

B1-9

Una campagna per personaggi di livello 1-3

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura ufficiale

IN CERCA DI AVVENTURA

I migliori moduli a livello Base riuniti a formare
un'epica avventura ambientata nel Granducato di Karameikos



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



LA CITTÀ PERDUTA

Tabella dei Mostri Erranti: Livello 1

Tiro di Dado	Mostro Errante	N°	CA	DV	pf	N°ATT.	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Millepiedi Gigante	3	9	1/2	2	1	veleno	6	UC	7	N
2	Locusta Gigante	5	4	2	9	1	1-2 o 1-4	6/18	G1	5	N
3	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
4	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
5	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
6	Furetto Gigante	4	5	1+1	6	1	1-8	15	G1	8	N
7	Gnomo	6	5	1+1	5	1	1-6	6	N1	8	L
8	Goblin	7	6	1-1	4	1	1-6	6	UC	7	C

Tabella dei Mostri Erranti: Livello 2

Tiro di Dado	Mostro Errante	N°	CA	DV	pf	N°ATT.	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Pipistrello Gigante	7	6	2	9	1	1-4	18	G1	8	N
2	Confraternita di Gorm	8	5	1	5	1	1-8	6	G1	8	L
3	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
4	Hobgoblin	6	6	1+1	6	1	1-8	9	G1	8	C
5	Magi di Usamigaras	5	9	1	3	1	1-4	12	M1	8	N
6	Babbuino delle Rocce	6	6	2	9	2	1-6/1-3	12	G2	8	N
7	Serpente, Cobra Sputante	3	7	1*	5	1	1-3 +veleno	9	G1	7	N
8	Vergini Guerriere di Madarua	8	5	1	5	1	1-8	6	G1	8	N

Tabella dei Mostri Erranti: Livello 3

Tiro di Dado	Mostro Errante	N°	CA	DV	pf	MV	N°ATT.	Ferite	TS	ML	AM
1	Scarabeo Gigante: Scarabeo Tigrato	5	3	3+1	14	15	1	2-12	G2	9	N
2	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
3	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
4	Cynidiceano	per i dettagli vedi Nuovi Mostri									
5	Formica Gigante	4	3	4*	19	18	1	2-12	G2	7	N
6	Tuatara, Sauro Gigante	2	4	6	27	9	3	1-4/1-4/2-12	G3	6	N
7	Rugginofago	1	2	5	24	12	1	speciale	G3	7	N
8	Thoul	4	6	3**	13	12	2	1-3/1-3	G3	10	C

DUNGEONS & DRAGONS®

Supplemento ufficiale

IN CERCA DI AVVENTURA

Avventure nel Granducato di Karamaikos



Ideazione: Jeff Grubb
Editing: Jon Pickens
Copertina: Keith Parkinson
Grafica: Betty Elemore, Stephanie Tabat
Cartografia: Dennis Kauth
Traduzione: Nick Gandolfi

Tutti i diritti sono riservati

DUNGEONS & DRAGONS® e D. & D.®

sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.
È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto dalla TSR, Inc.

©1987 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

Indice

Introduzione	3
La soglia	4
Il diagramma delle avventure	6
Rocca Caldwell	7
<i>Interludio A: Dopo Rocca Caldwell</i>	13
La Stanza nella Roccia	14
<i>Interludio B: Dopo la stanza della Roccia</i>	23
La Grande Fuga	24
<i>Interludio C: Dopo la Grande Fuga</i>	29
Il Santuario di Elwyn	30
<i>Interludio D: Dopo Il Santuario di Elwyn</i>	35
Le Caverne del Caos	36
La Principessa d'Argento	46
<i>Interludio E: Preludio alla Principessa d'Argento</i>	46
Il Re Hobgoblin	61
<i>Interludio F: Il Re Hobgoblin</i>	61
Rahasia	77
<i>Interludio G: Dopo Rahasia</i>	96
La Città Perduta	97
<i>Interludio H: Dopo La Città Perduta</i>	111
La Società Velata	112
<i>Subito Dopo</i>	123
Nuovi Mostri	124
Mappe e Inserti per i Giocatori	129



Benvenuti nel mondo avventuroso di D&D®! Nelle vostre mani si trova una raccolta delle migliori avventure di D&D® finora pubblicate. L'intera raccolta è stata riorganizzata in modo da inserire un filo conduttore che leghi le avventure disegnate per personaggi di livello 1-3.

Questo volume rappresenta un complemento all'Atlante 1, **Il Granducato di Karameikos**. L'Atlante 1 tratta approfonditamente la storia e gli affari del Granducato, mentre questo volume presenta una serie di avventure dettagliate che hanno luogo nel Granducato stesso. L'Atlante non è necessario per giocare queste avventure, ma il materiale che vi si può trovare è utile nel gioco esteso a livello campagna.

La maggior parte del materiale di questo libro è stata pubblicata nell'edizione originale dei moduli appartenenti alla serie B. Si tratta di un'antologia di avventure collegate, del tutto simile ad una raccolta di brevi racconti. Scegliendo il materiale per tale antologia, abbiamo cercato di riunire al meglio diversi tipi di avventure e di stili di gioco. Lo schema generale così impostato permette al DM ampia libertà di scelta dei propri giocatori pur mantenendo l'ordine di difficoltà delle avventure.

Le prime sono più che altro esplorative mentre le ultime sono inerenti a intrighi politici nei quali i giocatori dovranno districarsi operando le loro scelte (probabilmente in fazioni opposte). Tutte le avventure sono disegnate per 5-8 giocatori di livello 1-3.

A fare da sfondo a tutte le avventure è il Granducato di Karameikos, un territorio selvaggio infestato da mostri che, solo a parole, si dice sia sotto il controllo del Duca Stefano Karameikos. Poche sono le città e spesso restano isolate a causa di umanoidi ostili. La campagna è punteggiata di piccole fattorie e villaggi minacciati da ogni direzione. Soltanto grazie agli sforzi dei personaggi più audaci e coraggiosi il Granducato può sopravvivere, crescere e prosperare, ed è proprio tra questi personaggi che i nostri eroi si presentano per ottenere la loro giusta parte di gloria.

I PG inizieranno l'avventura nella piccola città di La Soglia, situata nella parte settentrionale del Granducato. Da qui essi saranno in grado di intraprendere una qualunque delle avventure proposte per poi giungere nella capitale, Specularum, pronti ad affrontare futuri pericoli.

Per poter giocare le avventure di questo libro, i giocatori devono possedere personaggi di livello adatto, il Manuale del Giocatore del Set Base, matite, dadi e carta quadrettata per disegnare le mappe. Il DM dovrebbe avere il Manuale del Dungeon Master del Set Base e, non obbligatoriamente, l'Atlante ATL1.

Come utilizzare questo libro

Per prima cosa andate alla sezione contenente il **Diagramma delle Avventure** (a pag.6), per capire come si può passare dall'una all'altra. Poi date un'occhiata alle descrizioni del Granducato di Karameikos e della città di La Soglia per farvi un'idea di questo mondo.

Come iniziare

Chiedete ai vostri giocatori se vogliono passare l'intera prima sessione di gioco ad apprendere quanto più possibile sulla città o se preferiscono iniziare subito l'avventura. La presentazione della città può essere rimandata se i giocatori sono ansiosi di iniziare il gioco vero e proprio. Se i giocatori sono pronti per un gioco stile campagna, date loro quante più possibili informazioni generali sul Granducato, ovviamente nella misura in cui ritenete sia lecito che conoscano, dopodiché iniziate subito il gioco con il loro arrivo in città. Presentate i PNG più importanti che incontreranno e mostrate loro la mappa generale di La Soglia.

Se la sessione sarà caratterizzata più dal gioco che dalla presentazione dei luoghi, leggete bene le avventure scelte prima di farle giocare. Annotate i mostri più importanti, le piste che più probabilmente verranno seguite, ed ogni trappola, particolare o difficoltà che i giocatori dovranno superare. Assicuratevi di comprendere bene come funziona ognuna delle sezioni dell'avventura così da rendere più piacevole il gioco.

La sezione "Informazioni sull'Avventura" dedicata al DM, spiega lo scopo dell'avventura, e, a volte, presenta informazioni segrete riguardanti i principali PNG. I giocatori non possono ottenere tali informazioni all'inizio dell'avventura, ma possono riuscire a saperne di più nel corso della stessa. La sezione "Informazioni per i Giocatori" dice cosa i giocatori devono sapere prima che l'avventura inizi.

Gran parte di ogni avventura è rappresentata da un testo legato ad una mappa della zona in questione. Il numero dell'incontro è lo stesso della posizione indicata sulla mappa. Le informazioni su un'incontro racchiuse in una cornice possono essere lette, a tempo debito, ai giocatori. Queste informazioni indicano ciò che i personaggi vedono, sentono, odorano o in qualche modo individuano prima che inizi l'incontro. Le restanti informazioni sull'incontro possono essere rivelate a discrezione del DM che si baserà sulle azioni dei personaggi. Il DM è libero di aggiungere altri dettagli all'incontro: dimensioni delle stanze, odori, suoni, le azioni dei mostri nel caso i personaggi non facciano niente, ecc.

Molte avventure presentano una sezione conclusiva che informa sui risultati a lungo termine delle azioni dei personaggi e sui cambiamenti provocati alla situazione gene-

rale. Tale sezione inoltre fornisce la possibilità al DM di valutare l'andamento della campagna ed eventualmente di modificare leggermente gli schemi previsti.

I nuovi mostri presentati in queste avventure sono raccolti in uno speciale elenco, prima della sezione che raccoglie le mappe. Essi sono: Acquafatale, Anima Persa, Arusto Arciere, Cynidiceani, Decapodo, Fioremalia, Golem di osso, Lamento di Morte, Polymar, Rettile Vulcanico, Rosevampiro, Sciame Vulcanico, Strega del Caos, Streghe Sorelle, Uccello Piranha, Uomo Camaleonte, Volpe Mannara. La sezione inizia a pagina 124.

Quando un mostro è trattato in una descrizione di incontro individuale le sue abilità sono fornite in forma abbreviata. La forma generale è la seguente:

Nome (numero di individui): Classe Armatura; Dadi Vita o Classe e Livello; punti ferita; Movimento per turno (per round); Numero di Attacchi per round; Danno per ogni attacco; Tiro Salvezza Classe/Livello; Morale; Allineamento Morale; Altre abilità (se esistono)
Incantesimi (divisi per livello)
Armi ed equipaggiamento

Abbreviazioni

CA = Classe dell'Armatura
DV = Dadi Vita
pf = Punti Ferita
MV = Movimento
N°ATT. = Numero di Attacchi
F = Ferite
AS = Attacco Speciale
TS = Tiro Salvezza
ML = Morale
AM = Allineamento Morale
L = Legale
N = Neutrale
C = Caotico
PX = Punti Esperienza
G = Guerriero
M = Mago
C = Chierico
L = Ladro
N = Nano
E = Elfo
H = Halfling
UC = Uomo Comune
Fo = Forza
In = Intelligenza
Sa = Saggezza
De = Destrezza
Co = Costituzione
Ca = Carisma
d = tipo di dado
MR = moneta di rame
MA = moneta d'argento
ME = moneta d'electrum
MO = moneta d'oro
MP = moneta di platino

Mappe ed Insetti

Al termine di questo libro trovate le mappe generali di La Soglia e del Granducato, le mappe necessarie per ogni avventura, ed alcuni insetti staccabili da consegnare ai giocatori.

In ogni avventura sono indicati i numeri di pagina delle sue mappe ed inserti.

Se i giocatori intendono disegnarsi una mappa, potete indicare per loro, su una fotocopia, il punto da cui iniziano.

Il Granducato (Mappa 130)

Il Granducato di Karameikos si formò quando il Duca Stefano Karameikos III dell'Impero di Thyatis barattò le terre dei suoi avi con alcune zone selvagge di confine, situate nella parte occidentale dell'Impero conosciuto come Traladara. Negli ultimi 30 anni egli ha cercato di renderlo una nazione moderna, anche se rimangono ancora molte zone selvagge.

La popolazione locale è suddivisa in: nativi dell'Impero di Traladara (la maggior parte della popolazione); nobiltà di Thyatis, che emigrò assieme al Duca; piccole comunità di amichevoli semi-umani: nani, gnomi, elfi e halfling. I pericoli all'interno sono costituiti dalle tribù di mostri umanoidi (goblin, hobgoblin, orchetti e bugbear) e dal ribelle Barone Ludwig von Hendriks, il quale controlla una zona del Ducato conosciuta come la Baronìa dell'Aquila Nera.

Altre fazioni importanti nel Ducato sono:

Chiese: la Chiesa di Karameikos (25%) è la chiesa della nobiltà, ed è molto simile alle istituzioni religiose degli ultimi anni del nostro medioevo. La Chiesa di Traladara (70%) è la chiesa dei nativi, molto simile alle istituzioni religiose dei primi anni del nostro medioevo. Il Culto di Halav (5%) è rappresentato da un gruppo ristretto di persone che ritengono Stefano Karameikos la reincarnazione di un antico eroe il quale riporterà all'apice l'antica gloria di Traladara.

L'Ordine del Grifone è un ordine militare aperto a chierici e guerrieri di alto livello che supportano la Chiesa di Karameikos.

Corporazioni dei Ladri: per lo più i ladri sono indipendenti. Il Regno dei Ladri è potente a Specularum e ne fanno parte i ladri neutrali specializzati in "operazioni" complesse. L'Anello d'acciaio è una società segreta di mercanti di schiavi ed assassini (composta più che altro da esponenti caotici di ogni classe) che conta molti seguaci in altrettanti luoghi.

Tasse e Decime: per 4 volte all'anno il 25% delle tasse viene raccolto dal Duca Stefano Karameikos. Le tasse sulla vendita sono il 5%, i mercanti pagano l'1% su ogni trasporto di valore. Dai chierici ci si aspetta che paghino la Decima (ovvero il 10%) alla chiesa, ma molti offrono anche di più. La legge

può sembrare dura ma i proventi sono destinati a pagare l'esercito e gli sforzi dei molti che vogliono vedere il Granducato svilupparsi. La stessa situazione si presenta in molti altri luoghi del mondo di D&D®.

Secondo la zecca ufficiale di Karameikos una moneta di rame è un kopec, una d'argento è una crona e una d'oro è un reale.

I seguenti luoghi sono quelli di maggiore interesse per una campagna sviluppata in Karameikos:

Città: La Soglia (pop. 5.000) rappresenta il luogo di inizio delle prime avventure ed è trattata in una sezione apposita. Specularum (50.000) è la capitale e molti dettagli della sua vita politica e di ogni giorno appaiono nell'ultima avventura.

Kelvin (20.000) e Luln (5.000) sono importanti centri abitati, governati rispettivamente dal Barone Desmond Kelvin II e dal Sindaco Sascia (una guerriera di alto livello). Forte Destino (10.000) è il principale centro abitato della Baronìa dell'Aquila Nera, l'unico luogo di Karameikos dove la schiavitù è consentita. Altomonte (6.500 gnomi, 1.000 nani) è una importante comunità semi-umana governata da Dorfus Cimaiolo, lo Gnomo-Re. Rifflian (1.700 per lo più elfi) è un centro commerciale dove si incontrano umani e elfi, ed è governato dall'elfo Capo Mercante Prestelle. Le altre piccole città e villaggi non presentano notevoli caratteristiche e difficilmente possono comparire in queste avventure.

Forti: Rocca del Castellano, Rocca della Strada del Duca, Rocca di Radlebb, Rocca di Riverfork e Rocca di Rugalov, sono avamposti militari a guardia dei confini del Granducato. Ciascuno dispone di una guarnigione di 240 uomini, guidata da un guerriero di alto (8°) livello e da altri ufficiali inferiori. Circa il 20% di ciascuna guarnigione può essere a cavallo ed ancora il 20% può far uso di balestre.

Altri luoghi: la Rocca di Koriszegy è infestata e molto pericolosa. Haven è il luogo dell'avventura della Principessa d'Argento.

La Soglia

La Soglia è una comunità di taglialegna composta da circa 5.000 individui, abilmente governata da Sherlane Halaran, barone e Patriarca della Chiesa. La città è grande rispetto alla sua popolazione, le abitazioni sono ampie e spaziose circondate da orti e recinti per gli animali. La mappa di La Soglia compare a pag.129. Le zone di interesse sono:

Municipio. È una grande costruzione al centro della città, utilizzata come magazzino per le armi confiscate, riunioni cittadine, pubbliche dichiarazioni, processi e divertimenti.

Isola Fogor. L'isola è una parte annessa alla

città; di notte non è controllata. All'estremità nord dell'isola giacciono le rovine annerite del Vecchio Mulino, bruciato 15 anni fa. Le rovine spesso sono infestate da insetti giganti e devono essere ripulite periodicamente.

Rocca di Tarn. Il castello del Barone Halaran è piccolo ma robusto ed è situato poco più a nord della città. Ha spesse mura, quattro torri ed un grande maniero.

Lo Sbarramento e la diga. Lo sbarramento impedisce alle navi di grande stazza di risalire il corso del fiume. La chiusa può essere aperta per far galleggiare il legname lungo il corso del fiume.

Accampamenti dei boscaioli. La maggior parte del legname tagliato localmente viene fatto galleggiare verso Specularum dove viene utilizzato per costruire edifici, navi e così via.

Rovine. A nord di La Soglia, sulla sponda occidentale del lago, giacciono le rovine silenziose di una antica città, dove nessuno si avventura.

La Soglia per gli avventurieri

La Legge cittadina. La Soglia è normalmente una cittadina tranquilla ed i suoi abitanti vogliono mantenerla tale! Entro i confini della città le uniche armi permesse sono i pugnali, le spade ed i bastoni. Le altre armi devono essere consegnate e verranno tenute in custodia nel Municipio, per poi essere restituite quando i proprietari si allontaneranno dalla città. Indossare un'armatura, fatto non illegale, causerà ripetute domande a coloro che, palesemente, non stanno uscendo o entrando in città. Non è permesso fare uso in pubblico di incantesimi e le somme di denaro da sborsare, in caso di danno apportato alla altrui proprietà, sono realmente elevate. La legge viene fatta rispettare dalla guardia cittadina per lo più composta da guerrieri di 1° livello; in caso di necessità può essere chiesto l'intervento di una autorità di livello superiore. La maggior parte dei PNG fa attenzione al suo comportamento mentre è in città - pochi luoghi in questi confini possono competere con La Soglia per quanto riguarda le opportunità di lavoro!

Entrare in città. I nuovi arrivati vengono portati in presenza del Sergente Arthol della guardia cittadina, che espone le regole e le leggi locali, ritira le armi e firma le ricevute. Cogliete questa opportunità per far sì che i giocatori identifichino la classe del loro personaggio e si rendano conto dei loro scopi e fini dichiarando a parole quali siano i loro affari in città. A questo punto, ma solo se vengono richieste, potete dare indicazioni sulle locali taverne, sui mercati o su altri luoghi di interesse.

Taverne. Molte sono le taverne di La Soglia. Le tariffe variano da taverna a taverna ma in media una settimana di soggiorno,

pasti inclusi, in una camera singola, costa circa 10 MO mentre dormire in uno stanzone comune costa 1 MA per notte.

Mercanti. La maggior parte dei personaggi giocanti inizia l'avventura già equipaggiata ma, nel caso servisse ancora qualcosa, a La Soglia certo non mancano i mercanti ed il commercio con Specularum è molto attivo.

Qui di seguito viene riportata una lista di oggetti di importazione che costano circa il 150%-200% del prezzo di listino: armature ed armi in metallo, cavalli da guerra o altri animali addestrati, olii vari, tessuti esotici, cristalleria, meccanismi in metallo (serrature ad esempio), inchiostri e pergamene, vino e birra. Gli oggetti magici, difficilmente reperibili, sono venduti solo da privati; non esistono negozi pubblici che trattino oggetti magici. I mercanti inoltre, se interessati, possono acquistare tali oggetti dai PG pagando però non più della metà del loro prezzo di listino. Le imbarcazioni, tranne le chiatte, devono essere ordinate a Specularum da dove verranno consegnate via fiume (e costano veramente molto di più di quanto un normale personaggio all'inizio della sua carriera possa permettersi).

Corporazione dei Ladri. I ladri neutrali possono aderire ad una Corporazione (facente parte del Regno dei Ladri), che, in cambio del 15% delle loro entrate, offre alcuni vantaggi: riciclaggio del maltolto senza problemi di sorta, aiuti e sostegni per eventuali spedizioni e altri servizi. Sebbene la maggior parte dei ladri di Karameikos sia composta da individui indipendenti, è bene far notare come i personaggi ladri che agiscono entro i confini della città senza l'autorizzazione della Corporazione, devono guardarsi sia dalle guardie cittadine che dalla Corporazione stessa.

Addestramento. Sebbene i maghi siano rari, a La Soglia dovrebbero essere reperibili almeno due o tre insegnanti di 7° livello; questi PNG potrebbero rendersi anche utili per eventuali spedizioni. La maggior parte degli altri tipi di addestramento è facilmente reperibile in città.

La Chiesa. La Chiesa provvede ai bisogni degli avventurieri e diviene ancora più importante come centro di cura dei personaggi feriti o come aiuto nel caso ci si sia imbattuti in oggetti maledetti. La chiesa può esservi utile per frenare gli eccessi di denaro o di oggetti magici all'interno della vostra campagna e per promuovere alcune spedizioni. Se un vostro personaggio non è esattamente un tipo raccomandabile gli aiuti clericali costeranno ben di più, sempre che vengano concessi.

Banche. Il prezzo medio da pagare per il cambio delle monete (inclusendo il cambio di gioielli e gemme) è circa il 10% del valore. I capitali possono essere depositati pagando ancora il 10%, o, se lasciati più di un mese, gratuitamente. I prestiti superiori alle 5 MO vengono concessi se viene deposti-

tato un qualche oggetto di almeno doppio valore che serva da garanzia fino alla restituzione.

Altri dettagli su La Soglia e la vita nel Granducato si trovano nell'Atlante 1, Il Granducato di Karameikos.

Avventure da La Soglia

Riportiamo una lista di dicerie di cui i giocatori possono venire subito a conoscenza. Solo dove specificatamente indicato, la diceria può dar seguito ad una avventura.

1. Il mercante Clifton Caldwell ha comprato la Rocca Antiche Antille, 7,5 chilometri a ovest di La Soglia. Ha inoltre posto un avviso nelle locali taverne cercando: "Qualificati Addetti allo Sfratto" (ROCCA CALDWELL).
2. Un chierico rinnegato di nome Elwyn sta mettendo insieme una banda razziatrice, composta da orchetti, a tre giorni di cavallo verso est. Il Patriarca in persona vuole che si investighi (IL SANTUARIO DI ELWYN).
3. Un mercante elfo di nome Sindar vuole far arrivare ad un suo socio di Selenica un pacchetto (RAHASIA).
4. I Goblin stanno razziano lungo i confini della Baronia dell'Aquila Nera. Si sospetta che dietro tutto ciò si nasconda il Barone von Hendriks.
5. Un mercante ha fatto domande riguardo a un qualcosa chiamato "La Roccia".
6. Un nobile forestiero, padrone di un'intera flotta navale, è stato assassinato una settimana fa a Specularum. Il fatto viene imputato all'Anello d'acciaio, la famosa società segreta di ladri e schiavisti.
7. Un famoso guerriero di nome Rogahn Senzapaura è da lungo tempo disperso, ma si pensa che sia ben vivo ed al servizio del Barone von Hendriks.
8. Gli gnomi contrabbandano gemme giù per il fiume, utilizzando tronchi cavi.

Nota: Il mercante elfo Sindar ha un socio di nome Arnulf Armbruster, di Selenica, ed è padre di Merisa (vedi Rahasia). Se i giocatori si interesseranno a questa diceria, egli chiederà loro di consegnare un pacco anche a Merisa (un regalo di nozze per Rahasia). Farà giurare ai giocatori che faranno tutto ciò che è in loro potere per consegnare il pacco.

Movimento nelle Zone Selvagge

Normalmente le avventure del D&D® Set Base hanno luogo nei Dungeon e non trattano di lunghi viaggi in superficie. I personaggi possono essere trasportati da una

avventura all'altra presupponendo viaggi sicuri ("Dopo tre giorni di viaggio arrivate alle Caverne del Caos..."), e questo modo di procedere è raccomandato a chi è alle prime armi. I suggerimenti contenuti in questa sezione possono essere usati se volete giocare in dettaglio anche la parte ambientata nelle zone selvagge.

Movimento nelle Zone Selvagge. La distanza che un personaggio può percorrere in un giorno si ottiene moltiplicando per 1.000 la sua normale capacità di movimento in un turno. Ad esempio un personaggio che si muove di 27 metri per turno, in un giorno può spostarsi di 27 chilometri (27.000 m.). Lo stesso ragionamento vale se il personaggio è a cavallo. Un personaggio che monta un cavallo da sella può spostarsi di 72 km in un giorno (72 m per 1.000 uguale 72 km).

Terreno	Movimento
Su una buona strada	3/2
Pianura, città, sentiero, prati	normale
Foresta, colline, deserto, terre brulle	2/3
Montagna, giungla, prateria	1/2

Una compagnia può muovere attraverso differenti tipi di terreno nello stesso giorno, se la capacità di movimento lo consente.

Scala di gioco all'aperto. L'unità di misura base nelle zone selvagge è sempre il metro. Le varie capacità di movimento però sono triplicate così come il raggio d'azione degli incantesimi. Ricordate che l'area d'effetto degli incantesimi rimane invariata! Così l'incantesimo Palla di Fuoco ha un raggio d'azione di 240 metri ma l'area d'effetto ha sempre 12 metri di diametro.

Cavallo da sella: CA 7; DV 2; MV 72 (24); N°ATT. 2 zoccoli; F 1-4/1-4; TS G2°; ML 7; AM N

Un cavallo da sella combatte solo per difesa personale o se guidato. Mentre guida l'attacco del cavallo, il personaggio non può attaccare nè lanciare incantesimi, ma può sempre svolgere altre azioni (ad esempio cambiare arma o bere una pozione). Qualsiasi classe di personaggi può andare a cavallo.

Un cavallo da sella può trasportare un peso di 3.000 MO senza subire penalità di movimento, oppure fino a 6.000 MO al 50% della capacità di movimento.

Un cavallo da sella costa 75 MO a Specularum, e fino a due o tre volte tanto nelle altre città di Karameikos. A Specularum il costo di sella e briglie è di 25 MO (ingombro 300) e le sacche da sella costano 5 MO (ingombro 100). La sella ha una tasca che può contenere 200 MO di ingombro, le sacche da sella contengono fino a 800 MO.

Il Diagramma delle Avventure

Il diagramma illustrato in questa pagina, è uno strumento che serve al DM per stimare ad occhio dove gli avventurieri probabilmente intenderanno agire, fornendo quindi l'opportunità ai giocatori di muoversi da una avventura ad un'altra senza difficoltà. Questo libro è diviso in avventure (ciascuna facente parte di un'altra pubblicata in uno dei moduli della serie B) e interludi, che forniscono il materiale che collega le avventure principali.

Ciascuna delle avventure di questo libro è a sè stante. Se possedete il modulo originale di una avventura, potete facilmente espandere l'avventura di questo libro utilizzando il materiale del modulo.

Gli interludi trattano delle conseguenze delle avventure appena completate, introducono all'avventura successiva e ne suggeriscono alcune minori ed opzionali. È quindi possibile che il gruppo segua una certa direzione, poi decida di lasciare perdere

ritornando a La Soglia. Da qui parte verso altre direzioni, magari fallendo nei suoi intenti, e riformando sempre a La Soglia un nuovo gruppo. Tutto questo senza giocare la stessa avventura due volte!

Nota alla traduzione: nella descrizione delle avventure e dei moduli dai quali sono state tratte, sono possibili riferimenti ai prodotti originali in lingua inglese. Alcuni di tali prodotti non sono più in commercio, o, comunque, non sono mai stati tradotti in italiano.

Mentre tutti i cammini conducono a Specularum, due opzioni sono sempre valide: il gruppo può sempre cercare di ritornare a La Soglia e il DM può decidere di far giocare l'avventura della Principessa d'Argento tramite uno speciale teletrasporto (come descritto nell'interludio E).

A parte questo ci sono tre cammini principali. Il primo vede agire i personaggi ad ovest di La Soglia. Inizia con una semplice esplorazione di un dungeon, prosegue con una breve spedizione in superficie, continua verso la città di Luln (con una piccola sorpresa per i giocatori) ed infine ritorna

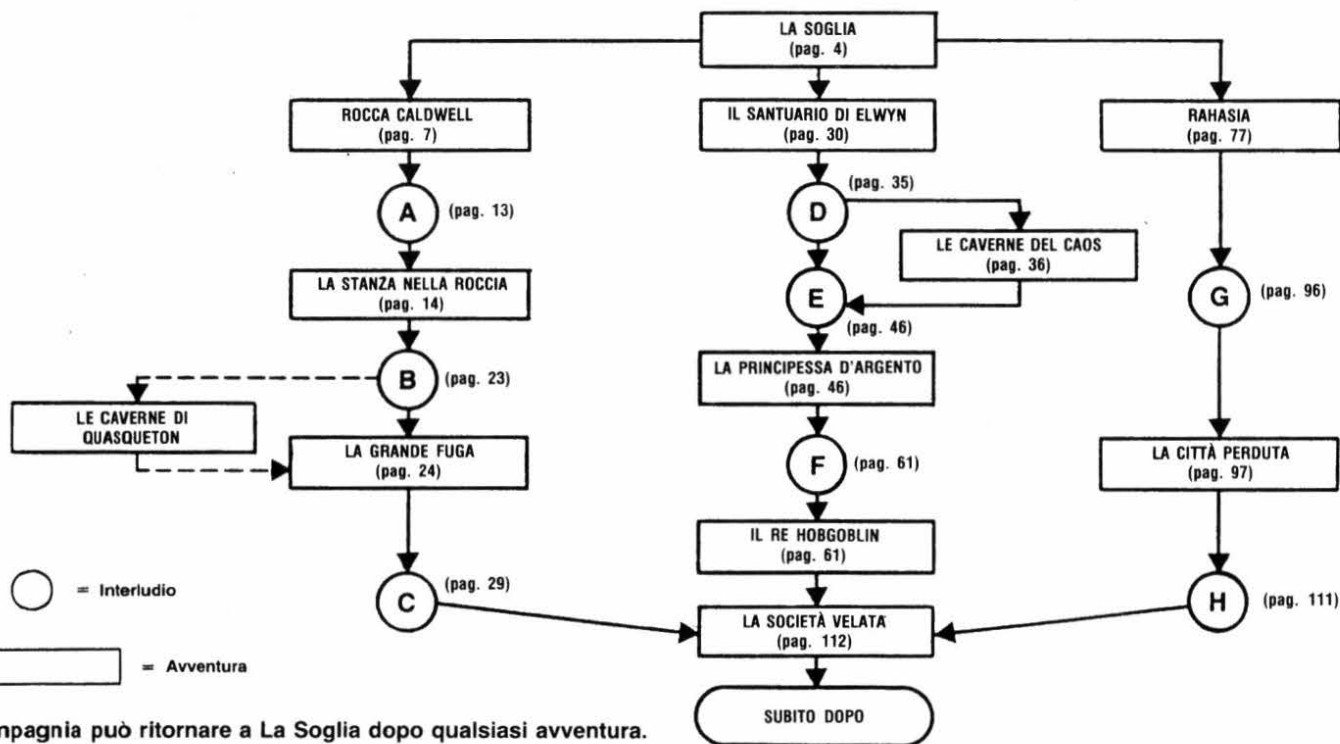
lungo la Strada occidentale a Specularum.

Il secondo cammino porta i personaggi verso est, come emissari della Chiesa di Karameikos. Per prima cosa recupereranno un'antica reliquia conservata presso il chierico malvagio Elwyn, poi cercheranno di distruggere un tempio malvagio nelle Caverne del Caos, risalendo il corso del fiume, preso Castel Castellan. L'avventura della Principessa d'Argento ha luogo in una valle nel lontano est. Infine vediamo i nostri personaggi trasportati dalla corrente di uno dei fiumi centrali in direzione di Specularum, alle prese con il Re degli Hobgoblin.

Il terzo cammino porta i personaggi a nord, al di là dei confini di Karameikos, per aiutare un villaggio elfico lungo la Strada del Duca. Nel dirigersi verso est, alla volta del grande centro commerciale di Selenica, vagheranno per il vasto Deserto Alasiyano scoprendo così la Città Perduta di Cynidicea.

Finite le loro avventure Cynidiceane, verranno trasportati a Specularum da un PNG amichevole, in tempo per il gran finale.

DIAGRAMMA DELL'AVVENTURA



La Compagnia può ritornare a La Soglia dopo qualsiasi avventura.

Il DM può utilizzare l'Interludio E per iniziare in qualsiasi momento l'avventura della Principessa d'Argento.

ROCCA CALDWELL

Statistiche dei mostri:	interno retro di copertina
Mappe del castello:	132 & 133
Mappe: La Grande Fuga	136
Mappe: Il Santuario di Elwyn	137, 158

AMBIENTAZIONE

Clifton Caldwell, un mercante del luogo, ha recentemente comprato un piccolo castello da qualche tempo disabitato, a pochi chilometri di distanza dalla città. Clifton comprò il castello ad un prezzo esagerato poiché da sempre aveva il desiderio di possederne uno. Ma quando andò a visitare la sua nuova casa scoprì che era infestata da mostri! Fu fortunato ad uscirne vivo.

Ha così assoldato una compagnia di avventurieri (i personaggi giocanti) per eliminare i mostri dal suo castello, così da poterne entrare in pieno possesso.

NOTE PER IL DUNGEON MASTER

Se volete potete giocare il ruolo di Clifton mentre negozia con i personaggi. Sebbene Clifton sia ricco, è un incredibile mercante, ed inizialmente offre ai personaggi 100 MO a testa oltre, ovviamente, agli oggetti di valore che troveranno. Se i personaggi insistono egli alzerà brontolando la sua offerta ma in nessun caso questa potrà eccedere le 250 MO a testa. Se non volete giocare la parte relativa al negoziato, dite semplicemente ai giocatori che sono stati assunti per 100 MO a testa. La metà della somma viene anticipata e la restante consegnata a lavoro eseguito.

Ai giocatori deve essere data la più ampia scelta di equipaggiamento di cui fornirsi, utilizzando l'anticipo. Clifton conduce i personaggi al castello e, se gli viene richiesto, fornisce anche una mappa dell'esterno del castello (tracciate il perimetro delle mura del castello e mostrate il tutto ai giocatori). Se volete potete prevedere degli incontri casuali con dei mostri nella foresta che circonda il castello.

Tutte le stanze del primo piano hanno una finestra ed i personaggi non avranno bisogno di altre fonti di luce se non quella del sole. Le finestre risultano troppo in alto per i mostri per poter avvistare il gruppo ed inoltre troppo strette per i personaggi per utilizzarle come passaggio. Il corridoio è illuminato da aperture simili a quelle trovate nelle stanze 3, 5, 14 e 18. Le pareti i soffitti e i pavimenti (tranne quello della stanza 31) sono di pietra. Tutte le porte sono di pesante legno di quercia, ma non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente a meno che non sia indicato diversamente. I soffitti in tutte le stanze sono alti circa 3 metri eccetto le stanze delle torri (stanze 6, 12, 20 e 26) dove sono alti 8 metri.

Eccezion fatta per quelli che vivono in comunità, i mostri non formano gruppi; utilizzano questo castello praticamente abbandonato, quasi per caso. Se dovesse accadere che uno o più mostri intelligenti scoprono il gruppo senza venire individuati, questi cercheranno di scappare portando in salvo la propria vita e quanti più tesori riescono a trasportare.

MOSTRI ERRANTI

Ci sono 4 goblin (pf 4, 5, 3, 6) che vagano per i corridoi, armati di archi corti e pugnali. Tirate 1d6 per ogni turno in cui il gruppo si trova nel corridoio: se il numero è 1 i goblin compaiono in vista svoltando un angolo.

I goblin sono esseri cauti ma non necessariamente ostili. Simulate le loro reazioni basandovi sulla specifica situazione e sulle azioni del gruppo.

I goblin vivono assieme ai loro simili nella stanza 2. Essi trasportano rispettivamente 6 ME, 7 ME, 10 ME e 3 ME.

L'avventura ha inizio con il gruppo di fronte alle doppie porte che danno accesso al castello. Le porte non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente...

1. SALA DA PRANZO ABBANDONATA

Sembra che questa stanza, tempo fa, sia stata utilizzata come sala da pranzo. Ci sono tavole e banchi sparsi per tutta la stanza, molti rovesciati di fianco o capovolti. Il tutto è ricoperto di ragnatele.

In questa stanza non ci sono mostri ma c'è un grande sacco sotto un tavolo. Il gruppo lo troverà se spenderà almeno un turno a cercare nella stanza. Il sacco contiene 500 MA e tre gemme, una del valore di 300 MO e le altre di 50 MO ciascuna. Le gemme non possono essere viste a meno che il contenuto del sacco non venga rovesciato.

2. STANZA DELLA GUARDIA

Se il gruppo decide di fermarsi ad ascoltare prima di aprire la porta, si sentiranno suoni come parole in una strana lingua provenienti proprio dalla stanza. Se qualcuno comprende la lingua dei goblin, capirà che i goblin della stanza stanno discutendo su come dividere un tesoro. Quando il gruppo apre la porta...

Vedete 4 piccoli umanoidi, ciascuno armato di uno spadino. Stanno discutendo tra di loro evidentemente riguardo a due alti cumuli di monete presenti nella stanza.

La stanza è occupata da 4 goblin (pf 6, 6, 6, 4) ciascuno armato di uno spadino. Diviso pressappoco in due grandi cumuli giace un tesoro di 3.000 MR, 4.000 MA e una gemma di 50 MO. I goblin combatteranno ferocemente per difendere il loro tesoro.

In più i goblin hanno in tasca rispettivamente 4 ME, 7 ME, 8 ME, 7 ME.

3. STANZA DA LETTO

NOTA: I commercianti delle stanze 3, 4 e 5 vogliono solo salvare la pelle e il loro tesoro: sicuramente preferiscono trattare con il gruppo piuttosto che combattere. Ad esempio potrebbero essere interessati a barattare informazioni riguardanti gli altri mostri del castello, in cambio del permesso di andarsene in pace.

Un uomo giace sul letto, armato di una corta spada.

La stanza è illuminata da un lucernaio nell'angolo nord-est del soffitto, che lascia entrare la luce ma non la pioggia. L'uomo disteso sul letto è un commerciante umano armato di una spada corta. È alleato con gli altri commercianti delle stanze 4 e 5. Se si troverà nei guai picchierà col pomo della spada la parete est in modo da chiamare aiuto. Allo stesso modo risponderà ad un segnale della stanza 4, richiamando l'attenzione del collega della stanza 5, per poi correre in aiuto del suo amico. Ha un'ampia scarsella che contiene 8 MO e 20 MA.

4. STANZA DA LETTO

Vedete un uomo disteso su un letto. È armato di ascia. C'è una porta dall'altra parte della stanza. Ai lati della porta, ma molto più in alto, ci sono due finestre.

Leggete la nota della stanza 3. L'uomo che giace sul letto è un commerciante umano armato di un'ascia +1. È alleato con gli altri commercianti delle stanze 3 e 5. Se si trova nei guai, picchierà col pomo della spada o sulla parete est o su quella ovest, per avvertire i suoi compagni. Allo stesso modo risponderà ad una segnale della stanza 3 o 5 avvertendo prima l'altro commerciante, correndo poi in aiuto del suo amico. Ha una piccola scarsella contenente 3 gemme (del valore di 60 MO, 40 MO e 10 MO).

5. STANZA DA LETTO

Vedete un uomo disteso su un letto; è armato di una spada corta.

ROCCA CALDWELL

Leggete la nota della stanza 3. L'uomo disteso sul letto è un commerciante umano armato di una spada corta. È alleato con gli altri commercianti delle stanze 3 e 4. Se si trova nei guai picchierà col pomo della spada la parete est in modo da chiamare aiuto. Allo stesso modo risponderà ad un segnale della stanza 4, richiamando l'attenzione del collega della stanza 3, per poi correre in aiuto del suo amico. Non possiede tesori.

Questa stanza è illuminata da un lucernaio identico a quello della stanza 3.

6. STANZA DELLA TORRE

Vedete una stanza circolare di circa 12 metri di diametro, con otto aperture ad uguale distanza l'una dall'altra poste sul muro esterno. Le finestre sono poste a circa un metro da terra e terminano ad un'altezza non superiore a quella della testa di un uomo di media statura; evidentemente sono aperture attraverso le quali poter tirare d'arco. La stanza sembra essere vuota.

La stanza è in effetti vuota.

7. MAGAZZINO DEGLI ATTREZZI

Sulla parete est di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. La stanza sembra essere vuota eccezion fatta per la statua di un custode che giace nell'angolo nord est.

La statua è di pietra. Se c'è un personaggio legale nel gruppo, non appena quest'ultimo entra nella stanza la statua gli dirà: "Salve. Posso aiutarla?"

La statua è in grado di rispondere a domande che riguardano il castello ed i suoi occupanti. La statua darà esatte informazioni se richieste da un personaggio legale fino ad un massimo di tre volte al giorno. Non darà informazioni a personaggi di diverso allineamento morale e dopo aver invece risposto tre volte, rimarrà muta finché non siano trascorse 24 ore. La statua ha 100 punti ferita. Se viene colpita da un'arma da taglio, c'è il 15% di probabilità che si rovini il filo della lama (5% se l'arma è magica). Un'arma da taglio che abbia perso il filo è completamente inutilizzabile.

8. MAGAZZINO

Sulla parete est di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. La stanza sembra vuota a parte alcuni rifiuti sul pavimento.

La stanza è vuota a parte i rifiuti sul pavimento (evidentemente senza valore).

9. MAGAZZINO

Sulla parete est di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. La stanza sembra vuota a parte dei rifiuti sul pavimento.

La stanza è vuota a parte i rifiuti sul pavimento (evidentemente senza valore).

10. MAGAZZINO

Sulla parete est di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. La stanza sembra vuota a parte due lunghi tavoli lungo la parete sud. Non appena entrate nella stanza sentite un leggero frullare d'ali.

Il cornicione della stanza viene utilizzato come nido da 3 uccelli stigei. Gli uccelli si alzano in volo ed attaccano il gruppo. I personaggi hanno le normali probabilità di essere sorpresi, ma gli uccelli stigei non possono essere sorpresi.

Un uccello stigeo in volo gode di un bonus di +2 al tiro per colpire nel primo round di combattimento. Ogni tiro per colpire coronato dal successo significa che l'uccello si è attaccato al corpo della sua vittima. Ogni round dopo il primo, il mostro causa 1-3 punti ferita succhiando il sangue del malcapitato, fintanto che l'uccello o la vittima non muoiono. Se il personaggio muore l'uccello cercherà un altro bersaglio.

Agli uccelli stigei piacciono le cose luccicanti; nel loro nido ci sono tre gemme del valore di 500 MO, 100 MO e 50 MO rispettivamente. Il nido si può facilmente raggiungere salendo su uno dei tavoli.

11. CAPPELLA

Sulla parete est di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. Addossato alla parete diagonale di nord ovest c'è un piccolo altare. Nella stanza ci sono inoltre alcuni lunghi banchi. Due di questi sono stati avvicinati e spinti nell'angolo sud est, per formare un rozzo letto. Inginocchiata di fronte all'altare c'è una donna in armatura, armata di una mazza.

La donna è un'Accolita (chierica di 1° livello) di allineamento morale caotico. È armata con una mazza. Indossa una corazza di maglie e gode di un bonus di +1 sulla classe dell'armatura per la sua destrezza.

Sull'altare ci sono oggetti religiosi ma nessuno di questi vale più di qualche moneta d'argento. Sotto l'altare c'è una nicchia che contiene due file di pozioni di guarigione. Se il gruppo non attacca subito l'Accolita, lei si offrirà di introdurre i personaggi ai primi misteri della fede (la sua, ovviamente); così come gli altri personaggi incontrati nelle stanze 3, 4 e 5, anche lei non intende affrontare una compagnia di armati.

12. STANZA DELLA TORRE

Vedete una stanza circolare di circa 12 metri di diametro, con otto aperture ad uguale distanza l'una dall'altra poste sul muro esterno. Le finestre sono all'altezza della testa di un uomo normale e sono di piccole dimensioni; evidentemente sono aperture attraverso le quali poter tirare d'arco. La stanza sembra essere vuota.

La stanza è in effetti vuota.

13. MAGAZZINO DEGLI ATTREZZI

Sulla parete nord di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è proprio vuota.

14. STANZA DA LETTO

Nella stanza c'è un letto vuoto; a parte questo la stanza sembra vuota.

La stanza è illuminata da un lucernaio dell'angolo sud ovest, posizionato in modo da non far entrare la pioggia. Appeso al soffitto c'è un ragno chelato e, non appena il gruppo entra nella stanza, il mostro si lascerà cadere su un personaggio scelto a caso, sorprendendolo con un punteggio di 1-4 su 1d6. Se il personaggio viene colpito, oltre a subire i danni dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno (godendo di un bonus di +2, visto che il veleno iniettato è poco) o morirà.

15. MAGAZZINO

Sulla parete nord di questa stanza c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre, a circa 2 metri dal suolo. Tre uomini giacciono su dei paglierici addossati alla parete nord; sono armati di spada. Vicino alla parete ovest c'è un animale che sembra un piccolo cavallo. La stanza contiene molti oggetti che sembrano far parte di equipaggiamenti personali.

I tre uomini sono banditi (ladri di 1° livello) che utilizzano questa stanza come loro covo. Tutti e tre sono armati di spade corte. Un bandito ha una spada corta maledetta -1 che infligge 1-5 ferite (1d6-1 ma mai meno di 1) ed aggiunge un malus di -1 ai tiri per colpire.

I banditi hanno svolto il loro lavoro con criterio. Oltre al loro equipaggiamento personale (sacchi a pelo, cibo, ecc) ci sono sei grandi sacchi ciascuno contenente 500 MA. Possiedono inoltre una piccola scatola di legno contenete sei gemme (del valore di 200 MO, 100 MO (x3) e 10 MO (x2), rispettivamente) e due collane di perle del valore di 400 MO ciascuna.

L'animale è un mulo che i banditi preferiscono tenere il più possibile vicino a loro perchè non venga rubato. Il mulo combatte solo se minacciato direttamente ma è probabile che nella stanza si trovi in mezzo a qualche combattimento. Se il gruppo dovesse uscire vittorioso dal combattimento potrà naturalmente utilizzarlo come meglio crede.

I banditi così come gli altri esseri intelligenti del castello, cercheranno sempre di fuggire portando in salvo le loro vite ed il loro tesoro (nell'ordine). Dovessero riuscire a fuggire senza però portarsi dietro il tesoro, potrebbero ritornare più tardi a compiere la loro vendetta (a discrezione del DM).

16. STANZA DA LETTO

In questa stanza ci sono tre piccoli umanoidi armati di giavellotti. All'altro capo della stanza c'è una porta fiancheggiata da due finestre poste però molto più in alto.

La porta conduce al cortile interno (stanza 31). Gli umanoidi sono coboldi e non possiedono tesori.

I coboldi non parlano il comune e sono molto diffidenti. Sanno che nella stanza 31 ci sono dei lupi. Se il gruppo li attacca essi aprono la porta del cortile. Ovviamente i lupi attaccheranno con lo stesso impeto sia i coboldi che i personaggi.

17. MAGAZZINO

A circa due metri dal suolo, sulla parete nord c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre. La stanza sembra vuota.

La stanza è vuota.

18. STANZA DA LETTO

La stanza sembra vuota a parte un letto anch'esso vuoto.

La stanza è illuminata da un lucernaio nell'angolo sud est costruito in modo da non lasciare entrare la pioggia. La stanza è vuota.

19. STANZA DELLE GUARDIE

A circa due metri dal suolo, sulla parete nord c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre. La stanza sembra essere servita da posto di guardia. C'è qualche letto, alcuni ganci per i vestiti, una rastrelliera per le armi ed un grande tavolo con un cassetto che probabilmente serviva da banco. Sul letto ci sono dei vestiti mangiati dalle tarme, ma, a parte questo, la stanza sembra vuota.

Se il gruppo farà delle ricerche nella stanza troverà un piccolo sacco nascosto sotto un letto che contiene 100 MA e 2 MO.

20. STANZA DELLA TORRE

Vedete una stanza circolare di circa 12 metri di diametro con otto aperture sul muro esterno, poste ad eguale distanza l'una dall'altra. Le finestre sono ad 1 metro circa da terra e sono piuttosto piccole. Evidentemente servivano agli arcieri per scagliare le frecce. Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è vuota.

21. MAGAZZINO DEGLI ATTREZZI

La porta che dà accesso alla stanza è chiusa con un *chiavistello magico* e non può essere aperta da nessuno del gruppo. Se il gruppo fa domande in proposito alla statua della stanza 7, essa risponderà: "Al di là della porta giacciono pericoli, strane magie e tesori in quantità, ma da soli non riuscirete ad aprirla". Leggete la seconda parte dell'avventura per sapere cosa c'è dietro alla porta. Per ora fate che la porta rimanga un insondabile mistero.

22. MAGAZZINO

A circa due metri dal suolo, sulla parete ovest c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre. A parte i rifiuti sparsi sul pavimento la stanza sembra essere vuota.

Non appena un personaggio entra nella stanza viene attaccato da un toporagno gigante. Il toporagno individua gli altri esseri avvalendosi dell'udito e non viene influenzato dalla mancanza o dall'eccesso di luce. La creatura è molto veloce e vince automaticamente l'iniziativa nel primo

round di combattimento; nei round successivi gode di un bonus di +1 sull'iniziativa. A causa della ferocia del suo attacco ogni vittima di 3° livello o inferiore deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte o fuggire in preda al panico.

Se il gruppo farà delle ricerche nella stanza scoprirà un buco nella parete ovest che il toporagno usava per entrare ed uscire dal castello; è comunque troppo piccolo per essere utilizzato da un essere umano.

In questa stanza non ci sono tesori.

23. BIBLIOTECA

A circa due metri dal suolo, sulla parete ovest c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre. Addossati alle pareti nord e sud ci sono degli scaffali che contengono ancora qualche libro superstite mangiucchiato dalle tarme. Al centro della stanza c'è un tappeto polveroso e sul tappeto ci sono due enormi scarabei.

I mostri sono scarabei di fuoco; dopo aver mangiato un po' del tappeto hanno realizzato che sarebbe meglio un pasto vero e proprio.

Qui non ci sono tesori ma al gruppo potrebbe venire in mente di rimuovere le ghiandole luminose degli scarabei per utilizzarle come fonti di luce. Le ghiandole illuminano una zona circolare di 3 metri di raggio e mantengono la loro luminosità per 1d6 giorni dopo essere state asportate.

24. DISPENSA

A circa due metri dal suolo, sulla parete ovest c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre. Addossati alle pareti ci sono armadi e scaffali. Al centro della stanza giace riverso un goblin con un braccio orribilmente straziato. Il pavimento è ricoperto di rifiuti e vecchi sacchi.

Uno dei sacchi nell'angolo sud ovest contiene un cobra sputante. Il cobra attacca solo se viene disturbato; in questo caso vincerà automaticamente l'iniziativa nel primo round di combattimento e sputerà verso il personaggio più vicino.

Qui non ci sono tesori.

25. CUCINA

A circa due metri dal suolo, sulla parete ovest c'è un cornicione sormontato da due piccole finestre. La stanza sembra essere una cucina. Ci sono parecchi tavoli, una pompa dell'acqua ed una vecchia stufa. A metà della parete ovest c'è un grosso cesto di cuoio.

Il cesto è chiuso con lacci di cuoio ed è protetto da una trappola. Se viene aperto si sprigionerà una nuvola di gas che investirà il personaggio che l'ha aperto e chiunque altro in una zona circolare di 3 metri di diametro. Chiunque respiri il gas dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o subire 3-12 (1d10+2) ferite.

Il cesto è vuoto ma vale da solo 50 MO. È abbastanza grande da contenere 2.000 monete.

26. STANZA DELLA TORRE

Vedete una stanza circolare di circa 12 metri di diametro con otto aperture sul muro esterno, ad eguale distanza l'una dall'altra. Le finestre sono poste all'altezza della testa di un uomo normale e sono alte circa mezzo metro. Evidentemente servivano agli arcieri per scagliare le frecce. Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è vuota.

27. STANZA DA LETTO

In questa stanza, il cui pavimento è ricoperto di rifiuti, c'è un letto le cui coperte e lenzuola sono lacere e stracciate. Sembra che per il resto non contenga alcunchè d'interessante. C'è una porta sulla parete est, fiancheggiata da due piccole finestre poste a due metri dal suolo.

Nascosto tra le lenzuola c'è una grande sacca contenente 300 MA e 50 MO.

28. STANZA DA LETTO

In questa stanza, il cui pavimento è ricoperto di rifiuti, c'è un letto le cui coperte e lenzuola sono lacere e stracciate. Sembra che per il resto non contenga alcunchè d'interessante. C'è una porta sulla parete est, fiancheggiata da due piccole finestre poste a due metri dal suolo.

La stanza è vuota.

29. STANZA DA LETTO

In questa stanza, il cui pavimento è ricoperto di rifiuti, c'è un letto con coperte e lenzuola lacere e stracciate. Sembra che per il resto non contenga alcunchè d'interessante. C'è una porta sulla parete est, fiancheggiata da due piccole finestre poste a due metri dal suolo.

La stanza è vuota.

30. STANZA DA LETTO

In questa stanza, il cui pavimento è ricoperto di rifiuti, c'è un letto con coperte e lenzuola lacere e stracciate. Sembra che per il resto non contenga alcunchè d'interessante. C'è una porta sulla parete est, fiancheggiata da due piccole finestre poste a due metri dal suolo.

La stanza è vuota.

31. CORTILE INTERNO

NOTA: la seguente descrizione deve essere modificata se i personaggi hanno già incontrato i lupi della stanza 16. Se i personaggi hanno già scoperto l'esistenza dei lupi, (ad esempio guardando giù nel cortile da una finestra o facendo domande alla statua) non verranno sorpresi nel primo round di combattimento.

Vedete il prato erboso, di un cortile interno, e siete ovviamente all'aria aperta. Sulle pareti ci sono sei porte, compresa quella che avete utilizzato voi. Nel mezzo del cortile ci sono due grandi lupi.

I lupi avevano utilizzato la stanza 4 per entrare nel castello, ma i commercianti avevano poi sbarrato la porta una volta arrivati, qualche giorno fa. I lupi sono molto affamati.

I DUNGEON DEL TERRORE

Questa è la seconda parte dell'avventura a Rocca Caldwell. Mentre ripulivano il primo livello del castello, i personaggi hanno trovato una porta sbarrata magicamente (stanza 21) che non sono stati in grado di aprire. Clifton Caldwell preoccupato su cosa potesse celarsi oltre quella porta, ha assoldato una maga di alto livello per aprirla.

La stanza oltre la porta si è rivelata completamente vuota eccezion fatta per una botola sul pavimento. Le finestre della stanza erano murate.

La botola della stanza si è aperta facilmente, ma la zona cui dava accesso era completamente buia. Quando poi la maga ha lanciato un incantesimo di *luce magica* oltre la botola, la nuova stanza si è rivelata ancora vuota con un'apertura su un corridoio. La maga si è però rifiutata di indagare oltre, sia da sola che con l'aiuto di altri. Così Clifton decide, ancora una volta, di contattare gli avventurieri che l'avevano bene servito nel disinfestare il primo livello del castello, con

la proposta di continuare la loro opera giù nel dungeon sottostante...

Note per il Dungeon Master

Questa avventura è stata disegnata come continuazione della precedente, ma nulla vi vieta di farla giocare ad un altro gruppo di personaggi (specialmente se non ci sono superstiti del gruppo precedente). In questo caso Clifton racconterà ai personaggi cosa è accaduto al primo livello del castello.

Se volete potete giocare la negoziazione tra Clifton e la nuova compagnia. Dichiarando apertamente che i personaggi avevano trovato tesori in abbondanza e che sicuramente altrettanti saranno reperibili al livello sottostante, offrendovi di pagare 100 MO a testa. Se viene chiesto di più, Clifton esigerà una percentuale dei tesori recuperati.

Se non volete giocare la parte delle negoziazioni, dite ai giocatori che i loro personaggi sono stati ingaggiati per 100 MO a testa più tutti i tesori che recupereranno; metà del pattuito viene pagato in anticipo mentre la restante parte al termine della missione.

Ai personaggi deve essere lasciata ampia libertà nell'acquistare il loro equipaggiamento.

I personaggi possono viaggiare fino al castello ed entrare nella stanza 21 senza incidenti, a meno che non abbiate predisposto degli incontri casuali; comunque al livello del dungeon non ci sono mostri erranti.

A meno che non sia indicato diversamente nel testo, le stanze sono buie ed i personaggi avranno bisogno di fonti di luce; bui sono anche i corridoi.

Le pareti ed i pavimenti del livello del dungeon sono stati intagliati nella roccia. Alcune delle stanze (tra cui la 2, la 3 e le stanze dalla 9 alla 13) sono palesemente incomplete. Tutte le porte sono di massiccio legno di quercia e, a meno che non sia indicato diversamente nel testo, non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente. Tutti i soffitti si trovano ad una altezza di 3 metri ma quelli delle stanze incomplete sono di altezza irregolare.

Eccezion fatta per i mostri che vivono in comunità, i restanti non formano un gruppo che agisce coerentemente, cioè, in generale, i mostri non si alleano contro il gruppo. Tutti i mostri intelligenti conoscono la via d'uscita da questo livello ma non intendono assolutamente (neanche sotto tortura o minaccia di morte) rivelarla ai personaggi.

Teoricamente, il gruppo dovrebbe prima ripulire tutte le stanze del dungeon tranne la 5 e la 14, e dopo trovare la chiave che apre la stanza 5. Se è possibile fate in modo che il gruppo non riesca ad entrare nella suddetta stanza senza prima avere esplorato tutte le altre.

Se il gruppo dovesse subire numerose

perdite o dovesse trovarsi in pessime acque, metteteci parecchie pozioni di *guarigione* in una delle stanze; però non favorite i giocatori, più di una volta.

Preparate delle copie della mappa del tesoro e dell'altro materiale da consegnare ai giocatori prima che inizi il gioco (è meglio fotocopiarle su fogli separati).

1. ENTRATA DEL DUNGEON

NOTA: il primo mostro che si incontra è un metamorfosis. Egli sceglie come sua vittima il componente più debole del gruppo (probabilmente un mago). Come prima cosa scegliete quindi la vittima del metamorfosis e poi adattate al caso specifico il testo seguente.

La stanza sembra vuota. Non appena l'ultimo membro del gruppo passa attraverso la botola, quest'ultima si chiude di colpo. Quasi contemporaneamente un (uomo/donna) entra nella stanza provenendo dal corridoio che si trova a nord. (Egli/ella) è vestito/a in (ampie vesti/armatura/corazza di cuoio) ed assomiglia un po' a (la vittima prescelta). (Egli/ella) dice, "Non preoccupatevi di quella vecchia botola: c'è un'altra uscita alla fine di quel corridoio. Per quale motivo siete scesi quaggiù?"

Giocate il ruolo del metamorfosis con molta attenzione. Apparentemente egli vuole solo aiutare il gruppo e può effettivamente prendere parte agli scontri con altri mostri del dungeon, al fianco dei nostri personaggi. Il suo obiettivo è di riuscire a parlare, da solo, con la vittima designata. Potrebbe ad esempio confidare al suo "amico" di conoscere l'ubicazione di un tesoro speciale che insieme potrebbero rubare – ma se tutto ciò verrà scoperto, sarà la fine del metamorfosis.

Se riesce ad appartarsi con la vittima, la attacca. Se la uccide, cambia il suo aspetto con quello dello sfortunato, dopodiché si riunisce al gruppo inventando le migliori scuse possibili sulle circostanze che hanno allontanato l'"altra" persona. Potrebbe addirittura dire che ha appena ucciso un metamorfosis che voleva impadronirsi della sua persona. Se ciò dovesse accadere, badate a giocare intelligentemente il suo ruolo. In seguito il Metamorfosis ripeterà il trucco, a turno, con gli altri membri del gruppo.

Se il metamorfosis è riuscito ad impersonare uno dei membri del gruppo, parlate privatamente al giocatore in questione e convincetelo a giocare il ruolo del mostro senza destare i sospetti degli altri avventurieri.

Il metamorfosis non ha tesori con sé, ma sa dove ne giace uno di 500 MO: accanto

alla parete ovest di questa stanza, vicino all'angolo nord ovest. È completamente ricoperto di calcinacci e pietre ed il cumulo sembra davvero un parete franata: risulta impossibile da trovare senza l'aiuto del metamorfosis o di una mappa, reperibile, per altro, nel dungeon. Anche sapendo dove è nascosto, i personaggi devono trascorrere almeno due turni a scavare per recuperarlo.

La botola soprastante è sotto un incantesimo che la rende a senso unico. Non appena l'ultimo membro del gruppo la attraversa, questa si chiude di scatto e scompare! Il meccanismo agisce allo stesso modo anche se vengono utilizzati incantesimi o strumenti speciali per riaprire la botola. Gli incantesimi tipo *scassinare*, le abilità dei ladri, gli oggetti magici o altro non servono a riaprire la botola dall'interno. Il gruppo deve trovare l'uscita segreta o rimanere qui intrappolato.

La via d'uscita proposta dal metamorfosis non esiste: in realtà sa dove si trova la vera uscita, ma non la indicherà assolutamente ai personaggi.

2. IL COVO DEL MAGO

Questa stanza ospita una zona notte con due pagliericci, un paio di sedie ed altri mobili nell'angolo sud ovest. Lungo la parete nord c'è un rozzo laboratorio: è composto da un banco di lavoro più alcuni utensili per condurre esperimenti di vario genere e un assortimento di comuni elementi chimici. Nell'aria aleggia un puzzo di marcio. Alcune candele forniscono un po' di luce. Due uomini, vestiti in abiti logori, siedono al banco di lavoro.

Gli uomini sono dei medium (maghi del 1° livello). Hanno entrambi un alto punteggio in destrezza che conferisce un bonus di +1 sulla classe dell'armatura. Ciascuno è armato con un pugnale. Il primo ha memorizzato l'incantesimo *dardo incantato* e il secondo l'incantesimo *sonno*.

I due maghi sono completamente pazzi. Essi parlano dolcemente e sembrano ben disposti nei confronti del gruppo, ma il loro comportamento nasconde l'idea fissa dell'assassinio. Accolgono il gruppo con simulata amicizia, ma non appena un personaggio giungerà a portata dei loro pugnali, cercheranno di affondarli nelle sue carni. Faranno ricorso agli incantesimi solo dopo l'inizio del combattimento. Il loro punteggio di morale è 12 (a causa della loro pazzia) e così combatteranno fino alla morte.

Ciascuno porta con sé una gemma del valore di 20 MO. Gli strumenti del laboratorio hanno il valore, per un mago, di 50 MO.

3. STANZA INCOMPLETA

NOTA: se qualcuno ascolta i rumori appoggiando l'orecchio alla porta, sente un debole ronzio.

Questa stanza è larga 24 metri e profonda solo 3. La lavorazione della parete nord non è stata completata e la superficie presenta fori ed intagli che sembrano naturali. Sparse al suolo ci sono parecchie monete. Sentite un leggero ronzio.

I fori e gli intagli sono la tana di 4 tafani predatori. Ci sono inoltre due passaggi che portano all'esterno ma sono troppo piccoli per essere utilizzati dai personaggi.

Quando il gruppo entra nella stanza viene sorpresa con un punteggio di 1-4 su 1d6 dai tafani nascosti nei fori (a meno che qualcuno non abbia precedentemente ascoltato i rumori).

Sparse sul pavimento ci sono 10 MO, 50 MA e 100 MR.

4. STANZA VUOTA

Sembra che questa stanza sia vuota.

La stanza è effettivamente vuota.

5. STANZA DEL TELETRASPORTO

NOTA: la chiave che serve per entrare in questa stanza può essere trovata nella prima tra le seguenti stanze che viene visitata: 10, 11, 12 e 13 (anche se vengono descritte come completamente vuote). Ogni tentativo di scassinare la serratura fallisce indipendentemente dal tiro del dado (tirate segretamente i dadi ed annunciate che il tentativo è fallito). La porta è in grado di *disperdere magicamente* ogni incantesimo *scassinare* che viene lanciato su di essa.

La porta di questa stanza è chiusa a chiave: la toppa della serratura presenta complicati motivi ornamentali.

I personaggi che guardano attraverso il buco della serratura non vedono niente.

Quando finalmente i personaggi riescono ad entrare nella stanza...

La stanza sembra essere vuota a parte un armadio aperto nell'angolo sud est. Gli scaffali dell'armadio sono ricolmi di tesori di ogni tipo – gemme rilucenti e splendidi gioielli. Sul ripiano più basso tre grossi sacchi traboccano di monete scintillanti. Sembra che tutto l'armadio sia avvolto da una iridescenza verdastra.

ROCCA CALDWELL

L'armadio è un'illusione. Se un personaggio si avvicina a meno di 3 metri dall'armadio, viene istantaneamente *teletrasportato* nella stanza 14. Gli altri personaggi della stanza lo vedranno scomparire in un lampo di luce verde.

C'è una barriera invisibile che si estende a 3 metri dall'angolo nord est. Se la barriera viene colpita, questa cede leggermente per poi riprendere la sua posizione originale.

Le stanze 5 e 14 sono connesse da una speciale linea di teletrasporto. I due capi di questa linea sono l'armadio illusorio della stanza 5 e una bara (denominata bara commutatrice) della stanza 14. Il verso del teletrasporto (dalla stanza 5 alla 14 o viceversa) dipende dalla locazione dell'armadio e della bara commutatrice.

Quando l'armadio illusorio si trova nell'angolo sud est della stanza 5 e la bara commutatrice è chiusa, il teletrasporto opera dalla stanza 5 alla stanza 14. La barriera invisibile dell'angolo nord est è attiva.

Se la bara commutatrice della stanza 14 viene aperta, il teletrasporto cambia verso ed opera dalla stanza 14 alla stanza 5. Istantaneamente l'armadio illusorio della stanza 5 si muove dall'angolo sud est ed appare nell'angolo nord-est; la barriera è ora disattivata. Ogni personaggio che entra nel cerchio di luce verde della stanza 14 (leggi la descrizione della stanza) è istantaneamente teletrasportato nella stanza 5 e sembra che stia uscendo dall'armadio illusorio.

Ogni volta che un personaggio viene separato dal gruppo per via teletrasporto, allontanate il giocatore in questione dagli altri. Dite al restante gruppo che il personaggio teletrasportato è misteriosamente scomparso. Il restante gruppo non deve sapere cosa è successo al personaggio scomparso, neanche se sia vivo o morto. Tenete i giocatori separati fino al momento del ricongiungimento dei personaggi.

Per maggiori dettagli, leggete la descrizione della stanza 14.

6. ANTICAMERA

Sembra che la stanza sia vuota. Sulla parete opposta c'è una porta.

La stanza è vuota.

7. MAGAZZINO

Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza contiene un cubo gelatinoso che sorprenderà il gruppo con un punteggio di 1-4 su 1d6. All'interno del cubo ci sono 72 MA e un *pugnale* +1.

8. MAGAZZINO

Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è vuota.

9. SCAVO

Il suolo di questa zona è ricoperto da detriti derivati da uno scavo. In mezzo ai detriti sono visibili delle monete scintillanti.

Se il gruppo spende un turno a raccogliere monete, vengono raccolte 400 MA e 100 MO. Se il gruppo si ferma due o più turni, trova 600 MA e 150 MO.

Fintanto che il gruppo è fermo a raccogliere le monete, i berserker della stanza 10 possono scoprirlo; le probabilità di essere scoperti sono 1 su 6 nel primo turno, 2 su 6 nel secondo, 3 su 6 nel terzo e così via.

10. CAVERNA

NOTA: il seguente testo descrive ciò che i personaggi vedono dalla stanza 9.

Una debole luce sembra provenire dall'apertura più a ovest delle tre che si trovano lungo la parete sud.

Questo è il covo di quattro berserker. Tre sono armati di spada corta. L'ultimo, il capo, ha una *spada* +1, +2 *contro i non-morti* (F 2-9).

La zona è debolmente illuminata da una singola torcia incastrata nella parete ovest. Sparse sul pavimento ci sono 7.000 MR.

11. CAVERNA

Qui il pavimento è coperto di detriti. Eccezione fatta per una grande sagoma che si intravede vicino alla parete sud, la stanza sembra vuota.

La sagoma vicino alla parete sud è un cesto, chiuso con dei lacci. Esso nasconde una trappola che lancia tre dardi a colui che cerca di aprirlo, a meno che la trappola non venga disattivata o vengano presi altri accorgimenti. I dardi (F 1-4 ciascuno) colpiscono come se lanciati da un mostro di 4 DV. Tirate separatamente i dadi per ciascun dardo.

Il cesto contiene 700 MA e 100 MO.

12. COSTRUZIONE

Sembra che la zona sia vuota.

La zona è vuota.

13. CAVERNA

Un lungo e stretto passaggio finisce in una stanza rozzamente ricavata dalla roccia. Vicino alla parete opposta ci sono 3 umanoidi.

Gli umanoidi sembrano proprio degli hobgoblin ma in realtà sono dei thoul.

L'angolo nord est della camera ospita due grossi sacchi. Un sacco contiene 500 ME. Il secondo contiene 500 ME e 4 gemme del valore di 100 MO (×2) e 50 MO (×2) rispettivamente.

14. TOMBA

Questa stanza rettangolare contiene dieci sarcofagi di pietra, i cui coperchi sono riccamente intagliati. Ciascuno è lungo due metri e largo poco più di uno. Non sono visibili né porte né finestre o altre uscite. Disegnato sul pavimento c'è un cerchio decorato.

Le bare sono molto pesanti e non possono essere spostate. I sarcofagi possono essere scoperti solo da un gruppo di personaggi i cui punteggi di forza sommati diano un risultato di 29 o più. Un personaggio che tenta di scoperciare un sarcofago deve usare entrambe le mani e quindi lasciare armi e scudo.

Il testo seguente descrive il contenuto delle bare:

Bara 1 o 10 (qualunque delle due venga aperta per prima):

Questa bara è la bara commutatrice che cambia il verso del teletrasporto. Quando viene rimosso il coperchio, c'è un lampo di luce e l'area racchiusa dal cerchio disegnato sul pavimento (vedi la mappa) viene illuminata da una tenue luce verdognola per circa 30 secondi, e poi tutto torna come prima. Nello stesso momento, nella stanza 5, l'armadio illusorio si sposta dall'angolo sud est e riappare nell'angolo nord est. La bara è vuota.

Bara 1 o 10 (qualunque delle due venga aperta per ultima):

Questa bara contiene 1.000 MA.

Bara 2: la bara contiene 1.200 MA.

Bara 3: la bara ospita uno spettro che attacca immediatamente. Sorprende gli avversari con un punteggio di 1-3 su 1d6. Inoltre la bara contiene 200 MP.

Bara 4: la bara contiene 1.000 MA.

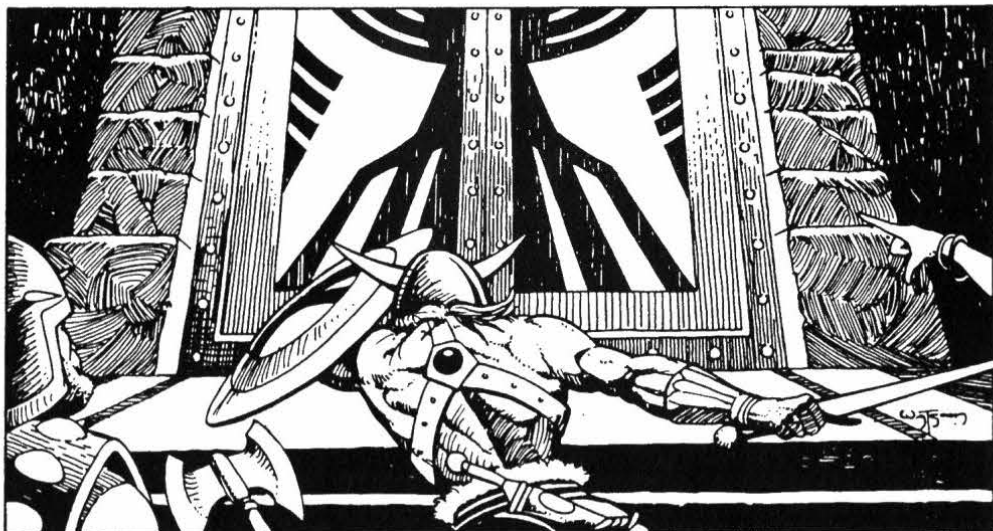
Bara 5: la bara nasconde una trappola speciale che consiste in uno spruzzo di gas che danneggia il metallo come il tocco di un rugginofago. Tutte le armi e le armature, dei personaggi investiti dal gas, sono distrutte, a meno che non si effettui con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte. Le armature e le armi magiche e i metalli preziosi (oro, argento o platino) non sono danneggiati. Il gas ha effetto in una zona circolare di 1,5 metri di raggio. La bara contiene anche 300 MO.

Bara 6: la bara contiene 1.000 ME.

Bara 7: la bara contiene una mappa del tesoro della stanza 1, una pergamena *disco levitante*, ed un pezzo di carta (vedi poi) che riporta le istruzioni per fuggire dal dungeon. L'incantesimo *disco levitante* può trasportare la maggior parte delle monete trovate in questa stanza. Se necessario passerà anche attraverso il circolo teletrasportante al seguito del suo possessore.

Bara 8: la bara contiene uno spettro che attacca immediatamente. Egli sorprende gli avversari con un punteggio di 1-3 su 1d6. La bara inoltre contiene due braccialetti del valore di 300 MO e 500 MO rispettivamente e 5 gemme del valore di 100 MO (x3) e 50 MO (x2) rispettivamente.

Bara 9: la bara contiene 1.100 MA.



Ogni volta che i personaggi ritornano in città, interrompendo il corso dell'avventura, avranno la possibilità di riposare, curarsi, ecc. Ai giocatori non deve essere messa fretta, così da non tenerli sotto pressione; bisogna concedere loro di agire nei tempi che preferiscono, a meno che il loro ritmo non adombri l'avventura con un velo di noia. Finché tutti si divertono, a tutti deve essere concesso di godere delle numerose opportunità che offre la città di La Soglia.

Se volete mantenere il senso del tempo nella campagna, può capitare che i personaggi non si rendano reperibili per un certo periodo; in questo caso potete introdurre dei PNG che tentino l'impresa al posto dei nostri eroi (magari fallendo) oppure potete introdurre fatti che possono intralciare le azioni future dei personaggi (ad esempio, la gilda dei ladri potrebbe rubare il pacchetto di Sindar per poi tentare di rivenderglielo).

Comunque se i personaggi abbandonano l'avventura al castello anche solo per riposarsi, Clifton potrebbe non esserne felice e magari potrebbe pensare che i personaggi vogliono mancare alla parola data. Le voci potrebbero girare di bocca in bocca... un duro colpo per il buon nome dei nostri eroi! Come conseguenza, ciò potrebbe comportare che eventuali altri clienti non si lascino facilmente convincere dell'abilità dei personaggi (lasciate pure che i giocatori le provino tutte pur di farsi assumere). Un'altra potrebbe essere che Clifton assuma altri PNG e che questi completino velocemente almeno una parte dell'avventura, coronata dal successo e dai gioielli trovati. Queste piccole modifiche devono servire ai giocatori per rendersi conto che vivono effettivamente in un luogo reale, con propria vita, popo-

lato di personaggi attivi e che loro non sono gli unici eroi della zona.

Quando il Castello è ripulito

Quando finalmente Rocca Caldwell sarà stata ripulita, i personaggi godranno della fama meritata. Fate capire ai giocatori che ora i loro personaggi sono additati come eroi (bambini che con occhi esterrefatti chiedono se è vero che hanno combattuto contro perfidi maghi ed orribili mostri). Tale espediente aprirà facilmente loro le porte della prossima avventura, La Stanza nella Rocca. Il mercante Hakeen li incontrerà così come è descritto nell'introduzione all'avventura a pag. 14.

Anche se i giocatori rifiutano l'offerta di Hakeen, rimangono pur sempre disponibili le altre notizie e dicerie di La Soglia. In più si aggiungono altre voci:

1. Ai confini della Baronìa dell'Aquila Nera, le scorrerie si fanno sempre più frequenti. La scorsa settimana è giunto un misterioso messaggero dal confine.
2. Un piccolo villaggio ad un giorno di viaggio verso est, è stato assalito dagli hobgoblin. Nessun superstite.
3. I giganti del ghiaccio delle montagne Altan Tepe sono rimasti per troppo tempo inattivi. Vengono mandati dei rinforzi alla Rocca del Castellano.

15. VIA D'USCITA

Fate una copia della pergamena che dice ai personaggi come fuggire dal dungeon e datela ai giocatori quando scoprono la pergamena nella bara.

Le parole magiche "OC HEOC ASON" vanno pronunciate "Oh, che oca son". La frase deve essere pronunciata correttamente perchè la magia funzioni.

Ogni volta che un personaggio nel corridoio fuori dalle stanze 4 e 5 intona la frase magica, scompare la sezione di 3 metri del muro est appartenente al corridoio est (segnata sulla mappa); ciò rende visibile il corridoio che porta all'esterno. Trascorsi due turni, il muro ricompare ma scompare nuovamente se viene riletta la frase.

Il corridoio conduce ad una porta che dà sull'esterno. La porta non è chiusa a chiave. Lo specchio della porta è ingombro di sterpi, ma una volta ripulito si potrà godere della vista del castello, in alto al di sopra dei nostri eroi. C'è un sentiero appena visibile che gira attorno gli esterni del castello, ma la zona verso est è presidiata da una fitissima foresta.

LA STANZA NELLA ROCCIA

Mappe
Inserti staccabili

134-135
159

INTRODUZIONE

Le seguenti informazioni sono per il DM. Siete pregati di leggere tutta l'avventura prima di farla giocare ai giocatori.

Ambientazione

Migliaia di anni fa, Tuma era una città ricca e gloriosa, la sua gente viveva rispettando i codici della saggezza, dell'onore, della giustizia e della pace. Ma la città della Legalità ispirò invidia e odio nei cuori di coloro che seguivano i tetri sentieri del Caos. Più volte eserciti malvagi tentarono di distruggere Tuma, ma i suoi difensori risultarono sempre vincitori. Infine, i nemici di Tuma impiegarono i più potenti dei loro sortilegi e relegarono gli abitanti di Tuma in un'altra dimensione, dove ancora oggi sono intrappolati. Col passare dei secoli Tuma divenne una città dimenticata, tema centrale di leggende e superstizioni. Soltanto un uomo conosce la sua vera storia - Lirdrium Arkayz.

Arkayz una volta faceva parte del consiglio di reggenza della città di Tuma. Durante il conflitto finale, il consiglio decise che due dei suoi membri avrebbero lasciato la città e si sarebbero nascosti, cosicché, se la città avesse dovuto cadere, i due avrebbero potuto continuare a combattere. Arkayz era uno dei due, ma non gli fu permesso di sapere chi fosse l'altro, così da non tradire il suo collega se fosse stato catturato. Il consiglio creò un talismano magico che avrebbe concesso ai prescelti il potere necessario a combattere il male. Il talismano era diviso in due parti, e tali parti avrebbero dovuto essere ricongiunte per sprigionare la magia in esse contenuta. Tramite le parti del talismano, i due prescelti si sarebbero riconosciuti, dato che nessun impostore sarebbe stato in grado di utilizzare l'amuleto. Un potere del talismano era quello di non fare invecchiare il suo possessore. La metà posseduta da Arkayz era nascosta nella Stanza nella Roccia.

I nemici di Tuma non furono in grado di trovare e tantomeno di distruggere il talismano, ma lanciarono un incantesimo che non permetteva ad alcun abitante di Tuma di recuperare il talismano dal posto in cui era nascosto. Arkayz ha ingaggiato altri avventurieri, nel tentativo di recuperare il talismano, ma tutti hanno fallito. Sebbene egli sia un uomo giusto e d'onore, non ha intenzione di rivelare la natura dell'amuleto e la sua identità. Tutto ciò che si può sapere di Arkayz è che è un uomo saggio e un mago eccentrico, che, da lungo tempo, ha

abbandonato la vita avventurosa per dedicarsi alla filosofia e alla poesia. Se i personaggi raggiungeranno la Stanza nella Roccia, l'incantesimo sarà spezzato: Arkayz potrà così recuperare il talismano anche se i personaggi non ci saranno riusciti. Se i personaggi porteranno a buon fine la loro missione, Arkayz avrà almeno una possibilità di liberare il suo popolo. Una volta recuperata la parte del talismano, Arkayz saprà come rintracciare il suo collega ed insieme lavoreranno per salvare il popolo di Tuma. Sebbene il talismano sia un oggetto magico molto potente, la conoscenza necessaria per utilizzarlo va molto al di là delle conoscenze dei personaggi.

INIZIARE L'AVVENTURA

I personaggi iniziano l'avventura a La Soglia, che si trova a parecchie ore di viaggio a sud della Foresta di Carm. Quando il gruppo decide di visitare il Maniero, indicate la loro posizione lungo il confine sud della mappa, di fronte ad uno qualunque dei tre sentieri che conducono all'interno della foresta. I personaggi non incontreranno nessuno lungo il percorso che conduce al Maniero.

Tutti i testi incorniciati della sezione "Ambientazione dei Giocatori" e delle sezioni seguenti, sono descrizioni per i giocatori, di incontri o eventi.

Per iniziare a giocare, leggete il testo incorniciato della sezione seguente.

Ambientazione dei Giocatori

Mentre state consumando la vostra colazione in una delle taverne più economiche di La Soglia, un viaggiatore entra nella stanza comune. A voce alta dice, "La pace sia con tutti voi! Io, Hakeem il mercante, cerco validi amici in cerca di avventura!"

Se qualcuno decide di rispondere ad Hakeem, quest'ultimo dice:

"Passando attraverso la foresta Sylvanhome, mi sono fermato al Maniero, un bel palazzo di proprietà del mago Arkayz Lirdrium. Il suo servitore Jenlar Temlin mi ha pagato per portare qui il suo messaggio. Il mago ha bisogno di avventurieri che compiano per lui una ricerca, ed ha intenzione di pagare bene chiunque si offra di aiutarlo. La lettera del suo servo spiega tutto. Buona giornata, amici miei". Egli distende una pergamena sul vostro tavolo, poi si gira per andarsene.

Dite ai giocatori che essi avevano già sentito la gente del luogo parlare di Jenlar Temlin come di un guerriero coraggioso e degno di fiducia. Poi date loro la lettera e la mappa di Jenlar. Se i personaggi seguono Hakeem fuori della taverna, vedranno che si prepara ad uscire dalla città, a dorso di mulo. Se gli pongono altre domande egli afferma che sia Lirdrium che Jenlar godono di ottima reputazione e della fiducia generale, ma non sa altro riguardo le due persone.

Hakeem il Mercante, uomo comune: CA 9; DVI 1; pf 4; MV 36 (12); N°ATT. 1; F 1-6; TS UC; ML 6; AM L; PX 5.

Hakeem è armato con una spada corta ma non ha armatura. Con sè ha 35 MO.

Se i personaggi chiedono di Jenlar o di Lirdrium ad altre persone (il padrone della taverna o il taverniere), queste risponderanno che entrambe sono persone degne di rispetto. Arkayz è un filosofo, saggio ed un consigliere. I personaggi possono avere le informazioni necessarie per raggiungere il Maniero, chiedendo in giro.

LA FORESTA

Vi dirigete verso il Maniero seguendo le indicazioni della mappa di Jenlar Temlin. Dopo poco tempo vi addentrate nella foresta, seguendo uno stretto sentiero che va verso nord. Potete scorgete conigli e scoiattoli che fuggono quando vi avvicinate. Nessun pericolo è in vista, nè animali nè mostri. Il sentiero sembra un'oasi di pace e di sicurezza. Al calar della sera, il sentiero si apre su un'ampia distesa erbosa. Nel mezzo della piana c'è una maestosa costruzione di marmo bianco. La casa, elegantissima, non è fortificata o protetta da spesse mura. Attorno alla casa c'è un cortile adornato di statue di eroici avventurieri e di mostri terribili. Le descrizioni avute del Maniero corrispondono perfettamente: di fronte a voi giace il Maniero di Arkayz Lirdrium, punto d'inizio della vostra avventura.

Non si vede nessuno. Se i personaggi ispezionano la distesa di erba, non trovano nulla che possa minacciarli. Quando poi urleranno qualcosa o cercheranno di entrare, le porte si apriranno silenziosamente.

IL MANIERO

Due guerrieri hanno aperto la porta e dicono: "Vi stavamo aspettando. Jenlar Temlin è in attesa di vedervi". Vi scortano all'interno di una sala ben arredata, con un lungo tavolo al centro. A capo tavola c'è un uomo di mezza età, vestito di rosso. Si alza quando entrate. I suoi capelli ed i suoi baffi rivolti verso il basso, sono rossi e i suoi occhi sono verdi. Dall'aspetto sembra proprio un valente ed esperto guerriero. "Penso siate giunti fin qui senza problemi." Esclama. "Le creature malvage hanno imparato a non seccarci, qui. Benvenuti al Maniero. Io sono Jenlar Temlin. I termini secondo i quali voi verrete assoldati sono i seguenti: se voi raggiungerete la Roccia e ne riporterete il segreto, Maestro Arkayz darà 300 MO a ciascuno di voi. Potrete tenere per voi tutti i tesori che troverete per la strada. Maestro Arkayz vuole avere soltanto il segreto della Roccia; non ha bisogno di altre ricchezze. Provvederemo a fornirvi cavalli da sella se non li possedete. Potete partire subito o riposarvi qui per poi partire domani mattina".

Jenlar Temlin, Campione (Guerriero di 7° livello): CA 6; DV 7; pf 42; MV 36 (12); N°ATT. 1; F 1d4 (+2, ha un'arma magica); TS G7°; ML 9; AM L; PX 450

Combattimento: i tiri per colpire di un guerriero di 7° livello sono indicati nel D&D® Regole Expert. Se non avete le regole, usate la riga "4+ a 5" sulla tabella dei tiri per colpire dei mostri. I tiri salvezza di un guerriero di 7° livello sono indicati nella tabella dei tiri salvezza del D&D® Regole Base.

Oggetti magici: pugnale +2, anello di protezione +1.

Altre note: Jenlar Temlin non indossa armatura. La sua CA è data dall'anello magico e da un +2 di bonus per la destrezza.

2 Guardie (Guerrieri di 2° livello): CA 4; DV 2; pf 16, 14; MV 18 (6); N°ATT. 1; F 1-8; TS G2°; ML 8; AM L; PX ?

Se i personaggi contrattano per ottenere una paga migliore, potete aumentarla. Jenlar, al massimo, pagherà 500 MO a ciascuno. Se essi chiedono di parlare personalmente a Lirdrium Arkayz, Jenlar dice che "Maestro Arkayz è impegnato in alcuni esperimenti magici e non può essere disturbato".

Quando i personaggi sono pronti a partire, Jenlar si rivolge a loro ancora una volta.

"Devo darvi un avvertimento che potrebbe servirvi. Maestro Arkayz l'ha scritto di proprio pugno e spera che voi siate abbastanza saggi da ricordarvelo e da usarlo al momento opportuno." Jenlar Temlin estrae dalle vesti una piccola pergamena; la srotola, si schiarisce la voce ed inizia a leggere.

Jenlar riarrotola la pergamena ed aggiunge, "Le leggende dicono anche che il segreto è diviso in due parti, visibile ed invisibile. Buona fortuna a voi tutti".

IL SENTIERO DELLA FORESTA

TABELLA OPZIONALE DEGLI INCONTRI CASUALI SUL SENTIERO DELLA FORESTA DURANTE IL GIORNO (tirate 1d8)

Tiro del dado Incontro opzionale	
1	Goblin
2	Spiritelli (solo nella foresta)
3	Orco
4	Cinghiale
5	Lupo
6	Elfi (solo nella foresta)
7	Trappola da caccia dei Goblin
8	Branco di topi

Goblin. (2d4) CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; MV 27 (9); N°ATT. 1; F 1d6; TS UN; ML 7; AM C; PX 5 ciascuno. Ciascun goblin ha con sé un giavelotto e 2-12 ME. Questi goblin sono un gruppo di cacciatori. Se i personaggi ne prendono prigioniero almeno uno, questi dirà loro come evitare la trappola da caccia (incontro opzionale n°7).

Spiritelli. (6) CA 5; DV 1/2*; pf 3 ciascuno; MV 60 (20) in volo; N°ATT. 1 incantesimo; F maledizione; TS E1; ML 7; AM N; PX 6 ciascuno. Queste creature curiose e giocherellone cercheranno di costringere i personaggi a giocare con loro. Se il gruppo si rifiuta, gli spiritelli si arrabbieranno e voleranno via. Se anche solo un personaggio giocherà a rincorrere gli spiritelli per almeno 5 turni, essi ritorneranno in un successivo incontro ostile lanciando una maledizione sui nemici del gruppo (-2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza).

Orco. (1) CA 5; DV 4+1; pf 19; MV 27 (9); N°ATT. 1; F 1d8+2; TS G4; ML 10; AM C; PX 125. L'orco ha con sé 40 MO. Egli

minaccia di attaccare a meno che non gli vengano consegnate 80 MO. Poi, anche se le ha ottenute, attacca ugualmente.

Cinghiale. (1-2) CA 7; DV 3; MV 27 (9); N°ATT. 1; F 2d4; TS G2; ML 9; AM N; PX 35 ciascuno.

Questi animali non attaccheranno se un personaggio dà loro del cibo e se vengono lasciati in pace.

Lupo. (1-3) CA 7; DV 2+2; MV 54 (18); N°ATT. 1; F 1d6; TS G1; ML 6; AM N; PX 25 ciascuno.

Elfi. (1d6+2) CA 6; DV 1; MV 36 (12); N°ATT. 1; F 1d6; TS E1; ML 8; AM n; PX 13 ciascuno. Incantesimo: *charm*. Gli elfi sono un gruppo di pattuglia il cui compito è avvistare eventuali gruppi di banditi o grossi mostri.

Ciascuno è armato con arco lungo, 20 frecce e un giavelotto. Vestono tutti un'armatura di cuoio e godono di un bonus di -1 alla classe dell'armatura dovuto al loro alto punteggio di destrezza. Gli elfi hanno seguito in segreto il gruppo. Se i personaggi si sono dimostrati gentili con gli spiritelli, gli elfi dicono che proprio loro gli hanno raccontato dell'incontro. Se qualcuno è ferito, essi offrono una pozione di *guarigione*. Altrimenti trattate questo incontro come uno qualunque. Gli elfi si mostreranno e chiederanno al gruppo il perchè del viaggio attraverso la foresta. Se i personaggi dichiareranno di essere avventurieri in cerca di mostri malvagi da uccidere, gli elfi si riteranno soddisfatti. Se i personaggi parleranno agli elfi della Roccia, questi diranno di non saperne niente. Gli elfi scompariranno poi all'interno della foresta. I personaggi non saranno in grado di seguirli.

Trappola da caccia dei Goblin. Questa è una fossa quadrata di 6 metri di lato, profonda 4,5 metri, approntata per catturare animali e non il gruppo. I personaggi nani, elfi e ladri hanno l'80% di probabilità di individuare tale trappola; gli altri personaggi hanno solo il 40%. Tirate per l'individuazione anche se i personaggi non stanno specificatamente cercando una trappola: non è difficile da scoprire (se i personaggi hanno già preso prigioniero un goblin, questi dirà come evitarla automaticamente). Se la fossa non viene individuata il personaggio che guida il gruppo vi cadrà automaticamente procurandosi 1d4 ferite.

Branco di topi. (20) CA 9; DV 1 pf ciascuno; MV 27 (9); N°ATT. 1; F 1d6 (nessuna malattia); TS UN; ML 7; AM N PX 5 per branco. Questi topi vivono in un tronco cavo sul sentiero. Se qualcuno camminando o cavalcando (o volendolo spostare) tocca il tronco, essi usciranno allo scoperto ed attaccheranno. Il loro unico tesoro è una piccola gemma del valore di 10 MO.

DURANTE LA NOTTE (tirate 1d6)

Tiro del dado Incontro opzionale

1	Pipistrelli giganti
2	Topi giganti
3	Lupi
4	Orco
5	Goblin
6	Lupo nero

Pipistrelli giganti. (2d4) CA 6; DV 2; pf 3 ciascuno; MV 9 (3)/54 (18); N°ATT. 1; F 1d4; TS G1; ML 8; AM N; PX 20.

Topi giganti. (2d6) CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; MV 36 (12); N°ATT. 1; F 1-3 (nessuna malattia); TS UN; ML 8; AM C; PX 5 ciascuno.

Lupi. (1d4+1) CA 7; DV 2+2; MV 54 (18); N°ATT. 1; F 1d6; TS G1; ML 6; AM N; PX 25 ciascuno.

Orco. CA 5; DV 4+1; pf 19; MV 27 (9); N°ATT. 1; F secondo l'arma; TS G4; ML 10; AM C; PX 125. L'orco indossa un elmetto fatto col cranio e le corna di un grande cervo. È armato con due enormi giavellotti (F 1d6+2) e di una clava (F 1d4+2). Se gli è possibile cercherà di scagliare i due giavellotti prima di entrare in un combattimento di mischia. Egli ha con sé 55 MO e 5 MP.

Goblin. (2d4) CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; MV 27 (9); N°ATT. 1; F 1d8; TS UN; ML 7 o 9; AM C; PX 5 ciascuno. Se i personaggi hanno ucciso tutti i goblin incontrati durante il giorno, considerate questi come una banda speciale in cerca di vendetta (ML 9). Se i goblin non sono stati incontrati o se i prigionieri sono stati rilasciati, considerateli come un gruppo di banditi girovaghi (ML 7).

Lupo nero. (1) CA 6; DV 4+1; pf 25; MV 45 (15); N°ATT. 1; F 2d4; TS G2; ML 8; AM C; PX 125.

Incontri sul sentiero della foresta

Tutte le descrizioni degli incontri di questa sezione, presuppongono che i personaggi viaggino di giorno. Se i personaggi decidono di viaggiare di notte, dovrete di conseguenza, modificare le descrizioni.

W1. PRATO DELLE ARPIE

Il sentiero è largo circa 6 metri. Gli alberi dalla folta chioma impediscono di vedere il cielo azzurro. Gli alti alberi nascondono il sole e la foresta è illuminata solo dalla luminosità del cielo. Scoiattoli, conigli ed altri piccoli animali corrono tra cespugli ed alberi. Qualche cervo si mostra per un attimo e poi si volta scomparendo, come un lampo bianco, nel fitto della foresta. Sembra che poco più avanti il sentiero si allarghi. Alla vostra destra la linea della foresta si sposta verso nord.

Giungete infine in un prato di erba chiara, chiazzi qua e là da cespugli di rose selvatiche. Improvvisamente sentite qualcuno cantare, voci dolci e cristalline che vi attirano fuori dal sentiero.

Tutti i personaggi devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Coloro che falliscono il tiro si fermano immediatamente, confusi, incapaci di agire. Essi sono sotto l'influenza di un incantesimo di *charme*, provocato dal canto di quattro arpie (CA 7; DV 3*; pf 19, 15, 15, 12; N°ATT. 2 artigli/1 mazza; F 1-4/1-4/1-6; MV 18 (6)/ 45 (15) in volo; TS G6; ML 7; AM C; PX 50 ciascuna) nascoste tra gli alberi di Sylvanhome. I personaggi che effettuano con successo il tiro, non dovranno tirare ulteriormente anche se il canto si prolunga nel tempo. Le arpie attaccheranno caricando i personaggi nel prato, anche se nessuno è stato influenzato dallo *charme*. Le arpie ignoreranno (per ora) i personaggi sotto incantesimo e si concentreranno contro gli altri. Continueranno a cantare anche attaccando. I personaggi sotto *charme* cercheranno di impedire ai loro compagni di colpire le arpie anche se non arriveranno ad attaccarli, poichè i personaggi sotto *charme* non possono attaccare i propri amici. La prima arpia che attacca è quella col maggior numero di punti ferita.

Questa beve una *pozione di crescita* prima di attaccare. La pozione raddoppia le sue dimensioni e le ferite inflitte dai suoi attacchi.

I suoi punti ferita non sono raddoppiati. Attaccando essa grida: "Io sono la possente Helgarth, regina delle arpie! Chi osa attaccare gli Stormi della Morte?" Helgarth indossa una tiara del valore di 200 MO. Le altre arpie non possiedono tesori.

Chiunque esplori il prato alla ricerca di indizi o di eventuali altri pericoli, scoprirà un sentiero sul confine nord del prato, sentiero che conduce all'incontro W2.

W2. IL NIDO DELLE ARPIE

Esplorando il prato, scoprite un piccolo sentiero che, uscendo dal prato, si dirige verso nord, nella stessa direzione di provenienza delle arpie. Il sentiero è largo circa 1,5 metri ed è ingombro di erbaccia e roveti.

Tempo fa, le arpie ordinarono a delle loro vittime sotto *charme* di costruire per loro un nido e di tracciare un sentiero che lo congiungesse al prato. Raramente le arpie lo usano, visto che possono volare, ma risulta comodo quando si tratta di trasportare le vittime fino al nido. I personaggi dovranno seguire il sentiero in fila indiana. Coloro che possiedono un cavallo dovranno condurlo a mano. Un personaggio non potrà comunque condurre un cavallo a meno che non sia bardato, in quanto spine e rovi lo ferirebbero.

Proseguire lungo il sentiero risulta assai difficile. Più volte dovete mettere mano alle armi per aprirvi un varco nella vegetazione. Dopo circa venti minuti di cammino, il sentiero sembra allargarsi leggermente; davanti a voi giace una mazza spezzata e sporca di sangue e penne.

I personaggi troveranno nel nido l'ultima vittima delle arpie. Dopo venti minuti, troveranno i segni di un combattimento e il sentiero si allargherà.

A circa 1,5 chilometri dall'inizio del sentiero, si nota uno spazio irregolare di circa 24 metri di diametro, dove gli alberi sono stati abbattuti e l'erba bruciata. Il terreno è ingombro di alberelli spezzati e tronchi carbonizzati. A circa 6 metri da voi, c'è una grotta proprio al centro del terreno bruciato. La grotta è stata costruita ammassando dei macigni attorno ad una sporgenza rocciosa del terreno. Studiando la scena che vi si para davanti, notate che non sentite più i normali rumori della foresta che fin qui vi hanno accompagnato. Qui, tutto è silenzio.

L'entrata della grotta è larga 3 metri e si apre sulla parete ovest. L'interno della grotta è buio. Chiunque si avvicini a meno di 1,5 metri dalla grotta, potrà sentire un forte puzzo di decomposizione e immondizia. Chiunque guardi all'interno della grotta (dotato di infravisione o di una sorgente di luce) scoprirà tre piccole creature.

Sparsi per la grotta ci sono immondizia, rifiuti e ossa rosicchiate. Tre arpie appena nate vivono in mezzo a questa sporcizia. Appena queste repellenti creature vi scorgono, balzano innanzi, battendo debolmente le fragili ali.

Le piccole arpie (CA 9; DV 1/2; pf 1 ciascuna; MV 4,5 (1,5); N°ATT 0; F nessuna; TS UN; ML 7; AM C; PX 5) non possono nuocere ad alcuno. Comunque presentano indubbiamente gli istinti malvagi di una arpia adulta.

Un chierico morto giace sul fondo della grotta. Il suo zaino contiene tre fiale di acqua santa e una pergamena con un incantesimo cura ferite leggere.

La caverna contiene inoltre 80 MO, 700 ME, 400 MA e 2 gemme del valore di 50 MO.

I personaggi ora dovrebbero ritornare al sentiero. Questa deviazione fino al nido delle arpie è costata 40 minuti di tempo per un percorso di 1,5 chilometri. Ora dovrebbe risultare evidente la difficoltà di viaggiare nelle zone selvagge, prive di sentieri agibili.

W3. GNOMI DELLE ZONE SELVAGGE

I cavalli si fermano e volgono le orecchie sottovento, sembrano udire qualcosa. Ora anche a voi sembra di sentire... qualcuno che canta! Dapprima il suono è difficile da individuare, debole e lontano, ma in breve riuscite a distinguere stralci di una melodia, il suono di molte voci che cantano ciò che sembra essere una canzone dei lavoratori. Man mano che il suono si fa più forte, riuscite appena a distinguere un... qualcosa, qualcosa di grosso... che viene trainato sul sentiero da parecchie decine di umanoidi.

Smettete di leggere a questo punto e chiedete ai giocatori cosa intendano fare i loro personaggi: fermarsi sul sentiero ad osservare ciò che avanza verso le montagne, oppure tentare di nascondersi in qualche modo. Se i personaggi rimangono in vista per scoprire qualcosa di più, leggete la descrizione seguente:

Ora che è più vicino, riuscite a vederlo meglio. È uno scafo dal fondo piatto, su cui è montato un solo albero, trainato con delle corde da parecchie decine di piccoli umanoidi. Una decina di questi fanno la spola da poppa a prua trasportando, il più velocemente possibile, grossi tronchi rotondi, depositandoli poi sul terreno proprio di fronte al barcone, così da facilitarne il traino. Pur così facendo, il peso della barca fa affondare leggermente i tronchi nel terreno soffice e gli addetti al traino lottano con tutte le loro forze per far avanzare una mole così mostruosa. In piedi, sul ponte di prua, c'è un piccolo umanoide con una barba lunga tanto quanto lui è alto. Sta urlando dentro una sorta di megafono, incitando i lavoratori a tirare e cantare più forte.

Il tizio sul ponte è Robern Sternslate, conosciuto dagli amici come "Rob il Testardo" e dai suoi denigratori come "Rob il Rozzo" (CA 5; DV 2; pf 11; MV 18 (6); N°ATT 1; F 1-4; TS N1; ML 10; AM L; PX 10). Robern è armato con una caviglia (una sorta di manganello a cui vengono legate le gomene sulle navi, spesso utilizzato come arma impropria. Consideratela come una clava).

Robern ed i suoi compagni sono degli gnomi, e si trovano molto distanti da casa. Non appena Robern può farsi sentire dai personaggi (sempre che i personaggi siano in vista), questi urlerà ai lavoratori di fermarsi e di riposare un po'. Dal ponte poi, urlerà ai personaggi: "Eilà! Qui è il Vagabondo delle Terre che parla! Non saprebbero lor signori, indirizzarmi per caso ad un qualche oceano di queste parti? Vengo da molto lontano ed ancora devo trovare un oceano da attraversare!"

Se i personaggi si comportano amichevolmente, Robern ed il suo nocchiero (addormentato sul ponte) li invitano a bordo. Il nocchiero fa trillare un paio di note da un fischietto e lancia una scaletta di corda dal parapetto.

Robern e la sua ciurma stanno in effetti cercando un oceano. La loro avventura iniziò quando, un mercante si fermò presso il villaggio di Robern e gli vendette un libro che trattava di costruzione di navi e navigazione in generale. Essendo Robern un avventuriero innaturale (per essere uno gnomo), decise che sicuramente valeva la pena di vedere un oceano. Un gruppo di gnomi dello stesso clan scommise che l'oceano non l'avrebbe visto mai, figurarsi poi attraversarlo. Robern non è tipo da tirarsi indietro di fronte ad una scommessa, e così, radunato il maggior numero di amici fidati, ha costruito la sua nave sgangherata (un incrocio tra una chiatta ed una scialuppa) e si è messo in cerca dell'oceano. Sono passati

diversi mesi da quando ha lasciato il suo villaggio e non ha la più pallida idea di dove poter trovare un oceano, ma non è intenzionato ad arrendersi.

Raccontando la sua storia, Robern esalta il coraggio e la determinazione della sua ciurma. Ha disperatamente bisogno di qualcuno che gli dica dove è l'oceano (qualsiasi grande massa d'acqua può andare bene!), ma non può chiederlo direttamente senza ammettere di essersi perso. Tutto ciò mette Robern a disagio. Insiste coi personaggi per avere "notizie dell'oceano" e chiede se hanno delle carte nautiche da vendergli.

Inoltre Robern è interessato ad accrescere la sua ciurma. Già parecchi dei suoi "amici fidati" lo hanno abbandonato, lasciandolo a corto di uomini. Lungo la via ha già assoldato alcuni ubriaconi e fannulloni ma ciò che maggiormente lo interessa è qualche animale da tiro. Egli offre 60 MO per ciascuno dei cavalli dei personaggi; in città si farebbero affari migliori ma l'offerta è discreta.

All'interno della nave c'è acqua e cibo in quantità. Robern e la sua ciurma hanno trasportato la nave per parecchi giorni, fermandosi solo ogni tanto per dormire un po'.

La ciurma di Robern è composta di 40 gnomi (CA 5; DV 1; pf 3; MV 18 (6); N°ATT 1; F 1-6; TS N1; ML 10; AM L; PX 10). Ciascun membro dell'equipaggio ha un uncino da arrembaggio (equivalente ad un giavellotto) ma, in qualsiasi momento, solo 10 gnomi sono armati. Gli altri sono al lavoro per trasporare la nave.

W4. GLI UOMINI CAMALEONTE

Gli alberi di Western Bough, alti e bellissimi, si ergono alla vostra destra. Allo stesso modo, alla vostra sinistra, Rendwood mostra il fascino dei suoi colori: foglie gialle e rosse, tronchi marrone scuro parzialmente ricoperti di muschio verde, fiori azzurri, nere ombre. Dopo poco più di 5 chilometri, la foresta di Western Bough piega verso nord; a quasi un chilometro di distanza, oltre una pianura, si innalzano montagne dalle cime ricoperte di neve. Il vostro sentiero piega prima a sud e poi a ovest, lungo il confine di Rendwood dirigendosi poi su una stretta pianura che separa i boschi dalle montagne. Viaggiate per un altro chilometro e mezzo quando, improvvisamente, 10 creature umanoidi, dall'aspetto assai strano, escono dalla boscaglia e goffamente si dirigono verso di voi. Con altrettanto goffa velocità formano una

linea attraverso il sentiero, bloccandovi il passaggio. Sembrano degli arcobaleni viventi. Il loro corpo sottile è striato di rosso, blu, verde, arancione, giallo, marrone, bianco e nero. Quelli che sono più vicini agli alberi di Rendwood, si scorgono a malapena; le loro figure sembrano fondersi con la foresta. Il loro unico vestito è un perizoma e sono armati di lunghi pugnali. Ciascuno ha un piccolo sacchetto appeso in vita. Una delle creature alza la sua larga mano. In un linguaggio Comune assai stentato e con voce roca dice: "Questo posto appartiene a noi. Gli stranieri possono passare solo col permesso del Signore d'Ombra. Gettate le armi e venite con noi. Non potete fuggire il giudizio di Omnerubesk".

I goffi umanoidi dalla figura sottile sono uomini camaleonte (CA 9; DV 2; pf 11, 11, 10, 9, 9, 9, 8, 7, 6; N°ATT 1; F 1-4; MV 36 (12); TS G2; AS sparizione; DS +2 bonus all'iniziativa; AM N; PX 45 ciascuno).

Gli uomini camaleonte aspetteranno le reazioni dei personaggi; non attaccheranno a meno che i personaggi non lo facciano per primi, nel tentativo di forzare il blocco o di scappare. Se ciò accadrà gli uomini camaleonte mostreranno di possedere un potere assai insolito. Cinque degli uomini camaleonte spariranno improvvisamente, per poi riapparire dietro i personaggi, tagliando loro la strada della fuga; i cinque rimanenti caricheranno il gruppo, pronti ad attaccare. Quando i due gruppi saranno a contatto, l'uomo camaleonte che sta attaccando sparirà improvvisamente e ricomparirà alla destra o alla sinistra del personaggio attaccato: questa manovra conferirà alla creatura un bonus di +2 all'iniziativa. Utilizzeranno tale manovra in ogni round di combattimento. Nell'effettuare tale manovra non esiste la possibilità che un uomo camaleonte si scontri accidentalmente con un suo simile o con un personaggio.

Durante lo svolgersi del combattimento, le creature chiederanno ripetutamente ai personaggi di arrendersi pena la morte. Quando un uomo camaleonte viene ucciso, questi si affloscia al suolo come un sacco vuoto. Se rimarrà solo un uomo camaleonte vivo, questo scomparirà e non riapparirà più, a meno che non venga ucciso prima di poter effettuare tale manovra.

Se verranno perquisiti i corpi delle creature, i personaggi troveranno su ciascuno 20 ME, 10 MO e 2 MP.

Se i personaggi si arrenderanno, gli uomini camaleonte li disarmeranno e, dopo averli legati e bendati, li condurranno alla loro caverna, ovvero l'incontro W5. Se i personaggi sconfiggeranno le creature, ignoreranno l'incontro W5.

W5. LA CAVERNA DEGLI UOMINI CAMALEONTE

Gli uomini camaleonte vi disarmano e curano le vostre ferite. Venite bendati con le mani legate dietro la schiena. Camminate a lungo, ma non siete in grado di dire per quanto tempo e quale distanza abbiate coperto. Quando vi vengono levate le bende dagli occhi, vi trovate in una caverna lunga 18 metri e larga 19, con l'entrata sul lato più corto. A ciascuna parete sono appese due torce. La luce del giorno splende oltre l'entrata della caverna. All'interno ci sono due uomini camaleonte di guardia.

Le due guardie si chiamano Kanreon e Thronik (CA 9; DV 2; pf 11, 9; N°ATT 1; F 1-4; MV 36 (12); TS G2; AS sparizione; DS +2 bonus all'iniziativa; ML 7; AM N; PX 45). Altre due creature (pf 9, 7) sono di guardia all'esterno della caverna. Kanreon e Thronik non si dimostreranno ostili; potrebbero anche scambiare un paio di parole con il gruppo, se qualcuno si rivolge a loro. Permettete ai personaggi di parlare quanto vogliono con le due guardie. Quando hanno finito, Kanreon esce per conferire con Omnerubesk e si allontana per mezz'ora. Quando Kanreon ritorna, assieme a Thronik condurrà i personaggi alla caverna centrale perchè siano giudicati.

La caverna è larga decine di metri ed è alta almeno 12 metri; non siete in grado di stimarne la lunghezza. Raggi di luce filtrano da alcune aperture praticate con intelligenza sul soffitto di roccia, cosicché la caverna viene illuminata quasi a giorno. Sapete che siete molto sottoterra, dato che l'aria è fredda e non vi sono correnti. Vene di metalli e minerali preziosi striano le pareti della caverna e sembrano comporre un vero e proprio arcobaleno di roccia. Il pavimento della caverna lascia crescere incredibili tipi di piante, dai funghi alti come case, ad alberi color dell'arcobaleno che sfiorano il soffitto dell'antro. In lontananza si sente il rumore di una cascata ed intravedete il luccicare di una superficie liquida sotto i raggi del sole. Gli abitanti della caverna stanno coltivando il terreno, raccogliendo la frutta e svolgendo mansioni di vario genere, insomma stanno vivendo una tipica giornata degli uomini camaleonte.

Venite condotti in una piccola stanza oltre la caverna principale. Qui un uomo camaleonte siede su un trono di roccia. Le striature della sua pelle sono poco marcate, probabilmente a causa dell'età avanzata, ed ha un atteggiamento rega-

le. Venti guardie armate lo proteggono. Vi scruta in silenzio e la voce di Kanreon lo presenta come Lemullar l'Omnerubesk, Signore d'Ombra e dei Colori.

L'Omnerubesk (CA 9; DV 4; pf 21; N°ATT 1; F disarmato; MV 36 (12); TS G4; AS sparizione; DS +2 bonus all'iniziativa; ML 7; AM N; PX 90) e le sue venti guardie armate di giavellotto (CA 9; DV 2; pf 9 ciascuna; N°ATT 1; F 1-6; MV 36 (12); TS G2; AS sparizione; DS +2 bonus all'iniziativa; ML 7; AM N; PX 45) non proferiscono parola. Kanreon fa, in questo senso, le veci di Lemullar; l'Omnerubesk si limita a fare cenni di approvazione o di disapprovazione col capo, ascoltando quanto viene detto sia da Kanreon che dai personaggi.

Rimanete in piedi e in silenzio al centro della caverna, per alcuni secondi. Poi Lemullar fa alcuni gesti e Kanreon parla: "Siete stati trovati sul nostro territorio senza l'autorizzazione dell'Omnerubesk. Questo è un crimine ed un insulto nei confronti della nostra gente. Tuttavia l'Omnerubesk è generoso; vi offre la possibilità di guadagnarvi la libertà. Avete due possibilità: potete scegliere di pagare una multa per ciò che avete fatto, oppure potete scegliere di affrontare in un duello singolo uno della nostra gente".

L'uomo camaleonte fissa la cifra della multa a 80-180 MO (2d6+6 × 10) per ogni uomo camaleonte ucciso nello scontro. I personaggi possono provare a negoziare, ma il minimo accettato sarà 70-120 MO (1d6+6 × 10). Se il prezzo da pagare risulta ancora fuori dalla portata dei personaggi, l'uomo camaleonte accetterà come ostaggio un membro del gruppo, mentre la restante parte cercherà di mettere assieme la cifra necessaria. Tutti i personaggi, eccettuato l'ostaggio, saranno liberati. L'ostaggio verrà considerato un prigioniero di riguardo e non verrà maltrattato. L'ostaggio verrà rilasciato al ritorno del gruppo con i soldi necessari a pagare la multa.

Se i personaggi non vogliono o non sono in grado di pagare la multa e non vogliono lasciare un ostaggio, allora l'unica scelta è il duello. Lasciate loro tutto il tempo necessario per decidere. Se scelgono il combattimento singolo, Kanreon fornisce loro altre spiegazioni:

Ciò che seguirà sarà un duello d'onore, un metodo tradizionale per appianare le divergenze. I duellanti combatteranno con delle clave che non sono in grado di uccidere, solo di ferire. Vi sarà permesso di indossare l'armatura. Non potrete usare incantesimi o altre magie. A nessu-

Non è permesso di interferire col corso del duello d'onore. Se sconfiggerete il vostro campione, sarete lasciati liberi. Se perderete, uno di voi rimarrà in ostaggio mentre gli altri recupereranno la somma necessaria a pagare la multa. Chi di voi sarà il vostro campione?

Dopo che i personaggi avranno scelto il loro campione, verranno condotti nell'arena, circa 3 m quadrati al centro della caverna principale. A controllare l'arena ci sono 10 delle guardie di Lemullar e queste sono circondate dagli spettatori. Quando il campione degli uomini camaleonte (CA 9; DV 2; pf 12; N°ATT 1; F 1-4; MV 36 (12); TS G2; AS sparizione; DS +2 bonus all'iniziativa; ML 12; AM N) fa la sua comparsa, viene accolto da un'ovazione di saluto. Il campione del gruppo viene slegato ed entrambi si avvieranno al combattimento. L'uomo camaleonte userà il suo potere di sparizione mentre al campione del gruppo sarà permesso di indossare l'armatura. Il campione locale non si arrenderà mai. Le clava causano 1d4 ferite, ma non sono armi vere e proprie. Se i punti ferita di uno di contendenti vengono ridotti a zero, il personaggio non muore, sviene soltanto. Un personaggio svenuto rinverrà dopo 2d10 minuti, e i danni causati dalla clava scompariranno al ritmo di 1 pf all'ora.

Qualunque sia il risultato del duello, l'uomo camaleonte condurrà i personaggi legati e bendati, fino al luogo del primo incontro (incontro W4). Se i personaggi lasciano un ostaggio, l'uomo camaleonte ogni giorno, attenderà il ritorno del gruppo.

W6. IL PONTE DI PIETRA

Su entrambi i lati del sentiero il terreno è ora roccioso, cosparso di macigni, pietre e rocce appuntite. Il sentiero comunque è sgombro e non avete difficoltà a cavalcare. La vostra pista è attraversata da un fiume che scorre veloce, sopra il quale è gettato un ponte di pietra grigia. Dello stesso materiale è anche l'arco che presidia l'accesso al ponte. L'arco è intagliato con delle sinistre rune, antiche sebbene famigliari. Oltre il ponte il sentiero conduce ad un gruppetto di alberi abbastanza grande da impedirvi la vista del terreno che giace al di là di esso.

I maghi di Tuma, tempo fa, posero due mostri a guardia del ponte. I personaggi possono attraversare il ponte senza pericolo solo svolgendo prima una semplice cerimonia, conosciuta peraltro da tutti gli abitanti di Tuma. L'arco fu costruito per ammonire coloro che intendevano attraversare il pon-

te. I personaggi dovranno combattere i mostri di guardia a meno che non decifrano le rune ed eseguano il rito opportuno.

L'iscrizione è una forma arcaica del linguaggio comune. Un personaggio che lanci l'incantesimo *lettura dei linguaggi*, può automaticamente decifrare le rune. Comunque è possibile leggere le rune anche senza ricorrere all'incantesimo. Se un personaggio prova a decifrare le rune senza l'ausilio di un incantesimo, tirate 3d6 e sottraete 1; se il risultato è minore o uguale al punteggio di Intelligenza del personaggio, significa che il tentativo ha avuto successo, altrimenti non riesce a capirne il significato. Ogni personaggio ha diritto a decifrare le rune senza utilizzare incantesimi, una e una sola volta. Questo è ciò che dicono le rune: "Che nessun uomo attraversi il ponte senza prima aver dato all'acqua ciò che le è dovuto."

Tutti gli halfling, elfi, nani e donne umane, possono attraversare il ponte senza pericolo. Invece i maschi umani possono attraversarlo senza rischio solo se prima versano un po' d'acqua nel fiume. Se questo rito non viene eseguito, i guardiani attaccheranno.

I guardiani sono due Acquafatale dalla figura serpentina (CA 5; DV 3*; pf 14, 12; N°ATT 1; F 1 +annegamento; MV 18 (6) solo in acqua; TS G6; ML 12; AM C). Dai due lati del ponte, attaccheranno solo i maschi umani e tutti i personaggi da cui verranno attaccati. Attaccheranno, inoltre, tutti i personaggi che cercheranno di impedire loro di attaccare i maschi umani.

Ogni personaggio che viene ferito da un Acquafatale, sarà in grado di decifrare le rune automaticamente, anche se in un tentativo precedente aveva fallito. Se tale personaggio cerca di leggere l'iscrizione, leggete il testo seguente:

L'arco che prima era di un grigio uniforme, ora è blu come il fiume e come i due mostri! Ora riesci a comprendere cosa significano le rune: "Che nessun uomo attraversi il ponte senza prima aver dato all'acqua ciò che le è dovuto".

Quando un Acquafatale viene sconfitto, esso crolla di schianto perdendo la forma di serpente, e ricade nel fiume con uno spruzzo d'acqua. Nessuno di loro ha tesori.

W7. IL LADRO ARTIGIANO

Il sentiero si restringe non appena arrivate alle pendici irregolari dei Monti Barkel. Ogni tanto il sentiero presenta una salita, ma il cammino è ancora agevole. Dopo pochi minuti di viaggio su questo terreno, sentite dei rumori, come

di qualcuno, o qualcosa, che si muove tra le rocce a circa quaranta metri alla vostra destra. Sì, c'è davvero qualcosa che si muove, qualcosa che non vuole essere visto.

Un personaggio che volesse indagare tra le rocce, sentirebbe la creatura correre in fretta per poi fermarsi. Dopo cinque round, la creatura ricomincerà a muoversi. Questo giocare al gatto e al topo, continua per altri cinque round, dopodiché tirate per la sorpresa. Se il gruppo sorprenderà l'avversario, lo si vedrà correre tra due rocce. Se l'avversario non viene sorpreso, uscirà fuori dal suo nascondiglio sempreché il gruppo non abbia provato ad usare incantesimi o armi da lancio contro la sua persona. Prima di uscire allo scoperto, urla: "Non tirate! Sto uscendo!"

Vedete uscire un nano di mezza età, con la barba grigia come il ferro. Indossa un mantello con cappuccio di un color marrone che si confonde col terreno. Sembra che non indossi alcuna armatura e la sua unica arma è un martello. Trasporta un piccolo sacco ed un grosso scalpello, entrambi infilati nella cintura.

Il nome del nano è Dunnark Ferrimartello (CA 9; DV 3; pf 18; MV 18 (6); N°ATT 1; F 1-4; TS N3; ML 8; AM L; PX 35) ed è l'armiere di un piccolo clan di nani, che popola le Montagne Krayzen. Si trova da queste parti in cerca di pietre semi-preziose (10 MO ciascuna) che usa per decorare le armi e le armature che forgia. La vena di pietre preziose è sulla superficie; Dunnark semplicemente le ottiene scalpellando un po'. Si stava muovendo tra le rocce nel tentativo di attirare i personaggi lontano dalla vena; da soli i personaggi non saranno in grado di trovarla. Dunnark ha lasciato la maggior parte delle gemme in un luogo nascosto e sicuro, rintracciabile solo da lui; con se porta quattro gemme.

Se il gruppo attacca, svolgete il combattimento in modo normale. Dunnark si arrenderà se fallisce il controllo del morale.

Se il gruppo non attacca, Dunnark si comporterà amichevolmente e si scuserà di averli spaventati, dicendo: "Prima di mostrarmi dovevo essere sicuro di non correre pericoli". Dunnark non confesserà il vero motivo per cui si trova qui, ma dirà che lui stesso è un avventuriero. Offerirà da bere a tutti e sfiderà un guerriero (o un nano, se presente) ad una gara di lancio del coltello. Se il gruppo lo permette, scommetterà le sue gemme contro il denaro dei personaggi. Lasciate ai giocatori la decisione di come la gara verrà svolta, purché consenta pari possibilità di vittoria ai contendenti. Se il personaggio vince, Dunnark pagherà di buon

LA STANZA NELLA ROCCIA

grado. Se i personaggi gli chiedono qualcosa riguardo La Roccia, Dunmark dirà soltanto, "Non ci sono mai stato e ho sentito dire che andarci non è una buona idea". Decidete se il nano accompagnerà o meno, il gruppo nel seguente incontro (non dovrebbe, se il gruppo è in forma).

LA FINE DEL SENTIERO

Vi state avvicinando alla fine del vostro viaggio. La mappa di Jenlar Temlin indica che La Roccia giace a meno di tre chilometri di distanza. Il sentiero piega lentamente verso nord. A quasi un chilometro di distanza dal ponte, il sentiero si perde in un caos di macigni e detriti. Davanti a voi c'è un territorio cosperso di massi enormi, migliaia di pietre e rocce di ogni forma e dimensione.

Nel corso della battaglia finale, i difensori di Tuma causarono la caduta di valanghe e slittamenti del terreno, così da rallentare l'avanzata del nemico. Il terreno ingombro è stato in parte ripulito, così da consentire un minimo di movimento anche se a rilento; i personaggi impiegheranno almeno tre ore per uscire dalla zona dei macigni. Dovranno smontare e condurre a mano i cavalli, per impedire che le rocce appuntite feriscano gli zoccoli degli animali. Dopo questo lento viaggio attraverso le montagne, i personaggi giungeranno a La Roccia.

Dopo varie prove di coraggio e combattimenti, il gruppo raggiunge la sua meta -La Roccia stessa. Dovrà comunque guadagnarsi il diritto ad entrare, combattendo contro i difensori. Il vero obiettivo del gruppo è di ottenere il talismano nascosto all'interno de La Roccia. Malefici impediscono ai nativi di Tuma (come Lirdrium Arkayz) di entrare ne La Roccia; questo è il motivo per cui Arkayz si è visto costretto ad assoldare una compagnia. Comunque se i personaggi recuperano il talismano, Arkayz lo saprà immediatamente, ed essi scompariranno per riapparire al Maniero, la loro missione compiuta.

La Roccia è difesa da illusioni elaborate. Se i personaggi se ne accorgono, la battaglia finale sarà ben più facile.

R1. STREGA DEL CHAOS

Siete di fronte ad un picco solitario che giace nel mezzo di una radura, approssimativamente un quadrato di circa un chilometro di lato. I vostri cuori vi dicono che quella è la vostra meta: La Roccia. Questo possente pilastro di pietra è alto circa 50 metri dalla base fino alla

piatta sommità. La base è un rettangolo irregolare, dove i lati più lunghi (15 metri circa) guardano a nord e a sud e quelli più corti (circa 5 metri) a est e a ovest. La Roccia assume una sezione più circolare man mano che la si percorre con lo sguardo verso la cima. Le pareti sono ripide e presenterebbero non poche difficoltà se si volessero scalare. Vi avvicinate cavalcando e vedete una fanciulla incatenata a La Roccia. Le sue vesti sono gialle e porpora ma in più punti macchiate e rovinare; i capelli dorati sono sporchi e porta una tiara d'argento. L'espressione del suo volto è ghignante, i lineamenti pallidi e segnati dalla solitudine e dal dolore. Con una voce stridula, urla: "Fuggite se ci tenete alla vita! Una vecchia strega che mi vuol rubare la bellezza mi vuole tenere qui incatenata finché non morirò, vecchia e orribile. Scappate prima che torni per punire voi che avete osato avvicinarvi!"

Il gruppo è di fronte alla prima delle illusioni malvagie messe a guardia de La Roccia, dato che la "damigella in pericolo" altro non è che un mostro disumano, la Strega del Chaos (CA 7; DV 6*; pf 20; MV 36 (12); N°ATT 2; F 1-6/1-6; AS attacco magico; TS G6; ML 12; AM C; PX 500). La strega fa uso dell'illusione per nascondere le sue orribili sembianze. Magicamente è in grado di accorgersi dell'avvicinarsi di qualcuno a La Roccia, così i personaggi vedranno la "fanciulla" indipendentemente da quale direzione siano giunti.

La strega non è proprio un mago o un chierico, ma dispone di parecchi attacchi magici che userà contro il gruppo, nel seguente ordine. Manterrà l'illusione di sé stessa legata e indifesa fino all'attacco finale. Gli attacchi magici non vengono indirizzati nel modo dei normali incantesimi, e l'illusione impedisce di individuarla come responsabile (sebbene chiunque faccia uso di *Individuazione del magico*, scoprirà che la magia avvolge la damigella). Cercando di ingannare ancor più i personaggi, urlerà pietosamente e chiederà aiuto.

Controllo degli animali. La strega controlla automaticamente tutti gli animali normali e giganti (non è concesso tiro salvezza). Farà in modo che i cavalli disarcionino i loro cavalieri e che fuggano subito dopo; fuggiranno ovviamente anche i cavalli senza cavaliere. Un personaggio disarcionato deve spendere il round successivo per alzarsi in piedi e quindi non può attaccare. Mentre i personaggi si alzano da terra, la strega usa il secondo tipo di attacco.

Sortilegio dei Pugnali. Questo attacco fa apparire a mezz'aria un pugnale bianco ed evanescente di fronte ad ogni personaggio, ogni pugnale attaccherà come se brandito da una mano invisibile. Il pugnale è anima-

to da una propria volontà ed impegna a fondo il personaggio che lo affronta, fino alla distruzione di uno dei due. Se il personaggio era stato disarcionato nel round precedente, il pugnale godrà di un bonus di +2 al tiro per colpire mentre il personaggio cerca di rialzarsi. I pugnali sono composti di magia pura ma possono essere attaccati e distrutti allo stesso modo delle creature viventi. Le caratteristiche di ogni pugnale sono le seguenti: CA 2; pf 1; N°ATT 1; F 1-4; TS G1. Ogni colpo portato a segno dal personaggio, distrugge il pugnale.

Non appena un pugnale viene distrutto, tutti i personaggi che vi combattevano contro devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi; i personaggi che lo falliscono risultano confusi ed indeboliti per 6 round (-2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza). I personaggi che lo effettuano con successo non patiscono alcuna conseguenza. *La Strega Rivelata.* Dopo la distruzione dell'ultimo dei pugnali, l'aspetto della giovane prigioniera cambierà. In pochi secondi la bellissima fanciulla si trasformerà in una vecchia dalla pelle avvizzita e cadente, con pochi capelli bianchi e disordinati che frustano un viso su cui spiccano delle zanne; le braccia sono lunghe e disumane e terminano in grosse mani le cui dita sembrano artigli. La strega attaccherà il personaggio più vicino.

La strega è un creatura antica, cui è stata conferita una lunga vita dai nemici di Tuma. Quando questi vennero a sapere del talismano, tentarono di distruggerlo ma scoprirono che non ne erano in grado. Così lanciarono i loro incantesimi su La Roccia e lasciarono questa creatura a guardia della stessa. Essa può esistere solo finché il talismano giace nel suo nascondiglio, una volta rimosso, infatti, morirebbe. La strega è ben consapevole di questo fatto ed è veramente una buona guardiana.

Se i personaggi esamineranno la parte de La Roccia dove prima c'era la strega, scopriranno una stretta spaccatura; la strega è rimasta proprio davanti ad essa, per la maggior parte del combattimento. Esaminando ancor meglio la spaccatura, essi troveranno una spada dorata, nascosta in fondo alla fessura. Questa è la *Spada de La Roccia*, una *spada magica* +2 che non può essere usata dalle creature malvage. Lungo la lama della spada si leggono le seguenti parole, scritte in comune: "Largo ed ampio il sentiero che verso il nulla conduce; piccolo e stretto il cammino verso la vera ricchezza. Sciogliete l'indovinello e le ricchezze vincerete". Potete scrivere queste parole su un pezzo di carta da consegnare ai giocatori oppure potete semplicemente leggerle a voce alta. Se scegliete di leggerle, ripetetele ogni volta ve ne sia fatta richiesta, dato che le parole sono scritte su una lama che trasportano e che possono snudare ogni volta che vogliono rinfrescarsi la memoria.

Il significato dell'indovinello è che l'accesso a La Roccia è rintracciabile su uno dei lati del picco. Le entrate sono nascoste alla vista da potenti illusioni; nessun personaggio troverà porte magiche o segrete; l'incantesimo *Individuazione dell'invisibile* non penetrerà le illusioni. Però se un personaggio farà scorrere la mano sulla parete est o ovest, si accorgerà che questa penetra nella solidità della roccia. Le pareti nord e sud sono di roccia normalissima ed un tentativo simile a quello precedente rivelerà soltanto quanto detto. I personaggi non possono portare i cavalli all'interno de La Roccia.

Quando il gruppo scopre come entrare in La Roccia, andate all'incontro R2.

R2. LA STANZA NE LA ROCCIA

La pietra non è solida! Qualsiasi cosa tocchi la parete vi passa attraverso come attraverso l'aria! È questa l'entrata che cercate, o solo un'altra trappola mortale?

Quando i personaggi troveranno il coraggio di entrare, continuate la descrizione.

Vi trovate in una grande stanza, lunga 114 metri e larga 72. La stanza è fortemente illuminata come se la luce del sole potesse penetrarvi. Le pareti sono alte 15 metri e poi curvano in modo da formare una cupola il cui punto centrale è alto 105 metri. Siete nel mezzo della stanza con lo sguardo fisso di fronte a voi. Dall'altra parte della stanza vedete quattro piattaforme rialzate che poggiano sul pavimento, raggruppate a coppie e sette ceste tra le coppie di piattaforme. Ciascuna piattaforma regge la statua di un re incoronato. Le pareti della stanza sono fatte di marmo bianco con disegni in filigrana d'oro e d'argento, raffiguranti alberi, fiori, scene campestri, nuvole; e scene di vita umana, guerrieri, costruzioni di città, mercati, ecc. Lettere d'oro e d'argento giacciono sul pavimento di fronte a voi e formano una scritta: HUBRELIS TUMASSEN. Alla vostra sinistra, la stanza sembra essere andata in rovina come se il tempo e le intemperie ne avessero eroso lo splendore. Alla vostra destra comunque, risplende e brilla di bellezze e meraviglie, come se fosse appena stata terminata. Il vostro gruppo occupa il cuore di questa magnifica stanza!

Questa stanza è ovviamente troppo grande per essere all'interno del picco; in verità La

Roccia altro non è che un modo per nascondere un'entrata magica a questa stanza, che una volta conteneva tutti i più grandi tesori di Tuma.

La scritta HUBRELIS TUMASSEN, presenta lo stesso stile dell'iscrizione sull'arco di pietra vicino al ponte. Un personaggio può decifrare automaticamente la scritta ricorrendo all'incantesimo *lettura dei linguaggi*, o se il suo punteggio di Intelligenza è abbastanza elevato. Se un personaggio cerca di decifrare normalmente le parole, tirate 3d6 e sottraete 1. Se il risultato è minore o uguale al suo punteggio di Intelligenza, allora il personaggio ha decifrato le parole. Una volta tradotte esse significano: "IL GRANDE ORGOGLIO DI TUMA".

Ora che il gruppo ha finalmente raggiunto La Roccia, esistono due possibili finali per l'avventura, ciascuno dipendente dalla forza del gruppo al momento dell'arrivo al picco. Il gruppo potrebbe ancora contare su tutti i membri originali ma i personaggi potrebbero essere rimasti con solo una frazione dei punti ferita iniziali; il numero dei membri potrebbe essere diminuito con ciascun personaggio vivo in perfetta forma; il gruppo potrebbe essere forte e numeroso oppure debole e sparuto. Insomma, qualunque sia la situazione, "Viaggio verso La Roccia" prevede due finali, uno per una compagnia forte e l'altro per una compagnia debole. Il finale A descrive gli incontri di una compagnia forte; il finale B si occupa invece di una compagnia debole. Come DM, spetta a voi scegliere quale sia il finale più appropriato.

Date ai giocatori la copia apposita della Mappa della Stanza nella Roccia.

FINALE A

In questo finale i giocatori dovranno combattere i re dell'antica Tuma, ovvero le statue che sono molto più di ciò che potrebbero sembrare a prima vista.

Sebbene ciascuna sia fatta di marmo bianco e sembri una normalissima statua, tutte e quattro hanno i poteri e le statistiche di una statua animata. Normalmente le statue animate attaccano con i pugni ed hanno a disposizione due attacchi per round; le statue dei re invece attaccheranno con le loro armi. L'arma che ciascuno brandisce è quella che lo ha reso famoso in passato. Finché usano le proprie armi, i re attaccano una sola volta per round. Se per qualche motivo una statua perde la sua arma, allora attaccherà a mani nude due volte per round.

Sebbene queste statue animate siano pericolose avversarie, esse hanno il loro tallone d'Achille, che un personaggio fortunato può scoprire. La magia che anima le statue risiede nelle corone che portano. Se il risultato di un tiro per colpire di un PG è un 20 naturale (cioè non modificato), allora il col-

po fa cadere la corona della statua. Immediatamente la statua si ferma e smette di attaccare. Se un personaggio è così pazzo da rimettere la corona sul capo della statua, questa si rianimerà ed attaccherà nuovamente!

Inoltre la corona determina il tipo di statua animata: ad esempio una corona di ferro fa sì che la statua che la porta sia trattata come una statua animata di questo materiale.

Ovviamente oltre che sfruttando questa particolare debolezza, le statue possono essere distrutte come quelle normali.

Leggete la seguente descrizione non appena un personaggio si avvicina a meno di 27 metri da una piattaforma o una cesta. Quando un personaggio è entro tale raggio d'azione, le statue si animeranno ed attaccheranno. Continueranno ad attaccare anche se il gruppo batte in ritirata.

Avvicinandovi alle piattaforme e alle ceste, riuscite a vedere meglio le statue dei re, cui le piattaforme fanno da piedistallo. Il re all'estrema sinistra è il più anziano dei quattro, più giovane è quello alla sua destra e più giovani ancora sono quelli all'altro estremo. Forse sono i membri di una dinastia, una famiglia reale. Tutti sono raffigurati con un portamento nobile ed orgoglioso, come se degni di portare una corona...

Un momento! Le statue si muovono all'improvviso! Le loro teste, lentamente, si volgono a guardarvi attraverso quegli occhi ciechi. Ciascuno alza un'arma in segno di saluto, sembra, dandovi il benvenuto in questa stanza. Poi, con terrore, vi rendete conto che il saluto è in realtà una sfida, poichè tutti i re stanno scendendo dal loro piedistallo, e si dirigono verso di voi!

I seguenti paragrafi descrivono le statue una per una. Potete descrivere l'aspetto di ogni statua al suo avversario.

Re Alcides. La statua è quella di un vecchio, carico di anni e saggio. I lineamenti del viso presentano ancora le preoccupazioni del regno ed anche gli occhi sembrano mostrare tristezza. Porta una semplice corona di ferro, senza alcuna decorazione. La sua arma è una possente ascia da battaglia. Re Alcides viene trattato come una statua animata di ferro (CA 2; DV 4*; pf 12; MV 9 (3); N°ATT 1 (con l'ascia) o 2; F 1-8 (con l'ascia) +speciale o 1-8/1-8 +speciale; TS G4; ML 11; AM N; PX 125). Gli attaccanti che usano armi di metallo non magiche, devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi ogni volta che colpiscono la statua; il fallimento significa che l'arma è rimasta incastrata nella statua e non è rimovibile a meno di ucciderla o di farla cadere la coro-

LA STANZA NELLA ROCCIA

na. La Spada della Rocca non può rimanere incastrata nel corpo di Alcides.

Re Belkazar. L'espressione del re è serena e felice, come se fosse in pace con se stesso e con il mondo intero. La statua riporta fedelmente anche un simbolo sacro attorno al collo del re. La corona che porta è di granito, scolpita in modo da assomigliare alle mura esterne di una città circolare.

Come arma ha una mazza. Re Belkazar possiede le abilità di una statua animata di pietra (CA 4; DV 5*; pf 15; MV 18 (6); N°ATT 1 (con la mazza) o 2; F 1-6 (con la mazza) o 2-12/2-12; TS G5; ML 11; AM C; PX 300). Una statua animata di pietra normalmente attacca spruzzando il magma dalla punta delle dita. Re Belkazar non attaccherà in questo modo finché è in possesso della sua mazza.

Re Calobanes. L'espressione di questo giovane re è spensierata e felice. Sembra essere un giovane che ha imparato come godersi la vita. La sua corona è formata da cristalli di quarzo, agate, ed altre pietre semi-preziose. Come arma ha un lungo pugnale. Re Calobanes possiede le abilità di una statua animata di cristallo (CA 4; DV 3; pf 9; MV 27 (9); N°ATT 1 (col pugnale) o 2; F 1-4 (col pugnale) o 1-6/1-6; TS G3; ML 11; AM L; PX 35).

Re Delophenes. La statua rappresenta in maniera evidente il fratello di re Calobanes, ed entrambe sembrano avere la stessa età. Ad un'esame più attento risulta che i due sono gemelli ma se Calobanes era amante del divertimento e spensierato, Delophenes sembra possedere un carattere più introverso, serio e introspettivo. Come arma usa un lungo pugnale. Re Delophenes possiede le abilità di una statua animata di cristallo (CA 4; DV 3; pf 9; MV 27 (9); N°ATT 1 (col pugnale) o 2; F 1-4 (col pugnale) o 1-6/1-6; TS G3; ML 11; AM L; PX 35).

Se tutte e tre le statue vengono distrutte, esse cadranno in polvere, lasciando al gruppo solo le loro corone e le armi. Se il gruppo esamina da vicino i piedistalli, scoprirà che vi sono incisi i nomi dei re ed altre notizie qui di seguito riassunte:

Alcides era il padre di Belkazar. Calobanes e Delophenes erano i figli di Belkazar. Uno dopo l'altro, tutti soffrirono in vita a causa della loro pazzia e delle decisioni sbagliate in tempo di crisi.

L'unico tesoro posseduto dai re è la loro corona. Se qualcuno volesse cimentarsi nella stima del valore delle corone, dite che ciascuna vale circa 1.000 MO. In verità anche le corone sono camuffate da un incantesimo perché riflettono lo splendore dei re. Una volta asportate dalla stanza, valgono solo 50 MO l'una.

FINALE B

Le ceste allineate contro il muro con le piattaforme sono tutte fatte di legno; ma mentre la prima è di semplice legno, la settima è sfarzosamente decorata con gemme, oro e argento lavorati. L'aspetto delle ceste cresce, in bellezza, dalla prima alla settima.

Dopo aver letto ai giocatori la descrizione della Stanza nella Rocca, fate uso del testo precedente per descrivere l'aspetto delle sette ceste. Fatto ciò dividete il gruppo in due gruppi: da una parte i personaggi con i più alti punteggi di Saggezza, da un'altra quelli con la Saggezza più bassa, ma non dite ai giocatori in base a cosa avete effettuato la divisione. Leggete al secondo gruppo, in disparte, la seguente descrizione:

Sentite delle voci che vi chiamano. Vi dicono di osservare la parte più bella della stanza, dicendo: "Questa è Tuma! Questa è la grandiosità già una volta perduta e che ora può essere vostra. Per lunghi anni la sua gloria ha atteso valorosi avventurieri che venissero a reclamare ciò che il vostro coraggio e la vostra temerarietà si sono guadagnati. Tutto ciò è vostro di diritto, vinto dal vostro valore, dalla possanza delle vostre armi, dalla vostra abilità ed intuizione. Altri hanno provato, ma hanno fallito – poichè non hanno voluto prendere il premio che avevano conquistato. Venite, ora. Prendete ciò che è vostro. La ricchezza di Tuma è vostra; spetta più a voi che a chiunque altro. Guardatevi dalla follia di coloro che hanno ignorato la grandiosità di Tuma! Guardate la parte povera e disadorna della stanza! È così decaduta a causa di quei folli che hanno confuso la povertà con l'umiltà, semplicità con la pietà, che hanno ignorato beni e ricchezze chiamandoli avidità e avarizia. Quei folli pensavano che l'onore significasse inchinarsi e non innalzarsi in tutta la propria grandiosità. Non siate pazzi! Lasciate suonare le trombe che inneggiano al vostro valore! Ai migliori spetta il meglio! Ai più coraggiosi, il premio più bello! Siete riusciti ad arrivare alla Rocca; non andatevene a mani vuote, poveri per sempre! Non siate pazzi! Non siate pazzi!"

Cercate di essere al meglio persuasivi in modo che i personaggi credano a ciò che le voci dicono loro.

Non dite altro al primo gruppo, eccetto la descrizione precedente della stanza, richiamando la loro attenzione sulla parte più magnificente. Tutto ciò non indirizza alla

giusta scelta, dato che la cesta che contiene il tesoro di Tuma e il segreto de La Rocca, non è la più bella, ma è quella di più semplice fattura. Dopo aver cercato di attirare l'attenzione del gruppo verso la parte più bella della stanza, leggete ai giocatori ciò che segue.

State guardando le sette ceste allineate contro il muro dove giacciono le piattaforme. La prima cesta è pur sempre elegante nella sua semplicità ma ogni successiva supera la precedente in valore ed architettura. L'ultima cesta è di gran lunga la più bella delle altre. I suoi gioielli brillano alla luce misteriosa della stanza; anche l'oro e l'argento rilucono. E poi, dal nulla, una voce profonda vi dà il benvenuto alla Stanza nella Rocca. "Siete veramente degli eroi coraggiosi se siete riusciti ad arrivare a questa splendida stanza! Il vostro coraggio deve essere premiato. In una di queste sette ceste giace il premio che agognate e, in verità, molto di più! Ma potete scegliere solo una delle ceste ed accontentarvi di ciò che troverete in quella soltanto. Finora vi siete comportati bene; scegliete con giudizio ed il vostro viaggio sarà coronato dal successo. Ciò che avete sperimentato lungo la via sarà ciò che meglio vi guiderà nella vostra decisione. Pensate, dunque, e scegliete!" La voce si perde nel silenzio, unico compagno dei vostri pensieri.

La frase "ciò che avete sperimentato lungo la via" fa riferimento al fatto che le illusioni hanno ingannato il gruppo spesso e volentieri. Ora i personaggi devono far uso del cervello, non dei muscoli.

Per il Finale B, le iscrizioni sulla lama della spada d'oro narrano di un combattimento interiore necessario per prendere la giusta decisione. Se il comportamento del gruppo è oltremodo sospettoso, quasi paranoico, sciogliete al posto loro, l'indovinello della spada. Ma questa interpretazione è attinente al solo Finale B; nel Finale A, infatti, il combattimento a cui si fa riferimento è reale.

C'è solo una cesta che, una volta scelta, può svelare il segreto de La Rocca, e tale cesta è la prima, quella di semplice legno. Se il gruppo dovesse sceglierne un'altra qualsiasi, la voce riprende a parlare in tono irato: "Creature folli ed avidi! Voi osate pensarvi degni di scoprire il segreto de La Rocca! Giammai un segreto così grande sarà svelato ad esseri quali voi siete! Andatevene! Nulla avete appreso dal vostro viaggio tormentato! Andatevene e non tornate mai più ad oltraggiare questo luogo!" La stanza poi scomparirà gradualmente alla vista ed i personaggi si ritroveranno all'esterno de La

Roccia per affrontare un pericoloso viaggio di ritorno al Maniero.

Il fallimento di questa ricerca produce risultati abbastanza interessanti. Se il gruppo era stata catturata dagli uomini camaleonte e tra le due fazioni era stato sancito il patto, rimane sempre da effettuare il pagamento. Se ciò che i personaggi offrono è molto meno di ciò che era stato pattuito, allora dovrete decidere il corso delle azioni. Ben che vada, l'Omnerubesk negherà il permesso di passare attraverso le terre della sua gente, e il gruppo dovrà giungere al Maniero per un'altra via.

Ma tutto ciò accade solo se viene scelta la cesta sbagliata. Se il gruppo sceglie la cesta giusta, allora accadrà quanto è descritto qui di seguito. La cesta di legno non è chiusa a chiave anche se sembra esserlo; tutte le altre però lo sono. Aprendo la cesta, i personaggi troveranno i seguenti oggetti: 100 MP; 1 MO; 4 cinture di oro intessuto del valore di 100 MO ciascuna; un anello di protezione +1; 2 pozioni di guarigione; una corda magica; 2 pugnali +1; e un talismano di foglia curiosa, che assomiglia ad una T con un'appendice diagonale all'estremità destra del taglio orizzontale della T. In punta all'appendice c'è una piccola pietra rossa, che non è un rubino o un'altra pietra il cui valore possa essere stimato dai personaggi. Quando il contenuto della cesta sarà stato esaminato completamente, la voce riprenderà a farsi sentire, ma questa volta più forte.

Ben fatto, eroi coraggiosi! A voi sarà rivelato il segreto de La Roccia, il più grande dei segreti. Un'anima viene giudicata quando si eleva al punto di poter sedere al posto del giudice; non giudicate da ciò che si vede, ma da ciò che è realmente. Lasciate che gli occhi del cuore guidino quelli del corpo. Ciò che riluce non è sempre oro; la risposta giace nascosta nel cuore. L'aspetto esteriore di una creatura può mutare il suo aspetto interiore. Corretto sia il vostro giudizio; siate saggi. Siate saggi!"

Il talismano nella cesta è magicamente intelligente ed è la sorgente delle voci misteriose. La funzione della Stanza nella Roccia è quella di ingannare gli avventurieri avidi e folli, così da proteggere il talismano da mani oltremodo rapaci. Il talismano attiverà la porta magica non appena il gruppo cercherà di aprire la cesta, ma i personaggi avranno il tempo di raccogliere il tesoro (se scelgono la giusta cesta). Se hanno scelto in maniera sbagliata, non gli verrà data la possibilità di rientrare nella Stanza nella Roccia; il talismano bloccherà la porta magica.

Il denaro dovuto agli uomini camaleonte (se esiste il debito) verrà dedotto dal totale del tesoro raccolto fin dall'inizio dell'avventura e non solo dalla cifra incamerata dopo

l'incontro con gli stessi. Ciò non comporta alcuna differenza se il patto prevedeva un riscatto fisso, ma se si trattava di una percentuale del tesoro la differenza è ovvia.

RITORNO AL MANIERO

Dopo aver chiuso i conti in sospeso (se esistevano) con gli uomini camaleonte, Lirdrium Arkayz troverà i personaggi dovunque essi siano, e li riporterà magicamente al Maniero. Jenlar Temlin scenderà l'ampia scalinata e chiederà se l'impresa è stata coronata dal successo; chiederà del segreto de La Roccia. Il segreto consiste nelle ultime parole dette dal talismano. Se qualcuno ripete tali parole, Jenlar Temlin dice sorridendo:

"Veramente ben fatto, ma il segreto della Roccia è composto da due parti. Cos'altro avete riportato dal vostro viaggio?"

In sintesi, vuole avere lo strano talismano. Se i personaggi non realizzano di cosa Jenlar stia parlando, quest'ultimo chiederà apertamente di uno strano oggetto a forma di T. Una volta ottenuto il talismano, Jenlar si inchinerà e darà a ciascun personaggio la ricompensa pattuita precedentemente. Se i personaggi faranno domande sul talismano e La Roccia, Jenlar dirà:

Maestro Arkayz è impegnato in un progetto segreto ed il talismano è necessario per completare il lavoro. Tempo fa il talismano era in suo possesso, ora glielo avete restituito. Il segreto de La Roccia è una saggezza che vi potrà essere utile in futuro. Sono contento che voi siate riusciti là dove altri hanno fallito. Ciò è segno di un futuro brillante per tutti voi.

Se il gruppo è entrato nella Stanza nella Roccia ma non è riuscito ad ottenere il talismano, Jenlar non se la prenderà poi molto, dato che Lirdrium sarà in grado di recuperarlo con altri mezzi. Egli elogerà il coraggio dei personaggi, dicendo che nessun altro è mai arrivato così vicino alla meta.

Il gruppo, a questo punto, può partire subito o passare la notte al Maniero, per poi dirigersi verso La Soglia il giorno dopo.

Questo interludio lega le avventure La Stanza nella Roccia e La Grande Fuga. È possibile intraprendere un'avventura secondaria visitando le Caverne di Quasqueton, se avete voglia di prepararla. A pag. 150 troverete le mappe di quest'area su cui imbastire la vostra storia.

Quando i personaggi arriveranno a La Soglia, di ritorno dal Maniero, troveranno un vecchio con un bastone accampato sul sentiero. Se i personaggi gli parleranno, conosceranno la storia della Baronía dell'Aquila Nera.

Il vecchio dice di essere Anton Turino, una spia al servizio del Duca Stefano. Il suo compito era di verificare se il Barone Hendriks fosse la causa dei disordini causati da scorrerie di goblin lungo il confine ovest ed è così venuto a conoscenza del fatto che le spie del Barone sono dappertutto. Sta per ottenere la prova finale di cui ha bisogno per smascherare il complotto al Colle Alberosolo, ad un giorno di cavallo ad est di Luln, ma c'è un problema. Non può portare personalmente questa prova a Specularum ed ha bisogno di aiuto. Il compito non è retribuito, ma quando ne parlerà al Duca, cercherà di convincerlo a garantire qualche favore personale.

La storia è una menzogna. Anton è al servizio del Barone Hendriks ed il suo compito è di ridurre al minimo i pericoli che incombono sul suo padrone. Pericoli, in realtà, non ce ne sono stati, ma Anton ha concepito questo piano per far bella figura. Un gruppo di goblin segretamente aiutati dal Barone, compirà a breve termine una scorreria su Luln. Anton vuole ingannare i giocatori dirigendoli a ovest per poi consegnarli agli uomini del Barone come spie. Ha voluto incontrarli fuori della città per evitare eventuali interferenze.

Se il gruppo attaccherà uccidendo Anton (nel combattimento Anton ha CA 7 e muore al quarto colpo inflittogli - egli effettua con successo tutti gli eventuali tiri salvezza e l'incantesimo sonno non ha alcun effetto su di lui. Inoltre, non può causare più di 10 ferite al gruppo) i personaggi troveranno una mappa che reca la scritta "Colle Alberosolo, incontro a breve termine". Se avete scelto di giocare le Caverne di Quasqueton, Anton avrà anche una mappa che conduce a queste ultime con la scritta "Quasqueton? Controllare in seguito."

Questa è una trappola per i giocatori che credono al primo PNG che incontrano. Anton non può produrre le prove che confermano la sua storia. Risponderà alle domande con altre domande, fuorviando i personaggi fermandosi a riflettere prima di ogni risposta evasiva. La sua storia presenta dei punti deboli (del tipo: come può parlare al Duca se non può entrare a Specularum?). Un incantesimo individuazione del male rivelerà le sue cattive intenzioni. Non c'è nessun problema se il gruppo si rifiuterà di andare con Anton, semplicemente egli rivolgerà la sua attenzione ad un altro piano che non coinvolge i personaggi.

Se i personaggi decidono di accompagnarlo (o se decidono di indagare per conto loro nei pressi di Luln) andate all'avventura.

LA GRANDE FUGA

Ambientazione

Investigando sulla probabile scorriera di goblin nei pressi di Luln, l'accampamento dei personaggi viene sorpreso, di notte, da un numeroso gruppo di goblin (messi insieme da Anton, se presente). Spiegate ai giocatori che se tentassero di resistere, probabilmente i loro personaggi morirebbero, e fate in modo che i personaggi di coloro che tentano anche solo una mera resistenza, muoiano durante il combattimento (in pratica è un test sull'intelligenza di gioco; la pena per non rendersi conto della realtà è la morte; ovviamente non dovete far morire il personaggio di chi si arrende). Se Anton è presente lo si sentirà esclamare che ha catturato delle spie del Duca. I personaggi saranno forzati a marciare per parecchi giorni verso un avamposto della Baronia.

Se i giocatori si dovessero lamentare del fatto che alla loro cattura non è stata data alcuna alternativa, rammentate loro che se l'avventura fosse una cosa facile, tutti l'intraprenderebbero – non possono certo aspettarsi che le cose vadano sempre per il verso giusto – e che avrebbero potuto evitare la cattura facendo caso ad alcuni indizi ma che avranno ampie opportunità di fuggire e di recuperare il loro equipaggiamento, se giocheranno bene.

Note per il Dungeon Master

I membri del gruppo devono iniziare questa avventura senza armi ed armature. I libri degli incantesimi sono stati portati via. Gli incantesimi memorizzati potranno essere utilizzati normalmente. Tutti sono stati inoltre privati degli oggetti palesemente magici. C'è il 20% di probabilità che gli oggetti non così evidentemente magici, siano stati tralasciati al momento della perquisizione.

Una volta che i personaggi sono fuggiti dalla loro prigione, essi possono cercare il loro equipaggiamento (tenuto nella stanza 13) o tentare una fuga precipitosa. Se fuggono senza recuperare il loro equipaggiamento, e tornano in fretta a Luln, il sindaco Sascia provvederà a rifornirli di armi ed armature non magiche (e forse anche qualche pergamena contenente incantesimi da mago) così che possano ritornare all'avamposto e distruggerlo. Allora potranno recuperare i loro oggetti. Se accade ciò, rimpiazzate tutti i mostri e gli uomini che il gruppo ha ucciso durante la fuga. Quando i personaggi ritornano, tutti gli abitanti dell'avamposto saranno sul chi vive, e sarà impossibile coglierli di sorpresa. Tutto ciò non ha grandi effetti sul gioco campagna: le schermaglie lungo i confini sono comuni.

Le stanze vuote o in cui qualcuno sta dormendo, sono considerate buie, a meno che la stanza non abbia delle finestre o sia specificato diversamente nel testo. Le stanze che

sono occupate da persone sveglie sono illuminate, tramite finestre o altre fonti di luce artificiale. Le porte non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente, a meno che il testo non specifichi diversamente.

Gli abitanti dell'avamposto sono soldati intelligenti. Essi collaborano e, una volta suonato l'allarme o avvistati i prigionieri in fuga, cercheranno di inseguire il gruppo nel modo più efficiente.

Tenete bene a mente che i personaggi non possono disegnare la mappa dell'avamposto almeno finché non trovano qualcosa con cui disegnare.

I corridoi dell'avamposto saranno vuoti esattamente per 10 turni dopo che il gruppo sarà fuggito dalla stanza 1. Dopo di che, gli uomini e le donne che stavano mangiando nella stanza 2, usciranno a gruppi di uno o due, ciascun gruppo per ogni turno. Per ogni turno, esiste una possibilità su sei (1 su 1d6), che il gruppo incontri 1 o 2 veterani (G1, CA 9, pf 7 ciascuno, pugnale F 1-4, ML 8). I veterani cercheranno di dare l'allarme, sempreché vincano l'iniziativa e non vengano sorpresi. Se viene dato l'allarme, le possibilità di incontri per ogni turno crescono a 3 su 6. Se il gruppo è già impegnata in un combattimento, c'è una possibilità su sei (1 su 1d6) per ogni round di combattimento, che giunga un altro veterano a dare manforte ai suoi colleghi.

Le statistiche dei mostri sono a pag. 28.

1. PRIGIONE

La luce tremolante delle torce illumina a stento la prigione che vi ha ospitato per due giorni. Parlando tranquillamente tra di voi, avete raccolto un misero quantitativo di informazioni riguardo la vostra situazione. Siete stati catturati dai goblin e portati in questo avamposto, da qualche parte proprio dietro i confini dell'Aquila Nera. Vi sono stati bendati gli occhi, siete stati condotti attraverso corridoi ed infine messi in catene in questa piccola cella.

È importante che fuggiate, ed in fretta. Avete saputo che una grande forza di goblin, supportata dalla Baronia dell'Aquila Nera, presto scenderà su Luln. La città deve essere avvertita.

Una volta assicurati alle catene, vi sono state tolte le bende dagli occhi, ed avete visto la vostra prigione. La vostra cella è larga circa 6 metri e lunga 24. Su una delle pareti più lunghe c'è una doppia porta di ferro, chiusa a chiave. I ceppi alle caviglie sono fissati ad una catena massiccia di circa 1,5 metri. La catena passa attraverso un anello infisso nel pavimento della cella. Le torce che illuminano la stanza sono appese alle pareti molto in alto – troppo in alto perché le possiate raggiungere.

Ogni tanto avete sentito delle voci umane, ma, almeno fino a questa mattina, l'unica creatura che avete visto è un grosso umanoide la cui figura assomiglia a quella di una iena. Vi ha portato cibo e acqua tre volte al giorno. È armato di un pugnale e di una mazza, e trasporta un grande mazzo di chiavi. Ha solo borbottato alcune lamentele in Comune perché il suo capo non lo ha lasciato torturarvi.

Questa mattina è venuto nella vostra cella il comandante umano accompagnato da un ufficiale donna di un'altra unità dell'Aquila Nera, che elogiava il fidato agente Anton Turino che vi aveva catturato. All'ufficiale viene detto che invece di uccidervi come spie, preferiscono portarvi al mercato degli schiavi di Forte Destino. Là non avrete alcuna possibilità di fuga.

Se volete rivedere ancora le vostre case, dovete agire in fretta... e presto sarà il momento del pasto pomeridiano.

Date ai giocatori 10 minuti di tempo reale per elaborare un piano. Se il piano viene deciso in minor tempo, il guardiano arriva non appena hanno finito di discutere. Se i giocatori, trascorsi i 10 minuti, non hanno ancora terminato, il guardiano arriva comunque. Quando il guardiano sta per entrare nella stanza, leggete il seguente testo:

Sentite l'avvicinarsi di passi pesanti, ed il rumore di una chiave infilata nella toppa. È il vostro guardiano che viene a portarvi il pasto pomeridiano. Entra da solo, borbottando qualcosa tra sé e sé. Sembra essere distratto.

Il guardiano è un gnoll armato di pugnale e mazza. Trasporta un mazzo di 6 chiavi. Solo due di queste vengono usate in questa avventura: una apre i ceppi delle caviglie e l'altra apre la porta della prigione.

Lo gnoll non è particolarmente intelligente e si lascerà ingannare da ogni trucco inscenato appena decentemente, come qualcuno che si finge malato o altro. Se viene catturato e minacciato, collaborerà con il gruppo, pur sempre in attesa di cogliere l'occasione per tradirlo. Sa che l'equipaggiamento del gruppo è nella stanza 13, ma non ne possiede la chiave.

Per dare qualche possibilità in più al gruppo, il primo incantesimo lanciato da un PG avrà effetto sicuro, indipendente dal tiro salvezza della vittima; questo beneficio si applica una sola volta soltanto per l'intero gruppo.

Se il piano del gruppo non ha successo, il guardiano se ne va portando con sé il pasto, ma non farà rapporto sul tentativo di fuga per non fare brutta figura. Ritournerà col pasto serale, ma questa volta più attento.

Se il gruppo non fugge entro due giorni (o i pasti), un gruppo di guardie umane porterà i personaggi fuori dalla cella e li porterà (in catene) a Forte Destino.

Ulteriori tentativi di fuga sono a discrezione del DM (ricordatevi che i maghi non possono memorizzare i loro incantesimi senza il libro degli incantesimi). Una possibile via di uscita è data alla fine di questa avventura, nell'Interludio C.

Se il gruppo fugge dalla stanza, leggete il testo seguente:

Spingendolo con attenzione il capo da dietro la porta, vedete un corridoio che si prolunga a destra e a sinistra. Alla vostra sinistra, sentite rumori di conversazione e di risate. In entrambe le direzioni vedete ulteriori corridoi che si diramano in parecchie porte.

2. CUCINA E SALA DA PRANZO COMUNE

NOTA: due sono le aperture (senza porte) che danno accesso alla sala pranzo ed una porta (chiusa) che si apre sulla cucina. Se il gruppo fa capolino attraverso le aperture della sala da pranzo, leggete il testo seguente:

Vedete una grande stanza con molti tavoli e banchi. Sedute ai tavoli ci sono circa 20 persone; stanno ridendo, parlando e mangiando. Ci sono sia uomini che donne; tutti indossano una armatura di cuoio e sembrano essere soldati. In una parte della stanza c'è una cucina aperta; una porta conduce fuori dalla cucina.

Se il gruppo apre la porta della cucina, leggete il seguente testo:

Una cucina aperta lascia intravedere al di là di essa una grande sala da pranzo affollata. Due donne stanno preparando e servendo i pasti. Dalla cucina proviene un'aroma delizioso di carne arrostita.

Le due donne della cucina e dieci delle persone sedute sono servi e non soldati. Le altre persone sono soldati in armatura di cuoio, armati di pugnali.

Ci sono 6 servi maschi e 6 femmine, 8 guerrieri veterani (G1) e 2 combattenti (G2). Due dei veterani sono donne. Tutti i guerrieri possiedono una copia della chiave dell'armeria (stanza 13).

3. STANZE COMUNI DEGLI UOMINI

Questa stanza contiene parecchi letti, armadi, qualche sedia e un paio di tavoli. Per il resto sembra essere vuota. All'altro capo della stanza c'è un'apertura.

Questa è la stanza comune dei servi maschi. Al momento non ve ne è nessuno. Sotto uno dei materassi ci sono 12 MA e 14 MR. Sotto un altro ci sono 6 MA e 15 MR. Un terzo nasconde 8 MA e 6 MR. Un quarto contiene 3 MA e 19 MR.

4. BAGNO DEGLI UOMINI

All'altro capo di questa stanza lunga e stretta c'è un'apertura. Sul pavimento ci sono parecchie tinozze di legno e nel mezzo della stanza c'è una sorta di stufa. Il pavimento è umido e c'è odore di sapone. Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è un bagno. La stufa viene usata per scaldare l'acqua che andrà a riempire le tinozze. Al momento la stanza è vuota. Il pavimento è molto scivoloso; ogni personaggio che vuole compiere delle ricerche qui, deve tirare su 3d6 il suo punteggio di Destrezza o meno per non scivolare e slogarsi una caviglia. Una caviglia slogata dimezza la capacità di movimento del personaggio per 1d6 turni.

5. VESTIBOLO DEGLI UOMINI

NOTA: la seguente descrizione è valida se il gruppo entra nella stanza da est. Se entra dalla stanza 6, dovrete apportare le modifiche necessarie. La piccola entrata ad est di questa stanza è al momento vuota. Entrambe le porte sono a soffiutto e spingendole (o tirandole) si aprono facilmente.

Sembra che il muro a sinistra di questa stanza lunga e stretta sia costituito da una tenda. Sul muro di destra sono allineate delle grucce di cui una porta dei vestiti. Dall'altra parte della stanza c'è un cesto su cui sono stati messi alcuni vestiti. Per altro sembra che la stanza sia vuota.

Questa stanza viene utilizzata dagli uomini per cambiarsi d'abito volendo usare il bagno o la palestra (stanza 6). La tenda è tagliata in più punti in modo da permettere l'accesso alla stanza 6. I vestiti appartengono all'uomo nella stanza 6, ed includono un'armatura di cuoio ed una cintura con un pugnale. Il cestino è pieno di asciugamani bagnati.

6. PALESTRA DEGLI UOMINI

NOTA: la descrizione seguente è valida se il gruppo entra nella stanza da sud. Se entra dalla stanza 5, apportate le modifiche opportune.

Sembra una stanza adibita a palestra. Sul pavimento ci sono delle stuoie, pesi ed altri oggetti tipici. Un uomo che calza soltanto un paio di pantaloni corti sta facendo delle flessioni vicino ad una rastrelliera nel vicino angolo di sinistra della stanza.

L'uomo è un veterano (G1). Ha CA 8, grazie alla sua notevole destrezza. Quando vede il gruppo, egli afferra un peso dalla rastrelliera e lo usa come una mazza (F 2-7, per la forza). È troppo lontano dalla sala da pranzo per farsi sentire dagli altri, ma combatterà al meglio. Se ne ha la possibilità, correrà ad avvertire gli altri.

Non c'è nulla di valore in questa stanza. Se vogliono, i personaggi possono usare i pesi come delle mazze, ma subiscono un malus di -1 ai tiri per colpire e alle ferite inferte.

7. STANZE COMUNI DELLE DONNE

Questa stanza contiene parecchi letti, armadi, qualche sedia e un paio di tavoli. Per il resto sembra essere vuota. All'altro capo della stanza c'è un'apertura.

Questa è la stanza comune delle serve. Al momento non ve ne è nessuna. Sotto uno dei materassi ci sono 7 MA e 5 MR. Sotto un altro ci sono 8 MA e 20 MR.

8. BAGNO DELLE DONNE

All'altro capo di questa stanza lunga e stretta c'è un'apertura. Sul pavimento ci sono parecchie tinozze di legno e nel mezzo della stanza c'è una sorta di stufa. Il pavimento è umido e c'è odore di sapone. Sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è un bagno. La stufa viene usata per scaldare l'acqua che andrà a riempire le tinozze. Al momento la stanza è vuota. Il pavimento è molto scivoloso; ogni personaggio che vuole compiere delle ricerche, deve tirare su 3d6 il suo punteggio di Destrezza o meno per non scivolare e slogarsi una caviglia. Una caviglia slogata dimezza la capacità di movimento del personaggio per 1d6 turni.

9. VESTIBOLO DELLE DONNE

NOTA: la seguente descrizione è valida se il gruppo entra nella stanza da est. Se entrano dalla stanza 10, dovrete apportare le modifiche necessarie. La piccola entrata ad est di questa stanza è al momento vuota. Entrambe le porte sono a ventola e spingendole (o tirandole) si aprono facilmente.

Sembra che il muro a sinistra di questa stanza lunga e stretta sia una tenda. Sul muro di destra sono allineate delle grucce. Vicino all'altra parte della stanza c'è un cesto su cui sono stati messi alcuni vestiti. Per altro sembra che la stanza sia vuota.

Questa stanza viene utilizzata dalle donne per cambiarsi d'abito volendo usare il bagno o la palestra (stanza 10). La tenda è tagliata in più punti in modo da permettere l'accesso alla stanza 10. Il cestino è pieno di asciugamani bagnati.

10. PALESTRA DELLE DONNE

NOTA: la descrizione seguente è valida se il gruppo entra nella stanza da nord. Se entra dalla stanza 5, eseguite le modifiche opportune.

Sembra una stanza adibita a palestra. Sul pavimento ci sono delle stuoie, pesi ed altri oggetti tipici. Per altro la stanza sembra vuota.

Non c'è nulla di valore in questa stanza. Se vogliono, i personaggi possono usare i pesi come delle mazze, ma subiscono un malus di -1 ai tiri per colpire e alle ferite inferte.

11. DISPENSA

Le pareti di questa stanza sono coperte da scaffalature ed altre due file di scaffali sono poste nel centro della stanza. Sacchi e barili sono accatastati contro il muro di sinistra.

I sacchi contengono farina, patate, fagioli ed altri tipi di cibo. I barili contengono invece sottaceti, carne e pesce essiccato ed altro cibo conservato. Gli scaffali non sono del tutto colmi ma ci sono scatole di legno che contengono verdura e alcune bottiglie. Su uno scaffale assieme ad alcune bottiglie di aceto, olio ed altri componenti liquidi comuni, ci sono 5 fiale. Tre contengono altrettante pozioni di *guarigione*, un'altra una pozione di *invisibilità* ed un'altra ancora un *veleno*.

12. STANZA DA ADDESTRAMENTO

Dall'altra parte della stanza c'è una finestra ed altre tre sono sulla parete di sinistra. Tutte sono sbarrate. Il pavimento è cosparso di paglia e balle di fieno; ci sono anche dei pali imbottiti.

La stanza viene usata per l'addestramento. Il gruppo non può fuggire attraverso le finestre. Nell'angolo nord est della stanza ci sono due scudi ammassati ma utilizzabili.

13. ARMERIA

Entrambe le porte di questa stanza sono chiuse a chiave. Le chiavi sono possedute dal comandante e da tutti i combattenti (G2).

Questa stanza contiene molte rastrelliere che portano un'assortimento di armi ed armature.

r4Nella stanza ci sono corazze di maglia ed armature di cuoio di qualsiasi taglia umana; in più un vasto assortimento di archi corti, frecce, spade corte, giavellotti e scudi.

Qui c'è l'equipaggiamento al completo del gruppo, inclusi gli oggetti magici.

14. CAMERA DELLA TORTURA

La paglia che ricopre il pavimento è chiazzata. Alcune strane macchine ed attrezzi sono addossati alla parete ovest. Al centro della parete c'è un foro poco profondo.

Questa stanza è adibita agli interrogatori e alle torture. Le macchie sulla paglia sono di sangue. Il foro viene usato per contenere braci e tizzoni ardenti; sotto la cenere ci sono alcuni ferri il cui utilizzo appare abbastanza ovvio. Nella stanza c'è una rastrelliera con due fruste (F 1-2).

15. STANZA DEL GUARDIANO

È una camera da letto disordinata, contenente un letto, un tavolo, una sedia ed un mucchio di vestiti cenciosi.

In questa stanza vive lo gnoll guardiano. Sotto il letto, nascosto sotto le assi del pavimento, c'è una cassa. La cassa è protetta da una trappola con un ago avvelenato. Chiunque cerchi di aprirla senza prima disattivare la trappola, verrà colpito dall'ago; il personaggio dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. La cassa contiene 300 MO.

16. CANTINA

La stanza contiene barili e barilotti di ogni dimensione. Ci sono parecchi scaffali pieni di bottiglie.

La stanza è usata come magazzino dei liquori. I barili sono pieni di birra e i barilotti e le bottiglie contengono del vino. Vicino all'angolo sud ovest c'è uno scaffale pieno di bottiglie che nasconde una porta segreta che dà accesso alla stanza del tesoro (stanza 42). Per aprire la porta segreta bisogna tirare la seconda bottiglia da sinistra dello scaffale più basso.

17. RITROVI COMUNI

NOTA: la descrizione seguente è valida se il gruppo entra nella stanza da ovest, lungo il muro nord. Se entrasse da un'altra direzione, apportate le modifiche necessarie.

Questa è una stanza enorme, con molti tavoli e sedie confortevoli. Quattro finestre si aprono sulla parete opposta e su quella alla vostra sinistra. A metà della parete opposta c'è una porta che sembra condurre all'esterno. Due uomini vestiti di cuoio sono seduti ad un tavolo nell'angolo sinistro della parete opposta: stanno giocando a dadi.

I due uomini sono veterani (G1) armati di pugnali. Sono molto presi dal loro gioco e possono essere sorpresi con un punteggio di 1-5 su 1d6. Sul tavolo c'è la posta in gioco consistente in 24 MO e 52 MA.

Se i guerrieri vengono attaccati ma non uccisi all'istante o costretti subito al silenzio, essi chiameranno aiuto. Eseguite immediatamente un tiro di dado per verificare se altri guerrieri vengono in aiuto ai loro colleghi; i guerrieri arriveranno in 1-3 round.

18. SALA DA PRANZO DEL COMANDANTE

Sembra essere una sala da pranzo. Nel mezzo della stanza c'è un ampio tavolo ovale circondato di sedie. Sul pavimento ci sono dei tappeti. Vicino all'angolo sinistro c'è un armadio. Sulla parete opposta ci sono due grandi finestre e c'è una porta sulla parete di destra, vicino all'entrata.

La stanza è usata dal comandante quando deve intrattenere degli ospiti. All'interno dell'armadio c'è un servizio di piatti d'argento (del valore di 600 MO) e vasellame finissimo (del valore di 200 MO). Al momento la stanza è deserta.

19. SOGGIORNO DEL COMANDANTE

Sembra proprio un soggiorno. Nella stanza ci sono alcuni tavoli e sedie confortevoli. Sul pavimento ci sono dei tappeti. Sulla parete opposta c'è una porta e una finestra si apre sulla parete di sinistra. Tre persone sono sedute attorno ad un tavolo messo di traverso rispetto all'entrata. Due di loro le conoscete perché sono il comandante e la visitatrice. Indossano un'armatura di cuoio. La terza persona è una donna vestita normalmente. Ciascuno regge un bicchiere di vino.

Le tre persone sono il comandante, sua moglie e la visitatrice. Sia il comandante che l'ufficiale in visita sono armati di pugnali. I punteggi di CA e ferite inferte sono modificati dagli alti punteggi di Destrezza e Forza. La moglie del comandante non combatte.

Se è già stato dato l'allarme, il comandante è armato di una spada corta +1 ed indossa una corazza di piastre e uno scudo +1. I due oggetti magici, quando non sono portati, sono nella stanza 20. La visitatrice ha una spada corta. Una volta dato l'allarme, la sorpresa risulta impossibile.

Il comandante indossa un braccialetto d'oro ornato di diamanti, del valore di 750 MO. Trasporta inoltre due chiavi: una per la stanza 1 e l'altra per la stanza 13.

20. STANZA DA LETTO DEL COMANDANTE

Questa è ovviamente una stanza da letto. Ci sono due grandi letti, due armadi, uno scrittoio un tavolo e parecchie sedie. Sul pavimento ci sono tappeti ricchi di decorazioni. Sul muro esterno c'è una finestra, una porta di fronte a quella da cui siete entrati e un passaggio nel muro opposto alla finestra.

Nel caso non sia ancora stato dato l'allarme, la stanza contiene anche una spada corta +1, una corazza di piastre ed uno scudo +1, appesi al muro.

Se il gruppo passa attraverso l'apertura che porta alla stanza 20a, leggete il testo seguente:

Sembra essere un bagno. Sulla parete opposta c'è una piccola stufa affiancata da un grosso tubo di metallo. Vicino alla porta c'è una cassettera sormontata da uno specchio.

Nel doppiofondo di un cassetto sono nascosti 94 MP, 17 MO e un pugnale maledetto -1.

21. STANZA DEGLI OSPITI

In questa stanza c'è un ampio letto, un armadio, uno scrittoio, un tavolo e parecchie sedie. Sul pavimento c'è qualche piccolo tappeto. Sulla parete di sinistra c'è una grande finestra e su quella di destra c'è un'apertura. Per altro sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è vuota. Se il gruppo passa attraverso l'apertura verso la stanza 22a, leggete il testo seguente:

Sembra essere un bagno. Sulla parete opposta c'è una piccola stufa affiancata da un grosso tubo di metallo. Vicino alla porta c'è una cassettera sormontata da uno specchio.

La stanza è vuota.

22. STANZA DEGLI OSPITI

In questa stanza c'è un ampio letto, un armadio, uno scrittoio, un tavolo e parecchie sedie. Sul pavimento c'è qualche piccolo tappeto. Sulla parete di sinistra c'è una grande finestra e su quella di destra c'è un'apertura. Per altro sembra che la stanza sia vuota.

La stanza è vuota. Se il gruppo passa attraverso l'apertura verso la stanza 22a, leggete il testo seguente:

Sembra essere un bagno. Sulla parete opposta c'è una piccola stufa affiancata da un grosso tubo di metallo. Vicino alla porta c'è una cassettera sormontata da uno specchio.

La stanza è vuota.

23. STANZA DEGLI OSPITI

In questa stanza c'è un ampio letto, un armadio, uno scrittoio, un tavolo e parecchie sedie. Sul pavimento c'è qualche piccolo tappeto. Sulla parete di sinistra c'è una grande finestra e su quella di destra c'è un'apertura. Per altro sembra che la stanza sia vuota.

L'ufficiale in visita è alloggiata in questa stanza. I suoi abiti sono nel guardaroba. Oltre agli abiti vi è un'armatura di piastre, uno scudo e uno spadone. In una borsa conservante sono contenute 2000 MO e 6000 MA.

Se il gruppo passa attraverso l'apertura verso la stanza 22a, leggete il testo seguente:

Sembra essere un bagno. Sulla parete opposta c'è una piccola stufa affiancata da un grosso tubo di metallo. Vicino alla porta c'è una cassettera sormontata da uno specchio.

La stanza è vuota.

24-41. STANZE DEGLI UFFICIALI

Tutti gli ufficiali dell'avamposto hanno un appartamento privato. Tutte le stanze di questa sezione sono identiche. Esse contengono un letto solo, un armadio, un tavolo con sopra una sedia ribaltata, un tavolino affiancato da una sedia vicino al letto.

24. STANZA DI UNA VETERANA

Sul tavolino c'è una spada e sulla sedia una corazza di maglie. Sul letto giace, addormentata, una donna in armatura di cuoio.

La donna è una veterana (G1). La spada è una spada corta. Sotto il materasso ci sono 4 MO, 4 MA e 4 MR.

25. STANZA DI UNA VETERANA

La donna che vive in questa stanza al momento è a pranzo. Nell'armadio c'è una corazza di maglie. Nel doppiofondo di un cassetto del tavolo ci sono 7 MO, 5 MA e 10 MR.

26. STANZA DI UNA VETERANA

La donna che vive in questa stanza al momento è a pranzo. Nell'armadio c'è una corazza di maglie.

27. STANZA DI UNA VETERANA

Questa stanza è leggermente diversa dalle altre. Un basso tavolino, separato dal resto dell'arredamento, giace nell'angolo sinistro della stanza, circondato da quattro sedie confortevoli. Sulla parete opposta è appesa una spada, e nell'angolo di sinistra c'è uno scrittoio. Seduta allo scrittoio c'è una donna vestita di cuoio; sembra stia scrivendo una lettera.

LA GRANDE FUGA

La donna è una combattente (G2). In un posto a portata di mano c'è una *spada corta* +1. A causa della sua forza aggiunge un +1 alle ferite inferte. Appeso alla sua cintura c'è un sacchetto con dentro 10 MO, 21 MA e 20 MR. Possiede due chiavi: una della sua stanza e l'altra dell'armeria (stanza 13).

28. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta. Nell'armadio c'è una corazza di maglie.

29. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta. Nell'armadio c'è una corazza di maglie. Un cassetto del tavolo contiene 1 MO e 3 MA.

30. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta. Nell'armadio c'è una corazza di maglie.

31. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta. Nell'armadio c'è una corazza di maglie. Nascoste sotto il materasso ci sono 4 MO e 7 MA.

32. STANZA DI UN VETERANO

C'è una spada sul tavolino ed una corazza di maglie sulla sedia. Un uomo, in armatura di cuoio, è addormentato sul letto.

L'uomo è un veterano (G1). La spada è una spada corta. Il cassetto del tavolo contiene 6 MO, 8 MA e 2 MR.

33. STANZA VUOTA

Questa stanza è identica alle altre ma sembra essere inutilizzata.

La stanza è vuota.

34. STANZA VUOTA

Questa stanza è identica alle altre ma sembra essere inutilizzata.

La stanza è vuota.

35. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è occupato in palestra. La spada è una spada corta. Nell'armadio c'è una corazza di maglie.

36. STANZA DI UN VETERANO

C'è una spada sul tavolino ed una corazza di maglie sulla sedia. Un uomo, in armatura di cuoio, è addormentato sul letto.

L'uomo è un veterano (G1). La spada è una spada corta. Il cassetto del tavolo contiene 3 MO, 4 MA e 2 MR.

37. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta. Nell'armadio c'è una corazza di maglie e un piccolo sacchetto che contiene 6 MO e 2 MA.

38. STANZA DI UN VETERANO

Una spada giace appesa al muro.

LA GRANDE FUGA: MOSTRI o INCONTRI

Stanza	Mostro	No.	Tiro per colpire	CA	DV	p8	MV	N°ATT.	F	TS	ML	AM	AS/DS	PX
MF	Guerrieri 10	1 o 2	19	7	1	7 ciascuno	36(12)	1	1-4	G1	8	N	No	10
1	Gnoll	1	18	5	2	8	27(9)	1	1-4 o 1-6+1	G2	8	C	No	20
2	Servi	6	19	9	1	3 ciascuno	36(12)	0	0	UC	6	N	No	5
2	Serve	6	19	9	1	2 ciascuno	36(12)	0	0	UC	6	N	No	5
6	Veterano (G1)	1	19	8	1	7	36(12)	1	1-6+1 Fo	G1	9	N	No	10
17	Veterani (G1)	2	19	7	1	6,5	36(12)	1	1-4	G1	9	N	No	10
19	Comandante (G4)	1	16	6	4	24	36(12)	1	1-4+2 Fo/De	G4	10	L	No	75
19	Moglie (UC)	1	19	0	1	3	36(12)	0	0	UC	8	L	No	5
19	Visitatrice (G3)	1	17	6	3	16	36(12)	1	1-4+1 Fo	G3	9	N	No	35
24	Veterana (G1)	1	19	7	1	6	36(12)	1	1-6	G1	8	N	No	10
27	Combattente (G2)	1	19	6	2	8	36(12)	1	1-6+2 Fo	G2	9	N	No	20
32	Veterano (G1)	1	19	7	1	6	36(12)	1	1-6	G1	8	N	No	10
36	Veterano (G1)	1	19	7	1	6	36(12)	1	1-6	G1	8	N	No	10
41	Combattente (G2)	1	19	6	2	8	36(12)	1	1-6	G2	9	N	No	20

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta (F 1-6). Nell'armadio c'è una corazza di maglie.

39. STANZA DI UN VETERANO

Questa stanza è leggermente diversa dalle altre. Un basso tavolino, separato dal resto dell'arredamento, giace nell'angolo sinistro della stanza, circondato da quattro sedie confortevoli. Sulla parete opposta sono appesi una spada e uno scudo, e nell'angolo di sinistra c'è uno scrittoio.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta e lo scudo è di normale fattura. Nell'armadio c'è una corazza di maglie +1. In una sedia è nascosta una tasca contenente 7 MO e 12 MA.

40. STANZA DI UN VETERANO

Questa stanza è leggermente diversa dalle altre. Un basso tavolino, separato dal resto dell'arredamento, giace nell'angolo sinistro della stanza, circondato da quattro sedie confortevoli. Sulla parete opposta sono appesi una spada e uno scudo, e nell'angolo di sinistra c'è uno scrittoio.

L'uomo che vive in questa stanza al momento è a pranzo. La spada è una spada corta e lo scudo è uno scudo +1. Nell'armadio c'è una corazza di maglie. Nell'armadio c'è un comparto segreto contenente 8 MO e 20 MA.

41. STANZA DI UN VETERANO

Questa stanza è leggermente diversa dalle altre. Un basso tavolino, separato dal resto dell'arredamento, giace nell'angolo sinistro della stanza, circondato da quattro sedie confortevoli. Sulla parete opposta sono appesi una spada e uno scudo, e nell'angolo di sinistra c'è uno scrittoio. Un uomo vestito di cuoio è addormentato sul letto.

L'uomo è un combattente (G2). A causa della sua forza aggiunge un +1 alle ferite inflitte. Indossa una armatura di cuoio e ha un pugnale alla cintura. La spada corta e lo

scudo sono di normale fattura. Nell'armadio c'è una corazza di piastre. Sul tavolino c'è la chiave che apre la porta dell'armeria (stanza 13). Sul fondo dell'armadio c'è una scatola di metallo chiusa a chiave contenente 19 MO e 20 MA.

La parete ovest di questa stanza è ricoperta di pannelli di legno. Se viene premuto il pannello più vicino alla parete nord (in un punto circa all'altezza degli occhi), si aprirà la porta segreta che dà accesso alla stanza del tesoro. Una delle quattro sedie è stata messa nell'angolo e deve essere spostata se si vuole aprire la porta.

42. STANZA DEL TESORO

La stanza è vuota eccezion fatta per qualche sacco addossato sulla parete opposta.

La stanza contiene la maggior parte degli oggetti di valore dell'avamposto. Due sacchi piccoli contengono ciascuno 200 MP. Sei sacchi più grandi contengono 500 MO ciascuno ed altri 3 contengono 500 MA ciascuno. Tra i sacchi c'è una scatola di ferro di

media grandezza che è chiusa a chiave. Pesa 100 monete e non può essere forzata. Un ladro potrebbe scassinare la serratura oppure potrebbe farlo un incantesimo *scassinare*. La scatola contiene tre fiale ciascuna contenente una *pozione di crescita*; inoltre c'è un *anello di resistenza al fuoco* ed una *verga della dissoluzione della magia*.



L'epilogo dello scenario La Grande Fuga dipende da cosa fanno i personaggi. Se non riescono a fuggire dall'avamposto, inizieranno il loro viaggio verso Forte Destino, sotto pesante scorta. Durante la prima notte, il vagone da trasporto sarà assalito da un gruppo di armati di Luln e i personaggi saranno così salvati. Fallirà inoltre un tentativo di marcia forzata in direzione della città per avvertire dell'imminente scorreria dei goblin; tale scorreria avrà causato danni ingenti. Sascia avrà indubbiamente altre idee su come utilizzare la sua guarnigione, ma aiuterà i personaggi se volessero tentare di recuperare il loro equipaggiamento.

Se invece i personaggi riescono a fuggire, riusciranno ad arrivare in tempo a Luln per dare l'allarme. Sascia e la sua guarnigione prepareranno un'imboscata ai goblin e le forze avversarie saranno messe in rotta gravata da ingenti perdite. Rimarrà pur sempre una situazione di tensione e Sascia stilerà un rapporto completo sui recenti avvenimenti. Quando il gruppo sarà finalmente pronto a lasciare Luln, Sascia chiederà di portare il documento stilato allo scriba Franz Dubloi, reperibile presso la guarnigione di Specularum. Il gruppo riceverà un po' d'oro per le spese di viaggio e sarà in grado di consegnare il documento senza difficoltà. Date un'occhiata all'avventura La Società Velata per ulteriori dettagli su Specularum.

La Città di Luln

Luln è una città di frontiera, grande circa

quanto La Soglia ma più affollata, le cui condizioni di vita sono leggermente più arretrate. I servizi generici cui la città provvede sono sostanzialmente identici, ma la qualità è di solito inferiore a quella dei servizi di La Soglia. In parte tale situazione è dovuta alla vicinanza dell'Aquila Nera e alle continue scorrerie di umanoidi, che hanno impedito un vero sviluppo del territorio in realtà molto ricco.

Il ruolo del Barone nei guai cittadini è un finto segreto ma è pur sempre vero il fatto che il Duca Stefano è così impegnato in altri affari che soltanto qualcosa meno di una vera e propria invasione delle forze dell'Aquila Nera, riuscirebbe ad attirare la sua attenzione. La tattica del Barone è di mantenere la zona sotto continua pressione mentre organizza le proprie forze. Poi, quando il Duca sarà impegnato a fondo altrove, il Barone potrà sferrare un attacco massiccio alla città con la speranza di ottenere una pace separata col Duca.

Naturalmente il Duca è al corrente di tutto ciò, e quindi ha nominato Sascia (un guerriero di lato livello) sindaco della città. Il suo lavoro è quello di proteggere la città e di costruire una economia locale nonostante le interferenze del Barone.

La vicina Rocca di Radlebb assiste Luln quando può, cioè non molto spesso - l'area da tenere sotto controllo è vasta e bisogna costantemente controllare l'infestata Rocca di Koriszegy. Inoltre Sascia vede vicina la promozione a cavaliere e preferisce far valere la propria autorità senza ricorrere ai soldati del Duca.

IL SANTUARIO DI ELWYN

Ambientazione

La leggenda che segue è ben conosciuta ed a tutti i personaggi dovrebbe essere abbastanza familiare. Le informazioni presenti in questa sezione possono essere liberamente passate ai giocatori.

La Chiesa di Karameikos è diffusa e popolare per lo più tra le classi reggenti del Granducato. Comunque un suo sotto-ordine, l'Ordine di Chardastes, è tra i più popolari presso la gente comune. L'Ordine si formò in seguito ad un fatto accaduto più di 300 anni fa. A quel tempo, a Karameikos, c'erano molti luoghi dedicati al culto di Traladaran. Uno di questi era un santuario a Marilenev (più tardi ribattezzata Specularum).

Un giorno, una donna molto ammalata andò al santuario a pregare affinché le fosse restituita la salute. Mentre stava pregando le apparve un essere chiamato Chardastes. Le disse che la religione del popolo della donna era falsa, e che la sua era la vera religione. Per provare quanto detto, impose le mani sul capo della donna e la curò perfettamente. Inoltre lasciò sull'altare una magnifica campanella magica.

La campanella, di forma e dimensioni ordinarie, era di puro platino; il fatto più strano era che non aveva battacchio, ma suonava magicamente ogni volta che veniva sollevata. Quando gli uomini di Thyatis si stabilirono a Karameikos, requisirono il santuario per dedicarlo alla Chiesa di Karameikos.

La storia della campanella si è diffusa in lungo e in largo. Ogni anno, nella ricorrenza del miracolo, centinaia di persone si dirigono verso la piccola costruzione, nella speranza di essere curati da Chardastes. Essi affollano il santuario, un centinaio di persone alla volta, e tutti pregano mentre un chierico intona sacre litanie sollevando la campanella. La maggior parte rimane delusa, ma molti trovano risposta alle loro preghiere, ed è così che l'Ordine ha raccolto sempre più proseliti.

Tutto ciò ha subito un brusco cambiamento, circa 5 anni fa. A quel tempo c'era un chierico nell'Ordine, il cui nome era Elwyn. Elwyn era molto devoto alla Chiesa ed era stato ben ricompensato dai Patriarchi e dalle Matriarche della Chiesa stessa. Ma tutto ciò, almeno in apparenza, non gli era bastato. Cominciarono a diffondersi voci che narravano di come Elwyn facesse pratica con armi affilate e cercasse gli incantesimi dei maghi, cercando di apprendere i segreti delle altre classi. Questa era davvero una grave accusa. Ma prima che qualcuno potesse portare delle prove, Elwyn sparì senza lasciare traccia. E il popolo, con orrore, scoprì che era sparita anche la sacra campanella del santuario!

L'Ordine, da allora, è vissuto in una atmosfera di crisi. Le persone fedeli vengono ancora al santuario nel giorno sacro, ma

non si è più verificato nessun miracolo. Negli anni più recenti il numero dei fedeli si è ridotto drasticamente.

Un po' di tempo fa, è iniziata a circolare la voce dell'accrescimento di una potente forza ostile. Si diceva che qualcuno avesse costruito una fortezza enorme e mostruosa in una distante zona del paese, e che coloro che erano andati ad investigare non avevano più fatto ritorno. Di recente, le voci hanno indicato proprio Elwyn come responsabile di tutto ciò. Il Patriarca Sherlane è sempre più convinto che il posto debba essere controllato. Egli farà in modo che il gruppo investighi la fortezza, determinando se Elwyn è effettivamente coinvolto ed eventualmente riportando la campanella sacra ed assicurando Elwyn alla giustizia.

La ricompensa per il gruppo sarà di 500 MO a testa per la sola investigazione, altre 1000 MO se riporteranno la campanella ed ancora 1000 MO se riporteranno Elwyn vivo. Se i personaggi ne faranno richiesta potranno ottenere un anticipo pari al 50% della somma (250 MO), con cui acquistare gli oggetti non magici necessari alla spedizione.

Verrà assegnata loro una guida locale per condurli alla misteriosa fortezza, ma per nessuna ragione la guida entrerà all'interno della fortezza.

Il gruppo arriverà proprio nel giorno dell'anniversario del miracolo.

Note per i Dungeon Master

Elwyn è in realtà una donna, ma le informazioni da dare ai giocatori la fanno passare per un uomo. Fate comunque credere ai giocatori che sia un uomo, cosicché non capiscano immediatamente che la voce femminile che sentono all'interno della fortezza appartiene effettivamente ad Elwyn.

Notate che l'architettura della fortezza assomiglia ad una doppia spirale. C'è un corridoio segreto che corre parallelo alle stanze e corridoi che il gruppo attraverserà. Il corridoio viene utilizzato da Elwyn per tenere d'occhio il gruppo man mano che procede nell'investigazione. Addirittura, a volte, aiuterà il gruppo (sempre utilizzando un tono di voce canzonatorio, accompagnato da diaboliche risate), sentendosi sicura del fatto di poter sconfiggere i personaggi in ogni momento.

A meno che non sia indicato diversamente, le stanze sono prive di illuminazione. Tutte le porte della fortezza sono segrete (a parte la porta d'entrata e quella d'acciaio tra le stanze 1 e 2). Una volta individuate, si aprono facilmente.

Il DM dovrebbe copiare in anticipo le mappe del tesoro in modo da essere pronto a consegnarle ai giocatori al momento opportuno. Non è necessario disegnare in scala le mappe del tesoro (pag. 158).

Nella fortezza di Elwyn non ci sono mostri erranti. Se lo desiderate potete invece pren-

dere in considerazione qualche incontro nelle zone selvagge attraversate dai personaggi per giungere alla fortezza; fate attenzione però a non indebolire eccessivamente il gruppo prima ancora che inizi la vera avventura! Le statistiche dei mostri sono a pag. 34.

L'ESTERNO DELLA FORTEZZA

Avete a lungo viaggiato nelle zone selvagge e finalmente siete giunti a destinazione – la misteriosa fortezza che sospettate dia riparo ad Elwyn e alla campanella sacra. La vostra guida vi ha già lasciato dopo avervi indicato la direzione finale nella quale dovete viaggiare.

State seguendo un sentiero che esce dalla foresta e conduce ad una radura. Là, di fronte a voi, c'è una costruzione enorme. È praticamente nera e sembra quasi costruita in acciaio.

Improvvisamente, una puzza terribile sale alle vostre narici e, alla vostra sinistra, quattro orribili umanoidi sbucano dalla foresta!

Gli umanoidi sono trogloditi. Grazie alla loro abilità di nascondersi nella foresta, soprendono il gruppo con un punteggio di 1-4 su 1d6. La puzza che emanano è nauseante e i loro avversari subiscono un malus di -2 ai tiri per colpire a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro Veleno.

Il covo dei trogloditi è a poca distanza dal sentiero, e può essere trovato facilmente. In pratica consiste di una fossa in una piccola radura con una apertura che conduce al covo sotterraneo. Il tesoro dei trogloditi è racchiuso in cinque grandi sacchi, due fiale ed un pezzo di pergamena che reca delle scritte scolorite. Due dei sacchi contengono 500 MA ciascuno, altri due contengono 500 MO ciascuno e l'ultimo contiene 500 MP. Le due fiale contengono ciascuna una *pozione di guarigione*. La pergamena è la Mappa del Tesoro N°1 di pag. 158 (ora potete darne una copia ai giocatori), che reca la locazione del tesoro della stanza 5.

Il gruppo deve sconfiggere i trogloditi prima di poter entrare nella fortezza. È importante che trovino il covo degli avversari e che individuino le pozioni e la mappa. Spingete i giocatori (con qualche consiglio) a cercare il covo dei trogloditi.

1. ENTRATA

Nuovamente uscite dalla foresta, e potete così dare una bella occhiata alla fortezza. Le mura sono alte almeno 9 metri e la forma generale dell'insieme ricorda i denti di un drago in procinto di soffiare. I muri sono proprio fatti di acciaio. C'è una porta in vista nell'angolo sud ovest.

Le uniche entrate dell'edificio sono quella visibile e quella segreta che la affianca. (La porta segreta tra le stanze 2 e 3, conduce al livello inferiore, non all'esterno). Si consiglia di non permettere ai giocatori di scoprire la porta segreta (per ora) – eviterebbero tutte le trappole, i trucchi e gli incontri, ed incontrerebbero Elwyn nella stanza 16a.

La porta in vista si apre facilmente. Il corridoio dietro la porta è buio.

Il corridoio dietro la porta corre verso nord. Dopo circa tre metri sbocca in un'area più ampia alla vostra sinistra, 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Sembra che il posto sia vuoto.

Il posto è vuoto. Quando tutta la compagnia è riunita in questa stanza, leggete il testo seguente:

L'aria viene riempita da una voce femminile, musicale e piena, che dice: "Chi osa entrare nel Tempio di Elwyn senza permesso? Tornate indietro! TORNA-TE INDIETRO ORA, poiché davanti a voi c'è solo una morte certa!" Poi la voce erompe in una risata diabolica.

Questa è la voce di Elwyn che parla dal suo corridoio segreto. La compagnia è libera di accettare il consiglio e di andarsene – ma con ciò termina l'avventura. Se la compagnia decide di andare avanti, aspettate finché tutti non abbiano oltrepassato la zona che sulla mappa è indicata da una linea punteggiata (tra le stanze 1 e 2), poi leggete ciò che segue:

Improvvisamente sentite alle vostre spalle un "BOOM!" rimbombante. Quando vi girate vedete che ora una solida porta d'acciaio chiude il corridoio, bloccandovi la via di fuga. Inoltre notate che si è aperto un piccolo pannello sulla parete est.

Il pannello aperto rivela una serratura. Quando viene inserita e girata la chiave giusta, la porta rientrerà nel soffitto. Elwyn non è l'unica a possedere la chiave. Sia la serratura che la porta non possono essere scassinare da un ladro o aperte con l'incantesimo *scassinare*.

2. PIATTAFORMA

Alla vostra sinistra vedete un'area aperta di circa 9 metri nord-sud e 6 metri est-ovest. La zona sembra vuota ad eccezione di una parte rialzata del pavimento a circa metà della parete ovest. La parte è rialzata di circa 15 centimetri e sembra essere fatta di pietra lucidata. Nel mezzo c'è un piedistallo quadrato di legno, alto circa 1 metro e largo 70 centimetri. Sul piedistallo c'è una campanella nera.

L'altare è di marmo, troppo pesante per essere rimosso. Il piedistallo è un blocco solido di mogano; può essere spostato anche se è piuttosto pesante (occorrono almeno quattro personaggi per muoverlo). Il valore del solo piedistallo è circa 500 MO. La campanella è normalissima e fatta di ferro e vale circa 1 MO.

La porta segreta tra le stanze 2 e 3 conduce ad una rampa di scale descritta nella stanza 5. È meglio che la compagnia non la scopra per ora.

3. ALTARE

Se la compagnia ha proseguito in silenzio attraverso il corridoio, leggete il testo seguente:

Sentite un debole mormorio di voci proveniente da nord.

Non appena la compagnia entra nella stanza:

Alla vostra sinistra vedete un'area aperta di circa 9 metri est-ovest per 6 metri nord-sud. Un altare occupa tutta la lunghezza della parete ovest alla quale è addossato. La stanza è debolmente illuminata da alcune candele sull'altare. In ginocchio davanti all'altare ci sono sei figure umane che indossano delle corazze di piastre; stanno recitando una cantilena a voce bassa.

Questi sono sei accoliti (C1) armati di mazze. Sono i seguaci di Elwyn. Se è stata attivata la trappola della porta o se i personaggi hanno fatto rumore nel corridoio, essi sapranno del loro arrivo; altrimenti la compagnia può sorprendere gli accoliti. Se la compagnia preferisce oltrepassare la stanza senza farsi notare, i personaggi avranno il 25% di probabilità di farcela. Se gli accoliti vedono i personaggi, li attaccheranno.

In questa stanza non c'è nulla di valore e gli accoliti non possiedono tesori.

4. PIATTAFORMA

Alla vostra sinistra vedete un'area aperta di circa 6 metri nord-sud e 9 metri est-ovest. La zona sembra vuota ad eccezione di una parte rialzata del pavimento a circa metà della parete ovest. La parte è rialzata di circa 15 centimetri e sembra essere fatta di pietra lucidata. Nel mezzo c'è un piedistallo quadrato di legno, alto circa 1 metro e largo 70 centimetri. Sul piedistallo c'è una campanella di un metallo rosso.

L'altare è di marmo, troppo pesante per essere rimosso. Il piedistallo è un blocco solido di mogano; può essere spostato anche se è piuttosto pesante (occorrono almeno quattro personaggi per muoverlo). Il valore del solo piedistallo è circa 500 MO. La campanella è normalissima e fatta di rame e vale circa 5 MO.

5. TESORO DEI TROGLODITI

Alla vostra sinistra vedete un'area aperta di circa 6 metri nord-sud e 9 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota.

Questa è la stanza indicata sulla mappa trovata nel covo dei trogloditi. La stanza è vuota ad eccezione di un tesoro segreto situato nel punto indicato sulla mappa con una "X". Il pavimento della stanza è incernierato lungo la parete sud. Quando tutti i membri della compagnia sono entrati nella stanza, Elwyn, che li osserva dal corridoio segreto, attiva il meccanismo che farà mancare il pavimento sotto i piedi dei nostri eroi...

Improvvisamente sentite il pavimento muoversi sotto i vostri piedi. Il pavimento è incernierato lungo la parete sud ed ora vi è mancato da sotto i piedi; cadete al buio ed atterrate su un pavimento sottostante. Il pavimento sopra di voi ritorna nella posizione originale, creando una folata d'aria che spegne le vostre torce e lanterne.

5a. STANZA SOTTO LA TRAPPOLA

Nessuno soffre delle ferite a causa della caduta. I personaggi dotati di infravisione possono vedere tranquillamente. Una volta riaccese torce e lanterne, tutti possono vedere quanto segue:

Siete in una stanza quadrata di circa 9 metri di lato. Sembra essere vuota. Un corridoio fornisce la via d'uscita.

La stanza è vuota. La compagnia ora è sul livello inferiore della fortezza. Il corridoio porta alla stanza 5b e quindi ad una serie di gradini che riporteranno la compagnia al livello superiore, così come è mostrato sulla mappa del livello inferiore.

5b. COVO DEGLI ORCHETTI

Vedete una grande stanza lunga circa 15 metri e larga 9. Nella stanza c'è qualche pagliericcio. Tra i pagliericci ci sono sei piccoli ed orribili umanoidi che sembrano un incrocio tra un uomo ed un animale. Sono armati di spade corte.

IL SANTUARIO DI ELWYN

Ci sono cinque orchetti armati di spada corta ed un comandante orchetto armato di una *spada corta +1*. Gli orchetti attaccano la compagnia non appena la vedono.

Se la compagnia usa le torce o le lanterne, gli orchetti non possono essere sorpresi. Se le sorgenti di luce non vengono usate, gli orchetti possono essere sorpresi ma tutti gli umani non dotati di infravisione subiscono un malus di -4 ai tiri per colpire, e gli avversari che invece li possono vedere godono di un bonus di $+4$ ai tiri per colpire.

Nella stanza ci sono sei sacchi piccoli. Uno contiene 200 MO, gli altri contengono 200 MA ciascuno. Il comandante possiede una piccola borsa appesa alla cintura, con dentro 7 gemme (del valore di 200 MO, 100 MO ($\times 5$) e 50 MO). Il pavimento è ingombro di ossa umane e umanoidi. Questo è ciò che resta degli avventurieri precedenti.

Il corridoio conduce ad una rampa di scale e la scala finisce in una porta che si apre facilmente. Questa è la porta segreta tra le stanze 2 e 3. Non dite ai giocatori dove in realtà si trovano, lasciateli scoprire. Mentre la compagnia passa attraverso le stanze 3 e 4, leggete la descrizione delle stanze, modificate da qualunque cosa sia successa nel frattempo. Ad esempio se la compagnia ha ucciso gli accoliti della stanza 3, i personaggi ne troveranno i corpi. Se non li ha uccisi, gli accoliti saranno presenti, in preghiera.

Quando la compagnia ritorna alla stanza 5, scoprono che c'è un bordo che corre attorno al pavimento, e che è percorribile essendo largo circa 1 metro. Quindi se lo desiderano, possono raggiungere in fila indiana il punto "X" della stanza.

In questo punto c'è una pietra mobile a circa 1 metro dal pavimento. Una volta rimossa la pietra, si vedrà una cavità ed il suo contenuto: una pergamena che reca tre incantesimi clericali *cura ferite leggere*, una fiala etichettata *pozione dell'autometamorfosi*, una *pozione di crescita (anch'essa etichettata)*, un *martello da guerra +1*, e un'altra mappa del tesoro (questa conduce al tesoro della stanza 9, Mappa del Tesoro N°2).

La *pozione dell'autometamorfosi* è descritta nel D&D Expert. Questa permette a chi la utilizza, di cambiare la propria forma con quella di un essere vivente qualsiasi, i cui dadi vita, o livelli, siano uguali o inferiori a quelli dell'utilizzatore. La trasformazione non cambia i punti ferita, i tiri per colpire o i tiri salvezza di chi la beve. Chi la utilizza assume le abilità fisiche della nuova forma ma nessuna delle abilità speciali (lanciare incantesimi, soffiare, attacchi paralizzanti, ecc.). L'effetto della pozione dura da 7 a 12 (1d6+6) turni. Se chi la beve può di solito lanciare incantesimi, non potrà farne invece uso una volta compiuta l'autometamorfosi.

6. STANZA VUOTA

Alla vostra sinistra vedete una zona aperta di circa 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota.

La stanza è vuota.

7. PIEDISTALLO

Alla vostra sinistra vedete una zona aperta di circa 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota, eccezion fatta per un'altare simile a quello che avete già visto prima. Nel mezzo della parte rialzata c'è un piedistallo. In cima al piedistallo c'è una campanella che sembra fatta di un metallo luccicante.

L'altare è fatto di marmo, troppo pesante per essere rimosso. Il piedistallo è un solido blocco di mogano; può essere spostato anche se è estremamente pesante (occorrono almeno quattro personaggi per smuoverlo). Il suo valore approssimativo è di 500 MO. La campanella è normalissima, fatta di ottone e il suo valore è di 10 MO.

8. CAMERA DEL GOLEM

Alla vostra sinistra vedete una stanza di circa 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Nella stanza c'è una strana creatura umanoide alta circa un metro ed apparentemente fatta di legno. Si sta muovendo rigidamente verso di voi.

La creatura è un golem di legno. Il golem è un mostro creato da un potente chierico o mago. I golem possono essere colpiti solo da armi magiche. Gli attacchi magici funzioneranno, ma il golem è immune agli incantesimi di *blocco*, *charme* e *sonno* e a tutti i gas. Dato che è abbastanza goffo subisce una penalità di -1 sull'iniziativa, e, dato che è di legno, subisce una penalità di -2 sui tiri salvezza contro gli attacchi basati sul fuoco. Se è colpito dal fuoco, subirà una ferita ulteriore per dado.

Per altro la stanza è vuota.

9. STANZA DEL TESORO

Alla vostra sinistra vedete una zona aperta di circa 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota.

La stanza è vuota ad eccezione del tesoro segreto nascosto nel punto segnato con una "X" sulla mappa. La mappa del tesoro (Mappa del Tesoro N°2) trovata nella stanza 5, rivelerà il nascondiglio. Come nella stanza 5 il tesoro è nascosto dietro una pietra mobile sita circa all'altezza del petto. Die-

tro la pietra ci sono gli oggetti seguenti:

una bacchetta di circa 45 centimetri. In realtà è una *bacchetta paralizzante* (3 cariche) – gli elfi e i maghi la riconosceranno subito e soltanto loro la possono usare. La parola di comando è scritta sulla bacchetta.

Una spada. In realtà è una *spada +1*.

Una pergamena arrotolata. In realtà è una pergamena da chierici contenente un incantesimo *cura ferite leggere*, e uno di *silenzio* (raggio 5m.). L'incantesimo di *silenzio* (raggio 5m.) è descritto nel D&D® Expert. Esso farà in modo che un'area di 10 metri di diametro cada nel più assoluto silenzio e vi rimanga per 12 turni. Nell'area d'effetto sono impossibili le conversazioni e l'uso di incantesimi. Se viene lanciato su una persona, quest'ultima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o l'effetto si sposterà con la persona stessa. Se l'esito del tiro salvezza è favorevole, l'incantesimo avrà effetto ma rimarrà fisso sulla zona. La persona potrà quindi uscire dall'area d'effetto e parlare normalmente.

Un anello. L'anello è un *accumulatore di incantesimi*. Il suo funzionamento è descritto completamente nel D&D® Expert. Chi lo indossa verrà a conoscenza degli incantesimi accumulati (e del modo di lanciarli dall'anello) non appena lo avrà messo al dito. Una volta che l'incantesimo è stato usato, l'anello può essere ricaricato da un mago o un elfo che lanci l'incantesimo direttamente sull'anello. L'anello non assorbirà gli incantesimi lanciati contro chi lo indossa. Gli incantesimi dell'anello hanno la durata, raggio d'azione e zona d'efficacia, caratteristici del più basso livello al quale possono essere lanciati. L'anello ha accumulato due incantesimi *dardo incantato*, un *ragnatela*, e un *fulmine magico*. L'incantesimo *fulmine magico* crea una saetta di 18 metri (e larga 2 metri) dovunque entro il suo raggio d'azione (54 metri). Tutte le creature nella zona d'efficacia subiscono 5d6 ferite. Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, le ferite sono dimezzate. Se il *fulmine magico* colpisce una superficie solida prima di essersi esteso completamente (prima di raggiungere i 18 metri di lunghezza), esso rimbalzerà contro chi lo ha lanciato fino a completare l'estensione. Se chi lo ha lanciato viene colpito, subirà anch'egli 5d6 ferite (dimezzate se l'esito del tiro salvezza è favorevole).

10. PIATTAFORMA

Alla vostra sinistra vedete una zona aperta di circa 6 metri nord-sud per 9 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota, eccezion fatta per un'altare simile a quello che avete già visto prima. Nel mezzo della parte rialzata c'è un piedistallo. In cima al piedistallo c'è una campanella che sembra fatta di un metallo argenteo.

L'altare è fatto di marmo, troppo pesante per essere rimosso. Il piedistallo è un solido blocco di mogano; questo può essere spostato anche se è estremamente pesante (occorrono almeno quattro personaggi per smuoverlo). Il suo valore approssimativo è di 500 MO. La campanella è normalissima, fatta di argento e il suo valore è di 50 MO.

11. STATUA

Alla vostra destra vedete una zona aperta di circa 6 metri nord-sud per 3 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota eccezion fatta per una grande statua di pietra situata nell'angolo di nord est.

Questa è una statua animata di pietra. Essa attacca spruzzando il magma dalla punta delle dita, e colpirà non appena un personaggio entra nella stanza. Mentre la creatura attacca si sente una diabolica risata di donna (di nuovo Elwyn). Qui non ci sono tesori.

12. STANZA VUOTA

Alla vostra destra vedete una zona aperta di circa 6 metri nord-sud per 3 metri est-ovest. Sembra che l'area sia vuota.

Non appena un personaggio entra nella stanza, scatta la trappola consistente in una botola grande tanto quanto la stanza (6x3 metri) che si apre su una fossa. La fossa è profonda 3 metri e la vittima subisce 1d6 ferite per la caduta. Per altro la stanza è vuota.

13. STATUA

Il corridoio qui si allarga per formare una stanza di circa 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Il corridoio poi continua verso est. La stanza sembra vuota eccezion fatta per una statua di un piccolo cavallo situata nell'angolo sud est. La statua è fatta di un metallo giallognolo.

La statua è di bronzo e non può essere spostata. È immune a qualsiasi tipo di danno. Se viene colpita brandendo un'arma metallica, l'attaccante subirà 2-5 ferite derivate da uno shock elettrico (non è concesso tiro svelza). Nella stanza non c'è altro.

14. PIATTAFORMA

Il corridoio qui si allarga per formare una stanza di circa 9 metri nord-sud per 6 metri est-ovest. Il corridoio poi continua verso est. Quest'area contiene un altare identico a quelli già incontrati precedentemente. La campanella sull'altare è fatta di un metallo dorato.

L'altare è fatto di marmo, troppo pesante per essere rimosso. Il piedistallo è un solido blocco di mogano; questo può essere spostato anche se è estremamente pesante (occorrono almeno quattro personaggi per smuoverlo). Il suo valore approssimativo è di 500 MO. La campanella è normalissima, tutta d'oro e il suo valore è di 500 MO.

15. CELLA

Alla vostra destra vedete una zona aperta di circa 3 metri est-ovest per 6 metri nord-sud. La zona sembra vuota.

La zona è vuota. Se tutti i personaggi entrano nella stanza, Elwyn (costantemente all'erta) attiverà un meccanismo che farà scendere una grata di ferro sull'entrata, intrappolando così i nostri eroi. Elwyn ancora fa sentire la sua risata diabolica. Sulla parete est del corridoio si apre un pannello che rivela una serratura con inserita una chiave. "Basta girare la chiave" - dice Elwyn in tono canzonatorio - "e sarete liberi". La chiave, se girata, fa alzare la grata di ferro.

La compagnia ha a disposizione diversi tipi di soluzioni. Un incantesimo *scassinare* lanciato sulla chiave, la farà girare magicamente. Se la compagnia ha la pozione dell'*autometamorfose*, allora un personaggio può diventare un essere abbastanza piccolo da passare attraverso le sbarre; in seguito aspetterà che l'effetto si dilegui (o cambierà nuovamente forma) per girare la chiave. Un personaggio può cercare di prendere al lasso la chiave per poi girarla torcendo la corda. Questa tattica richiede di effettuare con successo un tiro per colpire soffrendo però di un malus di -3 (però potete tentare quante volte volete). I personaggi i cui punteggi di forza sommati diano 36 o più possono unirsi nello sforzo di piegare le sbarre in modo da allargarle per permettere il passaggio; comunque chiunque provi a piegare le sbarre deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi per non strapparsi un muscolo. Un personaggio con un muscolo stirato subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire durante tutto il resto dell'avventura.

I giocatori più creativi avranno sicuramente altre idee per fuggire dalla cella. Ricompensate le idee creative ed intelligenti magari fornendo alcuni consigli sulla tattica da adottare. Date un premio speciale di 100 PX al personaggio che arriverà ad una soluzione funzionante per fuggire dalla trappola.

16. DRAGO NERO

Il corridoio qui si allarga per formare una stanza quadrata di 6 metri di lato. Il corridoio poi prosegue verso ovest. In un angolo c'è una grossa e nera creatura serpentina dotata di ali; sta russando e sembra sia addormentata. Attorno al collo porta un collare d'acciaio ed è incatenata al muro. Nell'angolo di nord ovest ci sono parecchi sacchi grandi.

La creatura è un giovane drago nero, addormentato. Il gruppo ha un round di attacchi liberi che beneficiano di un bonus di +2 ai tiri per colpire. La catena permette al drago di muoversi di 9 metri in ogni direzione. Se il gruppo prova a passare senza farsi notare, il drago si sveglia automaticamente.

La zona segnata sulla mappa come 16a è una porta segreta che conduce al corridoio dal quale Elwyn ha spiato i personaggi. Sarebbe meglio che il gruppo non la scopra a questo punto dell'avventura. Se la scoprono, andate all'incontro finale con Elwyn. Se non viene scoperta, i personaggi incontreranno qui Elwyn dopo essere stati nella stanza 21. L'incontro finale con Elwyn ha luogo qui, mentre la compagnia cerca di fuggire.

17-21. IL CUORE DEL SANTUARIO

Leggete il seguente testo ai giocatori quando entrano nel corridoio che porta all'area 21.

Vedete una grande area aperta, larga circa 6 metri e lunga almeno 30 metri. È debolmente illuminata da qualche candela fissata alle pareti. Ci sono quattro nicchie che si aprono sul corridoio centrale: due a circa 9 metri dalla vostra posizione e due quasi alla fine della stanza. Il fondo della stanza è avvolto quasi completamente nell'oscurità. Le pareti davanti ai vostri occhi portano disegni astratti dipinti in colori tenui.

Questo è il cuore del santuario di Elwyn. Presumibilmente il gruppo esplorerà la zona non appena giunte all'area 21. Note che i ritratti nascosti dietro le tende sono di un'unica donna. Se il gruppo non se ne accorge, fateglielo notare dopo che ha scoperto il terzo ritratto.

17. ALCOVA

La parete ovest di questa area è coperta da una tenda nera.

Se il gruppo guarda dietro la tenda, i personaggi vedono:

IL SANTUARIO DI ELWYN

Vedete un ritratto murale che raffigura una donna dalle vesti gialle, armata di spada. È circondata da vittime umane.

18. ALCOVA

La parete est di questa area è coperta da una tenda nera.

Se il gruppo guarda dietro la tenda, i personaggi vedono:

Vedete un ritratto murale che raffigura una donna vestita color lavanda, inginocchiata davanti ad un altare. È fiancheggiata da sei uomini vestiti di nero e armati di mazze. Gli uomini sono in piedi sull'attenti. Sotto i loro abiti si intravede il bagliore del metallo.

19. ALCOVA

La parete ovest di questa area è coperta da una tenda nera.

Se il gruppo guarda dietro la tenda, i personaggi vedono:

Vedete un ritratto murale che raffigura una donna vestita di bianco nell'atto di scagliare una freccia da una arco lungo in direzione di un essere che sta svanendo nel cielo. L'essere lo riconoscete: è Chardastes.

20. ALCOVA

La parete est di questa area è coperta da una tenda nera.

Se il gruppo guarda dietro la tenda, i personaggi vedono:

Vedete un ritratto murale che raffigura una donna vestita di nero, mentre sta per discendere in un grande abisso. La sta conducendo un'enorme figura umanoide maschile, quasi completamente ricoperta di peli; solo le mani e i piedi non ne sono coperti. La figura non porta vestiti.

Il membro della compagnia dotato del punteggio di Intelligenza più alto, riconoscerà l'essere come Leptar, un immortale caotico che fu sconfitto molto tempo fa da Chardastes.

21. ALTARE

Finché il gruppo non ha terminato di esaminare i quattro ritratti, questa zona rimane al buio, causato dall'incantesimo clericale *tenebre magiche*, lanciato da Elwyn (tenebre magiche è l'inverso di *luce magica* e crea un volume di 9 metri di raggio di oscurità). Non appena il gruppo ha finito di esaminare il quarto ritratto, leggete quello che succede:

Non appena distogliete lo sguardo dal ritratto murale, notate che l'oscurità che avvolgeva l'area più a nord, si sta dissolvendo, rivelando uno spazio quadrato di circa sei metri di lato. L'intera zona è rialzata di circa 15 centimetri rispetto al piano del pavimento; la pedana sembra fatta di pietra lucidata. Nel mezzo di quest'area c'è un piedistallo. È alto circa

un metro, profondo 1,5 metri e largo 3 metri; sembra sia fatto di legno. Sul piedistallo c'è una campanella che sembra essere fatta di un metallo argenteo.

L'altare è di marmo ed è troppo pesante per essere rimosso. Il piedistallo è un blocco solido di mogano; questo può essere spostato, anche se è molto pesante (occorrono almeno quattro personaggi che riuniscano i loro sforzi). Il valore del solo piedistallo è di circa 500 MO. La campanella è naturalmente la sacra campanella di platino, l'oggetto cercato dai personaggi. Se qualcuno la solleva, ecco ciò che accade:

Non appena sollevate la campanella, questa comincia a suonare. Quasi nel medesimo istante quattro creature appaiono nell'aria, come se richiamate dal suono, e si dirigono in picchiata verso di voi. Due delle creature sono grosse, cornute e dotate di zanne; le altre due sono oscure e difficili da definire; i loro corpi sono fumosi e quasi potete vedere attraverso loro.

Le creature cornute sono gargoyle volanti; le altre due sono ombre spettrali. Esse sono emerse dalle porte segrete a senso unico delle stanze 19 e 20 ed attaccano immediatamente.

I gargoyle possono essere colpiti solo dalla magia o da armi magiche. Non sono influenzati dagli incantesimi di *charme* e *sonno*. Le ombre spettrali possono essere colpite solo da armi magiche. Quando un'ombra spettrale colpisce un avversario, essa ne risucchia un punto di Forza oltre a causargli le normali ferite. La perdita di Forza dura per 8 turni, ma ogni creatura il cui punteggio di Forza sia stato ridotto a zero, diventa a sua volta un'ombra spettrale. Anche le ombre spettrali non sono influenzate dagli incantesimi di *charme* e *sonno*.

SANTUARIO DI ELWYN: Mostri

Stanza	Mostro	No.	Tiro per colpire	CA	DV	p8	MV	N°ATT.	F	TS	ML	AM	AS/DS	PX
-	Trogloditi	4	18	5	2	12,14,10,10	36(12)	3	1-4/1-4/1-4	G2	9	C	Si	30
3	Accoliti (C1)	6	19	2	1	6 ciascuno	36(12)	1	1-6	C1	7	C	No	10
5b	Comandante orchetto	1	18	5	2	9	36(12)	1	1-6+1 spada	G1	9	C	No	20
5b	Orchetti	5	19	5	1	6 ciascuno	36(12)	1	1-6	G1	8	C	No	10
8	Golen di legno	1	17	7	2+2	14	36(12)	1	1-8	G1	12	N	Si	35
11	Statua animata di pietra	1	16	4	5	23	18(6)	2	2-12/2-12	G5	11	C	Si	300
16	Drago nero	1	16	2	7	28	27(9) o 72(24) volo	3	2-5/2-5/2-20	G7	8	C	Si	1250
21	Gargoyle	2	16	5	4	18,15	27(9) o 45 (15) volo	4	1-3/1-3/1-6/1-4	G8	11	C	Si	125
21	Ombre spettrali	2	17	7	2+2	9,12	27(9)	1	1-4+speciale	G2	12	C	Si	35
16	Elwyn (C6)	1	17	1	6	24	36(12)	1	1-6+speciale	C6	12	C	Si	500

16a. ELWYN L'ARDENTE

Se il gruppo sconfigge i mostri e recupera la campanella sacra, potrà lasciare la fortezza. Comunque, mentre i personaggi cercano di uscire, Elwyn l'Ardente abbandona il suo corridoio segreto ed attenderà la compagnia nella zona 16a.

Vedete una donna nel mezzo del corridoio ad est. Indossa vesti a strisce gialle, lavanda, bianche e nere ed impugna uno scudo lucente. Chiaramente è la donna raffigurata nei ritratti murali. Sotto le vesti si scorge il bagliore di un'armatura metallica e, attaccati alla cintura, porta un mazzo di chiavi e una mazza. Non appena inizia a parlare, riconoscete la voce come quella che vi ha accompagnato durante il corso della spedizione:

"Nel nome di Leptar, vi dò il benvenuto nel MIO sacro santuario. Vi siete comportati bene; molto meglio degli altri miserabili che hanno tentato di assalire al mia fortezza. Penso che ne abbiate trovato le ossa dopo aver sconfitto gli orchetti. Comunque gli orchetti si reperiscono facilmente e a loro piace lavorare per Elwyn l'Ardente. I nuovi rimpiazzati festeggeranno con le VOSTRE ossa, quando gliele porterò!"

Elwyn indossa una corazza di piastre e trasporta una *scudo* +1. Le chiavi aprono la porta d'acciaio tra le stanze 1 e 2. È armata di una *mazza del risucchio di energia* +1. Tale mazza, oltre a causare i danni normali, risucchia un livello di esperienza della vittima (come fanno gli spettri). Comunque può risucchiare fino ad un massimo di tre livelli, dopodiché diventa soltanto una *mazza* +1.

Notate che Elwyn è dotata di grande forza che le conferisce un bonus di +1 alle ferite inferte in ogni attacco.

Gli incantesimi di Elwyn sono i seguenti:

1° livello: *terrore*, *tenebre magiche* (già utilizzata)

2° livello: *maledizione*, *blocca persone*

3° livello: *maledizione*

Le descrizioni della maggior parte degli incantesimi sono contenute nel D&D® Expert.

Incantesimo del Terrore è l'inverso dell'incantesimo *scacciapaura*. Esso farà sì che qualsiasi sia la creatura colpita, questa scappi per due turni. L'incantesimo inverso ha un raggio d'azione di 36 metri.

Tenebre magiche è l'inverso di *luce magica*. Crea un volume di 9 metri di raggio di oscurità. Elwyn ha già utilizzato l'incantesimo presso l'altare.

Maledizione di 2° livello è l'inverso di *benedizione*. Esso fa subire ai nemici un malus di -1 al morale, tiri per colpire e ferite inferte. Ciascuna vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti. Esso influenza un'area

quadrata di 6 metri di lato e dura per 6 turni. Elwyn lancia quest'incantesimo sul gruppo quando quest'ultimo si allontana dall'altare. Il DM deve effettuare segretamente i tiri salvezza dei personaggi prima che questi raggiungano Elwyn.

Blocca persone influenza umani, semi-umani e umanoidi. Ciascuna vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o restare paralizzata per 9 turni. L'incantesimo può essere indirizzato ad una singola persona o a un gruppo. Se viene lanciato contro una singola persona, quest'ultima subirà un malus di -2 al tiro salvezza. Se lanciato contro un gruppo, l'incantesimo sarà efficace su un massimo di 4 persone (a scelta del chierico), ma non vi saranno malus ai tiri salvezza. La paralisi può essere rimossa solo lanciando l'incantesimo inverso o l'incantesimo dissolvi magie. *Maledizione* di 3° livello è l'inverso dell'incantesimo *scaccia maledizioni*. Esso fa sì che la vittima patisca penalità o incidenti. La gravità della penalità è limitata solo dall'immaginazione del chierico, ma se viene tentata una maledizione al di là delle sue possibilità, c'è il rischio che ricada sul chierico stesso! Elwyn sta pensando ad una maledizione che incollì al suolo uno stivale di un personaggio. Il DM, ovviamente, può pensarne una più ingegnosa. Alla vittima è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti.

La tattica di Elwyn è di lanciare la *maledizione* (2° livello) prima che la compagnia la veda. Poi lancerà *blocca persone* seguito da *maledizione* (3° livello). Infine lancerà l'incantesimo del *terrore*. Subito dopo impugnerà la mazza ed attaccherà la compagnia. Se il drago nero è ancora vivo, Elwyn lo libererà dalle catene ed anch'esso attaccherà la compagnia.

Elwyn è in piedi nello stretto corridoio e non sa che la compagnia dispone di un incantesimo *ragnatela* che potrebbe essere utilizzato per imprigionarla all'istante. L'uso del *fulmine magico* deve essere assai intelligente poiché il rimbalzo potrebbe comportare conseguenze catastrofiche.

Elwyn deve essere un avversario difficile ma non impossibile da sconfiggere. Non si arrenderà mai. Dopo aver sconfitto Elwyn, la compagnia troverà automaticamente la porta segreta (leggermente aperta) dietro di lei. Proprio dietro la porta c'è il tesoro di Elwyn: una piccola cassa di legno contenente 11 gemme (per un valore totale di 1.650 MO) e due paia di braccialetti gemelli (un paio del valore di 1.000 MO e l'altro di 1.100 MO). Dietro la cassa c'è un *bastone guaritore*.

La compagnia può usare la chiave posseduta da Elwyn per aprire la porta d'acciaio tra le stanze 1 e 2, ed uscire così dall'entrata principale; in alternativa i personaggi possono seguire il corridoio di Elwyn fino alla porta che conduce all'esterno.

Dopo l'avventura al Santuario di Elwyn, i personaggi ritorneranno a La Soglia con la campanella. Rapidamente si spargerà la voce dell'avventura del gruppo. Per la settimana successiva, il gruppo sarà impegnato a rispondere agli inviti che fioccheranno da tutte le parti -ottima scusa per far spendere un po' di soldi per acquistare ad esempio dei bei vestiti, regali per gli ospiti, ecc. Questa serie di inviti inoltre può essere sfruttata per introdurre nuovi PNG, se i personaggi sono interessati a contattarne.

Alla fine tutto ritornerà alla normalità. La campanella sarà per ora tenuta la sicuro mentre si sceglierà se costruire un nuovo tempio a La Soglia o riportarla a Specularum (la prima scelta comporterà una tassa speciale, la seconda una possibile avventura). A questo punto i personaggi possono essere chiamati dalla Chiesa o possono fare un sogno assai strano. Nel primo caso si procederà con *Le Caverne del Caos* e per il secondo si legga quanto è scritto nell'Interludio E.

Altre investigazioni su Elwyn hanno rivelato che recentemente aveva stretto alleanza con un tempio malvagio nascosto in qualche caverna nei pressi della Rocca del Castellano. La zona è infestata da umanoidi ma il tempio deve essere assolutamente trovato e distrutto. I personaggi devono viaggiare via fiume fino oltre Kelvin, fino cioè alla postazione militare della Rocca del Castellano. Se essi acconsentono, Sherlane consegnerà loro una lettera di presentazione.

Il viaggio fino alla postazione è lungo ma tranquillo. La compagnia lascerà l'imbarcazione per proseguire a piedi il proprio viaggio, in una zona selvaggia di colline boscoso.

Il castello si innalza su un monticello roccioso dalle pareti ripidissime, ed è raggiungibile solo utilizzando uno stretto sentiero scavato nella roccia. Il cancello esterno si apre su un cortile che contiene stalle, baracche, taverne, una cappella e simili edifici. Attraverso un altro cancello si accede ad un cortile interno ed alla costruzione principale; l'accesso tuttavia è proibito a tutti eccetto quelli che trattano affari di stato.

Il comandante si comporterà gentilmente ma con formalità. Egli è più preoccupato dai giganti che da templi malvagi. Egli non ha tempo, uomini e risorse da concedere agli affari di un patriarca in un altro punto del regno. I rifornimenti possono essere acquistati al doppio del prezzo di listino, se disponibili - che peccato che non abbiate pensato di portare qualcosa con voi. Il colloquio si interrompe quando entra un messaggero che porta documenti importanti che devono essere firmati (se la compagnia si comporta rudemente, il comandante coopererà molto meno).

Il taverniere fornirà le indicazioni su come raggiungere il complesso di caverne, che fino a poco tempo fa era una zona tranquilla. Dato che là non ci sono giganti, le pattuglie sono state ben poche. Queste sono le dicerie che sono disponibili alla taverna:

1. Le caverne sono occupate da tribù di razze differenti.
2. Tutte le entrate delle caverne sono una trappola (falso).
3. Se vi perdete, state attenti al divoratore di uomini!
4. "Bree-yark" in goblin significa "Ci arrendiamo!" (falso).
5. C'è più di una tribù di orchetti nelle caverne.

LE CAVERNE DEL CAOS

Mappe della Caverna

138-139

INIZIO: la foresta che avete appena attraversato si è fatta sempre più densa, intricata ed oscura. I grossi tronchi contorti, i rami spezzati, le radici aggrovigliate, le spine pungenti e graffianti e tutto il resto sembra volervi impedire di avanzare, ma voi non vi siete fatti spaventare e vi siete aperti la strada, liberando il cammino da ogni ostacolo. Ora siete improvvisamente al di fuori della foresta inquietante, in una zona che sembra essere il fondo di una gola. Le pareti si innalzano da entrambe le parti fino ad una altezza di 30 metri e più, la roccia è striata e mista a terriccio. Qua e là sono visibili pezzi di alberi che spuntano dal terreno, sia su quello su cui poggiate i piedi che sulle pareti che vi fiancheggiano. La zona che occupate è larga circa 60 metri e lunga almeno 120 metri (più precisamente 132 metri); corre da est a ovest per finire contro un ripido pendio. Qua e là sulle pareti, a varie altezze, vedete le nere aperture di alcune caverne. La luce del sole è molto debole, l'aria è stantia, tutto intorno a voi c'è un'atmosfera opprimente – come se qualcosa di malvagio vi stesse osservando, pronto ad attaccarvi. Sparsi qua e là ci sono alcuni alberelli morti, e sopra uno di essi c'è un'avvoltoio che vi guarda, agitandosi, come se fosse affamato. Uno stormo di corvi si innalza, gracchiando improvvisamente nell'aria ed il verso, amplificato dalla geometria del luogo, risuona orribilmente. Tra l'immondizia, i pezzi di legno e le rocce s'intravede il baluginare dell'avorio che, ad una più attenta ispezione, si rivela appartenere a teschi e ossa umani, animali e altro...

Siete certamente arrivati alle **Caverne del Caos**.

NOTE PER IL DM

MAPPA DELLA ZONA DELLA CAVERNA: sulla mappa sono tracciate le linee di contorno delle distese di boschi e dei terreni accidentati. Esse hanno valore solo se i personaggi si trovano all'aperto, e devono essere ignorate quando i personaggi sono sotto terra.

BOSCHI: le macchie e i boschetti sono molto densi, intricati e quasi intransitabili. In queste zone, se volete, potete far incontrare ai personaggi dei mostri – uccelli stigei, umanoidi (coboldi, orchetti, ecc.) – che provengono dalle vicine caverne. Il movimento attraverso i boschi è molto lento e difficoltoso. I personaggi devono muoversi in fila indiana. Anche se non sono segnati, la zona è punteggiata di alberi cespugli e rovi.

SOTTOTERRA: le caverne, i passaggi e le stanze si trovano a differenti profondità. I passaggi attraverso le linee di livello sono inclinati verso l'alto e verso il basso, anche dove non sono indicate le rampe di scale. Le

aree sono circondate da almeno 1,5 metri di roccia compatta.

ALL'INTERNO: tutte le zone sottoterra sono caverne e passaggi naturali, eccetto quelle nella cui descrizione sia specificato il contrario. Tutte le superfici rocciose sono irregolari, percorse da cornicioni naturali, punteggiate di piccole aperture, fratture, ecc. (e quindi facilmente scalabili da un ladro).

PRIGIONIERI E RISCATTI: si può fare in modo che le tribù organizzate possano prendere dei prigionieri in modo da ricavarne un riscatto da richiedere presso il Castello. Stabilite una somma medio-bassa – da 10 a 100 MO (o un oggetto magico che sia utile alla tribù) per personaggio tenuto in ostaggio. Se il riscatto viene pagato, i personaggi verranno liberati. Poi, senza dirlo ai giocatori, aumentate il numero dei membri della tribù di 2-12 unità; questa operazione tiene conto della fama che la tribù ha guadagnato nella zona; la tribù, inoltre, sarà all'erta, in attesa di qualche altro personaggio vendicativo o semplicemente tanto sfortunato da essere preso prigioniero. Il periodo durante il quale la tribù sarà all'erta, varierà da 1 a 4 settimane; l'incremento in unità è invece permanente.

GUERRE E ALLEANZE FRA LE TRIBÙ: potete far sì che, in qualche modo, i giocatori vengano a conoscenza delle varie lotte e scaramucce che avvengono tra la fazione dei goblin e degli hobgoblin da una parte, e dall'altra la fazione degli orchetti, talvolta aiutati da alcuni giganti delle colline; il tutto mentre i coboldi sperano che la loro esistenza venga dimenticata e i bugbear, più semplicemente, massacrano piccoli gruppi di entrambe le fazioni indifferentemente. Se vengono fornite queste indicazioni, allora i personaggi possono provare a creare situazioni particolari da cui trarre vantaggio. State attenti nell'utilizzare questa opzione: le notizie dovrebbero essere passate ad un gruppo esiguo di abili personaggi. Non passatele ad un gruppo ben nutrito di PG o a PG che preferiscono utilizzare la forza al posto dell'intelligenza.

L'ESPERIENZA INSEGNA: permettete ai mostri intelligenti (anche se poco intelligenti) di imparare dall'esperienza. Se i personaggi in una situazione hanno fatto uso di olio infiammante, allora non deve sembrare strano il vedere dei mostri che lo utilizzano a loro volta (se hanno trovato dell'olio). Se gli avventurieri hanno sempre superato le, postazioni di guardia, allora fate in modo che i mostri si servano di strumenti in grado di rivelare la presenza di estranei non visti. Se i personaggi fuggono sempre da un folto numero di avversari, allora i mostri urleranno e schiamizzeranno cercando di far credere di essere in molti. Questo è il modo giusto di gestire i mostri, per diventare un

buon DM. Tale principio deve essere applicato ogni volta se ne presenti l'occasione.

LE ZONE RIPULITE: Quando i mostri sono stati scacciati da una zona, tale zona rimarrà deserta per 1-4 settimane. Se però non si verificano altre intrusioni nella zona, i dispersi torneranno ad occupare la loro proprietà o, comunque, altri mostri la potranno trovare di loro gradimento. Ad esempio, un troll potrebbe occupare la zona (1.) che precedentemente forniva rifugio ad un minotauro (ovviamente il troll porterà con sé tutto ciò che possiede).

Zone d'Incontro:

A. COVO DEI COBOLDI: Ci sono 2 probabilità su 6 che, mentre i personaggi cercano di entrare nel tunnel, 8 coboldi saltino fuori dal loro nascondiglio tra gli alberi ed attacchino per primi. Coboldi: CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno, N°ATT 1; F 1-4; MV 12; TS UC; ML 6. Ciascuno trasporta 1d8 MA.

Nota: a 9 metri dall'entrata del tunnel c'è una fossa. Ci sono 3 probabilità su 6 che le persone che compongono l'avanguardia del gruppo cadano nella fossa, a meno che non stessero tastando il terreno. Inoltre c'è 1 probabilità su 6 che le persone della seconda fila cadano nella fossa, ma solo se sono molto vicine alla prima fila ed i componenti di quest'ultima vi sono già caduti. La fossa è profonda 3 metri e ci cade subisce 1d6 ferite. La copertura ricadrà sulla fossa, e le persone all'interno non ne potranno uscire senza aiuti dall'esterno. Il rumore attirerà le creature delle zone 1 e 2. Delle assi per attraversare la fossa sono nascoste nella stanza 1.

1. STANZA DELLE GUARDIE: 6 sono i coboldi di guardia (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; F 1-4). Essi, se vincono l'iniziativa, scagliano i giavellotti. Ciascuno trasporta 1d6 MA. Una delle guardie correrà a dare l'allarme alle zone 4 e 6. Le guardie saranno messe all'erta da forti rumori o luci.

2. TOPI GIGANTI (tra rifiuti e immondizia): ci sono 18 topi giganti (CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno, N°ATT 1; F 1-3 +malattia; MV 12; TS UC; ML 8). C'è 1 probabilità su 20 che ogni personaggio morso contragga una malattia, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro Veleno. Se il tiro salvezza non è fortunato, c'è il 25% di probabilità che il personaggio muoia in 1d6 giorni; altrimenti il personaggio è da considerarsi troppo debole per affrontare avventure per almeno un mese di tempo di gioco. Questi mostri sono gli animalotti che tengono compagnia ai coboldi. Essi accorreranno al suono del-

la copertura della fossa che si chiude o di un combattimento. Essi non possiedono nulla di valore sia nel covo che addosso, ma il loro capo (topo N°18), che rimarrà verso il fondo del gruppo, (un tipo grosso, CA 5 dovuta alla velocità ed istinto; DV 1-1; pf 4, N°ATT 2; F 2-4/2-4, cioè 1-3+1; MV 12; TS G1; ML 8) porta una catenella d'argento ornata da 5 gemme (valore complessivo 400 MO, solo la catenella 50 MO, ciascuna gemma 50 MO). Il peso di qualche topo non attiverà la trappola all'entrata.

3. MAGAZZINO: la porta è chiusa a chiave. Il luogo contiene una varietà di carni essiccate e salate, sacchi di grano e verdura, scatole, e barili. Ci sono anche alcuni resti di vittime umane. Qui non c'è alcunchè di valore; anche il vino contenuto in un grosso barile è alquanto scadente (quasi aceto).

4. STANZA DELLE GUARDIE: di guardia ci sono 3 grossi coboldi che indossano corazze di maglia e sono armati di archi; essi tireranno agli eventuali attaccanti del passaggio più in basso (CA 5; DV 1+1; pf 5 ciascuno, N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 6). Le guardie si nasconderanno parzialmente dietro l'angolo, cosicchè tutte le armi da lancio subiscono un malus di -2 ai tiri per colpirle. Ciascuna guardia inoltre è armata di un'ascia e trasporta una borsa contenente 2d6 MO.

5. STANZA DEL COBOLDO CAPO: questo enorme coboldo è equivalente ad un mostro di 2 DV con 8 pf; indossa una corazza di maglie e trasporta uno scudo (CA 4), indossa una catena d'oro che regge una grossa gemma (valore 1.200 MO). Ha la chiave del magazzino (N°3). È armato di una grossa ascia da battaglia che causa 2-8 (2d4) ferite. (CA 4; DV 2; pf 8, N°ATT 1; F 2-8; MV 12; TS G2; ML 8). Nella stanza ci sono anche 5 coboldi femmina (CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno, N°ATT 1; F 1-3; MV 12; TS UC; ML 8 dovuto alla presenza del capo). Nella stanza ci sono mobili sgangherati e scampoli di tessuto. Nascoste in una vecchia coperta appesa al muro ci sono 50 MO (cucite nella stessa). Ciascuna femmina possiede 1d6 MO. Una cassa chiusa a chiave contiene 203 MR, 61 MA e 22 ME.

6. CAMERA COMUNE: la camera ospita il grosso della tribù dei coboldi. Ci sono 17 maschi (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno, N°ATT 1; F 1-4; MV 12; TS UC; ML 6), 23 femmine (CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuna, N°ATT 1; F 1-3; MV 12; TS UC; ML 6) e 8 giovani (che non attaccano). Se le loro caverne sono invase, tutti coloro che ne saranno in grado le difen-

deranno. I maschi hanno 1d6 MA ciascuno, le femmine 1d4 MA ciascuna; i giovani non possiedono nulla. Tra i vari stracci è reperibile uno scampolo di seta del valore di 150 MO (per trovarlo per bisogno frugare la stanza).

NOTA PER IL DM: le perdite dei coboldi non saranno rimpiazzate, anche se quelli feriti guriranno. Se gli attaccanti lanciano dell'olio infiammato ai coboldi, quest'ultimi cercheranno di ritirarsi piuttosto che finire arrostiti (se, dopo questo trattamento, i coboldi dovessero trovare delle fiasche d'olio, certamente le useranno contro i personaggi).

B. COVO DEGLI ORCHETTI: entrando, la compagnia vedrà che la parete nord (a circa 9 metri) è decorata con teste e teschi (umani, naneschi, elfici, ecc.) in differenti stadi di decomposizione. Questi segni di "benvenuto" sono posti in nicchie che quadrettano circa 9 metri quadrati della superficie della parete. Una più attenta ispezione rivelerà che una testa apparteneva ad un orchetto (vedi zona g.). Da ovest provengono dei suoni di persone in movimento; da est non si sente nulla.

Zona g: questo è un posto di guardia, in quanto l'osservatore (CA 7; DV 1; pf 5, N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 8) dispone di una finestrella per tenere sotto controllo l'entrata. Incorniciato da un pezzo di tela grigia, dà proprio l'impressione di essere un altro dei macabri trofei della parete. Se gli avventurieri entrano, egli andrà subito (dopo aver rimpiazzato la propria testa con quella di un goblin) ad avvertire gli orchetti della zona 7.

7. STANZA DELLE GUARDIE: 4 orchetti: (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 8). Le guardie sono armate di giavellotti; ciascuna ne trasporta due, uno da scagliare ed uno per il combattimento in mischia. Ciascuna possiede 1d8 ME. Una volta avvertite correranno incontro agli intrusi urlando e gridando non appena li vedono. Non c'è nulla di valore nella loro stanza, solo qualche pagliariccio ed alcuni stracci appesi a dei chiodi.

8. L'osservatore (g.) darà l'allarme a queste 4 guardie (proprio come in 7.) che correranno prima ad ovest e poi a sud per cogliere sul fianco o circondare gli intrusi che minacciano le zone 7, o 9, o che si stanno avvicinando alle loro stanze.

9. STANZA DEI BANCHETTI: sulla parete sud c'è un gran caminetto e questa stanza di 9×15 metri è costellata di

tavoli - quello più a nord ha vicino una grossa sedia, probabilmente usata dal capo orchetto. In vista non c'è alcun orchetto, anche se il fuoco del caminetto non è del tutto spento.

10. STANZA COMUNE: questa stanza ospita 12 orchetti maschi (CA 7; pf 4 ciascuno; N°ATT 1; TS G1; ML 8), 18 femmine e 9 giovani (che non combattono). Ciascuno maschio possiede 2d6 MA, gli altri non possiedono alcunchè di valore. I pochi arredi della stanza sono senza valore.

11. MAGAZZINO: la porta è chiusa a chiave. Tra i mucchi e le pile di attrezzi e merci varie, ci sono 3 scudi, 17 giavellotti e 2 asce in eccellenti condizioni. Una piccola cassa contiene una balestra leggera e 60 dardi. Nella stanza non c'è altro di importante.

12. STANZA DELL'ORCHETTO CAPO: questa grossa creatura indossa una corazza di maglie, uno *scudo magico +1* ed è armata di una mazza. Combatte come un mostro di 4 DV, ha 15 punti ferita ed aggiunge un bonus di +2 alle ferite inferte (cioè 3-8 ferite), grazie alla sua abilità e forza. Essa trasporta 31 MO ed indossa un anello in cui è incastonata una gemma (valore totale 700 MO).

Tutte le superfici della stanza sono coperte da tappeti o arazzi (e dietro uno di questi c'è l'entrata alla piccola caverna ad ovest), ci sono inoltre alcuni mobili sgangherati ed un piccolo letto. Le sue due concubine dormono su cuscini ai piedi del letto; esse combattono come i maschi (DV 1; pf 3 ciascuna; N°ATT 1; F 1-6; TS G1; ML 8), e ciascuna trasporta 2d6 MO. I mobili e le casse non contengono alcunchè di valore.

Se la situazione si mette male per il capo, questi armerà dietro i tappeti della parete sud, per aprire la porta segreta; cercherà poi di contattare la tribù rivale per chiedere aiuto. Prima di fare ciò, la sua vita deve essere però seriamente in pericolo (gli avventurieri possono far saltare il paletto della porta solo ottenendo un 1 su 1d6 per due volte di seguito, oppure impegnando due personaggi (ciascuno deve eseguire il test una volta sola).

Zona t: questa nicchia è usata dal capo orchetto come deposito delle armi e del tesoro. Qui ci sono due corazze di maglie complete (una di taglia umana e una di taglia nanesca), 4 spade e una cassa di ferro chiusa a chiave che contiene 205 MR, 386 MA, 81 MO e 13 MP. Una nicchia più piccola, sulla parete di fondo, coperta da una pietra, contiene una pozione di *guarigione* e una pergamena con un incantesimo *palla di fuoco* da 6d6.

LE CAVERNE DEL CAOS

(Nota per il DM: le perdite degli orchetti non possono essere rimpiazzate ma, dopo il primo attacco degli avventurieri, 4 maschi della zona 10. entreranno nella zona 9., si armeranno di balestre leggere e cercheranno di preparare un'imboscata per gli intrusi. Se il capo viene ucciso, gli orchetti sopravvissuti cercheranno rifugio presso il resto della tribù in C. (vedi più avanti), portando con sé ogni cosa di valore (subito dopo, B. rimarrà deserta).

C. COVO DEGLI ORCHETTI: come gli orchetti della zona B., questi mostri occupano le caverne delle zone 14-16. Questi orchetti, tuttavia, non hanno postazioni di guardia; invece preferiscono affidarsi a piccole e pressoché invisibili corde che attraversano l'entrata, a circa 3 metri dall'entrata. Quando una qualsiasi delle corde viene toccata, il meccanismo ad essa connesso farà cadere sugli intrusi la rete sospesa al soffitto; alla rete sono legati oggetti di metallo la cui caduta provocherà un rumore sufficiente a dare l'allarme (le corde saranno individuate solo se viene compiuta una ricerca meticolosa; chiunque la compia ha 1 possibilità su 6 di individuarle. La rete camuffata è 3 metri per 6, fatta di spesse corde intrecciate e intrappolerà le vittime per 1-4 round. Nel frattempo gli orchetti della zona 14. giungeranno in un round...)

13. STANZA DIMENTICATA: solo i due capi degli orchetti (di questa zona e della zona B.) sono a conoscenza di questa stanza. Essi si incontrano qui in segreto, per discutere di piani comuni o problemi relativi alle due tribù, poiché, anche se le due tribù sono rivali, i loro capi concordano che il numero fa la forza. Nel mezzo della stanza c'è un tavolo con due sedie. Contro una parete c'è una cassa di legno contenente un arco, una faretra con 20 frecce, 2 spade e 2 pugnali. Sulla parete sud sono appesi 2 scudi. Per altro ci sono solo oggetti di scarsa importanza, eccezion fatta per un vecchio secchio (contenente acqua sporca) dell'angolo sud ovest, che nasconde due piccole borse contenenti una gemma del valore di 50 MO, 10 MO e 20 MA ciascuna. Sotto le piccole borse c'è la tana di 2 millepiedi giganti: (CA 9; DV 1/4; pf 2 ciascuno; N°ATT 1; F malattia; MV 6; TS UC; ML 7).

14. STANZA COMUNE: questa stanza ospita 9 orchetti maschi armati di scudi e spade (CA 6; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 8), 8 femmine e 3 giovani che non combattono. Ciascun maschio possiede 1d20 MA, ciascuna femmina 1d4 MR e i giovani nulla. Qui regna una totale confu-

sione e comunque non c'è nulla di valore. I maschi si dirigono all'entrata non appena sentono cadere la rete, e vi giungeranno in 1 round.

15. SALA COMUNE: qui si tengono gli incontri generali, si cucina e si mangia. Ci sono 6 maschi, due dei quali armati di balestra leggera (CA 6; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 8) e 4 femmine (che non combattono), tutti nella parte più a ovest. Anche i maschi di questa stanza si dirigeranno all'entrata quando sentono cadere la rete, ma vi giungeranno in 3 round.

16. STANZA DEL CAPO: proprio dietro la porta c'è sempre una guardia (g.) che non può essere sorpresa. (orchetto: CA 5; DV 1+1; pf 6; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 8, trasporta 2d6 MA e 1d4 MO). Se qualcuno cerca di entrare, urlerà per dare l'allarme. Dietro la guardia ci sono cataste di barili, casse, scatole e sacchi - altre provvigioni per la tribù. (Un piccolo barile, del peso di 400 monete, contiene dell'ottimo vino del valore di 55 MO). Nessun altro oggetto qui ha valore, ed il cibo non è molto adatto al gusto umano.

La zona ad est ospita il capo (CA 2; DV 3; pf 16; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G3; ML 10). È un orchetto molto grosso; indossa una corazza di piastre e uno scudo, attacca con la spada come un mostro di 3 dadi vita. Appesa alla cintura c'è un'ascia magica +1, che può scagliare contro un avversario senza perdere l'opportunità, per quel round, di attaccare comunque con la spada. La cintura è d'argento con una fibbia d'oro (valore totale 160 MO), e nel pomolo della spada è incastonata una gemma da 100 MO. Nella sua borsa ci sono 8MO, 17 ME e 5 MA. La sua concubina combatte come un orchetto maschio (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 10) ed indossa un braccialetto d'avorio del valore di 100 MO. La stanza è ben ammobigliata; c'è una piccola cassettera che contiene un sacco con 50 MP, chiuso con una corda magica. C'è ancora una coppa di rame intarsiata d'argento, poggiata su un tavolo vicino al letto; essa contiene stracci e ciarpame ed è molto sporca tanto da poterle attribuire un valore di 10 MA mentre in realtà, ad una più attenta ispezione, vale 50 MO.

(Nota per il DM: le perdite degli orchetti non possono essere rimpiazzate. Se questa tribù viene attaccata una volta, essa disporrà i maschi nella zona 15. a guardia dell'entrata, pronti ad individuare un altro tentativo di invasione da parte dei personaggi. Se il

capo viene ucciso, i sopravvissuti possibilmente cercheranno rifugio nella zona B.; se non possono, fuggiranno lontano da tutto il complesso, portando con sé i propri tesori).

D. COVO DEI GOBLIN: la caverna dapprima naturale, ora si tramuta in un complesso di passaggi tipico di questo luogo, scavati da creature intelligenti. Qui i passaggi fremono di attività, e per ogni 3 metri percorsi dalla compagnia, c'è 1 probabilità su 6 che si verifichi un incontro con un gruppo di goblin (vedi più avanti). Effettuate il controllo ogni volta che i personaggi percorrono 9 metri (3 possibilità su 6) finché non incontrano i goblin erranti, poi smettete di effettuarlo. Quando si verifica un incontro, il gruppo compatto di goblin attaccherà urlando "Bree-Yark!" per dare l'allarme. Questi gruppi di goblin erranti sono contati oltre il numero di quelli descritti nelle zone numerate.

Goblin erranti: 6 maschi, (CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 7). Ciascuno trasporta 1d6 MA. Essi sono delle pattuglie o trasportano messaggi da una parte all'altra del complesso. Il gruppo inoltre trasporta 1d6 borse di cibo di discreta qualità - ma senza alcun speciale valore.

17. STANZA DELLE GUARDIE: qui ci sono 6 guardie goblin (CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 7) armate di parecchi giavellotti, che controllano entrambe i passaggi. Ciascuna di loro ha con sé 1d4x10 MR e 1d4 MA. Nella stanza c'è un barile che contiene 60 piccoli giavellotti; c'è inoltre un piccolo tavolo, 2 banchi e un barilotto d'acqua.

18. STANZA DELLE GUARDIE: la stanza è identica alla 17., a parte il fatto che qui i goblin stanno particolarmente attenti alla sezione est. Se sentono il grido "BREE-YARK!", due delle guardie correranno alla porta segreta e dopo averla aperta, introdurranno un sacco di 250 MO nella stanza che ospita un orco; ovviamente il denaro è un compenso per il prossimo aiuto che ne riceveranno. L'orco infatti accetterà l'accordo e si metterà subito in caccia degli intrusi, se possibile. Il sacco di monete d'oro è nascosto in un barile d'acqua che giace in un angolo vicino alla porta segreta.

19. STANZA COMUNE: ci sono 10 maschi (CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 7), 12 femmine e 6 giovani (che non combattono). Qui si tengono gli incontri generali, si cucina il cibo e si mangia. Ci sono pagliericci, tavole, sgabelli, banchi, ecc. che ingombrano la stanza. Ciascun

maschio ha 1d6 MA e ciascuna femmina 2d6 MR. Se il gruppo di goblin erranti non è stato ancora incontrato, aggiungete 6 goblin maschi al totale dei presenti.

20. STANZA DEL CAPO: la stanza ospita il goblin capo (CA 4 dovuta alla corazza di maglie e allo scudo; DV 3; pf 11; N°ATT 1; F 2-7 dovuto alla forza e alla abilità; MV 6; TS G3; ML 9), 3 guardie (CA 5; DV 1+1; pf 7 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS G1; ML 9 dovuto alla presenza del capo) e parecchie femmine. Il capo e le guardie hanno i loro archi appesi al muro, e li useranno se na hanno il tempo. Se la situazione volge al peggio per i goblin, due femmine combatteranno come i maschi (CA 7; DV 1-1; pf 2 ciascuna; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 9 dovuto alla presenza del capo); le altre femmine non combatteranno. Il capo ha una borsa contenente 18 MO e 2 MP; ciascuna guardia possiede 8 ME e 1d6 MA. Sotto il letto c'è una coppa d'argento del valore di 90 MO.

La stanza è abbastanza arredata – tutto in scala goblin, ovviamente. Vicino al letto c'è un banco con un cassetto segreto sotto il sedgio; esso contiene il tesoro dei goblin: un tappeto ricamato in oro e argento, del valore di 900 MO. Lì vicino c'è un piedistallo che regge una coppa contenente 273 MA e 321 MR.

21. MAGAZZINO: notate che nella posizione **g**, ci sono 4 guardie goblin in servizio (CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 7) armate di balestre cariche e spade. In questa grossa stanza sono ammassati e accatastati, balle, scatole, casse, barili e barilotti. Essi contengono tessuti, cibo, vino e birra – niente di pregevole qualità. In questo luogo i bravi goblin lavoratori (ma poco intelligenti) continuano ad ammassare tutto il loro bottino. Essi non si rendono conto che i loro parenti più grandi, gli hobgoblin della zona **F**, usano una porta segreta per derubarli delle migliori provviste e bevande. Se gli avventurieri rimangono in questa stanza per più di un turno, arriverà un gruppo di 4 hobgoblin, provenienti dalla porta segreta:

4 Hobgoblin: CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 9. Ciascuno trasporta 1d4 MO.

(Nota per il DM: le perdite dei goblin non possono essere rimpiazzate. Se si rendono conto di non avere scampo, essi fuggiranno o si nasconderanno nella sezione est. I fuggitivi si sposteranno dalla zona **17**, alla zona **23**, informeranno gli hobgoblin e si uniranno

no a loro; modificate di conseguenza gli incontri a venire).

E. CAVERNA DELL'ORCO: i personaggi che entreranno in questa caverna, verranno investiti da una puzza tremenda e noteranno un qualcosa che sembra essere un orso addormentato, nell'angolo sud ovest della caverna. Ciò che vedono è soltanto la pelle dell'orso che l'orco ha ucciso e che ora viene utilizzata come giaciglio imbottito di foglie secche. L'orco è seduto nella parte est della caverna e i rumori certamente lo hanno fatto preparare alla battaglia. Questo grosso orco ha CA 4, dovuta ad un'altra spessa pelliccia d'orso che indossa come protezione. Quando colpisce causa 3-12 (1d10+2) ferite (CA 4; DV 4+1; pf 25; N°ATT 1; F 3-12; MV 9; TS G4; ML 10).

L'orco si è arricchito facendo il mercenario – di solito dalla parte dei goblin (e i loro alleati occasionali, gli hobgoblin), anche se più volte è stato assoldato dagli orchetti e dagli gnoll. Correrà in aiuto dei goblin quando quest'ultimi gli lanceranno il sacco di monete d'oro (vedi **18**, in precedenza). Se qualcuno gli offre una ricompensa maggiore – qualcuno che egli possa vedere e toccare – c'è una probabilità del 90% che prenda i soldi (tenendosi anche quelli dei goblin) e ritorni semplicemente alla sua caverna.

22. Qui c'è l'orco seduto su un enorme borsone di cuoio. Nel borsone ci sono 7 sacchi grandi:

N°1: 287 MA; N°2: croste di formaggio; N°3: 182 MR e 91 ME; N°4: 289 MO; N°5: un barilotto di brandy (valore 80 MO); N°6: 303 MR; N°7: 241 MO (in verità sono di piombo appena ricoperte d'oro; il loro valore reale è circa 241 MR!).

Se gli intrusi si offrono di pagare una somma di 20 o più MO, l'orco, nel 90% dei casi, li lascerà stare almeno per il momento; infatti se gli ricapitano sotto mano egli cercherà di ucciderli, ignorando questa volta le offerte in denaro. Nella parte sud della caverna, nascoste sotto un cumulo d'ossa, ci sono 7 *freccie magiche +1*, una pozione di *invisibilità* e una pergamena magica contenente 2 incantesimi clericali – *cura ferite leggere* e *scoprirappole*.

F. COVO DEGLI HOBGOBLIN: molto spesso queste fiere creature sono molestate da predatori e così l'entrata del loro covo è sbarrata da una spessa e massiccia porta, sul fondo della caverna. Lungo i muri sono allineati dei teschi, altri sono inchiodati alla porta stessa che, tra l'altro, reca incisa una scritta in comune: "Entra – ci farebbe piacere averti per cena!" (che potrebbe essere mal inter-

pretata come un invito ad un banchetto in qualità di conviviale...). Una attenta ispezione della porta, rivelerà un meccanismo segreto che permette ad una persona di togliere la barra di chiusura pur stando al di qua della porta. Se si cerca di forzarla, bisognerà tirare 3 volte 1 (su 1d6) per rompere la barra ed il rumore darà l'allarme ai 6 hobgoblin della zona **26**. Se viene utilizzato un'incantesimo *scassinare*, sicuramente la barra verrà sentita cadere ma le guardie non avranno tempo di reagire – trascorreranno 2 round prima che arrivino le guardie.

23. STANZA COMUNE: la stanza ospita 5 maschi (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8) che possiedono 1d4x10 MA ciascuno; 8 femmine (CA 7; DV 1; pf 4 ciascuna; N°ATT 1; F 1-6; MV 9; TS G1; ML 7) con 2d6 MA ciascuna e 3 giovani che non combattono e non possiedono tesori. Ci sono inoltre mucchi di vestiti e pelli utilizzati come letti, qualche mobile sbilenco, un piccolo barile di birra ecc., tutte cose senza valore. I maschi sorvegliano la porta est che comunica col covo dei goblin (vedi **D**, sopra) e sono pronti a combattere.

24. STANZA DELLA TORTURA / DIVERTIMENTO / DISPENSA: qui ci sono 2 grossi e minacciosi hobgoblin. Ciascuno equivale ad un mostro di 2+1 dadi vita, uno con 10 pf, l'altro con 8 pf ed entrambi indossano una corazza di maglie (CA 5). Uno ha anche una frusta oltre alla spada e così può colpire i nemici fino a 5 metri di distanza; le vittime verranno colpite ai piedi, sbilanciate e fatte cadere a terra; esse rimarranno stordite (paralizzate) per 1-2 round di combattimento. Comunemente, una volta ingaggiato in un combattimento di mischia, l'hobgoblin non può far uso della frusta e la getterà da parte. Entrambe i mostri possiedono una borsa contenente 1d6 MR, MA e ME. Il più grosso ha anche un bracciale d'argento del valore di 135 MO. Essi sono di guardia a 6 prigionieri incatenati alle pareti. Ci sono inoltre due sedie, un piccolo tavolo, un caminetto centrale corredato da vari attrezzi adatti alla tortura. Le chiavi che aprono i ceppi che incatenano i prigionieri, sono appese al muro dell'angolo sud ovest. I prigionieri sono:

N°1: un grasso mercante mezzo morto, che doveva essere mangiato la sera stessa, durante un banchetto speciale. Se viene salvato e riportato al Castello, la Gilda pagherà 100 MO di ricompensa, nominerà i personaggi membri onorari della Gilda e li esonererà per

LE CAVERNE DEL CAOS

un anno dal pagamento di tasse pedaggi e contributi che la Gilda normalmente pretende.

- N°2: un orchetto (CA 7; DV 1; pf 4; ML 8) che combatterà con piacere goblin ed hobgoblin se solo gli viene data un'arma (naturalmente cercherà di scappare alla prima occasione, portando con sé tutto ciò che può, ed informerà i suoi compagni in **B.** (sopra) di quanto è successo).
- N°3: un guerriero (CA 9; G1; pf 5; ML7) che era la guardia del corpo del mercante. Se gli vengono date delle armi e un'armatura, entrerà (se gli viene chiesto) al servizio dei suoi salvatori chiedendo come ricompensa soltanto vitto e alloggio.
- N°4: una donna, la moglie del mercante, anch'essa sul menù della serata. Lei personalmente ricompenserà i suoi salvatori, offrendo un *pugnale +1* che tiene nella sua stanza presso il Castello.
- N°5: uno gnoll pazzo (CA 9 dovuta all'assenza di armatura; DV 2; pf 9; N°ATT. 1; F 1-6; TS G2; ML 8) che, se salvato, ruberà la prima arma che può e attaccherà i suoi soccorritori (infliggerà solo 1d6 ferite, date le sue cattive condizioni).
- N°6: un altro guerriero come il N°3, che si comporterà seguendo l'esempio del suo collega.

25. STANZA COMUNE: questa stanza viene utilizzata dalla tribù hobgoblin per banchetti, incontri e manifestazioni in genere. Ci sono molti tavoli e banchi poiché è prossima la grande festa. Al lavoro ci sono 4 maschi (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8), 5 femmine (CA 7; DV 1; pf 4 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-6; MV 9; TS G1; ML 7) e 9 giovani (che non combatteranno). Ciascun maschio possiede 1d5 MO, ciascuna femmina 2d6 MA. Sul tavolo principale c'è un servizio di piatti di peltro, per un valore di 25 MO in totale.

26. STANZA DELLE GUARDIE: ci sono 6 hobgoblin (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8) tre dei quali armati di balestre leggere di cui faranno uso una sola volta prima di abbandonarle per passare alle mazze per il combattimento corpo a corpo. Ciascuno trasporta 1d4 MO, MA, MR. Se sentono picchiare alla porta o se sentono cadere la barra, tutti correranno all'entrata tranne uno che darà l'allarme alla zona **27.**, e poi si ri-

nirà ai suoi compagni. Impiegheranno due round per arrivare all'entrata e il sesto ne impiegherà quattro.

27. ARMERIA: sempre presenti, ci sono 3 guardie hobgoblin (CA 5 dovuta alla corazza di maglie; DV 1+1; pf 6 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8). Se viene dato l'allarme, due andranno vicino alla porta per tendere un'imboscata e gli altri passeranno attraverso l'entrata segreta (verso la zona **31.**) per avvertire il capo. Ciascuna guardia ha 2d4 MA e ME. Questo è il contenuto della stanza:

- 1 corazza di piastre completa, di taglia umana
- 1 corazza di piastre completa, di taglia nanesca
- 3 corazze di maglie complete, di taglia umana
- 2 corazze di maglie complete, di taglia umana
- 7 armature di cuoio complete, di taglia umana
- 11 scudi
- 6 pugnali
- 1 ascia
- 4 mazze
- 3 spade
- 2 archi corti
- 1 arco lungo
- 13 balestre
- 11 faretre con frecce (14 frecce hanno la punta d'argento)
- 9 faretre con dardi
- 51 giavellotti
- 19 armi in asta
- 42 elmi di varie dimensioni

Le armature sono appese alle pareti oppure sono montate su dei trespoli. Le armi sono nelle casse o su delle rastrelliere.

28. MAGAZZINO: qui sono conservate le merci rubate ai goblin. Sempre presente c'è una guardia (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8) che possiede 2d8 ME. (Se ancora non si è verificato l'incontro con il gruppo di hobgoblin nella zona **21.**, allora qui ci saranno anche loro: 4 hobgoblin (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8). Ciascuno trasporta 1d4 MO.

29. STANZA DELLE GUARDIE: qui ci sono 2 guardie hobgoblin armate di balestre leggere e spade (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 8); con loro ci sono due femmine che combatteranno (CA 7; DV 1; pf 4 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-6; MV 9; TS G1; ML 7). Ciascun maschio ha 2d6 MA e MR, le femmine non possiedono alcunchè. Ci sono inoltre due lettini, un banco, uno sgabello

ed una grossa cassa (piena di vestiti sporchi). Se gli attaccanti vengono avvistati, una femmina correrà a dare l'allarme alla zona **30.**, l'altra femmina alla zona **31.**; poi entrambe combatteranno.

30. STANZA DEL CAPO HOBGOBLIN: questa grossa e orribile creatura è particolarmente resistente (CA 2 dovuta alla corazza di piastre e allo scudo; DV 5; pf 22; N°ATT. 1; F 3-10 dovute alla forza e alla abilità; MV 9; TS G5; ML 10). Egli trasporta una borsa contenente 5 MP e 31 MO; indossa una cintura d'argento tempestata di gemme (del valore di 600 MO). Con lui ci sono quattro grosse femmine hobgoblin, ciascuna equivalente ad una maschio (CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 10) dovuto alla presenza del capo); ognuna trasporta 2d6 MO. La stanza è ingombra di mobili – nessuno degno di interesse, eccezion fatta per un doppiofondo in una grossa scatola di ferro che contiene pelli animali. Nello scomparto segreto ci sono 25 MP, 200 MO, 115 ME e 400 MA più una gemma da 100 MO e una pozione di veleno. In un mucchio di tronchetti e legni vicino al caminetto (angolo sud est) è nascosta una *bacchetta paralizzante*, con 17 cariche.

31. STANZA DELLE GUARDIE: 4 hobgoblin (CA 5 dovuta alla corazza di maglie; DV 1+1; pf 5 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 8); ciascuno trasporta 2d6 ME, MA e MR. Essi sono sul chi vive e quando scorgono il pericolo passeranno la notizia alle zone **29.**, **30.**, e/o **27.**, a seconda delle circostanze. La stanza, praticamente, non è arredata; contiene soltanto due giacigli, uno sgabello ed un barile d'acqua.

NOTA PER IL DM: come al solito, le perdite degli hobgoblin non possono essere rimpiazzate, almeno durante un normale periodo di gioco che dura da qualche giorno a qualche settimana. Gli hobgoblin sono abbastanza svegli e ben organizzati. Se viene ucciso il loro capo, essi cercheranno di scappare a meno che gli avversari non siano ovviamente deboli o notevolmente inferiori in numero. I sopravvissuti si uniranno alle forze dei goblin in **D.**, a meno che gli attaccanti non siano molto pericolosi e gli hobgoblin si rendano conto che viene minacciato l'intero complesso di caverne.

G. CAVERNA EVITATA: tutti gli abitanti di questa caverna, anche i più pericolosi come l'orco, evitano questa caverna, poiché le creature che la occupano sono incredibilmente pericolose. Qualsiasi creatura così folle da avventurarsi fuori la notte, diventa una facile preda. Ogni

volta che una creatura entra nella caverna, si sentirà una puzza orribile.

32. CAVERNA VUOTA: in questo posto la puzza è terribile. Su un pavimento di foglie morte e rami secchi, giacciono ossa e corpi in decomposizione. Se viene compiuta una attenta ricerca, gli avventurieri troveranno una moneta per round: 1-2 = 1 MR, 3-4 = 1 MA, 5-6 = 1 ME. Il rumore provocato dalla ricerca potrebbe attirare altre creature! Consultate la tabella qui di seguito al fine di determinare gli incontri:

- 1 Orso gufo, dalla zona 34. (vedere in seguito)
 - 2 2-12 topi giganti (CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno; N°ATT.1; F 1-3 +malattia; MV 12; TS UC; ML 8)
 - 3 melma vischiosa, dalla zona 33. (vedere in seguito)
- 4-6 nessun incontro

33. POZZA D'ACQUA: questa parte della caverna è molto umida e sia il pavimento che le pareti sono resi lucidi da un sottile velo d'acqua che li ricopre. C'è una grande pozza d'acqua poco profonda (come mostrato) in cui nuotano alcuni pesciolini bianchi e ciechi. Nell'acqua c'è una coppa tempestate di gioielli del valore di 1.300 MO. Nella caverna ci sono 3 melme vischiose (solo 2, se una è già stata incontrata in una delle zone **32.** o **33.**). Ciascuna causa 1-8 ferite nel primo round di combattimento, a meno che non attacchi dall'alto, poiché metà dei danni vengono assorbiti dalle armature o protezioni. Gli attacchi successivi causano 2-16 ferite, così come ogni attacco dall'alto (CA 8; DV 3*; pf 15 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8 nel primo round e distrugge l'armatura, 2-16 nei successivi; MV 1; TS G2; ML 12). Dei due mostri che sono comunque presenti, uno è situato sulla sponda sud della pozza e l'altro sul soffitto, nella parte sud ovest della zona. Ciascun mostro può essere notato con una probabilità su 20, a meno che non venga tastata, con un bastone o altro, la zona occupata dalla melma, oppure illuminando a giorno tale zona, ad esempio con l'aiuto di due torce. La terza melma vischiosa, se presente, è situata sul soffitto, a sinistra dell'entrata.

34. TANA DELL'ORSO GUFO: orso gufo: CA 5; DV 5; pf 30; N°ATT. 3; F 1-8/1-8/1-8; MV 12; TS G3; ML 9. Sta dormendo nella parte più a sud della sua tana; in verità sta digerendo il pasto consumato a scapito di uno gnoll catturato all'alba. Se la bestia viene svegliata, questa correrà fuori colpendo selvaggiamente con le grandi zampe ed il becco, causando 1-8 ferite per ogni colpo

andato a segno; ciò per tre attacchi a round, ovvero, una zampata, un'altra ancora ed una beccata. Non possiede tesori, ma tra i rami e le ossa che formano il suo letto, c'è un tubo d'osso (1 probabilità su 6 di notarlo, per ogni persona e questo per ogni round) contenente una pergamena con un incantesimo di *protezione contro i non-morti*.

H. COVO DEI BUGBEAR: i bugbear in verità non sono molti, ma se il numero esiguo fa difetto, il vantaggio sta nella loro forza e abilità. Una volta entrati si noteranno dei cartelli che recano delle scritte nelle lingue dei coboldi, orchetti e goblin, che dicono: "Sicurezza, tranquillità e riposo per tutti gli umanoidi che entrano - BENVENUTI! (entrate e presentatevi alla prima guardia a sinistra per avere un pasto caldo e l'assegnazione del posto letto)."

35. STANZA DELLE GUARDIE: 3 bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 11 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 9) con 2d10 MO ciascuno. Le creature siedono su sgabelli vicino ad un braciere fumante sul quale arrostitiscono degli spiedi di carne. Quando entrano gli intrusi, essi ignorano le loro grandi mazzafruste ma piuttosto impugnano gli spiedi. Visto che non parlano il comune, addenteranno la carne e poi ne offriranno agli avventurieri - e improvvisamente li useranno come spade, fidando nella sorpresa per colpire per primi (con un bonus di +2 ai tiri per colpire, dovuto alla sorpresa!), a meno che i personaggi non siano stati molto cauti. Ci sono due lettini ed un grosso gong. Se il combattimento volge a sfavore dei bugbear, uno di loro suonerà il gong per dare l'allarme.

36. STANZA DEL CAPO: questo vecchio e massiccio bugbear equivale ad un orco (CA 5; DV 4+1; pf 18; N°ATT. 1; F 3-12 (1d10+3); MV 9; TS G4; ML 9). Egli possiede una borsa contenente una chiave, 29 MP e 3 gemme da 50 MO l'una. Con lui c'è un bugbear femmina equivalente ad un maschio (CA 5; DV 3+1; pf 12; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 9). Essa indossa degli orecchini d'oro del valore di 100 MO. Gli arredi della stanza sono rudimentali e sgangherati, ma si possono trovare, tra le lenzuola, 6 scampoli di seta; la compagnia sarà successivamente in grado di rivenderli a 20 MO l'uno. C'è una cassa grigia fissata ad un cornicione vicino al soffitto; questa sarà individuata solo con una attenta ispezione della stanza. La cassa contiene 1.462 MA, una statua di avorio e alabastro del peso di 15 chili (valore 200 MO) e 2 pozioni di *guarigione* (che si romperanno se la cassa viene

maneggiata rudemente). Occorreranno almeno tre o quattro personaggi per tirar giù la cassa dal cornicione. C'è un'ascia +1 appesa al muro e, se il capo ne avrà la possibilità, la prenderà e la scaglierà come primo attacco, poi si lancerà nella mischia. Egli è a conoscenza della porta segreta e la usa nelle situazioni più disperate.

37. STANZA DEL BOTTINO: la pesante porta è chiusa a chiave e la chiave è nella borsa del capo (**36.**, vedi in precedenza). All'interno ci sono: uno *scudo magico* +1 che viene utilizzato come contenitore per erbe essiccate (erba gatta, molto apprezzata da questi bugbear), alcune scatole e casse di cibi salati o essiccati (tutti di alta qualità), un ammasso di cuoio e pellame, 3 barili di birra, una botte di vino, un barilotto d'olio (della capacità di 20 fiasche). Se il tutto, tranne l'olio e lo scudo, viene rivenduto al castello, il guadagno sarà di 400 MO. Rompere la serratura o fraccassare la porta, farà accorrere le guardie dalla zona **35.**, nonché il capo e la sua compagna dalla zona **36.**

38. STANZA COMUNE: la stanza ospita 3 maschi (CA 5; DV 3+1; pf 12 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 9) che possiedono ciascuno 2d8 MO e MA, 7 femmine (CA 6; DV 2; pf 8 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G2; ML 8) e 3 giovani bugbear (CA 7; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-4; MV 9; TS G1; ML 7). Ovunque ci sono giacigli e vecchi abiti sparsi per la stanza. Vicino al caminetto c'è un'urna d'argento, annerita dalla fuliggine; solo con un'attenta ispezione la si potrà individuare, rivelando così il suo valore di circa 175 MO.

39. STANZA DELLE GUARDIE: di guardia ci sono 2 maschi (CA 5; DV 3+1; pf 10 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 9) con addosso 2d8 MO ciascuno e 3 femmine (CA 6; DV 2; pf 7 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G2; ML 8) che possiedono 1d10 MO. Ciascuno possiede, oltre ad un'arma normale, anche un giavellotto; così essi possono prima scagliare il giavellotto e poi estrarre l'altra arma per affrontare il combattimento di mischia. Questi bugbear sono sia a guardia degli schiavi che all'entrata del loro covo. Sparsi nella stanza ci sono pagliericci, un banco, un lungo tavolo, un secchio d'acqua ed un sacco pieno di carne. Sulla parete di fronte alle scale vi sono le chiavi che aprono le porte che conducono alle aree **40.** e **41.** Lungo tutte le pareti delle caverne vi sono sacchi con cibo, piccole ceste con provviste, e borracce di vino misto ad acqua.

40. CAVERNA DEGLI SCHIAVI: la porta di ferro è fermamente chiusa da una sbarra, un catenaccio ed un pesante lucchetto. All'interno, tra la paglia sudicia, c'è un secchio e alcuni schiavi: 3 coboldi (CA 9; DV 1/2; pf 2 ciascuno; MV 12; TSUC; ML 6), 1 goblin (CA 9; DV 1-1; pf 3; MV 6; TS UC; ML 7), 4 orchetti (CA 9; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 12; TS G1; ML 7) e 2 guerrieri umani (CA 9; F 1; pf 4 ciascuno; MV 12; TS G1; ML 7); come opzione potete cambiare 2 dei coboldi ed 1 orchetto con 1 nano (CA 9; N 2; pf 12; MV 12; TS N2; ML 8) e 2 elfi (CA 9; DV 1+1; pf 7 ciascuno; MV 12; ML 8). Sono incatenati alla parete e le catene sono assicurate con un lucchetto robusto. Se verranno date loro delle armi, tutti combatteranno contro i bugbear (se non vengono fornite anche delle protezioni, la loro CA è 9). Gli umani si comporteranno come quelli descritti in **F., 24.**, in precedenza. Il nano e gli elfi, se volete, possono restare ad aiutare la compagnia per tutto il tempo che essa rimane nella zona delle caverne. Le altre creature si defileranno alla prima occasione.

41. CAVERNA DEGLI SCHIAVI: un'altra porta sbarrata e chiusa da catena e lucchetto, imprigiona i seguenti schiavi: 3 hobgoblin (CA 8; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 9; TS G1; ML 8), 2 gnoll (CA 8; DV 2+1; pf 9 ciascuno; MV 9; TS G2; ML 8), 1 bugbear (ribelle) (CA 7; DV 3+1; pf 14; MV 9; TS G3; ML 9) ed un umano molto robusto – sembra un selvaggio, muscoli possenti, capelli e barba incolti e occhi spiritati. Egli è un Eroe (guerriero di 4° livello). Grazie al suo 18 di Forza ed al suo +1 per il livello, egli beneficia di un bonus di +4 ai tiri per colpire e +3 alle ferite inferte (CA 9 poichè non ha armatura; F 4; pf 24; N°ATT. 1 bonus di +4; F 4-9; MV 12; TS G4; ML 10). A causa della sua prolungata schiavitù, è molto incline al comportamento "berserker": se armato ed in combattimento, c'è il 50% di possibilità per round che colpisca un personaggio amico invece di un nemico, accecato dalla frenesia omicida! Gli schiavi, se liberati, cercheranno immediatamente di fuggire, sebbene combatteranno tutti i bugbear che cerchino di sbarrare loro il passo. Esistono due eccezioni: il grosso bugbear odia quelli della sua razza, e si armerà per combattere contro di essi o qualsiasi altro mostro che popola la zona delle caverne; egli continuerà a combattere per tutto il tempo che la compagnia resterà in zona. L'Eroe è Caotico e malvagio; una volta armato e ritornato lucido, egli cercherà di uccidere i suoi salvatori oppure di derubarli di ciò che gli inte-

ressa per poi fuggire di nascosto - si comporterà in quest'ultimo modo solo se si renderà conto che la compagnia è troppo forte da affrontare.

(Nota per il DM: fuori del complesso ci sono due bugbear intenti a cacciare; essi ritorneranno il giorno dopo che i personaggi sono entrati nel loro covo, trasportando un corpo umano e 83 MO. Se è il caso, essi faranno il servizio di guardia in **35.**, e le loro statistiche sono le stesse delle guardie già presenti in quella zona. I bugbear terranno duro fino all'ultimo mostro, tranne il capo che cercherà aiuto presso il minotauro in **I., 45.**)

I. CAVERNE DEL MINOTAURO: questo labirinto nasconde molti pericoli, ma il peggiore in assoluto è il perverso ed intelligente minotauro. Non appena entrati nel labirinto, gli avventurieri si sentiranno un po' confusi – tale è l'effetto di un potente incantesimo che farà loro perdere la nozione del senso della direzione.

Il minotauro aiuterà i bugbear contro gli intrusi, a patto di ricevere in cambio uno schiavo umano ogni tre giorni di servizio – ovviamente il malcapitato verrà mangiato in tale periodo. Il minotauro tiene per sé solo il meglio dei tesori che raccimola e il resto viene depositato all'entrata del labirinto, a disposizione di chiunque lo raccolga.

(Nota per il DM: potete far trovare ai giocatori alcune monete di basso valore, pezzi di equipaggiamento normale, armi o armature, il tutto depositato all'entrata del labirinto. Trascorsi 30 minuti all'interno del labirinto, l'incantesimo comincerà a far sentire i suoi effetti: il sud est verrà confuso con il nord est, oppure l'est con l'ovest, ecc. Non preoccupatevi del fatto di indicare direzioni discordi su un percorso tracciato due volte, il tutto deriva dalla magia che li circonda. Potete concedere un tiro salvezza ogni due turni, al personaggio che traccia la mappa (successo = 19, 20 su 1d20) così che, in caso di successo, possa evitare gli spiacevoli effetti dell'incantesimo.

42. CAVERNA DEGLI UCCELLI STIGEI: qui ci sono 13 di questi mostri volanti (CA 7; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT. 1 bonus di +2; F 1-3 nel primo round, più 1-4 nei round successivi; MV 18; TS G1; ML 9). Dopo aver colpito un avversario, essi si attaccheranno al corpo della vittima e ne succhieranno il sangue infliggendo automaticamente 1-4 ferite finchè il malcapitato o l'uccello stigeo non muore. Al minotauro piace dar loro la caccia (e mangiarli) ed essi lo evitano accuratamente; motivo in più per essere affamati. Questo stato di perenne inedia, infatti, li innervosisce al punto che c'è il 90% di probabilità

che essi stiano litigando fra loro (tra versi e rumori), così che la compagnia ha buone possibilità di non essere sorpresa. Essi non possiedono tesori.

43. SCARABEI DI FUOCO: in questa zona ci sono 3 scarabei (CA 4; DV 1+2; pf 7 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8 (2d4); MV 12; TS G1; ML 7). Anch'essi sono affamati e si affretteranno ad attaccare ogni creatura che entri nella zona. Essi non possiedono tesori ma le loro particolari ghiandole (due sopra gli occhi e una nell'addome) brilleranno di una luce rossa, illuminando un'area di 3 metri di raggio, anche dopo 1-6 giorni dopo la loro morte.

44. SCARABEI DI FUOCO: in questa zona ci sono 2 scarabei, in tutto e per tutto identici a quelli della zona **43.**

45. IL MINOTAURO: questo grosso mostro ha CA 4 dovuta ad una corazza di maglie, e trasporta un *giavellotto magico +1* (CA 4; DV 6; pf 35; N°ATT. 1 o 2; F 4-9 o 1-6/1-6; MV 12; TS G6; ML 12). Al primo attacco egli caricherà con il giavellotto infliggendo 4-9 ferite (1d6+3 bonus dovuto alla forza). Già dal secondo round inizierà ad usare le corna e i morsi, infliggendo 1-6 ferite per ogni attacco andato a segno. Il minotauro può usare solo il giavellotto, le corna e i morsi.

Non appena gli invasori entrano nella sua zona, il minotauro si muoverà per attaccarli. Egli conosce molto bene il suo labirinto e le uniche vie di fuga per i personaggi sono la porta segreta della zona **36.**, oppure una fuga precipitosa fuori dal posto, seguita da una arrampicata su un grosso albero.

La caverna che funge da abitazione del minotauro è decorata con ossa e teschi. La porta segreta non è altro che una pesante lastra di pietra; per spostarla occorrono almeno tre umani che uniscano i loro sforzi (la lastra mobile può essere individuata da un attento esame delle pareti, ma il modo di aprirla sarà scoperto solo tirando un 1 su 1d6). I tesori del minotauro sono nascosti proprio dietro la lastra:

- 1 cassa chiusa a chiave (la serratura nasconde una trappola con un ago velenoso) – contiene 930 MO e 310 ME
- 1 *bastone guaritore*
- 1 *corazza di piastre +1*, di taglia umana (oppure di taglia elfica)
- 1 cofanetto chiuso a chiave – contiene 3 pozioni (*forma gassosa, ingannatrice di guarigione* (ovvero, anche se lo fa credere, non cura proprio niente), *forza dei giganti*)
- 1 cassa chiusa a chiave – contiene 3 gioielli del valore di 1.600 MO, 900 MO e 600 MO rispettivamente

J. COVO DEGLI GNOLL: l'entrata del covo è formata da una piccola caverna – solo alla fine di questa si noterà che la pietra è stata lavorata. Se gli avventurieri fanno uso di torce o se fanno troppo rumore, le guardie gnoll (46.) si prepareranno ad accoglierli.

46. STANZA DELLE GUARDIE: sempre presenti ci sono 4 guardie gnoll (CA 5; DV 2; pf 9 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G2; ML 8). Due di esse possiedono degli archi di cui faranno uso finché non si combatterà in mischia; quando gli intrusi arrivano a contatto, esse corrono a chiedere aiuto, lasciando le altre due a combattere. Ciascuno gnoll possiede 1d8 ME, MA e MR.

47. STANZA DELLE GUARDIE: la stanza ospita 3 maschi (CA 5; DV 2; pf 8 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G2; ML 8) e 5 femmine (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 7). Saranno pronti a combattere immediatamente. I maschi possiedono 1d6 MO e le femmine 1d4 MO. Nella stanza c'è qualche mobile sgangherato, mucchi di lenzuola e, appese alle pareti, ci sono molte pelli (una delle quali è un mantello di zibellino del valore di 450 MO); nell'angolo sud ovest c'è un barile d'acqua.

48. STANZA CHIUSA: la stanza viene usata come armeria e come magazzino. Oltre alle normali scorte ci sono 7 scudi, una corazza di maglie completa (di taglia nanessa), 12 asce da battaglia, 3 archi lunghi, 5 faretre di frecce (20 in ciascuna) ed una spada magica (-2, *maledetta*). C'è anche un barile di birra di una qualità eccezionale, ed il profumo che ne emana invita ad assaggiarla. È così buona, infatti, che ci sono 5 probabilità su 6 (ovvero 1-5 su 1d6) che il personaggio ne assaggi una buona quantità e trascorra i seguenti 1-4 turni a bere (se ciò accade, accertatevi che i personaggi interessati si comportino di conseguenza, ovvero cantino, facciano rumore, insomma si comportino da ubriachi. I loro tiri per colpire subiranno una penalità di -2 che verrà applicata per tanti turni quanti essi hanno bevuto, cioè 1-4).

49. STANZA COMUNE: la stanza ospita la tribù degli gnoll 6 maschi (CA 5; DV 2; pf 8 ciascuno; N°ATT. 1; F 2-8; MV 9; TS G2; ML 8), 11 femmine (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 7), e 18 giovani che non combattono. I maschi possiedono 1d6 ME e MA, le femmine 1d10 MA a testa. La stanza è arredata squallidamente, con mobili di nessun valore.

50. STANZA DELLO GNOLL CAPO: il capo gnoll indossa pezzi di una corazza di piastre (CA 3; DV 3; pf 17; N°ATT. 1; F 4-10 (2d4+2) dovute alla sua Forza; MV 9; TS G3; ML 10). Con lui ci sono i suoi due figli (CA 4 dovuta alla corazza di maglie e scudo; DV 2+1; pf 10 ciascuno; N°ATT. 1; F 3-9 (2d4+1); MV 9; TS G2; ML 10) e 4 femmine (CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuna; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 9). Il capo indossa una paio di bracciali d'argento del valore di 50 MO ciascuno e nella borsa appesa alla cintura ci sono 39 MO. I suoi figli possiedono 1d10 MO, ME e MA ciascuno. Ciascuna femmina indossa una catenella d'argento del valore di 30 MO e possiede 2d6 ME. I mobili della stanza sono rozzi e malandati. Sotto una lastra di pietra del caminetto c'è un vaso metallico che contiene 200 MR, 157 MA, 76 ME e 139 MO. La porta segreta ed il passaggio alla zona **K.63.**, sono sconosciuti a tutti. Appena dopo l'entrata c'è lo scheletro di un umano (un ladro); la gamba è spezzata, deve essere morto cercando di fuggire attraverso la porta segreta. L'armatura di cuoio e le armi arrugginite sono senza valore ma la borsa appesa alla cintura contiene 12 gemme del valore base di 50 MO ciascuna; ai piedi calza ancora un paio di *stivali elfici* in buone condizioni.

(Nota per il DM: le perdite degli gnoll non possono essere rimpiazzate. Essi hanno firmato una specie di alleanza con gli orchetti e così ogni gnoll sopravvissuto si sposterà nel covo degli orchetti e viceversa. Se lo desiderate potete permettere al capo di salvarsi arrampicandosi su per il camino.)

K. TEMPIO DEL CHAOS MALVAGIO: l'entrata alla zona è formata dall'imboccatura di 6 metri di una caverna, dalla quale emana un debole ma pestilenziale odore. Il cammino tra gli alberi oscenamente contorti e deformi contribuisce a dare una sottile sensazione di disagio e non appena si entra nella caverna, i sensi vengono colpiti dalla certezza della malvagità che incombe sulla zona. Al di là dell'entrata le pareti sono percorse da venature nere che contrastano con la stratificazione rossiccia della pietra. Le stanze e gli ampi corridoi sono mortalmente deserti. A volte si può sentire un ruggito lontano o un trillo acuto, a stento percettibili anche se la compagnia rimane nel più assoluto silenzio.

La pavimentazione è levigata e usurata dalle innumerevoli calzature dei fedeli del chaos. I passi degli intrusi echeggeranno piacevolmente, sotto queste

grandi volte (+2 alla possibilità di essere sorpresi se non vengono prese delle precauzioni) – bisognerebbe smorzare il suono delle proprie calzature se i personaggi vogliono essere certi di non essere individuati fino al momento in cui si riveleranno. Un rumore continuo farà sì che un gruppo di zombi si porti in zona per investigare:

8 zombi: CA 8; DV 2; pf 8 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 12. Questi mostri spettrali indossano delle uniformi striate di rosso e di nero. Ciascuno è armato di una ascia da battaglia, molto simile ad una mannaia. (Ciascuno indossa un *amuleto di protezione dallo scacciare*, cosicché i tentativi dei chierici devono essere trattati come se fossero fatti contro dei ghouls e non degli zombi).

51. PASSAGGIO BLOCCATO: Questo tunnel è stato ermeticamente bloccato da rocce e grosse pietre, posizionate ad arte. Per aprire uno spiraglio che permetta a un uomo di passare (forse all'esterno, a sud ovest delle **Caverne del Caos**) occorrono 100 turni/uomo.

52. STANZA DEGLI SCHELETRI: questa insolita sala delle udienze contiene, nella parte a sud, una piattaforma su cui è collocata una sedia ornata da 4 gemme rosse (500 MO ciascuna), che potrebbe assomigliare ad un trono. La stanza è vuota eccezion fatta per una dozzina di scheletri addossati alle pareti, che indossano rimasugli di corazze di maglia e scudi, armati di scimitarre arrugginite. Queste guardie ossute non si muovono, ed ogni tentativo di scacciarle non produrrà i desiderati effetti, in quanto gli scheletri, ovviamente, non sono animati. Ma, non appena gli intrusi toccano la piattaforma o il trono, questi mostri si animeranno. Ciascuno indossa un *amuleto di protezione dallo scacciare*, cosicché vengono scacciati come se fossero zombi invece di scheletri, (CA 7; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-6; MV 9; TS G1; ML 12). Essi non possiedono tesori.

Una volta eliminati gli scheletri, risulta facile carpire le 4 gemme.

53. STANZA DELLE GUARDIE: ci saranno sempre 8 zombi (CA 8; DV 2; pf 8 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; MV 9; TS G1; ML 12), che verranno scacciati come se fossero ghouls, grazie agli *amuleti di protezione dallo scacciare*, 4 a ciascun lato della stanza. Chiunque entri verrà attaccato a meno che non indossi una veste (vedi zona 54., più avanti) e un amuleto identico a quelli indossati dai preti o dalle guardie. Qui non ci sono tesori.

54. STANZA DEGLI ACCOLITI: ci sono 4 Accoliti (chierici di 1° livello), (CA 5; C 1; pf 4 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-6; MV 12; TS C1; ML 8), tutti vestiti di una tunica color ruggine con cappucci neri. La veste nasconde una corazza di maglie e una mazza. Ciascuno ha una borsa contenente 10 MO e il capo indossa un *amuleto di protezione dal bene*. Tale amuleto crea un cerchio di protezione attorno a chi lo indossa che ostacola gli attacchi da personaggi o creature di Allineamento Morale differente, sottraendo così un 1 ai tiri per colpire degli avversari ed aggiungendo un 1 ai tiri salvezza del possessore. L'amuleto terrà alla larga anche le creature incantate (magiche, come i gargoyles) ma non i loro attacchi con armi da lancio o da tiro. Nella stanza ci sono 4 letti, un braciere, un tavolo, 4 sgabelli, un armadio per i vestiti, un secchio d'acqua, un cestino vuoto, una bottiglia di vino e 4 coppe. Nessuno degli oggetti ha valore.

55. CAPPELLA DEL MALE: il posto è di pietra rossa, il pavimento è a scacchi rossi e neri. La parete sud è coperta da un enorme arazzo che illustra un paesaggio oscuro, popolato da alberi spogli e da enormi sagome sinistre (forse demoni) che sorreggono un umano recalcitrante. Lo sfondo è un cielo grigio screziato da nuvole purpuree, su cui campeggia una luna rossa a forma di teschio. Quattro pilastri neri reggono il soffitto, alto circa 7 metri. Tra due colonne, proprio di fronte all'arazzo, c'è un altare rozzamente scolpito nella nera roccia striata di rosso e macchiata da sangue raggrumato. Sopra l'altare ci sono 4 antichi vassoi di bronzo, una tazza bassa, un paio di coppe e un cocchio, una brocca a forma di vaso. Anch'essi sono macchiati di sangue rappreso ma evidentemente sono di grande valore. (Ciascuna coppa vale 1.000 MO, gli altri oggetti valgono 2.000 MO ciascuno. Essi sono però reliquie del male ed i personaggi che li possiedono non li spartirà con nessun altro, non li venderà e non li farà maneggiare a chicchessia. Per ogni personaggio che prende degli oggetti, il DM eseguirà segretamente un tiro salvezza contro Incantesimi a -2. I personaggi che avranno successo "sentiranno una grande malvagità provenire dall'oggetto" ed avranno la possibilità di rimetterlo a posto volontariamente. I personaggi che falliranno, cadranno sotto l'influsso di un incantesimo demoniaco che li renderà, in 6 giorni, schiavi del male e servitori del caos: essi infatti ritorneranno alla cappella per rimettere a posto le reliquie e per rimanervi per sempre come guardie del posto. Se qualcuno cerca di distruggere le reliquie, la grande cam-

pana (vedi 58.) suonerà l'allarme e in 3 round accorreranno tutti gli abitanti del tempio. Se viene lanciato un incantesimo di *individuazione del male* sopra gli oggetti, questi brilleranno di una cupa luce viola e i personaggi proveranno una forte repulsione per le reliquie. Se vengono lanciati gli incantesimi *risolvi magie* e *benedizione* sul il personaggio che ha preso una reliquia, c'è la probabilità del 60% di rimuovere il male al primo giorno, 50% al secondo giorno, 40% al terzo e così via. Altrimenti non vi è nulla da fare per evitare la corruzione del personaggio!)

56. STANZA DEGLI ADEPTI: qui ci sono 4 Adepti (chierici di 2° livello) - indossano vesti nere con un cappuccio marrone (CA 2; C 2; pf 8 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-6; ML 8) che nascondono una corazza di piastre e una mazza. In vita portano come cintura una catena di rame (del valore di 40 MO ciascuna) fermate da una chiusura a forma di teschio, scolpita nell'osso. Ciascuno trasporta una borsa contenente 20 MO e 5 MP, e ciascuno indossa un *amuleto di protezione dal bene*, che rende la loro CA effettiva pari a 2 contro le creature del bene. Il primo e il secondo hanno pregato per *infliggere ferite leggere* (infligge 2-7 ferite alla creatura toccata; per toccare la vittima bisogna tirare per colpire), il terzo per un *luce magica*, il quarto per un incantesimo del *terrore* (la vittima toccata deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o fuggire per un turno, colta dal panico; per toccare la vittima bisogna tirare per colpire). Essi useranno, se possibile, prima gli incantesimi e poi impugneranno la mazza. Nella stanza ci sono 4 letti, 4 piccoli leggi, un tavolo, 4 sedie, 4 ceste contenenti vestiti, e vari libri e pergamene ispirate al male - niente di particolare valore. Sul tavolo comunque ci sono piatti e vassoi di rame (per un peso complessivo di 300 monete), superbamente incisi e ornati, del valore di 175 MO. (Se la compagnia vuole distruggere i libri e le pergamene malvagie, i personaggi dovrebbero ricevere 600 PX addizionali per il loro atto, a meno che non siano essi stessi malvagi, nel qual caso riceveranno i punti addizionali se terranno i libri per sé, con l'intenzione di leggerli). Se messi alle strette, i chierici malvagi cercheranno di fuggire ed avvertire il loro maestro, suonando la grande campana (58.).

57. STANZA DEI GUERRIERI NON-MORTI: qui ci sono dei non-morti schierati su quattro file, due di 10 scheletri ciascuna e due di 10 zombi ciascuna. Le prime due sono rivolte a sud, le altre a nord.

20 scheletri: CA 6 dovuta ai pezzi di corazza di maglie e scudo; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 12; DS vengono scacciati come se fossero zombi.

20 zombi: CA 5 dovuta alla corazza di maglie; DV 2; pf 8 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 12; DS vengono scacciati come se fossero ghoul.

Dopo il rintocco della campana in 58., gli scheletri passeranno attraverso la porta sud e si dirigeranno al tempio (58.) per poi allinearsi lungo la parete sud; gli zombi useranno l'uscita nord e si allineeranno lungo la parete nord del tempio. Gli intrusi vengono attaccati dai guerrieri non-morti, se, detti intrusi, entrano nella stanza 57., o se sono nel passaggio che porta al tempio o nel tempio stesso. Gli abiti adatti e gli amuleti faranno sì che i personaggi non vengano attaccati, a meno che un chierico non dia l'ordine specifico. Essi non possiedono tesori.

58. TEMPIO DEL CHAOS MALVAGIO: questa grossa zona ha un soffitto a volta, alto circa 9 metri. Il pavimento è di nera pietra lucidata, percorsa da venature rosse. Le pareti sotto i drappaggi e lo stesso soffitto, sono di pietra nera ed opaca, mentre la parete ovest è di una pietra rossa semi-trasparente, in un blocco unico lucidato a specchio. Vicino all'entrata c'è una grossa campana di ferro nero, retta da due montanti a cui sono appoggiate due mazze di legno. A sud ci sono parecchi banchi lunghi. A ovest ci sono tre altari di pietra: quello a nord ovest completamente nero, quello al centro nero e venato di rosso, e l'ultimo rosso e screziato di nero. Vicino alla parete ovest del tempio c'è una piattaforma di pietra nera su cui poggiano 4 sedie ed un trono, ancora più in alto. Le sedie sono di osso; il trono è d'avorio e reca incisioni dorate, ed è ornato di gemme rosse e nere (10 gemme nere del valore di 100 MO ciascuna, 10 gemme rosse del valore di 500 MO ciascuna e una grossa gemma rossa del valore di 1.000 MO). I disegni e i sigilli delle sedie e dei troni fanno chiaramente capire la natura malvagia degli oggetti. Le altre pareti sono coperte da drappaggi color porpora cupo, e recano disegni e simboli del male, scritti in rosso, oro e nero. Non appena la compagnia fa la sua comparsa, le candele degli otto grandi candelabri si accenderanno magicamente, irradiando uno sgradevole alone di luce rossastra.

Alcune figure senza forma precisa, gialle, rosse e verdi, danzeranno sulla parete ovest e se qualcuno le osserva per poco più di un momento, questi dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o

essere colto dalla frenesia di inneggiare un canto caotico. Se tre o più personaggi inizieranno a cantare, la campana suonerà magicamente da sola, ma anche solo una voce richiamerà l'attenzione delle guardie del chierico capo (vedi più avanti). Le guardie zombi faranno irruzione nel posto 3 round dopo l'entrata della compagnia, anche se quest'ultima non ha fatto rumore.

59. LE CAMERE DEL PRETE MALVAGIO: il luogo **59.g** è l'anticamera dove il chierico in capo intrattiene gli ospiti di riguardo. Qui i mobili sono senz'altro migliori, ma nessuno di particolare valore, eccezion fatta per una brocca e nove tazze d'oro (la brocca vale 500 MO e ciascuna tazza vale 100 MO). Qui ci sono tre zombi di guardia (CA 2 dovuta alla corazza di piastre e scudo; DV 2; pf 13 ciascuno; N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 12). Essi rimarranno immobili a meno che non vengano richiamati dal canto proveniente dal tempio, oppure a meno che qualcuno non entri nella loro zona o il prete dia loro degli ordini precisi.

Il luogo **59.** è la stanza privata del prete malvagio. Egli è di 3° livello, indossa una *armatura magica +1*, ha uno *scudo +1*, e porta con sé un *amuleto di protezione dal bene* che lo fa beneficiare di un ulteriore bonus di +1 alla CA quando viene attaccato dalle creature del bene (CA 0 o -1; C 3; pf 14; N°ATT. 1; F 2-7 (bastone) o 1-6 (mazza); ML 10). Egli attacca con un *bastone/serpente* che fa beneficiare di un +1 ai tiri per colpire. A comando, il bastone si trasformerà in un serpente che si attorciglierà al corpo della vittima colpita. La vittima resterà inerme per 1-4 turni o finché il chierico non richiamerà il bastone; allora il serpente striscierà verso il suo padrone. Egli possiede inoltre una mazza normale che porta appesa alla cintura. Egli possiede un anello d'oro che incastonata una gemma nera (valore totale 1.400 MO) e una borsa contenente 51 MP. Egli indossa un mantello nero con cappuccio che nasconde una tunica rossa. I suoi incantesimi sono: *infliggi ferite leggere* (infligge 2-7 ferite) e *terrore*. Perché gli incantesimi abbiano effetto, il chierico deve toccare la vittima designata, effettuando normalmente un tiro per colpire. Inoltre possiede una pergamena che reca tre incantesimi clericali: *individuazione del magico*, *blocca persona*, *silenzio* (raggio 5 m). Possiede anche una *pozione della forma gassosa* di cui farà uso per fuggire attraverso il corridoio bloccato dai macigni (**51.**), se le cose dovessero mettersi male.

La sua stanza è riccamente arredata, con tappeti rossi, mobili di legno nero con imbottiture di velluto scarlatto, e

un grande letto con lenzuola di seta nera e cuscini rossi. Un idolo di un demone si sporge a guardare proprio sopra il letto. Se questo viene toccato da chiunque non sia il chierico stesso, esso si ribalterà sul malcapitato causandogli 2-12 ferite; i suoi occhi sono formati da due gemme (valore 100 MO ciascuna). Se la sua vita viene messa in serio pericolo, il prete schizzerà dietro uno schermo dell'angolo sud est, entrerà in un armadio, poi giù per uno stretto passaggio e infine sbucherà in un corridoio attraverso una porta segreta. Quando la compagnia aprirà la porta segreta sul fondo dell'armadio, da essa spilleranno 50 gemme del valore di 10 MO ciascuna e 500 MO (questo è l'ultimo tentativo del chierico di ritardare i suoi inseguitori). Intanto il prete cercherà o di radunare le sue forze o di scappare (se i suoi seguaci sono già stati eliminati).

60. STANZA DEGLI OSPITI: questa bassa stanza ospita di solito i visitatori di riguardo. Essa contiene un grande letto, sedie, un tavolo, ecc. Qui non c'è niente di valore anche se gli arazzi che adornano la stanza (e che descrivono riti osceni e crudeltà malvagie) possono sembrare molto costosi. Sul tavolo, coperto da un panno di velluto, c'è uno specchio.

61. CAMERA DELLA TORTURA: qui ci sono parecchi attrezzi adibiti alla tortura – una rastrelliera, una “vergine di Norimberga” (una sorta di sarcofago munito di aculei interni), pinze, tenaglie, fruste, ecc. Lungo le pareti ci sono delle sedie confortevoli, evidentemente per gli ospiti che desiderano osservare con comodo lo svolgimento della tortura. Il torturatore vive nella parte anteriore del posto e attaccherà le persone che sono entrate senza autorizzazione. Egli è un guerriero di 3° livello, pf 19, e indossa una corazza di maglie sotto i vestiti di cuoio nero (CA 5; F 3; pf 19; N°ATT. 1; F 3-8 (1d6+2 dovuto alla Forza); ML 8). Come arma usa una grossa ascia. Nel materasso sono nascosti 135 MO e un braccialetto del valore di 700 MO.

62. LA CRIPTA: la porta di questa stanza è chiusa fermamente. Le pareti sono rozza-mente scavate nella roccia così come lo è il basso soffitto. All'interno vi sono molte bare e sarcofagi che ospitano ciò che rimane dei servitori del Tempio del Caos Malvagio. La sesta tomba aperta conterrà uno spettro: (CA 5; DV 3*; pf 13; N°ATT. 1; F risucchia un livello; MV 9; TS G2; ML12). Nella tomba dello spettro c'è uno scomparto segreto ed esso contiene: una *spada +2*, una *pergamena di protezione contro i non-morti*, un

elmo della mutazione di allineamento e un pugnale d'argento del valore di 800 MO grazie alle gemme incastonate nel pomolo.

63. MAGAZZINO: qui ci sono mucchi di casse, scatole, barili, sacchi, ecc. – le provvigioni del tempio. Qui non c'è nulla di valore e se la compagnia prolunga la sua permanenza oltre i 3 round, un cubo gelatinoso si muoverà dal corridoio e bloccherà la porta: (CA 8; DV 4*; pf 22; N°ATT. 1; F 2-8 più paralisi; MV 6; TS G2; ML 12). All'interno della creatura ci sono 1d12 MR, MA, ME, MO e MP oltre a parecchie ossa – ciò che rimane delle sue vittime ancora da digerire. (Una delle ossa è in realtà una *bacchetta di individuazione dei nemici* con ancora 9 cariche. Se non viene prelevata dal corpo del mostro entro un turno, essa sarà irrimediabilmente rovinata dai succhi gastrici). La porta segreta della stanza conduce alla caverna del capo gnoll (**50**).

64. CELLA: la porta è di ferro, sbarrata e chiusa a chiave, ed in essa è stata ricavata una finestrella. Questo è il posto dove sono tenuti i prigionieri in attesa di essere torturati a morte o sacrificati nel tempio. Incatenati alle pareti ci sono ancora degli scheletri e una donna dagli abiti stracciati – una bellissima fanciulla ovviamente bisognosa d'aiuto! Dato che è parzialmente nascosta da un angolo, si vedono solo le gambe ed il corpo fino all'altezza delle spalle. Coloro i quali si avvicineranno subiranno un forte shock! In realtà la fanciulla è una medusa, catturata di recente dalle guardie zombi del chierico malvagio (CA 8; DV 4*; pf 20; N°ATT. 1; F 1-6 più veleno; MV 9; TS G4; ML 8). Una vittima colpita dai capelli serpentinati della medusa, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. I personaggi che guardano la creatura – compresi quelli che la combattono di fronte – devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Pietrificazione o venire trasformati in pietra.

Essendo anche il chierico soggetto agli attacchi magici della medusa, egli aveva un piano che consisteva nel rimuovere i serpenti e accecare la creatura, prima di condurla all'altare dei sacrifici. La medusa risparmierà due o tre avventurieri, promettendo loro di avere il potere di ritrasformare le (ormai) statue dei loro amici e di farne uso solo se la libereranno dalle catene. In effetti ella possiede un elisir speciale, una pozione di *pietra in carne*, in quantità sufficiente a ritrasformare 6 persone; la medusa però non è intenzionata a farne uso e cercherà di pietrificare anche i suoi liberatori.

Diversamente dalle altre avventure del libro, questa inizia con un Immortale che interviene direttamente nello svolgimento della campagna. Così, l'avventura de La Principessa d'Argento, può effettivamente iniziare quando e come il DM desidera.

Il contatto diretto con un Immortale è un fatto importante. Bisogna sforzarsi di impressionare i giocatori con i segnali e le manifestazioni di tale contatto.

L'Immortale

Un immortale è un essere superiore, che raramente si manifesta e che interviene e manipola gli eventi della campagna nel raggiungimento di obiettivi in un contesto ben più ampio. Alcuni sono benigni altri maligni, ma tutti tendono ad intervenire non in prima persona. In questa avventura la compagnia sarà contattata da Thendara, uno dei Protettori della Valle di Haven, le cui parole sono scritte all'inizio dell'avventura.

Il luogo nel quale si verifica il contatto non ha alcuna importanza. Dapprima i personaggi sentiranno un vento freddo, anche se intorno a loro non ve ne sarà segno (anche le torce non tremoleranno). I movimenti attorno alla compagnia si faranno più lenti, i contorni del mondo esterno vaghi e fumosi. La gente intorno sembra essere congelata e i movimenti della compagnia stessa sembrano essere rallentati, come in un sogno. Compare un globo di luce che cresce fino ad assumere l'altezza e le sembianze di una donna dai capelli scuri e la pelle verde. I suoi lineamenti ricordano vagamente quelli elfici. Apparentemente non è armata ma da lei emana un'aura di potere, percettibile ma non opprimente. Quando infine sorride, la luce circonda anche la compagnia e i personaggi scoprono di riuscire nuovamente a muoversi all'interno di essa. Guardandola meglio, la donna sembra semi-trasparente. A questo punto inizia l'avventura.

Se anche uno solo della compagnia accetta l'offerta dell'Immortale, tutti verranno istantaneamente trasportati al palazzo della Principessa d'Argento. Tutte le ferite verranno istantaneamente curate e gli utilizzatori della magia potranno scegliere nuovamente i loro incantesimi. In effetti, tutti stanno per iniziare, in piena forza, una nuova avventura.

Nota: Questo incontro può essere utilizzato per salvare una compagnia che sta andando incontro alla totale distruzione. Comunque un intervento come questo deve rimanere una rarità, se i giocatori vogliono essere il centro delle loro avventure. Pensate attentamente agli effetti di un intervento come questo, prima di utilizzarlo - i giocatori perderanno il loro interesse nel gioco se il DM continua a correggere i loro errori teletrasportandoli di qua e di là. Tenete da parte questo intervento per quando i personaggi, pur giocando bene, stanno per essere sconfitti dalla cattiva sorte (anche se quest'ultima fa parte del gioco!). Se voi utilizzerete questo incontro per salvare la compagnia ed i personaggi rifiuteranno l'offerta, lasciate loro patire le relative conseguenze.

Mappe

140-141

Informazioni per i Giocatori (leggete il testo ai giocatori).

Ciò che segue viene narrato dal Protettore, quando quest'ultimo fa la sua comparsa:

"La Valle di Haven era una terra pacifica. Le sue messi erano abbondanti e i suoi abitanti prosperavano. Elfi, Nani, Halfling e Umani vivevano insieme in armonia. Nascosta nelle lontane Montagne Altan Tepes, la Valle di Haven era un rifugio sicuro. L'acqua dei fiumi era pura e cristallina; il clima era piacevole e caldo.

"Una ragione per cui Haven era così pacifico era la mia presenza. Io sono Thendara sono conosciuta dalla gente della valle come uno dei Protettori. Io sono l'Immortale patrono della valle. Per innumerevoli anni io ho scacciato il male, ho fatto crescere le messi abbondanti e ho fatto prosperare la valle. Ascoltate ora la storia di Haven.

"La regnante di Haven era la bella Principessa Argenta. Lei viveva in un palazzo di marmo scintillante che, quando il sole tramontava, brillava come argento. La Principessa Argenta era ben voluta da tutta la sua gente. Ella era giusta, bella e amica di tutti.

"Un giorno i nani di Haven, scavando in una miniera, trovarono un rubino grosso come una mela. Essi diedero il rubino alla Principessa Argenta come segno della loro devozione. Essi chiamarono il rubino, 'Il Cuore della Nostra Signora'. La principessa fu così compiaciuta del dono che invitò tutta la popolazione della valle a partecipare ad una celebrazione speciale per mostrare la gemma. I nani dovevano essere gli ospiti d'onore. Sarebbe stato un giorno di grande festa e divertimento assicurato.

"Il giorno prima della festa arrivò uno strano visitatore. Egli volò nella valle cavalcando un drago bianco. Lo straniero era vestito completamente di nero. La sua pelle era pallida e i suoi lunghi capelli erano biondi così come la corta barba. Dato che Haven era famosa per la sua ospitalità, la Principessa lo invitò a rimanere a palazzo. Inoltre acconsentì a farsi accompagnare da lui stesso alla festa.

"A mezzanotte incominciò il disastro. Nuvole oscure nascosero la luna e un vento gelido sferzò tutta la valle. Le messi marciarono nei campi. Il bestiame si ammalò. La valle cominciò a morire. Io non potevo fare nulla.

"Dal palazzo provenne un'esplosione e parti delle mura crollarono al suolo. Quando la polvere si depositò finalmente al suolo, l'intero palazzo era avvolto in una luce rossastra.

"Ora Haven è sconvolto dal Caos. La campagna è percorsa in lungo e in largo da terribili bande di orchetti, goblin e hobgoblin. La catastrofe avvenne così all'improvviso che la gente rimase confusa e inerme. Senza i loro capi, rinchiusi nel palazzo, essa non riesce a combattere. La situazione è disperata.

"Haven è in un guaio terribile. Io non conosco la causa del disastro, ma so per certo che può essere trovata all'interno del palazzo. Gli alleati dello stesso male che ha colpito Haven, ora mi sfidano ed io sono sotto assedio. Io non posso aiutare Haven, ma voi sì. La principessa ha bisogno di voi; la gente di Haven ha bisogno di voi. Voi siete l'unica speranza di Haven. Trovate la sorgente del male che ha sconvolto Haven e distruggetela. Se andrete, io aprirò una via che vi porterà all'interno del palazzo. Vi darò inoltre tutto l'aiuto che potrò, ma i miei poteri sono limitati. Il futuro di Haven è nelle vostre mani."

"Per favore decidete in fretta, il tempo a mia disposizione è quasi scaduto. Le forze del male hanno già individuato la mia presenza. Verrete con me ora?"

Informazioni per il Dungeon Master

La causa del disastro occorso a Haven è il magico rubino trovato dai nani. Dai nani è stato chiamato "Il Cuore della Nostra Signora" ma il suo vero nome è "L'Occhio di Arik".

Arik è un essere antico, malvagio e di grande potere. È anche conosciuto come Arik dai Cento Occhi e qualche volta è adorato come un dio. A causa dei crimini commessi, Arik fu esiliato, cento anni fa, in una speciale dimensione, e lì imprigionato per l'eternità.

Negli anni, Arik ha provato più volte a fuggire dalla sua prigione dimensionale. Egli desidera più di tutto impadronirsi di Haven e rendere schiavi i suoi abitanti. Infine riuscì a mandare uno dei suoi occhi oltre la barriera dimensionale, tra le montagne, sotto la crosta terrestre. Lì, i nani trovarono l'occhio di rubino e lo portarono a palazzo, non sapendo quale male stessero apportando alla loro valle. Il rubino, anche se più grande della maggior parte delle gemme, assomiglia proprio ad una pietra preziosa, ed anche se il Protettore avesse sentito il male in esso racchiuso, quando quest'ultimo dava già i suoi frutti, sarebbe stato ormai troppo tardi. Arik avrebbe già colpito.

Il rubino è strettamente legato ad Arik. Esso gli ha permesso di incanalare parte della sua malignità, e di infestare così Haven, al di là della barriera dimensionale; il potere del rubino attira gli esseri caotici e maligni. Arik spera di usare l'occhio di rubino al momento opportuno, per aprirsi la

strada oltre il confine dimensionale.

Il potere del rubino ha distrutto le messi e fatto ammalare il bestiame. Esso ha attirato orchetti, goblin ed hobgoblin in Haven, per combattere per il loro padrone. Ha attirato anche il chierico malvagio Catharandamus con l'ordine di preparare la cerimonia che permetterà ad Arik di fuggire dalla sua prigione. Il rubino ha trasformato in pietra molti degli abitanti del palazzo e ha intrappolato la Principessa ed il misterioso straniero all'interno di sé stesso. Infine il rubino ha creato una barriera magica intorno al palazzo che impedisce l'arrivo di aiuti dall'esterno che potrebbero disturbare l'opera di Catharandamus.

Il Protettore aprirà un passaggio attraverso la barriera ed un altro ne aprirà per un'eventuale fuga, se la compagnia dovesse aver bisogno di un po' di pausa. Comunque il Protettore si renderà conto che aprire i passaggi attraverso l'iridescenza rossastra impegna molte delle sue energie, e non lo farà che poche volte.

Ellis il Forte e Ariksbane

Il misterioso straniero che indossava una armatura nera, si chiama Ellis il Forte (CA 2; G 3; pf 21; N°ATT. 1; F 1-10+3; MV 6; ML 9; AM L; Fo 18, In 9, Sa 12, De 13, Co 16, Ca 15). Ellis è un Cavaliere dei Draghi Bianchi, un gruppo speciale di guerrieri di Thyatis che cavalcano draghi bianchi e sono votati a combattere il male dovunque esso si trovi. La storia dei Cavalieri non è una novità per i personaggi. Egli indossa una corazzina di piastre nera ed è armato di una spada a due mani. Il drago che usa come cavalcatura è noto con il nome di Ariksbane (CA 3; DV 6; pf 30; N°ATT. 3; F 1-4/1-4/2d8; MV 9, in volo 24; ML 8; AM N). Essi sono accorsi a Haven poichè avevano sentito del grosso rubino, e sospettavano fosse uno degli occhi leggendari di Arik. Prima di potersene assicurare, essi furono sopraffatti dal potere del rubino e imprigionati. Ellis è ora imprigionato all'interno del rubino assieme alla Principessa Argenta. Ariksbane è imprigionato in un'altra dimensione.

Distruggere il Rubino

Ad un certo punto dell'avventura, la compagnia deve sapere come distruggere il rubino che altro non è se non l'Occhio di Arik. Nel dungeon possono essere trovati numerosi aiuti ed indizi. Comunque, se la compagnia non dovesse trovarli a causa della cattiva sorte, potete utilizzare una "visione" del Protettore che suggerisca loro il da farsi.

Tre sono i modi per distruggere l'Occhio ed il male che ne emana. Il nome Ariksbane significa "la rovina di Arik", e se il drago viene liberato, potrà far uso del suo soffio per distruggere il rubino, senza danneggiare

le altre persone, comprese quelle che vi sono imprigionate (ma il drago deve acconsentire). Il rubino può essere schiantato utilizzando la Spada di Arik, se questa viene trovata. Catharandamus la sta usando per la cerimonia di liberazione del suo padrone. Se viene usata la spada, questa andrà in pezzi assieme al rubino. Infine due note suonate con l'Arpa di Ghiaccio, evocheranno il menestrello Rowena (vedi stanza 32). Rowena è una delle leggende di Haven. Lei è il famoso menestrello che lasciò Haven per far visita ai Protettori. Il tempo, nei pressi dei Protettori, non scorre nello stesso modo che altrove. Sebbene abbia vissuto coi Protettori per molti anni, in realtà è di ben poco invecchiata da quando ha lasciato Haven. Rowena è a conoscenza delle giuste note, da suonare con l'Arpa di Ghiaccio, per frantumare il rubino.

In qualunque modo venga distrutto il rubino, la maledizione che si è abbattuta su Haven sarà scongiurata. Le persone trasformate in pietra, torneranno normali. La Principessa Argenta e Ellis il Forte saranno liberati e riportati alle loro normali dimensioni. Se ancora non è stato liberato, il drago ricomparirà nel palazzo. Le orde dei mostri caotici che infestavano Haven, scapperanno in preda al terrore. Le messi ricominceranno a crescere e gli animali saranno curati. La Principessa Argenta, in segno di gratitudine, ricompenserà i nostri eroi con una medaglia e 3.000 MO a testa.

PRIMO LIVELLO DEL DUNGEON

Il DM può aggiungere dettagli a questa avventura ad esempio descrivendo con più precisione le stanze visitate o gli oggetti trovati: come sono il pavimento e le pareti della stanza, di cosa sono fatti, cosa c'è nella stanza? Il DM è libero di aggiungere o modificare gli eventi del dungeon. Ma bisogna stare attenti a non rendere il dungeon troppo pericoloso o troppo munifico nei riguardi dei personaggi.

MOSTRI ERRANTI

In ogni turno il DM deve controllare se vengono incontrati dei mostri erranti. Un 1 su 1d6 indica che c'è un incontro. I mostri saranno avvistati ad una distanza di 6-36

(2d6×3) metri, anche se i mostri possono sorprendere i personaggi uscendo ad esempio da una porta, o attendendo dietro ad un muro. Per determinare il tipo di mostro incontrato, fate uso della tabella data più avanti.

Accolito: gli Accoliti sono PNG Chierici di 1° livello. Gli accoliti incontrati come mostri erranti, saranno tutti chierici di Arik. Se ne vengono incontrati quattro o più alla volta, essi saranno guidati da un chierico di 2° o 3° livello; per determinare il livello del chierico capo tirate 1d6: 1-4 il capo è di 2° livello, 5-6 il capo è di 3° livello. Il DM può sia scegliere gli incantesimi dei chierici, sia determinarli a caso.

Tutti i chierici di Arik vestono tuniche rosso-sangue con ampi cappucci che nascondono il loro viso. Le tuniche sono decorate con 100 occhi. Sotto la tunica essi portano una corazzina di piastre. Tutti portano uno scudo su cui è dipinto un unico, grande occhio rosso.

Banditi: i banditi sono un gruppo di PNG che si sono uniti per derubare gli altri. I banditi si comporteranno come normali umani, dispersi nel palazzo, in cerca di vittime da sorprendere. Questi banditi in particolare sono stati evocati nel palazzo dall'Occhio di Arik. A scelta del DM, i banditi possono, o meno, essere guidati da un PNG di 2° o 3° livello.

Coboldi: questi coboldi sono stati attirati dall'Occhio di Arik. Essi sperano di unirsi al saccheggio quando Arik prenderà il sopravvento sulla Valle.

Orchetti: questo orchetti sono stati riuniti per combattere per Arik. Se i chierici di Arik si trovano nei guai, essi li aiuteranno.

Orso nero: gli orsi neri derivano il nome dalla nera pelliccia e sono alti circa 2 metri. Essi sono onnivori (mangiano praticamente qualunque cosa, ma preferiscono le radici e le bacche. Un orso nero normalmente non attacca a meno che non sia messo alle strette. Questo orso nero in particolare, stava vagando nelle caverne sotto il palazzo, ed è rimasto intrappolato dal potere dell'Occhio. L'orso è incredibilmente affamato. Egli non attaccherà se gli viene offerto del cibo.

Scheletri: l'Occhio di Arik ha riunito un'orda di non-morti, normalmente tenuti a bada dal Protettore.

Tabella dei Mostri erranti: Livello 1 (1d6)

Tiro di dado	Mostro Errante	N°	CA	DV	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Accolito	1-8	2	1	1-6	6	C1	7	C
2	Bandito	1-8	6	1	1-6	12	L1	8	C
3	Orso nero	1	6	4	1-3/1-3/1-6	13	G2	7	N
4	Coboldo	4-16	7	1/2	1-4	12	UC	6	C
5	Orchetto	2-8	6	1	1-6	9	G1	8	C
6	Scheletro	3-12	7	1	1-6	6	G1	12	C

LA PRINCIPESSA D'ARGENTO

INTRODUZIONE

Vi trovate a qualcosa di più di mezzo chilometro dal palazzo, e potete vedere che una sezione dell'ala sinistra è stata distrutta. Blocchi di pietra e macerie coprono il fianco della montagna. Quasi tutto il castello e parte del territorio circostante, brillano di una luce diffusa color rubino. Tutta la vita vegetale, eccezion fatta per alcuni cespugli di rose bianche, è morta a causa della radiazione.

Avvicinandovi al palazzo, ecco che compare un sentiero che penetra il bagliore rossastro; esso conduce proprio all'entrata del castello. L'entrata principale è l'unica parte del palazzo che non brilla di rosso. La grata massiccia e rinforzata che di solito sbarra l'entrata, è ora sollevata.

Nei pressi dell'entrata notate un movimento furtivo: è un topo che, spaventato dal vostro arrivo, lascia il sentiero e si getta nella strana luminescenza; esso si ferma all'improvviso, si agita per qualche secondo ed infine muore. Potete vedere i corpi di altri topi che hanno subito la stessa sorte.

Ogni personaggio che lascia il sentiero o che tocca soltanto la zona rossastra, deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Se ha successo, il personaggio non subisce ferite, altrimenti subisce 1d6 ferite. Per ogni round in cui il personaggio rimane nella zona rossa, egli deve effettuare un tiro salvezza e applicare le conseguenze. Le creature malvagie di Arik sono immuni agli effetti dell'incantesimo.

Se i personaggi esplorano l'entrata (larga 9 metri), essi troveranno un filo sottile che la attraversa a pochi centimetri dal suolo; se il filo viene tirato (e viene tirato automaticamente camminando normalmente), esso farà scattare la trappola consistente in un dardo che fuoriesce da una nicchia nascosta nella roccia. Se c'è un bersaglio nell'entrata, questo sarà colpito con un punteggio di 10 o maggiore su 1d20 e subirà 1-4 ferite.

1. CORTILE

Passate sotto la grata ed entrate nel palazzo vero e proprio. Il cortile è circondato da mura di roccia alte 6 metri e corre per 9 metri da est a ovest e per 12 metri da nord a sud. Ci sono alcune porte sia a est che a ovest, a 6 metri dall'entrata; le porte sono di legno e rinforzate con barre di ferro. Sulla parete sud ci sono due grate più piccole, alte 6 metri e larghe 3. Una è posizionata sulla parete sud, negli ultimi 3 metri verso ovest, l'altra negli ultimi 3 metri verso est. Tra le due grate c'è una parete di 3 metri di solida pietra.

Non appena l'ultimo personaggio entra nel palazzo, leggete il testo seguente ai giocatori:

Non appena l'ultimo di voi lascia alle spalle la grata, questa improvvisamente ricade di colpo, cancellando la vostra speranza di poter uscire da dove siete entrati. Il bagliore rossastro ora copre sia il sentiero verso l'entrata che la grata, ma non si estende all'interno del palazzo.

Se un personaggio cerca di muovere la grata, scoprirà che essa non si muove di un centimetro e soffrirà in più gli effetti deleteri della zona rossa. Le porte di legno sono chiuse. Se i personaggi riescono nel tentativo di sentire rumori al di là delle porte, essi sentiranno grattare e squittire dietro la porta ad ovest (stanza 3) e un cozzare di catene dietro la porta ad est (stanza 4).

Le grate a sud non possono essere alzate utilizzando solo le mani, ma non danneggeranno i personaggi che fanno il tentativo. Ogni grata è marchiata con le lettere "A+B" e una freccia che punta verso l'alto. I segni si riferiscono alle leve che si trovano nelle stanze 2 e 3. Quando entrambe le leve sono nella posizione "alto", le grate, cigolando, rientreranno nel soffitto e lasceranno aperta la strada.

2. STANZA AD EST

Aprite la porta e davanti a voi si rivela una stanza di 6 metri per 6. Al centro della parete sud c'è una leva. Al centro della stanza c'è un topo grigio lungo un metro che vi guarda con gli occhi rossi.

Nella stanza c'è un solo topo gigante (CA 7; DV 1; pf 4; MV 12; N°ATT. 1; F 1-3 +malattia; TS UC; ML 8; AM N). È molto affamato. Se gli viene gettato del cibo egli ignorerà la compagnia e si dedicherà completamente al suo pranzo. Altrimenti attaccherà.

La leva della parete sud può essere spostata verso l'alto o verso il basso. La posizione "alto" è segnata con una "A" incisa nella roccia. Leggete la stanza 1 per la descrizione degli effetti della leva. Ricordate che le grate gemelle si alzano solo se entrambe le leve sono nella posizione "alto".

3. STANZA AD OVEST

Aprite la porta e davanti a voi si rivela una stanza di 6 metri per 6. Al centro della parete sud c'è una leva di legno. Al centro della stanza ci sono due scheletri. Dai loro fianchi pendono lunghe catene di ferro e sono armati di spade ricurve.

I due scheletri (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 6; N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 12; AM C) sono ovviamente dei non-morti e come tali gli incantesimi *sonno* e *charme* non hanno effetto su di loro, anche se possono essere scacciati.

La leva della parete sud è simile a quella della stanza 2, solo che la posizione "alto" è segnata con una "B". Se entrambe le leve sono spostate nella posizione "alto", le grate gemelle si alzeranno.

4. STANZA SEGRETA

Il pannello segreto scorre e rivela una stanza di 3 metri per 3, ingombra di pezzi di equipaggiamento: 2 corazze di maglie complete, uno scudo, una spada, una balestra corredata di 20 dardi.

L'equipaggiamento è in buone condizioni ed è stato lasciato da un gruppo di avventurieri i quali non hanno mai fatto ritorno.

5. BIBLIOTECA

Questa grande stanza è ingombra di pennini, boccette di inchiostro essiccato e pezzi di carta. Nell'angolo sud est ci sono due grandi tavoli di quercia rovesciati. La stanza sembra essere una specie di studio, classe o biblioteca. Comunque non vedete né libri né pergamene.

Nascosta dietro i tavoli c'è una famiglia di 5 coboldi (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; MV 12; N°ATT. 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM C). Se la compagnia decide di investigare nella stanza, o se i coboldi vengono scoperti per caso, questi combatteranno per difendere il loro covo. Altrimenti, essi rimarranno nascosti finché il pericolo non si è allontanato. Sepolte dalla cartaccia ci sono 50 MR.

6. MAGAZZINO

Questa stanza sembra un magazzino. Gli scaffali sono pieni di sacchi. Una dozzina di barili sono addossati ad un parete.

Se i personaggi aprono i sacchi, essi troveranno del grano. I barili contengono birra. La stanza è vuota, a parte il cibo.

7. DISPENSA

Questa stanza sembra una dispensa. Sparsi per la stanza ci sono piatti di legno, cucchiaini, coltelli ed altri utensili. Sul pavimento ci sono cocci di vasi rotti. Vedete alcuni umanoidi orribili che stanno frugando nei cassetti e negli armadi, scagliando al suolo ogni sorta di oggetto. Le creature hanno la pelle di un color tericcio pallido. I loro occhi sono rossi e brillano al buio.

I 5 umanoidi sono goblin (CA 6; DV 1-1; pf 1 ciascuno; MV 6; N°ATT. 1; F 1-6; TS UC; ML 7; AM C). I goblin stanno frugando la dispensa alla ricerca di qualcosa di valore. Finora non hanno trovato nulla e, come risultato, sono molto arrabbiati.

I goblin normalmente vivono sotto terra. Infatti alla luce del giorno subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire. La luce delle torce, delle lanterne o dell'incantesimo *luce magica*, non equivale a quella del giorno e quindi non li danneggia. I goblin odiano i nani e li attaccano a vista.

8. SALA DA PRANZO

Questa stanza sembra essere una sala da pranzo. Venti statue siedono attorno ad un grande tavolo. Le statue raffigurano uomini e donne che consumano il loro pasto. Una statua sta tagliando la carne, un'altra sta bevendo una coppa di vino, e così via. Il cibo sul tavolo non è di pietra. Il cibo è freddo e stantio ma non ancora marcio.

Quando Arik incanalò il suo potere attraverso l'Occhio, egli trasformò la maggior parte degli abitanti del castello in statue; in quel momento, i presenti stavano consumando il loro pasto. Nella stanza non ci sono nè mostri nè tesori.

9. CASERMA DEGLI HOBGOBLIN

Se la compagnia ascolta i rumori provenienti da dietro la porta, essi sentiranno discorsi fatti in una lingua che chiunque sia in grado di parlare può riconoscere come quella degli hobgoblin. Non occorre tirare i dadi per ascoltare i rumori.

Nella stanza ci sono 6 letti. Sui letti vi sono vecchie coperte strappate. Ai piedi dei letti ci sono 6 piccole casse di legno. Una mezza dozzina di creature sono sedute sui letti e stanno discutendo. Le sei creature sono umanoidi, di taglia umana anche se orribili alla vista. La loro pelle ha il colore del terriccio e sembrano molto rozzi.

Le 6 creature sono hobgoblin (CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 9; N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C). Gli hobgoblin si sono sistemati nella caserma una volta occupata dalle guardie di palazzo.

10. CASERMA ABBANDONATA

Nella stanza ci sono i resti di cuccette, coperte, tavoli e sgabelli di legno fatti a pezzi. Sul pavimento ci sono 5 cadaveri. Due di essi sono umani, vestiti come le guardie di palazzo. Gli altri tre sono di piccoli umanoidi, dalle facce grottesche e dalla pelle grigiastro.

Questa era la caserma delle guardie di palazzo. I due uomini morti stavano facendo la ronda all'esterno proprio quando è accaduto il disastro. Essi sono riusciti a correre all'interno del palazzo prima di essere tagliati fuori dal bagliore rossastro. Sfortunatamente sono incappati in un gruppo di goblin che, entrati dalle caverne, stavano rovistando la caserma. Dopo un breve ma sanguinoso combattimento, i due uomini sono stati uccisi, portando con sé, però, tre goblin. Gli altri goblin, in uno sfogo di rabbia, hanno distrutto i mobili della caserma. Al momento, la stanza non ospita nè tesori nè mostri vivi.

11. ENTRATA DELLA CAVERNA

Il vento entra nella caverna fischiando debolmente, e trasportando l'odore del muschio. Il pavimento è ingombro di immondizia e ossa spezzate. Una grossa scimmia dalla pelliccia bianca è incatenata al muro; non appena vi vede comincia a scuotere la catena e a ruggire.

Lo scimmione bianco (CA 6; DV 4; pf 18; MV 12; N°ATT. 2; F 1-4/1-4; TS G2; ML 7; AM N) faceva la guardia all'entrata delle caverne. Era nutrito regolarmente ed era diventato quasi domestico. Non attaccherà nessuno che indossi l'uniforme delle guardie. Sfortunatamente lo scimmione bianco non è stato nutrito da parecchi giorni. Lo scimmione non attaccherà se gli viene dato del cibo. La catena che lo imprigiona al muro gli consente abbastanza libertà di movimento da poter attaccare qualsiasi persona provi a passarci oltre.

12. ARMADIO DI QUERCIA

Sulla parete ovest di questa stanza esagonale c'è un armadio di quercia. Sull'armadio vi sono incisioni raffiguranti scene primaverili. Il pavimento della stanza è di marmo bianco con venature color oro e nero.

Nell'armadio ci sono asciugamani verdi e barre di sapone rosa scolpite a forma di delfini. Nascosto sotto gli asciugamani c'è un cobra sputante (CA 7; DV 1; pf 3; MV 9; N°ATT. 1; F 1-3 +veleno; TS G1; ML 7; AM N). Il cobra è addormentato. Un cobra sputante è un serpente grigiastro lungo circa 1 metro. Esso può sputare il suo veleno fino ad una distanza di 2 metri, mirando agli occhi delle vittime. Se lo sputo colpisce, la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o rimanere accecata. Se il DM lo desidera, egli può far sì che il serpente morda invece di sputare; in questo caso le ferite inferte saranno 1d3. Se il cobra morde invece di sputare, la vittima colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza con-

tro Veleno o morire in 1-10 turni (invece di essere accecata). Vicino al cobra sputante c'è una grossa chiave d'oro del valore di 150 MO.

13. VASCA INCASSATA

Questa stanza esagonale contiene una grande vasca da bagno incassata nel pavimento, piena d'acqua. La vasca è di marmo bianco, con venature oro e nere. Le pareti della stanza sono riccamente decorate con dipinti di ninfe d'acqua, stagni, canneti e cacciatori che inseguono uccelli d'acqua dolce. In un angolo della stanza ci sono sette fiasche ed un grande ventaglio di piume di pavone. In volo sopra la vasca, vedete 5 creature simili ad uccelli. Le creature sembrano formichieri pennuti, con lunghi nasi.

Le 5 creature sono uccelli stigei (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 18; N°ATT. 1; F 1-3; TS G2; ML 9; AM N). Quando un uccello stigeo attacca una vittima, egli pianta il proprio becco nel corpo del malcapitato e ne succhia il sangue infliggendo 1-3 ferite. Un suo tiro per colpire andato a segno significa che l'uccello si è attaccato al corpo della vittima e ne succhierà il sangue automaticamente (sempre per 1-3 ferite) ogni round successivo, finché uno dei due non muore. Se è la vittima a morire, l'uccello si staccherà dal corpo. Un uccello stigeo in volo beneficia di un bonus di +2 al primo tiro per colpire, grazie alla sua velocità di picchiata.

Se i personaggi esaminano le fiasche, scopriranno che 6 di esse contengono olii profumati di diversi colori; la settima fiasca contiene una pozione di *ESP*.

14. PIEDISTALLO ROSA

Entrando nella stanza, la prima cosa che notate è un piccolo piedistallo di marmo rosa, alto circa 1 metro e mezzo. Sul piedistallo c'è un piccolo oggetto scintillante; l'oggetto sembra essere d'argento. Per altro, la stanza sembra essere vuota.

Quando un personaggio si avvicina a meno di 30 centimetri dal piedistallo, quest'ultimo viene circondato da un alone di luce verde. Al centro del bagliore vedete in trasparenza il viso del Protettore. Il Protettore avverte la compagnia con un "State attenti!" e poi scompare assieme alla strana luminescenza.

Sul piedistallo c'è un piccolo ciوندolo con una catenella d'argento. Se un personaggio lo tocca, egli sentirà echeggiare una risata isterica, proveniente proprio dal ciوندolo. Ogni personaggio che tocca il ciوندolo deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o diventare pazzo. La pazzia si rivelerà principalmente in una specie di mania suicida, ovvero in eccessi di coraggio

LA PRINCIPESSA D'ARGENTO

nel caricare i nemici indipendentemente dalla loro pericolosità. Non c'è alcuna cura conosciuta per riportare alla normalità i personaggi, a meno che il DM non intenda inventarsene una.

Il ciondolo d'argento apparteneva a Cuore d'Argento l'alchimista. Quando il ciondolo veniva usato da Cuore d'Argento, esso diventava magico poichè conteneva parte dello spirito del suo possessore. Il potere dell'Occhio di Arik ha influenzato malignamente il ciondolo, ed ha portato Cuore d'Argento alla pazzia.

Quando la pazzia sopravvenne, Cuore d'Argento era impegnato in un esperimento; a causa della follia, l'esperimento ebbe conseguenze disastrose. L'intera sezione del palazzo (al 2° livello) esplose; Cuore d'Argento e le persone che erano in tale sezione furono uccisi all'istante. Le macerie sono l'unica testimonianza del fatto, e tutto ciò che rimane della sezione. L'unica cosa che rimase indenne fu il ciondolo, istantaneamente teletrasportato sul piedistallo dal potere dell'Occhio. Il ciondolo ora è in attesa di altre vittime.

15. STANZA DEL MOSAICO

Questa stanza esagonale è decorata con un unico, gigantesco mosaico. Tale mosaico ricopre sia le pareti che il soffitto ed il pavimento. Una scena mostra un uomo in una nera armatura a cavallo di un drago bianco. Davanti al nero cavaliere cavalca una giovane donna con una corona d'oro. Un'altra scena mostra degli elfi che giocano in un bosco, mentre un drago bianco li osserva da un nascondiglio, dietro due alti pini. Su un'altra parete è raffigurata una pozza d'acqua azzurra; in essa nuotano alcune sirene. Sul pavimento vengono raffigurati sia il cavaliere che la giovane incoronata e il drago, tutti addormentati vicino al buco di una serratura. Il mosaico sembra essere stato composto da poco.

Se i personaggi, una volta entrati nella stanza, esamineranno il mosaico, il buco della serratura emetterà un bagliore azzurro che permarrà finchè non viene inserita una chiave. Se i personaggi usano una chiave che non sia quella ritrovata nella stanza 12, o falliscono nel tentativo di scassinare la serratura, dal soffitto cadrà una lastra di pietra che infliggerà 2-12 ferite a tutti i personaggi nelle immediate vicinanze della serratura.

Se viene utilizzata la chiave d'oro, apparirà un nuovo buco di serratura, questa volta sulla parete est. Anche la seconda serratura viene aperta dalla chiave d'oro. Una volta fatta scattare la seconda serratura, la chiave stessa, la serratura ed il mosaico scompariranno. In compenso, comparirà, librata a

mezz'aria, una lunga spada d'argento. La spada risplende di una luce azzurra. Se un personaggio tocca la spada, immediatamente comparirà l'uomo in armatura nera e questi attaccherà (come un mostro di 10 DV) l'incauto personaggio.

L'uomo comparso è un *illusione* che scomparirà dopo 4 round o se viene toccata. Toccare l'illusione non significa colpirla con un'arma, ma utilizzare le mani. I personaggi colpiti dall'illusione crederanno di aver subito alcune ferite, anche se, in realtà, queste non sono state inferte. L'illusione non può essere colpita in combattimento.

Una volta scomparsa l'illusione, la spada cadrà sul pavimento e continuerà a risplendere. I personaggi "feriti" dall'illusione si accorgeranno di non aver subito danni e quelli eventualmente "uccisi" dalla stessa, realizzeranno di essersi solo addormentati. Se i personaggi decidono di toccare nuovamente la spada, questa volta non accadrà nulla, e sembrerà che la spada fosse proprio in attesa di qualcuno che la brandisse. La spada, quando non è riposta nel fodero, continuerà a risplendere. Il suo fodero non è nella stanza, nè uno qualunque potrà andar bene. La spada magica è un'arma +1. Il suo splendore è abbastanza forte da illuminare una zona di 9 metri di diametro. L'arma apparteneva ad Ellis che indossa ancora il fodero della spada (Ellis è imprigionato nell'Occhio di Arik).

16. STANZA DEL VAPORE

In questa stanza c'è una nebbia densissima. La stanza sembra stranamente calda.

La nebbia è solo vapore e non arreca danno alcuno. Il vapore si innalza da un geyser situato sotto la stanza. Entrata nella stanza, la compagnia vedrà alcune panche di legno a ridosso delle pareti. Nella stanza non ci sono mostri, trappole o tesori.

17. TEMPIO NELLA CAVERNA

La caverna si apre in una più grande. Sia le pareti che il pavimento sono stati lucidati a specchio. Sembra che, tempo fa, alcune statue stessero su una piattaforma addossata alla parete ovest. Sembra inoltre che esse rappresentassero tre persone inginocchiate di fronte al Protettore, colte nell'atto di offrire doni al Protettore stesso. Ora però le statue sono state fatte a pezzi, ed al loro posto ce n'è un'altra d'argilla che raffigura rozzamente un grosso occhio. L'occhio è stato dipinto rosso sangue.

Nascosto tra i resti delle statue c'è un millepiedi gigante (CA 9; DV 1/2; pf 2; MV 6; N°ATT. 1; F veleno; TS UC; ML 7; AM N). Se un personaggio cerca di frugare o muovere le macerie, il millepiedi verrà disturbato ed attaccherà automaticamente. Se le macerie vengono rimosse utilizzando un bastone o un giavellotto (o un qualcosa di simile), il millepiedi striscerà fuori dalla caverna senza attaccare.

18. POZZA SOTTERRANEA

La maggior parte della superficie della zona è occupata da una grande pozza. Attorno alla pozza corre un piccolo cornicione, posto contro la parete est della caverna; il cornicione permette il passaggio di una sola persona per volta. Al centro della pozza notate alcune increspature sulla superficie. Verso di voi stanno nuotando parecchie creature lunghe circa un metro; le creature assomigliano a donzole.

Le increspature sono causate da 3 furetti giganti (CA 5; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 15; N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM N). Di solito i furetti giganti danno la caccia ai topi giganti nel sottosuolo. Sfortunatamente però sono anche altamente imprevedibili, ed esiste la possibilità che attacchino la compagnia.

L'acqua della pozza è fresca e viene alimentata da un flusso che entra da sud. Il cornicione finisce dove inizia il flusso. La compagnia non può risalire il flusso poichè anch'esso è circondato dallo strano bagliore rossastro.

19. FANGHIGLIA VERDE

Le pareti di questa stanza sono ricoperte da una fanghiglia verde e viscida. Per altro la stanza sembra essere vuota.

La fanghiglia è proprio fanghiglia verde (CA può sempre essere colpita); DV 2*; pf 9; MV 30 cm.; N°ATT. 1; F speciale; TS G1; ML 12; AM N). La fanghiglia verde può essere danneggiata solo dal fuoco o dal freddo; non subisce i danni di qualsiasi altro tipo di attacco. Essa dissolve il legno ed il metallo (in 6 round), ma non può nulla contro la pietra. Se viene a contatto con la carne, essa vi si attaccherà e la trasformerà in fanghiglia verde; una volta attaccata alla carne, essa non può essere rimossa se non dandole fuoco. Se la fanghiglia non viene bruciata, la vittima si trasformerà completamente in fanghiglia nel giro di 1-4 round a partire dal momento del primo contatto. Se viene bruciata quando è già in contatto con una vittima, i danni vengono egualmente ripartiti tra vittima e fanghiglia.

20. POZZA SULFUREA

Gran parte della caverna è occupata da una pozza di un liquido grigiastro e ribollente. La puzza è pazzesca. La pozza è circondata da un cordone di sabbia rossa; la parte percorribile a piedi ad ovest e a sud della pozza lascia posto solo ad una persona alla volta, senza correre il rischio di toccare il liquido.

Il liquido è acqua ad alto contenuto di zolfo. A causa delle bolle di zolfo, è pericoloso respirare l'aria della zona per più di un certo periodo di tempo. Chiunque rimanga nella stanza per più di un turno, comincerà a sentirsi confuso e stordito; se, trascorso un turno, non ci si allontanerà dalla pozza, si subirà 1 punto ferita per round di permanenza senza respirare aria fresca. Se la compagnia esplora la caverna, si troveranno i resti di uno sfortunato caduto nella pozza; della vittima non rimangono che le ossa. La vittima stringe ancora una borsa di cuoio, contenente 133 MO ed un anello d'argento a forma di testa di lupo che incastona due zaffiri come occhi (valore totale 300 MO).

21. MAGAZZINO

Nella stanza ci sono scaffali a ridosso delle pareti sud e ovest. Sugli scaffali ci sono varie casse di legno. Per altro la stanza sembra vuota.

Le casse contengono razioni conservate, impacchettate a gruppi ciascuno sufficiente per una settimana. Queste razioni venivano usate dalle guardie quando dovevano assentarsi per lunghi periodi nelle zone selvagge. A parte le razioni conservate, la stanza sembra essere vuota.

22. USCITA BLOCCATA

Questa zona sembra essere stata coinvolta in una sorta di terremoto o esplosione. Una rampa di scale una volta conduceva ai piani superiori. Le macerie coprono il pavimento e bloccano le scale. Attraverso le aperture tra le macerie riuscite a cogliere il sinistro bagliore che avvolge l'esterno del palazzo.

Questa zona è stata distrutta dalla pazzia dell'alchimista Cuore d'Argento, quando il suo esperimento si tramutò in un disastro (vedi stanza 14). Sebbene questa stanza si trovi al di sotto dei laboratori, essa è stata comunque coinvolta nell'esplosione. Se anche i personaggi sgombrassero il passaggio, si troveranno di fronte il solito bagliore che impedirà loro di utilizzare questa uscita.

23. STANZA SEGRETA

Quattro statue dominano questa stanza, ciascuna posta in un angolo. Ciascuna statua raffigura una ragazza scolpita in diversi atteggiamenti. Nessuna statua è simile ad un'altra. Tra le due statue della parete est c'è una sedia di notevole fattura; altre quattro più piccole sono attorno alla principale. Su quest'ultima c'è un libro rivestito di cuoio. Tra le due statue della parete nord vedete uno scarafaggio lungo più di un metro dotato di un guscio striato.

Il mostro è uno scarabeo gigante tigrato (CA 3; DV 3+1; pf 15; MV 15; N°ATT. 1; F 2-12; TS G1; ML 9; AM N). Gli scarabei tigrati sono carnivori e, se affamati, possono anche attaccare l'uomo. Essi attaccano con le loro possenti mandibole. Il libro sulla sedia è il diario della Principessa Argenta. Le notizie sono riportate solo fino al giorno precedente la tragedia. L'ultima notizia riportata è la seguente:

"Oggi il mio amore è giunto a cavallo di un nobile drago, come un vero eroe quale egli è in verità. Mi ha stretto tra le sue braccia e mi ha proposto il matrimonio. Naturalmente mi sono mostrata riluttante, non volevo sembrare troppo entusiasta. Quando però ho visto la disperazione trapelare dal suo sguardo, ho cambiato immediatamente atteggiamento. Ci siamo baciati ed abbiamo fissato la data delle nozze. Ci sposeremo tra due settimane, alla fine del servizio di Ellis presso i Cavalieri dei Draghi Bianchi. Inviteremo l'intera vallata."

Questa stanza era una di quelle usate da Argenta per riposarsi dai doveri di corte. Quando sopraggiunse il disastro, Argenta e Ellis furono magicamente rimpiccioliti ed intrappolati nel rubino. Entrambi potranno essere salvati e ritornare alla vita normale solo se il rubino verrà distrutto. Le quattro statue sono le cameriere personali di Argenta, tramutate in pietra dal potere dell'Occhio.

24. STANZA DELLA FONTANA

In un angolo della stanza c'è una fontana d'acqua zampillante. Le pareti nord e sud sono coperte da arazzi; uno raffigura una giovane fanciulla dai capelli dorati seduta su un trono d'argento. Sul suo capo vi è una corona d'argento e rubini. Con una mano regge uno scettro d'argento e con l'altra un grosso rubino. L'altro arazzo mostra un guerriero in armatura nera che siede su una sedia di legno intarsiato. I suoi piedi riposano su uno sgabello.

I due arazzi raffigurano la Principessa Argenta ed il guerriero Ellis il Forte. A parte la fontana, la stanza è vuota. La fontana contiene solo acqua.

25. ANTICAMERA

In questa stanza c'è una alcova semicircolare larga 3 metri. Su ciascun lato dell'alcova c'è la statua di un guerriero.

Le due statue sono statue animate di cristallo (CA 4; DV 3; pf 14 ciascuna; MV 9; N°ATT. 2; F 1-6/1-6; TS G3; ML 11; AM L). Le statue animate di cristallo sono forme di vita composte di cristallo invece che di carne; anche se sembrano statue ordinarie, esse sono in realtà esseri viventi. Ogni volta che qualcuno entra nella stanza, il DM deve tirare per le reazioni dei mostri (2d6); con un risultato di 5 o meno, le statue attaccheranno.

26. AULA

La stanza contiene parecchi banchi e sedie di legno. Appesa ad un muro c'è una lavagna.

Questa stanza era adibita ad aula scolastica per i bambini del palazzo. Qui non ci sono nè mostri nè tesori.

27. CORRIDOIO DELLA TRAPPOLA

Questa camera assomiglia più ad un piccolo corridoio che ad una stanza. Il passaggio è molto ingombro e ci sono numerosi scaffali contro le pareti.

La trappola verrà attivata dalla prima persona che percorre il passaggio camminando sopra, e verrà fatta scattare dalla seconda. Una volta scattata, il pavimento sparirà sotto i piedi dei malcapitati i quali finiranno in una fossa profonda 3 metri. Il pavimento tornerà al suo posto e si chiuderà sul loro capo. Chiunque cada nella fossa subisce 1d6 ferite.

Se la persona che la attiva raggiunge l'altra estremità del passaggio prima che una seconda poggi il piede sulla trappola, solo quest'ultima cadrà nella fossa, altrimenti entrambe.

Trascorso un round, compariranno alcune aperture sulle pareti della fossa e da queste inizierà a colare dell'olio. L'olio continuerà ad allagare la fossa fino a raggiungere un'altezza di circa 30 centimetri. Da un'altra apertura comparirà una torcia (spenta) che cadrà nella fossa (se il palazzo fosse in condizioni normali, la torcia sarebbe accesa).

La trappola non può essere scopercchiata dall'interno. Le vittime possono essere liberate manovrando un meccanismo nascosto

LA PRINCIPESSA D'ARGENTO

in scomparti segreti, all'interno delle entrate del passaggio. Tirate i dadi per verificare se un membro della compagnia nota le porte segrete che danno accesso agli scomparti. Il meccanismo consiste in un bottone da pigiare per scoperchiare la trappola; il coperchio di pietra scorrerà all'indietro. Se la compagnia decide di spaccare il coperchio di pietra, il tempo necessario sarà di 10 turni; tirate per i mostri erranti per cinque volte prima che la trappola sia scoperchiata.

28. BIBLIOTECA

Gli scaffali, occupati da libri e pergamene, ricoprono gran parte delle pareti. Nella stanza ci sono inoltre alcuni tavoli e sedie di legno. Notate che la stanza è dotata di più candele di quante siano necessarie per illuminarla, anche se ora le candele sono spente. Sulla parete sud c'è un caminetto anch'esso spento.

La stanza è la biblioteca di palazzo. Dato che gli studenti, a volte, la utilizzavano indifferentemente di giorno o di notte, la stanza è dotata di più candele di quante richieste normalmente.

Appeso al soffitto c'è un ragno chelato gigante (CA 7; DV 2*; pf 9; MV 12; N°ATT. 1; F 1-8 +veleno; TS G1; ML 7; AM N). I ragni chelati giganti hanno la facoltà (come i camaleonti) di cambiare colore in modo da confondersi con l'ambiente circostante. Il ragno sorprenderà la compagnia con un punteggio di 1-4 su 1d6. Dopo il primo attacco, il ragno chelato può essere visto ed attaccato normalmente. I ragni chelati sono carnivori. Le vittime morse dai ragni chelati devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire in 1-4 turni. Comunque il loro veleno è abbastanza debole e le vittime beneficiano di un bonus di +2 al loro tiro salvezza.

Se la compagnia cerca con attenzione tra pergamene e libri (cioè impiega almeno 3 turni a cercare), verrà scoperta una pergamena per maghi/elfi con l'incantesimo di 2° livello, *ragnatela*.

29. VESTIBOLO

Nel centro della stanza c'è un grosso schermo pieghevole a tre sezioni: lo schermo è alto 1 metro e mezzo e largo 2. Da dietro lo schermo proviene un lamento disperato. Dietro di esso intravedete le ombre di due figure vagamente umane. Le ombre sono alte quasi 1 metro e mezzo e non hanno nè testa nè braccia. Le gambe sono indistinte. Sembra che le ombre stiano danzando freneticamente.

Le ombre sono causate da una lampada accesa oltre lo schermo e sono gettate da due manichini di legno. Ciascun manichino porta ancora un abito in via di modifica. I manichini rappresentano un busto femminile montato su un trespolo di ferro così da raggiungere all'incirca l'altezza di una donna. Dato che i manichini non hanno nè testa nè braccia neppure le ombre le hanno; le gambe sono indistinte perchè parzialmente ricoperte dai vestiti. Le ombre sembrano danzare a causa di una corrente d'aria che fuoriesce dalla porta aperta ed il lamento è anch'esso causato dalla corrente stessa.

Lo schermo è un paravento usato per cambiarsi d'abito; la famiglia di palazzo lo utilizzava per provare i nuovi abiti. Nella stanza ci sono inoltre cumuli di tessuti, nastri, fettucce, aghi, ecc.

30. STANZA DEL MACELLAIO

Il pavimento della stanza è ricoperto di sabbia sporca di sangue rappreso. Sulla parete nord c'è una rastrelliera che ospita un certo numero di coltellacci e mannaie. Al centro della stanza c'è un grosso blocco di legno, anch'esso sporco di sangue, alto 60 centimetri lungo 1 metro e largo 60 centimetri.

Questa stanza era adibita a macelleria. Qui veniva tagliata la carne da conservare nella caverna di ghiaccio (stanza 31). Sul pavimento, sotto la sabbia, c'è una botola proprio di fronte al blocco di legno. Chiunque cammini sulla botola, può far sì che si apra accidentalmente; per ogni personaggio che ci cammina sopra tirate 1d6; un punteggio di 1-2 significa che la botola si è aperta. La botola viene usata per disfarsi degli avanzi e si apre su un condotto verticale sfociante in un fiumiciattolo sotterraneo. Chiunque apra accidentalmente la botola, cadrà nel condotto verso il fiumiciattolo. Il piccolo corso d'acqua è profondo solo 60 centimetri ma chiunque cada subirà 1d6 ferite per l'impatto.

Chiunque cada nel fiume verrà trasportato dalla corrente (molto forte) e si arresterà contro una grata; fortunatamente la grata impedisce che i personaggi vengano trasportati nelle viscere della terra.

Tre topi giganti (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; MV 6; N°ATT. 1; F 1-3; TS UC; ML 8; AM N) sono rimasti intrappolati nel passaggio sotterraneo. Sono disperati ed in preda al panico. Attaccheranno immediatamente. C'è 1 possibilità su 20 che ciascun topo possa trasmettere una malattia; se una vittima viene morsa da un topo infetto, essa dovrà effettuare un tiro salvezza contro Veleno. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima può morire (con un ulteriore risultato di 1 su 1d4) oppure essere costretta a letto per un mese.

Se viene esplorato il passaggio sotterraneo, verrà scoperto il corpo di uno sfortunato, ormai ridotto all'osso. La vittima avrà ancora con sé una borsa contenente alcune monete (10 MO, 8 MA e 9 MR) ed un anello di giada scolpito a forma di drago, del valore di 250 MO.

31. CAVERNA DI GHIACCIO

Scendendo le scale vi accorgete di un rapido calo di temperatura. Alla fine della rampa, la temperatura è veramente da gelo. Notate che le pareti della caverna sono ricoperte da un sottile strato di ghiaccio. Alcuni grossi pezzi di carne pendono da ganci infissi al soffitto.

La stanza è una caverna di ghiaccio, una caverna naturale che mantiene la propria temperatura durante tutto l'anno. La stanza è vuota, a parte il cibo qui conservato.

32. STANZA DI ROWENA

Entrando in questa stanza circolare, la prima cosa che si nota sono gli arazzi appesi alle pareti; essi illustrano scene di vita di una ragazza menestrello. Di fronte ad ogni arazzo c'è un divano, reso più comodo da alcuni cuscini. In un angolo della stanza ci sono coppe di vetro e bottiglie di vino. Presso ogni divano c'è un tavolo che regge un candeliere finemente decorato. Al centro della stanza è dipinta una ruota ornamentale. La ruota ha un diametro di un metro e mezzo. Al centro della ruota c'è un'arpa di cristallo con le corde d'argento.

L'arpa di cristallo è conosciuta come l'Arpa di Ghiaccio. Essa appartiene al menestrello Rowena, la persona che ormai fa parte delle leggende di Haven. La sua musica era così toccante e melodica che fu invitata a vivere con il Protettore stesso; là il tempo non scorre come nel mondo esterno. Sebbene Rowena abbia vissuto parecchi anni presso il Protettore, rimane ancora una ragazza.

Se la compagnia suona due note con l'Arpa di Ghiaccio, Rowena comparirà. Lei sa già dell'Occhio di Arik e sarà in grado di dire ai personaggi cosa ha causato il disastro ad Haven. Lei inoltre conosce l'esatta sequenza di note da suonare con l'Arpa di Ghiaccio così da frantumare il rubino, e la insegnerà volentieri ai personaggi.

Rowena non può rimanere qui a lungo perchè correrebbe il rischio di rientrare nella normali leggi del tempo, il che significherebbe

rebbe diventare polvere in meno di un batter d'occhio. Lei spiegherà ai personaggi cosa dovranno fare e poi ritornerà dal Protettore. Se la compagnia, per qualche ragione, la attacca, ella scomparirà all'istante. La corretta sequenza di note è troppo complicata da essere scoperta per caso. Rowena, durante la sua breve permanenza, è protetta contro ogni tipo di attacco, e quindi le sue caratteristiche e statistiche non hanno importanza. Lei non attaccherà e non potrà subire danni. Se la compagnia la attacca, ella scomparirà perché riterrà i personaggi certo non meritevoli del suo aiuto.

L'Arpa di Ghiaccio è magica. Se viene declamata la frase "Per la memoria di Rowena" l'Arpa suonerà alcuni dei suoi più famosi motivi. Spesso la Principessa Argenta intrattiene i suoi ospiti in questa stanza. Gli ospiti siedono e bevono ascoltando l'Arpa mentre suona.

33. STANZA DEGLI ZOMBI

Questa stanza è stata ricavata in parte direttamente dalla roccia circostante. Il lavoro è stato compiuto in maniera più rozza del solito. In un angolo della stanza c'è un tavolino con sopra una piccola statua d'argento raffigurante un drago in procinto di spiccare il volo. Di fronte alla statua, come guardie, ci sono 5 umani. Ciascuna guardia presenta una ferita gravissima, abbastanza seria da uccidere la persona che l'ha ricevuta.

Le 5 guardie sono zombi (CA 8; DV 2; pf 9; MV 9; N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 12; AM C). Gli zombi sono mostri non-morti e possono essere scacciati dai chierici. Essi sono immuni agli incantesimi *sonno* e *charme* così come agli incantesimi che leggono la mente. I riflessi degli zombi sono molto lenti e per tale motivo perdono sempre l'iniziativa in ogni round di combattimento (non occorre tirare per l'iniziativa). Gli zombi sono a guardia della statua d'argento ed attaccheranno a vista e combatteranno fino alla morte a meno che non vengano scacciati (non occorre effettuare il controllo del morale).

La piccola statua del drago è la gemella di altre due identiche. Sulla base della statua c'è scritto "Ariksbane, Distruttore del Male". Se almeno due delle statue vengono portate entro 9 metri dall'Occhio di Arik, Ariksbane sarà liberato dalla sua prigione e comparirà all'istante. Il soffio gelato del drago può distruggere il malefico rubino senza arrecare danno alle persone circostanti (o intrappolate nel suo interno).

Ciascuna statuette d'argento vale 500 MO. Se due statue vengono usate per liberare Ariksbane, esse scompariranno. Comunque Ellis il Forte e Ariksbane offri-

ranno 1.000 MO come risarcimento per le statuette scomparse.

34. STANZA DEL CAPITANO DELLE GUARDIE

Nella stanza si trovano un letto, un piccolo tavolo di legno di quercia, una sedia di legno, una cassetta di legno e una pila di fogli di carta. Il tavolo è stato ribaltato, la sedia fatta a pezzi, la cassetta forzata, i fogli di carta sparsi sul pavimento e le coperte del letto sono macchiate di sangue rappreso.

La stanza ospitava il capitano delle guardie. Poco prima del disastro, il capitano è stato ucciso da uno dei suoi uomini. L'assassino, Travis, era stato colto dalla pazzia dopo aver visto l'Occhio di Arik. Travis ora è al servizio di Arik e comanda un gruppo di orchetti. I fogli di carta sono i rapporti settimanali che il capitano doveva compilare.

35. CASERMA

Nella stanza vedete 5 letti a castello a due posti. Ai piedi di ciascun letto ci sono due cassette di legno. Sulla parete est, vicino ad un letto, sembra che vi sia scritto qualcosa. Le lettere del messaggio sono troppo piccole da poter essere lette a distanza.

Il messaggio è stato graffiato sulla parete e dice: "Attenti a Travis". A parte i letti e le cassette, la stanza al momento è vuota. Le cassette contengono le uniformi delle guardie e sembra che siano già state frugate.

Trascorso un round dall'entrata in scena della compagnia, Travis, la guardia pazza, farà la sua comparsa. Travis è impazzito dopo aver visto l'Occhio di Arik. Travis (CA 3; G 3; pf 16; MV 6; N°ATT. 1; F 1-4 (+2) o 1-8 (+2); TS G3; ML 12; AM C; Fo 17. In 13, Sa 9; De 12, Co 15, Ca 8) attaccherà la compagnia a vista. Per prima cosa scaglierà il suo *pugnale da lancio magico* +2 (bonus di +2 ai tiri per colpire). Nel secondo round di combattimento, Travis snuderà la spada ed attaccherà. Egli veste ancora la cotta di maglia delle guardie di palazzo (e quindi la classe dell'armatura è 3).

Combattendo Travis urlerà ai personaggi: "Non avrete mai il mio tesoro! Ladri! Dovunque guardi, ladri cercano di derubarvi! Dovete morire tutti! Non vi lascerò mai portar via il mio tesoro!"

Travis combatterà fino alla morte. L'unico tesoro che può essere trovato nella stanza o addosso alla sua persona, è il *pugnale da lancio magico*; il bonus magico è +2 ai tiri per colpire solo quando viene lanciato, altrimenti è solo +1.

36. STANZA DELLO SPIONCINO

La stanza è molto piccola. Il mobilio è rappresentato da un singolo sgabello di legno. Sulla porta segreta c'è uno spioncino che permette l'osservazione del corridoio al di là della porta. Da un foro del soffitto penzola una corda.

Questa è la stanza dove era nascosto Travis. La stanza viene usata normalmente come posto d'osservazione in caso d'invasione. La corda è collegata ad una campana nella stanza 78; se essa viene stratonata la campana suonerà ed avvertirà la corte del pericolo. La stanza ora è vuota. Se la compagnia dovesse aprire la porta segreta prima di andare nella stanza 35, Travis verrà incontrato qui ed attaccherà all'istante (leggete la descrizione della stanza 35 per ulteriori informazioni sull'incontro).

37. ARMERIA

All'interno della stanza vedete 10 statue di guerrieri sull'attenti. Sul pavimento giace il corpo del capitano delle guardie. Lungo le pareti ci sono alcune rastrelliere ora vuote ma che un tempo dovevano contenere armi di vario genere.

Questa stanza era l'armeria. Le dieci statue sono, in realtà, guardie tramutate in pietra dall'Occhio di Arik. Il capitano morto è stato ucciso da Travis (vedi stanza 34). Nella stanza non ci sono nè mostri nè tesori.

38. STANZA DI TRAVIS

Non appena aprite la porta, il primo personaggio del gruppo viene attaccato da un lupo dallo sguardo selvaggio.

Il lupo (CA 7; DV 2+2; pf 11; MV 18; N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 12; AM C) era l'animale domestico di Travis. Quando Travis fu sconvolto dalla pazzia, il cane fu trasformato in un lupo. Poiché il cane è stato trasformato dalla magia di Arik, il suo allineamento morale è caotico invece di neutrale. Il lupo è tanto pazzo quanto Travis stesso. Travis è l'unico in grado di avvicinarsi al lupo. Il lupo attaccherà a vista e combatterà fino alla morte. Il lupo ha sentito avvicinarsi la compagnia ed è pronto ad attaccare non appena viene aperta la porta. Si tratta di un caso particolare e non c'è bisogno di tirare i dadi per la sorpresa, anche se la compagnia si ferma ad ascoltare i rumori prima di aprire la porta: il lupo è già pronto. Comunque è una buona idea tirare i dadi egualmente (anche se l'esito è già stato definito). Se la compagnia uccide il lupo e dà un'occhiata alla stanza, leggete la descrizione seguente:

Nell'angolo nord ovest c'è un piccolo letto. Al centro della stanza c'è un tavolo con un piatto di legno, due coltelli ed una coppa di bronzo. Sotto il tavolo c'è una ciotola piena di carne. Alcuni vecchi arazzi sono stati appesi alle pareti ed il pavimento è ricoperto di stralci di tappeti e pellicce. Sopra il tavolo è sospesa una lanterna accesa.

Questa è la stanza dove vivono Travis ed il suo lupo. La maggior parte del mobilio è stata portata qui da Travis stesso. La ciotola contiene il cibo per il lupo. Sulla parete est, dietro uno degli arazzi, è stato praticato un foro utilizzato da Travis come spioncino per controllare il corridoio. Se la compagnia non ha ancora incontrato Travis (vedi stanza 35), quest'ultimo la starà seguendo. Travis attaccherà la retroguardia del gruppo nel secondo round di combattimento di quest'ultima col lupo. Leggete la descrizione della stanza 35 per ulteriori informazioni sull'incontro con Travis.

Nella stanza è nascosto il tesoro di Travis. Esso giace sotto una pietra mobile sotto il letto. Il tesoro è conservato in una piccola cassa di legno e consiste in 2 zaffiri del valore di 300 MO ciascuno, un grosso smeraldo del valore di 2.000 MO, e un anello d'oro con incise all'interno le iniziali "DB". Il tesoro in precedenza apparteneva ai suoi colleghi.

39. UFFICIO DI TRAVIS

A ridosso della parete nord, proprio di fronte alla porta, c'è un enorme tavolo di legno. Dietro di esso c'è una sedia, anch'essa di legno e istoriata. Sul tavolo c'è un candelabro, una penna d'oca ed alcune pargamene.

Qui Travis teneva le sue riunioni ed ascoltava i rapporti dei suoi orchetti. Avendo visto il suo capitano compilare i rapporti, anch'egli si è dato da fare in questo senso. Purtroppo Travis non aveva la più pallida idea di come compilare un rapporto ed i suoi scritti risultano indecifrabili per chiunque tranne che per sè stesso. Nella stanza non ci sono nè mostri nè tesori.

40. CASERMA DEGLI ORCHETTI

La stanza contiene 4 letti a castello a due posti. Sedute sui letti ci sono 8 creature umanoidi, che sembrano un incrocio tra l'uomo e un animale. Nonostante il loro aspetto primitivo, esse indossano l'uniforme delle guardie di palazzo (anche se non calzano a pennello).

Le creature umanoidi sono orchetti (CA 6; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 9; N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM C). Gli orchetti erano comandati da Travis che ha fatto loro indossare le uniformi delle guardie.

Gli orchetti sono mostri notturni, attivi di notte e dormienti di giorno. Se costretti a combattere alla luce del giorno essi subiscono una penalità di -1 ai loro tiri per colpire. In loro possesso ci sono 12 MO, 38 MA e 56 MR.

41. CELLE DELLA PRIGIONE

La zona ospita le celle della prigione. Tra le celle vedete due grosse scimmie dalla pelliccia bianca.

Le grosse scimmie sono scimmioni bianchi (CA 6; DV 4; pf 18 ciascuno; MV 12; N°ATT. 2; F 1-4/1-4; TS G2; ML 7; AM N). Essi si percuoteranno il petto e ruggiranno non appena la compagnia fa la sua comparsa nella stanza. Se le loro minacce vengono ignorate, essi attaccheranno.

Tre delle celle contengono statue di persone vestite di semplici abiti; le altre celle appaiono vuote. Una piccola cassa di legno è nascosta dietro una delle statue; la cassa contiene 1.000 MR, 400 MA e 200 MO. Il denaro doveva essere usato per pagare le guardie. La cassa è stata nascosta qui da Travis.

42. CAVERNA DELLE STATUE

Nella caverna sono state ammassate statue rappresentanti, a grandezza naturale, uomini e nani. Le statue sono sistemate alla rinfusa. Alcune statue si protendono verso le pareti, altre sono rovesciate ed altre ancora sono impilate l'una sull'altra.

Le statue qui ammassate sono di persone tramutate in pietra al momento del disastro. Gli orchetti, gli hobgoblin e i goblin hanno ripulito le stanze del palazzo ed hanno portato qui le persone trasformate. Se la compagnia si concede il tempo di frugare nella stanza (5 turni), verrà trovata una cassa contenente armi, nascosta sotto una pila di statue. La cassa contiene 4 spade, 2 mazze ed un'ascia da battaglia; una delle spade è una spada +1 ed è indistinguibile dalle altre a meno di non ricorrere all'incantesimo *individuazione del magico*. Se la compagnia decide di usarle, numerate le spade da 1 a 4 ed assegnate a quella magica il numero 3. Assicuratevi che ogni personaggio intenzionato a fare uso di una spada (o qualsiasi altra arma della cassa) informi il DM di quale arma sta usando, ad esempio la spada N°2 o la mazza N°1. Il personaggio che usa la spada N°3 scoprirà le proprietà magiche alla prima occasione di combattimento.

43. CAVERNA DEL FUNGO

La stanza è piena di vasi d'argilla di varie dimensioni. Nei vasi, una volta, crescevano varie piante, ma ora sono tutte morte. Il pavimento è ingombro di steli contorti, foglie morte e fiori appassiti ormai secchi. Nonostante tutta la vita vegetale sia distrutta, contro la parete ovest vive e prospera una sinistro fungo giallastro.

Il fungo giallastro è un fungoide lurido (CA può essere sempre colpito; DV 2; pf 9; MV 0; N°ATT. 1; F 1-6 +speciale; TS G2; MI non applicabile; AM N). Il fungoide lurido può essere ucciso solo dal fuoco. Una torcia causerà 1-4 ferite per round. Il fungoide lurido si può nutrire di legno e cuoio ma non danneggia il metallo o la pietra. In realtà essi non attaccano mai, ma se vengono toccati, il tocco causa l'espulsione di una nuvola di spore di 3x3x3 metri. Chiunque venga sorpreso dalla nuvola deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte, pena tossire fino alla morte che giungerà in 6 round.

44. CAVERNA DELLE LOCUSTE

Questa enorme caverna è piena di stalattiti e stalagmiti che risplendono di una luce azzurrina. Alcune di queste sono cresciute a tal punto da unirsi per formare un'unica colonna, e in alcuni punti le colonne sono così vicine da formare una barriera intangibile. Muoversi per la caverna può sembrare difficile ma non impossibile.

La caverna ospita 8 locuste giganti (CA 4; DV 2; pf 9; MV 18; N°ATT. 1; F speciale; TS G2; ML 5; AM N). Le locuste sono una specie di cavallette lunghe un metro, che vivono sottoterra. Esse sono erbivore e spesso si nutrono di funghi come il fungoide lurido o il boletto stridente. Sono immuni alla maggior parte dei veleni. Le locuste giganti sono color grigio pietra e non si riescono a distinguere finché non si muovono o finché non ci si avvicina a meno di 6 metri. Sono molto nervose e preferiscono scappare anziché combattere. Esse fuggono a balzi che raggiungono anche i 18 metri; se colte dal panico cercheranno sempre di scappare. Sfortunatamente c'è il 50% di probabilità che cerchino una via di fuga passando in mezzo alla compagnia. Se cercano di fuggire attraverso la compagnia, scegliete un personaggio a caso e verificate se viene colpito; se lo è, il personaggio subisce 1-4 ferite per l'impatto. In seguito la locusta fugge.

Le locuste giganti possono anche attaccare mordendo per 1-2 ferite, mai però se sono in fuga. Quando vengono spaventate o attaccate, esse emettono un urlo per avvertire

le loro compagne del pericolo; l'urlo ha il 20% di probabilità di attirare mostri erranti.

Se vengono messe alle strette, le locuste sputano contro il nemico una sostanza marrone e appiccicosa fino alla distanza di 3 metri. Per colpire un personaggio, la locusta deve tirare per colpire CA 9, a prescindere dall'armatura del bersaglio. Il personaggio colpito dallo sputo di una locusta gigante deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o rimanere incapace di compiere qualsiasi azione per 1 turno a causa del fetore della sostanza. Trascorso il turno, l'olfatto si sarà abituato alla puzza ma altri personaggi che si avvicinino alla prima vittima, verranno colti dallo stesso male. L'effetto permane finché la sostanza non viene lavata via.

La luce azzurrina viene emanata da un particolare tipo di muschio. Il muschio non è pericoloso. Esso può addirittura essere usato come debole fonte di luce in grado di illuminare un'area di 3 metri di raggio. Se i personaggi esplorano la caverna, essi troveranno una statuetta d'argento che raffigura un drago in procinto di spiccare il volo; essa giace in una nicchia posta sulla parete nord. La statuetta è identica a quella trovata nella stanza 33 (leggete la descrizione della stanza 33 per ulteriori dettagli).

45. CAVERNA DELLA POZZA

La zona è occupata da una pozza d'acqua nerissima. L'occhio coglie il luccicare dell'oro, dall'altra parte della pozza. Attraverso la caverna soffia un vento caldo. L'aria è satura di vapore e sui capelli, vestiti e pelle si formano alcune piccole gocce d'acqua. Il pavimento è umido e liscio.

Entrati nella caverna, i personaggi riusciranno a distinguere la testa incoronata di una grande statua di un uomo. Sembra che la statua sia di bronzo. Gli occhi della statua sono piccoli rubini (del valore di 50 MO ciascuno). Il luccicare dorato proviene dalla corona posta sul capo della statua. Sembra che la corona sia d'oro. In realtà la statua è sì di bronzo ma la corona è solo dipinta color oro.

Il liquido della pozza è una specie d'inchiostro. L'acqua della pozza è riscaldata da sorgenti calde. L'acqua calda assorbe il colore di un particolare minerale che la circonda. Il risultato è un inchiostro color porpora cupo. Qualunque cosa venga a contatto con l'acqua, rimarrà macchiata di porpora. Dato che l'inchiostro è indelebile, bisognerà aspettare che le macchie scompaiano da sole (1-6 giorni). Le superfici non porose, cioè che non assorbono l'acqua, non rimarranno macchiate (ad esempio il metallo). L'inchiostro non danneggerà i personaggi.

Raggiunta la statua, i personaggi potranno

non facilmente prendere i rubini. Se la compagnia esamina attentamente la statua, noterà (al 50% di probabilità) che la testa può essere svitata; all'interno vi si troverà, chiuso in una borsa ben oliata, una *anello di protezione* +1.

46. TRAPPOLA DELLE LAME

All'angolo del corridoio c'è una trappola. Quando un personaggio cammina sulla lastra a pressione, la trappola può scattare. Tirate 1d6, la trappola scatterà se il risultato è 1. Tirate separatamente per ogni personaggio che gira l'angolo. Se la trappola viene fatta scattare, dal soffitto scenderà una lama pesantissima (come quella della ghiottina) che causerà 1-10 ferite alla persona che l'ha fatta scattare. La lama è nascosta nel soffitto.

47. STANZA DEI TROGLODITI

Al centro della stanza vedete tre rettili umanoidi, con corte code, lunghe gambe e una cresta appuntita sul capo, sulla schiena e sulle braccia. Essi vi bloccano la via d'uscita.

I rettili umanoidi sono trogloditi (CA 5; DV 2*; pf 9 ciascuno; MV 12; N°ATT. 3; F 1-4 ciascuno; TS G2; ML 9; AM C). I trogloditi sono intelligenti. Essi odiano la maggior parte delle altre creature e cercheranno di uccidere chiunque incontrino. Quindi attaccheranno a vista. I trogloditi hanno la facoltà di confondersi con l'ambiente circostante (come i camaleonti; normalmente sorprendono con un punteggio di 1-4 su 1d6), ma al momento non ne stanno facendo uso. In combattimento i trogloditi emettono una sostanza il cui fetore provoca la nausea al nemico a meno che quest'ultimo non effettui con successo un tiro salvezza contro Veleno. I personaggi in combattimento contro i trogloditi, che vengono colti dalla nausea, subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

48. STANZA D'OSSERVAZIONE

Questa stanza è posta più in alto del territorio circostante, così che le guardie possono facilmente svolgere il loro compito di vedette. Sulle pareti sud e ovest ci sono alcune finestre. Notate che il bagliore rossastro circonda ancora il palazzo. Al centro della stanza c'è una scala di ferro che porta ad una botola posta sul soffitto. Vicino alla parete sud vedete una statua che sembra raffigurare un chierico. Appare spaventato e sembra che abbia appena finito di graffiare un messaggio sulla parete. L'iscrizione dice:

Rosso l'occhio malvagio, maledizione!
Dolce musica di corde sfiorate;
Impagabile Lama di Distruzione,
Salvezza cavalca il drago dalle ali argentate!

Il chierico di palazzo aveva divinato il malvagio intento di Arik, quando il disastro colpì il palazzo. In fretta ha lasciato l'iscrizione - che fornisce indizi su come distruggere il rubino - sperando che potesse aiutare eventuali soccorritori.

La botola è l'unica via attraverso la quale la compagnia può raggiungere il secondo livello del dungeon. È molto importante che la compagnia riesca a raggiungere il secondo livello, ma è anche importante che essa incontri un numero adeguato di mostri e trappole; non sarebbe, altrimenti, una partita interessante. D'altra parte, visto che raggiungere il secondo livello è una necessità, il DM può considerare l'eventualità di far comparire la visione del Protettore che indichi la via da seguire, nel caso in cui i personaggi non riescano a trovare la giusta strada.

SECONDO LIVELLO DEL DUNGEON

Mostri erranti

Al secondo livello del dungeon si fa riferimento ad una apposita tabella dei mostri erranti. Verificate l'incontro di un mostro errante ogni turno. Tirate 1d6: l'incontro avrà luogo con un risultato pari a 1. Il mostro errante verrà avvistato alla distanza di 6-36 metri (2d6×3 metri), in qualsivoglia direzione. Per determinare il tipo di mostro incontrato, fate riferimento alla **Tabella dei Mostri Erranti: 2° livello**.

Vi suggeriamo di non far incontrare più di una volta i mostri Arpia e Medusa. Se il caso li determina più di una volta, fate incontrare un mostro del primo livello del dungeon al loro posto. Entrambe i mostri sono molto potenti e potrebbero sconvolgere l'equilibrio del gioco se incontrati più di una volta.

Tutti i mostri della tabella compaiono nel Manuale del Dungeon Master del D&D Regole Base. Qui di seguito ne sono descritti alcuni che possiedono poteri particolari.

Arpia: ogni personaggio che sente cantare un'arpia, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o rimanere soggetto al loro incantesimo di charme. I personaggi che lo falliscono, si muoveranno verso l'arpia, opporranno resistenza ad ogni tentativo di bloccaggio, senza però arrivare al punto di attaccare a loro volta. Se il tiro salvezza è coronato dal successo, il personaggio non cadrà sotto lo charme per quell'incontro. Le arpie sono molto resistenti alle magie e beneficiano di un bonus di +2 ai tiri salvezza.

LA PRINCIPESSA D'ARGENTO

Tabella dei Mostri erranti: 2° livello (1d6)

Tiro di dado	Mostro Errante	N°	CA	DV	N°ATT.	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Ghoul	1-6	6	2*	3	1-3 ciascuno	9	G2	9	C
2	Goblin	2-8	6	1-1	1	1-6	6	UC	7	C
3	Arpia	1-3	7	3*	3	1-4/1-4/1-6	6	G3	7	C
4	Hobgoblin	1-6	6	1+1	1	1-8	9	G1	8	C
5	Medusa	1	8	4**	1	1-6+speciale	9	G4	8	C
6	Zombi	2-8	8	2	1	1-8	12	G1	12	C

Ghoul: un attacco coronato dal successo da parte di un ghoul, paralizzerebbe le creature grandi come un orco o più piccole (eccezione fatta per gli elfi), a meno che non si effettui con successo un tiro salvezza contro Paralisi. Gli elfi sono immuni alla paralisi causata dai ghoul, ma comunque subiranno i danni normalmente. La paralisi dura per 2-8 turni.

Medusa: lo sguardo della medusa trasforma le vittime in pietra, a meno di non effettuare con successo un tiro salvezza contro Pietrificazione. Una medusa può anche attaccare con i suoi capelli serpentine. I morsi dei serpenti sono velenosi (tiro salvezza contro Veleno o morte in un turno) e causano 1-6 ferite. Chiunque cerchi di attaccare una medusa senza guardarla, subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire. La medusa è resistente alla magia e beneficia di un bonus di +2 ai tiri salvezza contro Incantesimi; gli altri tiri salvezza non vengono modificati.

Descrizione del Secondo Livello del Dungeon

49. TORRE DI GUARDIA

La torre di guardia ha sei finestre che si aprono sul territorio circostante. Al centro del pavimento c'è una botola. A ciascuna finestra è affacciata la statua di una guardia. A parte le statue, la stanza sembra vuota.

A parte le statue, la stanza è vuota.

50. PASSAGGIO

Non appena aprite la porta, la luce inonda il corridoio. Vedete tre spade che combattono tra loro, come se fossero brandite da esseri invisibili.

Sia la luce che le spade sono un'illusione, disposta ad arte dai maghi di corte per spaventare eventuali intrusi entrati appunto dalla torre di guardia. L'illusione è attivata aprendo la porta e se non viene pronunciata la parola di comando "Argenta". Se i personaggi toccano le illusioni, esse scompaiono.

51. LABORATORIO

Vedete una stanza piena di animali impagliati, scaffali ricolmi di libri e pergamene, vasi di polveri ed erbe. Sulle pareti sono dipinti strani simboli. Nell'angolo sud est della stanza c'è la statua di ferro di un guerriero. Uno straccio copre lo scudo della statua.

La stanza era il laboratorio del mago di corte. La statua di ferro è una statua animata di ferro (CA 2; DV 4; pf 18; MV 3; N°ATT. 2; F 1-8/1-8; TS G4; ML 11; AM N). Le statue animate di ferro hanno la proprietà di assorbire il ferro e l'acciaio che viene a contatto con loro. Quando sono colpite, esse subiscono i danni normalmente, ma se l'attaccante ha colpito con un'arma di metallo non magica, quest'ultimo deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o l'arma rimarrà incastrata nel corpo della statua; l'arma può essere rimossa solo dopo aver ucciso la statua.

52. MAGAZZINO

Questa piccola stanza sembra vuota.

La stanza una volta conteneva merci di vario genere, ma poi è stata ripulita.

53. STANZA DI MIRABILIS

Questa stanza da letto, scarsamente arredata, è dominata da un letto e da un enorme banco di legno. In un angolo c'è una scopa, vicino ad un cumulo di sporcizia. Vicino al letto ci sono un paio di pantofole di seta. Un piccolo comodino è stato rovesciato. Mentre osservate la stanza, da sotto il letto, esce un gattino nero, dà una zampata ad una pantofola, e ritorna sotto il letto.

La stanza è la camera da letto del mago di corte, Mirabilis. Il gattino nero è il suo animaletto domestico nonché familiare. Il gatto ha il potere di trasformarsi in una pantera fino a tre volte al giorno (CA 4; DV 4; pf 18; MV 21; N°ATT. 3; F 1-4/1-4/1-8; TS

G2; ML 8; AM L). La trasformazione dura 10 round. In forma di gatto, la creatura non arreca danni a chicchessia. Notate che, mentre le pantere normalmente sono di allineamento morale neutrale, il gattino/pantera è legale, in quanto familiare del mago.

Se il bancone viene frugato attentamente, c'è il 50% di probabilità che venga scoperto uno scomparto segreto. In esso è nascosta una pozione di *invisibilità*.

54. STANZA DA BAGNO

Sulla parete est è appeso uno specchio. Di fronte allo specchio c'è un lavabo e in cima al lavabo c'è una boccia di porcellana piena d'acqua. Di fronte al lavabo c'è una statua che raffigura un vecchio dalla lunga barba e capelli. L'uomo indossa vesti coperte di simboli magici. La statua sembra colta nell'atto di aggiustarsi la barba con un paio di forbici.

La statua è proprio Mirabilis, il mago di corte, anch'egli trasformato in pietra dal potere dell'Occhio. In quel momento, Mirabilis stava aggiustandosi la barba.

55. STUDIO

In un angolo di questa strana stanza c'è la statua di una ragazza che gioca con una colomba. Vicino alla parete nord est c'è una grande libreria scolpita a mano. Su due banchi di legno, posti presso le finestre di sud ovest, ci sono alcune pergamene. Due donne sono in piedi vicino a uno dei banchi; entrambe indossano una corazza di cuoio e sono armate di spade. Una delle donne ha appena srotolato una pergamena e la sta leggendo.

La statua della stanza è quella di una delle cameriere personali di Argenta, altra vittima del potere dell'Occhio. Nessuna delle pergamene della stanza è magica, sono semplicemente vuote e servono agli ufficiali di corte per scrivere le loro missive.

Le due donne sembrano guerriere ma in realtà sono ladre. Esse stavano cercando di depredare la stanza di Mirabilis poco prima che avvenisse la catastrofe. Mirabilis le ha sorprese e le ha messe a dormire con l'incantesimo sonno. Mirabilis aveva l'intenzione di consegnarle alle guardie, dopo essersi ripulito, ma il disastro glielo ha impedito. Le donne non sono state toccate dal potere dell'Occhio; si sono svegliate da poco ed hanno intenzione di rubare tutto ciò che possono. Le due donne si chiamano Candella (CA 5; L 2; pf 8; MV 12; N°ATT. 1; F 1-8; TS L2; ML 7; AM N; Fo 12, I 15, Sa 13, De 17, Co 15, Ca 14) e Duchessa (CA 5; L 2; pf 11; MV 12; N°ATT. 1; F 1-8; TS L2; ML 7; AM N; Fo 11, I 12, Sa 15, De 16, Co 18,

Ca 15). Grazie all'elevato punteggio in Saggezza, entrambe godono di un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli attacchi magici. Entrambe le ladre sono belle e cercheranno di trarre vantaggio dalla loro bellezza. Esse cercheranno di passare per giovani guerriere inesperte in cerca di avventure. Chiederanno gentilmente di unirsi alla compagnia, dicendo che non si sono dimostrate così preparate all'avventura come pensavano all'inizio.

Se vengono accettate dalla compagnia, le due ladre aspetteranno il momento opportuno per rubare ciò che possono (sia nelle tasche degli avventurieri che nel palazzo) per poi fuggire col maltolto.

Se non viene loro concesso di unirsi alla compagnia, ma non vengono attaccate, esse cercheranno di avvicinarsi ad un personaggio abbastanza da poter gli frugare nella borsa. Se vengono scoperte, dichiareranno che ci deve essere un errore, che solo per caso si sono avvicinate a detto personaggio. Se non vengono scoperte, se ne andranno col loro bottino.

Ciascuna ladra possiede i seguenti oggetti: uno zaino, 15 metri di corda, 12 chiodi di ferro, uno specchio, una borraccia di vino, razioni, 4 sacchi piccoli, 21 MR, 7 MA, 15 MO, erba anti-licantropi (solo Duchessa) e una collana di perle del valore di 600 MO (solo Candella).

Quando il DM gioca il ruolo dei PNG, deve tenere a mente che essi sono persone dotate di raziocinio. Normalmente i PNG non hanno velleità suicide e combattono solo se c'è una possibilità di uscirne vittoriosi. Potranno a volte rischiare ma raramente più di tanto. In questo caso particolare, le due ladre vogliono solo far bottino. Esse saranno inclini a sperimentare qualsiasi sistema porti loro del guadagno col minimo rischio.

56. STANZA DA LETTO DEL MAGO

Nella stanza c'è un letto a baldacchino completamente chiuso da pesanti tendaggi color rosso cupo. Tre tappeti uguali giacciono sul pavimento uno di fianco all'altro. In stile col resto dell'arredamento c'è una toletta, una cassettera e una poltrona imbottita.

Se la compagnia apre le tende del letto, troverà un vecchio disteso sul letto; egli ha la barba e i capelli lunghi. Indossa vesti su cui sono ricamati simboli magici. Se la compagnia ne fa domanda, dite loro che assomiglia moltissimo alla statua della stanza 54. Anche gli abiti sono simili.

La creatura sul letto non è un uomo ma un metamorfosis (CA 5; DV 4*; pf 18; MV 9; N°ATT. 1; F 1-12; TS G8; ML 10; AM C). I metamorfosis sono creature di dimensioni umane, capaci di cambiare forma a piacimento; sono intelligenti e malvagie. Un

metamorfosis è in grado di assumere esattamente le apparenze di ogni creatura (fino ai 2 metri di altezza) che vede. La creatura sta imitando la statua di Mirabilis. Il metamorfosis può parlare ma non può lanciare incantesimi (Mirabilis potrebbe, se non fosse di pietra). Il metamorfosis cercherà di unirsi alla compagnia. In seguito, cercherà di appartarsi a tu per tu con la vittima designata. Appena prima di attaccare, egli assumerà le sembianze della vittima. Il metamorfosis cercherà di uccidere la sua vittima in modo da poterne prendere il posto.

La vittima può essere uno qualsiasi del gruppo, comprese Candella e Duchessa, se si sono unite alla compagnia. Naturalmente, se il piano del metamorfosis riesce, egli nasconderà il cadavere e fingerà di essere il personaggio in questione. Presto o tardi qualcuno noterà l'assenza di Mirabilis. Il metamorfosis continuerà a mietere vittime finché non verrà scoperto.

I metamorfosis sono immuni agli incantesimi di *sonno* e *charme*. Una volta ucciso, il metamorfosis assumerà il suo vero sembianze, cioè quello di un umanoide privo di lineamenti.

57. ALCOVA

Questa piccola alcova contiene due grandi poltrone imbottite. Tra di esse, sul pavimento, c'è un libro.

Il piccolo libro è un libro di preghiere. Qualcuno ha tagliato alcune pagine con un coltello. Il libro è stato danneggiato dai bugbear della stanza 59.

58. SANTUARIO

Questa grande stanza sembra essere un tempio dedicato all'Immortale patrono di Haven. Di fronte all'altare c'è una statua che veste paramenti clericali. Altre statue di persone di età differenti, vestite di semplici abiti, siedono sulle panche di legno. Qualcuno ha sparso della vernice rossa sull'altare e sulle statue.

La stanza è la cappella di palazzo. Al tempo del disastro, si stava celebrando una funzione religiosa. Sia il chierico Branaur che le persone partecipanti, sono stati trasformati in pietra. I bugbear della stanza 59 hanno sporcato le statue con della vernice rossa. Se i personaggi controllano, noteranno che la pittura è ancora fresca.

59. CAPPELLA

La stanza è piena di simboli sacri degli dei di Haven. Tre grossi individui, umanoidi, stanno gettando, con dei secchi, vernice sui simboli. Le tre creature sono molto pelose e ributtanti.

Se i personaggi hanno già incontrato goblin ed hobgoblin, saranno certi di trovare qualche parentela tra i mostri già conosciuti e i tre bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 14 ciascuno; MV 9; N°ATT. 1; F 1-6+1; TS G3; ML 9; AM C). I bugbear sono grossi goblin pelosi. Grazie alla loro forza essi beneficiano di un bonus di +1 alle ferite inferte con le armi (ma non ai tiri per colpire).

60. STANZA SEGRETA

Appesi in questa stanzetta ci sono paramenti sacri e alcune armi.

Branaur qui tiene i suoi abiti e le sue armi. La sua armatura è una corazza di piastre +1 ed anche la *mazza* è +1.

61. STANZA DA GIOCO

Al centro della stanza è montato un tavolo da gioco. Sul tavolo c'è una scacchiera con pezzi da scacchi di un gioco già iniziato. Due statue siedono di fronte alla scacchiera. Una statua ha le sembianze di un uomo, l'altra quelle di una donna. Sulla parete nord c'è un mosaico che rappresenta la mappa di Haven. La zona di mappa corrispondente al palazzo brilla di una luce rossa. Il bagliore rossastro sembra espandersi nel territorio circostante, lentamente ma inesorabilmente.

La mappa mostra magicamente l'accentuarsi dell'influenza di Arik su Haven. Essa significa che se i personaggi non riescono nel loro intento, Haven è condannata.

62. STANZA DA BALLO

La stanza è decorata d'argento, di rosso e di blu. I due grossi caminetti sono pieni di tronchi. Al soffitto è appesa un'intelaiatura a forma di campana, sorretta da quattro colonne di marmo bianco. L'intelaiatura è decorata con foglie e fiori intrecciati. Sentite l'eco di una musica lieve. Due ombre fantasma stanno danzando al ritmo della strana musica. Le due figure vestono abiti che erano in voga secoli e secoli fa.

La grande sala da ballo, al momento del disastro, era già stata decorata per il grande ballo che doveva celebrare il ritrovamento del grosso rubino. I due ballerini fantasma hanno iniziato a farsi vedere nella stanza già 300 anni fa. I due erano amanti morti la vigilia del loro matrimonio, poco prima che fosse dato il via alla festa nella stanza. Ad ogni vigilia di festa, essi ricompaiono. Essi poi se ne vanno appena inizia il ballo, ma se la data viene spostata indefinitivamente, essi rimangono a danzare.

LA PRINCIPESSA D'ARGENTO

I personaggi che guardano i due fantasmi devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o scappare in preda al panico. Chiunque fallisca il tiro salvezza, fuggirà nella stanza **63** (il giardino). I due ballerini non hanno corpo e non sono presenti fisicamente. Essi non possono attaccare o essere danneggiati da armi o dalla magia; se attaccati essi continueranno a danzare ignorando completamente tutto ciò che accade nella stanza.

63. GIARDINO DEL PALAZZO

Questo è il giardino di palazzo. Il giardino non ha soffitto ed è illuminato dall'alto dal bagliore rossastro. Il giardino è ora infestato dalle erbacce. A parte un arbusto di rose posto al centro della zona, le piante sono tutte morte. Un tipo d'erba in particolare sembra infestare il terreno; essa è formata da un tronco centrale grande quanto un nano, da cui si protendono delle foglie verdi all'apparenza malaticce. Attorno al tronco centrale c'è un groviglio di rami spinosi. Vedete almeno una dozzina di queste piante. Semi nascosto dalle erbacce, notate un sentiero di porfido che corre per il giardino.

Sotto il dominio di Arik, non crescono piante normali. Tutti i normali fiori del giardino sono morti. Al loro posto ora crescono delle erbacce ed in particolare due mostruosi tipi di pianta.

Il giardino ci presenta due nuovi mostri: gli arbusti arcieri e le rosevampiro. Gli arbusti con il tronco centrale e i rami spinosi sono arbusti arcieri (CA 7; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 30 centimetri; N°ATT. 1; F 1-4; TS G1; ML 12; AM C). Gli arbusti arcieri sono carnivori e possono muoversi lentamente per raggiungere le loro prede. Nascosta nel tronco, sotto le foglie, c'è una grande bocca. La bocca è coronata da spine durissime che vengono usate come denti per fare a brandelli la vittima ormai uccisa. Gli arbusti arcieri attaccano scagliando un nugolo di spine contro la vittima designata. Le spine causano 1-4 ferite, e possono essere indirizzate solo ad un bersaglio alla volta. Gli arbusti arcieri possono colpire fino ad una distanza di 6 metri; questo attacco è disponibile solo per tre volte al giorno.

Il cespuglio di rose bianche al centro del giardino è un cespuglio di rosevampiro (CA 7; DV 4; pf 18; MV 3; N°ATT. 1 + risucchio del sangue; F 1-8; TS G2; ML 12; AM C), del tutto simile, a prima vista, ad un normale cespuglio di rose. Come gli arbusti arcieri, tuttavia, le rosevampiro possono spostarsi. Ogni cespuglio è composto da 4 DV di rosevampiro. Nel giardino c'è solo un cespuglio. I viticci spinosi, lunghi tre metri,

possono attaccarsi alle vittime infliggendo 1-8 ferite. Una volta che la vittima è stata colpita, i viticci ne succhieranno il sangue, infliggendo automaticamente 1-8 ferite. Inoltre le rosevampiro iniettano un siero ipnotico direttamente nel flusso sanguigno della vittima. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o perdere la forza di volontà, lasciandosi rubare la vita dal mostro senza reagire. Se il tiro salvezza ha successo, chiunque dotato di una forza normale può liberarsi dall'abbraccio mortale e cercare di fuggire. Dopo che una rosevampiro ha prosciugato completamente una vittima, il suo colore diventa rosso (sangue) per un giorno intero.

I due tipi di pianta collaborano. Le rosevampiro hanno bisogno di sangue e gli arbusti arcieri si nutrono di carne. Su un piedistallo ad un metro di distanza dal cespuglio di rosevampiro, c'è una statuina d'argento che raffigura un drago in procinto di spiccare il volo. La statuina è simile a quella delle stanze **33** e **43**. La statuina può essere usata per far comparire il drago Arikbane. Arikbane può distruggere l'Occhio di Arik (leggete la descrizione della stanza **30** per ulteriori dettagli).

64. ALLARME SILENZIOSO

Corridoio: quando la compagnia passa sotto questo arco, una lastra a pressione farà suonare l'allarme nella stanza **65**, avvertendo i mostri della presenza degli intrusi.

65. GRAN SALONE

Questa grande sala da pranzo ha le pareti ricoperte da pannelli di legno grezzo. Travi di legno corrono da soffitto a pavimento lungo tutte e quattro le pareti. Altre travi orizzontali poggiano sulle prime e sorreggono il soffitto di legno. Sulla parete nord è stato ricavato un grosso caminetto. Il centro della sala è dominato da un grande tavolo a forma di U. Appese alle pareti ci sono teste di animali impagliate (trofei di caccia, ovviamente).

La sala da pranzo veniva usata per le feste. L'aspetto voleva dare una sensazione di "natura". Appeso alle travi del soffitto c'è un nuovo mostro, il decapodo, in attesa della compagnia (avvertito dell'arrivo imminente dall'allarme della zona **64**).

Il decapodo (CA 5; DV 4; pf 18; MV 30 centimetri o 9 metri; N°ATT. 9; F 1-6 o 1-3 ciascuno; TS G2; ML 9; AM C) è una creatura che abita di solito nelle foreste. Assomi-

glia ad una grossa sfera rigonfia e pelosa munita di 10 tentacoli. Il pelo è marrone ed il corpo è verde. Al centro del corpo (di un metro di diametro) c'è una grossa bocca zannuta.

Di solito i decapodi vivono da soli, preferendo cacciare per proprio conto. Essi cacciano inseguendo la preda di ramo in ramo e poi trascinandola verso l'alto con i tentacoli. I tentacoli sono lunghi 3 metri e si estendono da tutte le parti del corpo. I tentacoli sono coperti da ventose che servono a mantenere una salda presa anche su pareti e soffitti.

Il decapodo attacca con 9 tentacoli, utilizzando il decimo per reggersi al soffitto (o all'albero). Quando è sul terreno, il decapodo è molto più vulnerabile; i suoi tentacoli non sono abbastanza forti da reggere il corpo in posizione eretta per lunghi periodi. Al suolo, il decapodo può attaccare solo con sei tentacoli, infliggendo, tra l'altro, metà dei danni normali. Sugli alberi, passando di ramo in ramo, il decapodo si sposta a 27 metri per turno, cioè 9 metri per round. Al suolo il decapodo si sposta di 1 metro per turno cioè 30 centimetri circa per round.

Se i personaggi cercano nella stanza, troveranno un libro sulla cappa del caminetto; esso è stato preso dalla biblioteca e portato qui dagli orchetti ed affidato al decapodo. Il libro tratta di cosa accade quando Arik cerca di fuggire dalla propria prigione. La descrizione assomiglia alla storia vissuta da Haven. Il libro tratta inoltre dei metodi per distruggere l'Occhio di Arik, inclusi i metodi descritti nella parte introduttiva. Se i giocatori ancora non si sono resi conto della loro missione o non sanno come portarla a termine, il DM può cogliere questa opportunità per informarli al riguardo.

66. BAGNO

La stanza contiene un bancone a ridosso della parete est. Sotto il bancone ci sono un paio di porte scorrevoli. Per altro la stanza sembra vuota.

Questa è la stanza dove i cacciatori si ripuliscono dopo la caccia. Sotto il bancone ci sono scaffali colmi di bacinelle per l'acqua, barre di sapone e asciugamani. Nella stanza non ci sono né mostri né tesori.

67. PASSATEMPO

Nella stanza ci sono mucchi di mobili rotti. Tra i resti dell'arredo c'è una creatura umanoide terribile ed enorme, alta quasi tre metri. La creatura è vestita di pelli.

L'umanoide è un orco (CA 5; DV 4+1; pf 19; MV 9; N°ATT. 1; F 1-10; TS G4; ML 10; AM C). L'orco si è appena esibito in una sfuriata ed ha distrutto tutto ciò che c'era nella stanza, così per passare il tempo. L'orco trasporta una grande sacco contenente 300 MO.

68. STANZA DELLA EVOCAZIONE

Aperta la porta, vedete un uomo che cantilena una litania in una lingua misteriosa. L'uomo è in piedi in un cerchio rosso sangue. Attorno al cerchio sono stati dipinti degli strani simboli. L'uomo ha lunghi capelli neri e indossa vesti rosso sangue. Appesa alla cintura porta una mazza. Nel centro della fronte ha dipinto un occhio rosso. All'interno del cerchio, di fronte all'uomo, c'è una strana spada. La spada che pare fatta di rubino, giace su un cuscino di velluto color porpora. Mentre l'uomo continua a cantilenare, la spada sembra pulsare di una luce cremisi.

L'uomo all'interno del cerchio è Catharandamus, un chierico al servizio di Arik (CA 2; C 3; pf 15; MV 9; N°ATT. 1; F 1-6+2 o secondo incantesimo; TS C3; ML 7; AM C; Fo 16, I 12, Sa 17, De 12, Co 10, Ca 14). Proprio ora, sta praticando una cerimonia che permetterà ad Arik di teletrasportarsi su Haven. Il punto di forza della cerimonia è la spada di rubino, che è la spada di Arik. Se la cerimonia avrà successo, la spada fungerà da cancello dimensionale attraverso cui Arik comparirà su Haven. Non appena Catharandamus vede la compagnia egli griderà "Aiuto!"; una voce proveniente dalla porta interna di sinistra (che dà accesso alla stanza 69) risponderà "Resisti, stiamo arrivando". Trascorsi due round, arriveranno a precipizio i 7 orchetti e il lupo mannaro della stanza 69.

Catharandamus ha a disposizione 2 incantesimi: *tenebre magiche* e *terrore*. *Tenebre magiche* è l'inverso dell'incantesimo *luce magica*. Esso impedirà la vista (tranne l'infravisione) in una zona circolare di 9 metri di diametro. Se lanciato contro una zona influenzata dal suo opposto, i due incantesimi si annulleranno a vicenda e viceversa. Se lanciato contro gli occhi di un avversario, esso causerà la cecità finché non viene rimosso o fino allo scadere del dodicesimo turno di effetto. L'incantesimo *terrore* è l'inverso dell'incantesimo *scacciapaura*. Esso farà scappare la vittima per 2 turni a meno che questa non effettui con successo un tiro salvezza contro Incantesimi. L'incantesimo ha un raggio d'azione di 36 metri.

Sotto le vesti, Catharandamus indossa una corazza di piastre. È armato di una *mazza* +2.

69. STANZA DA LETTO

Nella stanza c'è un letto, una grossa cassa di legno, uno sgabello ed un armadio anch'esso di legno.

Le coperte sono spiegazzate, come se qualcuno si fosse seduto sul letto. La cassa è piena di camicie da notte appallottolate. L'armadio è vuoto. Normalmente questa è la stanza da letto degli ospiti. Di recente, la stanza è stata occupata dalle guardie personali di Catharandamus, il chierico della stanza 68. La guardia del corpo è composta da 7 grossi orchetti (CA 6; DV 1; pf 6 ciascuno; MV 12; N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM C). Gli orchetti trasportano degli scudi su cui è dipinto un occhio rosso. Il capo degli orchetti è Alha, un lupo mannaro (licantropo). Quando viene incontrata per la prima volta sarà in forma umana ma, per attaccare, si trasformerà in un lupo. Alha (CA 5 (9 in forma umana); DV 4*; pf 18; MV 18; N°ATT. 1; F 2-8; TS G4; ML 8; AM C) veste una tunica rossa ed ha dipinto in fronte un occhio rosso.

Se Catharandamus urla aiuto (dalla stanza 68), Alha e gli orchetti risponderanno che stanno arrivando, e si precipiteranno in suo aiuto. Alha si trasformerà in un lupo ed attaccherà. Ogni personaggio umano che viene ferito seriamente da Alha (che perde cioè più di metà dei suoi punti ferita) diventerà un licantropo dello stesso tipo in 2-24 giorni. La vittima inizierà a mostrare i segni della malattia contratta (come un estremo appetito per la carne cruda) trascorsa la metà del periodo determinato. La malattia ucciderà i semi-umani invece di trasformarli in licantropi. Comunque, se viene distrutto l'Occhio di Arik, i personaggi che hanno contratto la malattia saranno curati automaticamente.

70. STANZA DEL TESORO

La stanza sembra essere vuota a parte un tavolo e quattro sedie. Sul tavolo c'è una cassa di legno.

La cassa di legno è un forziere. Sulla cassa c'è una trappola con un ago avvelenato. Una attenta ispezione del lucchetto, farà notare che è sagomato in forma di una faccia urlante. Gli occhi della faccia possono essere premuti. Se gli occhi vengono premuti contemporaneamente, la trappola non scatterà. Altrimenti, un ago avvelenato uscirà dalla bocca spalancata del lucchetto. Chiunque cerchi aprire la cassa senza le dovute precauzioni, verrà colpito dall'ago e

dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire in 2 round. Dentro la cassa ci sono 650 MO, 1.000 MA e un sacchetto contenente 10 agate di fuoco (un particolare tipo di pietra preziosa) del valore di 50 MO ciascuna. Il tesoro appartiene a Catharandamus e alla sua guardia personale.

71. SOGGIORNO

Nella stanza alcuni tavoli e sedie formano un semi-cerchio attorno al caminetto. Un tappeto giace arrotolato in un angolo. Su un piccolo tavolo vicino al caminetto, c'è una tazza da tè su un piattino ed una teiera. Appeso sopra il caminetto c'è un ritratto della principessa Argenta. Lei sta reggendo un bellissimo rubino rosso sangue, grande quanto una mela.

La tazza da tè è magica. Se un personaggio la tocca, essa inizia a parlare pronunciando la filastrocca che dovrebbe aiutare i personaggi a fermare la maledizione che ha colpito Haven. Questa è la filastrocca:

Tre note di cristallo;
Due draghi d'Argento;
Una spada di rubino;
Tutte distruggeranno l'Occhio Demoniacco,
E libereranno Haven dalla maledizione.

La filastrocca si riferisce all'Arpa di Ghiaccio (stanza 32), alle statuette d'argento del drago Arikbane (stanze 33, 43 e 63) e alla Spada di Arik (stanza 68).

72. STANZA DA BAGNO

Le pareti di questa stanza da bagno sono dipinte con scene di serena vita primaverile ed estiva. Una vasca di marmo ornata d'argento è posta contro la parete est. Delle barre d'argento reggono degli asciugamani e dei teli. Vicino alla vasca c'è anche un porta sapone d'avorio lavorato. Alla testata della vasca c'è un vasoio finemente cesellato. Sul vasoio ci sono tre piccole gemme. Una gemma è rossa, un'altra è blu e l'ultima è gialla.

Questa vasca da bagno è magica. Se la gemma rossa è messa nella vasca, quest'ultima si riempirà di acqua calda. Se viene messa la gemma gialla, l'acqua sarà fredda. Se entrambe le pietre vengono messe nella vasca, l'acqua sarà tiepida. Se viene messa la pietra blu, l'acqua scomparirà. Le gemme valgono solo 100 MO ciascuna e funzionano solo in questa vasca da bagno.

LA PRINCIPESSA D'ARGENTO

73. STANZA DA LETTO DI ARGENTA

Al centro della stanza c'è un grande letto a baldacchino. Le testate del letto sono state scolpite così da assomigliare a viticci gemelli. Il letto è coperto da un velluto rosso opaco. Arazzi sono appesi alle pareti. Essi illustrano tipiche scene di vita ad Haven, prima del disastro. A ciascun lato delle doppie porte c'è una cassettera finemente scolpita, ciascuna corredata di uno specchio. Ai piedi del letto c'è una piccola poltrona e un piccolo sgabello.

Questa era la stanza della principessa Argenta. Al momento è vuota.

74. STANZA DELLE GUARDIE

La stanza contiene un tavolo e parecchie sedie di legno. In piedi vicino al camino c'è un uomo vestito con l'uniforme delle guardie. Il corpo dell'uomo riporta più di una dozzina di ferite, tali da dover uccidere qualsiasi essere umano.

L'uomo che indossa l'uniforme è un cadavere. Un tipo particolare di spirito non-morto ora abita il suo corpo, uno spettro (CA 5; DV 3*; pf 13; MV 9; N°ATT. 1; F rischio di energia; TS G3; ML 12; AM C). Gli spettri possono essere colpiti solo da armi d'argento o magiche, oppure possono essere scacciati dai chierici. Un colpo messo a segno dallo spettro, causerà il rischio di energia della vittima. Ciascun colpo rischia un livello d'esperienza o dado vita, annullando le abilità acquisite in quel livello. Per esempio, un guerriero di 3° livello colpito da uno spettro, diventa un guerriero di 2° livello, mantenendo solo i punti esperienza necessari per rimanere a metà del 2° livello e perdendo un Dado Vita di punti ferita. Una persona prosciugata totalmente della sua energia vitale diventerà anch'essa uno spettro in 1-4 giorni, ed ubbidirà ai

comandi impartiti da chi l'ha uccisa.

Il tesoro dello spettro è nascosto dietro una pietra mobile della parete nord: 2.000 MO e una *sfera di cristallo*.

75. STANZA DELLA BIRRA

Nell'angolo sud est della stanza c'è un trespolo che regge una botte a cui è stato applicato un rubinetto. Un armadio vicino alla botte contiene dozzine di bicchieri. Nella stanza ci sono inoltre 6 sedie di legno.

La stanza è la stanza della birra. Al momento non contiene né mostri né tesori.

76. STANZA DEL TRONO

Al centro della parete nord c'è una pedana che regge un trono di legno di quercia, ornato d'argento. Da entrambe le parti della pedana c'è un arazzo che illustra l'avvicinarsi delle stagioni su Haven. A sinistra del trono sono illustrate la Primavera e l'Estate, a destra l'Autunno e l'Inverno. La stanza ospita numerose statue di uomini, donne e nani. Le statue sono disposte in modo da raffigurare una tipica scena di vita di corte (una statua è inginocchiata di fronte al trono, statue di guardie fiancheggiano il trono, la statua di un cancelliere è china sul trono, colta nell'atto di bisbigliare qualcosa, ecc.) Nel mezzo del trono c'è un rubino grande quanto una mela.

Questa è la sala di corte della Principessa Argenta, il cuore del palazzo. Le statue sono di persone tramutate in pietra quando l'Occhio di Arik prese il sopravvento. Se la compagnia esamina attentamente il rubino, si noteranno due persone in miniatura intrappolate al suo interno. Una è la Principessa Argenta e l'altra è Ellis il Forte, Cavaliere dei Draghi Bianchi.

Non appena un personaggio tocca il rubino, del vapore rosso circonda il trono, momentaneamente escludendone la vista. Quando il vapore si dissolve, compariranno alla vista parecchi guerrieri che indossano un'armatura pulsante di luce rossa, e armati di rosse spade e rossi scudi. Il numero delle guardie evocate deve essere pari al numero dei personaggi che iniziano l'incontro.

Le guardie evocate sono solo un'illusione, simile a quella dei guerrieri della stanza 15. Comunque essi non scompariranno per 10 round oppure quando vengono toccati con le mani (non colpiti in combattimento). Essi attaccano come mostri di 3 DV (infliggendo 1-10 ferite per ogni colpo andato a segno), e nessun tipo d'attacco della compagnia sembra danneggiarli. Non appena un'illusione è toccata con le mani, tutti scompariranno e i personaggi "morti" o "feriti" realizzeranno di essere stati vittime di un'illusione.

Questa è la stanza chiave della missione dei personaggi. La loro missione è di distruggere il rubino, liberando così Haven dalla maledizione che l'avvelena. Il rubino può essere distrutto solo in tre modi: (1) tre note particolari manderanno in pezzi il rubino; (2) se la compagnia porta nella stanza due o più statuette del drago, Arikbane farà la sua comparsa ed il suo soffio spezzerà il rubino (senza danneggiare persona alcuna); (3) se qualche personaggio tocca il rubino con la Spada di Arik, entrambe andranno in polvere.

Non appena l'Occhio di Arik viene distrutto, il disastro che ha colpito Haven si fermerà e non solo, il processo si invertirà: il bestiame malato guarirà, le messi ritorneranno verdi. Gli orchetti, goblin e hobgoblin e le altre creature malvagie che avevano invaso Haven, fuggiranno in preda al panico. Le forze che assediavano il Protettore scemeranno. Le persone pietrificate ritorneranno di carne. Solo le persone tanto sfortunate da essere morte in seguito al disastro non potranno essere riportate in vita. In poche parole, Haven ritornerà alla normalità.

I personaggi possono rimanere in Haven finché non si sono completamente riposati. Inoltre saranno invitati come ospiti di onore al matrimonio di Ellis e della Principessa Argenta. Alla fine della celebrazione, apparirà Thendara. Tutti rimangono impressionati dall'apparizione - c'era una gran quantità di gente che cominciava a dubitare della sua esistenza. La Principessa chiederà a Thendara se i personaggi possono rimanere. L'Immortale sorriderà scuotendo la testa, dichiarando che i personaggi dovranno affrontare altre avventure altrove.

Quando i personaggi sono pronti, Thendara li trasporterà sulle rive di un fiume. Con un solo movimento della mano, creerà una barca abbastanza capiente da trasportare tutti gli avventurieri, già equipaggiata di acqua e provviste per un viaggio di qualche giorno. Thendara li informerà che per raggiungere la civiltà dovranno navigare seguendo la corrente; ella consegnerà loro, inoltre, una pergamena sigillata che i personaggi potranno aprire solo quando Karameikos sarà diventato troppo piccolo per loro.

La pergamena è l'atto di proprietà di una nave che li sta aspettando a Specularum (da utilizzare per l'avventura X1, L'Isola del Terrore). Se la pergamena dovesse essere persa, rubata o distrutta, essa riapparirà nel giro di 24 ore. Se viene regalata o venduta, sarà persa per sempre.

Dato che i personaggi non sanno dove sono, la loro unica scelta è di navigare seguendo la corrente. Non appena partono, inizia a piovere. La pioggia continua a cadere per parecchi giorni, rendendo le notti fredde e umide. Inoltre il cibo incomincia a scarseggiare. Proprio quando lo sconforto comincia a farsi strada tra i personaggi, viene avvistato un centro abitato, sulla riva est del fiume. Sulla riva ovest, c'è una collina rocciosa la cui cima (oltre i 120 metri) è circondata dalla nebbia.

Se i personaggi cercheranno di approdare sulla riva est, essi si anneranno e danneggeranno la barca; ci vorrà almeno una settimana per ripararla. Nel frattempo potranno alloggiare alla Tana del Leone, l'unica taverna in città. Là inizieranno l'avventura de Il Re Hobgoblin.

Se la compagnia decide di continuare il viaggio verso Specularum, il cibo andrà a male (dovrà essere purificato ogni giorno), il tempo rimarrà brutto, e tutti dovranno effettuare con successo un controllo della Costituzione o ammalarsi (perdendo metà dei pf e subendo un malus di -1 a tutti i tiri di dado, per una settimana). I punti ferita potranno essere recuperati solo riposando in un letto comodo, cosa che sarà possibile una volta raggiunta la Baronia di Kelvin. Mentre si stanno riposando, perverranno delle voci riguardanti un vicino piccolo insediamento sul fiume, chiamato Il Forte di Guido; la piccola città è stata oggetto di scorreria selvaggia e distruzione da parte degli hobgoblin. (Avverrà un anno-campagna prima che la zona sia ri-insediata). Il resto del viaggio verso Specularum non presenta avvenimenti particolari.

Mappe

142-145

Iniziare l'Avventura

I personaggi iniziano l'avventura al Forte di Guido e più precisamente alla taverna Tana del Leone. La taverna ha una stanza comune molto grande che contiene parecchi tavoli e panche, un bancone per il servizio bar e un caminetto; il posto è fumoso e poco illuminato e di solito è abbastanza tranquillo. La taverna inoltre affitta camere da letto. Con una moneta d'argento a persona, si ha diritto per una notte ad un pagliericcio, nella stanza sul retro. La zona notte è così sporca che i personaggi che vi dormono hanno il 75% di probabilità di essere infestati dai pidocchi durante la notte! (Ciò non modificherà seriamente il gioco del personaggio; è solo una scocciatura temporanea).

In ogni momento del giorno o della notte, nella taverna ci sono 2-12 (2d6) persone. I personaggi possono apprendere due dicerie della tabella che segue, da queste persone o dal taverniere. Per vostra informazione, la tabella indica anche se le dicerie sono vere o false. Per determinare quali siano le dicerie apprese, tirate 2d8 in sequenza, ripetendo il secondo tiro finché il suo risultato non differisca dal primo.

Se i personaggi mostrano un particolare interesse nei riguardi di La Collina, essi saranno indirizzati al "Vecchio Narratore". Egli presenterà loro una diceria per ogni birra ghiacciata che gli verrà offerta, fino all'esaurimento della tabella. Notate che il "Vecchio Narratore" spazierà a caso sulla tabella (tirate 1d8) e anche se non ripeterà due volte la stessa diceria, certamente ripeterà quelle apprese eventualmente da altre fonti.

**TABELLA 1
DICERIE AL FORTE DI GUIDO**

Tiro del dado	Dicerie	V/F
1	Molti secoli fa, sulla Collina c'era un monastero.	Vero
2	Nelle caverne sotto La Collina vive un drago che sputa fuoco.	Vero
3	Una banda di orchi trafficanti di schiavi, sta utilizzando la collina come rifugio.	Falso
4	Ghoul mangiatori di uomini, infestano La Collina.	Vero
5	Sulla Collina c'è un cimitero infestato dai fantasmi.	Vero
6	Sulla Collina vive una strega malvagia. La sua	

casa appare come una piccola capanna ma in realtà è un palazzo stravagante dove tiene racchiuse le anime di coloro che ha trovato sulla Collina.

Falso

7 Un'enorme armata di orchetti è accampata sulla collina; essa è in attesa di ordini per assalire Il Forte di Guido.

Falso

8 Al di sotto della Collina giace un lago di lava ribollente. Il lago è la causa delle colonne di vapore che spesso si innalzano da più parti della sommità.

Falso

Acquistare l'Equipaggiamento

Il centro commerciale del Forte di Guido è ben rifornito ed i personaggi potrebbero voler comprare qualcosa prima di imbarcarsi. Dato, però, che il posto è isolato, i prezzi sono un po' più alti del normale; inoltre nulla garantisce che i personaggi trovino ciò di cui hanno bisogno.

Per determinare la disponibilità degli oggetti nominati nella Lista dell'Equipaggiamento del D&D Regole Base, tirate 1d4; solo se il risultato è 1, l'oggetto NON è disponibile. Poi, se il personaggio desidera comprare l'oggetto in questione, tirate 1d6. Se il risultato è 1 o 2, il prezzo rimane quello della Lista; se il risultato è 3 o 4, il prezzo è il 150% di quello della Lista; se il risultato è 5 o 6, il prezzo è il 200% (il doppio) di quello della Lista. Seguite l'intera procedura per ogni oggetto che si desideri acquistare; se un personaggio trova una spada corta, non è detto che la trovi il successivo.

Arrivare alla Collina e Ritornare

Per iniziare l'avventura sulla Collina, i personaggi possono attraversare il fiume Shril, cercando uno dei pescatori del Forte. Dato che per i pescatori questi sono tempi duri, tutti accetteranno di buon grado di traghettare gli avventurieri. Dato però che la Collina è un posto pericoloso, il passaggio verrà a costare ben 20 MO.

La compagnia potrebbe inoltre provare ad affittare una barca dei pescatori, ma senza successo; al massimo un pescatore accetterebbe di vendere la propria barca, ma non di affittarla. Tutti gli abitanti del Forte di Guido sono convinti che i personaggi siano condannati; affittare una barca a persone che probabilmente non si vedranno mai più non è certo un buon affare! Se la compagnia decide di comprare una barca, il suo costo è di 50-80 MO (1d4+4 x10).

Finchè la compagnia si avventura sulla superficie della Collina, essa può fare ritorno al Forte ogni volta che vuole e può. Se i personaggi però non hanno comprato la barca, dovranno darsi da fare per ritornare prima della fine del giorno. Anche se essi scelgono di stare presso la Collina per tutto il corso dell'avventura, avranno comunque bisogno di un passaggio per il ritorno. Così, in ogni caso, non possedendo una barca propria, la compagnia deve pianificare a priori almeno un passaggio di ritorno.

Potrebbero mettersi d'accordo con un pescatore, per un appuntamento in un determinato luogo, nel tal giorno alla tal ora, così da poter far ritorno al Forte. Come al solito, tutti i pescatori saranno lieti di mettersi a disposizione dei personaggi – se quest'ultimi pagano altre 20 MO, ovviamente – ma raccomanderanno la puntualità, altrimenti li lasceranno sulla Collina.

La compagnia potrebbe inoltre mettersi d'accordo con un pescatore che la venga a prelevare una volta inviato un segnale di fumo; una volta innalzato il segnale, c'è solo il 20% di probabilità per turno che questo venga avvistato al Forte. Il pescatore inizierà la traversata, trascorsi 1-4 turni dal momento dell'avvistamento.

Se i personaggi hanno parlato col Vecchio Narratore, lo troveranno in attesa sulla banchina del porto, proprio mentre stanno preparandosi a partire. Impressionato dal coraggio e dalla determinazione della compagnia, egli offrirà una bottiglia contenente del liquido chiaro, come regalo d'addio. Egli dirà che ingerire il liquido aiuta a risanare le ferite, e si raccomanderà di farne un uso appropriato; la bottiglia contiene 3 dosi di una pozione di *guarigione*.

I Mostri

Sopra e sotto la Collina ci sono numerosi goblin ed hobgoblin, organizzati malamente in una armata sotto il comando del re hobgoblin. Il re vive in un dungeon sotto la Collina, ma la sua potenza non è così grande ed efficace. Le sue truppe sono numerose ma composte essenzialmente da codardi; se il combattimento dovesse mettersi male per i mostri, questi cercheranno di scappare. Se la compagnia impedisce loro la fuga, essi si arrenderanno pur di salvare le loro vite.

Notate che se i personaggi vanno e vengono dalla Collina al Forte, i mostri non staranno certo in panciulle. In particolare gli orchi, i goblin e gli hobgoblin riempiranno nuovamente le loro fila, dopo tre giorni di assenza dei personaggi. Infatti c'è il 33% di probabilità che il numero di orchi, goblin o hobgoblin incontrati, venga maggiorato del 50% rispetto al primo incontro. I mostri erranti, comunque, non cresceranno in numero.

Importante!

Gli incontri con i mostri erranti sono stati progettati per mantenere i personaggi sul chi vive e non devono rappresentare la sfida finale o l'apice dell'avventura. Se i dadi designano un incontro che giudicate troppo pericoloso per la compagnia, ignoratelo.

Il mago

Alla fine dell'avventura, i personaggi incontreranno il drago rosso che dovrebbero sottomettere. A causa della pericolosità del drago e dell'ultima parte dell'avventura, potreste predisporre un incontro con un mago errante che offra loro il suo aiuto (o, in alternativa, i seguenti oggetti: *pozione di invisibilità*, *due pozioni di guarigione*, e una pergamena contenente gli incantesimi *ragnatela*, *individuazione del magico* e *dardo incantato*) in cambio della prima scelta del bottino. Se viene attaccato egli scomparirà in un a nuvola di fumo. Il mago non dovrebbe aiutarli più di una volta.

TABELLA 3
MOSTRI ERRANTI
NEL MONASTERO DIROCCATO

Tiro del dado	Creature Incontrate
1	Babbuini delle rocce (1-4): CA 6; DV 2; pf 9, 10, 7, 7; MV 36(12); N°ATT. 1 clava/1 morso; F 1-6/1-3; TS G2; ML 8; AM N.
2	Orco (1): CA 5; DV 4+1; pf 5; MV 27(9); N°ATT.; F 1-10; TS G4; ML 10; AM C.
3	Hobgoblin (1-6): CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; MV 27(9); N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM C; ciascuno trasporta un giavellotto e una spada corta.
4	Lupo Nero (1): CA 6; DV 4+1; pf 20; MV 45(15); N°ATT. 1; F 2-8; TS G2; ML 8; AM N.
5	Zombi (1-6): CA 8; DV 2; pf 12, 10, 9, 8, 7, 7; MV 36(12); N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 12; AM C.
6	Millepiedi gigante (1-8): CA 9; DV 1/2; pf 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; MV 18(6); N°ATT. 1; F veleno; TS UC; ML 7; AM N.

Incontri nelle Zone del Monastero Diroccato

20. STANZE DELLA GUARNIGIONE

Nei tempi passati, questa costruzione ospitava una piccola guarnigione di guerrieri che difendeva il monastero. La costruzione ha resistito nel tempo abbastanza bene, anche se l'interno è stato depredato più volte. Nella stanza grande, che era la sala da

pranzo delle guardie, i lunghi tavoli e le panche sono stati capovolti e il vasellame è stato infranto. La stanza più piccola, vicino a quella da pranzo, era invece la cucina; rimangono soltanto una stufa malandata e dei vasi rotti.

Ciascuna della quattro piccole stanze che si affacciano sul corridoio nell'ala est delle stanze della guarnigione, contiene un paio di letti di legno marcio ed altri pezzi di legno che una volta formavano tavoli e sedie.

21. GRANDE POZZA

Questa grande distesa d'acqua verde scuro è circondata da pietre ricoperte di muschio e disposte ad arte, fatto che rivela l'origine artificiale della pozza.

L'acqua è stranamente calda al tatto. La pozza è alimentata dalle stesse forze geotermiche che sono la causa delle fuoriuscite di vapore che avvengono dentro e fuori La Collina. La profondità dell'acqua è crescente verso il centro, da 50 centimetri a quasi 2 metri.

Lungo la parte est della pozza c'è una massa di pietre crollate che una volta formavano raffinata costruzione. Il tetto che sormontava le quattro stanze è crollato, così come le mura che hanno lasciato degli stralci di pareti alte non più di 1 metro e mezzo. Sono visibili delle grandi spaccature, e parecchie lastre di pietra che una volta formavano il tetto, sono sorrette solo da macerie. Otto millepiedi giganti strisciano tra le macerie e le spaccature, in attesa di vittime che si avventurino da questo lato della pozza.

Millepiedi giganti (8): CA 9; DV 1/2; pf 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; MV 18(6); N°ATT. 1; F veleno; TS UC; ML 7; AM N

22. CONDOTTO DEL VAPORE

Questo largo crepaccio è apparentemente senza fondo. Lungo il bordo dell'apertura crescono funghi e un muschio verdognolo.

Così come per gli altri condotti della Collina, c'è un 5% di probabilità per turno, che dal condotto eruti una colonna di vapore. Un round prima dell'eruzione, i personaggi che si trovano sul bordo del condotto, potranno sentire un gorgoglio profondo provenire dall'apertura. Il rumore diventa sempre più forte finché, alla fine di detto round, una colonna di vapore bollente si proietta dal condotto verso il cielo. I personaggi che si trovano sul bordo al momento dell'eruzione, soffrono 1-6 ferite per ogni round in cui sono avvolti dal vapore. L'eruzione dura 2-12 (2d6) round.

23. VECCHIA TOMBA

Le doppie porte di questa costruzione sono finemente intagliate in modo da rappresentare una faccia malevola ed un torso grottesco. La bocca della creatura è aperta e mostra parecchie fila di zanne acuminate. In rilievo sono intagliate due lunghe braccia che terminano in artiglierie; sembra che siano protesi per avvinghiare chiunque si avvicini alle porte.

L'intaglio raffigura un vecchio dio pagano, dalla figura vagamente umanoide, il cui viso è distorto da una smorfia malevola. Le porte di cui è a guardia sono chiuse a chiave. Una volta all'interno, il gruppo vedrà una grande stanza lungo le cui pareti sono allineate parecchie porte. Proprio di fronte all'entrata c'è una grande statua di granito che raffigura la stessa creatura intagliata sulle doppie porte. La statua è scolpita più dettagliatamente, e, nelle orbite, brillano due gemme. La statua è alta circa 4 metri, ma il ventre rigonfio impedisce ai personaggi che indossano un'armatura, di scalarla per impossessarsi delle gemme del valore di 100 MO ciascuna.

Non appena un personaggio tocca la statua o apre una delle porte, i dodici guardiani (scheletri) della tomba piombano nella stanza, ciascuno da una delle porte.

Scheletri (12): CA 7; DV 1; pf 8, 7, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2, 1; MV 18(6); N°ATT. 1; F 1-6; TS G1; ML 12; AM C.

Ciascuno scheletro è armato di una spada corta e di uno scudo.

Le porte da cui sono emersi gli scheletri, conducono a 12 tombe individuali, ciascuna composta da una lastra di pietra posta al centro della stanza per altro completamente vuota. Dietro la lastra della stanza 23C c'è un *pugnale* +2, visibile solo se i personaggi entrano nella tomba e fanno il giro della lastra.

24. GIARDINO INCOLTO

Questo giardino è una massa ingarbugliata e spinosa di rami e viticci - virtualmente impenetrabile dagli umani. Qui diversi tipi di piante intrecciano i loro rami.

In questo giardino una volta crescevano i diversi ingredienti che i monaci usavano per preparare le loro pazzesche pozioni o per svolgere i loro macabri rituali. Dopo che il monastero è stato abbandonato, il giardino è divenuto selvaggiamente incolto.

Sulla mappa ci sono tre punti segnati con una X e rappresentano l'entrata ai tunnel che i goblin hanno praticato nel groviglio del giardino. L'entrata dei tunnel sono state

attentamente mascherate con dei cespugli ma possono essere individuate effettuando con successo un tiro per individuare le porte segrete. Dietro ogni cespuglio posticcio ci sono tre goblin in attesa di tendere un'imboscata alla compagnia, non appena questa si avvicina alla porta del tempio che dà accesso alla stanza N°31. L'attacco viene sferrato solo se i personaggi si dirigono direttamente alla porta o se si avvicinano troppo al giardino.

Goblin (9): CA 6; DV 1-1; pf 7, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 2, 1; MV 18(6); N°ATT. 1; F 1-6; TS UC; ML 7; AM C.

I goblin sono armati di una spada corta e scudo. Il goblin da 7 pf trasporta uno *scudo* +1 (CA 5).

25. STANZA DEGLI INIZIATI

Questa lunga stanza contiene i resti ormai marciti di parecchi letti di legno. La stanza una volta ospitava 60 iniziati che speravano di poter far parte dell'ordine dei monaci.

26. SALA DA PRANZO

La stanza contiene file di lunghi tavoli e panche, tutti coperti da muffa giallo-verdognola.

La muffa non è dannosa.

27. SECONDA STANZA DEGLI INIZIATI

La stanza è nelle stesse condizioni della stanza N°25. L'unica differenza è che contiene i resti di solo 20 letti.

AVVENTURA
NEL MONASTERO
DIROCCATO

28. CUCINA DEL MONASTERO

Nella stanza giacciono una stufa spaccata e i cocci appartenenti a dei vasi. Nell'angolo sud-est c'è un grande cumulo di ciò che sembra immondizia. In cima al cumulo ci sono due topi giganti, che squittiscono forte quando sentono aprire la porta.

In due round, altri otto topi entreranno nella stanza da un piccolo buco della parete della cucina, che conduce nella foresta fuori del monastero.

Topi giganti (10): CA 7; DV 1/2; pf 4, 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1; MV 36(12); N°ATT. 1 morso; F 1-3 +malattia; TS G1; ML 8; AM N.

La cucina viene utilizzata dai topi come tana, e qui essi hanno accumulato la pila di immondizia. La maggior parte dei costituenti del cumulo sono pezzi di cuoio marcio, ossa spezzate, pietruzze luccicanti, ma i personaggi che vogliono rovistare nell'immondizia possono trovare anche alcuni oggetti di valore: 3 gemme (del valore di 60 MO, 40 MO e 30 MO), 7 MO, 12 MA, 2 MP e una *freccia* +2.

29. BIBLIOTECA MONASTICA

A ridosso delle pareti di questa stanza ci sono degli scaffali ormai ridotti a pezzi. Al centro della stanza c'è un gran cumulo di immondizia.

La biblioteca era un magazzino di libri e pergamene - tutte le informazioni raccolte dai monaci nel corso dei secoli. Ora sia la carta che il cuoio sono ridotti a brandelli; anche i tavoli e le sedie sono marciti. Il cumulo di immondizia era una volta un insieme di oltre 100 libri di antica sapienza. Sembra che il cumulo sia stato utilizzato dai topi come letto. Al momento non ci sono topi nella stanza ed il cumulo non nasconde alcunché di valore.

Comunque su uno scaffale verso il fondo della stanza (cioè dalla parte opposta rispetto all'entrata), nascosto tra alcune opere letterarie in via di decomposizione, c'è un tubo d'avorio del valore di 50 MO. Il tubo può essere scoperto solo se gli scaffali vengono esaminati attentamente. La facile rimozione del tappo a vite rivelerà un pezzo di pergamena ben conservato. Ad un più attento esame, qualsiasi chierico la potrà riconoscere come una pergamena clericale. Essa contiene i seguenti incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere* (x2); *individuazione del magico*
Secondo livello: *benedizione*

30. GIARDINO DELLA FONTANA

In questa parte del monastero non c'è un tetto che blocchi i raggi del sole; l'atmosfera è tranquilla e pacifica. Lungo il perimetro di questa zona tranquilla, disposte in bell'ordine, ci sono nove betulle. Il suolo è coperto da uno soffice cuscino di erba e fiori. Al centro c'è una piscina alla cui estremità sud si erge una fontana che riversa la sua acqua in una conca poco profonda. Da una foro della conca, l'acqua scorre fino alla piscina. L'acqua è fredda e trasparente come il cristallo. Le pietre che ricoprono le pareti ed il fondo della piscina sono di un bianco brillante e i riflessi delle foglie delle betulle danzano sulla superficie ondeggiante dell'acqua.

IL RE HOBGOBLIN

Questo giardino era un posto considerato sacro dai primi abitanti del monastero. Come parte integrante il rito di iniziazione, a ciascun monaco era permesso di bere un po' dell'acqua della fontana. In seguito sarebbe stato giudicato dagli effetti che l'acqua provocava in lui. Ancora permangono le magiche proprietà della fontana ed i personaggi che vogliono bere la sua acqua dovranno soffrire o godere degli effetti che provoca. Un incantesimo di *individuazione del magico* lanciato sulla conca ne rivelerà la forte aura magica. L'acqua della piscina, comunque, non rivela lo stesso potere, in qualche modo l'incantesimo svanisce prima che l'acqua tocchi la superficie della piscina.

Se un personaggio beve l'acqua della fontana, determinate gli effetti tirando 1d8 e consultando la Tabella 4 (vedi più avanti). Ciascun personaggio subisce un effetto dell'acqua solo una volta; successive bevute spegneranno solo la sete.

Tutti gli effetti hanno luogo immediatamente; essi sono permanenti (eccettuato il N°3). Notate che se la Costituzione o la Destrezza del personaggio vengono modificate, potrebbero rendersi necessarie altre modifiche riguardanti i pf o la CA.

Se i personaggi desiderano riposarsi nel giardino, o addirittura passare lì la notte, essi non incontreranno mostri erranti.

TABELLA 4
LA FONTANA MAGICA

Tiro del dado	Effetto dell'Acqua
1	Il personaggio sottrae 1 a tutti i punteggi delle caratteristiche.
2	Il personaggio perde 1 pf. Sottraete il punto ferita dal totale del personaggio: non è una ferita nel vero senso della parola!
3	Il personaggio è paralizzato per 2-20 (2d10) ore.
4	Il personaggio guadagna 2 punti ferita.
5	Il personaggio aggiunge 1 al punteggio del suo requisito primario.
6	Il personaggio aggiunge 2 al punteggio della sua Destrezza.
7	Il personaggio aggiunge 2 sia al punteggio di Forza che di Destrezza.
8	Il personaggio aggiunge 1 a tutti i punteggi delle caratteristiche.

31. ANTICO SANTUARIO

La porta di questa enorme stanza mostra intagliata la stessa faccia che era stata trovata sulle porte della tomba.

In questa stanza il soffitto alto 6 metri è sorretto da 5 statue gigantesche che rappresentano altrettante divinità pagane ormai dimenticate. Il pavimento è di pietra levigata ed è molto pulito.

Le due porte segrete che conducono fuori della stanza possono essere individuate tirando i dadi normalmente. Ciascuna di esse può essere aperta semplicemente spingendola.

32. STANZA VUOTA

La porta di questa stanza è incastrata e, se la si vuole aprire, deve essere fracassata. Spaccare la porta comporta il 20% di probabilità che gli orchi della stanza N°33 vengano richiamati ad indagare.

La stanza è insozzata da resti di legno e cuoio; il pavimento ed i resti della stanza sono ricoperti da uno spesso strato di polvere.

33. STANZA DEGLI ORCHI

La stanza ospita una coppia dei più grossi e spaventosi orchi che mai abbiano camminato sulla Collina. Essi passano la maggior parte del tempo bevendo e giocando d'azzardo, cosicché esiste il 50% di probabilità che i personaggi che si fermano ad ascoltare i rumori, sentano i loro rauchi discorsi ed argomenti. La porta che dà sulla loro stanza è chiusa a chiave e la chiave pende dalla cintura dell'orco più grosso.

Orchi (2): CA 5; DV 4+1; pf 21,19; MV 27(9); N°ATT. 1 clava; F 1-10; TS G4; ML 10; AM C.

Quando vengono scoperti, gli orchi sono seduti ad un tavolo posto al centro della stanza (naturalmente potrebbe invece accadere che vengano richiamati dal rumore provocato dai personaggi nel tentativo di aprire la porta della stanza N°32). Dato che sono impegnati a giocare a dadi (rozzi e fatti di osso), aggiungete 1 alla possibilità che vengano colti di sorpresa (cioè vengono sorpresi con un risultato di 1-3 su 1d6).

Gli orchi combattono selvaggiamente, ma se falliscono un controllo del morale, i sopravvissuti si arrenderanno.

Tre letti di legno massiccio sono a ridosso della parete nord della stanza; un mucchio di vecchie ossa (alcune delle quali sembrano spiacevolmente umane) giace contro la parete sud e una solida barra chiude una porta sulla parete ovest. Gli unici oggetti della stanza sono il grosso tavolo, tre sedie ed una vecchia cassa.

Sul ripiano del tavolo, sparse tra dadi e bicchieri di vino, ci sono 35 MO, 81 ME e 124 MA. La cassa è chiusa a chiave; la chiave pende dalla cintura dell'orco più grosso,

assieme alle chiavi delle stanze N°33 e N°34. All'interno della cassa ci sono 5 enormi otri di vino, un sacco contenente 400 MO e 1.000 MA, ed un piccolo sacco di cuoio molto sporco che in realtà è una *borsa conservante*.

34. PRIGIONE DEI NEANDERTHAL

La porta di questa stanza è sbarrata dall'esterno e chiusa a chiave. Se viene aperta, si vedranno 4 neanderthal maschi pronti a combattere armati solo delle loro grosse mani. Rimangono abbastanza sorpresi se scoprono che le creature che hanno aperto la porta non sono degli orchi, e, prima di attaccare, attendono il corso degli eventi.

Neanderthal (4): CA 8; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 36(12); N°ATT. 1; F 2-8; TS G2; ML 7; AM L.

Questi uomini delle caverne sono stati catturati dagli orchi al termine di una delle frequenti dispute tra le due razze mortalmente nemiche. I pacifici neanderthal hanno cercato, già da parecchi anni, di stabilirsi sulla Collina, ma gli orchi e le loro scorrerie hanno reso la cosa assai difficile.

Dato che i neanderthal sono stati catturati solo una settimana fa, ed essendo sicuri di non poter sopravvivere più di tanto nelle mani degli orchi, essi saranno grati a chiunque li liberi. Anche se non capiranno la lingua dei personaggi, essi cercheranno di comunicare con loro e desidereranno far loro comprendere che li considerano degli amici preziosi (semprechè la compagnia non li attacchi!). Se la compagnia riesce a liberare i neanderthal, tutti i membri della razza che abita la Collina si dimostrerà a loro grata e offrirà il proprio aiuto ogni volta che se ne presenta l'occasione.

35. DISPENSA DEGLI HOBGOBLIN

La porta di questa stanza è chiusa a chiave; la chiave è posseduta dal capo hobgoblin della stanza N°38. Se la compagnia lo desidera, può riuscire ad entrare egualmente scassinando la serratura o fracassando la porta.

La stanza contiene una riserva di cibo tale da soddisfare i bisogni di una piccola armata; sei cassoni, una dozzina di barili, due casse e tre rastrelliere.

I cassoni contengono una gran quantità di frutta, grano e fagioli essiccati. I barili contengono lo stesso vino di qualità scadente che gli orchi stavano bevendo nella stanza N°33. Le rastrelliere contengono una serie di armi, tra cui 20 spade corte, 25 spade, 30 giavellotti, 10 balestre e 200 dardi. Ciascuna cassa contiene 24 armature di cuoio, completate dai 40 scudi che sono appesi alle pareti. Tutte le armi e le armature sono uti-

lizzabili da un umano; nulla può far supporre che siano gli hobgoblin ad ammassare tutta la mercanzia per un probabile uso futuro.

In verità, la stanza è il punto principale di raccolta di armi e cibo in preparazione per un assalto al *Forte di Guido*. Dato che la distruzione delle riserve sarebbe un grave smacco per gli hobgoblin, date 200 PX ai personaggi se essi distruggono il contenuto della stanza. Essi possono effettuare tale operazione dando fuoco alle riserve, ma in tal caso il corridoio oltre la porta della stanza si riempirà di fumo trascorsi due turni e non sarà percorribile per altri 12 turni. Il fumo invaderà l'intero corridoio fino alle porte delle stanze N°32 e N°33, ma non penetrerà nelle stanze le cui porte siano chiuse a chiave.

Notate che il bonus di 200 PX è valido solo se i personaggi prendono l'iniziativa di distruggere le riserve; è importante che voi non influenziate i personaggi in tal senso. Persino una domanda come "Cosa avete intenzione di fare di questa roba?" potrebbe essere troppo influenzante.

36. STANZA ABBANDONATA

La stanza sembra essere completamente vuota, a parte uno spesso strato di polvere sul pavimento.

La stanza è vuota.

37. ANTICO ALTARE PAGANO

La stanza è dominata da un blocco di granito scolpito in modo da rappresentare un dio pagano maligno. Le gemme che occupavano le orbite sono state trafugate. Davanti alla statua c'è una fossa di pietra poco profonda, lunga 2 metri, larga 1 e profonda 30 centimetri.

Il culto cruento dei monaci che una volta abitavano il monastero, si avvaleva della fossa per i sacrifici umani.

38. PRESIDIO DEGLI HOBGOBLIN

Tre hobgoblin e due goblin stanno pasteggiando con un pezzo di carne, seduti ad un tavolo sozzo. Le loro armi sono a portata di mano e subito balzano in piedi, pronti a difendere la stanza.

Questa stanza serve da presidio in modo da evitare che creature indesiderate scoprano l'entrata al dungeon al di sotto del monastero. Di guardia ci sono 6 hobgoblin e 6 goblin incaricati di proteggere l'accesso al loro covo e nascondiglio. Quando la compagnia scopre la stanza, 4 membri di ciascuna

razza stanno dormendo; i mostri addormentati impiegheranno due round per armarsi e prepararsi alla battaglia.

Hobgoblin (6): CA 6; DV 1+1; pf 9,8,6,6,5,4; MV 27(9); N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 9(8); AM C

Goblin (6): CA 6; DV 1-1; pf 7,6,5,4,3,2; MV 18(6); N°ATT. 1; F 1-6; TS UC; ML 9(6); AM C

L'hobgoblin con 9 pf possiede uno *scudo +1* (CA 5). Il suo morale è 9 (invece di 8) e fintanto che è in vita, sprona gli altri a combattere cosicchè anche il loro morale è 9.

Addossati alla pareti della stanza ci sono dei tavolacci usati come letti; al centro della stanza ci sono un tavolo e due panche. Ciascuno degli hobgoblin ha una borsa contenente 1d10 MO e 2d12 MA. Anche i goblin possiedono delle borse ma ciascuna contiene soltanto 2d6 MA. Il capo hobgoblin (quello con 9 pf) possiede la chiave della dispensa (stanza N°35) e del pianerottolo (stanza N°39), entrambe assicurate ad un anello appeso alla cintura.

39. PIANEROTTOLO

Questa piccola stanza contiene soltanto una rampa di scale di pietra che conduce verso il basso, nell'oscurità. I personaggi dotati di infravisione, se si sporgono dal primo scalino, possono solo vedere che gli altri continuano a scendere per più di 18 metri. Le scale conducono al dungeon al di sotto del monastero.

AVVENTURA NEL 1° LIVELLO DEL DUNGEON

Questo livello del dungeon è la roccaforte degli hobgoblin e dei goblin che stanno preparando il proprio esercito. Sebbene i ranghi non siano stati ancora completati, quaggiù ci sono abbastanza goblin, hobgoblin e i loro parenti più grandi, bugbear, da far sì che i personaggi prestino molta attenzione a quello che fanno!

Difficilmente si incontreranno altri mostri se non le razze che dominano questo livello. Controllate gli incontri con i mostri erranti nel solito modo; se ne risulta un incontro, tirate 1d6 e consultate la tabella che segue.

Ogni mostro incontrato attacca automaticamente la compagnia, continuando a combattere finchè o i personaggi vengono sconfitti, oppure tutti i mostri sono morti o falliscono il controllo del morale. In quest'ultimo caso, le creature sopravvissute fuggiranno verso la stanza N°66 per avvertire il re hobgoblin.

TABELLA 5
MOSTRI ERRANTI
NEL 1° LIVELLO DEL DUNGEON

Tiro del dado	Creatura incontrata
1-2	Bugbear (1-3): CA 5; DV 3+1; pf 16,14,13; MV 27(9); N°ATT. 1; F 2-8; TS G3; ML 9; AM C
3-4	Goblin (2-8): CA 6; DV 1-1; pf 7, 6, 5, 5, 4, 3, 2, 1; MV 18(6); N°ATT. 1; F 1-6; TS UC; ML 10; AM C
5-6	Hobgoblin (1-4): CA 6; DV 1+1; pf 8, 6, 6, 6, 6, 5; MV 27(9); N°ATT. 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C

Descrizione delle zone del 1° livello del dungeon

40. SALA DEI BUGBEAR

Questa stanza è sporca e puzza terribilmente; il fuoco si sta spegnendo in un grosso caminetto dove è appeso un paio di contenente uno stufato nero-verdastro. Nella stanza ci sono 3 grandi panche di legno, due sedie ed un tavolo. Sul tavolo c'è un grosso fiasco e tre coppe di metallo che puzzano di vino, due delle quali sono rovesciate vicino ad una pozza di vino. Le coppe sono sporche ed incrostate di vino ormai secco.

Le coppe da vino sono d'argento, il cui brillare è evidente solo se i personaggi le puliscono un po'. Ciascuna coppa vale 30 MO.

41. CELLA VUOTA

La stanza è vuota eccezion fatta per due tavolacci di legno.

Una volta la prigione conteneva due nani che gli hobgoblin ingrassavano per macabri scopi. La porta segreta sulla parete della stanza è semplicemente un blocco mobile di pietra che i nani, qualche anno fa, avevano rimosso per fuggire verso la libertà. I bugbear non sanno come i nani siano riusciti a fuggire. Se i bugbear prendono prigionieri dei personaggi, almeno due verranno rinchiusi in questa cella.

42. STANZE DEI BUGBEAR

La porta di questa stanza è chiusa a chiave; all'interno ci sono tre bugbear. Essi hanno appena completato l'arduo incarico di tiranneggiare i goblin, e così tutti e tre sono immersi in un sonno profondo.

IL RE HOBGOBLIN

Se i personaggi riescono a scassinare la serratura o a sfondare la porta al primo colpo, essi vinceranno automaticamente il primo round di iniziativa. Se invece colpiranno una volta la porta senza guadagnarsi l'accesso, i tre bugbear saranno armati e pronti a riceverli.

Bugbear (3): CA 5; DV 3+1; pf 15,13,10; MV 27(9); N°ATT. 1; F 1-8+1 o 1-8+2; TS G3; ML 9; AM C.

Uno dei bugbear è armato di un'ascia da battaglia +1, gli altri hanno delle spade.

La stanza contiene sei grossi letti, un tavolo su cui giacciono tre calici vuoti e una cassa vecchia ma resistente. Su tre dei letti giacciono tre grosse creature, all'apparenza addormentate.

Le chiavi della cassa e della porta che dà su questa stanza, sono appese al collo del bugbear con 15 pf. All'interno della cassa c'è un'armatura di cuoio, una spada corta, un arco accompagnato da una faretra e 16 frecce, un sacco contenente 120 MA, 30 ME e 50 MO e uno zaino contenente un rotolo di corda, due fiaschette d'olio ed una serie di arnesi e strumenti da scassinatore.

43. CELLA DELLA PRIGIONE

In questa squallida stanza si trova un povero ladro, catturato tre settimane fa dai bugbear durante una loro sortita al Forte di Guido. È il proprietario della maggior parte dell'equipaggiamento trovato nella cassa dei bugbear (stanza N°43).

Cullen DeFilch: CA 7; L2; pf 7; N°ATT. 1; F a seconda dell'arma; TS L2; ML 9; AM N; Fo 10, In 8, Sa 13, De 16, Co 9, Ca 10.

Se i personaggi liberano Cullen dalla sua cella, egli si dimostrerà molto grato e felice di unirsi alla compagnia per la durata dell'avventura. Non chiede per sé una parte del bottino, affermando che la sua libertà è una ricompensa adeguata. Se, comunque, dovesse essere lasciato da solo con una borsa piena di gioielli, non c'è garanzia alcuna che assicuri il contenuto della borsa...

Se i personaggi non sono interessati ai servizi offerti dal ladro, egli non cercherà di far cambiare loro idea. Chiederà se la compagnia ha visto il suo equipaggiamento, e se la risposta è affermativa lo rivorrà indietro. Certamente non si comporterà in maniera ostile, più che altro poiché si rende conto che la sua condizione non glielo permette. Se non viene invitato ad unirsi alla compagnia, egli se ne andrà e cercherà di ritornare al Forte di Guido coi suoi mezzi.

44. FIUME SOTTERRANEO

Questa caverna naturale è chiusa da una solida porta di legno -stagna ma non chiusa a chiave.

Un corso d'acqua poco profondo corre attraverso la stanza, cadendo da una apertura del soffitto, proseguendo il proprio corso in un canale e fuoriuscendo da un'apertura del pavimento. Il fuoriusciotto è largo circa 2 metri e mezzo e profondo 30 centimetri.

Tre millepiedi giganti sono in attesa nelle ombre che coprono la fuoriuscita del corso d'acqua. Non appena intravedono gli intrusi, essi si gettano su di loro e li attaccano.

Millepiedi Giganti (3): CA 9; DV 1/2; pf 3,2,2; MV 18(6); N°ATT. 1; F veleno; TS UC; ML 7; AM N.

Sebbene ora il livello del corso d'acqua sia molto basso, i segni sulle pareti indicano che a volte riesce a coprire la stanza per una profondità di circa 1 metro. L'apertura del soffitto ha un diametro di soli 30 centimetri mentre quella del pavimento ha un diametro di più di un metro. L'acqua che scompare sotto il pavimento continua la sua discesa lungo un pozzo tortuoso lungo 18 metri per poi cadere in una grande caverna completamente piena d'acqua.

Se i personaggi sono così pazzi da buttarsi nell'apertura del pavimento, tirate 3d6 per determinare le ferite che patiscono prima di entrare nella caverna piena d'acqua; se sono ancora vivi, certamente affogheranno qui.

45. STANZA DELLA TORTURA

Una rastrelliera contenente degli attrezzi dall'uso più che ovvio, una vergine di ferro e un grosso calderone di olio bollente, fanno ben capire quale sia l'utilizzo di questa stanza. Due goblin stanno alimentando il fuoco acceso sotto il calderone.

Goblin (2): CA 6; DV 1-1; pf 4,3; MV 18(6); N°ATT. 1; F 1-6; TS UC; ML 7; AM C.

Lungo la parete sud della stanza ci sono 4 celle, ciascuna bloccata da una porta di ferro. Ciascuna porta ha una finestrella bloccata da sbarre, sicuramente studiata per far assistere i prigionieri allo spettacolo. Per fortuna le celle sono vuote, eccezion fatta per la cella più a est che contiene uno scheletro decrepito. Su una parete della stanza è appeso un anello che assicura una grossa chiave di ferro. Provando la chiave, essa apre tutte le porte delle celle.

46. UFFICIO DEL CHIERICO

La porta di questa stanza è chiusa a chiave.

Questa stanza sembra essere normalmente occupata da una persona civile: qui ci sono una tavola circolare tirata a lucido, una panca dal bordo di pelliccia, uno scrittoio e una sedia. Sul tavolo c'è un elaborato candelabro d'argento (del valore di 50 MO). Sullo scrittoio c'è una statuetta che raffigura lo stesso dio pagano le cui sembianze sono presenti in tutto il monastero. La statua è di pomice (lava indurita).

Lo scrittoio ha due cassetti. Quello superiore si apre facilmente e contiene una boccetta di inchiostro, alcune penne d'oca e parecchi fogli di pergamena. Il secondo cassetto è chiuso a chiave e nasconde una trappola con un ago avvelenato. Qualsiasi personaggio provi a scassinare la serratura senza prima aver rimosso la trappola, viene colpito dall'ago e deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. Comunque, dato che la quantità di veleno sull'ago è molto piccola, il personaggio gode di un bonus di +3 al tiro salvezza.

Il cassetto chiuso a chiave contiene un sacchetto con 7 gemme del valore di 200 MO ciascuna e una pergamena arrotolata. Se la pergamena viene esaminata da un chierico, questi scoprirà la sua natura clericale ed individuerà i due incantesimi *cura ferite leggere* che essa contiene.

47. SALOTTO DEL CHIERICO

La porta principale che dà accesso a questa stanza è chiusa a chiave, mentre la porta segreta sulla parete ovest si apre facilmente spingendola.

Il pavimento di questa stanza è ricoperto da diverse pellicce d'orso su cui poggia un tavolo basso, circondato da quattro poltrone. Sulle pareti sono state ricavate delle nicchie che contengono due dozzine di candele e c'è uno scaffale che porta quattro calici di cristallo e due bottiglie di vino.

I bicchieri valgono 50 MO l'uno e le bottiglie 80 MO ciascuna. Sia i calici che le bottiglie sono estremamente fragili ed ogni volta che il personaggio che li trasporta è coinvolto in una situazione violenta (un combattimento o una caduta, per esempio), c'è il 20% di probabilità che questi si rompano.

48. STANZA DEL CHIERICO

La porta di questa stanza non è chiusa a chiave (il suo occupante - il folle chierico Moray Vaco - si sente abbastanza al sicuro al di là di già parecchie porte segrete).

In questa stanza ci sono un tavolo, un letto e parecchie sedie. Seduta al tavolo, c'è una figura gobba e magrissima che sta scrivendo su un foglio di pergamena.

Moray Vaco: CA 2; C3; pf 12; N°ATT 1; F 2-7; TS C3; AM C; Fo 12, In 10, Sa 16, De 12, C0 9, Ca 6; +2 ai TS contro Incantesimi (modifica della Saggezza).
Incantesimi: Primo Livello: *protezione dal male, individuazione del magico*.

Moray combatte con una *mazza +1*. Tale mazza è sempre al suo fianco, così come sempre indossa una corazza di piastre. Se Moray viene scovato in questa stanza, egli combatterà fino alla morte.

Questo chierico umano è un individuo degenerato e malvagio, degno rappresentante della corruzione dell'allineamento morale caotico. È rimasto così a lungo assieme ai goblin che ora sembra addirittura assomigliarvi: la sua pelle è grigiastra e i denti sono appuntiti.

Moray Vaco è uno degli ultimi sopravvissuti del culto oscuro cui appartenevano i monaci che fondarono il monastero secoli fa. Data la mancanza di seguaci umani, egli ha raccolto un gran numero di mostri. Egli provvede alla loro "guida spirituale" e alla "dirittura morale" in cambio di protezione, cibo e qualche prigioniero occasionale da sacrificare al malvagio dio di Moray.

La pergamena a cui stava lavorando, contiene una serie di cantiche terribili scritte in una lingua arcana. Al di sotto del letto c'è una lunga cassa chiusa a chiave, contenente 120 MA, 40 ME, 30 MO, un *mantello elfico* e una bottiglia contenente una pozione di *invisibilità*. La chiave della cassa, quelle delle stanze N°46 e N°47 e la chiave del cassetto chiuso della stanza N°46, sono tutte assicurate ad un anello appeso alla cintura di Moray.

49. OFFICINA DEL FABBRO

Quattro enormi fornaci bruciano sulla parete ovest di questa grande stanza. L'aria è fuliginosa e fumosa. I fuochi stanno scaldando diversi pezzi di metallo che vengono forgiati in lame e punte di lancia. Al lavoro presso le forge ci sono otto hobgoblin, un bugbear ed un nano sporco e lacero, assicurato ad una palla di ferro tramite una catena che gli serra la caviglia.

Bugbear (1): CA 5; DV 3+1; pf 16; MV 27(9); N°ATT 1; F 2-8; TS G3; ML 9; AM C.

Hobgoblin (8): CA 6; DV 1+1; pf 9,8,7,6,5,4,3,2; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM C.

Gareth Mano-di-Ferro: CA 7; N2; pf 13; N°ATT 1; F 2-7; TS N2; AM L; Fo 13, In 10, Sa 9, De 12, Co 16, Ca 8.

Il bugbear è armato di una grossa clava, gli hobgoblin di spade corte e il nano indossa una grembiule di cuoio spesso e impugna un grosso martello.

Il bugbear supervisiona le opere di fonderia, urlando ed insultando gli hobgoblin e il nano. Gli hobgoblin alimentano i fuochi (uno per fuoco) e trasportano i lingotti di ferro prendendoli da una grossa catasta presso la parete est. Due sono vicini alla catasta dei lingotti e due sono presso il fuoco più a nord. Il nano sta forgiando una lama presso il fuoco più a sud. La posizione di tutte le creature è segnata sulla mappa del dungeon nel modo seguente: N = Nano, B = Bugbear e H = Hobgoblin.

Nel momento in cui i personaggi entrano nella stanza, il bugbear e gli hobgoblin lasciano perdere il loro lavoro ed attaccano. Anche il nano, non appena scorge i personaggi, si comporta allo stesso modo ma indirizza i suoi attacchi verso i mostri. Egli scaglia il martello contro il bugbear (infliggendo 1-6 (1d6) ferite) e poi prende un altro martello con cui colpisce l'hobgoblin più vicino (infliggendo 2-7 (1d6+1) ferite - bonus per la Forza).

La fonderia viene usata per forgiare le armi dell'esercito che si sta raccogliendo. Il nano è prigioniero da quasi un anno, ed è stato risparmiato grazie alla sua abilità come fabbro. Se gli viene data l'opportunità, egli combatte selvaggiamente per la sua libertà, e si offre di unirsi alla compagnia se i personaggi non hanno nulla in contrario. Se i personaggi vincono la battaglia e liberano il nano, questi prenderà uno scudo da uno degli hobgoblin (cioè avrà CA 6), ma il martello rimarrà la sua arma preferita.

L'officina inoltre contiene due grosse cataste di barre di ferro, una catasta di legna da ardere, una più piccola di carbone e una rastrelliera che porta degli attrezzi da forgiatura (tenaglie, martelli, incudini e barre di vario tipo).

50. CELLA DEL NANO

La cella, situata nella parte sud dell'officina, è il posto dove viene tenuto rinchiuso il nano. Essa contiene un letto semplicissimo, un tavolo ed una sedia.

51. L'ARENA DEI GOBLIN

La stanza è illuminata da numerose torce appese alle pareti. Due massicce colonne di pietra si innalzano dal suolo a sostenere il soffitto. Il pavimento dell'arena è 3 metri al di sotto del pavimento del corridoio. Quattro corpi giacciono in cerchio al centro dell'arena, difficilmente distinguibili dalla vostra posizione.

Se i personaggi si avvicinano per dare un'occhiata, essi notano che i corpi sono stati trafitti da numerose frecce e la loro morte non risale a molto tempo fa. Non appena i personaggi si avvicinano, due forme scure si scostano da dietro le colonne e si piazzano ringhiando vicino ai corpi morti. Sono due lupi allevati per combattere.

Lupi (2): CA 7; DV 2+2; pf 12, 11; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM N.

I lupi erano stati allevati dalla compagnia che ora giace morta al centro dell'arena. Le due creature sono molto attaccate ai loro padroni e sono rimaste a far loro la guardia. Essi sono magri e denutriti.

Certamente i personaggi possono attaccare i lupi ma quest'ultimi non attaccheranno a meno che un personaggio non tocchi uno dei corpi morti. Se la compagnia avanza verso i cadaveri, i lupi ringhierananno e mostreranno i denti ma indietreggeranno fintantochè i personaggi si mostreranno calmi e non disturberanno i corpi. Se un personaggio parlerà con voce calma ed offrirà loro del cibo, entrambi i lupi lo mangeranno avidamente. Da quel momento in poi, essi eleggeranno la persona che li ha nutriti a loro padrone fino al punto di lasciarla esaminare i cadaveri.

Da un esame delle armi, armature e vestiti, i quattro corpi sembrano essere stati quelli di due guerrieri, un ladro ed un mago. Ciascun guerriero vestiva una corazza di piastre e trasportava spada, arco e 2d10 frecce. Il ladro indossava una armatura di cuoio ed era armato con un *a spada corta +1* ed un pugnale. Il mago era disarmato ma portava al mignolo un *anello di protezione +1*. Nessuno di loro trasportava monete.

I lupi sono stati addestrati ad obbedire ai seguenti ordini: "uccidi", al quale risponderanno attaccando ferocemente, beneficiando di un bonus di +1 alle ferite inferte; "fermo", al quale risponderanno restando immobili per 1d4x6 turni a meno che non venga ordinato loro diversamente; "prendi", al quale risponderanno avanzando e raccogliendo un oggetto senza danneggiarlo; "sorveglia", al quale risponderanno osservando attentamente una creatura, senza attaccarla a meno che non si muova (nel qual caso si comporteranno come se gli fosse stato ordinato "uccidi"); "basta così", al quale risponderanno interrompendo le azioni intraprese a seguito di un comando "uccidi" o "prendi". I lupi ovviamente agiranno di propria iniziativa nel caso in cui dovessero proteggersi da un pericolo imminente.

52. MAGAZZINO

La porta della stanza è chiusa a chiave e la chiave è posseduta dal re hobgoblin della

IL RE HOBGOBLIN

stanza N°66. Se i personaggi riescono a scassinare la serratura o a sfondare la porta, troveranno al di là provviste in quantità tale da sostenere una armata di media grandezza per parecchi mesi.

Fagotti e scatole sono accatastati lungo tutto il perimetro della stanza, eccezion fatta per lo spazio direttamente di fronte alla porta.

Muovendosi in senso orario, le scatole e i fagotti contengono: cuoio conciato in tagli da 1,5x1,5 metri; granturco, avena e grano; sale; fagioli essiccati; chiodi; migliaia di punte di freccia; migliaia di torce; 20 rotoli di 30 metri di corda; 200 mantelli di lana; 800 picchetti di ferro; 200 zaini; 50 aste di legno di 3 metri ciascuna; 100 sacchi piccoli.

Tutto questo materiale è ovviamente di gran valore per gli hobgoblin, e così si raccomanda di elargire ai personaggi un bonus di punti esperienza se questi distruggono il tutto. Se la distruzione è effettivamente totale, il bonus dovrebbe essere di 400 PX; diversamente adattate il bonus alla situazione di parziale distruzione.

53. SALA DA PRANZO

Le porte della stanza N°53 sono chiuse a chiave.

Facilmente s'indovina l'uso di questa stanza: ci sono quattro lunghi tavoli ciascuno corredato di due panche. Due dei tavoli, chiazzi di vino, portano ancora dei bicchieri sporchi, come se un pranzo fosse stato consumato di recente.

Se i personaggi entrano in questa stanza prima di recarsi in cucina (stanza N°54), un round dopo il loro ingresso, si spalancherà la porta della cucina; entreranno due goblin molto piccoli che trasportano grossi vassoi vuoti. Essi urleranno di paura alla vista degli intrusi, e torneranno indietro di corsa per avvertire gli altri goblin nella stanza N°54; in seguito, tutti e quattro, si precipiteranno nel corridoio per avvertire le guardie della stanza N°57. Le guardie faranno la loro comparsa entro 3 round. Se i personaggi sono già stati nella stanza N°54, i goblin avranno già avvertito le guardie.

Goblin (4): CA 6; DV 1-1; pf 2, 2, 1, 1; MV 18(6); nessun attacco o ferite inferte; TS UC; ML 7; AM C.

54. CUCINA

La porta della cucina è chiusa a chiave.

La stanza contiene un grosso forno, due fornelli per cucinare e una dispensa piena di fagioli essiccati, grano, pane stantio e 50 bicchieri di ceramica di ben poco valore.

Se i personaggi entrano nella cucina prima di recarsi nella sala da pranzo (stanza N°53), quattro goblin usciranno di corsa dalla cucina attraverso la sala da pranzo e poi il corridoio: essi andranno ad avvertire le guardie che faranno la loro comparsa in 8 round.

55. TEMPIO PAGANO

Le doppie porte della stanza non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente. Se un chierico legale entrerà nella stanza, egli sentirà scorrere dei brividi lungo la schiena. Tale sensazione può essere spiacevole ma non arreca alcun danno.

Nella stanza ci sono 7 file di panche di legno che guardano una piattaforma rialzata sulla quale poggia una statua che raffigura lo stesso dio le cui sembianze sono già state viste più volte. La statua, questa volta, è di pomice.

Due gemme scintillanti sono nelle orbite della statua. Ciascuna è una pietra grossa come un pugno, del valore di 300 MO, ma entrambe sono fermamente incastonate. Qualsiasi personaggio che non vesta una corazza di metallo, può arrampicarsi sulla statua per appropriarsi delle gemme ma per ognuna dovrà lavorare 2d6+2 round. Solo un personaggio per volta può cercare di prendere le gemme.

Ciascuna gemma è collegata ad una trappola elaborata che si attiverà a meno che non venga rimossa da un ladro; notate che ciascuna trappola dovrà essere rimossa individualmente. Se la trappola viene attivata, la bocca della statua si aprirà e ne fuoriusciranno quattro tafani predatori. Le loro vittime saranno scelte a caso ma sicuramente una sarà il personaggio che cercava di prendere le gemme.

Tafani predatori (4): CA 6; DV 2; pf 10, 8, 8, 6; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM N.

56. PICCOLA STANZA SEGRETA

Questa piccola stanza contiene solo una scala a pioli che scompare in un foro praticato nel pavimento.

Se i personaggi scendono lungo la scala, essi vedranno una piccola galleria (larga 1 metro e alta 1,5 metri) che si dirige a nord per circa 9 metri. Nell'aria ristagna un forte odore di carogna. Alla fine del corridoio c'è la gabbia che viene usata per contenere i tafani predatori. Un semplice calcolo rivelerà che la sua posizione è sulla verticale della statua della stanza N°55. Se sono state attivate le trappole della statua la gabbia sarà vuota eccezion fatta per un pezzo di carne marcia di origine sconosciuta.

57. SALA D'ATTESA

Le porte di questa stanza non sono chiuse a chiave.

Un gruppo di goblin ed hobgoblin è seduto su tre panche disposte attorno a due tavoli. Sui tavoli ci sono alcune monete sparse.

La stanza è adibita a sala d'attesa per le guardie che aspettano di entrare in servizio. Le guardie sono armate di tutto punto, vestono un'armatura e sono pronte a confrontarsi con ogni minaccia che incomba sulla loro roccaforte.

Hobgoblin (4): CA 6; DV 1+1; pf 9, 7, 6, 5; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C.

Goblin (4): CA 6; DV 1-1; pf 6, 5, 5, 3; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-6; TS UC; ML 7; AM C.

Se la compagnia attacca, uno degli hobgoblin cercherà di sgusciar via attraverso la porta sul retro per avvertire gli hobgoblin della stanza N°65. Le altre guardie combatteranno cercando di guadagnare tempo fino all'arrivo dei rinforzi. Gli altri hobgoblin impiegheranno 5 round per vestirsi, armarsi e buttarsi nella mischia.

Tra le monete sui tavoli ci sono 13 MO e 25 MA su un tavolo e 24 MO e 51 MA sull'altro.

58. VOLIERA

La stanza è in realtà una gigantesca gabbia per uccelli. Disturbati dal rumore della porta aperta, alcuni uccelli variopinti si sono innalzati in volo da altrettanti trespolti. Essi lanciano urla stridule, avvicinandosi a voi.

Il re hobgoblin ha catturato un gruppo di pericolosissimi uccelli piranha che tiene qui rinchiusi, nutrendoli solo di tanto in tanto. Essi sono mezzi morti di fame ed attaccano selvaggiamente qualsiasi creatura tanto sfortunata da aprire per caso la porta di questa stanza.

Uccelli piranha (8): CA 6; DV 1/2; pf 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; MV 54(18) volando; N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 8; AM N.

Per una completa descrizione degli uccelli piranha, consultate la sezione **Nuovi Mostri**.

Sulla parete sud c'è una serie di sbarre ravvicinate che bloccano l'entrata ad una porta segreta. È da qui che gli uccelli piranha vengono nutriti. Può essere aperta una piccola imposta nelle sbarre per accedere alla gabbia, ma è troppo piccola perché un personaggio (anche un halfling) possa passare.

59. STANZA DELLA BATTAGLIA

Nella stanza non ci sono mobili. Per terra giacciono i corpi di due umani che sono palesemente morti violentemente. Uno indossa una corazza di piastre ed è armato di uno scudo e di una spada dalla lama spezzata; la punta della lama è dall'altra parte della stanza. Sulla schiena porta una faretra con una dozzina di frecce e un arco lungo. L'altro umano indossa una armatura di cuoio lacerata in più punti. Vicino al suo corpo c'è una spada corta.

L'arco lungo è un *arco lungo +1*. Entrambi i corpi mostrano segni di mutilazioni, dato che sono stati in parte mangiati dal thoul della stanza N°60. Infatti, per ogni turno di permanenza nella stanza, c'è una probabilità su quattro che il thoul entri nella stanza attraverso la porta segreta che connette la stanza N°59 alla N°60. Se il thoul fa la sua comparsa, sia i PG che il mostro devono controllare se sono sorpresi. C'è una probabilità su due che, se il thoul entra nella stanza, quest'ultimo inciampi in un terzo corpo invisibile: il corpo di un mago morto che giace proprio di fronte alla porta segreta.

Il mago è invisibile poiché porta al dito un *anello di invisibilità*. Il corpo può essere scoperto solo facendo ricorso ad un incantesimo *individuazione del magico* o inciampandovi inavvertitamente. Se la compagnia perlustra la stanza, ogni personaggio ha una probabilità su cinque di incappare nel corpo del mago. Se un personaggio dichiara di voler esaminare la parete est della stanza, questi scoprirà il corpo automaticamente. Il corpo del mago non ha alcun valore eccezionale fatta per l'anello magico.

60. COVO DEL THOUL

Un singolo hobgoblin sembra essere l'unico occupante della stanza per altro completamente vuota. Esso è rannicchiato in un angolo e sta rosicchiando un vecchio osso.

L'hobgoblin è in realtà un thoul.

Thoul (1): CA 6; DV 3**; pf 13; MV 36(12); N°ATT 2 artigli; F 1-3/1-3 +paralisi; TS G3; ML 10; AM C; rigenera 1 pf/round.

Il thoul attacca gli intrusi selvaggiamente, cercando di paralizzare il maggior numero di personaggi possibile scegliendo una vittima diversa ad ogni turno. Il thoul non possiede alcunchè di valore nella stanza.

61. STATUA INCOMPIUTA

La porta di questa stanza non è chiusa a chiave.

L'unico oggetto di questa stanza è un grosso blocco di pomice. La metà superiore del blocco è scolpita in modo da rappresentare il dio pagano le cui sembianze avete già potuto vedere. La metà inferiore è senza forma.

62. BOTOLE

Queste botole lunghe 12 metri sono attivate dalla stanza del trono del re hobgoblin (stanza N°66). Le botole non si aprono fintanto che qualcuno è seduto sul trono, e questo è il caso che si presenta quando i personaggi arrivano per la prima volta.

Quando il trono è libero, il peso di quattro personaggi farà spalancare le botole; i quattro personaggi in questione precipiteranno in un condotto di 90 metri per fermarsi sul pavimento della stanza N°70 (2° livello del dungeon), passando attraverso un foro del soffitto. C'è una probabilità del 75% che un personaggio che camminava dietro gli sfortunati, cada anch'esso nel condotto. I personaggi che non cadono nella trappola, rimangono isolati in questa parte a fondo cieco del dungeon, anche se possono comunicare, urlando, con i loro compagni precipitati.

I personaggi che cadono nella trappola patiscono 1-3 ferite a causa dei rimbalzi di cui soffrono nel condotto che è assai contorto. I personaggi che intendono discendere nel condotto di propria iniziativa, possono scivolare lungo le pareti senza patire danni. I personaggi scesi intenzionalmente possono riferire ai compagni rimasti la relativa sicurezza del percorso.

Le pareti del condotto sono molto lisce; è praticamente impossibile risalirlo, anche per un ladro che effettui con successo un controllo per scalare le superfici lisce. Gli incantesimi di *levitazione* o *volo* possono far sì che un personaggio risalga il condotto, ma far risalire tutta la compagnia è un lavoro lungo e arduo - anche se la compagnia dispone di abbastanza incantesimi da renderlo possibile. Se qualche personaggio rimane di sopra, è possibile utilizzare un lungo rotolo di corda per far risalire i compagni, ma è più probabile che i personaggi scendano giù tutti per continuare insieme l'avventura.

63. STANZA DEGLI HOBGOBLIN

In questa stanza, palesemente, si raccolgono solitamente una banda di mostri umanoidi degenerati, per bere e giocare. Ora è vuota, ma sono evidenti i segni che ne indicano l'uso. Le sedie sono state spinte via dai lunghi tavoli, senza tanti complimenti e fiaschi di vino giacciono sia sui tavoli che sul pavimento. All'e-

stremità nord della stanza c'è un camino fuliginoso che contiene solo cenere. Nella stanza non c'è nulla di valore eccezionale fatta per tre scudi appesi con dei ganci alle pareti.

Questa è la stanza conviviale per il re ed i suoi seguaci. La cenere del caminetto risulta calda al tocco.

64. STANZA DA LETTO DEGLI HOBGOBLIN (VUOTA)

La stanza giace dietro una porta chiusa a chiave.

In questa stanza, 14 giacigli sporchi mostrano che è effettivamente abitata da qualcuno. Ciascun letto ha un materasso di paglia puzzolente ed una coperta.

Qualsiasi personaggio maneggi le coperte o le prenda o soltanto le smuova, ha il 50% di probabilità di essere infestato dalle pulci. Ai personaggi infestati occorrono 1d6+1 round per ripulirsi dalle pulci. Se tali personaggi vengono attaccati, essi possono combattere normalmente, ma solo un combattimento impedirà loro di passare il tempo a grattarsi per il gran prurito.

Se la compagnia ha sfondato la porta per entrare qui dentro e la stanza dall'altra parte del corridoio (stanza N°65) non è ancora stata visitata, ci sono tre probabilità su quattro che si sveglino i 14 hobgoblin della stanza N°65. In due round, gli hobgoblin si svegliano, si vestono e si armano e si precipitano nella stanza N°64.

65. STANZA DA LETTO DEGLI HOBGOBLIN (OCCUPATA)

Questa stanza è identica alla stanza N°64, eccezione fatta per i 14 hobgoblin che dormono qui dentro. Gli hobgoblin sono armati e pronti al combattimento trascorso un round dal loro risveglio, ma i personaggi vincono l'iniziativa automaticamente per quel round.

Hobgoblin (14): CA 6; DV 1+1; pf 9, 8, 8, 7, 7, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C. Ciascun hobgoblin è armato di spada e protetto da uno scudo.

Dato che gli hobgoblin non si fidano neanche dei loro simili, i tesori di ognuno sono tenuti in una borsa assicurata alla cintura. La borsa contiene 2d6 MO, 2d6 ME e 2d6 MA.

66. SALA DEL RE HOBGOBLIN

Le grosse doppie porte di questa stanza non sono chiuse a chiave. Questa stanza è il posto dove il re hobgoblin esercita il proprio potere sui suoi seguaci e su tutta La Collina.

IL RE HOBGOBLIN

All'estremità sud della stanza c'è un trono e seduto sul trono c'è un grosso hobgoblin. A ciascun lato del trono c'è una guardia del corpo hobgoblin. Altri quattro hobgoblin sono seduti attorno ad un grosso fuoco che brucia al centro della stanza; nell'angolo sud ovest ci sono altri due hobgoblin che si stanno versando del liquido da una fiasca. A quanto sembra, a giudicare dall'atmosfera allegra, è in corso una festa.

Re hobgoblin (1): CA 6; DV 5; pf 22; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-8+2; TS G5; ML 12; AM C.

Guardie del corpo hobgoblin (2): CA 6; DV 4; pf 17, 14; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-6/1-6+1; TS G4; ML 10(8); AM C.

Hobgoblin (6): CA 6; DV 1+1; pf 9, 7, 6, 5, 3, 2; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 10(8); AM C.

Le guardie del corpo del re sono armate di giavellotti, uno dei quali è un *giavellotto +1*. Il re porta al dito un *anello di resistenza al fuoco*, così da essere invulnerabile al fuoco normale e da guadagnare un bonus sui tiri salvezza contro il fuoco magico.

Quando vengono aperte le porte della stanza, il re urla un avvertimento ed ordina ai suoi soldati di attaccare. Per tutto il tempo che il re rimane vivo, i soldati combattono con un punteggio di morale pari a 10; se il re viene ucciso, il punteggio di morale scenderà a 8.

Il fuoco al centro della stanza è acceso sotto un grosso pentolone che contiene del liquido, vagamente assomigliante ad una zuppa. In effetti è una zuppa, ma i personaggi che la assaggiano la troveranno acida e disgustosa anche se non è velenosa. Il fumo che proviene dal fuoco è incanalato in un'apertura del soffitto.

Ciascuno degli otto hobgoblin ha una borsa contenente alcune monete: 2d6 MO, 1d10 ME e 3d6 MA per ciascuna borsa. Il re porta nella propria borsa un anello di chiavi tra cui quelle delle stanze N°68 e N°69 e quella delle casse della stanza N°69. La guardia del corpo che possiede il giavellotto +1, possiede anche la chiave della cassa della stanza N°67.

67. STANZA DELLE GUARDIE DEL CORPO

La stanza N°67 è la camera delle due guardie del corpo hobgoblin.

Gli unici mobili della stanza sono due letti soffici, un tavolo, due sedie e una cassa. Sul tavolo c'è una bottiglia di vino accompagnata da due bicchieri.

La cassa è chiusa a chiave; la chiave è posseduta dalla guardia del corpo che possiede anche il giavellotto magico. Nella cassa ci sono due mantelli di lana; un grosso sacco contenente 120 MO, 60 ME e 200 MA; due spade; una collana di gioielli del valore di 800 MO. Il vino sul tavolo è di alta qualità.

68. STANZA DA LETTO DEL RE

I mobili della stanza sono un ampio letto imbottito di piume, un tavolo, una sedia di legno e due comode poltrone. Alcuni arazzi di lana sono appesi alle pareti.

Anche se di fattura abbastanza rozza, gli arazzi sono molto colorati e valgono 50 MO ciascuno. Essi illustrano scene di battaglie dove sono messe in risalto le azioni vittoriose degli hobgoblin.

69. STANZA DEL TESORO

La porta segreta che dà accesso alla stanza N°69 può essere scoperta normalmente. Spostando una pietra mobile della parete, viene rivelata la toppa di una serratura. Se viene utilizzata la chiave o se un ladro riesce a scassinare la serratura, la porta si apre facilmente.

Questa stanza è vuota eccezion fatta per due grosse casse.

Le chiavi di queste casse sono appese alla cintura del re hobgoblin. Ciascuna cassa ha una trappola con un ago avvelenato, ed essa viene attivata se un ladro scassina la serratura senza aver prima rimosso la trappola. Se la trappola viene attivata, il ladro deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. Se viene utilizzata la chiave giusta, la trappola non verrà attivata.

La prima cassa contiene monete di diverso tipo, tra cui 58 MP, 230 MO, 170 ME, 480 MA e 1.290 MR. Le monete sono mischiate ed occorrono tre turni per dividerle per tipo. La seconda cassa contiene quattro bottiglie di un liquido denso – tre bottiglie di *pozione di guarigione* ed una bottiglia di *pozione di invisibilità* – e una collana di perle del valore di 1.000 MO.

AVVENTURA NEL 2° LIVELLO DEL DUNGEON

Così come è stato spiegato nella descrizione della zona N°62, i personaggi si guadagnano l'ingresso al presente livello del dungeon cadendo attraverso la botola del corridoio

appena fuori dalla stanza del re hobgoblin (stanza N°66).

Per riuscire a mappare questo livello del dungeon occorre avere una mano precisa, poiché il labirinto è un susseguirsi di gallerie tortuose.

Le pareti dei corridoi sono di roccia rozza, il soffitto è a tre metri d'altezza, il pavimento è sgombro di rifiuti (un cubo gelatinoso pulisce regolarmente tutti i corridoi del livello). Molte gallerie presentano delle pendenze graduali sia verso l'alto che verso il basso, incrociandosi al di sopra o al di sotto di altre – il tutto per confondere le idee dei nostri eroi. Ogni volta che la mappa mostra due corridoi che si incrociano, uno di essi è tracciato con una linea punteggiata, l'altro con una linea continua. Il corridoio tracciato con una linea punteggiata passa al di sotto di quello tracciato normalmente.

Se un nano vuole verificare la presenza di corridoi inclinati, controllate la locazione della compagnia sulla mappa. Se il gruppo è entro 18 metri da due corridoi che si intersecano nel modo precedentemente illustrato e se il tiro di individuazione del nano ha successo, consultate la mappa nuovamente. Se il passaggio in cui si trovano i PG passa sotto un corridoio, allora la pendenza è verso il basso; se invece passa al di sopra di un altro corridoio, allora la pendenza è verso l'alto. Naturalmente se il nano chiede di tirare i dadi per l'individuazione quando si trova in un punto al di là dei 18 metri di un'intersezione, tirate egualmente per l'individuazione ma il risultato sarà sempre "nessuna inclinazione".

Non siate troppo specifici nel descrivere le curve e le pieghe di questi corridoi; le indicazioni dovranno essere del tipo "Il corridoio piega gradualmente verso sinistra" oppure "Il corridoio piega bruscamente a destra". Se i PG chiedono delle informazioni più precise, spiegate loro che tali informazioni si possono ottenere a patto di spendere più tempo nel tracciare la mappa. Cercate voi stessi di stimare l'angolo di una curva (90 gradi, 45 gradi e così via) ma ricordate che la compagnia non ha la reale intenzione di soffermarsi a misurare le curve gardo dopo grado, ed è quindi naturale che le rilevazioni siano un po' imprecise.

Il presente livello non è mai stato percorso dagli hobgoblin ed essi non ne conoscono la conformazione e tantomeno le creature che lo abitano. Le creature di questo livello sono quasi impazzite per la fame e vivono un'esistenza disperata: colgono in fretta ogni occasione che possa procurare loro del cibo.

Nei corridoi gironzolano parecchi gruppi di topi che vivono in piccole aperture delle pareti. I topi rappresentano il principale nutrimento delle altre creature. I topi ormai sono abituati a fuggire per salvarsi la vita e non attaccheranno mai un personaggio. Di tanto in tanto potete informare i personaggi che si sente il loro squittire ma i

topi rimarranno sempre invisibili ai loro occhi.

Alcune creature, disperate ed in cerca di cibo, vagano per i corridoi. La probabilità di incontrare uno di questi mostri erranti è calcolata, come al solito, ogni due turni. Se si verifica un incontro, tirate 1d6 e consultate la Tabella 6.

Descrizione delle zone del 2° Livello del Dungeon

**TABELLA 6
MOSTRI ERRANTI
NEL 2° LIVELLO DEL DUNGEON**

Tiro del dado	Creatura incontrata
1	Uccelli Piranha (4-8): CA 6; DV 1/2; pf 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 8; AM N
2	Tafari predatori (1-4): CA 6; DV 2; pf 12, 10, 9, 7; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM N
3	Thoul (1): CA 6; DV 3**; pf 14; MV 36(12); N°ATT 2 artigli; F 1-3/1-3 +paralisi; TS G3; ML 10; AM C
4	Bugbear (1-4): CA 5; DV 3+1; pf 14, 12, 11, 9; MV 27(9); N°ATT 1; F 2-8; TS G3; ML 9; AM C
5	Orchi (1-2): CA 5; DV 4+1; pf 19, 16; MV 27(9); N°ATT 1; F 1-10; TS G4; ML 10; AM C
6	Berserker (1-4): CA 7; DV 1+1*; pf 9, 7, 6, 4; MV 36(12); N°ATT 1 a +2; F 1-8; TS G1; ML 12; AM N

70. STANZA OTTAGONALE

Scivolando e rimbalzando giù per il condotto, atterrate infine sul pavimento di una stanza ottagonale che presenta una porta su ogni parete.

Una delle porte (tirate 1d8 pr determinare quale) si apre 1d6 round dopo che i personaggi sono atterrati sul pavimento; due uomini, sporchi e barbuti, corrono selvaggiamente nella stanza, il loro volto distorto in una smorfia maniacale. Infatti i due uomini sono berserker ed attaccano la compagnia immediatamente.

Berserker (2): CA 7; DV 1+1*; pf 7,5; MV 36(12); N°ATT 1 a +2; F 1-8; TS G1; ML 12; AM N.

Uno dei berserker indossa un'armatura di cuoio +1 (CA 6).

Questi due uomini fanno parte di una compagnia che ha vagabondato nel labirinto per anni. Essi hanno dimenticato ogni tipo di linguaggio umano e comunicano tra loro con una serie di grugniti, gesti e urla.

71. CAVERNA DEI BUGBEAR

Un puzzo di un qualcosa di rancido emana da questa caverna. Se i personaggi giungono entro i 9 metri dalla zona, c'è una probabilità su tre che si accorgano sia del puzzo che della caverna.

In questa stanza sporca, tre grossi umanoidi pelosi siedono distrattamente. Non appena vi notano, lanciano un urlo e balzano in piedi.

I tre bugbear sono caduti accidentalmente attraverso il condotto parecchi mesi fa; hanno fatto della caverna il loro covo ed attaccano a vista gli umani e i semi umani.

Bugbear (3): CA 5; DV 3+1; pf 16, 13, 13; MV 27(9); N°ATT 1; F 2-8; TS G3; ML 9; AM C.

I bugbear combattono con grossi pezzi di legno nodoso che usano come clave. Essi non possiedono vestiti, armature ed alcunchè di valore.

72. GRANDE CAVERNA

Il soffitto di questa grande caverna è a 6 metri d'altezza. Sul pavimento non c'è immondizia o ciarpame.

73. STANZA DEI MANGIATORI-DI-UOMINI

Sembra che questa grande caverna sia vuota. Il soffitto è alto e la sua sommità curva oltre la vista.

La stanza è il covo di un gruppo di ghouls che mangiano allegramente uomini o qualsiasi altra creatura dal sangue caldo che riescono a ghermire con i loro sozzi artigli. Sebbene la caverna appaia vuota vista dall'ingresso, dietro una curva della parete sono in agguato i caotici (ed affamati!) abitanti.

Ghoul (4): CA 6; DV 2*; pf 13, 11, 10, 8; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-3/1-3/1-3 +paralisi; TS G2; ML 9; AM C.

I ghouls sono accovacciati presso un mucchio di ossa di vario tipo (segnato con una X sulla mappa). A meno che i personaggi non siano estremamente rumorosi, controllate normalmente chi gode della sorpresa. In ogni caso, i ghouls attaccano i personaggi a vista.

Il mucchio di cianfrusaglie che i ghouls hanno raccolto, giace impilato contro una parete, vicino al mucchio d'ossa. La maggior parte degli oggetti sono vecchie fibbie di cinture, anelli di corazze di maglia, scudi rovinati, e così via. Se comunque la compagnia decide di rovistare nel mucchio, possono essere riportati alla luce alcuni oggetti di valore. Ci sono 23 MP in un vecchio sacco; 80 MO, 100 MA e 200 MR giacciono sparse sul pavimento; un girocollo ingioiellato del valore di 100 MO; una spada mezza corrosa e un po' rovinata che è in realtà una *spada corta* +2. Il reale valore della spada non è immediatamente riconoscibile a meno che non si spenda del tempo a ripulire la lama dalle incrostazioni. Comunque il bonus +2 è applicabile sia che la spada sia stata ripulita o meno.

74. STANZA SEGRETA

Le due porte segrete che conducono in questa stanza e quella che la connette alla stanza N°75, si aprono facendo ruotare una piccola protuberanza rocciosa, presente al centro della porta stessa.

Parecchie piccole creature volanti escono velocemente dalla porta, puntando nella vostra direzione. Potete vederne molte altre al seguito delle prime. Al di là delle creature, la stanza sembra essere vuota.

Quando viene aperta una porta di entrata, ogni personaggio che è sullo specchio della porta viene attaccato da 2 uccelli stigei. Gli altri uccelli succhia-sangue si dirigono verso gli altri personaggi. Tutti gli uccelli stigei attaccano nel primo round in cui si trovano fuori della stanza.

Uccelli stigei (8): CA 7; DV 1*; pf 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-3; TS G2; ML 9; AM N.

Questi uccelli predatori si sono finora nutriti del sangue dei topi che occasionalmente entravano nella stanza attraverso piccole aperture. Gli uccelli stigei non hanno potuto fare un pranzo decente per anni; essi cercano furiosamente di attaccare tutti i personaggi così sfortunati da averli liberati dalla loro prigione.

IL RE HOBGOBLIN

75. STANZA SEGRETA DEL TESORO

La porta segreta che dà accesso a questa stanza si apre nello stesso modo in cui si aprono le porte della stanza N°74. Vista dalla porta segreta, la stanza N°75 sembra vuota; per vederne il contenuto bisogna avanzare lungo un piccolo corridoio.

In un'alcova sulla parete ovest della stanza giacciono tre piccole casse di legno. Ciascuna è chiusa da un robusto lucchetto.

La prima cassa contiene monete di ogni tipo: 38 MP, 120 MO, 70 ME, 250 MA e 1.000 MR. La seconda racchiude oggetti di valore d'argento, oro e pietre preziose: una brocca e sei calici d'argento (del valore di 200 MO), un favoloso girocollo ingioiellato (del valore di 400 MO), un braccialetto (del valore di 200 MO), un pugnale ingioiellato (del valore di 100 MO) e un vassoio d'oro (del valore di 300 MO). La terza cassa contiene alcuni potenti oggetti magici: una bottiglia contenente una dose di *veleno*, un'altra di *pozione di rimpicciolimento*, due bottiglie contenenti ciascuna una dose di *pozione di guarigione*, una *spada +1*, una *corazza di piastre +1* e un *anello di resistenza al fuoco*.

76. CAVERNA DEI TOPORAGNI GIGANTI

All'estremità nord della stanza c'è un'alcova contenente un mucchio di pelli e vestiti.

Dentro al mucchio ci sono tre toporagni adulti e sei piccoli. Non appena il primo personaggio avanza nella stanza, i tre adulti escono infuriati dal mucchio, cercando di mordere gli intrusi coi loro denti affilatissimi. I giovani sono troppo piccoli per impegnarsi in un combattimento.

Toporagni giganti (3): CA 4; DV 1; pf 6, 4, 3; MV 54(18); N°ATT 2 morsi; F 1-6/1-6; TS G1; ML 10; AM N.

Notate che i toporagni giganti vincono sempre l'iniziativa durante il loro primo attacco; nel secondo attacco essi godono di un bonus di +1 al tiro per l'iniziativa. Un incantesimo *silenzio (raggio 5m)* li renderà "ciechi", dato che annullerà il loro radar naturale, normalmente utilizzato (proprio come i pipistrelli) per individuare ostacoli e bersagli al buio.

77. TANA DELL'ORSO GUFO

Questa lunga caverna piega nell'oscurità. Qui l'aria è molto umida.

La caverna contiene un pozzo di acqua limpida e fredda, oltre ad un orso gufo.

Orso gufo (1): CA 5; DV 5; pf 22; MV 36(12); N°ATT 2 artigli, 1 morso; F 1-8/1-8/1-8; TS G3; ML 9; AM N; può stritolare causando danni extra.

L'orso gufo è veramente geloso della sua tana ed attacherà cercando di colpire ogni personaggio che avanzi oltre l'entrata. L'orso si troverà nel punto segnato con una X sulla mappa, così da avere una completa visione della bocca della caverna. Quando attacca, l'orso gufo dirige artigli e bocca contro lo stesso personaggio, ripetendo gli attacchi finché questo non muore; solo allora cambierà bersaglio. Se già ha ucciso almeno un personaggio, l'orso non inseguirà eventuali fuggitivi al di là dell'entrata della caverna; se non ha ancora ucciso nessuno, inseguirà la compagnia finché non sbranerà una vittima. In seguito cesserà l'inseguimento per trascinare il corpo nella sua tana.

78. ANTRO DEI BERSERKER

La caverna è occupata dal ristretto numero di umani impazziti che combattono nel dungeon per la propria sopravvivenza. La compagnia ha già incontrato due di loro nella stanza N°70. Sebbene alcuni di essi vaghino per i corridoi, qui ce ne sono ben cinque.

Berserker (5): CA 7 (5); DV 1+1*; pf 9,7,7,6,5; MV 36(12); N°ATT 1 a +2; F 1-8; TS G1; ML 12; AM N.

Il berserker da 9 pf trasporta uno *scudo +2* (CA 5).

Un grosso umano siede su un alto seggio di pietra che può sembrare un rozzo trono. È avvolto in uno sporco arazzo viola, che si è drappugiato come se fosse un manto. Altri quattro uomini sono inginocchiati al suo fianco.

Il berserker seduto sul trono si considera l'Imperatore del Mondo Inferiore, Derywinki III. È armato di un lungo bastone di legno e di uno *scudo +2*; praticamente è pazzo. Se intravede i personaggi, anche se questi passano di sfuggita davanti all'entrata della caverna, egli fa sentire la sua voce imperiosa: "Chi chiede udienza a Derywinki III? Inginocchiatevi, misere nullità!"

Se i personaggi non cadono immediatamente in ginocchio, egli si infuria: "Rozzi impudenti! Conoscerete l'ira dell'Imperatore del Mondo Inferiore! Guardie, arrestateli!"

A queste parole, i quattro umani, seguiti dall'Imperatore stesso, attaccano la compagnia, in preda ad una furia cieca.

Se i personaggi si inginocchiano di fronte a Derywinki III, quest'ultimo rimarrà calmo, almeno per il momento. Egli chiederà loro se si sentono felici e perché chiedono udienza presso la Sua maestà. Valutate bene le risposte dei personaggi. Ricordate che i berserker credono veramente di essere i custodi dell'impero sotterraneo; sicuramente rimarrebbero colpiti se i personaggi riportano che il vicino orso gufo sta organizzando una rivolta ed immediatamente marcerebbero alla sconfitta del mostro ribelle.

Dietro il trono, una piccola cassa di legno contiene il tesoro dell'Impero. La cassa è chiusa a doppia mandata e Derywinki ha perso la chiave anni fa, ma la serratura può essere scassinata o la cassa stessa fracassata. Per fraccassare la cassa un personaggio deve ottenere un risultato positivo come se stesse aprendo una porta. La cassa contiene 12 MP, 45 MO e 180 MA.

79. CUSTODE GELATINOSO

Questo punto del corridoio è dove la compagnia incappa nel cubo gelatinoso. La creatura è costantemente in movimento; quando viene incontrata, essa si sta muovendo in direzione sud ovest, verso la caverna N°80.

Cubo gelatinoso (1): CA 8; DV 4*; pf 19; MV 18(6); N°ATT 1; F 2-8 +paralisi; TS G2; ML 12; AM N; sorprende con un punteggio di 1-4 su 1d6.

Se il cubo sorprende la compagnia, esso attacca un personaggio a caso, scelto dalla prima linea. Se la compagnia non è sorpresa, giocate il combattimento normalmente.

Ripulendo il dungeon, il cubo gelatinoso ha raccolto alcuni oggetti di valore che non è stato in grado di dissolvere. Una volta che la creatura è morta, i personaggi possono rimuoverli facilmente: 12 MO e 47 MA.

80. POZZO

La stanza contiene un pozzo di acqua limpida. Il pozzo, profondo 4 metri, ha origine da una piccola sorgente alla sua base. L'acqua è potabile. Nella caverna non vi è nessuna creatura.

81. SECONDA STANZA OTTAGONALE

Questa stanza ha otto pareti su ciascuna delle quali vi è una porta.

La stanza è identica in tutto e per tutto alla N°70. La prima volta che vi entrano, i personaggi possono pensare di essere ritornati proprio a quella stanza, e voi, naturalmente, non farete nulla per convincerli del contrario!

82. TRAPPOLA

In questo punto del corridoio, sono state messe delle botole su una fossa di 3 metri. A meno che la compagnia non stia espressamente cercando di individuare trappole, i primi due personaggi che camminano sulle botole le faranno aprire. I personaggi che li seguono dappresso, devono effettuare un controllo della Destrezza per non cadere anch'essi nella trappola (ovvero, su 1d20, devono ottenere un risultato uguale o inferiore al loro punteggio di Destrezza). I personaggi che cadono subiscono 1d6 ferite.

83. SFIATO DEL VAPORE

Questa grande caverna presenta all'estremità nord est, uno delle ormai familiari aperture per lo sfogo del vapore. C'è la probabilità del 10% per turno, che il vapore bollente erutti dall'apertura, preceduto da un round di rumori (sibili, borbottii, ecc) che ne annunciano l'imminenza. I personaggi colti dalla fuoriuscita subiscono 1d6 ferite per round in cui sono avvolti dal vapore.

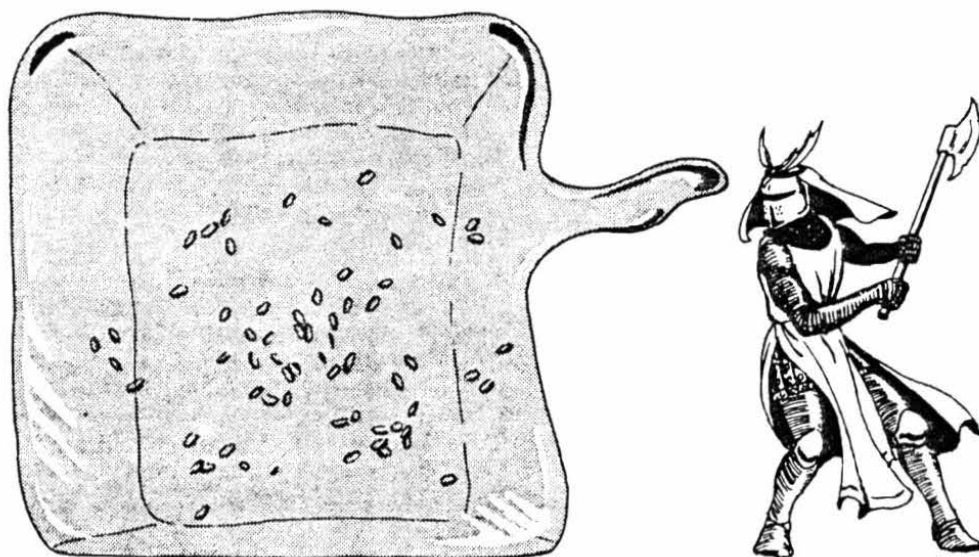
All'interno della stanza - presenti per l'occasionale fuoriuscita di vapore - ci sono rettili e sciami vulcanici.

Sciame vulcanico (1): CA 7; DV 4; pf 14; MV 18(6); N°ATT bruciatura; F 1-4; TS UC; ML 11; AM N.

Rettile vulcanico (1): CA 3; DV 4*; pf 16; MV 27(9); N°ATT 1 morso +bruciatura; F 1-6/1-6; TS G4; ML 12; AM N.

Per una completa descrizione di entrambi i mostri, consultate la sezione **Nuovi Mostri**.

Se la compagnia entra nella caverna, lo sciame vulcanico avanza immediatamente per circondare un singolo personaggio. Il rettile vulcanico, invece, attende al centro della caverna, muovendosi per attaccare solo se i personaggi si avvicinano a meno di 6 metri.



84. FIUME SOTTERRANEO

Una serie di cascate d'acqua si trova a circa 30 metri alla vostra destra. L'acqua cade in un placido fiume che giace proprio di fronte a voi e che si perde, fuori vista, alla vostra sinistra. Vi trovate su una piattaforma rocciosa asciutta che si estende, a destra e a sinistra, per circa 10 metri.

Il fiume è l'unica via da seguire per fuggire da questo livello del dungeon, a parte quella di percorrere a ritroso la cascata che cade nella stanza N°70. Il fiume porta al 3° livello del dungeon.

Se i personaggi rimangono sulla piattaforma, esiste la normale probabilità che incontrino un mostro errante del 3° livello.

Lungo gli argini che contengono il fiume cresce del muschio verdastro e fosforescente, che permette ai personaggi di vedere fino a 30 metri di distanza. Se i personaggi provano a percorrere il fiume controcorrente, la forza della corrente risulta troppo forte: essi vengono rispediti al punto di partenza dopo appena 1-3 round di sforzi.

Muoversi seguendo la corrente, comunque, è abbastanza semplice. La profondità del fiume è solo di 60 centimetri; il fondale

è ricoperto di sabbia finissima. Solo in alcuni punti di questo corso d'acqua lungo 150 metri, gli halfling potrebbero avere delle difficoltà e dovranno essere portati a spalla; non sussiste comunque la possibilità di guai seri o rischi di affogamento.

Lungo il fiume si trovano altre 5 piattaforme rocciose, dove la compagnia può decidere di accamparsi per riposare. Se si accampano, non incontreranno mostri erranti. Questa zona è uno dei pochi posti in cui i personaggi non dovranno preoccuparsi di combattere!

**AVVENTURA
NEL 3° LIVELLO
DEL DUNGEON**

Il livello più basso e più pericoloso del dungeon nasconde la via del ritorno della compagnia al mondo esterno. I personaggi dovranno però oltrepassare alcuni mostri non meno pericolosi di un giovane drago rosso.

Il 3° livello del dungeon è composto da una serie di corridoi tortuosi e grandi caverne. Tutte le zone si sono formate a causa dell'azione erosiva del vulcano e dell'acqua; alle caverne sono stati aggiunti ben pochi

IL RE HOBGOBLIN

elementi di origine non naturale – ad esempio i gradini che portano alla caverna N°90 oppure le porte che danno accesso alla stanza N°99 – ma per lo più, l'aspetto sinistro del luogo è dovuto alle forze della natura.

Un'ampia linea di frattura geologica divide il livello del dungeon in due parti; lungo la frattura l'altezza del terreno varia bruscamente; la parte nord del livello è generalmente più bassa di 15 metri della parte sud. I personaggi si troveranno di fronte questa improvvisa variazione di altezza presso le caverne N°94 e N°95 e presso la frana vicina alla caverna N°97.

Effettuate normalmente il controllo per i mostri erranti; in caso di incontro, consultate la Tabella 7.

TABELLA 7
MOSTRI ERRANTI
NEL 3° LIVELLO DEL DUNGEON

Tiro del dado	Creatura incontrata
1	Rettile Vulcanico (1): CA 3; DV 4*; pf 17; MV 27(9); N°ATT 1 morso/1 bruciatura; F 1-6; TS G4; ML 12; AM N
2	Coboldi (2-12): CA 7; DV 1/2; pf 4, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM C
3	Sciame Vulcanico (1 sciame): CA 7; DV 4; pf 16; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 11; AM N
4	Pipistrelli giganti (1-4): CA 6; DV 2; pf 13, 10, 8, 6; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-4; TS G1; ML 8; AM N
5	Ragno chelato (1): CA 7; DV 2*; pf 9; MV 36(12); N°ATT 1; F 1-8 +veleno; TS G1; ML 7; AM N
6	Uccelli Pirhana (2-12): CA 6; DV 1/2; pf 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1; MV 54(18); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 8; AM N

Descrizione degli incontri nel 3° Livello del Dungeon

85. APPRODO

Dopo aver viaggiato per 120 metri trasportati dalla corrente, la compagnia avvista la piattaforma di roccia, 30 metri più avanti.

Circa 30 metri più avanti, vedete una spiaggia illuminata da un bagliore fosforescente verdastro; in piedi sulla spiaggia c'è un piccolo umanoide.

Altri due umanoidi (coboldi) stanno dormendo in un piccolo riparo.

Coboldi (3): CA 7; DV 1/2; pf 4, 2, 2; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM C.

I coboldi sono qui di guardia e hanno ricevuto istruzioni di comunicare al loro capo l'avvistamento di ogni creatura che scenda lungo il fiume. Comunque, dato che sono passati molti anni dall'ultima volta che i coboldi hanno avvistato degli intrusi, le guardie non prendono molto sul serio il loro compito. Quando i personaggi avvistano il coboldo, c'è solo il 20% di probabilità che quest'ultimo li avvisti a sua volta. Se non li nota, la compagnia può avanzare altri 15 metri, dove la probabilità di avvistamento sale al 50%. Se ancora non vengono notati, essi possono raggiungere l'estremità nord della spiaggia, ma qui vengono avvistati automaticamente. Quando vengono notati, il coboldo grida in direzione dei suoi compagni addormentati. Ovviamente, se qualcuna delle guardie riesce a fuggire, queste correranno ad avvertire la banda dei coboldi. In questo caso, la compagnia sente il suono di un corno, proveniente da sud.

86. MAGAZZINO E COVO DEI COBOLDI

Quando i personaggi raggiungono il punto dove si dirama il corridoio che porta alla caverna N°86, essi notano un bagliore rossastro di fronte a loro. Questa luce emana dal crepaccio vulcanico che divide la stanza N°87.

Se nessuna guardia è fuggita dalla zona di approdo (zona N°85), la compagnia sente il rumore di spade che cozzano l'una con l'altra, provenire dalla stanza N°86. All'interno della caverna ci sono 4 giovani coboldi che si allenano con le spade.

Se invece una o più guardie sono fuggite dalla zona di approdo, i quattro coboldi non sono più nella caverna N°86; essi, ed altri coboldi, aspetteranno la compagnia vicino ai ponti che conducono alla caverna N°87.

Coboldi (4): CA 7; DV 1/2; pf 4, 4, 3, 2; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-5 (1d10/2); TS UC; ML 6; AM C.

Se questi coboldi sono ancora nella caverna, essi si trovano presso l'estremità nord della stanza; nella nicchia a sud ci sono parecchi strani recipienti di vimini. Essi contengono corpi di pesci e topi accuratamente ripuliti, probabilmente la base dell'alimentazione delle guardie.

87. I PONTI DELLA MORTE

Questa grossa stanza è divisa da un crepaccio largo 6 metri. Il crepaccio è profondo 90 metri, e sul fondo scorre un fiume di lava fluida. Ovviamente rappresenta la fine per ogni creatura che vi cade dentro.

La parte sud del crepaccio è sempre presidiata da 5 coboldi di guardia. Se qualche coboldo incontrato dalla compagnia, sia all'approdo che nella caverna N°86, è riuscito a fuggire, allora è già stato dato l'allarme; tutti i coboldi delle caverne N°88 e N°89 e quelli fuggiti dall'approdo e dalla caverna N°86, sono qui a difendere la loro posizione.

Se ancora non è stato dato l'allarme, il capo delle cinque guardie soffia in un corno di ottone non appena avvista gli intrusi. I rinforzi arriveranno entro tre round.

Coboldi (5): CA 7; DV 1/2; pf 4, 3, 3, 2, 1; MV 18(6); N°ATT 1 giavellotto o spada corta; F 1-5; TS UC; ML 6; AM C.
Ciascuna guardia trasporta due giavellotti.

Le cinque guardie difendono i ponti A e B, occupandone l'estremità sud e scagliando i giavellotti contro i personaggi. I PG non possono vedere il ponte C finché non giungono sull'orlo del crepaccio. Se un personaggio cerca di attraversarlo, uno dei coboldi cerca di fermarne l'avanzata occupando l'estremità sud del ponte.

Qualsiasi personaggio o coboldo che viene ferito mentre si trova sul ponte, deve effettuare con successo un controllo della Destrezza (ottenere il proprio punteggio di Destrezza o meno su 1d20); se fallisce, lo sfortunato perderà l'equilibrio ed andrà ad incontrare la propria fine sul fondo del crepaccio. I coboldi, per questo scopo, hanno un punteggio di Destrezza pari a 10.

Se i rinforzi della caverna N°86 vengono richiamati dal corno, essi giungeranno dalla parte nord del ponte; i rinforzi della caverna N°88 giungeranno dalla parte sud. I rinforzi della stanza N°89 giungeranno sul posto attraverso le porte segrete che si aprono all'estremità sud del ponte C. Notate che quando arriva il capo coboldo, il punteggio di Morale di tutti gli altri coboldi diventa 8.

88. STANZA DELLE RIUNIONI

Il capo e le sue guardie del corpo dimorano in questa stanza circondati da un lusso moderato. Se essi vengono sorpresi nella stanza delle riunioni, il capo e le guardie stanno bevendo un infuso puzzolente, seduti al centro della stanza. Altro liquido puzzolente sta fermentando in un grosso barile all'estremità nord della stanza.

Capo coboldo (1): CA 7; DV 2; pf 9; MV 18(6); N°ATT 1; F 2-7; TS G2; ML 12; AM C.

Coboldi guardie del corpo (6): CA 7; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-5; TS G1; ML 8 o 6; AM C.

Il capo è armato di una *spada corta* +2.

Il capo porta in vita una cintura fatta di monete d'oro e d'argento fissate agli anelli di una catena. Il valore della cintura è di 250 MO ed essa costituisce l'intero tesoro della tribù dei coboldi. Se la compagnia esamina il liquido contenuto nel barile, scopre che si tratta di una specie di birra ottenuta principalmente dalle teste dei pesci.

89. COVO DEI COBOLDI

In questa stanza si trova la maggior parte della tribù dei coboldi. A meno che non siano stati chiamati alla difesa dei ponti, qui ci sono 12 coboldi occupati a far niente.

Coboldi (12): CA 7; DV 1/2; pf 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM C.

Nella stanza ci sono 15 sporchi giacigli di sabbia e erba secca, avanzi di topi mangiucchiati e parecchie bottiglie di birra di testa di pesce. La stanza non contiene alcunchè di valore.

90. CORRIDOIO VUOTO

Questo corto corridoio si divide vicino alla sommità di una scalinata alta 15 metri. Il pavimento è ingombro di pietruzze ed altri detriti rocciosi.

91. STANZA DELL'OSCURITÀ

Una parte larga 3 metri della parete del corridoio è immersa nell'oscurità più totale. Non riuscite a distinguere altro che l'oscurità.

Molti anni fa, un chierico malvagio incontrò la sua fine prematura in questa caverna ed avvenne uno strano fenomeno magico: la forza oscura dell'animo malvagio del chierico prese possesso della caverna immergendola nella più totale oscurità.

Se i personaggi lanciano una torcia nella zona buia, essa sembrerà scomparire. Se questa viene recuperata, la sua luce brillerà nuovamente. Solo un incantesimo *luce magica* può illuminare la stanza.

Qui non c'è nulla di pericoloso ed anzi, i personaggi possono trovare dei tesori preziosi. Se la compagnia non dispone di un sistema magico di illuminazione, la stanza dovrà essere esplorata al buio. Per ogni personaggio che entra nella stanza, c'è la probabilità del 15% per turno che vengano rinvenuti sia lo scheletro del chierico che lo zaino che trasportava. La probabilità è cumulativa, ovvero se tre sono i personaggi che entrano nella stanza, la probabilità per turno di scoprire i resti del chierico è del 45%.

Lo zaino contiene due pergamene arrotolate e tre bottiglie di liquidi colorati. Le pergamene contengono i seguenti incantesimi:

Clericali:

1° livello: *cura ferite leggere* (x2)

2° livello: *benedizione*

dei Maghi:

1° livello: *dardo incantato*

2° livello: *creazione spettrale*

3° livello: *palla di fuoco*

Le bottiglie contengono pozioni magiche. Una bottiglia contiene due dosi di *pozione di guarigione*; un'altra due dosi di *pozione di crescita* e la terza contiene due dosi di *pozione di invisibilità*.

92. e 93. CAVERNE VUOTE

Questo labirinto di stanze e corridoi ha il pavimento ingombro di polvere e detriti rocciosi. Non ci sono tracce visibili.

94. e 95. STRAPIOMBI CUSTODITI DAI COBOLDI

Questi due corridoi si allargano per poi cadere in uno strapiombo di 15 metri; le pareti sono punteggiate di protuberanze rocciose. In cima ad ogni strapiombo c'è un coboldo di guardia.

Coboldi (2): CA 7; DV 1/2; pf 3,2; MV 18(6); N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM C.

I coboldi giacciono distesi, intenti ad osservare i corridoi più in basso che partono dalle caverne N°92 e N°93. Se la compagnia cerca di avvicinarsi da dietro, aggiungete un +2 alla probabilità che i coboldi vengano sorpresi. Se la compagnia è sul livello più basso di quello dei coboldi, aggiungete un +2 alla probabilità che i personaggi vengano sorpresi, e NON considerate nemmeno la possibilità che siano invece i coboldi ad esserlo.

Se un ladro cerca di scalare la parete di uno strapiombo, il coboldo di guardia aspetterà finché la vittima non è arrivata a

metà strada e poi lascerà cadere delle pietre nella sua direzione (tirate normalmente per colpire). Ogni pietra che va a segno infligge 1-4 (1d4) ferite. Se il ladro viene colpito deve effettuare un controllo della Destrezza. Se fallisce, il ladro cade. Considerate la caduta come avvenuta da metà dell'altezza dello strapiombo; assegnate 1-6 (1d6) ferite per ogni 3 metri di caduta.

I personaggi al livello inferiore possono scagliare frecce o altro ai coboldi ma quest'ultimi sono in parte riparati dalla parete di roccia e hanno CA 3.

96. GRANDE CAVERNA

In questa grande stanza ci sono stalattiti e stalagmiti, alcune delle quali giacciono spezzate sul pavimento.

97. FRANA

Qui le pareti di roccia sono in parte frante in gruppi di grossi macigni. La frana si abbassa da sud verso nord; il fondo si trova 15 metri più in basso. La pendenza non è tale impedire la scalata.

I personaggi possono muoversi sia verso l'alto che verso il basso della frana, ma calcolate il movimento pari ad un quarto di quello normale. In più, esattamente al centro della frana si annida una minaccia.

Serpente a sonagli gigante (1): CA 5; DV 4*; pf 15; MV 36(12); N°ATT 2; F 1-4 +veleno; TS G2; ML 8; AM N.

Il serpente individua qualsiasi personaggio si muova sulla frana ed immediatamente inizia a scuotere il proprio sonaglio. Il serpente è ancora nascosto fra le pietre e la compagnia non può vederlo. Se i personaggi continuano la loro scalata, il serpente scivola fuori e cerca di aggredire il personaggio più vicino. Se il serpente fallisce il controllo del morale, esso scomparirà tra le pietre, smettendo di infastidire i PG.

98. TANA DEI RETTILI VULCANICI

Al centro di questa caverna naturale ci sono due grossi rettili simili a delle iguane. Sono perfettamente immobili e i loro occhi sembrano chiusi.

Questi sono due rettili vulcanici. Essi dormono finché non vengono toccati. Una volta che qualcosa è entrato in contatto con loro, si svegliano entrambi ed entrano in combattimento nel round successivo.

Rettili vulcanici (2): CA 3; DV 4*; pf 20,17; MV 27(9); N°ATT 1 morso/1 bruciatura; F 1-6/1-6; TS G4; ML 12; AM N.

IL RE HOBGOBLIN

Per una completa descrizione dei rettili vulcanici consultate la sezione **Nuovi Mostri**.

I personaggi possono, senza disturbarli, aggirare i rettili ed aprire la porta sul retro della caverna. Persino i rumori più forti non riescono a svegliarli.

99. CAVERNA DEL VECCHIO GUERRIERO

La porta di questa stanza è una solida lastra di pietra; aggiungete un +1 al tiro per aprire le porte.

Risulta ovvio che questa stanza era abitata, presumibilmente dal guerriero il cui scheletro – che porta ancora una corazza di piastre – siede ancora sull'unica sedia del posto. A fianco del guerriero giace una spada imponente. Visibili nella stanza ci sono anche un giaciglio di paglia ed un tavolo di legno.

Questi sono i resti del guerriero umano che è rimasto intrappolato in questo livello anni fa. Sulla schiena del guerriero c'è una faretra contenente 5 frecce +2. Egli indossa una corazza di piastre +1 e la spada al suo fianco è una spada +1, +3 contro i draghi. Sotto il tavolo, sul pavimento giace un arco lungo irrimediabilmente rotto.

La porta segreta che conduce fuori della stanza, può essere aperta ruotando una protuberanza rocciosa.

100. ANTICAMERA DEL DRAGO

Il tortuoso corridoio che conduce a questa caverna è largo soltanto un metro e i personaggi devono percorrerlo in fila indiana. Il drago è troppo grosso per percorrere questo corridoio.

La stanza è vuota eccezion fatta per 6 piccoli scheletri bruciati che giacciono sul pavimento.

Un esame più attento rivela che gli scheletri appartenevano a 6 coboldi; risulta ovvio che sono stati bruciati selvaggiamente.

101. COVO DEL DRAGO ROSSO

La porta segreta all'estremità est della caverna si apre facendo ruotare una protuberanza rocciosa. I personaggi che entrano nella caverna tramite questa porta, si trovano immediatamente dietro un drago rosso che non sa dell'esistenza della porta.

Questa stanza è enorme ed oscura. Percepите un'atmosfera malvagia e potete sentire un profondo e lento respiro provenire dall'oscurità che vi si para innanzi.

Il drago rosso che vive in questa caverna è abbastanza giovane secondo la scala temporale dei draghi, ma rappresenta pur sempre un temibile avversario. Il suo covo è connesso all'esterno con un corridoio lungo quasi 1 chilometro e mezzo.

Drago rosso (1): CA -1; DV 7; pf 22; MV 27(9); N°ATT 2 artigli/1 morso/ +soffio (fuoco); F 1-8/1-8/4-32 +22; TS G7; ML 10; AM C.

Incantesimi:

1° livello: *ventriloquio, charme, individuazione del magico*

2° livello: *individuazione dell'invisibile, luce perenne*

3° livello: *dissolvi magie*

Quando il drago viene scoperto, c'è il 10% di probabilità che esso stia dormendo. Se i personaggi incontrano il drago, poi fuggono e ritornano dopo almeno 6 turni, la probabilità di trovarlo addormentato rimane invariata.

Se un personaggio cerca di entrare nella stanza dopo essersi reso invisibile, il drago comunque lo individua grazie al suo udito finissimo, a meno che il personaggio non sia un ladro e riesca con successo a "muoversi silenziosamente". Se il drago si accorge della presenza di almeno un personaggio invisibile, egli lancia l'incantesimo *individuazione dell'invisibile*. Il drago sarà quindi in grado di vedere tutti gli oggetti e personaggi invisibili della stanza. Fintantoché la compagnia non aggredisce il drago, egli si accontenta di tenere sotto controllo i personaggi che si sono resi invisibili.

Quando il drago si accorge della presenza dei personaggi, non li "brucia" subito. Piuttosto utilizza l'incantesimo *ventriloquio* per creare suoni come gran ruggiti e urla, facendoli provenire dalle spalle della compagnia. Quando è sicuro che tutti i membri della compagnia sono nella stanza, ride di gusto prima di salutarli con la massima gentilezza. Gli piace fare conversazione e, dato che non si sente per nulla minacciato da un gruppo di miserabili umani, può continuare per altri 2-12 (2d6) turni a parlottare con i personaggi.

Il drago è seduto su un cumulo di monete e oggetti di valore. Si compiacerà di eventuali complimenti e lusinghe ed addirittura permetterà ai personaggi di esaminare da vicino il suo tesoro, sempre che questi si comportino bene.

Il drago attacca se i personaggi cercano di fuggire dalla stanza o lo aggrediscono. In entrambi i casi tirate normalmente per l'iniziativa; notate che il drago usa sempre il soffio come primo attacco.

Se i personaggi non lo attaccano e non cercano di lasciare la stanza, ricordatevi che quando il drago si annoierà della conversazione (entro 2-12 turni): i suoi commenti diventeranno secchi e poco gentili, quasi ostili. A questo punto, se i personaggi non

attaccano entro due round, il drago attaccherà comunque.

Nel primo round il drago cerca di colpire col soffio il maggior numero di personaggi; dopodiché il drago attaccherà come spiegato nelle regole Base (tirare 1d6: 1, 2, 3 significa che il drago attaccherà con artigli e morso; 4, 5 o 6 significa che il drago utilizzerà nuovamente il soffio).

Se i personaggi riescono ad uccidere o a sottomettere il drago, essi trovano tanto tesoro quanto ne riescono a trasportare. Nel mucchio che giace sotto il drago ci sono 7.000 MR, 10.000 MA, 5.000 ME, 2.000 MO, 800 MP e gemme assortite (500 MO x20) e gioielli (1.000 MO, 750 MO, 600 MO e 500 MO x2). Sepolti nel cumulo di monete ci sono un anello di protezione +1, una bacchetta di individuazione del magico (8 cariche), una verga della dissoluzione della magia e una borsa dissolvente.

Il corridoio che esce dal covo del drago sale gradualmente per un miglio per poi uscire a nord del monastero diroccato.

RIANNODANDO I FILI DELLA TRAMA

Dato che la compagnia aveva già predisposto il viaggio di ritorno, i personaggi non dovrebbero avere particolari problemi a raggiungere il Forte di Guido, a meno che non capiti loro di essere accompagnati da un drago sottomesso!

Il drago è ovviamente troppo grande e pesante per essere trasportato su una barca di pescatori. Se la compagnia vuole comunque fare la prova, la barca affonda. Un altro segnale di fumo può far arrivare un'altra barca, oppure la compagnia potrebbe costruire una zattera.

Dato che la barca è troppo piccola, i PG potrebbero cercare di costringere il drago a nuotare a fianco dell'imbarcazione, cosa che il drago farà assai goffamente.

Se la compagnia ha avuto bisogno del mago durante l'avventura, quest'ultimo si farà vivo per reclamare il suo compenso. Le sue scelte, nell'ordine, sono: un drago sottomesso, la verga della dissoluzione della magia, un anello qualsiasi, una bacchetta qualsiasi ed un qualsiasi oggetto +2.

Se i personaggi stanno chiedendosi cosa farsene di un drago sottomesso, essi possono trovare alla Tana del Leone un mago disposto a comprarlo. Egli offre 5.000 MO ma i PG, contrattando, possono riuscire ad ottenere fino a 10.000 MO, ultima offerta del mago. È altamente consigliato che il drago esca dalla campagna in corso ma se volete permettere loro di tenerlo, il drago si rifiuterà di andare in giro in cerca di avventura e dovrà essere, nel contesto della campagna, una segno di prestigio il cui prezzo è molto caro da pagare.

Nuovi Oggetti Magici: 96
Mappe: 146-149
Tabelle dei Mostri: ... retro di copertina
Accessori: 159-160

Ambientazione

All'interno di una foresta lussureggiante ed incantata, si trova un tranquillo villaggio elfico. Per anni, l'intero villaggio ha prosperato. La gente viveva di ciò che poteva loro offrire la foresta che circondava il loro villaggio montano ed il tempio.

Quattro settimane fa, un malvagio chierico umano, conosciuto solo col nome di "il Rahib", fece irruzione nel tempio. Era alla ricerca di un tesoro – la gente diceva che nel tempio si trovasse la dote di una giovane fanciulla. Invece scoprì una caverna segreta, proprio sotto il tempio. La caverna conteneva le rovine di una antica torre di un mago.

Esplorando le rovine, il chierico trovò tre streghe i cui spiriti erano intrappolati in alcune statue. Le streghe, Karelena, Solorena e Trilena, convinsero il Rahib ad aiutarle a fuggire. A tal scopo, ciascuna strega avrebbe dovuto occupare il corpo di una giovane fanciulla il cui spirito sarebbe stato intrappolato nella stessa statua dove prima si trovava quello della strega.

Grazie alla conoscenza delle streghe, il Rahib intrappolò magicamente e rese suoi schiavi i Siswa – gli studenti e gli insegnanti elfi che vivono nel tempio. Due notti fa, il Rahib ed i suoi schiavi sotto charme, penetrarono nel villaggio e rapirono due fanciulle elfiche, Sylva e Merisa. Il Rahib liberò quindi Karelena e Solorena, intrappolando gli spiriti di Sylva e Merisa. Ora, il Rahib deve solo rapire Rahasia, la più bella tra le fanciulle elfiche, per liberare anche l'ultima strega, Trilena.

Quando esse saranno nuovamente insieme e libere, ciascuna potrà disporre di un potere maggiore di quello che avrebbe se fosse da sola. Così, finché non sarà liberata anche Trilena, Karelena e Solorena non lasceranno le rovine della torre.

Mentre i PG stanno portando un pacco al villaggio, essi trovano un messaggio ed incontrano Rahasia, la più bella tra le fanciulle elfiche. Sia suo padre che il suo amato sono andati al tempio ma non ne sono ritornati.

I PG devono andare al tempio e ritrovare il padre ed il benemamato di Rahasia. In seguito dovranno trovare la caverna, liberare gli spiriti delle fanciulle e distruggere sia il Rahib che le streghe.

Note per il DM

I Siswa (gli studenti e gli insegnanti elfici) che sono sotto l'influenza dello charme del Rahib, non sono responsabili delle loro azioni dato che sono controllati magicamente. Spronate i giocatori a trovare dei sistemi per neutralizzare i Siswa senza doverli uccidere. Lo charme li fa vivere in uno stato di "trance" ma è possibile comunicare con loro. Lo charme, inoltre, ha cambiato il loro allineamento in Caotico. Quando sia il Rahib che le streghe saranno stati distrutti, i Siswa ritorneranno alla normalità, ma, fino ad allora, essi eseguiranno gli ordini del Rahib.

Quando i PG incontreranno le streghe, ricordate ai giocatori che esse stanno utilizzando il corpo di fanciulle elfiche. Incoraggiate i giocatori a pensare come poter scongiurare le streghe senza causare dei danni fisici ai corpi che stanno occupando. Se i PG catturano (senza colpo ferire) un Siswa o una strega, date loro un'adeguata ricompensa in PX. Al contrario, se essi uccidono un Siswa o un corpo occupato da una strega, sottraete tale ammontare di PX!

Per catturare (NON uccidere) un Siswa o una strega, i giocatori devono dichiarare che hanno intenzione di non infliggere ferite; in questo caso i danni inferti faranno perdere conoscenza alle vittime. I PNG perderanno conoscenza quando i loro punti ferita raggiungeranno lo 0. I PG dovrebbero avere abbastanza tempo da legare per bene le loro vittime prima che queste rinvengano. I PG non possono catturare in questo modo i nemici non-viventi e le creature come gli Acquafatale (vedi sezione Nuovi Mostri).

Alcune zone del tempio e della torre contengono dei magici portali che connettono due zone; alcuni di questi inviano, altri ricevono soltanto. Quando i personaggi passano attraverso un portale inviante, essi ricompaiono istantaneamente appena oltre il portale ricevente. I personaggi non si accorgono minimamente del trasferimento, a meno che non si rendano conto di non essere dove avrebbero dovuto. Una volta che i personaggi passano un portale, essi non possono ritornare indietro allo stesso modo. Gli oggetti che passano solo in parte sotto un portale inviante non possono essere ripresi; devono passare completamente.

Il villaggio elfico può essere usato come base per tutta la durata dell'avventura. Re dete ben noto ai giocatori che gli elfi corrono dei seri rischi nascondendo i PG tra una spedizione e l'altra. L'equipaggiamento cui i PG possono disporre, oltre al proprio, è limitato a ciò che può offrire una piccola comunità boschiva. Sul posto non ci sono PNG di alto livello per esercitarsi o per far curare, anche se si può trovare un numero limitato di pozioni di guarigione.

Iniziare l'avventura

I personaggi si sono ormai allontanati da Strada del Duca, seguendo le istruzioni Sindar, quando si rendono conto che il bosco intorno a loro è in un certo senso diverso. Gli Elfi capiranno subito che si tratta di un bosco elfico. Ad un certo punto lasciate da parte le descrizioni generali del bosco e leggete la prima descrizione incipiente.

LA FORESTA

La splendida foresta elfica giace in silenzio tutto intorno a voi. Fin dove potete vedere ci sono sempre gli stessi alberi dalle chiome verdi e dai tronchi bianchi e argentei. Il sentiero che state percorrendo piega verso nord, in direzione delle vicine montagne. Il verde tappeto erboso della foresta è punteggiato di rosso, giallo e azzurro dei fiori.

Di fronte a voi un raggio di sole si riflette su un pezzo di metallo. È un'armatura – un'armatura elfica – e chiunque sia colui che la indossa, è immobile.

L'elfo che giace sul sentiero non è morto molto, ucciso probabilmente da alcuni brividi. L'armatura che indossa è lacerata e inutilizzabile. Se il corpo viene frugato troverà un pezzo di pergamena che riprova un messaggio scritto sia in Elfico che Comune.

In cima al sentiero montano c'è il villaggio elfico. Più oltre, una montagna di pietre grigie sventa innalzandosi dai verdi prati.

Fate leggere ai giocatori la lettera Rahasia che si trova negli inserti staccata alla fine del libro.

IL VILLAGGIO ELFICO

Al villaggio la gente locale fa mostra della propria grazia e delicatezza. Poi sui visi delle persone appare un velo di tristezza. Venite subito condotti da una fanciulla elfica la cui grazia e bellezza, ancorchè velate, oscurano di gran lunga quelle comuni, così come il sole oscura le stelle – è Rahasia.

“Mi aiuterete?” ella chiede.

Se i personaggi accettano, gli elfi provvederanno a dar loro cibo e riparo, ma non li potranno aiutare in alcun altro modo se non nascondendoli dai Siswa nel caso in cui dovessero rimanere feriti. I PG non possono ottenere molte informazioni sul tempio dato che quelli che più avevano dimestichezza col posto, ora sono sotto il controllo del Rahib. Gli elfi sanno, comunque, che il tempio era protetto da un potentissimo guardiano, almeno prima che giungesse il chierico. Essi pensano che il Rahib abbia eliminato il guardiano. Gli elfi inoltre mostreranno ai PG i ritratti delle due giovani rapite, Sylva e Merisa. Rahasia accompagnerà i personaggi fino al tempio a lato della strada.

Se i personaggi si rifiutano di aiutare Rahasia ed il villaggio intero, essi, gentilmente ma con risolutezza, diranno loro di andare per la loro strada – i PG non sono i benvenuti e potrebbero suscitare l'ira del Rahib. Nei boschi oltre il villaggio, i PG verranno sorpresi da un gran numero di Siswa comandati dal Rahib. I PG vengono avvolti da un gas soporifero contenuto in parecchie fiale che vengono scagliate proprio contro di loro; nessuna possibilità di tiro salvezza. I PG vengono portati al tempio e imprigionati nelle celle f, g e h della zona 49. I PG si sveglieranno proprio in queste celle e da lì dovranno fuggire.

AVVENTURA NEL TEMPIO DELLA MONTAGNA GRIGIA

Molti anni fa, alcuni nani amichevoli aiutarono gli elfi a costruire gran parte del tempio in cambio di protezione ed aiuto da parte loro e di Elyas. Le stanze del livello superiore sono delle caverne naturali ed è qui che si svolgono le pratiche religiose. I passaggi sono stati scavati nella roccia dai nani.

Dopo l'arrivo del Rahib, i Siswa si recano raramente alle sale superiori. Tutto il livello superiore è privo di illuminazione ed è inutilizzato; c'è polvere dappertutto ed anche le ragnatele sono frequenti. I Siswa utilizzano le scalinate dei tempio del cortile per raggiungere il livello inferiore.

Se vengono poste delle domande circa il tempio ad un Siswa catturato, questi spiegherà come erano soliti utilizzare il tempio, dicendo:

“Quando arriviamo al tempio, saliamo la scalinata fino alle porte (14). Passate le porte, giriamo a destra e ci fermiamo in una piccola stanza (15) per indossare gli abiti da cerimonia. Poi percorriamo il corridoio attraverso una grande caverna (16). In seguito prendiamo un altro corridoio (17) dopo aver oltrepassato parecchie altre piccole stanze. Poi attraversiamo un passaggio magico (18/32) per arrivare in un altro corridoio. Da lì entriamo nel tempio principale (35), dove si svolgono i riti della nostra religione. Quando abbiamo finito, lasciamo il tempio principale (35) e percorriamo un corridoio, attraversiamo un portale magico (33/21) fino ad un altro corridoio (22) il cui pavimento è ricoperto di petali di fiori. Quel corridoio sfocia nel tempio dei Siswa. In quella stanza c'è il Pozzo della Punizione. Infine lasciamo il tempio dopo aver smesso gli abiti da cerimonia.”

ARRIVARE AL TEMPIO

C'è un sentiero che conduce dal villaggio fino alle montagne. Prima che i PG partano, gli elfi danno loro una mappa della zona (Mappa 1) e si raccomandano di stare attenti alle bande di Siswa che attaccano tutti gli intrusi. I PG non incontrano nessuno lungo la strada che porta al tempio, ma voi fate finta di determinare casualmente le possibilità di incontro, tanto per tenere i giocatori sul chi vive. Dopo aver percorso circa metà strada, i PG arrivano al tempio a lato del sentiero.

IL TEMPIETTO A LATO DELLA STRADA

Per il tempio utilizzate la Mappa 1.

A lato del sentiero c'è un tempio.

Qui Rahasia si ferma per offrire dell'incenso. L'entrata del tempio è al centro della parete ovest e la stanza principale è un quadrato di 4 metri di lato. Sulle pareti nord e sud ci sono delle alcove di tre metri per tre.

Davanti all'alcova più a nord c'è una piccola statua che rappresenta un uomo dall'aspetto forte, con una lunga barba, seduto su un altare a gambe incrociate. Rahasia dice ai personaggi che l'uomo era Elyas, un mago di grande potere, il fondatore della Quieta Via e capo spirituale dei Siswa. Egli scomparve, molti anni fa, durante una terribile battaglia con tre streghe che attaccarono la sua torre. Se i PG vogliono esaminare la statua o l'alcova che sta dietro, Rahasia dice loro che non devono dispiacere l'Antico camminando fuori dalla sua vista (questa usanza impedisce ai forestieri di entrare nel tempio senza essere annunciati, ma questa usanza è stata da lungo tempo dimenticata).

L'alcova più a nord è un portale magico che teletrasporta chiunque lo attraversi, nella zona 41 al livello inferiore del tempio. L'alcova più sud è un portale magico ricevente dalla stessa zona.

Cortile e Livello Superiore del Tempio

Per le zone 1-24 utilizzate la Mappa 2

Nel cortile e sul livello superiore dovete controllare il verificarsi di incontri casuali una volta ogni tre round. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, vuol dire che i PG hanno fatto un incontro. Se si è verificato un incontro, tirate 1d12 ed utilizzate l'incontro corrispondente sulla Tabella 1 (all'interno del retro di copertina).

1. ESTERNO DEL TEMPIO

I cancelli del tempio sono delle doppie porte d'argento larghe in tutto 9 metri. Sulle porte immobili sono scolpite delle scene tipiche della foresta. Le mura esterne del tempio sono di pietra coperta di rampicanti e sono alte circa 6 metri. Ad entrambe gli spigoli della parete sud, due cupole delicate si innalzano per 3 metri oltre le mura.

I cancelli possono essere aperti come porte normali. Non ci sono guardie. Rahasia non entrerà nel cortile. Ella dirà ai PG che preferisce nascondersi in un cespuglio lì vicino in attesa del loro ritorno.

2. CORTILE

Le doppie porte si aprono su un cortile lungo 24 metri e largo 27. Il pavimento, una volta tenuto bene, ora è ingombro di erbacce. Al centro del cortile c'è una grande vasca. Proprio dietro alla vasca c'è una scalinata che conduce alle porte principali del tempio stesso. Contro la parete ovest ci sono quattro capanni di legno ed altri quattro sono contro la parete est. Negli angoli sud del cortile ci sono due edifici ottagonali sormontati da due cupole dall'aspetto delicato. Gli edifici sono larghi circa 9 metri.

3-10. PICCOLI CAPANNI

Il capanno occupa un'area di 6 metri per 3, il pavimento è sporco ed il tetto rappazzato. Il muro posteriore del capanno è parte del muro del cortile. Le altre pareti sono formate da canne intrecciate su una intelaiatura di legno.

Tutti i capanni sono vuoti eccezion fatta per il numero 7. Esso contiene due sacchi di cuoio su cui è impressa la parola "Tributo" scritta in lingua Comune; ai lati della parola sono rappresentate in rilievo due piccole pantere nere. Ciascun sacco contiene 250 MR.

11. PISCINA DEL CORTILE

La piscina è lunga 12 metri e larga 9. Il bordo è rialzato di 3 metri rispetto al livello del suolo. All'interno l'acqua è putrida e di un colore nerastro.

Nella piscina vive un Acquafatale (vedi sezione Nuovi Mostri). Esso attacca ogni creatura vivente che osa disturbare anche solo la superficie dell'acqua (ma ignorerà gli oggetti che vengono gettati nella piscina).

Acquafatale (1): CA 5; DV 3; pf 12; MV 18 (6); N°ATT 1; F 1 +annegamento; TS G6; ML 12; AM C; PX 35

L'Acquafatale è di guardia a due grosse giare che si trovano sul fondo della piscina. Ciascuna giara contiene 150 MR, 350 MA e 200 MO. Inoltre, sempre sul fondo, sepolte dalla fanghiglia, ci sono 6 gemme del valore di 100 MO ciascuna. I personaggi hanno 2 probabilità su 6 di ritrovare una gemma per ogni turno di ricerca nella fanghiglia. I personaggi possono cercare per quanto tempo vogliono. Se un personaggio sguazza nell'acqua per più di 3 turni, il rumore attirerà un mostro errante della Tabella 1.

12. TEMPIETTO DI SUD OVEST

Questa è una stanza ottagonale del diametro di 9 metri. Il pavimento è sporco; sia il pavimento che il soffitto a cupola sono di pietra. Una piattaforma di mezzo metro copre per metà la parte opposta della stanza. Ai lati della piattaforma, ci sono due rampe di scale che scendono verso il basso. Al centro della piattaforma c'è una statua che raffigura un uomo seduto a gambe incrociate. Ha una lunga barba e sembra molto robusto. La statua è alta 4 metri e mezzo.

Il tempietto è vuoto. Le rampe di scale conducono alla zona 25, sul livello intermedio.

13. TEMPIETTO DI SUD EST

La descrizione è identica a quella della zona 12. Il tempietto è del tutto identico a quello della zona 12 solo che le rampe di scale conducono alla zona 26 e dietro alla statua c'è un gargoyle affamato in attesa di prede. Il gargoyle esce allo scoperto ed attacca non appena la compagnia entra nel tempietto. Il gargoyle non attaccherà la compagnia se gli viene gettato del cibo o se ha già fatto una vittima con cui sfamarsi!

Gargoyle (1): CA 5; DV 4**; pf 16; MV 27/45 (9/15); N°ATT 4; F 1d3/1d3/1d6/1d4; TS G8; ML 11; AM C; PX 125; può essere colpito solo con armi magiche

Dietro la statua, sparse sulla piattaforma, ci sono 80 MO, 4.000 MA e ciò che resta di un sacco di cuoio mezzo mangiucchiato. Un attento esame rivela che un lembo del sacco porta in rilievo due piccole pantere nere.

14. INGRESSO SUPERIORE DEL TEMPIO

Dietro le doppie porte c'è un ingresso lungo 3 metri. Scolpita al centro del pavimento c'è una grande rosa dei venti. L'ingresso porta ad un corridoio ad arco che corre da est a ovest. Il corridoio è largo 3 metri e lungo 15. A ciascuna estremità tale corridoio si apre su una grande stanza. Sulla parete nord, dirimpetto all'ingresso, c'è un disegno appena accennato che raffigura una mano che punta a est. La parete sud del corridoio presenta due aperture chiuse da tende. Un'apertura è appena più a ovest dell'ingresso; l'altra è a est dell'ingresso.

Il corridoio è vuoto. La mano dirige i Siswa in un giro anti orario del tempio.

15. VESTIBOLO

La stanza è lunga 6 metri e larga 3. Nell'angolo sud est della stanza ci sono due grossi cassoni di ottone, su ciascuno dei quali poggia una grossa candela accesa. Allineati lungo le pareti ci sono decine di piccoli ganci posti circa all'altezza della spalla.

Ciascun cassone contiene 550 MR e 50 MA. I cassoni non sono chiusi a chiave e non nascondono trappole. Dietro i cassoni c'è un cumulo di stracci sporchi – ciò che rimane dei normali abiti dei Siswa.

I Siswa continuano a prendersi cura giornalmente dell'illuminazione della stanza. I loro abiti da cerimonia non sono stati smessi dopo l'ultima funzione religiosa; alcuni di questi sono nella zona 16.

16. TEMPIO DEGLI INIZIATI

Questa è una caverna vagamente a forma di rombo il cui pavimento è ricoperto di polvere. Due arcate, rispettivamente negli angoli nord e ovest, portano al corridoio ad arco di 3 metri. Alcune impronte rimaste nella polvere conducono dall'arcata ovest a quella nord. In alto, il soffitto si chiude in una cupola punteggiata di stalattiti. Una piattaforma molto larga si estende dalla parete sud est fino al centro della stanza. Al centro della piattaforma c'è una statua che raffigura un uomo dalla lunga barba che siede a gambe incrociate. Di fronte alla statua c'è un piccolo altare e di fronte all'altare giace una pila ordinata di vestiti ripiegati.

I vestiti sono 10 abiti da cerimonia, vecchi ma accuratamente ripiegati. Gli abiti sono lunghi e marroni, con maniche e cappucci molto ampi. Normalmente, un personaggio di struttura fisica vagamente somigliante a quella elfica, ha l'80% di probabilità di ingannare un qualsiasi Siswa, facendogli credere di essere anch'egli un Siswa. Le altre creature del tempio possono essere ingannate (e quindi non attaccheranno) con una probabilità del 60%. Modificate la percentuale in base alla struttura fisica di ogni particolare personaggio e a seconda delle sue azioni. Come regola generale è bene controllare se l'inganno riesce una sola volta per incontro – utilizzando la percentuale più bassa – ma alcune situazioni possono richiedere più controlli. Ricordate che Siswa parlano solo Elfico.

17. CORRIDOIO BUIO

Questo corridoio ad arco largo 3 metri, si perde nell'oscurità. Su entrambe le pareti del corridoio si aprono delle stanze buie anch'esse larghe 3 metri.

Le stanze sono vuote: solo polvere e ragnatele.

18. INTERSEZIONE DEI CORRIDOI

Nelle zone 18, 21, 31, 32, 33 e 34 ci sono dei portali magici. Sulla mappa i portali sono segnati con una T (invarianti o teletrasportatori) o con una R (riceventi). Quando i personaggi passano attraverso questi portali, essi vengono riposizionati, senza saperlo, a guardare in un'altra direzione. A meno che non notino, nel tempio, una delle rose dei venti (nelle zone 14, 29 e 35) essi non si rendono conto della reale direzione. Se non conoscono la direzione in cui si stanno muovendo, descrivete ciò che vedono secondo i loro (sbagliati) punti cardinali o, più semplicemente, utilizzando le parole "sinistra", "destra", "davanti" e "dietro".

Se i PG non sono passati attraverso un portale, utilizzate la seguente descrizione senza apporvi modifiche:

Qui si incrociano due corridoi. In lontananza, verso nord, ombre e luci tremolanti si stanno muovendo.

La zona 19 è a ovest di questa intersezione. La zona 17 è a sud. I corridoi a nord e a est non sono reali ma sono dei portali magici. Anche la zona 21 contiene dei portali come questi.

Il portale a nord teletrasporta chiunque lo oltrepassi nella zona 32, sul livello intermedio. Il portale a est teletrasporta chiunque lo oltrepassi nella zona 34, sullo stesso livello. Tali portali sono a senso unico (verso il basso); i PG che li oltrepassano non possono attraversarli in senso contrario, al di là di essi troverebbero solo della fredda pietra.

Comunque, la luce può passare anche in senso inverso (da 32 a 18 e da 34 a 18) ed è proprio la luce che fa apparire i portali come dei lunghi corridoi. Il suono non passa attraverso i portali in nessuna direzione. Così, un personaggio che oltrepassa un portale, può essere visto dai PG che sono rimasti dall'altra parte ma non può essere sentito.

Le ombre e le luci tremolanti sono i PG stessi! La reciproca posizione dei portali fa sì che i PG vedano se stessi alla distanza di 84 metri. La loro immagine va dal 18 al 21 e poi al 31, al 32 e di nuovo al 18. Naturalmente a tale distanza è impossibile distinguere i particolari dell'immagine.

19. STANZA SUL RETRO

Questo corridoio ad arco, largo 3 metri e ingombro di ragnatele, si perde nell'oscurità.

Il corridoio non presenta cambiamenti per tutta la sua lunghezza, eccezion fatta per una singola apertura, chiusa da una tenda, al centro della parete nord.

20. MAGAZZINO

Dietro la tenda, da entrambe le parti dell'apertura, si estende una grande stanza larga 3 metri e lunga 9. A sinistra, alla luce di alcune torce appese alle pareti, ci sono quattro figure vestite in marrone, accuciate in cerchio. Esse confabulano tra loro mentre affilano alcune lame che brillano alla luce tremula delle torce.

Le figure sono Siswa e sono riunite intorno a due sacchi di cuoio. Essi non notano la compagnia a meno che non vengano disturbati. Ciascun sacco contiene 150 MO. Sulla pelle di ciascun sacco sono sbalzate due piccole pantere nere e la parola "Tributo", scritta in lingua Comune.

Siswa (5): CA 8; E 1; pf 3, 1, 4, 6, 4; MV 36 (12); N°ATT 1; F 1-8; TS E1; ML 8; AM C; PX 13

21. INTERSEZIONE DEI CORRIDOI

Qui c'è un portale magico. Il funzionamento dei portali magici è spiegato nella descrizione della zona 18.

Se i PG non hanno oltrepassato alcun portale, utilizzate la seguente descrizione senza apporvi modifiche:

Da questo punto i corridoi corrono verso sud e verso est. Ad ovest e a nord di questa intersezione ci sono due corridoi larghi tre metri in cui si notano delle ombre oscure. I corridoi finiscono 6 metri più in là, contro delle pareti di pietra.

Non appena la compagnia arriva all'intersezione, quattro banditi umani escono dalla parete nord ed attaccano! I banditi sono arrivati attraverso il portale della zona 33; essi non sono sorpresi, mentre i PG lo sono con un risultato di 1 o 2 su 1d6. Se i PG sono sorpresi, i banditi condurranno un attacco libero ed in seguito si determinerà l'iniziativa normalmente.

Dopo il primo attacco, il capo dei banditi urla: "Questi non sono Siswa!" Gli altri banditi resteranno confusi. Controllate immediatamente le reazioni dei PG. I banditi non attaccheranno oltre, sempre che i PG non li attacchino. Se i Siswa della zona 20 sono in grado di intervenire, essi correranno ad indagare e probabilmente attaccheranno. Se lo fanno, i banditi si uniranno ai PG per combattere i Siswa. Il nome del capo dei banditi è Teikus.

Banditi (4): CA 6; L 1 (Teikus è L 3); pf 8, 4, 3, 3; MV 27 (9); N°ATT 1; F 1d6; TS L1 (il capo L3); ML 8; AM C; PX 10
I banditi indossano armature di cuoio e sono armati di spade corte.

I banditi si sono completamente persi. Essi si sono addentrati nel tempio in cerca di bottino e hanno sceso la rampa di scale del tempio di sud est. Sono stati però avvistati e quindi inseguiti e così hanno iniziato a percorrere corridoi a caso nel tentativo di seminare gli inseguitori. Lungo il percorso hanno raccolto 5 sacchi di cuoio e volentieri ne darebbero qualcuno in cambio di informazioni sull'uscita del tempio. I sacchi recano il marchio delle due pantere nere e la scritta "Tributo".

Il loro incontro con la compagnia è assolutamente casuale ed il DM dovrebbe condurre un intenso role-playing, nel tentativo di simulare i loro sforzi per andarsene indisturbati (e con un po' di soldi).

22. CORRIDOIO DELLA VIA DELLA VERITA'

Un corridoio arcuato, largo 3 metri, si perde nell'oscurità più avanti. Su entrambe le pareti del corridoio ci sono delle aperture ad arco che danno su parecchie piccole stanze. Il pavimento è ricoperto di polvere e alcuni petali di fiori, ormai secchi e marroni, si polverizzano sotto i vostri piedi.

I petali dei fiori venivano sparsi dai Siswa prima dell'arrivo del Rahib. In ogni alcova c'è la statua di pietra di un saggio o filosofo venerato dai Siswa. Nelle stanze non c'è alcunché di valore, eccezion fatta per la stanza 22e.

In questa stanza c'è la statua di un saggio di razza elfica. Attorno al collo della statua c'è un ciondolo d'oro che reca incastonata una pietra di giada nera. Il suo valore è 1.300 MO. Il padre di Rahasia aveva portato con sé il ciondolo, fino al tempio. Dopo aver aiutato Ular Taman nella zona 42, era stato avvistato dai Siswa e si era nascosto in questa stanza cieca. Presupponendo di essere presto catturato, mise il ciondolo al collo della statua invocando lo spirito del saggio affinché lo proteggesse. Egli fu catturato ma i Siswa non furono in grado di rimuovere il ciondolo. Il padre di Rahasia venne poi condotto al Pozzo della Punizione e gettato giù al terzo livello. Da allora il ciondolo è qui rimasto indisturbato.

Chiunque non sia di Allineamento Morale Legale e cerchi di rimuovere il ciondolo dalla statua, viene colpito da una scarica di elettricità proveniente dalla statua stessa. La scarica infligge 1d8 ferite al temerario personaggio (che comunque non riesce ad impossessarsi del ciondolo).

I personaggi di Allineamento Morale Legale possono esaminare il ciondolo posto al collo della statua. Il ciondolo è parte integrante di un talismano di grande potere, descritto nell'Appendice sotto Nuovi Oggetti Magici.

L'unico modo per rimuovere il ciondolo è quello di inserire il giusto anello nell'apposita scanalatura del ciondolo stesso. L'anello è nascosto nella zona 42. Una volta rimosso dalla statua, il ciondolo può essere maneggiato da chiunque senza pericolo.

23. TEMPIO DEI SISWA

Questa è una caverna vagamente a forma di rombo il cui pavimento è ricoperto di polvere. Due arcate, rispettivamente negli angoli nord e est, portano al corridoio ad arco di 3 metri. Alcune impronte rimaste nella polvere conducono dall'arcata nord a quella est. In alto, il soffitto si chiude in una cupola punteggiata di stalattiti. Le pareti della caverna sono ricoperte di affreschi che illustrano alcune bellezze naturali del mondo. Gli affreschi sembrano un po' sbiaditi e rovinati. Una piattaforma molto larga si estende dalla parete sud ovest fino al centro della stanza. Al centro della piattaforma c'è una statua che raffigura un uomo dalla lunga barba che siede a gambe incrociate. Di fronte alla statua c'è un piccolo altare.

L'arcata est conduce alla zona 14 (l'ingresso), mentre quella nord conduce alla zona 22. L'altare è in realtà l'imboccatura (larga circa 1 metro) del Pozzo della Punizione; il pozzo ha un diametro di 3 metri e sprofonda nell'oscurità per 15 metri fino alla zona 48 del livello sottostante. Le pareti del pozzo sono troppo lisce da poter essere scalate perfino da un ladro.

24. VESTIBOLO

Qui la polvere ricopre ogni cosa. Allineati lungo le pareti ci sono decine di piccoli ganci posti circa all'altezza della spalla. Improvvisamente un'esile figura sbucca dall'oscurità urlando il suo grido di battaglia.

Qui era nascosto un elfo battagliero, Alki, ed avendo sentito arrivare la compagnia, si era ben preparato. A meno che i PG non cerchino di parlargli, Alki combatterà fino alla morte.

Alki è stato uno dei primi elfi che Rahasia aveva chiamato in suo aiuto ma era arrivato al tempio dopo gli altri. Ha già fatto uso dei suoi due incantesimi. Se viene invitato, Alki si unirà di buon grado alla compagnia. Alki venera la bellezza e quindi venera Rahasia.

Alki, Elfo Guerriero-Veggente: CA 4; E 2; pf 12; MV 18 (6); N°ATT 1 a +2; TS E2; ML 9; AM L; PX 20; Fo 16, In 12, Sa 8, De 9, Co 13, Ca 12

Incantesimi:

Primo Livello: *dardo incantato, scudo magnetico*

Alki indossa una corazza di maglie ed è armato di spada, arco e scudo.

Livello Intermedio del Tempio

Utilizzate la Mappa 3 per le zone 25-35.

Sul livello intermedio gli incontri casuali devono essere controllati una volta ogni tre turni. Tirate 1d6, un 6 come risultato significa che i PG hanno fatto un incontro. Quando si verifica un incontro tirate 1d8 e fate uso dell'incontro corrispondente sulla Tabella 1. Non fate uso degli incontri 9-12.

Proprio sotto il cortile, sul livello intermedio, ci sono le stanze dei preti Siswa. Le celle personali dei preti sono poste in cerchio attorno ad una sala da pranzo centrale. Tutti le opere murarie di questa zona sono state fatte dai nani. Le pietre del pavimento sono perfettamente lisce ed il soffitto è umido. Il Grande Tempio (zona 35) è invece una caverna naturale. Esso è attorniato da corridoi (alcuni dei quali magici) che sono stati scavati attorno alla caverna centrale.

25-26. SCALINATE

Queste due scalinate sembrano identiche. Quella della zona 25 si biforca in altre due scalinate, che salgono al tempietto di sud ovest, nella zona 12 sul livello superiore. La scalinata della zona 26 è connessa al tempietto di sud est, nella zona 13 sul livello superiore.

27. CELLE DEI CONFRATELLI

Su una parte di questo corridoio di 3 metri ci sono 7 aperture. Le aperture sono chiuse da pesanti tendaggi.

Ciascuna cella contiene un letto di canne intrecciate sotto il quale c'è una cassa, parecchi pezzi di stoffa e un cumulo di pietre. Nessuno di questi oggetti ha alcun valore. In tutte le celle non c'è altro, eccezion fatta per le celle 27f, 27g, 27n e 27o, descritte qui di seguito.

27f. CELLA DEL CONFRATELLO

Questa cella contiene un letto di canne intrecciate sotto il quale c'è una cassa, parecchi pezzi di stoffa e un cumulo di pietre.

Dal coperchio della cassa, nel momento in cui viene alzato, sprizzano dei dardi intinti in un unguento soporifero. Tutti i personaggi che sono vicini alla cassa devono effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o cadere addormentati per 1d6 turni.

All'interno della cassa ci sono 200 MA, 150 ME, una bottiglia ed un'altra piena per metà di un ottimo vino e due pietre molto lisce.

27g. CELLA DEL CONFRATELLO

Da questa cella emana una luce tremolante. Tre figure vestite di marrone sono raccolte attorno ad una candela posata sul pavimento. Esse dondolano avanti e indietro cantilenando frasi che vi sembrano senza senso.

Le tre figure sono Siswa cantilenanti. Se la loro cantilena viene interrotta perderanno il lume della ragione. Essi attaccheranno gli intrusi.

Ciascun personaggio che cerca di passare oltre senza farsi notare ha una probabilità di base del 65% di riuscire. I ladri, se ne dichiarano l'intenzione, possono sfruttare la loro abilità di muoversi in silenzio, aggiungendo così alla probabilità di base la percentuale di riuscita di tale abilità. Se un personaggio fallisce il tentativo, i Siswa lo notano immediatamente.

Siswa (3): CA 8; E 1; pf 4,3,2; MV 36 (12); N°ATT 1; F 1-8; TS E1; ML 8; AM C; PX 13

27n. CELLA OSCURA

Cinque figure riposano sul pavimento in fondo a questa cella oscura.

I 5 Siswa della cella hanno sentito arrivare i PG e stanno ora facendo finta di dormire. I Siswa non sanno di chi si possa trattare, ma essi attaccheranno tutti insieme se scopriranno nel tempio degli estranei alla loro confraternita.

Siswa (5): CA 8; E 1; pf 6, 6, 5, 3, 2; MV 36 (12); N°ATT 1; F 1-8; TS E1; ML 8; AM C; PX 13

27o. CELLA OSCURA

Sul fondo della stanza giacciono 5 figure ammantate.

Questi Siswa sono addormentati. Ogni personaggio che tenta di oltrepassare la cella deve effettuare con successo un controllo della Destrezza per non svegliare i Siswa addormentati. Questi Siswa inoltre si svegliano se sentono i rumori di un combattimento nella stanza vicina, la cella 27n.

Siswa (5): CA 8; E 1; pf 6,6,5,4,3; MV 36 (12); N°ATT 1; F 1-8; TS E1; ML 8; AM C; PX 13

28. SALA DEI SISWA

Questa stanza misura 9 metri da nord a sud e 15 metri da est a ovest. Al centro delle pareti nord e sud ci sono due doppie porte. Alcune torce fumose illuminano debolmente le fila di panche e tavoli sporchi e scuri che popolano la stanza. Su due tavoli ci sono alcuni cestini. Al centro delle pareti est ed ovest sono state ricavate due alcove di 3 metri per 3. Sopra l'alcova ovest è stata scolpita la parola "KESINI" mentre sopra l'alcova est c'è la parola "KESANA".

Le alcove sono portali magici. Diversamente dai portali del livello superiore, qui la luce non viene trasmessa ed i portali stessi non vengono resi come delle stanze. L'alcova ad est (KESANA) è soltanto invariante; essa trasporta qualsiasi cosa, nel bel mezzo di una specie di palude piena di rifiuti, a nord del tempio. Chiunque entri nell'alcova ad est, viene materializzato a 5 metri d'altezza, sospeso sopra l'immondizia nella quale andrà inevitabilmente a cadere. Da qui non ci sono, comunque, difficoltà a tornare al villaggio elfico.

L'alcova ad ovest (KESINI) riceve soltanto dall'alcova a sud della zona 41. Entrare in essa non produce alcun effetto. I Siswa ricevono il loro cibo dall'alcova ovest (KESINI). Dopo aver mangiato essi buttano gli avanzi nell'alcova est (KESANA) dove il magico dispositivo provvede a rimuovere la spazzatura.

29. GUARDIE SISWA

La zona è illuminata dalla luce tremolante delle torce. Davanti a voi, al di là di alcune aperture sulle pareti est ed ovest, c'è un paio di doppie porte. Sul pavimento, di fronte alle porte, è scolpita una rosa dei venti. Dalle aperture escono due figure vestite di tuniche marroni che vi sbarrano la strada; in silenzio, alzano due scimitarre rilucenti.

Le porte a nord conducono alla zona 30; quelle a sud, alla zona 27. Le guardie Siswa non possono attaccare immediatamente, ma attaccheranno chiunque credono non appartenga alla loro confraternita. Esse combatteranno fino alla morte (o alla cattura).

Guardie Siswa (2): CA 4; E 2; pf 8, 9; MV 36 (12); N°ATT 1; F 1-8; TS E2; ML 10; AM C; PX 20

30. CORRIDOI DEL GRANDE TEMPIO

Alla fine dei corridoi ci sono dei portali magici. Tali portali sono descritti nel testo relativo alla zona 18.

Questi 4 corridoi circondano il Grande Tempio. A guardia dei corridoi c'è un cubo gelatinoso, portato qui da Karelena e Solorena. Esso è costantemente in movimento, ripulisce i corridoi e protegge la fortezza del Rahib dall'inferenza di eventuali intrusi. Il cubo attaccherà chiunque si trovi nei corridoi, ma non lascerà mai la zona 30.

Per determinare la locazione del cubo al momento dell'arrivo nella zona della compagnia, tirate 1d4 e consultate la Tabella 2 qui di seguito. Per ogni turno in cui i PG rimangono in questi corridoi, tirate un dado qualsiasi. Se il risultato è pari, il cubo si è mosso di un corridoio in senso orario. Se il risultato è dispari, il cubo si è mosso di un corridoio in senso antiorario.

TABELLA 2
LOCAZIONE DEL CUBO GELATINOSO

Tiro del Dado	Locazione
1	Corridoio Nord
2	Corridoio Sud
3	Corridoio Est
4	Corridoio Ovest

Cubo Gelatinoso: CA 8; DV 4*; pf 17; MV 18 (6); N°ATT 1; F 2d4 +paralisi; TS G2; ML 12; AM N; PX 125

31. INCROCIO NORD OVEST

Sembra che il corridoio a nord continui nell'oscurità ma in realtà ciò è dovuto al portale magico che invia alla zona 21 sul livello superiore.

32. INCROCIO SUD OVEST

Il corto corridoio a sud è il portale ricevente dal portale nord della zona 18, sul livello superiore.

33. INCROCIO NORD EST

Sembra che il corridoio a nord continui nell'oscurità ma in realtà ciò è dovuto al portale magico che invia alla zona 21 sul livello superiore.

34. INCROCIO SUD EST

Il corto corridoio a sud è il portale ricevente dal portale nord della zona 18, sul livello superiore.

35. IL GRANDE TEMPIO

Un paio di doppie porte di legno robusto, su cui sono intagliate delle scene di una natura selvaggia e lussureggiante, si

aprono su una grande caverna naturale. La caverna è ottagonale e misura 21 metri in diametro. È ben illuminata grazie a parecchie lampade ad olio appese alle pareti. Le pareti si ergono per 9 metri per poi sorreggere una cupola di metallo alta 12 metri. Al centro della stanza, sul pavimento, è scolpita una grande rosa dei venti. Ci sono tre uscite; una al centro della parete ovest, una al centro della parete est e una al centro della parete sud. Addossata alla parete nord c'è una piattaforma rialzata lunga 9 metri. Al fondo della piattaforma siede la statua di argilla, alta 5 metri, dell'uomo robusto dalla lunga barba. Di fronte alla piattaforma c'è un altare dietro al quale una figura vestita di nero sta spargendo incenso.

La figura dietro all'altare è il Rahib. Al primo segno di una presenza estranea, il Rahib alza le braccia e scompare in un lampo di fiamme e fumo. In realtà si lascia cadere in una botola posta dietro all'altare, che conduce al livello inferiore nella zona 36. Almeno per ora, per i PG non esiste alcun modo di impedire al Rahib di fuggire.

La statua è un gigantesco golem di osso ricoperto di argilla (per ulteriori informazioni su questa creatura, consultate la sezione Nuovi Mostri). Non appena una persona che non indossi le tuniche dei Siswa si avvicina a meno di 6 metri dalla statua, oppure la attacca o danneggia l'altare, il golem attacca. Il fango indurito che ricopre il golem si spacca e cade a terra, rivelando quattro braccia scheletriche che brandiscono altrettante spade rugginose. Il golem combatte finché gli intrusi non lasciano la zona 35, dopodiché ritorna al suo posto sulla piattaforma. Questo golem è in grado di spazzar via l'intera compagnia e così i PG devono trovare un modo per aggirare l'ostacolo (ad esempio indossando le tuniche dei Siswa).

Tempo fa, Elyas costruì questo golem con le ossa di un gigante, con lo scopo specifico di proteggere il tempio. Karelena e Solorena hanno aiutato il Rahib a trovare il modo di evitare di essere attaccato dal mostro.

Golem di Osso: CA 2; DV 8**; pf 32; MV 36(12); N°ATT 4; F 1-8 per attacco; TS G4; ML 12; AM N; PX 1.750; può essere colpito solo da armi magiche; immune agli incantesimi di blocco, charme, sonno, fuoco, freddo, elettricità e gas; non può essere scacciato

Proprio dietro alla statua, sul pavimento del tempio, c'è una porta segreta che si apre su una rampa di scale che conduce alla stanza del tesoro (zona 44 sul livello inferiore).

Livello Inferiore del Tempio

Per le zone 36-49 utilizzare la Mappa 4.

Sul livello inferiore controllate il verificarsi di incontri casuali ogni tre turni. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, i PG hanno fatto un incontro. Se si verifica un incontro, tirate 1d8 e consultate la Tabella 1. Non utilizzate gli incontri 9-12.

Il Rahib si è accuartierato sul livello inferiore, con tanto di magazzini e celle delle prigioni.

36. STANZA DELLA MEDITAZIONE

Le pareti di questa stanza ottagonale dal diametro di 9 metri, portano vecchi affreschi che illustrano scene idilliche sia campestri che montane.

Sulla parete nord c'è una rampa di scale che conduce alla botola dietro all'altare sul livello intermedio, nella zona 35.

Se i personaggi trascorrono qui più di un round, lo spirito del padre di Rahasia farà la sua comparsa, in forma di fantasma. Egli è un'Anima Persa (per ulteriori informazioni sulla creatura consultate la sezione Nuovi Mostri). Il padre di Rahasia è un elfo nobile, dagli occhi gentili ma penetranti e dalla voce melodiosa. Non può causare o subire ferite. Per prima cosa si identifica, poi recita il messaggio che segue e infine scompare. Non si farà vedere nuovamente, nè risponderà ad alcuna domanda.

"Dalla mano del Rahib qui son stato abbattuto e a lungo ho atteso il vostro arrivo.

"Di Rahasia il dolore ho sentito ma qui voi siete per sollevarla.

"A sud del labirinto è Hasan; il mio oro a nord si trova. un alleato nasconde il drago di guardia davanti al mio oro in attesa.

"Il Rahib è in vero un pedone; un male peggiore giace più sotto. La storia conosce il drago di guardia che la via custodisce inferiore."

Il padre di Rahasia venne portato qui dal pozzo. Il Rahib cercò di strappargli il segreto del talismano ed il consenso affinché Rahasia stessa venisse al tempio. Quando l'elfo si rifiutò, il Rahib lo uccise in un eccesso di rabbia. Ora lo spirito dell'elfo si rifiuta di riposare fino al momento in cui Rahasia non sia al sicuro.

37. BIBLIOTECA

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato e presenta un'alcova larga 3 metri all'estremità nord della parete est. Addossati alle pareti nord e ovest ci sono scaffali ricolmi di libri e pergamene; uno spesso tappeto copre il pavimento. Al centro della stanza c'è un ampio tavolo che porta una sola candela accesa. Seduta al tavolo, vi fronteggia una scura figura.

Questo è l'incontro più importante del livello. La scura figura è il Rahib. Egli cercherà di distruggere i PG. Comunque, se pensa di non riuscire nell'impresa, scapperà nella zona 40 dove si trovano le sue pantere. Giocate il ruolo del Rahib nella maniera più intelligente possibile. La migliore manovra che i PG possono adottare è quella di saltargli addosso e sopraffarlo immediatamente. Sul tavolo, sepolto da pergamene, c'è un mazzo di chiavi che aprono tutte le porte del tempio.

Il Rahib: CA 3; C5; pf 35; MV 18(6); N°ATT 1 a +1; F 1d6 +1; TS C5; ML 10; AM C; PX 200; Fo 12, In 11, Sa 16, De 13, Co 12, Ca 17

Incantesimi (clericali):

Primo Livello: *individuazione del magico, protezione dal male*

Secondo Livello: *blocca persone, silenzio (Raggio 5m.)*

Il Rahib indossa una *corazza di maglie +1* sotto una tunica nera ed è armato di una *mazza +1*.

38. CORRIDOIO

Questo è un corridoio largo 3 metri e lungo 6. Ad entrambe le estremità ci sono delle doppie porte. Due singole porte sono alle estremità est delle pareti nord e sud.

39. STUDIO

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato e presenta un'alcova all'estremità sud della parete est. Al centro della stanza c'è un tavolo ricoperto di schemi, disegni e pergamene. I disegni sono di Merisa, Sylva e Rahasia. Gli schemi formano la pianta del villaggio elfico ed indicano gli edifici, le strade ed i posti che presentano alcuni ripari naturali come grossi cespugli o alberi. Le pergamene sono ricoperte di annotazioni.

La parte nord dell'alcova nasconde una porta segreta che conduce alla camera da letto del Rahib.

40. CAMERA DA LETTO DEL RAHIB

Il pavimento della stanza è coperto da un rosso e soffice tappeto che bene si accompagna ai disegni del letto che giace nell'angolo sud est della stanza. Sul letto ci sono due pantere nere.

Le pantere attaccano chiunque entri nella stanza a meno che il Rahib non ordini il contrario.

Pantere nere (2): CA 4; DV 4; pf 14,19; MV 63(21); N°ATT 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AM N; PX 75

Proprio nello studio, il Rahib ha appreso dell'esistenza di un antico tunnel che conduce giù fino alla torre di Elyas. Il Rahib ha in seguito scoperto la porta segreta sulla parete est della sua stanza, porta che dà accesso al detto tunnel, zona 40a.

Se il Rahib giunge in questa stanza prima dei PG, egli fugge alla torre attraverso la porta segreta, e potrà essere incontrato più avanti. La porta segreta si apre solo se si pronuncia la corretta parola magica nell'alcova. I personaggi possono scoprire tale parola studiando gli scritti del Rahib (zona 39) almeno per 1 ora, oppure consultando i libri e le pergamene della biblioteca (zona 37) almeno per 1 settimana.

40a. ANTICO TUNNEL

Questo piccolo e oscuro tunnel serpeggia giù, nella viva roccia, fino ai cancelli della torre di Elyas, zona 50. Il tunnel è lungo 54 metri ed è largo solo quanto basta a far passare un personaggio alla volta. Questo antico tunnel era ormai stato dimenticato, almeno fino alla venuta del Rahib.

41. INGRESSO

Questa è una stanza ottagonale dal diametro di 9 metri. Sulle pareti nord, sud, est e ovest ci sono delle alcove di 3 metri per 3; queste sono bloccate da robusti cancelli di ferro. Sopra l'alcova a nord è scolpita la parola "KESINI". Sopra le altre alcove è scolpita la parola "KESANA". Davanti alla parete ovest è appeso un grosso gong.

Le alcove sono portali magici. Il portale a nord è un portale a senso unico ricevente dal tempio a lato della strada. Il portale a sud invia chiunque ne oltrepassi la soglia al portale ricevente della sala dei Siswa, zona 28, sul livello intermedio. Il portale a ovest invia all'alcova all'estremità sud del tempio a lato della strada.

Il Rahib prende il cibo ed i tesori offerti al tempio a lato della strada (ed altro cibo fatto pervenire in segreto) e li invia al tempio attraverso il portale a nord. Il cibo o vie-

ne immagazzinato nella stanza 46 oppure viene inviato alla Sala dei Siswa, zona 28 sul livello intermedio. Il gong annuncia un arrivo – o la presenza di un ospite indesiderato.

Ogni volta che qualcosa entra dal portale a nord, il gong suona e rimbomba. Il cancello di ferro è ovviamente chiuso a chiave. I ladri dispongono di un solo tentativo per scassinare la serratura prima dell'arrivo dei Siswa. Questa è l'unica possibilità che ha la compagnia di sottrarsi alla cattura, nel caso i PG arrivino da questa via. Se non riescono ad uscire, i Siswa arrivano e stordiscono i PG con fiale di gas soporifero. Ai PG non è concesso alcun tiro salvezza. I personaggi si risveglieranno nelle celle f, g e h della prigione della zona 49.

42. STANZA DI ULAR-TAMAN

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato; le pareti sono formate dalla nuda pietra levigata ma sulla parete nord, nell'angolo ovest, è stato ricavato un rozzo tunnel. Al centro della stanza c'è un rettile rilucente simile ad un serpente che si dondola avanti e indietro.

Il rettile è Ular-Taman, una creatura di Elyas. Ular-Taman è buono, gentile e saggio e preferisce i personaggi di allineamento morale legale. Ular-Taman non può lasciare il tempio.

Ular-Taman era a guardia dell'unica entrata conosciuta che dava accesso alle rovine della torre di Elyas, il Tunnel della Torre, zona 44a. Per il grande rispetto che gli elfi avevano per Elyas, essi non sono mai entrati nelle rovine, anche dopo che questi era ormai morto. Dopo molte generazioni, addirittura dimenticarono l'esistenza stessa di tali rovine. Il Rahib ha scoperto un'altra via per raggiungere la torre, dalla zona 40.

Quando il Rahib si impadronì del tempio, Ular-Taman combatté ferocemente contro il chierico e le sue pantere. Ular-Taman rimase ferito ma riuscì a scacciare il Rahib dalle zone 42, 43 e 44. Da allora il Rahib non ha più osato affrontare Ular-Taman.

Il padre di Rahasia aiutò Ular-Taman a recuperare le sue forze ed, in cambio, Ular-Taman si è impegnato a proteggere il tesoro del padre di Rahasia finché Rahasia stessa non verrà a reclamarlo; fino ad allora egli non lascerà le zone 42, 43 e 44.

Ular-Taman è inoltre a guardia di un anello di giada nera, tenuto da parte per Hasan ma cedibile a personaggi legali che mostrino di rispettare Rahasia, suo padre o Hasan. L'anello è una parte di un talismano di potere ed è necessario per ottenere l'altra parte, il ciondolo nella zona 22e.

L'anello è nascosto sotto una *pietra mobile* del pavimento. Considerate la pietra come una parete scorrevole; i personaggi devono compiere delle ricerche esattamente al cen-

tro della stanza per avere delle possibilità di individuarla. Ular-Taman è a conoscenza dei poteri dell'anello e del ciondolo ma non ne può parlare a meno che non gliene venga fatta richiesta ed anche allora solo dopo che le due parti sono state ricongiunte.

Ular-Taman: CA 2; DV 6; pf 32; MV 36(12); N°ATT 2 o incantesimi; F 1d4/2d6 + stritolamento; TS G6; ML 10; AM L; PX 275; ad eccezione del suo particolare potere, i suoi attacchi (non il suo sembiante) sono simili a quelli di un pitone delle rocce.

Incantesimi (clericali): ciascun incantesimo una volta al giorno

Primo Livello: *cura ferite leggere* (x2), *protezione dal male*, *luce magica*

Secondo Livello: *blocca persone*, *silenzio* (Ragione 5m.)

Se i PG parlano al rettile, essi scopriranno in lui un alleato ed otterranno l'anello di giada nera. Inoltre Ular-Taman racconta la storia seguente.

“Molte generazioni fa, un mago di nome Elyas visitò il villaggio elfico. Egli chiese un posto dove vivere e poter lavorare in pace e solitudine. Dato che il suo cuore era puro e rispettava gli elfi e le loro tradizioni, essi gli diedero un posto nella loro foresta dove egli costruì una torre imponente. Per molti anni gli elfi lo aiutarono ed egli li proteggeva e li istruiva, dato che le sue conoscenze generali e di magia erano molto vaste.

“La sua amicizia con Elyas era stata tramandata di padre in figlio, finché anche Elyas divenne vecchio. Il disastro colpì. Tre orribili streghe attaccarono la sua torre. Esse cercavano una gemma magica posseduta da Elyas – *l'Occhio di Opale Nero* – grazie alla quale il loro potere sarebbe cresciuto tanto da renderle invincibili.

“Nessuna delle streghe osò affrontare Elyas singolarmente ed insieme erano molto potenti. Durante la feroce battaglia, esse evocarono una montagna grigia che schiacciò Elyas. Non appena la montagna si abbatté sulla sua torre, Elyas trasportò le streghe al suo interno, dove le intrappolò. Sfortunatamente, lo stesso Elyas morì nella battaglia.

“In sua memoria gli elfi iniziarono la costruzione del tempio su quella montagna. Molti anni dopo, un gruppo di nani si diede da fare per ultimare la costruzione del tempio. Esso divenne un luogo di meditazione e conoscenza. Molti giovani elfi trascorrono un anno al tempio in qualità di studenti: essi sono conosciuti come Siswa. Ora la montagna viene chiamata Montagna Grigia.

“Io sono a guardia della via che conduce alla torre di Elyas ma temo che il Rahib abbia scoperto un'altra entrata”.

Se i PG chiedono come si arriva alla torre di Elyas, Ular-Taman dice loro che la porta segreta della zona 44 conduce al Tunnel della Torre, zona 44a.

Se i PG attaccano e uccidono Ular-Taman, questi diventa un'anima persa, e continua a proteggere il tesoro e l'anello (per ulteriori informazioni sulle anime perse, consultate la sezione Nuovi Mostri). I personaggi che vedono un'anima persa devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o fuggire. Questi personaggi si rifiuteranno inoltre di rientrare nella zona per almeno un giorno.

Se i PG sono apparsi su questo livello come prigionieri, Ular-Taman li indirizza al portale sud della zona 41 che conduce alla Sala dei Siswa, zona 28 sul livello intermedio. Inoltre Ular-Taman indica loro la via per raggiungere il cortile. Egli inoltre li mette in guardia a proposito del pericoloso guardiano che protegge il Grande Tempio, zona 35. Ular-Taman non fornisce altri dettagli sulla natura del guardiano e dice soltanto che quest'ultimo è nel tempio fin da quando il tempio è stato costruito.

I Siswa che si trovano nelle zone 42, 43 e 44 sono liberi dal controllo del Rahib. Comunque, se abbandonano queste zone, il loro volere viene nuovamente assoggettato a quello del Rahib.

43. TUNNEL

Il tunnel è largo 3 metri e corre verso nord est partendo dalla stanza di Ular-Taman e sfociando di fronte a ciò che sembra essere una frana. La frana nasconde in realtà una porta segreta che dà accesso alla stanza 44, il luogo dove è conservato il tesoro di Rahasia.

44. STANZA DEL TESORO

La stanza misura 9 metri (da est a ovest) per 6 e contiene un tesoro dalla ricchezza inenarrabile! All'estremità est della parete sud c'è una porta di metallo.

La porta di metallo dà accesso alla zona 45, la scalinata delle serrature. Nessuno può aprire la porta a meno di non scassinare la serratura o aprirla utilizzando le chiavi della zona 37, la biblioteca.

Il tesoro giace al centro della stanza. esso è composto da: 800 MO, una *spada +1*, un *bastone/serpente*, un *anello di controllo degli animali*, una *pozione di guarigione*, un'anfora di marmo che reca 6 gemme incastonate (per un valore totale di 1.000 MO), 2 uccelli di platino (del valore di 700 MO ciascuno) e 12 gemme (del valore di 100 MO ciascuna).

Sulla parete nord c'è una porta segreta che conduce al Tunnel della Torre, zona 44a.

44a. TUNNEL DELLA TORRE

Il tunnel è lungo 60 metri e porta dalla zona 44, sul livello inferiore del tempio, ai cancelli della torre di Elyas, zona 50. I primi 9 metri del tunnel sono larghi 2 metri e mezzo. Da quel punto in avanti, il tunnel si restringe permettendo il passaggio di un solo personaggio alla volta.

45. SCALINATA DELLE SERRATURE

La scalinata scende dalla botola dietro la statua della zona 35 (il grande tempio sul livello intermedio) fino alla zona 44 sul livello inferiore. La scalinata è bloccata da ben tre solide porte di metallo. L'unico modo di proseguire è quello di scassinare le diverse serrature o quello di aprirle utilizzando le chiavi della biblioteca, zona 37 sul livello intermedio. Il Rahib non sa dell'esistenza della scalinata e della botola del Grande Tempio.

46. MAGAZZINO

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato. Sul pavimento ci sono scatole e parecchie giare spaccate. La stanza inoltre contiene alcuni rozzi forni e barili di vino.

Questo è il luogo dove si tengono le riserve alimentari e dove viene cucinato il cibo dei Siswa. Una delle scatole contiene alcune tuniche marroni. Nella stanza ci sono 8 topi giganti. A meno che non vengano distratti con del cibo, essi attaccano qualunque cosa si muova nella stanza.

Topi giganti (8): CA 7; DV 1/2; pf 4, 4, 4, 4, 2, 1, 1, 1; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d3 +malattia; TS UC; ML 8; AM N; PX 3

47. STANZA DELLE GUARDIE

Su questa stanza si aprono delle doppie porte. Qui ci sono quattro guardie Siswa in corazza di maglie. Sulla parete di fronte all'entrata c'è un altro paio di doppie porte.

Gli ordini delle guardie sono quelli di non lasciare passare nessuno a meno che il Rahib stesso non sia presente ed ordini diversamente. Il capo delle guardie ha le chiavi che aprono tutte le celle della zona 49.

Se i PG stanno fuggendo dalle celle, potete ridurre il numero delle guardie in modo che la compagnia abbia una possibilità di fuga; la restante parte delle guardie è assieme al Rahib.

Guardie Siswa (4): CA 4; E 2; pf 10, 8, 6, 4; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d8; TS E2; ML 8; AM C; PX 20

48. FONDO DEL POZZO

Questo è il fondo di un pozzo profondo, largo 3 metri che si estende verticalmente nell'oscurità. L'accesso al fondo è bloccato da un pesante cancello di ferro. Sul fondo della verticale del pozzo sono ammassate alcune pelli in modo da attutire la caduta lungo il condotto. Le pareti del pozzo sono umide e troppo scivolose persino per un ladro che voglia scalarne il condotto.

Il cancello di ferro è chiuso a chiave. Se qualcuno prova ad abbattere le sbarre con la forza, il rumore provocato allarmerebbe le guardie. Le guardie faranno uso di fiale contenenti gas soporifero per catturare la compagnia. Per oltrepassare il cancello senza pericolo, i PG devono scassinare la serratura.

49. CELLE DELLA PRIGIONE

Un lungo ed oscuro corridoio corre da est ad ovest. Su entrambe le pareti ci sono delle massicce porte di legno dotate di finestrelle chiuse da delle sbarre. Un'altra porta simile a queste è all'estremità est del corridoio. L'estremità ovest è bloccata da un cancello di sbarre di ferro.

Le celle sono quadrati di 3 metri per 3 e sono vuote tranne alcune descritte più avanti. Le chiavi che aprono le celle sono in mano al capo delle guardie della zona 47. Un altro mazzo di chiavi è nella biblioteca, zona 37.

Se i PG vengono catturati, essi vengono rinchiusi nelle celle f, g e h. Se l'intero grup-

po viene catturato, incoraggiate i giocatori a formulare un piano per la fuga. Funzionerà qualsiasi piano ragionevole -ad esempio, un ladro potrebbe scassinare la serratura con un pezzetto di ferro, un personaggio molto forte potrebbe piegare le sbarre, o i PG potrebbero attirare le guardie in una imboscata. Le armi e l'equipaggiamento dei PG catturati, è tenuto in celle che non sono chiuse a chiave. Gli altri prigionieri possono essere liberati soltanto scassinando le serrature della loro celle o aprendole con le giuste chiavi.

Rinchiuso nella cella b c'è un altissimo guerriero umano, Baik Telor. Egli stava gironzolando nei pressi del tempio a lato della strada ed è stato catturato dai Siswa. Se gli viene dato modo di armarsi, si unirà felicemente alla compagnia. Egli indossa una corazza di maglie e i suoi indumenti hanno un che di arabo o orientale (turbante, tunica di seta, ecc.)

Baik Telor, Guerriero Umano: CA 5; F 4; pf 24; MV 36(12); N°ATT 1 a +1; F disarmato; TS G4; ML 10; AM L; PX 50; Fo 15, In 9, Sa 12, De 10, Co 9, Ca 13
Baik Telor indossa una corazza di maglie.

Hasan è rinchiuso nella cella 49q. È disarmato e senza armatura. Sebbene sia provato, di buon grado si unisce alla compagnia nella lotta contro il Rahib.

Hasan: CA 8; E 2; pf 8; MV 36(12); N°ATT 1; F disarmato; TS E2; ML 10; AM L; PX 20; Fo 12, In 16, Sa 10, De 13, Co 10, Ca 13

La cella r è piena di vecchie ossa. Il Rahib le dà a Karelena e Solorena. Esse le usano per creare degli scheletri che a volte possono essere incontrati come mostri erranti.

TORRE DI ELYAS

L'avventura nella Torre di Elyas è la seconda parte di questa avventura. Ai personaggi è permesso di riposarsi al villaggio prima di iniziare la seconda parte.

Sale della Magnificenza

Per le zone 50-84 utilizzate la Mappa 5.

I piani superiori della torre di Elyas andarono completamente distrutti nella battaglia tra Elyas e le tre streghe sorelle, Karelena, Solorena e Trilena. La maggior parte di ciò che rimase della torre venne devastato dal fuoco che divampò in seguito alla battaglia.

Nelle Sale della Magnificenza, controllate il verificarsi di incontri casuali ogni tre turni. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, i PG hanno fatto un incontro. Se si verifica un incontro tirate 1d6 e consultate la Tabella 3 (interno del retro di copertina).

50. CANCELLI DELLA TORRE

Il tunnel sfocia in una caverna asciutta e oscura, nelle viscere della montagna. Nessun suono osa disturbare il silenzio della caverna. Pareti di pietra grigia si innalzano per 18 metri fino ad incontrare il soffitto di terra e pietra. La costruzione sembra una vecchia torre, sepolta sotto una montagna. È intatto solo il piano inferiore della torre; il poco ancora visibile dei piani superiori è completamente devastato. Sparse sul pavimento ci sono pietre spaccate provenienti dalle mura e dai bastioni. La caverna ha ceduto attorno ai fianchi della torre e così ne è visibile solo il fronte. Sulla parete frontale della torre c'è un paio di doppie porte sporche e bruciate; le porte sono di metallo e recano delle iscrizioni indecifrabili.

Le porte rappresentano l'unica entrata alla torre. Pur non essendo chiuse a chiave, è pur sempre difficile aprirle; i personaggi devono riunire 25 punti di Forza per socchiudere le porte quel tanto che basta per sgattaiolare nella zona 51.

51. CORRIDOIO DELL'INATTESO

Questo è un lungo corridoio largo 3 metri dall'aspetto maestoso. Le pareti si innalzano per 9 metri per poi curvare in un soffitto a volta. Sia il soffitto che le pareti sono chiazzati di fuliggine. Il corridoio punta a nord, nell'oscurità della torre.

Il corridoio è lungo 12 metri. Vicino all'estremità nord del corridoio due ladri sono nascosti nelle ombre. Quando arrivano i PG, i ladri li attaccano cercando di coglierli di sorpresa. Se i PG non vengono sorpresi, o i ladri vengono catturati, quest'ultimi cercheranno di fuggire alla prima occasione.

Banditi (2): CA 6; L 1; pf 6, 4; MV 12; N°ATT 1; F 1d6; TS L1; ML 8; AM C; PX 10

I banditi indossano armature di cuoio e sono armati di spade corte.

Questo ladri seguirono il Rahib nel tempio fino alla torre. Non è molto che sono nella torre. Essi hanno seguito il corridoio ovest alla fine del quale hanno trovato solo una biblioteca bruciata e un po' di vino.

Uno dei banditi ha una borsa contenente 30 MA. L'altro trasporta 200 MO in uno zaino di cuoio e gemme per 400 MO nascoste in un incavo del fodero della spada. Ciascun bandito ha con sé una bottiglia di *Vino Acido*. Leggete la descrizione della zona 72 per una spiegazione dell'uso e degli effetti del bere tale vino.

52. STANZA DELLE MACERIE

Questa è una stanza impressionante, piena di travi spezzate, rovine e macerie. Le macerie sono state spostate al centro della stanza. In alto, il soffitto è stato squarciato da travi e massi.

Gli ultimi 3 metri a nord della stanza costituiscono un pendio che declina dolcemente verso nord. Un nano può individuare la pendenza tirando normalmente i dadi per individuare i corridoi inclinati.

Tirate 1d6 per ogni turno che un personaggio cerca tra le macerie. Se il risultato è un 1 o un 2, il personaggio trova una delle gemme da 100 MO che sono sepolte tra le macerie. I personaggi possono cercare per quanto tempo vogliono, ma le ricerche sono rumorose. Dopo 4 turni di ricerca, tirate sulla Tabella 3 per un incontro casuale per ogni turno successivo di ricerca.

53. CORRIDOIO INTERNO

Il corridoio oscuro è largo 9 metri ed ha il soffitto piatto. Sulla parete est ci sono due alcove ed altre due sono sulla parete ovest. Le alcove sono profonde 3 metri ed alte altrettanto. Una tenda di soffice velluto rosso blocca l'estremità nord del corridoio.

Il corridoio è lungo 15 metri ed è leggermente inclinato verso nord. I nani possono individuare normalmente l'inclinazione del corridoio. La tenda impedisce il trapelare della luce proveniente dalla zona 54, ma si può rimuovere facilmente.

54. TOMBA DELLE ANIME

La maggior parte della stanza è occupata da una piattaforma, alla cui sommità si può accedere tramite 3 gradini. La stanza è illuminata da una braciara che emana una luce azzurra, posta sulla piattaforma. Attorno al braciara sono poste tre bare in modo da formare un triangolo. La bara più grande è di fronte ai gradini della piattaforma. Le bare sono coperte di iscrizioni misteriose. Al fondo della piattaforma c'è un trono di ferro, fuso in un blocco unico. A sinistra del trono c'è un piedistallo metallico che sorregge un grosso libro antico rilegato in cuoio. Il libro è chiuso da una fibbia di metallo che stringe la copertina screpolata. Sul libro c'è una lunga penna d'oca. Il piedistallo è posto in modo tale che il libro, quando aperto, possa essere letto dal trono.

Sulla mappa, le bare sono identificate con le lettere A, B e C. Per una descrizione delle bare leggete le descrizioni delle zone 54A, 54B e 54C. Il braciara è infisso al suolo e non può essere rimosso. Le fiamme bruciano senza produrre calore o fumo e non possono essere spente. Il carbone continua a bruciare anche se viene rimosso dal braciara; ciascun pezzo di carbone è in grado di illuminare un'area circolare di 3 metri di diametro. Il trono è un portale ricevente dal trono inviante della zona 100. Sedersi qui sul trono non produce alcun effetto.

Il *Libro degli Anni* e la sua penna, *Copiavento*, sono rimasti qui in attesa per un po' di tempo. Essi sono entrambe intelligenti e protetti da un incantesimo che permette solo ai personaggi legali di toccarli.

Quando il libro viene aperto, esso dice: "Ascoltate il racconto degli anni!" ma le pagine del libro sono completamente bianche! Poi il libro recita la storia seguente. Il libro non fa nient'altro.

"Venite gente dei boschi qui riunite, la storia della torre del mago sentite. Una volta, tempo fa, in una età più giovane invero, il mago Elyas custodiva l'Opale Nero.

"L'Opale aumentava il magico potere, ma la pietra facilmente si poteva vedere. Tre streghe il loro potere volevano aumentare, e fiamme e pietra sulla torre fecero rovinare.

"In un occhio del rettile gigante ciascuna strega intrappolò il mago, ma senza l'Opale ciascuna visse nell'occhio del drago. Quando Elyas dalla pietra in fretta volò, una montagna di granito mago e casa schiacciò.

"Attesero le streghe per l'incantesimo mai completato tra vita e morte sospese finché vorrà il fato se le loro anime su grazie innocenti incomberanno, la loro vendetta colpirà chiunque incontreranno".

La penna risponderà a 5 domande che richiedano una risposta del tipo sì/no, con una precisione dell'80%. *Copiavento* risponderà solo a personaggi di allineamento morale legale. Se gli vengono poste domande sulla pianta della torre, *Copiavento* volerà sulla pergamena che reca la mappa tracciata dai PG e disegnerà una pianta approssimativa delle zone 100, 87, 102 e 105. *Copiavento* non tratterà sulla mappa la locazione delle porte segrete.

54A. CRIPTA DI KARELENA

Questa è la più grande delle cripte. È completamente ricoperta di iscrizioni e simboli sconosciuti. Il coperchio è saldato alla base con del piombo, su tutti e quattro i lati. Anche le colate di piombo recano simboli e iscrizioni indecifrabili.

I PG che vogliono cercare di sollevare il coperchio, devono sommare i loro punteggi di Forza. Tirate 2d20. Se il risultato ottenuto è inferiore alla somma dei punteggi di Forza, i PG riescono a rompere i sigilli di piombo e il coperchio si alza.

All'interno della bara giace lo scheletro di una donna che ancora indossa i resti di ciò che doveva essere una tunica blu. Sul fondo della bara c'è uno scomparto segreto che nasconde 1.000 MR, 800 ME e 500 MO.

54B. CRIPTA DI SOLORENA

La bara è ricoperta di strani simboli e iscrizioni. I quattro sigilli sui lati della bara sono stati rotti.

I PG che vogliono cercare di sollevare il coperchio, devono sommare i loro punteggi di Forza. Tirate 2d20. Se il risultato ottenuto è inferiore alla somma dei punteggi di Forza, i PG riescono ad alzare il coperchio.

All'interno della bara c'è lo scheletro di una donna che indossa una corazza di maglie rugginosa e pellicce in decomposizione. Una mano impugna ancora una spada rovinata e non magica, posta sopra la cassa toracica; l'altra mano impugna un rotolo di pergamena. La spada non può essere tolta dalla mano scheletrica. Se i PG leggono la pergamena, lo scheletro li attaccherà.

"A volte i modi sono molti di vendicare quelli sepolti
Su di voi il fato possa far sentir la forza delle ossa."

Scheletro: CA 4; DV 1; pf 8; MV 18(6); N°ATT 1; F 1d6; TS G1; ML 12; AM C; PX 10

54C. CRIPTA DI TRILENA

La bara è totalmente iscritta con rune mistiche. I sigilli sono intatti su tutti e quattro i lati della bara.

I PG che vogliono cercare di sollevare il coperchio, devono sommare i loro punteggi di Forza. Tirate 2d20. Se il risultato ottenuto è inferiore alla somma dei punteggi di Forza, i PG riescono a rompere i sigilli e ad alzare il coperchio.

All'interno della bara c'è lo scheletro di una donna che indossa i resti di ciò che doveva essere un rosso abito fluente. Qui non ci sono tesori.

55. VOLTA ESTERNA AD OVEST

Questa è una stanza quadrata di 9 metri di lato, le cui pareti e soffitto sono coperte da affreschi ormai sbiaditi che illustrano scene in cui dominano torri e palazzi dorati e alberi di diamanti. Al centro della stanza c'è un cubo di roccia di 3 metri di lato. C'è una scala all'estremità sud della parete ovest.

Sulla parete ovest del cubo c'è una porta segreta che dà accesso alla zona 56. In cima alla scala c'è un'altra porta segreta che porta alla zona 54.

56. VOLTA INTERNA AD OVEST

La volta è vuota.

57. SCALINATA AD OVEST

Questa lunga ed oscura scalinata scende verso nord. Non ci sono pericoli.

58. VOLTA ESTERNA AD EST

La stanza è un quadrato di 9 metri di lato, le cui pareti sono state meticolosamente ripulite. C'è una scala all'estremità sud della parete ovest. Al centro della stanza c'è un cubo di pietra di 3 metri di lato.

Nascosto dietro al cubo di pietra c'è un cubo gelatinoso. Esso attaccherà i PG a vista. All'interno della creatura ci sono 60 ME, 40 MO e una gemma da 50 MO.

Cubo gelatinoso: CA 8; DV 4*; pf 15; MV 18(6); N°ATT 1; F 2d4 + paralisi; TS G2; ML 12; AM N; PX 125

59. VOLTA INTERNA AD EST

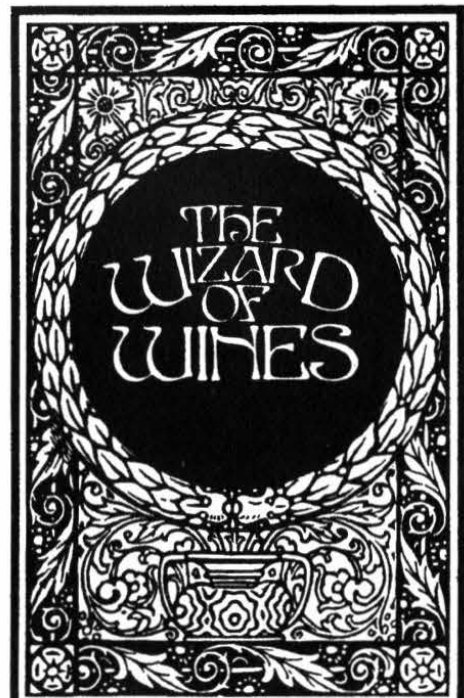
Dopo che i PG trovano ed aprono la porta segreta che dà accesso a questa volta, essi vedono sul pavimento una cassa chiusa addossata alla parete opposta.

Quando un personaggio avanza sul pavimento della volta, sul soffitto scorre un pannello segreto che lascia fuoriuscire un pendolo che in realtà è una mannaia affilatissima; il pendolo si mette subito in movimento in asse con la porta. Ogni personaggio presente nella volta deve tirare 1d20 ed ottenere un risultato inferiore al proprio punteggio di Destrezza, pena l'essere colpiti dalla lama. Quando la lama colpisce, essa infligge 1d8 ferite. Il pendolo traccia un semi-cerchio mortale per ogni round in cui c'è un personaggio in piedi sul pavimento della volta. Quando la volta ridiventa vuota, il pendolo ritorna nel suo scomparto segreto ed il pannello si richiude.

La cassa chiusa a chiave contiene: 5.000 ME, 100 MO, 20 MP e 3 bottiglie di *Vin Superbo*. I numeri scritti sulle etichette delle bottiglie rappresentano un codice che può aiutare i PG a passare attraverso la zona 92 senza pericolo (vedi l'etichetta dello Champagne).

Chiunque sia la creatura, mostro o personaggio, che beve il *Vin Superbo*, essa perderà conoscenza per 2 turni. Dopo essersi risvegliata, la creatura ricorderà un incubo in cui una grossa gemma nera pendeva da una catena. La creatura ricorderà inoltre di aver provato un senso di vertigine e di essere stata in una stanza vuota dove era presente una struttura simile ad un arco d'argento (zona 105).

I personaggi che bevono il vino, rimarranno ubriachi per 1d4 turni dopo il loro risveglio. Durante questo periodo, i loro



Champagne de la Bott



attacchi subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire. I personaggi ubriachi non possono muoversi in silenzio.

60. SCALINATA A EST

Questa lunga ed oscura scalinata scende lentamente verso nord. Quando un personaggio mette il piede su uno dei primi 10 gradini della scalinata, quest'ultima diventa uno scivolo che porta alla zona 58. Ciascun personaggio deve, tirando 1d20, ottenere un risultato inferiore al punteggio della propria Destrezza, calcolando una penalità di +4 al tiro del dado; i personaggi che falliscono, cadono inesorabilmente. Il pericolo non coinvolge i personaggi che non sono sulle scale. I personaggi al fondo della scala possono utilizzare una corda per risalire lo scivolo, ma qualcuno deve essere presente in cima alla scalinata (non sui gradini!) per reggerla.

61. CORRIDOIO A OVEST

Il corridoio è ad arco e largo 3 metri e si estende da est ad ovest. Il pavimento, le pareti ed il soffitto alto 9 metri, sono tutti ricoperti di una sostanza nera simile a fuliggine.

Le doppie porte all'estremità ovest del corridoio sono di bronzo. Tutte le altre porte sono di legno e mezze bruciate.

RAHASIA

62. CELLE DELLA PRIGIONE VUOTE

Le celle sono un quadrato di 6 metri di lato. Una parete al centro di ogni cella le fa assomigliare ad una U. Due di queste contengono lenzuola e coperte nuove e del cibo in buon stato di conservazione; le altre celle sembrano da tempo inutilizzate. Il Rahib teneva prigionieri Merisa e Sylva nelle due celle più vicine al corridoio 61, ovviamente prima che le streghe prendessero possesso dei loro corpi. Merisa ha nascosto un braccialetto d'argento sotto il materasso della cella più a sud, così da lasciare un indizio per chiunque cercasse di salvarla. All'interno del braccialetto è inciso il nome "Merisa".

63. CELLA DI MIRYALA

Dall'interno di questa cella proviene un pianto commovente.

Una ragazza elfica, Miryala, è incatenata alla parete di sud est della cella: due cerchi di ferro le serrano le caviglie. Quando arrivano i PG, ella si rannicchia in preda alla paura. La ragazza è stanca, sporca e affamata. Al momento non ha memorizzato alcun incantesimo.

Miryala : CA 9; E 1; pf 6; MV 36(12); N°ATT 1; F disarmata; TS E1; ML 5; AM N

Al momento della partenza dei PG, il rapimento di Miryala non era ancora stato scoperto. Il Rahib la tiene prigioniera finché non si riprenderà abbastanza da permettere a Trilena di impossessarsi del suo corpo. Trilena preferirebbe qualcosa con un Carisma più elevato (ad esempio Rahasia) ma del resto non ha intenzione di attendere oltre. Miryala non sa fornire informazioni sui suoi rapitori e sulla torre.

64. TANA DEL RAGNO

Pareti e soffitto della cella sono coperti da spesse ragnatele. All'interno di queste, qualcosa si sta muovendo lentamente.

Nascosto tra le ragnatele, un ragno gigante Vedova Nera è pronto ad attaccare chiunque si avvicini troppo alle ragnatele.

Vedova Nera (ragno gigante): CA 6; DV 3*; pf 20; MV 18(6); N°ATT 1; F 2d6 +veleno; TS G2; ML 8; AM N; PX 50

Nell'angolo nord est della stanza, ci sono, appesi alle ragnatele, i resti di un avventuriero morto: solo ossa e brandelli di vestiti. L'avventuriero era una donna che indossava una armatura di cuoio. Appesi alla cintura ci sono due pugnali e una borsa di cuoio.

La borsa contiene 50 MO, 20 MP e 10 gemme del valore di 50 MO ciascuna.

Probabilmente il Rahib lascia alle cure del ragno i prigionieri indesiderati. L'avventuriero intrappolato nella ragnatela non era un prigioniero – solo un po' sfortunato.

65. CELLA DEL MAGO

Non appena la porta si apre, sentite uno scatto metallico e un qualcosa che si muove nella cella.

Nell'angolo nord ovest della cella, c'è, incatenato, un mago di nome Merdiz. Egli lancia l'incantesimo *sonno* non appena vede i PG. In seguito farà il miglior uso dei suoi incantesimi per sconfiggere i PG.

Merdiz (Mago): CA 8; M 4; pf 9; MV 36(12); N°ATT 1; F disarmato; TS M4; ML 10; AM N; PX 50

Incantesimi:

Primo Livello: *sonno, luce magica*
Secondo Livello: *ragnatela, chiavistello magico*

Se Merdiz sconfigge i PG, egli userà le loro armi per rompere le catene e li derubierà per poi fuggire. Se i PG lo sconfiggono, Merdiz chiederà scusa e li pregherà di aiutarlo.

Merdiz stava esplorando la torre, quando Karelena e Solorena lo hanno sorpreso e imprigionato. A meno che i PG non si spieghino meglio, Merdiz penserà che questi lavorino per le streghe. Egli è rimasto senza bere e mangiare per 3 giorni. Se gli vengono chieste informazioni riguardo alla torre, egli dirà soltanto che nella stanza 54 c'è un libro magico che egli non può toccare.

Probabilmente le streghe avevano intenzione di lasciare Merdiz alla mercé del ragno gigante (cella 64).

66. CORRIDOIO DI CONNESSIONE

Questo è uno spoglio corridoio largo 3 metri e lungo 6.

67. STANZA OVEST DELL'ILLUSIONE

Questa è una stanza larga 6 metri che si estende per 9 metri verso ovest. Contro la parete ovest brilla un cumulo di oro e gioielli.

La stanza è in realtà un quadrato di 6 metri di lato. La parete ovest è un'illusione. I personaggi devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi per ogni round che guardano quella parete. Coloro che falliscono il tiro, correranno verso lo strabiliante tesoro e verranno rudemente bloccati dalla vera parete che infliggerà loro 1d4 ferite a causa della collisione. I personaggi possono evitare la trappola, NON guardando l'illusione.

68. STANZA EST DELL'ILLUSIONE

Nella stanza c'è un enorme drago rosso che alza il capo e riversa fuoco e fiamme su di voi!

Il drago è solo un'illusione. Tutti i personaggi che vedono il drago devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. I personaggi che riescono nel tiro con successo non crederanno all'illusione e non ne subiranno le conseguenze. Coloro che falliscono il loro tiro salvezza, crederanno all'illusione e crolleranno al suolo pensandosi morti.

Essi si riavranno in 1d6 turni. Se un personaggio cercherà di farli riavere, essi si riprenderanno in 1d6 round. Una volta che un personaggio è stato "ucciso" dall'illusione (e si è ripreso), quest'ultima non avrà più effetto su di lui.

Quest'illusione e quella della stanza 67, sono illusioni permanenti create molto tempo fa da Elyas. La loro funzione era di dissuadere coloro che cercavano di entrare nella torre senza essere stati invitati.

69. CORTINA DI LUCE

L'intera parete sud di questa stanza di 6 metri di lato, risplende di un luce rossa.

La stanza in realtà è profonda 9 metri. La parete sud è un'illusione che crea una cortina di luce. I personaggi che camminano col viso rivolto alla cortina e la attraversano, vedranno un lampo di luce e si ritroveranno ad uscire dalla cortina nello stesso punto da cui erano partiti. Solo i personaggi che attraversano la cortina con la schiena rivolta ad essa, potranno raggiungere la parte sud della stanza, cioè la zona 70.

70. LABORATORIO DI ELYAS

Al centro della stanza ci sono due tavoli che portano ogni sorta di strumento da laboratorio; gli alambicchi sono coperti di polvere e i mortai di ottone sono macchiati dal tempo. Alcune ragnatele avvolgono gli scaffali e i vasi di vetro scheggiato. Sulla parete est ci sono due alcove. Tra le due alcove c'è un gancio su cui è appeso un cappello da donna ornato di una piuma rosa.

Le alcove sono portali teletrasportanti. L'alcova nord è il portale ricevente da quello della stanza 89. Elyas aveva deciso di variare il funzionamento dei teletrasportatori, utilizzando un bizzarro cappello come attivatore dei portali del laboratorio. Se un personaggio indossa il cappello ed entra nell'alcova più a sud, egli si troverà magicamente trasportato nell'alcova della stanza 90. Il cappello riapparirà appeso al solito gancio

del laboratorio. Il cappello deve essere indossato solo per attivare il portale che teletrasporta alla stanza 90 e non ha altri poteri magici.

Gli antichi e rari componenti contenuti nei vasi sono ormai ridotti in inutile polvere; anche gli altri strumenti di laboratorio sono inutili.

71. BIBLIOTECA

Un tavolo malridotto, anche se una volta elegante, corre per tutta la lunghezza della stanza, da nord verso sud. Addossati alle pareti ovest, nord e sud ci sono degli scaffali rotti e bruciacchiati. Le copertine di cuoio dei libri sono sparse sul pavimento, alcune parzialmente bruciate.

Se i PG cercano per 3 turni tra gli scaffali, essi troveranno un singolo foglio di pergamena sotto la copertina rovinata di un libro. Anche il foglio è macchiato e rovinato ma alcune parti dello scritto sono ancora leggibili. Il testo che può essere letto è il seguente:

"Una volta che le tre sono cadute nella trappola che ho preparato per loro, Io... dopodichè lo porterò al trono e... la distruzione sarà il segnale... bandite per l'eternità."

72. STANZA DELLA MAPPA

Addossate alle pareti della stanza ci sono delle rastrelliere che contengono delle custodie per mappe. Questa stanza non è stata toccata dal fuoco che ha divorato la maggior parte di questo livello. Al centro della stanza c'è un solido ed elegante tavolo di legno.

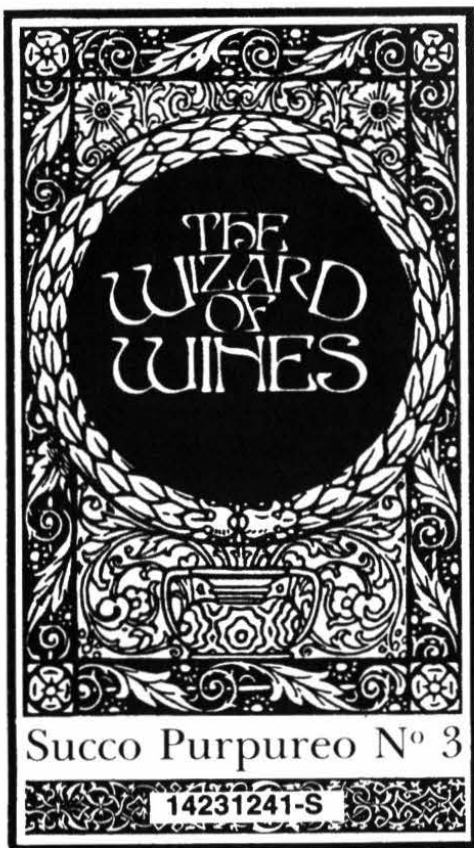
Nelle custodie delle mappe sono nascoste 75 bottiglie di *Vino Acido*. Ogni volta che un personaggio apre una custodia, tirate segretamente 1d6. Se il risultato è un 1 o un 2, il PG ha trovato una delle bottiglie (vedi l'etichetta "succo d'uva").

I numeri sulle etichette sono dei codici che possono aiutare i PG ad attraversare incolumi la zona 94.

Chiunque beva anche solo un po' di *Vino Acido*, perderà conoscenza per 1d6 turni. Dopo il risveglio, il personaggio si ricorderà di essere stato preda di un incubo in cui tre draghi in cerchio fissavano un drago centrale più piccolo e con un occhio solo (queste sono le teste di drago scolpite nella pietra, presenti nella stanza 100).

73. SCALINATA OVEST

Le ragnatele sono presenti su entrambi i lati della scalinata. Man mano che si avanza, le ragnatele sono sempre più frequenti, ma non nascondono alcun pericolo.



74. PASSAGGIO AD EST

Questo passaggio prosegue per 6 metri verso est fino ad un paio di porte di metallo inciso. Un corridoio attraversa questo passaggio da nord verso sud, proprio di fronte alle porte.

Le porte sono di bronzo finemente cesellate; le figure rappresentate non hanno alcun significato.

75. SCALINATA OSTRUITA

Questa bellissima scalinata di marmo si inerpica, curvandosi, verso l'alto. Il passaggio ai livelli superiori però è bloccato da grossi macigni e travi spezzate.

Tutti i livelli superiori sono stati distrutti durante la battaglia tra il mago Elyas e le tre streghe. La mobilia e ciò che era contenuto sui livelli superiori, è stato completamente annientato. Le macerie che bloccano la scalinata provengono dalle pareti superiori. I PG non possono sbloccare il passaggio.

76. CUCINA

Al centro della stanza c'è un grosso blocco di legno da macellaio, e piantata nel blocco c'è una mannaia. Nell'aria c'è il piacevole odore di un buon cibo.

La cucina è larga 6 metri e lunga 9. Un attento esame degli scaffali rivela che sia le tazze che i piatti sono perfettamente puliti. Gli scaffali sono riforniti di carne arrosto, formaggio, pane e frutta – tutto cibo fresco. Ci sono tracce palesi di un uso recente. La mannaia può essere usata come un'arma ed infligge 1d4 ferite per ogni colpo andato a segno.

Se i PG trascorrono più di 2 turni nella stanza, una delle streghe, Karelena, giungerà accompagnata dalla sua pantera. Karelena ed i suoi poteri sono descritti nell'Appendice, nella sezione **Nuovi Mostri**. Ella ordina alla sua pantera di attaccare, poi lancia l'incantesimo *blocca porta* per sbarrare la porta dietro di lei, dopo che è fuggita. Se i PG la inseguono, Karelena utilizzerà il disco blu della stanza 84 per fuggire definitivamente. Ricordate che sta utilizzando il corpo di Merisa.

Karelena, strega: CA 9; M 1; pf 5; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d4; TS M1; ML 6; AM C; PX 10

Incantesimi: (2 tra i seguenti)

Primo Livello: *scudo magnetico, blocca porta, sonno*

Pantera Nera: CA 4; DV 4; pf 14; MV 63(21); N°ATT 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AM N; PX 75

77. STANZA PIENA DI GAS

Alcuni scaffali sono addossati alle pareti di questa stanza di 6 metri di lato. Gli scaffali sono pieni di vasi polverosi e bottiglie di ogni tipo. Nella stanza si sente uno strano malodore che rende difficile respirare. Nella stanza le fiamme delle torce si abbassano. Dal fondo della stanza brillano piccolissimi occhi rossi.

La stanza è piena di un gas esplosivo proveniente dalle bottiglie i cui tappi hanno incominciato a cedere. Se i PG spengono le torce (le lanterne possono rimanere accese) o lasciano aperta la porta della stanza, il gas non è poi così pericoloso. Per ogni turno in cui i PG lasciano bruciare un fuoco vivo e lasciano la porta chiusa, c'è una possibilità che il gas esploda: tirate 1d6, se il risultato è 1, il gas esplosivo. Tutti i presenti nella stanza subiscono 2d6 ferite derivate dall'esplosione. I personaggi che effettuano con successo un tiro salvezza contro raggio della morte, subiscono la metà delle ferite inflitte.

I piccoli e brillanti occhi rossi appartengono ad una muta di topi giganti. I topi attaccano chiunque entri nella stanza.

Topi giganti (8): CA 7; DV 1/2; pf 4, 3, 3, 3, 3, 2, 2; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d3 + malattia; TS UC; ML 8; AM N; PX 3

I vasi sono pieni di ingredienti chimici per pozioni; tutti sono ormai senza alcun valore.

78. MAGAZZINO VUOTO

Addressati alle pareti di questa stanza ci sono degli scaffali vuoti.

La stanza non è stata utilizzata da molto tempo. Qui non c'è alcunchè di interessante.

79. STANZA DEVASTATA

La parte nord della parete est è stata devastata da un'esplosione che ha prodotto un foro abbastanza grande da permettere il passaggio di una persona. La superficie delle altre pareti è bruciata e sgretolata, come se ci fosse stata una grande esplosione.

Il foro della parete dà accesso alla scalinata, zona 81. Passando di qui, i personaggi non corrono alcun pericolo.

80. STANZA DEGLI ORCHETTI

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato ed è illuminata da alcune torce appese alle pareti. Raccolte nell'angolo sud est della stanza ci sono 5 oscure figure ingobbite che discutono tra di loro. Nell'angolo nord est della stanza giace, aperta, una cassa di pietra.

Le oscure figure ingobbite sono orchetti. Essi sono così presi dalla loro discussione (tenuta a voce ben alta) che possono essere sorpresi con un risultato di 1-4 su 1d6.

Orchetti (5): CA 6; DV 1; pf 8, 7, 7, 6, 5; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d6; ML 8; TS G1; AM C; PX 10

Ciascun orchetto trasporta 1d10x10 MA. La cassa di pietra contiene 100 MO, 500 ME, 50 MP, una mazza +1 e 3 bottiglie di *Vin Buono*. Per l'uso e gli effetti del bere tale vino, consultate la descrizione della stanza 82.

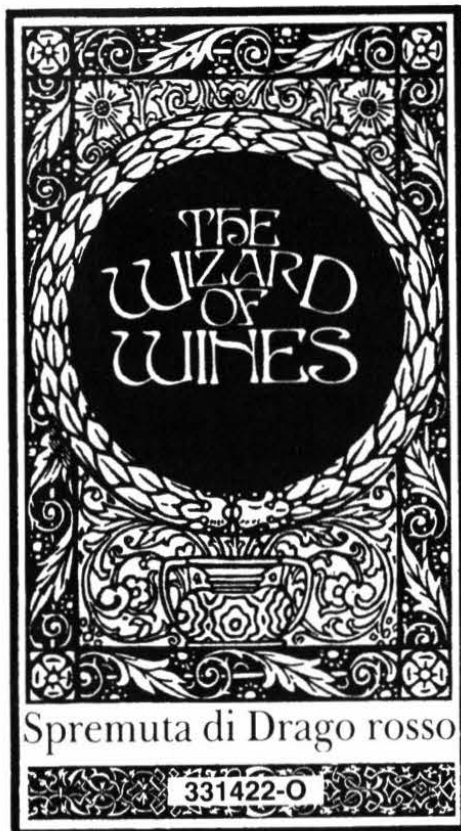
81. SCALINATA EST

Questa rampa è coperta di macerie ma è percorribile. Qui è collassato il muro ad angolo. È possibile arrampicarsi sulle macerie fino ad un foro nella parete.

Il foro dà accesso alla zona 79. Passando di qui, i personaggi non correranno alcun pericolo.

82. CANTINA

Questa piccola stanza è umida e fredda. Addressate alle pareti nod e sud ci sono delle rastrelliere che portano numerose bottiglie di vino.



Qui ci sono 125 bottiglie di *Vin Buono* (consultate l'etichetta "spremuta").

Ogni personaggio che beve di questo vino, perderà conoscenza per 1 o 2 turni. Dopo essersi ripreso, egli si ricorderà di una visione in cui un obelisco di pietra chiedeva la risposta ad una domanda. Al personaggio sembra che la risposta fosse conosciuta ma non riesce a ricordarla.

Dopo essere rinvenuto, il personaggio è goffamente ubriaco per 1d4 turni, subendo, per quel periodo, un malus di -2 ai tiri per colpire. Dato che il personaggio farà molto rumore, tirate per gli incontri casuali una volta per ogni turno in cui rimarrà ubriaco.

I numeri sull'etichetta sono un codice che può aiutare i PG a passare senza pericolo attraverso il labirinto del teletrasporto ovest, zona 93.

83. CORRIDOIO SUPERIORE DELLE STATUE

Su entrambe i fianchi di questo corridoio largo 3 metri sono state ricavate delle alcove. In ciascuna alcova si trovano parecchie figure adombrate e silenziose.

Il corridoio è lungo 15 metri. A ciascuna estremità ci sono un paio di porte di bronzo finemente incise.

Ciascuna alcova contiene una o più statue di platino raffiguranti, in scala reale, degli avventurieri: umani, nani, elfi ed halfling. Tutti sono raffigurati come se stessero correndo, le loro membra distese. I loro visi sono attraversati da un ampio sorriso. L'abilità dello scultore è stata veramente notevole, ed ogni statua è stata curata nel minimo dettaglio. Le statue sono sorprendentemente leggere; esse pesano circa quanto una persona di taglia media. Il platino delle statue è soltanto un rivestimento, infatti ognuna è composta di diversi strati di altrettanto differenti metalli: platino, oro, electrum, argento e rame, quest'ultimo essendo il componente principale della scultura. Ciascuna statua vale 2d6x20 MO.

Queste statue sono tutti ladri ridotti in questo stato perchè avevano attraversato il magico trasformatore di materia della stanza 87. Una volta distrutte le streghe, questi avventurieri riprenderanno la loro forma originale.

84. POZZO DEI SUSSURRI

Questa è una stanza circolare del diametro di 9 metri. Il soffitto a cupola è alto 9 metri. L'entrata di questa stanza è rappresentata da un paio di porte di bronzo poste sulla parete ovest. Al centro della stanza c'è un pozzo del diametro di 3 metri, che sprofonda nell'oscurità. A nord, est e sud del pozzo ci sono delle statue di pietra. Nella stanza si odono dei lamenti appena sussurrati.

Sulle pareti retrostanti le statue nord ed est, è incisa la parola "Uss". La parola "Uigh" è incisa sulle pareti retrostanti le statue est e sud.

Il suono lamentoso è originato dal naturale movimento dell'aria attraverso le bocche delle statue. Il pozzo è profondo 300 metri. Questo è il pozzo di un magico "ascensore" che connette questo livello a quello sottostante. Sul fondo del pozzo, nella stanza 85, c'è un rilucente disco blu (60 cm in diametro) che riposa su un piedistallo di pietra scolpita. L'ascensore viene attivato dalle parole "Uss" e "Uigh" che sono scolpite sulle pareti delle stanze 84 e 85.

Quando viene pronunciata la parola "Uss", il disco della stanza 85 si innalza fino ad arrivare in cima al pozzo, nella stanza 84. Quando è quasi arrivato, esso rallenta per poi fermarsi dolcemente. Quando viene pronunciata la parola "Uigh", il disco scende lentamente fino al piedistallo della stanza 85. Il disco è freddo al tatto e può sopportare un peso di 20.000 monete. I personaggi sono protetti durante il viaggio, in modo che non possano cadere dal disco; il disco non può essere rimosso dal pozzo.

Tesoro di Elyas

Per le zone 85-95 utilizzate la Mappa 6.

Questo livello situato nella profondità del sottosuolo, conteneva il tesoro di Elyas ed era la parte più impenetrabile di tutta la torre. Qui il mago Elyas attirò le tre streghe e qui le intrappolò.

Su questo livello controllate il verificarsi di incontri casuali ogni tre turni. Tirate 1d6. Se il risultato è 6, allora i PG hanno incontrato qualcosa. Quando si verifica un incontro, tirate 1d12 e consultate la Tabella 3.

85. FONDO DEL POZZO

Se i PG arrivano in questa stanza dalla zona 84, utilizzate la descrizione del primo testo incorniciato. Se i PG arrivano dalla zona 86, utilizzate la descrizione del secondo testo incorniciato.

Il disco blu si ferma in cima ad un piedistallo finemente scolpito, al centro di una stanza di 9 metri di diametro. Questa stanza è identica a quella superiore, con tanto di statue e porte di bronzo. Sulle pareti dietro le statue est e nord, è incisa la parola "Uss". Sulle pareti dietro le statue sud e est, è incisa la parola "Uigh".

Al centro di questa stanza di 9 metri di diametro c'è un basso piedistallo finemente scolpito. Sopra il piedistallo c'è un rilucente disco blu del diametro di 60 cm. Tre statue di uomini alte circa 5 metri, sono poste vicino alle pareti nord, sud e est. Sembra che i loro occhi vacui vi stiano fissando. Ciascuna statua emmette un suono lamentoso, come se fosse in preda al dolore. Sulla parete tra la statua est e quella nord, è incisa la parola "Uss". Sulla parete tra la statua est e sud, è incisa la parola "Uigh". Sul soffitto a cupola c'è un foro del diametro di 3 metri che dà accesso ad un condotto che sale verso l'alto, posto proprio sulla verticale del piedistallo e del rilucente disco blu. Non vedete la fine del condotto.

Il suono lamentoso è prodotto dal normale movimento dell'aria attraverso le bocche delle statue. Il disco è un "ascensore" il cui pozzo è proprio il condotto posto sulla sua verticale. Il pozzo sale per 300 metri fino alla stanza 84. I ladri possono provare ad arrampicarsi su per il condotto. Per il funzionamento dell'ascensore, leggete quanto detto nella descrizione della stanza 84.

86. CORRIDOIO INFERIORE DELLE STATUE

Su entrambi i fianchi di questo corridoio largo 3 metri sono state ricavate tre alcove. In ciascuna alcova stanno parecchie figure adombrate e silenziose.

Il corridoio è lungo 21 metri. A ciascuna estremità ci sono un paio di porte di bronzo finemente incise. Ciascuna alcova contiene una o due statue di platino a grandezza naturale di uomini, simili a quelle della zona 83. Per ulteriori dettagli sulla loro descrizione, leggete quanto detto nella descrizione della zona 83.

87. TRAPPOLA DEL TRASFORMATORE DI MATERIA

Questa stanza quadrata di 6 metri di lato è pervasa da una soffice luce dorata. Attraverso le pareti nord e sud si aprono due archi d'argento larghi circa 5 metri. Al centro della parete est c'è un paio di doppie porte di bronzo finemente incise. Al centro della parete ovest c'è un paio di doppie porte simili a quelle della parete opposta solo che queste sono di acciaio.

La stanza del tesoro di Elyas giace dietro l'arco a nord. La luce proveniente dal soffitto a cupola viene riflessa dal lucido marmo del pavimento, che contribuisce a rendere ancora più splendente la stanza. Nella stanza del tesoro ci saranno migliaia di pezzi d'oro, traboccanti da splendidi forzieri decorati!

La stanza che giace dietro l'arco a sud è identica a quella del tesoro, solo che è vuota.

Se un personaggio passa attraverso uno dei due archi, questo verrà avvolto in un lampo di luce e verrà trasformato in una statua di platino, simile a quelle delle zone 83 e 86. Alle vittime non è concesso il tiro salvezza.

La statua rimarrà sotto l'arco solo per un istante, poi si apriranno (da sole) le porte ad est e la statua fluttuerà attraverso di esse per andare a raggiungere un'alcova della zona 86.

Una volta distrutte le streghe grazie all'aiuto dell'*Occhio di Opale Nero*, così come viene spiegato nella descrizione della zona 100, tutte le statue delle zone 83 e 86 ritorneranno ad essere persone di carne e ossa. Potete giocare il ruolo di queste persone trattandole come dei PNG. Comunque non è detto che si comportino amichevolmente con i PG. Se invece preferite non giocare il loro ruolo, fate in modo che lascino immediatamente la torre, scioccati dalla loro precedente esperienza tra queste mura.

L'*Occhio di Opale Nero* è appeso al centro del soffitto a cupola della stanza a sud, zona 105. Non è però visibile dalla zona 87, poiché l'arco è molto più basso del soffitto della zona 105.

88. CORRIDOIO

Questo scuro corridoio è lungo 9 metri. All'estremità est c'è un paio di doppie porte d'acciaio, all'estremità ovest c'è un paio di doppie porte di bronzo. Sia sulla parete nord che su quella sud c'è una singola porta di legno rinforzata con barre di ferro. Queste due porte sono esattamente una di fronte all'altra.

89. STANZA DA LETTO DI KARELENA

Questa è una stanza da letto i cui mobili sono ben stravaganti. Al centro della stanza c'è un letto dal telaio dorato. Degli arazzi sono appesi a tutte e quattro le pareti. Nell'angolo sud ovest c'è un grosso guardaroba, e lì vicino c'è un tavolo da trucco corredato di specchio. Sul tavolo da trucco ci sono sei piccole ampole ed una fiala di vetro. All'estremità nord della parete ovest c'è una grata di ferro. La grata dà accesso ad una alcova quadrata e vuota, di 3 metri di lato. Una leva di 30 cm sporge dalla parete vicino alla grata. Appeso ad un gancio vicino alla leva c'è un cappello da donna a tesa larga e ornato di una piuma.

L'alcova è un teletrasportatore al laboratorio di Elyas. Chiunque indossi il cappello ed entri nell'alcova, si ritroverà nell'alcova nord della stanza 70. Il cappello riapparirà sul suo gancio. Il cappello non ha altri poteri magici.

La leva fa alzare ed abbassare la grata. Ora la leva è tirata verso il basso. Chi si trova nell'alcova non può vedere e men che meno raggiungere detta leva. Karelena tiene la grata abbassata quando si trova nella stanza o quando ne è fuori e sa che non utilizzerà il teletrasporto per un po'.

Gli arazzi, le ampole e i vestiti non hanno vero valore ma la fiala di vetro contiene un profumo magico. Ogni personaggio femminile che utilizza il profumo, vedrà il proprio punteggio di carisma aumentare fino a 18, e tale effetto durerà per 1d6 turni. Il profumo non produce ulteriori effetti.

90. STANZA DA LETTO DI SOLORENA

La porta tramite la quale si accede alla stanza dalla zona 88, è chiusa a chiave.

Sia il pavimento che le pareti di questa stanza sono coperti da tappeti rari e di grande valore. Cuscini di varia grandezza sono sparsi ovunque per la stanza. Al centro del pavimento c'è un ampio tappeto sul quale è ricamata la figura di una fenice. Nell'angolo sud ovest c'è una pila di cuscini. Un arco ricavato sulla parete ovest dà accesso ad una alcova di pianta quadrata di 3 metri di lato. Sulla parete vicino all'alcova c'è una leva.

Solorena è addormentata sulla pila di cuscini. Ricordate che sta utilizzando il corpo di Sylva, una gaia fanciulla elfica dai capelli dorati. I poteri di Solorena sono descritti nell'Appendice nella sezione Nuovi Mostri.

Solorena, strega: CA 9; M 1; pf 4; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d4; TS M1; ML 6; AM C; PX 10

Incantesimi:

Primo Livello: *charme, disco levitante, sonno*
Solorena trasporta una pergamena recante l'incantesimo *levitazione* che tiene nascosta nella mantellina.

Se i PG la svegliano, Solorena cerca di fuggire attraverso la porta segreta posta sulla parete sud. Tale porta è nascosta dietro un arazzo ed è chiusa a chiave, ma Solorena ne ha la chiave. Se riesce a fuggire, ella andrà alla zona 105 per proteggere *L'Occhio di Opale Nero*.

Se non riesce a fuggire, Solorena cercherà di farsi passare per una prigioniera. Se i PG la attaccano, ella risponderà agli attacchi e richiamerà mentalmente il suo cucciolo, un'intelligente pantera nera. La pantera arriverà 1d10 round più tardi.

Pantera nera: CA 4; DV 4; pf 14; MV 63(21); N°ATT 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AM N; PX 75

Il tappeto con il ricamo della fenice è di una raffinatezza squisita e vale 40 MO. Esso pesa 300 monete.

L'alcova è il portale ricevente dal teletrasportatore del laboratorio di Elyas, zona 70. La leva controlla una grata di ferro che si alza e si abbassa davanti all'entrata dell'alcova. La leva è tirata verso l'alto e la grata è alzata.

91. ASSAGGIATORE DEI VINI

La stanza è un quadrato di 9 metri di lato. Sulla parete est c'è un paio di doppie porte di bronzo. Al centro delle pareti nord, sud e ovest ci sono delle serrande d'acciaio che bloccano l'accesso a delle scalinate che scendono verso il basso.

Al centro della stanza c'è un'enorme statua raffigurante un uomo incredibilmente grasso, seduto a gambe incrociate. Le mani grassocce sono posate sulle enormi cosce. La bocca aperta guarda verso il soffitto, distorta in un sorriso perenne. Alla base della statua c'è una targa che reca incise le seguenti parole: "Io giudico gustando".

Ciascuna serranda dà accesso ad uno dei tre labirinti, ovvero le zone 92, 93 o 94. La stanza è un magico assaggiatore di vino. Ogni volta che gli viene versato del vino in bocca, essa farà sollevare una delle serrande; la

specifico serranda sollevata dipenderà dalla qualità del vino assaggiato. Migliore sarà il vino assaggiato, più corto e meno pericoloso sarà il labirinto.

Ciascun tipo di vino trovato nella torre, reca sull'etichetta un numero di serie. L'ultima lettera del codice fa riferimento a quale serranda verrà sollevata. Ovvero, lo "Champagne du le Stomp" (ultima lettera N) solleverà la serranda della parete nord. "Spremuta di Drago Rosso" (ultima lettera O) solleverà la serranda della parete ovest. "Succo d'Uva" (ultima lettera S) solleverà la serranda della parete sud. Qualunque altro vino non trovato nella torre, verrà giudicato di qualità inferiore.

92-94. LABIRINTI DEL TELETRASPORTO

Le zone 92, 93 e 94 sono magici labirinti del teletrasporto. L'unica via per raggiungere le zone 96-103 è quella attraverso uno di questi labirinti. Tutti e tre i labirinti funzionano allo stesso modo, ma il labirinto 92 è più corto del labirinto 93, che a sua volta è più corto del labirinto 94. Questi labirinti sono ombreggiati sulla Mappa 6.

Ciascuna zona del labirinto contrassegnata da una lettera è una stanza di pianta quadrata di 3 metri di lato, circondata da quattro alcove quadrate di 1,5 metri di lato. L'entrata alle alcove è sormontata da un arco. In corrispondenza di ogni arco, sul pavimento è inciso un numero. Le alcove sono numerate da 1 a 4. Le zone di partenza, contrassegnate da una A, dirigeranno soltanto ad altre tre alcove, numerate da 1 a 3.

Le alcove sono magici portali teletrasportanti. Qualunque cosa oltrepassi l'arco d'entrata, viene istantaneamente teletrasportata via. Solo un arco di ogni zona dà accesso alla sezione seguente del labirinto, o alla fine di esso. Gli altri archi dirigeranno all'arena, zona 95.

Se i PG seguiranno il giusto susseguirsi di archi, non dovranno mai combattere con il mostro della zona 95. La sequenza da seguire è scritta sulle bottiglie di vino trovate nella torre. Ciascun numero di serie rappresenta la corretta sequenza di archi per un labirinto. Ecco le sequenze:

92. Labirinto nord (sequenza corretta: 3132)

Arco N°3 in 92A dirige a 92B
Arco N°1 in 92B dirige a 92C
Arco N°3 in 92C dirige a 92D
Arco N°2 in 92D dirige alla stanza 96, alcova nord.

93. Labirinto ovest (sequenza corretta: 331422)

Arco N°3 in 93A dirige a 93B
Arco N°3 in 93B dirige a 93C
Arco N°1 in 93C dirige a 93D

Arco N°4 in 93D dirige a 93E
Arco N°2 in 93E dirige a 93F
Arco N°2 in 93F dirige alla stanza 96, alcova intermedia.

94. Labirinto sud (sequenza corretta: 14231241)

Arco N°1 in 94A dirige a 94B
Arco N°4 in 94B dirige a 94C
Arco N°2 in 94C dirige a 94D
Arco N°3 in 94D dirige a 94E
Arco N°1 in 94E dirige a 94F
Arco N°2 in 94F dirige a 94G
Arco N°4 in 94G dirige a 94H
Arco N°1 in 94H dirige alla stanza 96, alcova sud.

Quando i PG entrano nelle zone 92A, 93A o 94A, leggete loro la seguente descrizione.

Una corta rampa di scale conduce in una stanza quadrata di 3 metri di lato. Tre archi sormontano l'entrata ad altrettante alcove quadrate di 1,5 metri di lato. In corrispondenza di ogni arco, sul pavimento è inciso un numero. Gli archi sono numerati 1, 2 e 3. Le alcove sono vuote e non presentano uscite visibili.

Quando i PG entrano in una qualunque altra stanza contrassegnata da una lettera, delle zone 92, 93 e 94, leggete loro la seguente descrizione.

Improvvisamente comparite in una stanza quadrata di pietra di 3 metri di lato. Quattro archi sormontano l'entrata ad altrettante alcove quadrate di 1,5 metri di lato. Ciascun arco è contraddistinto da un numero inciso sul pavimento. Le alcove sono numerate 1, 2, 3 e 4. Le alcove sono vuote e non presentano uscite visibili.

L'Arena

Per la zona 95 utilizzate la Mappa 7.

95. ARENA

In un lampo di luce bianca comparite su una piattaforma posta a fianco di una grande arena circolare. A 18 metri da voi, c'è un'altra piattaforma rialzata rispetto al sudicio suolo terroso dell'arena. L'arena è circondata da un muro perfettamente liscio, alto 5 metri. Al di là del muro ci sono numerose file di panche di pietra vuote che guardano in silenzio l'arena.

I PG compaiono sulla piattaforma sud. Non appena un PG si arrampica sulla piattaforma opposta, questi viene teletrasportato istantaneamente alla zona 91. La serranda attraverso la quale i PG sono entrati nel labirinto, rimane sollevata.

TABELLA 4
AVVERSARI DELL'ARENA

Zona del labirinto	Mostro	N°	CA	DV	MV	N°ATT.	Ferite	TS	ML	AM	PX
A	Scheletri	5	7	1	18(6)	1	1d6	G1	12	C	10
B	Orchetti	5	6	1	36(12)	1	1d6	G1	8	C	10
C	Tarantola (ragno)	1	5	4*	36(12)	1	1d8+veleno	G2	8	N	125
D	Zombi	8	8	2	27(9)	1	1d8	G1	12	C	20
E	Orchi	2	5	4+1	27(9)	1	1d10	G4	10	C	125
F	Pantere	2	4	4	63(21)	3	1d4/1d4/1d8	G2	8	N	75
G	Minotauri	2	6	6	36(12)	2	1d6/1d6	G6	12	C	275
H	Drago Verde	1	1	8**	27(9)/ 72(24)	3+ soffio	1d6/1d6/3d8	G8	9	C	1750

Quando i PG compaiono nell'arena, compaiono anche altri mostri per combattere i PG ed impedire loro di raggiungere la piattaforma opposta. Il tipo ed il numero di mostri che compaiono dipende da dove i PG hanno imboccato il portale sbagliato. Per determinare i mostri che compaiono nell'arena utilizzate la Tabella 4. I mostri scompariranno quando loro o i loro avversari sono stati sconfitti.

Il Santuario Interno

Per le zone 96-100 utilizzate la Mappa 8.

96. TEMPIO ESTERNO

Comparite improvvisamente all'interno di un'alcova di 3 metri per 3. Sulla parete ovest c'è un arco che dà accesso ad una stanza quadrata di 9 metri di lato.

Altre due alcove identiche sono poste sull'parete est della stanza. Al centro delle pareti nord, sud e ovest ci sono delle porte dorate. Al centro della stanza c'è un obelisco di pietra alto quasi 5 metri che si innalza da un basso piedistallo di pietra anch'esso. Sia l'obelisco che il piedistallo non recano iscrizioni o segni. L'alto soffitto a cupola è affrescato in modo da rappresentare un cielo notturno, punteggiato di numerose costellazioni.

Le alcove sono portali ricevanti dai portali invariati finali dei labirinti del teletrasporto, zone 92, 93 e 94.

Se in questa stanza viene posta una domanda, l'obelisco parlerà con voce propria. La sua voce profonda e piatta, riempirà la stanza, dicendo: "rispondimi e io ti risponderò il vero, ma solo a tre domande; qual è il tuo nome?"

Se il personaggio che ha posto la domanda, replica dicendo il vero, l'obelisco chiederà ancora: "cosa stai cercando?"

Se il solito personaggio fornisce un'adeguata spiegazione del compito dei PG, l'obelisco chiederà "conosci il nome proprio dell'ultima creatura che hai ucciso?" Praticamente la risposta che corrisponde a verità è quasi sempre "No". Una volta che il perso-

naggio ha risposto, dicendo la verità, a queste domande, egli potrà a sua volta formularne tre, e solo a queste tre otterrà risposta. Se all'obelisco viene chiesto come la compagnia può portare a termine il proprio compito, questi risponderà:

"Oltre i tre templi degli elementi,

l'occhio del drago nero vi attende.

Scoprite il suo segreto grazie alla vicina magia

che per lunghi anni è rimasta in attesa.

Guardatevi dai trucchi del vecchio Elyas,

e qui ritornate con l'occhio di opale nero, per conferirgli potere.

Poi, ponetelo al suo posto e osservate

la fine di grande tristezza; l'inizio della vita;

la distruzione del male e la fine della lotta."

Inoltre l'obelisco conosce i nomi dei tre templi, "Terra", "Aria" e "Fuoco" ma li dirà ai PG solo se gli vengono espressamente richiesti.

Se l'*Occhio di Opale Nero* viene portato in questa stanza, la punta dell'obelisco inizierà a brillare. In cima all'obelisco c'è una piccola depressione dove l'*Occhio* può essere posto. Una volta che la gemma è al suo posto, al suo interno si scorgerà un tenue scintillio e la punta dell'obelisco smetterà di brillare. A questo punto la gemma è pronta per essere posta nel Trono del Drago della stanza 100.

97. TEMPIO DEL FUOCO

Il soffitto di questa stanza si incurva a 15 metri di altezza dal pavimento. Sia il soffitto che le pareti sono affrescate con immagini di fiamme guizzanti e tempeste di fuoco. All'estremità ovest della stanza c'è un altare costruito su una piattaforma. Sulla parete dietro l'altare, è incisa a grandezza naturale l'immagine di una mano destra.

RAHASIA

Quando un PG pone la propria mano destra sull'incisione, nella stanza risuonerà una voce profonda e piatta "Rispondimi ed io ti risponderò; con quale nome sono conosciuti questi tre templi?"

La giusta risposta è "Terra, Aria e Fuoco". Se viene data tale risposta (o una simile, come "Terra, Vento e Fiamma"), in silenzio si aprirà una porta segreta, proprio sulla parete dove è incisa la mano.

Se viene fornita la risposta sbagliata, dal soffitto uscirà una colonna di fuoco che investirà il malcapitato PG che ha posto la propria mano sull'incisione. La fiammata infliggerà 2d4 ferite, ma i danni possono essere dimezzati effettuando con successo un tiro salvezza contro Incantesimi.

La fiamma colpirà ogniqualevolta il personaggio fornirà una risposta sbagliata. L'unico modo per far aprire la porta segreta è quello di rispondere esattamente alla domanda posta.

98. TEMPIO DELL'ARIA

Il soffitto di questa stanza si incurva a 15 metri di altezza dal pavimento. Sia il soffitto che le pareti sono affrescate con immagini di nuvole veleggianti e alberi piegati dalla forza dell'uragano. All'estremità ovest della stanza c'è un altare costruito su una piattaforma. Sulla parete dietro l'altare, è incisa a grandezza naturale l'immagine di una mano destra.

Quando un PG pone la propria mano destra sull'incisione, nella stanza risuonerà una voce profonda e piatta "Rispondimi ed io ti risponderò; con quale nome sono conosciuti questi tre templi?"

La giusta risposta è "Terra, Aria e Fuoco". Se viene data tale risposta (o una simile, come "Suolo, Vento e Fiamma"), in silenzio si aprirà una porta segreta, proprio sulla parete dove è incisa la mano.

Se viene fornita la risposta sbagliata, nella stanza si formerà un tornado. Il tornado infligge 1d4 ferite a tutti i presenti nella stanza, durante il round successivo a quello in cui era stata fornita la risposta sbagliata. Il round successivo il tornado infliggerà 1d8 ferite e nel terzo round ritornerà ad infliggerne 1d4. Trascorso il terzo round, il tornado scomparirà. Le ferite possono essere dimezzate in ogni round, effettuando con successo un tiro salvezza contro Incantesimi.

Il tornado prende forma ogni volta che viene fornita la risposta sbagliata. L'unico modo per far aprire la porta segreta è quello di rispondere correttamente alla domanda posta.

99. TEMPIO DELLA TERRA

Il soffitto di questa stanza si incurva a 15 metri di altezza dal pavimento. Sia il sof-

fitto che le pareti sono affrescate con immagini di grandi montagne e diverse formazioni rocciose. All'inizio della stanza c'è un altare costruito su una piattaforma. La parete dietro l'altare è stata distrutta ed è collassata all'interno.

Se i PG non hanno incontrato Karelena nella stanza 27, o se è riuscita a sfuggire al loro attacco, ella si troverà qui con una pantera. È in piedi vicino all'altare, la schiena rivolta alla porta. Quando sente i PG entrare, ordinerà alla pantera di attaccare, mentre lei cercherà di fuggire. Ricordate che sta utilizzando il corpo di Merisa. Per una completa descrizione di Karelena consultate la sezione **Nuovi Mostri** dell'Appendice.

Karelena, strega: CA 9; M 1; pf 5; MV 36(12); N°ATT 1; F 1d4; TS M1; ML 6; AM C; PX 10

Incantesimi: (2 dei seguenti)

Primo Livello: *scudo magnetico, blocca porta, sonno.*

Pantera Nera: CA 4; DV 4; pf 14; MV 63(21); N°ATT 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AM N; PX 75

Tra le macerie oltre l'altare c'è un piccolo passaggio che nani o halfling possono percorrere. I personaggi sono comunque in grado di allargare il passaggio per renderlo percorribile da tutti, lavorando per 1d6 turni. Ricordate che spostare le macerie è un lavoro molto rumoroso. Mentre i PG lavorano, controllate il verificarsi di incontri casuali ogni turno.

100. SANTUARIO INTERNO

Questa è una stanza circolare di 9 metri di diametro. Il soffitto a cupola è alto 9 metri. A nord, sud, est e ovest ci sono delle alcove larghe 3 metri. Di fronte alle alcove, in cerchio attorno ad una statua più piccola al centro della stanza, ci sono 4 statue alte 6 metri. Le statue sono delle teste di drago che posano su un lungo collo serpentino. L'occhio destro delle statue a nord e a sud è formato da una gemma che brilla di una tenue luce azzurra. La gemma che forma l'occhio sinistro della statua ovest brilla a tratti di un rosso acceso. Sul collo di ciascuna statua è incisa la forma di una mano, ad una altezza facilmente raggiungibile da un umano.

Il collo della statua centrale è incavato in modo da formare una nicchia. All'interno della nicchia giace un trono di ferro.

Nell'orbita sinistra della statua più piccola è posta una pietra nera. L'orbita destra è vuota.

Ogni personaggio femminile che entra nella stanza, dotato di un punteggio di Carisma

superiore a 14, deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Il primo personaggio che fallisce il tiro salvezza, correrà a porre la propria mano destra sul collo della statua ovest, in corrispondenza dell'incisione precedentemente descritta. Gli altri personaggi, se agiscono in fretta, possono cercare di fermarlo.

Non appena le sue dita toccano l'incisione, statua e personaggio vengono avvolti da una luce rossa ed esso crollerà al suolo privo di conoscenza. Si riavrà dopo pochi secondi, apparentemente senza conseguenze. La gemma ora brilla di una tenue luce azzurra. Lo spirito del personaggio è ora imprigionato all'interno della gemma, e il suo corpo è occupato dallo spirito di Trilena, la strega.

Trilena fingerà di essere il personaggio di cui sta utilizzando il corpo. Una volta liberata Trilena, il potere delle streghe verrà aumentato (consultate la sezione Nuovi Mostri).

Se invece un personaggio maschile o femminile con un basso punteggio di Carisma, porrà la propria mano sull'incisione della statua ovest, questi sentirà una voce femminile beffarda che gli dirà: "Pazzo! Pensi forse che la tua debolezza possa aver ragione dei miei poteri?" Poi un piccolo fulmine scaturirà dalla gemma dell'occhio e colpirà il personaggio infliggendogli 2d4 ferite.

Se un personaggio posa la mano sull'incisione della statua nord, istantaneamente potrà comunicare telepaticamente con la ragazza elfica lì imprigionata, Merisa. Se un personaggio posa la mano sull'incisione della statua sud, potrà comunicare con Sylva. In entrambe i casi, il personaggio sentirà deboli richieste di aiuto e proverà la tristezza degli spiriti prigionieri.

Se la mano di Solorena viene posta forzatamente sull'incisione della statua sud, ella ritornerà nella sua prigione e Sylva sarà nuovamente libera. Allo stesso modo, se la mano di Karelena viene posta forzatamente sull'incisione della statua nord, ella ritornerà nella sua prigione e Merisa sarà nuovamente libera. Se le streghe vengono imprigionate nelle statue, il colore delle gemme cambierà da azzurro a rosso.

Quando l'*Occhio di Opale Nero*, dopo essere stato purificato dall'obelisco della stanza 96, viene inserito nell'orbita destra del drago più piccolo, tutte e tre le streghe verranno distrutte, dovunque esse si trovino. Gli spiriti prigionieri di Sylva e Merisa e qualsiasi spirito imprigionato da Trilena (vedi sopra), verranno liberati. In un lampo di luce azzurra, i loro corpi saranno riportati in piena salute, persino se fossero stati uccisi mentre erano occupati dalle steghe.

Chiunque entri nell'alcova nord, viene teletrasportato sulla piattaforma della stanza 101. Chiunque entri nell'alcova sud, viene teletrasportato sulla piattaforma della stanza 104. L'alcova ovest è un portale ricevente dai portali invianti delle stanze 103 e 106.

Il trono di ferro sembra identico a quello della stanza 54. Chiunque si siede sul trono, viene istantaneamente teletrasportato sul trono della stanza 54.

Il Tesoro di Elyas (Continuazione)

Per le zone 101-106 utilizzate la Mappa 6.

101. ENTRATA NORD AL TESORO

Questa stanza è un quadrato di 6 metri di lato. Di fronte ad un paio di doppie porte d'acciaio c'è una piattaforma circolare. Le porte sono chiuse.

Le porte si aprono facilmente e danno accesso alla stanza 102. La piattaforma è il portale ricevente dall'alcova nord inviante della stanza 100. Lo stare sulla piattaforma, qui non produce alcun effetto.

102. TESORO NORD

Questa stanza è un ottagono largo 12 metri. Il soffitto alto 15 metri irradia una luminescenza dorata che avvolge la stanza intera. Sul soffitto ci sono sculture ornamentali. Sia la parete est che quella ovest recano un paio di doppie porte d'acciaio, chiuse. Sulla parete sud c'è un rilucente arco d'argento, largo 6 metri. Al di sopra dell'arco sono incise alcune parole di un linguaggio antico. Sul lucido pavimento sono sparse le grosse casse che contengono il tesoro; alcune di queste sono aperte e traboccano monete!

Chiunque passi sotto l'arco d'argento viene tramutato in una statua di platino. Per ulteriori informazioni sull'arco e sui suoi effetti, leggete la descrizione della stanza 87.

Le casse del tesoro contengono 4.000 MR, 3.000 MA, 1.500 ME, 5.000 MO, 500 MP, 3 gemme da 100 MO ciascuna, 10 gemme da 50 MO ciascuna e una pozione di forma gassosa, una pergamena di lettura dei linguaggi e una di levitazione.

I PG hanno il 40% di probabilità di decifrare l'antica scritta posta sopra l'arco:

"Una volta passato il portale, non fate errori, parte del tesoro vi porterete fuori."

103. USCITA NORD DAL TESORO

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato. Sulla parete ovest c'è un paio di doppie porte d'acciaio che fronteggiano una piattaforma semicircolare, addossata alla parete est.

Chiunque salga sulla piattaforma, viene subito teletrasportato nell'alcova ovest della stanza 100.

104. ENTRATA SUD AL TESORO

Questa stanza è un quadrato di 6 metri di lato. Di fronte ad un paio di doppie porte d'acciaio c'è una piattaforma circolare. Le porte sono chiuse.

Le porte si aprono facilmente e danno accesso alla stanza 105. La piattaforma è il portale ricevente dall'alcova sud inviante della stanza 100. Lo stare sulla piattaforma, qui non produce alcun effetto.

105. TESORO SUD

Questa stanza è un ottagono largo 12 metri. Il soffitto alto 15 metri irradia una luminescenza dorata che avvolge la stanza intera. Sul soffitto ci sono sculture ornamentali. Sia la parete est che quella ovest recano un paio di doppie porte d'acciaio, chiuse. Sulla parete sud c'è un rilucente arco d'argento, largo 6 metri. Al di sopra dell'arco sono incise alcune parole di un linguaggio antico. Dal centro del soffitto pende una catena alla cui estremità è assicurata una grossa gemma.

Le parole sono le stesse della stanza 102. La gemma è l'occhio di Opale Nero. Essa è appesa ad una catena lunga 3 metri, all'altezza di 12 metri dal pavimento (ecco perchè non è visibile dalla zona 87).

Ci sono molti modi in cui i PG possono raggiungere l'occhio. Se utilizzeranno uno dei seguenti tre, essi avranno automaticamente successo; dovessero utilizzarne altri, voi sarete i giudici che stabiliranno il loro successo. Primo, un ladro può scalare le pareti e spostarsi sul soffitto ancorandosi con delle corde alle sculture ornamentali; tali sculture sono abbastanza solide da sopportare il suo peso. Secondo, se i PG lanciano una specie di rampino verso il soffitto, questo può far presa su una delle sculture; in seguito potranno arrampicarsi sulla corda per raggiungere la gemma. Terzo, un mago o un elfo può lanciare l'incantesimo levitazione per raggiungere la gemma. Una volta raggiunta la gemma, facilmente la si può estrarre dal suo supporto.

Chiunque passi sotto l'arco d'argento viene tramutato in una statua di platino. Per ulteriori informazioni sull'arco e sui suoi effetti, leggete la descrizione della stanza 87.

106. USCITA SUD DAL TESORO

La stanza è un quadrato di 6 metri di lato. Addossata alla parete est c'è una piattaforma circolare. Sulla parete ovest c'è un paio di doppie porte d'acciaio, chiuse.

Chiunque salga sulla piattaforma, viene subito teletrasportato nell'alcova ovest della stanza 100.

Subito dopo

L'avventura ha termine quando i personaggi giocanti hanno salvato Hasan, hanno recuperato il tesoro, hanno catturato o scacciato il Rahib e hanno bandito le Streghe Sorelle. Sebbene dai personaggi ci si aspetti che diano a Rahasia il suo tesoro, essi possono tenerlo assieme a qualsiasi altra cosa abbiano trovato. Se l'avventura si conclude felicemente, Rahasia ed Hasan si sposeranno con una grandiosa cerimonia e i PG saranno invitati in qualità di ospiti d'onore. Se sono stati uccisi molti elfi, la celebrazione sarà meno felice ed i sentimenti nei confronti dei PG saranno contrastanti. I personaggi possono attenersi alla parola data a Sindar, consegnando il pacchetto di Merisa a Rahasia.



APPENDICE

NUOVI OGGETTI MAGICI

CIONDOLO DI RAHASIA

Generazioni fa, il mago Elyas creò un potente talismano contro le forze del male. Lo diede agli elfi che lo tramandarono di generazione in generazione finché non giunse nelle mani del padre di Rahasia.

Il talismano è composto di due parti, un ciondolo d'oro e un anello di giada nera. Nel ciondolo è incastonata una pietra di giada nera, che da sola vale 1.300 MO. Sul retro del ciondolo, c'è uno spazio dorato e piatto che presenta un solco circolare grande quanto un anello. Inoltre, sempre sul retro del ciondolo, sono scritte queste parole:

pietra di potere / pietra brillante
che doni agli uomini / la luce raggianti
le forze oscure / impotenti saranno
e deboli gli uomini / che le tenebre chiameranno
sul dorso dorato / l'anello assicuri
chi vuol trarre vendetta / sugli animi oscuri

La forma dell'anello corrisponde esattamente al solco sul retro del ciondolo. Quando l'anello viene posto nel solco, ci sarà un improvviso lampo di luce nel momento in cui i due diventeranno il talismano.

Quando il talismano è completo, la scritta sul retro cambierà per formare la singola parola "RAHASIA". Quando, chi possiede il talismano, pronuncia la parola "RAHASIA", si creerà un cerchio di potere di 9 metri di raggio. Le magie malvagie non avranno effetto all'interno del cerchio, comprese le maledizioni del Rahib. Gli incantesimi lanciati da esseri malvagi all'interno del cerchio, non hanno effetto nel cerchio stesso ma gli effetti di incantesimi preesistenti e gli oggetti magici permanenti posseduti dai malvagi, riprenderanno a funzionare al suo esterno.

Il cerchio non avrà effetto sul golem di ossa o sull'acquafatale. Il cerchio di potere avrà effetto per 10 round e si muoverà con il talismano. Il talismano funzionerà solo per 3 volte, dopodiché ciondolo e anello si separeranno, diventando non magici.

L'OCCHIO DI OPALE NERO

L'occhio di Opale Nero è una pietra di grande potere, utilizzabile solo da coloro che ne conoscono il segreto. Le tre streghe attingono da esso il loro potere che aumenterà se tutte e tre verranno liberate. Per utilizzarlo, esse non hanno bisogno di possedere l'Opale, semplicemente devono conoscere la sua ubicazione. Se la pietra viene rubata e le streghe non ne conoscono l'ubicazione, esse non saranno in grado di lanciare gli incantesimi del 2° e 3° livello.

Elyas aveva previsto di utilizzare l'occhio per distruggere le streghe, ma venne ucciso prima di poterne attingere il potere. Per distruggere le streghe, i PG devono porre l'Opale in cima all'obelisco della stanza 96 ed in seguito porlo sul Trono del Drago della stanza 100. Compiendo queste azioni, ecco ciò che succede:

1. Gli spiriti delle tre streghe sono permanentemente imprigionati all'interno delle gemme che formano gli occhi delle grandi statue di drago.
2. Gli spiriti delle vittime delle streghe ritornano ai loro corpi originari.
3. Le tre grosse teste di drago cadono a pezzi e i loro occhi vengono per sempre banditi in una dimensione sconosciuta.
4. Tutti gli avventurieri trasformati in statue di platino, ritornano alla loro forma originaria. I PG possono non aver ancora liberato tutti i prigionieri (gli elfi Hasan, Merisa, Sylva e Miryala; il mago Merdiz; e il guerriero Baik Telor). Gli avventurieri che prima erano statue di platino, libereranno i restanti prigionieri.
5. L'occhio di Opale Nero andrà in polvere.
6. Se il Rahib è ancora vivo e libero, fuggerà per sempre dalla foresta elfica.

Dopo aver consegnato il pacchetto di Sindar al villaggio elfico, i PG ritornano sulla Strada del Duca e proseguono verso nord. Un viaggio senza intoppi li porterà a Selenica. Dato che Selenica si trova all'estremità ovest di una rotta di commercio che attraversa le Montagne Altan Tepe ed il vasto Deserto Alasyano, le sue strade affollate sono frequentate da venditori che espongono merci difficilmente reperibili nel resto del Gran Ducato. La confusione regna nelle strade affollate e pur tentando di seguire le istruzioni di Sindar, la compagnia si trova irrimediabilmente persa.

Finalmente, essi riescono a trovare la casa di Arnulf, un edificio assai costoso nel Quartiere dei Mercanti. Ora sorge un nuovo problema. Essi vengono accolti sulla porta da Praxes, un altezzoso servo di Arnulf. Egli osserva malamente gli avventurieri sporchi e impolverati e si convince che mai gente del genere potrebbe avere qualcosa da offrire al suo padrone. Incontrate i giocatori a giocare il loro ruolo nel tentativo di ottenere informazioni su Arnulf dal suo servo indisponente. Tra i vari trucchi che possono servire: a) una "mancetta" di 100 MO o più; b) affittare una stanza da qualche parte, ripulirsi e ripresentarsi rivestiti di bellissimi abiti costosissimi; c) qualsiasi altro mezzo abbastanza intelligente.

Se si cercano informazioni altrove, si verrà a sapere soltanto che "ha lasciato la città" in segreto, come spesso capita, e che probabilmente è andato a trattare qualche rara mercanzia. Se si chiedono informazioni su Praxes, questi verrà descritto come persona superficiale, avida che tratta i suoi sottomessi in malo modo; comunque è molto efficiente e fedele al suo padrone. Armati di queste nuove conoscenze, i PG dovrebbero riuscire nella loro impresa.

Praxes rivelerà che Arnulf è partito il giorno scorso alla volta della città di Ylaruam, in una spedizione mercantile composta di una lenta carovana. I PG dovrebbero riuscire a raggiungerlo se i loro cavalli sono abbastanza veloci. Se la compagnia non possiede cavalli, Praxes si offre di sellare dei velocissimi pony al costo di 300 MO per cavalcatura (si può trattare fino a raggiungere il prezzo di 100 MO per pony).

Se la compagnia rinuncia e ritorna al Gran Ducato, i PG non incontreranno nuovamente Sindar. Quando finalmente raggiungeranno Specularum, lo incontreranno e verranno accusati di essere dei ladri. Essi verranno in seguito assolti ma dovranno pagare le spese sostenute dal tribunale, stimabili nel 10% circa dei loro averi.

Una volta a cavallo, i PG non hanno effettivamente problemi a raggiungere la carovana di Arnulf. Arnulf è deliziato dal dono di Sindar, un magico usignolo ingioiellato, ed invita i personaggi ad accompagnarlo nella esotica città di Ylaruam. Egli si offre di assoldarli come guardie della carovana per 100 MO ciascuno più le spese, più un premio finale se la compravendita sarà fruttuosa.

Sia che i PG accettino o meno, uno o due giorni dopo essi saranno sorpresi da una tempesta di sabbia e vagheranno perduti nel deserto finché non troveranno la Città Perduta.

Informazioni per i giocatori

Giorni fa il vostro gruppo di avventurieri si è unito ad una carovana del deserto. Dopo aver percorso metà della strada, nel mezzo del deserto, siete stati colti da una tempesta di sabbia che vi ha separato dal resto della carovana. Quando finalmente la tempesta è scemata, vi siete ritrovati soli e la carovana non era nemmeno in vista. Il deserto aveva assunto una nuova fisionomia, le dune si erano spostate e voi eravate dispersi.

Vi siete diretti ad est, nella stessa direzione in cui la carovana stava procedendo. I giorni trascorrevano. Le vostre cavalcature sono morte e ben presto avete finito le vostre riserve d'acqua. Due giorni dopo aver finito l'acqua, vi siete imbattuti in alcuni blocchi di pietra che spuntavano dalla sabbia del deserto. Un attento esame dei blocchi aveva mostrato che la sabbia aveva ricoperto ciò che rimaneva di un alto muro di pietra. Dall'altra parte del muro di pietra c'era una città in rovina.

Grandi fessure si aprivano sui blocchi da costruzione della città, le pareti delle case erano crollate e ciò che era rimasto esposto al vento del deserto era stato levigato dalla sabbia: doveva essere abbandonata da molto tempo.

Al centro della città torreggiava una piramide a gradini. Era composta di 5 piani (o gradini), ciascuno alto 6 metri. In cima alla piramide c'erano 3 statue alte 9 metri.

La statua a sinistra raffigurava un uomo robusto, barbuto, che reggeva in una mano una bilancia e nell'altra un fulmine. La statua di mezzo rappresentava un bambino alato al cui corpo erano avvinghiati due serpenti gemelli. Il bambino aveva una bacchetta in una mano e nell'altra una manciata di monete. La statua a destra rappresentava una bellissima donna. Nelle mani aveva una spada e una fascio di grano.

Sul lato sud della piramide c'era una rampa di scalini che giungeva fino alla sommità della costruzione. Una veloce ricerca tra le rovine non ha rivelato alcuna fonte di cibo o di acqua così avete deciso di salire sulla piramide. A lato della scalinata, al livello del pavimento dell'ultimo piano, avete trovato una porta segreta...

Informazioni per il DM

Secoli fa, Cynidicea era la capitale di un regno ricco e fertile. La sua gente aveva strappato al deserto molta terra, specialmente durante il regno di Re Alessandro l'ultimo e il più grande re di Cynidicea. Dopo la morte di Re Alessandro ed in suo onore, fu eretta una gigantesca piramide. La piramide era la costruzione più grande ed importante dell'intera città.

Il declino di Cynidicea iniziò quando alcuni manovali, scavando sotto la piramide,

scoprirono la tana di uno strano mostro, chiamato Zargon. Zargon era pressoché umanoide ma molto più grosso di un comune umano. Al posto delle braccia e delle gambe esso aveva dodici tentacoli. La testa era quella di una gigantesca lucertola, dotata di un grosso corno nero al centro della fronte.

Zargon uccise la maggior parte dei manovali e poi iniziò a cacciare le sue prede, percorrendo di notte le strade della città. La guardia cittadina non era stata in grado di uccidere il mostro. Infine, i governanti della città iniziarono a mandare i criminali all'interno della piramide per nutrire Zargon.

A quel tempo, ebbe origine uno strano culto che venerava il mostro come un dio. Il culto interpretava le vittime del mostro come vittime di un sacrificio religioso. Il culto dei Patroni Immortali di Cynidicea – Gorm, Usamigaras e Madarua – fu dimenticato a favore del culto del mostro Zargon. Infine il culto si era divulgato tanto da contare tra i suoi adepti la maggior parte degli abitanti di Cynidicea.

I cultori di Zargon iniziarono a ricercare strani piaceri; essi ricercavano l'oblio tramite vini rari e droghe insolite. I manovali non riparavano più i canali di irrigazione. Il deserto si riprese le terre che gli erano state strappate. L'esercito perse la sua disciplina. La gente fuori le mura si ribellò e si allontanò dal caos che fuoriusciva dalla città.

Più tardi, guerrieri barbari razziarono e distrussero la città. Le uniche persone di Cynidicea che sopravvissero alla sua distruzione, furono quelle che si rifugiarono nel sottosuolo, all'interno della vasta rete di catacombe che giaceva sotto la città. Là, sotto la guida dei Chierici di Zargon, essi cercarono di ricostruire la città.

I sopravvissuti conducevano la loro vita attorno ad un grande lago sotterraneo, alimentato da canali scavati nella viva roccia. Il lago, voluto dal Re Alessandro, era la principale fonte d'acqua della città. Sulle sue rive, la gente coltivò svariati tipi di funghi commestibili. Essi costruirono case utilizzando i blocchi delle rovine che giacevano all'aperto. La nuova città sotterranea era molto più piccola della vecchia capitale ma era più sicura in quanto nascosta al di sotto delle dune del deserto. In superficie, la sabbia ricoprì la città originale e Cynidicea si perse nella vastità del deserto.

I Cynidiceani

Più di una generazione di Cynidiceani ha trascorso la vita sotto terra. Sebbene siano ancora umani, la loro pelle è ora molto pallida ed i capelli sono bianchi. I Cynidiceani hanno sviluppato l'infravisione e, come i goblin, subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire quando attaccano alla luce del giorno.

Ogni Cynidiceano indossa una maschera con le fattezze stilizzate di un animale o di

un umano. Alcune maschere sono di legno, altre di carta pressata ed altre ancora sono di metallo. La maggior parte dei Cynidiceani indossa vestiti appariscenti, gioielli vistosi e trasporta una spada corta. Alcuni dipingono il loro corpo con colori vivaci.

I Cynidiceani sono una razza in via d'estinzione. Ogni nuova generazione è meno numerosa della precedente. La maggior parte dei Cynidiceani ha addirittura dimenticato l'esistenza di un mondo esterno, e vive la propria esistenza come in uno strano sogno. I periodi in cui essi sembrano normali e svolgono le normali attività di vita quotidiana divengono sempre più rari, man mano che i sogni si sostituiscono alla realtà. I loro insoliti vestiti e maschere contribuiscono a dar man forte ai sogni. I tipici incontri con i Cynidiceani sono descritti nella sezione **Nuovi Mostri**.

Le fazioni di Cynidicea

Ben pochi Cynidiceani sono pressoché normali e sono coloro i quali cercano di reinstaurare l'antico culto dei Patroni Immortali – Gorm, Usamigaras e Madarua. Essi sperano di fermare la lenta morte che li sta attaccando e di riaffermare l'antica gloria di Cynidicea.

La Confraternita di Gorm. Il loro Immortale, **Gorm**, è signore della guerra, delle tempeste e della giustizia. I seguaci di Gorm sono Guerrieri maschi di allineamento morale Legale. Tutti indossano la maschera d'oro che riproduce le fattezze di Gorm, un uomo barbuto dai lunghi capelli e dallo sguardo severo. Ciascun confratello inoltre indossa una corazza di maglie sopra una tunica blu. Ciascuno ha tatuato sulla spalla destra un piccolo fulmine. I confratelli credono fermamente nella giustizia temperata dalla pietà. Essi celebrano il culto di Gorm il quarto giorno di ogni settimana e considerano sacre le tempeste.

I Magi di Usamigaras. Questa fazione venera **Usamigaras**, signore della guarigione, dei messaggeri e dei ladri. I Magi sono maghi di allineamento morale Neutrale e indossano la maschera d'argento che riproduce i lineamenti di Usamigaras, il bambino sorridente. I Magi inoltre sono armati di pugnali d'argento ed indossano vesti color arcobaleno.

Ciascuno ha sul palmo della mano destra un tatuaggio color argento che disegna una stella a cinque punte. I Magi sono di solito amichevoli con i Chierici, Ladri, Elfi e Maghi ma guardano dall'alto in basso i Guerrieri, i Nani e gli Halfling. Il culto di Usamigaras è celebrato in alcuni giorni speciali, quando le stelle e i pianeti assumono una speciale posizione. I Magi tracciano le rotte dei corpi celesti in modo da sapere quando si verificano tali posizioni.

Le Vergini Guerriere di Madarua. Le vergini venerano **Madarua**, signora delle nascite, della morte e del cambiare delle sta-

LA CITTÀ PERDUTA

gioni. Esse sono Guerriere di allineamento morale Neutrale. Le Vergini Guerriere indossano le maschere bronzee che raffigurano il volto di Madarua, una bellissima donna. Inoltre esse indossano delle corazze di maglia di bronzo sopra delle tuniche verdi. Ciascuna Vergine ha una piccola cicatrice a forma di falchetto all'interno del polso sinistro. I giorni sacri di Madarua coincidono con quelli che segnano il cambiare delle stagioni.

Le tre fazioni non convivono in pace. Ciascuna fazione è infatti convinta di essere l'unica a sapere la giusta via da seguire per ritornare ai trascorsi splendori di Cynidicea. Molto spesso, quando membri di diverse fazioni si incontrano, essi litigano o addirittura combattono. È possibile che le tre fazioni cooperino, ma tale possibilità si può verificare assai di rado.

I disaccordi tra le tre fazioni e i loro tentativi di recupero della società di Cynidicea, danno al DM la possibilità di aggiungere all'avventura l'interazione fra i personaggi. Anche se le tre fazioni possono essere trattate come normali mostri che custodiscono un tesoro, sia il DM che i giocatori possono trarre divertimento destreggiandosi tra le varie trame politiche ordite per guadagnare la supremazia. Se viene fatta quest'ultima scelta, il DM deve pianificare i comportamenti delle fazioni in risposta agli atteggiamenti dei PG. È importante che il DM non forzi troppo la mano in un senso piuttosto che in un altro; ai PG deve essere lasciata l'opportunità di cambiare il corso degli eventi liberamente.

Se i personaggi giocanti si uniscono ad una fazione, per loro sarà più facile trovare cibo e riposo tra un'avventura e l'altra. Tutte le fazioni possono accettare i PG come membri.

La Confraternita di Gorm accoglierà i Guerrieri, i Nani, gli Halfling e gli Elfi, purché maschi, come membri effettivi. Inoltre ogni altro personaggio può diventare membro minoritario, se lo desidera. Le fazioni non faranno in realtà molto per i membri minoritari e quest'ultimi non potranno mai ottenere il potere all'interno della loro fazione. Il DM dovrebbe decidere come le fazioni si comporteranno effettivamente nei confronti dei loro nuovi membri.

I Chierici di Zargon sono la quarta fazione. Essi si possono trovare principalmente nelle zone al di fuori dell'avventura base. I Chierici di Zargon servono Zargon, il mostro malvagio, e controllano la città sotterranea.

PIANI 1° E 2° (1° Livello del Dungeon)

La piramide è composta di grossi blocchi di pietra levigata. Anche le stanze sono formate da lastre di nuda pietra, a meno che non sia indicato diversamente. Nei passaggi il soffitto è all'altezza di circa 3 metri. Il soffit-

to delle stanze è all'altezza di circa 4,5 metri. La maggior parte delle porte sono delle lastre di pietra che si aprono spingendole verso l'interno. Le porte si richiuderanno da sole a meno che non si incastrino o vengano trattenute appositamente. Se non è indicato diversamente, l'interno della piramide non è illuminato.

Ricordate che i personaggi hanno finito le loro scorte di viveri e acqua. Devono riuscire a trovare di che nutrirsi al più presto per non morire. Nelle vostre descrizioni insistete sul fatto che i personaggi sono stanchi, affamati ed assetati. Questo comportamento aiuterà i giocatori ad interpretare il loro ruolo correttamente.

Mostri Erranti

I mostri erranti vengono incontrati con un risultato pari a 1 su 1d6. Controllate il verificarsi degli incontri una volta ogni due turni di gioco. Tirate 1d8 ed incrociate il risultato sulla **Tabella dei Mostri Erranti: 1° Livello**, oppure sceglietene uno a vostra discrezione.

Locusta Gigante. Le locuste giganti sono cavallette grige lunghe 1 metro. Esse sono immuni al veleno e agli effetti dell'ameba paglierina. Se vengono disturbate, le locuste cadranno in preda al panico e salteranno via, coprendo uno spazio di 18 metri, in una direzione scelta a caso (50% di probabilità che saltino nella direzione della compagnia). Chiunque si trovi sul punto di atterraggio di una locusta, subirà 1-4 ferite. Le locuste giganti possono mordere infliggendo 1-2 ferite. Inoltre, quando vengono spaventate, esse urlano e si rischia (20% di probabilità) di attirare dei mostri erranti. Se una locusta viene stretta in un angolo, essa sputerà una sostanza marrone fino ad una distanza di 3 metri (in questo caso, la CA della vittima viene sempre considerata 9). La vittima colpita dalla sostanza deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o restare così schifata da non potere agire per un turno. Gli altri personaggi che si avvicinano a meno di 1,5 metri dalla vittima devono anch'essi effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o patirne le stesse conseguenze. La vittima produce questi effetti finché la sostanza non viene lavata via.

Cynidiceano. I Cynidiceani vivono nel sottosuolo all'interno della Città Perduta. Essi sono degli umani dal colorito pallido e dai capelli bianchi, dotati di grandi occhi e di infravisione. I Cynidiceani indossano maschere e vestono tuniche sgargianti. Quando vengono incontrati, essi staranno vivendo uno strano sogno (consultate le **Informazioni per il DM**). Nella sezione dedicata ai mostri, sotto la voce Cynidiceani, vengono dati una dozzina di incontri con questo strano popolo. Il DM è libero di utilizzare quelli dati oppure di crearne dei propri.

Furetto Gigante. I furetti giganti assomigliano a donnole lunghe 1 metro. Essi cacciano i topi giganti nel sottosuolo. I furetti non sono prevedibili e possono attaccare anche gli umani.

Gnomo. Questi gnomi hanno viaggiato nel sottosuolo fino alla Città Perduta attraverso corridoi e canali che sfociano nel grande lago sotterraneo che giace vicino alla mappa della città sotterranea.

Goblin. I goblin vivono in caverne che giacciono tra il lago e la città. I goblin servono Zargon. Se nessun Cynidiceano si offre volontario per andare da Zargon, i goblin procurano le vittime per nutrire il mostro. Altrimenti, i goblin di solito non fanno del male ai Cynidiceani. Dopo tutto, se tutti i Cynidiceani dovessero morire, Zargon comincerebbe a nutrirsi di goblin!

DESCRIZIONE DEL 1° PIANO

I. STANZA DELLA STATUA

La lastra di pietra che nasconde l'entrata segreta della piramide è ora tenuta aperta dal cadavere di un hobgoblin. Dal corpo del cadavere spunta un grosso dardo di balestra. L'hobgoblin è morto ormai da parecchie settimane.

Vicino al corpo non c'è alcunché di interessante, e tutto il suo equipaggiamento è stato portato via. Oltre la lastra di pietra c'è un passaggio largo 3 metri che conduce all'interno della piramide. Il pavimento del passaggio è ricoperto di polvere. Nella polvere, sono visibili alcune impronte che si dirigono verso l'interno. In una nicchia sulla parete opposta all'ingresso, i PG possono vedere una grossa balestra puntata verso di loro (1a). La balestra non è carica. La trappola è stata attivata da una lastra a pressione posta appena all'interno dell'entrata. L'hobgoblin ha posto il piede su tale lastra, attivando così la trappola. L'ingresso segreto alla piramide si richiuderà dietro la compagnia a meno che questa non trovi un sistema per tenere aperta la porta; funzionerà un qualsiasi sistema appropriato.

Il piano più alto della piramide è composto da un'unica stanza di 12 metri di lato. Nella stanza vi è un forte odore di vecchio e muffa. La polvere del pavimento è stata mossa, ma non si distinguono delle impronte. Al centro della stanza ci sono tre grossi cilindri di bronzo che vanno dal pavimento al soffitto. Incassata in ogni cilindro, al livello del suolo, c'è una porta di bronzo. Ciascuna porta ha una maniglia anch'essa di bronzo.

Note per il DM sulle trappole: normalmente i personaggi non trovano le trappole a meno che non le stiano cercando. Le trap-

pole che funzionano automaticamente possono essere vanificate prendendo opportune precauzioni. Il DM dovrà tirare i dadi ogni volta che i personaggi stanno cercando (o i ladri stanno rimuovendo) le trappole. Ulteriori informazioni sulle trappole possono essere trovate nel **D&D® Regole Base**.

Trappola 1b. Come al solito, la porta della stanza si richiuderà a meno che i personaggi non ricorrano a dei sistemi che la tengano aperta. In ciascun angolo della stanza ci sono dei piccoli fori da cui fuoriesce del gas che permea la stanza. La trappola a gas viene attivata aprendo la porta. Il gas è senza odore, senza gusto ed invisibile. Un ladro o un elfo hanno il 50% di probabilità di sentire il sibilo del gas che si infiltra nella stanza.

Il gas impiegherà un round per raccogliersi nella stanza chiusa, prima di causare dei danni. Durante questo round i personaggi si sentiranno un po' strani. Per ogni round dopo il primo, il gas infliggerà 1 ferita. Quando i personaggi incominceranno a patire le conseguenze, essi troveranno difficile respirare. Delle barre o delle punte di ferro, usate come tappi, possono bloccare la fuoriuscita di gas. Se la porta segreta e la porta della stanza sono aperte, il gas non causerà alcun danno.

I cilindri di bronzo sono le basi cave delle statue in cima alla piramide, ovvero le statue degli Immortali patroni di Cynidicea. Se vengono percossi, i cilindri suoneranno cavi. Anche le porte dei cilindri nascondono delle trappole (1c, 1d e 1e).

La **trappola 1c** è nella parete ovest vicino alla statua di sinistra (Gorm). Quando viene tirata la maniglia della porta, quattro dardi fuoriusciranno dalla parete. I dardi possono colpire solo chi è in piedi proprio di fronte alla porta. Tirate per colpire come se ciascun dardo fosse stato scagliato da un mostro di 1 DV. Ciascun dardo che colpisce il bersaglio infligge 1-3 ferite.

La **trappola 1d** che è nella base della statua centrale (Usamigaras), non danneggia nessuno. Se la compagnia compie delle ricerche in questa zona, essa troverà delle tracce di sangue essiccato di fronte al cilindro. La trappola è stata attivata da una compagnia precedente. (Normalmente, due giavellotti sarebbero stati scagliati una volta aperta la porta. Ciascun attacco sarebbe stato condotto come se i giavellotti fossero stati scagliati contro lo specchio della porta da un mostro di 1 DV. Ciascun personaggio avrebbe subito 1d6 ferite. Il DM potrebbe riarmare la trappola se la compagnia volesse allontanarsi per poi ritornare).

La trappola 1e consiste in una lastra del pavimento incernierata, che giace proprio di fronte alla base della statua a destra (Madarua). Quando viene tirata la maniglia, la lastra si apre su un buco che lascia cadere, chi era di fronte alla porta nella stanza 6; nella caduta si subiranno 1-6 ferite.

I cilindri di bronzo sono cavi. All'interno di ogni cilindro c'è una scala a pioli che si

arrampica sia verso l'alto che verso il basso. Risalendo la scala, si scoprirà che questa finisce all'interno di una delle statue poste sulla sommità della piramide. Ciascuna statua possiede una specie di megafono che veniva utilizzato dal chierico preposto a diffondere il volere dell'Immortale. I personaggi inoltre noteranno una serie di leve. Queste leve possono essere utilizzate per muovere parti della statua (le braccia, la testa, gli occhi e così via). Se un personaggio scende lungo la scala, si ritroverà nella stanza 6.

DESCRIZIONE DEL 2° PIANO

2. MAGAZZINO

La stanza contiene mucchi di vestiti ridotti ormai a brandelli e casse polverose. La stanza puzza come se fosse rimasta chiusa per molto tempo.

La stanza è un vecchio magazzino abbandonato da molto tempo. Sia il cibo contenuto nelle casse che i vestiti sono ormai senza valore e utilità. Per altro, la stanza è vuota.

3. STANZA SEGRETA

All'interno della stanza vedete sette creature simili ad uccelli, dotate di un lungo becco somigliante ad un tubo. Il vostro sguardo è attratto da un debole luccichio proveniente dal centro della stanza; le creature volano verso di voi.

Le creature che vi stanno attaccando sono uccelli stigei (CA 7; DV 1*; pf 4 ciascuno; MV 18; N°ATT 1 a +2; F 1-3; TS G1; ML 9; AM N). Un uccello stigeo in volo gode di un bonus di +2 ai tiri per colpire grazie alla sua velocità.

Una volta che l'attacco del mostro va a segno, il suo becco rimane attaccato al corpo della vittima. L'uccello stigeo succhia il sangue della vittima, infliggendo automaticamente 1-3 ferite ogni round, fino alla morte di uno dei due.

Il luccichio proviene da quattro gemme che giacciono nella polvere. Le gemme valgono rispettivamente 100 MO, 100 MO, 500 MO e 1.000 MO. In alto sulla parete nord, c'è un piccolo foro. Gli uccelli utilizzano questo passaggio per uscire a cacciare di notte.

4. STANZE DEI CHIERICI

Nella stanza giacciono alcuni mobili mezzi marci. C'è un letto, un banco, una cassa, uno scrittoio accompagnato da una sedia di legno e un simbolo sacro di legno, sagomato in modo da rappresentare un fulmine. Tutti i mobili sono ricoperti da uno spesso strato di polvere. Sul pavimento giace il cadavere di un hobgoblin; sembra che sia morto da parecchie settimane. Il suo braccio sinistro è gonfio e biancastro.

La stanza era una volta lo studio di uno degli alti chierici della Confraternita di Gorm. L'hobgoblin è stato ucciso da un'ape gigante proveniente dalla stanza 7. Il cadavere possiede una bottiglia d'acqua e una borsa contenente 135 MA e 40 MO. Per altro la stanza è vuota.

5. STANZA DEI FUOCHI D'ARTIFICIO

L'aria di questa stanza sembra più secca di quella del resto della piramide. Al centro della stanza c'è una mezza dozzina di piccole casse. Seduti sulle casse ci sono una dozzina di piccoli umanoidi alati, alti circa 30 cm. Essi stanno parlando tra loro in una strana lingua molto musicale e ridono allegramente.

I piccoli umanoidi sono spiritelli (CA 5; DV 1/2; pf 3 ciascuno; MV 6, in volo 18; N°ATT 1 incantesimo; F speciale; TS E1; ML 7; AM N). In tutto sono 10. Se vengono trattati amichevolmente, essi volentieri scambieranno due parole. Gli argomenti di cui si interessano sono infiniti, ma nessuno può catturare la loro attenzione per molto tempo. Non si uniranno alla compagnia, ma il DM può utilizzarli per fornire delle informazioni su cosa i giocatori potrebbero incontrare più avanti. Se vengono attaccati, 5 spiritelli si uniranno per lanciare un incantesimo maledizione. La maledizione sarà un seccante scherzo magico (far arrugginire l'armatura di un guerriero, incollare al suolo gli stivali di un personaggio, ecc.). Gli spiritelli lanceranno una o due maledizioni e poi voleranno via attraverso una porta nascosta di 30x30 cm., posta in alto sulla parete nord. Se vengono inseguiti, cercheranno di fuggire volando sopra la fanghiglia verde nella stanza 8.

Le casse contengono fuochi di artificio imballati con della segatura. Esiste solo 1 possibilità su 6 che i fuochi possano ancora funzionare dopo tutto questo tempo. Ogni cassa contenente fuochi ancora utilizzabili, vale circa 100 MO. Gli antichi chierici di Cynidicea utilizzavano questi fuochi per fornire i dovuti effetti speciali ai presunti miracoli operati dalle divinità. Se i giocatori decidono di portare con loro i fuochi d'artificio, ogni cassa contiene 1-6 cariche di polvere di magnesio, 2-8 candele romane, 1-4 razzi e 3-12 rotoli di petardi. Gli effetti dei petardi sono soltanto un gran rumore, fumo e piccole esplosioni. I petardi non possono arrecare danni o accecare.

5a. COCCI

Queste tre giare di coccio sono alte 1 metro e 20 cm. La prima contiene sabbia. Le altre sono vuote e una volta contenevano acqua. Il contenuto delle giare veniva utilizzato per domare eventuali incendi che fossero scoppiati nella stanza dei fuochi d'artificio.

LA CITTÀ PERDUTA

6. MAGAZZINO SPECIALE

Uno scarabeo di 60 cm illumina un circolo di 3 metri di raggio ai piedi di ciascuna scala a pioli. Ciascun scarabeo presenta tre punti luminosi.

I tre scarabei sono scarabei di fuoco (CA 4; DV 1+2; pf 6 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 2-8; TS G1; ML 7; AM N). Ogni scarabeo possiede tre ghiandole che, brillando, illuminano un'area circolare di 3 metri di raggio. Gli scarabei sono affamati e se vengono disturbati reagiranno attaccando.

La stanza contiene pezzi di ricambio per il macchinario all'interno delle statue. Inoltre ci sono parecchi grossi vasi di argilla chiusi. I vasi contengono l'olio necessario per lubrificare il macchinario; gran parte dell'olio è però evaporata anche se i vasi erano chiusi ermeticamente. La compagnia può comunque recuperare 5 fiasche d'olio che, bruciando male, sprigionerà nuvole di fumo denso. La compagnia impiegherà due turni per recuperare l'olio. C'è anche una piccola fonderia, necessaria per riparare i congegni metallici; ci sono anche gli attrezzi necessari, ovvero molle, martelli, una forgia, ecc.

7. STANZA DEL TESORO

Al centro della stanza vedete una gabbia alta 3 metri. Sul fondo della gabbia c'è un cumulo di monete e gemme. Appeso alla sommità della gabbia c'è un alveare gigante. Per la stanza stanno ronzando parecchie grosse api, lunghe circa 30 cm; esse vanno e vengono dalla gabbia. In alto, sulla parete sud c'è un buco quadrato di 30 cm di lato.

La gabbia chiusa a chiave contiene il tesoro della Confraternita di Gorm (stanze 11 e 12). A guardia del tesoro ci sono 5 api giganti (CA 7; DV 1/2*; pf 2 ciascuna; MV 15; N°ATT 1; F 1-3 +speciale; TS G1; ML 9; AM N) che volano nella stanza. Le api giganti hanno imparato che le persone che indossano le maschere di Gorm sono degli amici. A meno che non vengano a loro volta attaccate, esse non attaccheranno mai una persona che indossa tale maschera.

Le api giganti attaccheranno automaticamente tutte le altre persone che entrano nella stanza. Se l'attacco dell'ape ha successo, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. Anche i personaggi il cui tiro salvezza ha successo, devono impiegare un round per rimuovere il pungiglione. L'ape morirà dopo aver punto la sua vittima. Se il pungiglione non viene rimosso, questi infliggerà automaticamente 1 ferita per round.

Il tesoro che giace sul fondo della gabbia è composto da 2.000 MA, 500 MO, 2 gemme del valore di 100 MO ciascuna e un gioiello del valore di 700 MO.

Le api all'interno dell'alveare non attac-

cheranno i personaggi a meno che quest'ultimi non decidano di attaccare l'alveare stesso. All'interno dell'alveare ci sono altre 4 api giganti da 1 DV ciascuna (4 pf) e l'ape regina da 2 DV (9 pf). La regina, diversamente dalle altre api giganti, può pungere ripetutamente senza per questo doverne morire. All'interno dell'alveare c'è del miele molto particolare. Se questo viene mangiato, agirà come una *pozione di guarigione* un po' meno potente, curando 1-4 ferite. Tutto il miele contenuto nell'alveare può curare una sola persona.

8. STANZA ABBANDONATA

Tutto il pavimento di questa stanza è ricoperto da fanghiglia verde. Per altro la stanza sembra vuota.

È proprio fanghiglia verde (CA n/a; DV 2*; pf 9; MV 30 cm; N°ATT 1; F speciale; TS G1; ML 12; AM N). La fanghiglia verde può essere danneggiata solo dal fuoco e dal freddo. Essa dissolve il legno ed il metallo in 6 round. Se essa tocca la carne, trasformerà la vittima in fanghiglia verde in 1-4 round dopo i primi 6. La fanghiglia verde può essere bruciata via dalla vittima, ma tale operazione infliggerà metà ferite alla fanghiglia e metà alla vittima.

9. STANZE ABBANDONATE DEI CHIERICI

Nella stanza ci sono un vecchio letto, uno scrittoio, una sedia ed una cassa. Dalle condizioni dei mobili, si direbbe che la stanza è abbandonata da molto tempo. Da dietro il letto proviene un rumore strascicato. Improvvisamente vedete la testa di una grossa lucertola azzurrina a macchie arancioni.

La lucertola è un Geco (CA 5; DV 3+1; pf 15; MV 12; N°ATT 1; F 1-8; TS G2; AM N). Stava banchettando con i resti di uno sfortunato Cynidiceano. Se la compagnia entra nella stanza senza guardare in alto, i PG verranno sorpresi da un secondo Geco (pf 12) che si lascia cadere dal soffitto. La maschera indossata dal Cynidiceano rappresenta una strana specie di uccello. La maschera è istoriata d'oro e vale 80 MO.

10. STANZE ABBANDONATE DEI CHIERICI

Probabilmente una volta la stanza doveva essere abitata da un chierico, ma ora sembra abbandonata da molto tempo. In essa ci sono mobili polverosi e mezzi marci; un pagliericcio, uno scrittoio accompagnato da uno sgabello di legno, una cassa e un simbolo sacro che assomiglia ad una bilancia.

Nella stanza non c'è alcunchè di valore.

11. CONFRATERNITA DI GORM

Nella stanza ci sono tre letti a castello. Cinque uomini stanno parlando seduti sui letti più bassi. Ciascun uomo indossa una corazza di maglie d'acciaio sopra una tunica blu. Tutti indossano degli elmi d'acciaio, e ciascuno porta sul volto una maschera d'oro, uguale per tutti. Le maschere rappresentano il volto di un uomo barbuto, dai lunghi capelli e dallo sguardo severo.

I cinque uomini appartengono alla **Confraternita di Gorm** (CA 5; G 1; pf 5 ciascuno; MV 6; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM L). La Confraternita di Gorm controlla le stanze **11**, **12** e **24**.

Se la compagnia non attacca, gli uomini potrebbero chiedere ai PG di unirsi alla loro confraternita. Il DM può deciderlo di propria iniziativa oppure può tirare 2d6. Un risultato di 9-12 significa che la richiesta verrà effettuata. Un risultato di 6-8 significa che i PG potranno comunque unirsi alla confraternita ma non ne verrà fatta loro richiesta. Un risultato di 2-5 significa che i Confratelli penseranno che i PG siano delle spie o dei ladri e li attaccheranno cercando di buttarli fuori dalle stanze controllate dalla Confraternita. Soltanto i Guerrieri, i Nani, gli Elfi e gli Halfling, e solo se maschi e di Allineamento Morale Legale, possono diventare membri della Confraternita a tutti gli effetti; gli altri personaggi possono diventare membri minoritari. I personaggi che vogliono unirsi alla Confraternita verranno condotti nella stanza **12**.

Se invece si combatte, i Confratelli di Gorm della stanza **12** sentiranno il rumore ed accorreranno in aiuto dei loro compagni.

La stanza contiene l'equipaggiamento dei Confratelli, compresi acqua e cibo. L'unico tesoro è rappresentato dalle maschere, che valgono 100 MO ciascuna.

11a. STATUA DI GORM

Alla fine del corridoio vedete una statua rilucente. Sembra essere una riproduzione in miniatura di una di quelle statue che erano in cima alla piramide e più precisamente di quella che rappresentava l'uomo barbuto che stringeva in pugno un fulmine.

A prima vista la statua sembra essere d'oro. In realtà la statua è di legno verniciato d'oro. La statua è alta quanto un uomo ed è fermamente fissata al suo piedistallo di pietra. La statua di Gorm non ha praticamente valore.

12. GRAN MAESTRO DELLA CONFRATERNITA DI GORM

Lungo le pareti della stanza ci sono 3 letti a castello. Sei uomini stanno parlando sparsi per la stanza. Tutti indossano una corazza di maglie sopra delle tuniche

blu. Ciascuno inoltre indossa un elmo d'acciaio e una maschera d'oro. Le maschere rappresentano il viso di uomo barbuto, dai lunghi capelli e dallo sguardo severo.

Cinque uomini sono Confratelli di Gorm (CA 5; G 1; pf 5 ciascuno; MV 6; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM L). Il sesto, più alto e più vecchio, è Kanadius, il Gran Maestro della Confraternita di Gorm (CA 4; G 3; pf 25; N°ATT 1 a +1; F 1-8+1; TS G3; AM L; Fo 14, In 12, Sa 9, De 12; Co 10, Ca 12). Egli indossa un elmo molto elaborato. Quando i Confratelli sono vicino a lui, il loro punteggio di Morale è 9.

Kanadius sembra un uomo molto severo ed autoritario, ma basicamente è molto gentile. Egli preferisce raggirare i nemici ma se è necessario si può dimostrare un combattente valoroso. Non è un accorto stratega o politicante, ma certamente è molto attento. Egli è la guida dei suoi uomini piuttosto che il loro comandante. Sotto la sua guida, il morale è alto.

Se la compagnia attacca: i Confratelli della stanza 11 correranno in aiuto dei loro compagni.

C'è una botola segreta dietro uno dei letti dell'angolo sud est della stanza. Se il combattimento volge al peggio, Kanadius può cercare di fuggire attraverso questa botola. Essa conduce verso il basso, nella stanza segreta vicino alla stanza 24, sul 3° Piano. A meno che non falliscano il controllo del Morale, i Confratelli combatteranno per permettere la fuga di Kanadius.

Se Kanadius, attaccato, riesce a fuggire, il DM è libero di studiare un successivo incontro col Gran Maestro. L'incontro sarà con Kanadius ed una dozzina di Confratelli che vorranno vendicare i loro compagni. Questo incontro speciale ne rimpiazzerà uno con i mostri erranti, oppure si potrà verificare in un luogo specifico.

Nella stanza c'è l'equipaggiamento dei Confratelli, compresi cibo e acqua. Il valore di ciascuna maschera è di 100 MO e l'elmo elaborato di Kanadius è un *elmo della telepatia*, utilizzabile tre volte al giorno.

Se la compagnia non attacca: gli occupanti della stanza possono chiedere loro di unirsi alla Confraternita (vedi stanza 11). Ciò accade se il DM tira 2d6 ed ottiene un risultato di 9-12. Se questa è la prima volta che i PG incontrano i Confratelli, quest'ultimi potrebbero mostrarsi assai sospettosi ed attaccare (risultato di 2-5 su 2d6). Essi si comporteranno in modo neutrale con un risultato di 6-8.

Prima che ogni personaggio si unisca effettivamente alla Confraternita, Kanadius verificherà la loro sincerità utilizzando l'*elmo della telepatia*. In qualità di DM, chiedete ai giocatori se i loro personaggi sono veramente sinceri. Fate ben capire che voi, in qualità di DM, vi riserverete il diritto di impedire certe azioni future a seconda di

quanto verrà qui dichiarato. Poi chiedete quale sia la decisione dei giocatori.

Soltanto i Guerrieri, i Nani, gli Elfi e gli Halfling, e solo se maschi e di Allineamento Morale Legale, possono diventare membri effettivi della Confraternita di Gorm. Essi verranno condotti nella stanza 24 sul 3° Piano, per celebrare una breve cerimonia condotta da Kanadius in persona. Agli altri personaggi, se vengono accettati come membri minoritari, verrà donata una collana con un piccolo ciondolo (del valore di 20 MO) sagomato come le maschere già descritte.

Ai membri effettivi verranno date delle tuniche blu, delle maschere e, se occorreranno, armi ed armature non magiche. La confraternita possiede una roccaforte nelle profondità della terra. Lì sono conservate altre maschere e collane. Un messaggero impiegherà circa mezza giornata per arrivare alla roccaforte e ritornare indietro. Mentre la compagnia attende, i Confratelli di Gorm daranno una mano ai PG contro i mostri erranti. Il DM può inoltre considerare la stanza della Confraternita come un posto "sicuro" (cioè non frequentato da mostri erranti). Se la compagnia si trattiene abbastanza a lungo, i PG possono riposare e memorizzare gli incantesimi.

3° E 4° PIANO (2° Livello del Dungeon)

Il secondo livello del dungeon è formato dal 3° e 4° piano della piramide. Le stanze 13-24 fanno parte del 3° piano. Il terzo piano contiene i quartieri generali della Confraternita di Gorm, dei Magi di Usamigaras e delle Vergini Guerriere di Madarua. Queste zone possono essere considerate "sicure" se i personaggi si uniscono a una di queste fazioni. Il 4° piano contiene le stanze 25-40. Esso contiene inoltre la camera di sepoltura del Re Alessandro, della Regina Zenobia e di altri importanti ufficiali di corte del loro tempo.

La zona centrale del 3° piano presenta una caratteristica insolita. Essa contiene un passaggio su una tavola rotante. Il passaggio viene fatto girare tramite un sistema di pesi e contrappesi.

Sulla parete all'interno del passaggio rotante c'è una fila di 8 bottoni. Essi fanno il paio con i bottoni nei corridoi. Quando viene premuto un bottone all'interno di un passaggio, la parte finale di quest'ultimo girerà in senso orario per allinearsi con il corridoio appropriato.

Le porte che si affacciano sulla sezione centrale si apriranno solo se i corridoi sono allineati con il passaggio. Vicino a ciascuna porta che si affaccia sul passaggio c'è un bottone che reca un simbolo. Quando viene premuto questo bottone, il passaggio gira in senso orario per allinearsi con la porta producendo uno scricchiolio metallico. Se il passaggio è già allineato con la porta, non accade nulla.

Mostri Erranti

I mostri erranti si incontrano con un risultato di 1 su 1d6. Controllate il verificarsi degli incontri ogni due turni di gioco. Tirate 1d8 e consultate la **Tabella dei Mostri Erranti: 2° Livello** oppure sceglietene uno a caso.

Pipistrello gigante. I pipistrelli giganti "vedono" emettendo delle vibrazioni sonore e ricevendone l'eco (come un radar). Uno dei pipistrelli giganti incontrati è un pipistrello gigante vampiro. I personaggi morsi da tale pipistrello devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o perdere conoscenza per 1-10 round. Ogni personaggio ucciso dal morso del pipistrello gigante vampiro deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o diventare una creatura non-morta entro le 24 ore dalla sua morte. Al DM spetta la scelta della creatura non-morta alla quale la vittima è destinata.

Confraternita di Gorm. Questo incontro avrà luogo con una compagnia di Confratelli che sta dirigendosi verso il proprio tempio nella stanza 24. Per ulteriori dettagli riguardanti i Confratelli, leggete la descrizione delle stanze 11 e 12.

Cynidiceano. Leggete gli incontri elencati sotto il capitolo Cynidiceano della sezione Nuovi Mostri oppure createne altri.

Hobgoblin. Questi hobgoblin sono in missione per conto dei Chierici di Zargon (fare prigionieri, compiere scorrerie a danno delle altre fazioni, e così via).

Magi di Usamigaras. Questa compagnia di Magi sta dirigendosi verso il proprio tempio della stanza 14. Per ulteriori dettagli riguardanti i Magi, consultate la descrizione della stanza 14.

Babbuino delle Rocce. I babbuini delle rocce sono una versione più grande e più intelligente dei normali babbuini. Essi mangiano di tutto ma preferiscono la carne. I babbuini delle rocce non fanno uso di utensili ma usano ossa e grossi rami come clave. Essi sono feroci ed hanno un temperamento violento. Essi sono a caccia di cibo.

Cobra Sputante. Il cobra sputante è un serpente di un metro dal colore bianco grigiastro che può sputare la sua saliva velenosa fino alla distanza di 2 metri. Esso mira agli occhi della vittima. Se il veleno colpisce, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o essere accecata. Normalmente il serpente sputerà veleno ma potrebbe anche mordere. Se la vittima viene morsa, essa deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. (Note sulla cecità: nelle Regole Base del D&D un personaggio accecato può attaccare pur subendo un malus di -4 ai tiri per colpire. Il DM può determinare delle procedure speciali al fine di curare la cecità. Ad esempio potrebbe funzionare lavare gli occhi della vittima con dell'acqua santa e poi pronunciare l'incantesimo *cura ferite leggere*. In questo caso però, l'incantesimo non farà









LA CITTÀ PERDUTA

recuperare eventuali punti ferita persi nel corso dei combattimenti. Oppure si può pensare che la vista ritorni normale dopo 1-6 turni).

Vergini Guerriero di Madarua. Questa compagnia di Vergini Guerriero si sta dirigendo verso il proprio tempio della stanza 23.

NOTE PER IL DM: il risolversi di un incontro con una delle tre fazioni spesso dipende dall'esito degli incontri precedenti. Ad esempio, i personaggi che si sono uniti alla Confraternita di Gorm e che indossano le maschere e le collane di tale Confraternita, non troveranno certo un'accoglienza amichevole da parte delle Vergini Guerriere che potrebbero anzi dimostrarsi apertamente ostili.

SIMBOLI DEL PASSAGGIO RUOTANTE

S - 	N - 
SO - 	NE - 
O - 	E - 
NO - 	SE - 

DESCRIZIONE DEL 3° PIANO

13. STANZA DELLE CERIMONIE ABBANDONATA

Questa stanza assomiglia ad una cappella caduta in rovina. Alle pareti sono appesi alcuni arazzi macchiati e sporchi. Addossato alla parete nord c'è un altare polveroso coperto da un drappo strappato. I candelieri, i recipienti e il simbolo sacro dell'altare sono di legno. Il simbolo sacro ha la forma di un occhio. Vicino all'altare vedete un rettile lungo 2 metri dotato di membrane di pelle tra le zampe.

Il rettile gigante è un Draco (CA 5; DV 4+2; pf 20; MV 12, 21 in volo; N°ATT 1; F 1-10; TS G3; ML 7; AM N). Dietro l'altare ci sono i resti di un ladro umano. Sul cadavere c'è una borsa contenente 400 MO e 2 gemme del valore di 100 MO ciascuna. I candelieri, i recipienti ed il simbolo sacro sono di teak, un legno assai raro. Essi valgono 50 MO, 25 MO e 25 MO rispettivamente.

14. I MAGI DI USAMIGARAS

Questo corridoio è stato dipinto di nero punteggiato di piccole stelle bianche in

modo da assomigliare ad un cielo notturno. La porta sulla parete nord, porta che dà accesso alla stanza 14a, è d'acciaio e presenta un'incisione a forma di stella. Se la compagnia apre la porta, si sentirà il rumore di una campana che suona.

14a. LA STANZA DEI MAGI

Sulle pareti nord e ovest della stanza, sono appesi grandi arazzi che mostrano le principali costellazioni. Avete appena interrotto una cerimonia religiosa. Tredici figure vestite di abiti color arcobaleno, nascoste dietro le loro maschere d'argento, stanno ritte di fronte ad un'altare di pietra a forma di stella. Le maschere riproducono il viso della statua centrale che avete visto in cima alla piramide, ovvero il bambino alato. La figura al centro del gruppo porta sul capo una corona d'argento.

I religiosi qui riuniti sono Magi di Usamigaras (CA 9; M 1; pf 3 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; TS M1; ML 8; AM N). Dodici di loro sono maghi del 1° livello. La figura che porta sul capo la corona d'argento è **Auriga Sirkinos**, Primo Mago di Usamigaras (CA 9; M 3; pf 10; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; Fo 9, In 18, Sa 10, De 12, Co 10, Ca 15). Ciascun mago presenta sul palmo della mano destra delle linee argentate che formano un piccolo simbolo a forma di stella.

Auriga Sirkinos sembra essere di carattere gioviale. La sua allegria in realtà nasconde una personalità ferocemente determinata. Egli è un fanatico che farebbe di tutto per promuovere il culto di Usamigaras e il proprio potere. Egli fa del suo meglio per nascondere i suoi obiettivi dietro le sue maniere gentili. Dando il benvenuto alla compagnia, egli farà anche in modo da rimanere pur sempre il detentore del maggiore potere all'interno del culto. Ad ogni modo se si dovesse presentare la scelta tra la promozione del culto piuttosto che la promozione del potere personale, Auriga Sirkinos sceglierà quest'ultima.

Se la compagnia attacca: ciascuno dei 12 maghi di primo livello possiede un incantesimo differente. Ciascuno è in grado di lanciare uno dei dodici incantesimi di primo livello che sono descritti nelle **Regole Base del D&D®**: *blocca porta*, *charme*, *dardo incantato*, *disco levitante*, *individuazione del magico*, *lettura dei linguaggi*, *lettura del magico*, *luce magica*, *protezione dal male*, *scudo magnetico*, *sonno* e *ventriloquio*. Auriga Sirkinos dispone degli incantesimi *individuazione del magico*, *blocca porta* e *creazione spettrale*. I possessori di incantesimi d'attacco lanceranno quest'ultimi contro la compagnia. Anche i possessori di incantesimi di difesa lanceranno i propri. Tutti attaccheranno la compagnia combattendo in mischia, anche se, nel caso in cui le cose dovessero volgere al peggio,

Auriga fuggirà attraverso la porta e lancerà l'incantesimo *blocca porta*.

Nascosto all'interno dell'altare di pietra c'è uno scomparto segreto. Esso è protetto da una trappola con un ago avvelenato (tiro salvezza contro Veleno o morte). Chiunque apra lo scomparto senza aver prima individuato e rimosso la trappola, attiverà quest'ultima. All'interno dello scomparto c'è una *mazza +1* e una *bacchetta di individuazione del magico* con 5 cariche. Le maschere d'argento valgono 20 MO ciascuna e la corona vale da sola 200 MO. Ciascun mago inoltre possiede un pugnale d'argento del valore di 30 MO.

Se la compagnia non attacca: essi possono venire a conoscenza del fatto che i Magi di Usamigaras fanno parte di un culto il cui scopo è quello di reinstaurare l'antica gloria di Cynidicea. Fino ad ora tutti i membri sono Cynidiceani ma i Magi hanno intenzione di aprire le porte del proprio culto anche agli stranieri. Il DM può prendere tale decisione tirando 2d6 oppure assumendola per proprio conto. Se il risultato è 9-12, alla compagnia verrà richiesto di unirsi al culto. Se il risultato è 6-8, i membri della compagnia potranno pur sempre unirsi al culto anche se non verrà fatta loro formale richiesta. Se il risultato è 2-5, la compagnia verrà attaccata o almeno scacciata come se i suoi membri fossero delle spie inviate da altri culti. Sottraete 3 al tiro dei dadi se attualmente la compagnia mostra i segni di appartenenza ad un altro culto (ad esempio se qualcuno indossa la maschera di Gorm). Aggiungete 2 al tiro dei dadi, se la compagnia è in grado di convincere i Magi del fatto che essa ha sconfitto membri degli altri culti.

Soltanto i Maghi, gli Elfi, i Ladri e i Chierici possono diventare membri effettivi. Le altre classi possono diventare soltanto membri minoritari. I membri effettivi verranno iniziati al culto ponendo la loro mano destra, palmo in basso, sopra il centro dell'altare. Essi dovranno quindi recitare la frase seguente: "Io, (nome del personaggio), qui giuro di servire ed obbedire il Grande Usamigaras". Quando essi pronunceranno il nome "Usamigaras", una piccola stella a 5 punte sarà magicamente impressa sul palmo dell'iniziato.

Ai membri effettivi verranno dati maschere, pugnali e vestiti color arcobaleno.

I membri minoritari non verranno iniziati al culto ma verrà dato loro un anello d'argento inciso in modo da rappresentare il viso di Usamigaras. I vestiti, le maschere, i pugnali e gli anelli sono immagazzinati all'interno di una fortezza della città sotterranea. Per il loro recupero, occorrerà almeno una mezza giornata. Mentre la compagnia attende l'arrivo del materiale, i Magi la aiuteranno contro i mostri erranti e provvederanno al loro sostentamento. Il DM può far sì che questa sia una zona "sicura".

**15. STANZE DEI MAGI
DI USAMIGARAS**

La stanza contiene sei letti a castello. Ai piedi di ciascun letto ci sono due casse di legno. La stanza sembra pulita ed attualmente in uso.

Le casse di legno sono dei normali bauli. Essi contengono vestiti e diversi effetti personali, ma nulla di grande valore. I Magi di primo livello della stanza 14 stanno qui dentro quando sono lontani dalla fortezza della Città Perduta.

**16. STANZA DEL PRIMO
MAGO DI USAMIGARAS**

Questa stanza da letto assai confortevole mostra i segni di recente occupazione. Un lupo grigio è incatenato ai piedi del letto. Quando la porta viene aperta, il lupo digrigna i denti.

Il lupo (CA 7; DV 2+2; pf 11; MV 18; N°ATT 1; F 1-6; TS G1; ML 6; AM N) è stato catturato da piccolo ed è addestrato a fungere da cane da guardia. Esso è a guardia del tesoro personale di Auriga Sirkinos: 2.500 MA e 200 MO tenute in una cassa di metallo chiusa a chiave sotto il letto.

17. MAGAZZINO ABBANDONATO

La stanza è piena di scaffali, la maggior parte dei quali è vuota anche se qualcuno contiene delle vecchie casse. Gli scaffali sono ricoperti di polvere e di strani funghi giallognoli che crescono a folti gruppi.

I funghi gialli sono fungoidi luridi (CA n/a; DV 2 per 3 metri quadrati; pf 9 per 3 metri quadrati; MV 0; N°ATT 1; F 1-6 +spore; TS G2; ML n/a; AM N). Il fungo ricopre gli scaffali lungo tutte e quattro le pareti. Ogni tre metri quadrati di stanza ci sono 2 DV di fungo. Quindi ci sono sei sezioni separate coperte dal fungo, ciascuna con 9 pf. Il fungoide lurido può essere ucciso solo dal fuoco. Se esso viene toccato, esiste una probabilità del 50% che esso espelli una nuvola di spore di 3x3x3 metri. Chiunque si trovi all'interno della nuvola subisce 1-6 ferite e deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte o tossire fino alla morte che sopraggiungerà in 6 round. Nelle casse non c'è alcunché di valore.

17a. TRAPPOLA AD ACQUA

Quando un personaggio di taglia umana attraversa la stanza, il DM deve tirare 1d6. Se il risultato è 1 o 2, la trappola viene attivata. Entrambe le porte si chiudono di colpo e l'acqua inizia a cadere nella stanza di 3 metri per 3, dagli orifizi posti in alto sulle pareti. A meno che il personaggio intrappolato non forzi una porta in tre tentativi o si inventi un qualche sistema per respirare, egli morirà annegato.

Una volta che la stanza è piena d'acqua, sul pavimento si apriranno degli scarichi nascosti, l'acqua fuoriuscirà e la trappola si ripredisporrà automaticamente. Se un personaggio apre la porta della stanza 18 mentre l'acqua sta penetrando nella stanza, un'ondata si riverserà nella stanza suddetta. L'acqua rovescherà la cesta e libererà le vipere butterate che conteneva (vedi stanza 18), per poi fuoriuscire da scarichi nascosti.

18. STANZA SEGRETA

La stanza sembra vuota eccezion fatta per una grande cesta di vimini al centro del pavimento.

In cima al mucchio dei tesori contenuto nella cesta, ci sono due vipere butterate lunghe circa 1 metro e mezzo (CA 6; DV 2*; pf 9 ciascuna; MV 9; N°ATT 2; F 1-4 +veleno; TS G1; ML 7; AM N). Il morso di questi serpenti è velenoso. Le vipere butterate attaccano sempre per prime grazie alla loro velocità, rendendo inutile ogni tiro di iniziativa. La cesta contiene 3.000 MA e 5 gemme (10 MO, 50 MO, 100 MO e 500 MO).

19. PARETE SCORREVOLE

Alla fine di questo corto corridoio c'è una statua di bronzo alta 2 metri e mezzo che rappresenta un bambino alato al cui corpo sono attorcigliati due serpenti gemelli. Esso regge una bacchetta in una mano e una manciata di monete nell'altra. Sembra che la statua sia solidale con la parete.

La statua di Usamigaras è cava e nasconde una parete scorrevole. Se la bacchetta viene tirata a sinistra, la parete scorre verso ovest e cioè verso la fine del corridoio. Essa bloccherà gli ultimi 3 metri del corridoio. La parete rimarrà in questa posizione per tre turni per poi ritornare alla sua posizione originale.

Se la bacchetta viene tirata verso destra, la statua soffierrà una nuvola di gas che farà tossire coloro che colpirà. La nuvola di gas coprirà i 9 metri di lunghezza del corridoio. Chiunque rimanga nella zona coperta dal gas, subirà 1 ferita per round di permanenza.

Il gas si disperderà dopo due turni (120 round). La statua può emettere una sola nuvola di gas (i Magi ricaricano la statua quando è necessario).

19a. MAGAZZINO

La stanza è piena di casse e barili. Quattro grossi scarabei marroni, lunghi circa 1 metro, si stanno facendo strada nel legno.

Gli scarabei sono scarabei urticanti (CA 4; DV 2*; pf 9; MV 12; N°ATT 1 +olio; F 1-6; TS G1; ML 8; AM N). Gli scarabei possono

espellere un liquido oleoso cercando di colpire una vittima fino alla distanza di 2 metri. Se la sostanza colpisce, essa crea delle dolorose vesciche che causano una penalità di -2 ai tiri per colpire della vittima fin quando non è curata da un incantesimo *cura ferite leggere* o finché non sono trascorse 24 ore. Se tale incantesimo viene utilizzato per curare le vesciche, questo non curerà tuttavia le ferite subite. Gli scarabei urticanti attaccano anche mordendo.

Le casse sono piene di cibo essiccato e i barili contengono del vino. Il cibo è stato immagazzinato qui di recente dai Magi di Usamigaras ed è commestibile. Fintantoché casse e barili non vengono rotti dagli scarabei, il cibo in essi contenuto è buono, anche se i contenitori vengono spruzzati dal liquido urticante.

**20. STANZA DELLE CERIMONIE
ABBANDONATA**

La stanza sembra una cappella andata in rovina. Essa è stata saccheggiata e deliberatamente danneggiata. L'altare di pietra è stato spaccato e non si vede da nessuna parte il necessario per le funzioni religiose. Su una parete, a grandi lettere, è iscritta la parola "Zargon".

Questa stanza delle cerimonie dedicata agli Immortali di Cynidicea, fu saccheggiata secoli fa dai seguaci di Zargon. La stanza non contiene alcunché di valore.

20a. ENTRATA AL 4° PIANO

Sei metri del pavimento, a partire dall'estremità sud della stanza, sono stati incernierati in modo da aprirsi verso il basso in direzione ovest, proprio sotto i piedi degli incauti che vi camminassero sopra. Questa parte del pavimento si abbasserà lentamente fino a toccare la rampa di scale della stanza 38: essa rappresenta l'entrata al 4° piano. I personaggi possono ridiscendere la sezione del pavimento fino alla stanza 38.

**21. ARCO DELLE VERGINI
GUERRIERE**

Voi vedete due statue alte 3 metri che rappresentano donne guerriere. Le guerriere indossano maschere che riproducono i lineamenti della statua della donna che avete visto in cima alla piramide. Le due statue sono ritte e protendono due giavellotti in modo da formare un arco. L'unica via è proseguire in fila indiana al di sotto dei giavellotti incrociati.

Appena oltre l'arco formato dai giavellotti, sul pavimento c'è una lastra a pressione. Ogni volta che qualcuno cammina sopra la lastra, nella stanza 23 c'è una campanella nascosta che suona. La campanella avverte le Vergini Guerriere che qualcuno si sta avvicinando al tempio oltre ad informare sul numero degli intrusi.

LA CITTÀ PERDUTA

21a. LA STANZA DI MADARUA

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. Se la compagnia non riesce a far scattare la serratura, la porta può essere abbattuta in 1 turno. Se la porta viene sfondata, le guerriere della stanza **23** correranno ad investigare sull'accaduto.

Vicino all'angolo nord est della stanza c'è un altare coperto da un panno verde e bianco. Sull'altare c'è la statua alta 1 metro che riproduce una donna che regge una spada e una fascio di frumento. Due grosse candele bianche bruciano ai lati della statua. Dell'incenso sta bruciando in tre piccoli bracieri, posti proprio di fronte all'altare. Drappi bianchi sono appesi alle pareti ed il pavimento è coperto da un tappeto verde. È evidente che la stanza è stata ripulita e non vi è traccia di polvere. La stanza non sembra contenere altro che alcuni oggetti da cerimonia.

Le Vergini Guerriere di Madarua ripuliscono sistematicamente il loro tempio e fanno in modo che mai possa venire a mancare la luce delle candele o l'incenso. Attraverso piccoli fori nella parete, nascosti dai drappi, le guerriere della stanza **23** possono sentire gli eventuali rumori forti. Il suono raggiunge anche la stanza **22**, anch'essa provvista dei soliti piccoli fori. Le Vergini Guerriere si affretteranno ad investigare non appena sentono dei rumori forti. Se qualcuno della compagnia ha in qualche modo dissacrato il tempio, le guerriere attaccheranno.

22. STANZA DEL TESORO DELLE VERGINI GUERRIERE DI MADARUA

La stanza sembra essere vuota eccezion fatta per una grande volta di pietra presente a metà della parete est. La volta ha una serratura. Sembra che le lastre di pietra che compongono la volta siano troppo pesanti per essere mosse.

La volta di pietra contiene il tesoro delle Vergini Guerriere. Essa è protetta da una trappola. Ogni personaggio in piedi di fronte alla serratura che fallisce il tentativo di farla scattare, verrà colpito da un grosso blocco di pietra che cadrà dal soffitto. Il blocco di pietra non cadrà se viene utilizzata la chiave appropriata o se la serratura viene scassinata. Il blocco di pietra infligge 2-12 ferite. Le Vergini Guerriere della stanza **23** udranno ogni forte rumore prodotto nella stanza (vedi stanza **21a**). Il tesoro consiste di 600 ME, 1.000 MO e 300 MP.

23. VERGINI GUERRIERE DI MADARUA

Le donne sono sedute attorno ad un tavolo. Esse indossano una corazza di maglie di bronzo sopra delle tuniche

verdi. Il viso di ciascuna è nascosto dietro ad una maschera di bronzo che riproduce i lineamenti della statua che avete visto in cima alla piramide.

Le donne sono tutte Vergini Guerriere di Madarua. Sette di loro sono Guerriere del 1° livello (CA 5; G 1; pf 5 ciascuna; MV 6; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM N). Altre due sono di 2° livello (CA 5; G 2; pf 9 ciascuna; MV 6; N°ATT 1; F 1-8; TS G2). Il comandante delle vergini Guerriere è **Pandora**, il Campione di Madarua, la più alta ed anziana delle donne (CA 5; G 3; pf 20; MV 6; N°ATT 1 a +3; F 1-8 +3; TS G3; ML 9; AM N; Fo 17, In 12, Sa 11, De 12, Co 15, Ca 14). Essa è armata di una *spada +1*, la sua Forza la favorisce di un bonus di +2 in combattimento e, se le guerriere combattono al suo fianco, queste avranno un punteggio di Morale pari a 9. Essa inoltre possiede la chiave che apre la volta del tesoro della stanza **22**.

Pandora con orgoglio afferma di essere semplicemente un guerriero. Ella pensa che agire velocemente ponga rimedio ad ogni problema. "Se siete in dubbio, attaccate" è una delle sue frasi favorite. In verità i suoi ragionamenti sono molto più sottili di quanto Pandora stessa induca le altre persone a pensare. Ella tiene sempre conto degli imprevisti. Anche se spesso fa uso della forza per porre rimedio ai problemi, ella cerca di fare in modo che gli imprevisti si risolvano sempre a suo favore. La sua presenza porta il punteggio del Morale delle Vergini Guerriere a 9.

Se la compagnia non attacca: essi potrebbero scoprire che le Vergini Guerriere di Madarua fanno parte di un culto che sta cercando di reinstaurare l'antica gloria di Cynidicea. Gli attuali membri sono tutti donne guerriere, anche se hanno intenzione di accettare membri esterni. Il DM può prendere una decisione tirando 2d6 oppure assumerne una di proprio conto. Se il risultato è 9-12, alla compagnia verrà chiesto di unirsi al culto. Se il risultato è 6-8, la compagnia potrà sempre unirsi al culto, anche se non gliene verrà fatta formale richiesta. Se il risultato è 2-5, la compagnia verrà attaccata e scacciata come se fosse composta da spie e nemici di altre fazioni. Sottraete 3 dal risultato se qualche personaggio mostra i segni di appartenenza ad un altro culto. Aggiungete 2 al risultato se la compagnia è in grado di fornire prove che testimonino la loro vittoria su altre fazioni.

Le donne guerriere, i nani femmina, gli halfling femmina e gli elfi femmina possono diventare membri effettivi delle Vergini Guerriere di Madarua. Tutti gli altri personaggi possono diventare solo membri minoritari.

I personaggi che vogliono diventare membri effettivi saranno sottoposti ad una breve cerimonia di iniziazione. Il personaggio estrae la propria spada e con la lama si

graffia un dito. La spada viene poi posata sull'altare di Madarua. Il personaggio giura di tener alto l'onore di Madarua anche a costo del proprio sangue se necessario. Infine l'interno del suo polso sinistro viene marchiato col simbolo di un falchetto. Ai membri effettivi verranno date le maschere di bronzo e le tuniche verdi.

I membri minoritari non verranno sottoposti alla cerimonia di iniziazione; ad essi verrà dato un braccialetto di bronzo che reca inciso il viso di Madarua. I braccialetti, le tuniche e le maschere sono immagazzinati in una fortezza della Città Perduta. Per recuperare il materiale occorrerà una mezza giornata. Mentre la compagnia attende, le Vergini Guerriere di Madarua la aiuteranno contro i mostri erranti e provvederanno al suo sostentamento. Il DM può far sì che questa sia una zona "sicura".

24. TRAPPOLA DELLA PORTA

Alla fine del corridoio c'è una porta di ferro. Sulla porta sono incisi 3 fulmini.

La porta sbarrava l'accesso alla stanza delle cerimonie di Gorm (stanza **24a**). Quando qualcuno si avvicina a meno di 3 metri dalla porta, questa inizierà a brillare con lampi di luce azzurrina. La porta è chiusa a chiave. Solo dopo aver pronunciato le parole "Per Gorm l'Immortale", la porta smetterà di brillare e diventerà una porta normale. Chiunque tocchi la porta senza aver prima pronunciato le parole corrette, subirà automaticamente 1-4 ferite di elettricità.

24a. LE STANZE DELLE CERIMONIE DI GORM

Le pareti, il soffitto ed il pavimento della stanza sono stati dipinti di azzurro. A metà della parete est c'è un altare di marmo dorato circondato da candelieri e bracieri anch'essi dorati. Sopra l'altare c'è una piccola statua di pietra che raffigura un uomo barbuto nell'atto di scagliare un fulmine. Vicino alla statua c'è una coppa dorata.

Queste sono le stanze delle cerimonie di Gorm. Nessuno che non sia membro del culto ha il permesso di accedere a questa stanza. I nuovi membri della Confraternita sono qui iniziati. La cerimonia di iniziazione è assai semplice. Il personaggio è vestito di bianco e si lava le mani nella coppa dorata (che contiene acqua). Egli estrae la sua arma e si inginocchia di fronte all'altare di Gorm. Egli in seguito giura, per la Legge, di tener alti gli ideali della Confraternita e di promuovere il culto di Gorm. Infine il nuovo membro riceve il tatuaggio del fulmine azzurro sulla spalla destra.

La porta segreta della parete ovest nasconde una scala a pioli che conduce sul 2° piano, alla stanza **12**.

DESCRIZIONE DEL 4° PIANO

Il 4° piano contiene la camera di sepoltura del Re Alessandro, della Regina Zenobia e dei principali nobili, chierici e altri che vissero durante il loro regno.

25. SEPOLCRO DEL NOBILE

Le pareti di questa stanza mostrano dipinti che illustrano scene di battaglie. Alla parete sud è addossato in verticale un sarcofago. L'esterno del sarcofago è dipinto in modo da illustrare un guerriero in armatura. Ad entrambi i lati del sarcofago siede un grosso scimmione dalla pelliccia bianca.

Le due creature sono scimmioni bianchi (CA 6; DV 4; pf 18 ciascuno; MV 12; N°ATT 2; F 1-4/1-4; TS G2; ML 7; AM N). Gli scimmioni bianchi hanno fatto di questa stanza la loro abitazione. Non appena la porta viene aperta, gli scimmioni si percuoteranno il petto nell'intento di spaventare gli intrusi. Se la loro minaccia viene ignorata, essi attaccano.

Gli scimmioni bianchi a volte scagliano pietre infliggendo 1-6 ferite per ogni colpo andato a segno. Questi due hanno raccolto abbastanza pietre da poter difendere egregiamente la loro abitazione.

All'interno del sarcofago c'è un corpo mummificato che indossa una corazza di piastre completa e che stringe in pugno una spada. La spada è una *spada magica +1*.

25a. FANTASMI DI ANIME PERDUTE

Mentre camminate lungo il corridoio, di fronte a voi compaiono due figure traslucide e tremolanti, che assomigliano ad un uomo e ad una donna. Essi indossano ricche vesti e portano una corona dorata sul capo. L'uomo alza una mano e vi fa cenno di fermarvi.

"Non proseguite oltre", egli vi intima, "o la maledizione di Re Alessandro avrà di voi buon gioco!"

"Io sono la Regina Zenobia", dice la donna, "tornate indietro; di fronte a voi vi è solo morte!"

Le figure tremolanti del Re Alessandro e della Regina Zenobia sono anime perse. I personaggi che vedono un'anima persa devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o fuggire in preda al panico per 1-4 turni. Per altro le anime perse sono inermi. Dato che non possiedono una forma fisica, le anime perse non possono essere danneggiate dagli attacchi fisici o incantesimi.

26. STANZA ANNESSA ALLA TOMBA

Il pavimento di questa stanza lunga e stretta presenta un disegno a scacchiera, a quadrati di 60 cm di lato, bianchi e rossi. Le pareti nord e sud sono affrescate con scene di vita di corte. Sulla parete

est, vicino all'angolo sud est, c'è una apertura alta 60 cm all'altezza del pavimento.

La stanza 26 è annessa alla camera sepolcrale del Re Alessandro e della Regina Zenobia. Questo corridoio è stato lasciato aperto al momento della costruzione della piramide in modo da permettere il trasporto dei corpi del Re e della Regina. Dopo i funerali, il corridoio è stato murato dall'esterno.

26a. TRAPPOLE DELLA TOMBA

Nel soffitto sono nascosti tre pendoli che terminano con una lama affilata. Se un personaggio cammina sopra uno qualsiasi dei tre quadrati segnati, tirate 1d6. Se il risultato è 1 la trappola viene attivata. Le vittime che vengono sorprese dalla trappola o i personaggi che cercano di correre tra le lame in movimento, non subiranno ferite se effettueranno un controllo della Destrezza. I personaggi che falliscono subiranno 1d10 ferite ciascuno. Le aste dei pendoli sono coperte da una sostanza verdastra e oleosa che assomiglia a fanghiglia verde. La sostanza è tuttavia innocua. Le lame ondeggeranno per un turno e poi riscompariranno nel soffitto.

Alcuni blocchi del soffitto, di 3 metri per 3, sono stati predisposti in modo da bloccare, cadendo, l'accesso alle camere sepolcrali. L'apertura alta 60 cm della parete est si è formata quando uno di questi blocchi non è caduto; così è rimasto questo basso passaggio tra il pavimento ed il fondo del blocco. Sembra proprio che il blocco non voglia muoversi dalla sua posizione ma la compagnia non può esserne certa. Il DM dovrebbe anzi accrescere la tensione dicendo ai personaggi che, proprio mentre passano al di sotto del blocco, essi sentono dei rumorini poco rassicuranti provenire da quest'ultimo (scricchiolii, fruscii, ecc.).

Il prossimo ostacolo che i personaggi devono superare è rappresentato da due blocchi che si sono frantumati cadendo. La compagnia dovrà lavorare per un intero turno in modo da rendere la via nuovamente sgombra.

L'ultimo ostacolo è uno stretto e serpeggiante corridoio, largo soltanto quanto basta a permettere il passaggio di una persona alla volta. Il corridoio si è formato quando parecchi blocchi di pietra sono caduti in modo scoordinato.

27. STANZA SEPOLCRALE DEL CONSIGLIERE

La porta di questa stanza presenta alla base un'apertura larga 60 cm. Sembra che l'apertura sia stata scavata.

Le pareti di questa stanza sono affrescate con scene della sala del trono dove si nota una persona che consiglia il Re e la Regina. Al centro della stanza giace una bara di legno. Sui lati della bara sono state scavate delle grosse aperture.

Le aperture della bara e della porta sono state praticate da 3 toporagni giganti (CA 4; DV 1*; pf 4 ciascuno; MV 15; N°ATT 2; F 1-6/1-6; TS G1; ML 10; AM N). I toporagni giganti hanno fatto della bara la loro tana; la bara contiene soltanto i tre toporagni giganti. Il corpo e gli eventuali tesori sono stati rubati.

I toporagni giganti sono penetrati sfruttando un punto della porta dove il legno era particolarmente tenero ed utilizzano l'apertura come uscita quando vanno a caccia di cibo lungo i corridoi della piramide.

Come i pipistrelli, i toporagni giganti "vedono" tramite il senso dell'udito. Non appena i toporagni giganti sentiranno qualcuno nelle vicinanze, attaccheranno immediatamente. Grazie alla loro velocità, essi vinceranno automaticamente l'iniziativa nel primo round di combattimento, e godranno di un bonus di +1 sul tiro per l'iniziativa del secondo round. La loro ferocia è così sconcertante che i personaggi attaccati di 3° livello o inferiore, devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte o fuggire in preda alla paura. L'incantesimo *silenzio* (raggio 5 m) li accecherà.

27a. BOTOLA

A questo punto, al centro del pavimento, si trova una lastra di pietra su cui è infisso, in profondità, un anello di bronzo.

La lastra è una botola. Quando questa viene aperta la compagnia vedrà una scala a pioli di ferro che conduce verso il basso alla stanza 44 sul 5° piano.

28. STANZA SEPOLCRALE DELL'ALTO CHIERICO

La porta di questa stanza è bruciata così come la parte terminale del corridoio. Sulla sezione della parete è impressa la sagoma di un umanoide. La porta della stanza è socchiusa ma non abbastanza da poter vedere l'interno.

La sagoma dell'umanoide è quella di un ghoul. Il ghoul è stato ridotto in cenere nel momento in cui aveva attivato per caso la trappola magica connessa alla porta. Ora che la trappola è già stata attivata, la porta può essere aperta senza pericolo.

Sulle pareti ci sono affreschi che raffigurano un uomo che sta celebrando delle funzioni religiose. Al centro della stanza, su una piattaforma rialzata, c'è un sarcofago di bronzo, aperto. Qui tre grossi umanoidi simili a bestie stanno sventrando un corpo mummificato, aiutandosi con i loro artigli acuminati.

LA CITTÀ PERDUTA

Le tre creature sono ghouls (CA 6; DV 2*; pf 9 ciascuno; MV 9; N°ATT 3; F 1-3 per attacco; TS G2; ML 9; AM C). Tutte le creature (tranne gli elfi) colpite da un ghoul devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o restare paralizzate. All'interno del sarcofago ci sono due braccialetti ingioiellati del valore di 600 MO ciascuno e una collana di pietre preziose del valore di 1.500 MO. I ghouls li hanno strappati al corpo e buttati di lato.

29. STANZA DELL'IMBALSAMAZIONE

Nella stanza ci sono parecchi grossi tavoli. Addossate alle pareti ci sono grosse giare e casse. Nell'angolo nord ovest della stanza c'è un recipiente.

Questa stanza veniva usata per imbalsamare i corpi (ovvero per prepararli alla sepoltura). Cinque ombre spettrali sono nascoste nella stanza (CA 7; DV 2*; pf 11 ciascuna; MV 9; N°ATT 1; F 1-4 + risucchio della Forza; TS G2; ML 12; AM C). Esse sorprenderanno la compagnia con un risultato 1-5 su 1d6. Queste intelligenti creature simili a fantasmi sembrano proprio delle vere ombre. Se un'ombra spettrale colpisce, essa risucchierà 1 punto di Forza della vittima oltre ad infliggere le normali ferite. La debolezza durerà per 8 turni. Le ombre spettrali non sono influenzate dagli incantesimi *sonno* e *charme* e possono essere colpite solo da armi magiche. Se la compagnia non possiede armi magiche, il DM dovrebbe permettere a quest'ultima di fuggire dopo aver subito il primo assalto. Le ombre spettrali non abbandoneranno la stanza.

Se i personaggi sconfiggono le ombre spettrali, essi potranno esaminare la stanza. Le giare e le casse sono colme di spezie utilizzate nella procedura di imbalsamazione. Le spezie, comunque, sono qui da così tanto tempo che ormai sono senza valore. Il recipiente è pieno di fasce di lino strappate. Sotto il lino c'è una pozione di *invisibilità* ed una cassa contenente 3.000 MO.

30. STANZA SEPOLCRALE DELLA DAMA DI CORTE

In una nicchia sulla parete est c'è una bara d'avorio bianco. Le pareti sono affrescate con scene di vita di corte dove risaltano le figure delle dame di corte della Regina Zenobia.

La bara è vuota. Nella stanza non c'è altro.

31. STANZA SEPOLCRALE DEL CAPITANO DELLA GUARDIA

All'estremità ovest della parete sud c'è il corpo mummificato di un umano che indossa una corazza di piastre e che regge un'alabarda: il corpo è sull'attenti. Attorno alla mummia ci sono 9 scheletri armati di spada, anch'essi sull'attenti.

Il corpo mummificato è quello del capitano della guardia del regno di Re Alessandro. Esso non è un mostro non morto e sia l'armatura che le armi sono normali. Gli scheletri sono mostri non morti (CA 7; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 6; N°ATT 1; F 1-6; TS G1; ML 12; AM C). Essi attaccheranno la compagnia non appena quest'ultima farà il suo ingresso nella stanza e combatteranno fino alla distruzione. Qui non ci sono tesori.

32. CAMERA SEPOLCRALE DELLA REGINA ZENOBIA

Le pareti della stanza sono di pietra levigata. Al centro della stanza c'è una cassa oblunga anch'essa composta di lastre di pietra. Sul fianco della cassa ci sono iscrizioni in numerose lingue: "La mia maledizione di oscurità colpisca coloro i quali oseranno profanare il luogo del mio riposo". La cassa è alta 1 metro, lunga più di 2 metri e larga 1 metro.

La cassa di pietra contiene la bara di legno della Regina Zenobia. Se viene sollevato il coperchio della bara, la compagnia scoprirà che ora Zenobia è diventata uno spettro (CA 5; DV 3*; pf 24; MV 9; N°ATT 1; F risucchio di energia; TS G3; ML 12; AM C). Ella attaccherà la compagnia a vista (tirate normalmente per l'iniziativa). Uno spettro può essere colpito solo da armi magiche o d'argento. Ciascun colpo messo a segno dallo spettro risucchierà un livello di esperienza (compreso un dado vita) della vittima. La camera della Regina una volta conteneva un tesoro. Purtroppo gli unici tesori rimasti sono la corona ingioiellata che indossa (5.000 MO) e lo scettro (che è in realtà una *bacchetta paralizzante* con 8 cariche). Da quando si è trasformata in una creatura dell'oscurità, essa non si ricorda più come utilizzare detto scettro.

33. TOMBA FALSA

La stanza contiene due grossi sarcofagi. Entrambi risplendono di riflessi dorati. Su un sarcofago è scritto "Alessandro" e sull'altro è scritto "Zenobia". Attorno ai sarcofagi ci sono parecchie casse di legno. La stanza è ingombra di oggetti fracassati: due troni distrutti, una carrozza rotta, vasellame frantumato, armi spezzate e tessuti strappati. Il pavimento è ricoperto di cumuli di ossa. Sulle pareti è stato composto un mosaico che illustra i maggiori avvenimenti del regno del Re Alessandro e della Regina Zenobia.

Questa non è la vera tomba del Re Alessandro e della Regina Zenobia, ma una tomba falsa per fuorviare i ladri sacrileghi. I corpi contenuti nei sarcofagi sono quelli di schiavi di corte. Le vere camere sepolcrali del Re e della Regina sono le stanze 32 e 34.

I sarcofagi sono di legno dipinto in modo da sembrare oro. Le casse contengono alcu-

ni oggetti di cui i Reali potrebbero aver bisogno nell'aldilà. Tutti gli oggetti sono stati distrutti per rito (rotti, rovinati o fracassati) così come sono stati distrutti gli oggetti i cui resti ingombrano la stanza. Il cumulo di ossa è tutto ciò che rimane degli schiavi e degli animali di corte uccisi dopo il funerale.

Quattro casse sembrano contenere 5.000 MA, 6.000 MO, 3.000 ME e 2.000 MP. Nei sarcofagi ci sono 50 gemme e 12 gioielli. Sia le monete che il resto del tesoro sono delle povere imitazioni. Il vero valore di tutto quanto può essere trovato nella stanza ammonta a 450 MO. I nani e i ladri si renderanno conto di questo fatto tirando 1d6 ed ottenendo un risultato 1-5 (un unico tentativo). Se nella compagnia non sono presenti ladri o nani, i personaggi realizzeranno l'inganno solo ottenendo un risultato pari a 1-3.

Se i personaggi percuotono le pareti (utilizzando un martello, un'asta di legno, o qualcosa di simile), essi individueranno una sezione del muro che suona vuota, corrispondente alla zona dove si apre la porta segreta che dà accesso al corridoio nascosto. Se la compagnia non riesce ad aprire la porta segreta, essa può provare ad abbatterla. Il lavoro durerà per 6 turni più altri 1-6 turni. Durante il lavoro, il DM dovrebbe informare i personaggi che il lavoro sta progredendo (anche se lentamente) fino a che l'ostacolo viene abbattuto. Il DM, inoltre, dovrebbe far notare ai giocatori che stanno producendo molto rumore. Il controllo degli incontri con i mostri erranti va verificato normalmente.

34. CAMERA DI SEPOLTURA DI RE ALESSANDRO

Le pareti di questa stanza sono di nuda pietra levigata. Al centro della stanza c'è una cassa oblunga composta di lastre di pietra. Improvvisamente, innalzandosi dalla cassa di pietra, compare una figura traslucida simile ad un fantasma. La pallida figura ha occhi rossi ed una larga bocca nera come l'inchiostro.

Questa figura traslucida è un Lamento di Morte (CA 3; DV 5*; pf 26; MV 15; N°ATT 1 lamento; F 1-4; TS G5; ML 12; AM C). Il lamento di morte è un nuovo mostro. Il lamento di morte è una creatura soprannaturale che avverte determinate famiglie dell'avvicinarsi della morte o che compiangere determinati individui dopo la loro morte. I lamenti di morte possono essere danneggiati solo da armi magiche o da incantesimi.

Il lamento di morte è a guardia di Re Alessandro. Il suo attacco è il lamento. Il DM dovrebbe descrivere il suono prodotto dalla creatura come un lamento assordante e dovrebbe dire che i personaggi stanno provando un freddo mortale. In seguito il DM tira il dado per l'iniziativa. Se la compa-

gnia vince l'iniziativa e fugge fuori raggio d'azione, i personaggi non subiranno alcun danno. Altrimenti, tutti i personaggi che si trovano entro i 9 metri dal lamento di morte subiranno automaticamente 1-4 ferite per round di attacco. Se la compagnia esce dalla stanza e chiude la porta, i personaggi saranno salvi (anche se saranno entro i 9 metri di distanza dal mostro). Il lamento di morte attaccherà non appena qualcuno aprirà la porta della stanza.

La tomba di Re Alessandro è stata depredata secoli fa, eccezion fatta per il tesoro che giace all'interno della bara di legno (la bara è all'interno della cassa di pietra). Re Alessandro porta una corona ingioiellata del valore di 5.000 MO. Egli possiede inoltre una *corazza di piastre +1* e una *spada +2*.

35. STANZA DI SEPOLTURA DEGLI SCHIAVI

La stanza è affollata di scheletri. Le ossa giacciono in cumuli disposti sul pavimento. Esse coprono il pavimento con uno strato così spesso che risulta impossibile percorrere la stanza senza camminare sulle ossa.

Gli scheletri sono i resti degli schiavi di corte, appartenuti ai vari individui sepolti nella piramide. Dopo la morte dei loro padroni, gli schiavi furono radunati ed uccisi ed in seguito trasportati in questa stanza. Gli scheletri non sono creature non morte, sono soltanto mucchi di ossa.

36. STANZA DI SEPOLTURA DEL CIAMBELLANO

Le pareti della stanza sono state affrescate con scene di corte dove si vede un uomo che firma documenti ed organizza la raccolta delle tasse. Sul pavimento c'è una bara di legno che è stata spaccata. Attorno alla bara, in piedi, ci sono 6 umani dalla pelle biancastra. I loro corpi sono coperti da troppe ferite perché si possano considerare ancora vivi.

I 6 umani sono zombi (CA 8; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 12; AM C). Gli zombi sono creature non morte. Essi attaccheranno a vista la compagnia e, pur perdendo sempre l'iniziativa, si accaniranno fino alla distruzione. Gli zombi sono immuni agli effetti degli incantesimi *sonno* e *charme*. La bara è già stata depredata.

37. TANA DEI TOPI GIGANTI

Sembra che la stanza sia vuota eccezion fatta per un cumulo dalla forma strana che si trova nell'angolo sud ovest della stanza. Sembra che proprio dal cumulo provengano deboli fruscii e squittii.

Nell'angolo della stanza c'è la tana di 10 topi grigiastri. Questi sono topi giganti (CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-3 + malattia; TS UC; ML 8; AM N). Per ciascun topo, esiste una probabilità di 1 su 20 che esso sia portatore di malattie. Un personaggio che viene morso da un topo malato deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o rimanere infetto. La malattia ha 1 probabilità su 4 di risultare fatale nell'arco di 1-6 giorni, altrimenti il personaggio dovrà restare a letto (ovvero nessuna avventura) per un mese.

La tana dei topi nasconde un buco della parete ovest, grande tanto quanto basta perché un topo gigante possa penetrarvi. Esso conduce al corridoio ad ovest. All'interno della tana dei topi giganti ci sono 300 MO e 4 gemme da 500 MO ciascuna.

38. CAMERA DI SEPOLTURA DEL GIULLARE

Il pavimento del piano superiore (20a) è incernierato e si inclina verso il basso per fermarsi a toccare la rampa di scale presente in questa stanza.

Le pareti di questa stanza sono affrescate con scene di corte dove si vede un nano giullare che intrattiene il Re e la Regina. Una piccola bara riposa in una nicchia della parete est; ad ogni angolo della stanza c'è una grossa giara d'ottone.

Se si tocca il coperchio della bara, questo si aprirà di colpo. Dal suo interno spunterà improvvisamente un sovradimensionato modello in legno della testa del giullare, dipinto a colori vivaci. La testa è collegata ad una molla a spirale (come in certe scatole a sorpresa). La bara inoltre contiene le ceneri del giullare. Le giare d'ottone sembrano vuote ma un qualsiasi oggetto deposto interamente nella giara, verrà istantaneamente teletrasportato in un grosso incavo nascosto sotto la bara. Le giare venivano utilizzate dal giullare per far divertire il suo padrone. La compagnia può rivelare l'incavo spostando la bara.

39. TRAPPOLA DEL MACIGNO ROTOLANTE

Qualunque personaggio raggiunga la porta ovest che dà accesso alla stanza 39a, attiverà la trappola. La parete del corridoio nord si aprirà e ne rotolerà fuori un macigno rotondo del diametro di 3 metri. Il macigno rotolerà lungo il corridoio ad una velocità di 12 metri per round. Una volta fermo, esso bloccherà il corridoio vicino alla stanza 40.

La trappola del macigno non è stata pensata per uccidere i personaggi ma piuttosto per spaventarli. A meno che la compagnia non agisca in modo palesemente stupido (come star ferma a decidere cosa fare mentre il macigno si avvicina), il DM dovrebbe permettere che questa si salvi, schizzando in

una stanza o dietro un angolo. Il DM dovrebbe descrivere ciò che accade nel modo più drammatico possibile: tonfi e schianti che echeggiano per il corridoio, schegge che volano dalla parete colpita dal macigno, vibrazioni e sussulti del pavimento stesso, ecc. Ciò che accadrà dovrà essere emozionante ma non mortale.

Se il macigno colpisce un personaggio, la vittima subirà 3-30 ferite. Il macigno si arresterà dopo aver colpito un personaggio o dopo aver raggiunto il termine del corridoio.

39a. STANZA DI SEPOLTURA DELLA NOBILDONNA

Al centro della stanza c'è una piattaforma su cui giace un sarcofago. La piattaforma è un quadrato di 3 metri di lato. Ai quattro angoli della piattaforma si innalzano altrettante colonne alte circa 2 metri. Sulle colonne poggia una cupola. Alle due estremità del sarcofago ci sono due giare d'ottone su cui danzano delle fiamme. Le pareti della stanza sono affrescate con scene di vita di una nobildonna.

Nel sarcofago riposa il corpo mummificato di una nobildonna. I gioielli, che una volta adornavano il corpo, sono stati rubati. Le giare di ottone sono infisse nel pavimento e le fiamme non possono essere estinte. Dietro ad una delle giare c'è un tubo di bronzo contenente una pergamena. La pergamena è una mappa che riporta la zona sud ovest di questo piano, e presenta il segno di una grossa "X". La "X" indica il punto dove si trova la botola della stanza 27a. Quando i personaggi si avvicineranno al punto indicato, il DM può scegliere tra guidarli sul posto o presentare loro la mappa appositamente tracciata.

40. STANZA DI SEPOLTURA DEL MAESTRO LADRO

Al centro della stanza giace una bara finemente incastonata di gioielli. Vicino alla bara c'è una creatura simile ad un verme, lunga quasi 3 metri ed alta 1 metro. Possiede molte zampe e la sua bocca è circondata da 8 tentacoli. Ciascun tentacolo è lungo 60 cm.

La creatura è un verme-iena (CA 7; DV 3+1*; pf 13; MV 12; N°ATT 8; F paralisi; TS G2; ML 9; AM N). La vittima colpita dal verme-iena deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o restare paralizzato. La paralisi può essere rimossa tramite un incantesimo *cura ferite leggere* ma, in questo caso, tale incantesimo non curerà anche le ferite eventualmente subite. Senza ricorrere all'incantesimo, la paralisi lascerà i muscoli della vittima dopo 2-8 turni. I gioielli della bara valgono 3.000 MO. Un

LA CITTÀ PERDUTA

esame del corpo rivelerà una completa attrezzatura da scasso.

Un maestro ladro del regno di Re Alessandro ha usato le sue abilità per guadagnarsi un posto vicino ai Reali nell'aldilà. Egli è riuscito a scambiare la sua bara con quella di un nobile che doveva essere sepolto in questa stanza.

5° PIANO (3° Livello del Dungeon)

Il terzo livello del dungeon corrisponde al 5° piano (stanze 41-58). Questo piano, compresa l'entrata principale alla piramide, è sepolto sotto la sabbia. Nell'ingresso principale (stanza 50) c'è una porta segreta che dà accesso ad una passaggio che conduce alla città sotterranea.

Mostri Erranti

I mostri erranti vengono incontrati con un risultato di 1-5 su 1d6. Controllate il verificarsi di incontri con i mostri erranti ogni due turni di gioco. Tirate 1d8 e consultate la **Tabella dei Mostri Erranti: 3° livello** oppure scegliete voi stessi il mostro incontrato.

Scarabeo Tigrato. Gli scarabei tigrati sono lunghi 1 metro e mezzo circa ed il loro carapace striato ricorda il manto delle tigri. Essi sono carnivori ed attaccheranno se affamati.

Cynidiceano. Come al solito, il DM può far uso degli incontri descritti più avanti o crearne dei propri. L'incontro può avvenire anche con membri di una particolare fazione.

Formica Gigante. Le formiche giganti sono grossi formicconi lunghi circa 2 metri. Se sono affamate, esse sono in grado di mangiare qualunque cosa incontrino sul loro cammino. Inoltre, in combattimento, esse si accaniranno fino alla morte, rendendo inutile il controllo del Morale. Il DM, se lo desidera, può ampliare il loro covo con altre gallerie particolari.

Tuatara. Un tuatara è un sauro gigante lungo quasi 2 metri e mezzo che assomiglia ad un incrocio tra un'iguana e un rospo. La sua pelle è chiazzata di tonalità olivastre e sul dorso presenta una cresta di aculei bianchi. Il mostro è carnivoro ed attaccherà se affamato. Il tuatara dispone di membrane che cadono a coprire gli occhi così da fornire il rettile di una seconda vista ad infravisione (in un raggio di 27 metri).

Rugginofago. Il mostro è sfuggito ai Magi di Usamigaras.

Thoul. Il thoul è un magico incrocio tra un ghoul, un hobgoblin e un troll (riguardo al troll, consultate il **D&D Regole Expert**). I thoul assomigliano molto agli hobgoblin e la compagnia penserà che tali siano fin quando non attaccheranno. In combattimento, i personaggi colpiti da un thoul devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o restare paralizzati (caratteristica uguale a quella dei ghoul, anche se i thoul

non sono non-morti). Il thoul, finché vive, è in grado di rigenerare i punti ferita persi in combattimento. Dopo che il thoul ha subito delle ferite, il DM dovrà aggiungere 1 punto ferita al suo totale all'inizio di ogni round di combattimento. I thoul servono i chierici di Zargon. Essi vanno a caccia di prigionieri da riportare poi nella Città Sotterranea.

DESCRIZIONE DEL 5° PIANO

41. MAGAZZINO

Questa stanza contiene molti scaffali addossati alle pareti. Sugli scaffali sono riposti numerosi oggetti utilizzati durante le cerimonie religiose (candele, incenso, paramenti, ecc.). Tre enormi e spaventevoli creature umanoidi, coperte di semplici pelli animali, hanno fracassato una cassa di candele ed ora le stanno mangiando.

Le tre creature umanoidi sono orchi (CA 5; DV 4+1; pf 19 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-8+2; TS G4; ML 10; AM C). Gli orchi non sono particolarmente perspicaci. Essi hanno pensato che le candele sembravano roba da mangiare ed hanno iniziato a cibarsene. Essi possiedono 3 grosse borse di pelle contenenti 500 MO, 500 MO e 400 MO, un *anello di resistenza al fuoco* ed una pergamena che reca scritti tre incantesimi da mago/elfo: *luce perenne*, *levitazione*, *lettura dei linguaggi*.

42. STANZE DEI CHIERICI

La stanza contiene tre letti. I letti sono occupati da tre umani che indossano ampie vesti color giallo limone. Essi portano delle maschere sul viso: una maschera assomiglia al muso di un cinghiale, un'altra al muso di una tigre ed un'altra ancora al muso di un lupo.

Gli uomini mascherati sono in realtà dei metamorfosi (CA 5; DV 4*; pf 18 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-12; TS G8; ML 10; AM C). I metamorfosi assunsero la forma di tre Cynidiceani ed in seguito li uccisero. Essi cercheranno di unirsi alla compagnia, ciascuno scegliendo la propria vittima. Quando avranno la possibilità di agire in segreto, i metamorfosi assumeranno le sembianze delle loro vittime e poi cercheranno di ucciderle allo scopo di prendere il loro posto. Essi sono immuni agli effetti degli incantesimi *sonno* e *charme*. I metamorfosi hanno con sé 9 gemme per un valore totale di 1.500 MO.

43. STANZA DEL TESORO

Quando la porta viene aperta, si sente spirare una leggera brezza. Vicino alla parete nord della stanza c'è una cassa di legno munita di lucchetto. Dietro la cassa c'è un grosso arazzo che raffigura un paesaggio desertico.

L'arazzo è in realtà un nuovo mostro, il **polymer** (CA 9; DV 10; pf 45; MV 6; N°ATT 3; F 1-6/1-6/1-6; TS G5; ML 10; AM C). Il polymer è una creatura multicellulare semi-intelligente che è capace di cambiare la forma del proprio corpo per farla assomigliare a quella di una qualsiasi creatura di 10 DV o meno o a quella di un qualsiasi oggetto fino alle dimensioni di 3x3x3 metri. Il polymer non possiederà però le abilità speciali peculiari della forma assunta.

Un attento esame dell'arazzo mostrerà che quest'ultimo non è formato da una trama di fili. C'è 1 probabilità su 6 che un personaggio noti qualcosa di sospetto, anche senza ricorrere ad un attento esame (2 probabilità su 6 se il personaggio è un elfo). Ad esempio, l'arazzo non si è mosso nonostante la corrente d'aria che si è formata aprendo la porta; ciò perché il polymer è ben più pesante di un normale tappeto. Se il polymer non viene individuato, esso attaccherà favorito dalla sorpresa.

Il tesoro contenuto nella cassa consiste in 3.000 MO, una pozione di *invisibilità*, una *corazza di maglie +1* e un *pugnale +1*.

44. STANZA SEGRETA

La scala sotto la botola della stanza 27 conduce giù in questa stanza. La stanza è vuota.

45. STANZA DA LETTO

La stanza contiene una letto, un tavolo, una sedia, una lanterna ed un simbolo sacro di legno raffigurante due serpenti attorcigliati. Tutti i mobili sono di legno. Su una sedia è gettata una tunica bianca fornita di cappuccio. Nella stanza non vi è altro.

Questa una volta era la stanza di **Demetrius**, un chierico di 6° livello. Demetrius era uno degli anziani del culto di Usamigaras. Suo fratello gemello, **Darius**, era un chierico di 6° livello dedito al culto di Zargon. Anni fa, Demetrius si decise a sconfiggere per sempre il culto di Zargon ed in particolare suo fratello; Demetrius non poté portare a termine il suo proposito poiché venne assassinato quasi immediatamente.

Demetrius, morente, espresse il desiderio che il suo spirito continuasse a vivere finché Darius non venisse annientato. Ora lo spirito di Demetrius continua ad esistere nella tunica bianca. Qualunque personaggio tocchi la tunica, egli deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Soffio del Drago o il suo volere verrà assoggettato a quello dello spirito. Demetrius possiederà il corpo del personaggio finché Darius non verrà ucciso (vedi stanza 58).

Il personaggio posseduto diventa in questo modo un chierico legale di 6° livello. Il per-

sonaggio avrà la Saggiezza di Demetrius (16), la sua Intelligenza (10) ed i suoi punti ferita (31). Anche i tiri salvezza verranno cambiati: Veleno o Raggio della Morte - 9, Bacchette magiche - 8, Pietrificazione o Paralisi - 12, Soffio del Drago - 14, Incantesimi, Verghe o Bastoni - 10.

Se il nuovo corpo di Demetrius è ridotto a 0 punti ferita, il personaggio posseduto morirà.

Demetrius ha memorizzato i seguenti incantesimi:

1° livello: cura ferite leggere, individuazione del male

2° livello: benedizione, blocca persone

*3° livello: incantesimo del colpire

*4° livello: cura ferite gravi

(* Utilizzabili solo se si usano anche le Regole Expert)

Il DM dovrebbe permettere al giocatore il cui personaggio è stato posseduto, di giocare il ruolo di Demetrius. Appartatevi con il giocatore in questione e raccontategli cosa sta accadendo, fornendogli tutte le informazioni che ritenete opportune. Incoraggiate il giocatore a far rispettare al suo personaggio il ruolo di Demetrius. Se necessario, siate pronti a ricordare al giocatore che l'unico scopo di Demetrius è quello di uccidere Darius e quindi concedetevi la libertà di non permettere determinate azioni a tale personaggio.

Demetrius conosce la via per raggiungere la stanza 58, comprese tutte le porte segrete che giacciono lungo il percorso. Non conosce però le trappole che sono su questo livello. Finché la compagnia percorre la strada più breve per raggiungere la stanza 58, Demetrius potrà aiutarla a sconfiggere i mostri.

Demetrius lascerà infine questo mondo una volta che Darius viene ucciso e la tunica bianca si disintegrerà. Quando Demetrius lascia il corpo del personaggio, i punti ferita di quest'ultimo verranno magicamente riportati al massimo.

46. SALA DA PRANZO E CUCINA

La stanza sembra essere una sala da pranzo unita ad una cucina, entrambe abbandonate. Sia la credenza che il tavolo e le sedie sono ricoperti da uno spesso strato di polvere. Vicino al tavolo c'è il corpo senza vita di una donna che porta sul viso una maschera a forma di muso di coniglio; al suo corpo sono avvinghiati due serpenti dalle scaglie gialle e marroni.

I due serpenti sono pitoni delle rocce (CA 6; DV 5*; pf 23 ciascuno; MV 9; N°ATT 2; F 1-4/2-8; TS G3; ML 8; AM N). Essi attaccheranno la compagnia a vista. Se il morso

del pitone raggiunge il bersaglio, il serpente si attorciglierà al corpo della vittima e nello stesso round cercherà di stritolarla infliggendo 2-8 ulteriori ferite. In seguito, lo stritolamento infliggerà automaticamente le ferite. Attorno al collo della Cynidiceana morta c'è una collana del valore di 700 MO. Nascoste nelle sue vesti ci sono una bottiglia d'acqua e un po' di provviste.

47. SALOTTO

La stanza sembra un salotto. Essa contiene dei divani e le sue pareti sono coperte da alcuni drappi di stoffa. Nella stanza ci sono parecchie sculture comprese due statue di ferro che rappresentano dei guerrieri, ciascuna posta ad un lato della porta, appena all'interno della stanza. Ogni cosa è coperta da uno strato di polvere.

Le statue sono statue animate di ferro (CA 2; DV 4*; pf 18 ciascuna; MV 3; N°ATT 2; F 1-8/1-8 +speciale; TS G4; ML 11; AM N). Essi attaccheranno la compagnia se quest'ultima, una volta entrata nella stanza, lascia che la porta si chiuda. Se la porta viene tenuta aperta con un qualsiasi sistema, le statue non attaccheranno.

Se la statua viene colpita da un'arma di metallo non magica, il possessore dell'arma deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o l'arma rimarrà incastrata nel corpo della statua e non potrà essere liberata finché la statua non viene distrutta. Le statue animate di ferro sono immuni agli effetti dell'incantesimo sonno.

48. STANZA DELLE GUARDIE NASCOSTE

Improvvisamente quattro umani balzano in piedi e vi guardano; i loro volti sono nascosti da maschere che rappresentano in modo stilizzato il muso di un topo e le loro vesti sono rosse bordate di pelliccia di topo.

I 4 uomini sono in realtà topi mannari (CA 7; DV 3*; pf 13 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; TS G3; ML 8; AM C). Questi licanthropi si sono camuffati da Cynidiceani così da poter derubare i cittadini più facilmente. Se vengono minacciati, i quattro diventeranno dei topi giganti e combatteranno oppure scapperanno. Come gli altri licanthropi, i topi mannari in forma animale possono essere colpiti solo da armi d'argento o magiche. Essi possiedono una piccola cassa contenente 2.000 MA e 4 gemme del valore totale di 700 MO.

Le scale finiscono contro una solida parete a mattoni, a meno che il DM non voglia aggiungere al complesso anche la città sotterranea.

49. STANZA DEL CONSIGLIO

Le pareti della stanza sono coperte da pannelli di legno ed il pavimento è coperto da un tappeto polveroso. Al centro della stanza c'è un grosso e pesante scrittoio. A nord dello scrittoio ci sono parecchie sedie di legno. Dietro lo scrittoio c'è una comoda sedia imbottita e dietro la sedia, sulla parete sud, c'è la testa imbalsamata di un leone. Negli angoli della stanza ci sono 4 grosse urne dipinte. Infine, ai lati dell'ingresso, ci sono due piedistalli di pietra che reggono due statue di pietra raffiguranti dei mostri alati dotati di artigli, zanne e corna.

Le due statue sono gargoyle (CA 5; DV 4*; pf 18 ciascuno; MV 9, 15 in volo; N°ATT 4; F 1-3/1-3/1-6/1-4; TS G8; ML 11; AM C). Se la compagnia intuisce che le statue possono essere dei gargoyle, tirate normalmente l'iniziativa, altrimenti la compagnia verrà sorpresa. I gargoyle attaccheranno non appena la compagnia entra nella stanza. Essi possono essere colpiti solo da armi magiche e sono immuni agli effetti degli incantesimi charme e sonno. Lo scrittoio ha tre cassetti ed uno scomparto chiuso a chiave. All'interno dello scomparto ci sono 2.000 ME, una mazza +1 e una pozione di veleno. Nascoste nell'imbottitura della sedia ci sono 18 gemme ciascuna del valore di 100 MO. Le urne e la testa del leone non contengono alcunché di valore.

49a. TRABOCCHETTO

La sezione del pavimento nasconde una fossa profonda 3 metri, il cui fondo è irto di punte acuminate. Il DM dovrebbe tirare i dadi per ogni personaggio che cammina su questa sezione - la trappola si attiva con il risultato 1-2 su 1d6. I personaggi che cadono nella fossa subiscono 2-12 (2d6) ferite. Ricordate che Demetrius non sa dell'esistenza di questa trappola.

50. INGRESSO PRINCIPALE

Una doppia fila di colonne regge l'alto soffitto a cupola di questa stanza. Ciascuna colonna è in realtà una statua che rappresenta un re o una regina di Cynidicea. Le pareti della stanza sono decorate con una serie di mosaici. I mosaici partono dall'angolo nord est e continuano in senso orario sulle altre pareti. Al centro della parete nord c'è un paio di grosse doppie porte di pietra. Alla base delle doppie porte, il pavimento è parzialmente ricoperto di sabbia.

I mosaici illustrano scene tratte dalla storia di Cynidicea. A partire dall'angolo nord ovest, le scene sono:

LA CITTÀ PERDUTA

1. Una tribù di umanoidi irsuti e tarchiati, armati di primitive armi di pietra, sta venerando un dio dalla testa di rettile.
2. Un numeroso gruppo di alte persone dai capelli neri sta combattendo gli umanoidi e sta guadagnando posizioni.
3. Sul luogo della battaglia sorge un villaggio. Attorno al villaggio, sulle distese aride, ci sono campi di grano e mandrie di bovini e ovini.
4. Un grande comandante giunge nel momento del bisogno e riunisce le genti in un esercito per sconfiggere i nemici umanoidi dalla testa serpentina.
5. Il comandante vittorioso viene incoronato Re, fondando così la discendenza reale di Cynidicea.
6. Sul posto dove sorgeva il villaggio, ora viene eretta la città di pietra di Cynidicea.
7. Alcune scene dello splendore del regno, al pieno del suo fulgore.
8. La nascita del Re Alessandro e della Regina Zenobia.
9. Viene costruita la grande piramide.
10. Gli schiavi che scavavano sotto la piramide, scoprono le fondamenta di un antico tempio.
11. La morte di Re Alessandro e della Regina Zenobia e la loro sepoltura nella piramide.
12. Il vecchio culto degli Immortali Gorm, Madarua e Usamigaras viene rimpiazzato dal culto di un enorme umanoide dotato di grossi tentacoli.
13. La vita dei Cynidiceani diventa un continuo carnevale. Tutti i cittadini ora portano delle maschere.
14. I Cynidiceani incontrano una popolazione barbarica dai capelli dorati (gli antenati delle tribù Heldann).
15. L'ultima scena non è un mosaico ma un rozzo dipinto che mostra gli uomini delle tribù che saccheggiano Cynidicea.

Sulle pareti c'è spazio per altri dipinti, ma tale spazio è vuoto. Le grosse porte, che si aprono verso l'esterno, sono bloccate dalla sabbia e non possono essere aperte. Qui non ci sono tesori.

50a. ENTRATA SEGRETA ALLA CITTÀ SOTTERRANEA

L'accesso segreto conduce ad un passaggio che porta alla città sotterranea. La compa-

gnia può trovare questa porta solo se il DM ha intenzione di continuare l'avventura oltre la piramide.

51. CAPPELLA

Questa grande stanza è ovviamente un luogo di culto. Su ciascun lato dell'ampia porzione centrale, ci sono file di banchi di legno. Stretti corridoi lungo le pareti vedono scorrere splendidi mosaici fino ad arrivare a due piccole fontane incassate nella parete. Appena oltre le fontane, l'estremità sud della stanza è occupata da un'ampia piattaforma. Su altre piattaforme vicino all'altare di pietra ci sono tre grandi statue che assomigliano a quelle viste in cima alla piramide. Le statue sono state scalzate dalle loro basi e rovesciate. Presso le statue rovesciate ci sono un uomo e una donna che stanno parlando a voce bassa. Essi indossano vestiti dai colori vivaci e una piccola maschera di bronzo che riproduce il muso di una volpe. Hanno entrambi i capelli rossi e i loro fisici si assomigliano.

Il fratello e la sorella sono **volpi mannare** (CA 9, 6 in forma di volpe; DV 3+2*; pf 16 ciascuno; MV 12, 18 in forma di volpe; N°ATT 1; F a seconda dell'arma o 1-6; TS G3; ML 8; AM N). Essi si sono travestiti da Cynidiceani per essere meglio in grado di trovare cibo e tesori. La volpe mannara è un nuovo tipo di licanthropo (vedi **Mostri**). Ciascuna volpe mannara può cercare di ridurre sotto *charme* una persona del sesso opposto in un round. Questa abilità è simile all'incantesimo *charme*, ma gli effetti durano solo un giorno. Una volpe mannara può usare questa sua abilità speciale solo tre volte al giorno.

Queste volpi mannare possono cercare di negoziare con la compagnia o possono provare ad utilizzare il loro *charme*. Esse cercheranno di estorcere alla compagnia quanto più possibile in tesori ed oggetti magici. Le due non vorranno correre rischi che possono essere evitati e non combatteranno contro avversari più forti a meno che non vi siano costrette. Per sopravvivere, esse fanno conto sulla loro particolarità. Se vengono attaccate, assumeranno forma animale e combatteranno o fuggiranno. Se vengono strette in un angolo, esse potranno riassumere la forma umana ed arrendersi. Esse utilizzeranno ogni mezzo per la loro sopravvivenza: mentiranno, prenderanno tempo e cercheranno di ingannare la compagnia. Esse hanno con sé 3 gioielli per un valore totale di 3.000 MO, una *spada +1* che, a comando, illumina una zona di 9 metri di raggio, un *elmo della mutazione di allineamento* e una pozione che fino ad ora non hanno ancora provato. La pozione è di *levitazione*. Se vengono forzate a combattere in forma umana, la donna farà uso della *spada magica*.

La stanza era la Cappella principale di Cynidicea. Ora viene usata raramente. Le fontane sono alimentate da un lago sotterraneo, e tramite esse la compagnia potrà fare abbondante rifornimento d'acqua.

52. STANZA DELLA TRAPPOLA

L'intera stanza è una grossa piscina piena di un liquido ribollente. Al centro della stanza c'è una cassa formata da lastre di pietra. Il coperchio della cassa si trova a circa 30 cm dalla superficie del liquido ed è fermato da un robusto lucchetto di ferro.

Il liquido ribollente è acido. Esso scioglierà qualsiasi materiale tranne la pietra ed infliggerà 2-8 ferite ai personaggi che dovessero cadere nella piscina. La profondità della piscina è 2 metri. La cassa di pietra è un piedistallo particolare. Se sulla cassa viene poggiato un peso, essa sprofonderà nell'acido alla velocità di 1 cm per round. Se il peso viene rimosso, la cassa riemergerà alla stessa velocità (senza mai riemergere a più di 30 cm dalla superficie). All'interno della cassa ci sono 20.000 MA e una pergamena contenente i seguenti incantesimi da chierico: *purificazione dei cibi e dell'acqua*, *scaccia maledizioni*.

53. STANZE DEI CHIERICI ABBANDONATE

La stanza è stranamente vuota. L'aria odora di un particolare profumo. Nella stanza si trovano un basso letto, alcuni scaffali di legno e una piccola cassa. Il contenuto della stanza sembra ondeggiare, come se voi guardaste attraverso uno specchio d'acqua limpida o uno spesso strato di vetro.

Appena all'interno dell'entrata c'è un cubo gelatinoso (CA 8; DV 4*; pf 18; MV 6; N°ATT 1; F 2-8 + paralisi; TS G2; ML 12; AM N). La compagnia sta osservando la stanza attraverso il cubo gelatinoso. Il mostro attaccherà la compagnia muovendosi immediatamente verso di essa. Le vittime colpite dal cubo gelatinoso devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o rimanere paralizzate per 2-8 turni (a meno che la paralisi non venga annullata da un incantesimo *cura ferite leggere*). Il cubo può essere danneggiato dal fuoco o dalle armi ma esso ignorerà gli effetti del freddo e dell'elettricità. Nella stanza non c'è alcunché di valore. Tutto ciò che contiene è marcio e, appena toccato, si riduce in polvere.

54. MAGAZZINO

Nella stanza ci sono scaffali che contengono bottiglie di vino. Barili e barilotti sono addossati alla parete ovest. Alcuni barilotti sono stati fracassati e il loro con-

tenuto è evaporato. Improvvisamente, da dietro un mucchio di barili, compare una grossa creatura simile ad un orso con la testa di un gufo; la creatura si dirige verso di voi.

La creatura è un orso gufo (CA 5; DV 5; pf 30; MV 12; N°ATT 3; F 1-8 per attacco; TS G3; ML 9; AM N). Il mostro è completamente ubriaco ed incredibilmente affamato. Se non gli viene offerto subito del cibo, esso attaccherà immediatamente. I suoi attacchi subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire ma in compenso il suo punteggio di morale è 10. Se colpisce con entrambe le zampe la stessa persona nello stesso round, la vittima verrà stritolata subendo 2-8 ferite ulteriori. La stanza contiene 400 bottiglie di vino per un valore totale di 100 MO.

55. STANZA DELLA FESTA

In questa stanza ci sono 9 uomini e donne, vestiti di abiti sgargianti, che stanno bevendo, parlando e ballando; tutti indossano delle strane maschere. Sembra che si stia svolgendo un ballo in maschera. La maggior parte delle persona sta ballando con compagni invisibili. Riuscite a captare stralci di conversazioni che per voi non hanno alcun senso. Sembra che le persone stiano parlando con sé stesse.

Le 9 persone sono Cynidiceani (CA 9; DV UN; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS UC; ML speciale; AM C). Come al solito, i Cynidiceani stanno vivendo nel proprio mondo privato di sogno. Essi crederanno che i personaggi facciano parte dei loro sogni. Qui non ci sono tesori.

56. PARETI CHE SCHIACCIANO

La trappola è attivata da una lastra a pressione posta al centro del corridoio. Le pareti di fronte alla compagnia schizzeranno di colpo l'una contro l'altra per poi separarsi altrettanto velocemente. La trappola si attiva automaticamente la prima volta che vi giunge la compagnia.

Questa trappola è stata predisposta per due motivi. Primo, perchè il rumore avverte Darius, nella stanza 58, che qualcuno sta arrivando. Secondo, perchè rappresenta un serio pericolo per una compagnia che sta lasciando la stanza 56a e nessuno si ricorda che qui c'è una trappola (in questo caso, la trappola si attiva con un risultato pari a 1-2 su 1d6, ed infliggerà 3-18 ferite al personaggio appena dietro a quello che ha attivato la trappola). La lastra a pressione potrà essere scorta facilmente e facilmente evitata se i personaggi sanno che c'è.

56a. RIUNIONE

Nella stanza sono seduti in circolo 10 Cynidiceani, vestiti di tuniche scure; essi indossano maschere che riproducono le fattezze di terribili mostri immaginari. Essi guardano direttamente di fronte a loro ma sembra che non stiano osservando alcunché di particolare.

I Cynidiceani (CA 9; DV UN; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS UC; ML speciale; AM C) sono immersi nel loro mondo di sogni. In particolare, i sogni di questi Cynidiceani sono dei veri e propri incubi. Essi reagiranno alle azioni della compagnia e potrebbero addirittura attaccarla ma nessuno di loro parlerà nemmeno se verrà ferito. Potrebbero comunque urlare ogni tanto, a causa di un qualche invisibile terrore. Le urla, però, non potranno essere prodotte dagli avvenimenti reali (ovvero, se vengono toccati o attaccati, essi non urleranno).

57. STANZA DA GIOCO

Una dozzina di uomini e donne, vestiti di abiti sgargianti e i cui volti sono coperti da maschere che riproducono le fattezze di diversi animali, stanno giocando d'azzardo. Su un tavolo si gioca a carte e su un altro si gioca a dadi. Al centro della stanza c'è una grande ruota della fortuna. Le persone vincono e perdono, e una gran quantità di monete, gemme e gioielli cambia mano spesso e volentieri.

Dato che questi Cynidiceani stanno vivendo lo stesso sogno, sembra che si comportino in modo più normale di quelli delle stanze 54 e 55. Se non vengono attaccati fisicamente, essi continueranno a giocare e a parlare di gioco. Potrebbero addirittura invitare la compagnia ad unirsi al gioco. Se vengono attaccati, risponderanno a fil di spada. Essi penseranno che una banda di ladri sia penetrata nella stanza per derubare i presenti. Inoltre, se la compagnia cerca di prelevare dei soldi senza vincerli al gioco, nella stanza giungeranno anche il chierico e le sue guardie hobgoblin (dalla stanza 58) che, appena oltre la porta segreta della parete sud, attaccheranno immediatamente.

Se i giocatori intendono unirsi al gioco, il DM utilizzerà dei semplici sistemi per stabilire le vincite di ciascuno. Ad esempio, DM e giocatore tirano entrambi 1d20. Il risultato più alto vince ed in caso di parità, il giocatore perde. La scommessa viene stabilita prima di tirare i dadi (si suggeriscono somme comprese tra le 50 e le 1.000 MO). I personaggi non possono vincere più denaro di quello disponibile nella stanza. Se i PG incominciano a vincere grosse somme, è probabile che il chierico della stanza 58 attacchi, in quanto egli considera di suo possesso tutto il denaro della stanza da gioco - in quanto chierico di Zargon, ha stabilito di requisiti

re la maggior parte del denaro come "tasse".

Il personaggio posseduto da Demetrius si dirigerà immediatamente verso la parete sud e cercherà la porta segreta. Sa che il suo nemico è molto vicino.

La stanza da gioco contiene 3.000 MA, 5.000 MO, 26 gemme per un valore totale di 3.100 MO e 6 gioielli per un valore totale di 6.000 MO.

58. STANZA DEL CHIERICO

Nella stanza c'è Darius il chierico malvagio e le sue guardie hobgoblin. Essi saranno pronti a ricevere la compagnia nella stanza ma è più probabile che ne fuoriescano alla carica quando i personaggi tenteranno di appropriarsi dei tesori della stanza da gioco (stanza 57). Se i personaggi hanno cercato di rubare i tesori della stanza 57, i Cynidiceani si uniranno al combattimento, altrimenti non faranno nulla, a meno che non vengano attaccati. Le forze di Darius comprendono:

Darius: CA 5; C 6; pf 22; MV 6; N°ATT 1 a +1 o incantesimo; F 1-6+1; TS C6; ML 10; AM C; Fo 13, In 9, Sa 16, De 9, Co 13, Ca 14.

Darius possiede i seguenti incantesimi:
1° livello: *cura ferite leggere*, *luce magica***
2° livello: *benedizione****, *silenzio* (Raggio 5m)
*3° livello: *incantesimo del colpire*
*4° livello: *cura ferite gravi*

* solo se si utilizzano anche le **Regole Expert**

incantesimo inverso se si utilizzano le **Regole Expert

6 hobgoblin: CA 6; DV 1+1; pf 5 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C). Il DM può cambiare il numero degli hobgoblin, se lo desidera.

12 Cynidiceani: CA 9; UN; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS UC; ML 8; AM C).

Incantesimi suggeriti per Darius:
Prima del combattimento: *benedizione sugli hobgoblin* (o il suo inverso sulla compagnia)

1° round: *silenzio* su un mago della compagnia

2° round: *incantesimo del colpire* sulla propria mazza

3° round: l'incantesimo più appropriato

Darius, a seconda degli eventi del combattimento, può utilizzare gli incantesimi in un ordine differente da quello esposto ma li sceglierà sempre nel modo più intelligente possibile.

Eccezion fatta per Darius e gli hobgoblin, nella stanza non c'è alcunché di interessante.

Quando i personaggi non desiderano più avventurarsi nella Città Perduta, essi si possono preparare per il viaggio oltre le aride distese del deserto, nel tentativo di raggiungere la civiltà. Supervisionate attentamente i loro preparativi e concedete loro dei punti esperienza se i PG agiscono considerando attentamente i problemi concernenti la sopravvivenza nel deserto (tale bonus non dovrebbe eccedere i 200 PX a testa, sebbene un'idea molto buona – come portarsi dietro le carte stellari dei Magi di Usamigaras – potrebbe valere altri 100 PX).

Anche a seguito dei migliori preparativi, i PG non saranno in grado di trovare una mappa che fornisca l'esatta posizione di Cynidicea, e la probabilità di perdersi nuovamente rimane pur sempre molto alta.

La compagnia sarà tuttavia abbastanza fortunata da non effettuare incontri pericolosi durante il viaggio e da non dover sopportare un'altra tempesta di sabbia. Le giornate saranno terribilmente calde e le notti incredibilmente fredde.

Durante il terzo giorno di viaggio, la compagnia noterà un piccolo punto all'orizzonte, in volo e che si sta avvicinando velocemente. Ed eccolo diventare Arnulf, con tanto di tappeto volante! Il commercio a Specularum è stato abbastanza fruttuoso. Non appena riconosce la compagnia, ne rimane deliziato. Ha intenzione di incontrare Sindar a Specularum e sarebbe ben più che compiaciuto di portare con sé i PG. Il tappeto magico è molto speciale, con una parola di comando le sue dimensioni crescono fino a poter trasportare tutto il gruppo.

Una volta in aria, Arnulf non resiste alla tentazione di dimostrare cosa il suo nuovo giocattolo sia in grado di fare. Egli farà eseguire al suo tappeto le più incredibili e brusche manovre. I personaggi dovranno effettuare con successo un controllo della Costituzione o essere colti dal mal d'aria. Quando Arnulf si accorge che le sue acrobazie non sono molto apprezzate, smetterà immediatamente e farà rotta direttamente su Specularum, anche se non gli dispiacerebbe spaventare qualche umanoide poco simpatico. Appena il gruppo si avvicina a Specularum, la compagnia dovrebbe già pre-gustare il momento in cui scenderà dal tappeto per toccare qualcosa di più solido (e sicuro).

Se la compagnia dovesse cercare di rubare il tappeto, i personaggi si accorgeranno che non riescono a farlo funzionare a dovere (manovre effettuate a caso, in volo tende ad arrotolarsi a meno che non lo si tenga fermo, ecc.). Arnulf ha fatto contrassegnare il tappeto da un mago potente cosicché, se il tappeto dovesse venirgli rubato, egli sarà in grado di rintracciarlo.

In prossimità di Specularum, Arnulf lascerà la compagnia a terra vicino ai cancelli della città.

Dato che l'avventura in Specularum è l'ultima del libro, la maggior parte dei personaggi dovrebbe essere attorno al 3° o 4° livello. Se ancora non sono in questa condizione, potreste fare in modo che Thendara, l'Immortale, li chiami a sé presso il palazzo della Principessa d'Argento, se ancora non ci sono stati. Se volete far intervenire Thendara, leggete l'interludio E (pag. 46).

Se la compagnia volesse ritornare alla Città Perduta, Arnulf conosce la strada da seguire.

Mappe

154-157

PREPARAZIONE DELL'AVVENTURA

La Società Velata è un'avventura che ha luogo nella città di Specularum. I personaggi giocanti vengono coinvolti nelle lotte di potere della città.

Prima di giocare il primo incontro, leggete attentamente sia l'incontro in questione che l'introduzione seguente. Non è necessario che voi leggete tutto il modulo prima di iniziare a giocare. L'avventura si svolgerà nell'arco di molte notti; leggete, volta per volta, soltanto le parti che riguardano la sessione di gioco che presiedete.

Specularum

Specularum, la capitale del Gran Ducato di Karameikos, è la città più importante della zona. Specularum ed il Ducato sono governate dal Duca Stefano Karameikos III. Specularum è la città del Duca ed il centro commerciale dei suoi possedimenti. La popolazione è composta da 50.000 anime che vivono in città o nelle zone limitrofe; per lo più sono fattori, artigiani, marinai e mercanti.

Si può accedere alla città approdando al porto. Il porto è protetto dal lato del mare da due lunghi moli. Ad est della città c'è un grande fiume che permette alle navi di trasportare merci verso l'entroterra raggiungendo così altre città del Ducato.

La guarnigione della città, pronta ad ogni evenienza, è composta da 5.000 soldati. Il Duca inoltre comanda un reparto speciale, la Guardia Elfica, destinato alle missioni speciali e talvolta utilizzato come guardia del corpo. La Guardia Elfica, al gran completo, spesso pattuglia le zone forestali a nord della città.

Poco più a sud della città, c'è la residenza privata del Duca, amministrata localmente da un suo cugino fidato. Il territorio si presenta per lo più come una serie di boschi ben tenuti e giardini. La residenza è circondata da basse mura (alte 4 metri e mezzo). Il Duca utilizza questa dimora come residenza estiva e come riserva di caccia personale. Chiunque venga trovato sul suo territorio viene trattato come un braconiere.

I lavoratori poveri ed i ladri di poco conto, vivono appena fuori la cinta di mura della città. Essi lavorano in fattorie distanti e presso il feudo di Marilinev, il cui territorio circonda la città. La città in sé presenta tutti i servizi di cui i personaggi potrebbero aver bisogno; siete liberi di sistemare tali luoghi dove volete.

La città è un luogo affollato, rumoroso e poco salutare. È molto simile alle città medioevali della Germania o dell'Italia. Se avete occasione di leggere le descrizioni di tali città, potrete disporre di prezioso materiale per la visualizzazione di Specularum.

Le strade sono molto strette, contorte e buie. Non esiste un sistema di fognatura

eccezion fatta per alcuni canali di scolo al centro delle strade, che sono comunque all'aperto. Nelle parti più povere della città non è insolito vedere polli, oche e capre che scorrazzano liberamente per le strade.

La maggior parte degli edifici è composta da uno o due locali. Essi sono costruiti con mattoni di argilla essiccata o fango e canne montati su uno scheletro di legno. Ben pochi edifici sono in pietra o di mattoni cotti. La maggior parte dei negozi si trova al piano terreno, mentre l'esercente vive al piano superiore.

L'acqua viene atinta dai pozzi pubblici o direttamente dal fiume se il livello è basso.

Crimini e bande di delinquenti sono abbastanza comuni. Le bande si incontrano nottetempo vicino alle mura della città e nelle sue parti più squallide.

Condizione di un'Avventura in Città

La maggior parte delle vostre avventure si sono svolte nei dungeon. Questa avventura è molto diversa – l'azione ha luogo in una città. I giocatori, spesso e volentieri, vi sorprenderanno prendendo strane decisioni o compiendo azioni particolari. Man mano che i PG vengono coinvolti nei fatti dell'avventura, essi andranno in luoghi o faranno cose i cui estremi non vengono descritti in questo testo.

Permettete che i giocatori visitino posti che non sono disegnati sulla mappa. Fate in modo che i PG prendano nota del nome del posto, la sua locazione e tutto ciò che possa essere importante ricordare. Se i personaggi ritorneranno in quel posto, chiedete loro di ricordarvi i dettagli della situazione. Tutto ciò renderà il vostro lavoro più facile ed incoraggerà i giocatori a tenere a mente i dettagli.

I personaggi, inoltre, interagiranno con PNG che non sono descritti nel testo. Non fatevi prendere dal panico! Siete pur sempre un DM e cercate quindi di divertirvi – improvvisatevi attori e giocate il ruolo del PNG. Caratterizzate il più possibile queste persone; fornite ai giocatori un motivo per cui si possano ricordare del PNG. Ancora, se il PNG è importante per l'avventura, fate in modo che i PG vengano a sapere dove lo si può incontrare solitamente; descrivetelo in dettaglio e giocate il suo ruolo con attenzione.

LE FAMIGLIE DI SPECULARUM

Incontri

L'avventura è divisa in una serie di incontri separati. Tali incontri, l'uno collegato all'altro e giocati in ordine, compongono un'avventura completa. Gli incontri sono molto diversi da quelli giocati finora. In questi incontri, sarà molto probabile che la compagnia non agisca in gruppo. Alcuni personaggi potrebbero schierarsi con una famiglia mentre altri potrebbero parteggiare

per una diversa. Se ciò accade, i personaggi potrebbero trovarsi in conflitto gli uni contro gli altri. Ciò deve essere permesso; cercate comunque di evitare le situazioni in cui i personaggi potrebbero essere costretti a uccidersi a vicenda. Permettete loro di sfuggire alla situazione non senza correre qualche pericolo.

Alcuni incontri si verificano per le strade della città. Dato che le strade sono affollate, strette e fangose, i personaggi si muoveranno alla stessa velocità alla quale percorrono i dungeon.

Incontri Casuali

In questa avventura non ci sono incontri casuali. Se i personaggi hanno bisogno di trovare una persona abbastanza comune (un povero briccone, un mendicante, un mercante, ecc.), essi la scovano senza problemi. Se invece volessero trovare una persona non molto comune (un chierico, un guerriero, un mago, un nobile, ecc.), essi dovranno recarsi nel posto dove probabilmente è più facile incontrarla (un tempio, ad esempio) o perdere tempo e denaro visitando taverne, locande, mercati e chiedendo informazioni. Se i personaggi vogliono trovare una persona particolarmente potente o importante, le loro possibilità sono praticamente inesistenti a meno che non dispongano di importanti informazioni o non siano mossi da particolari motivazioni.

La città ospita numerose Chiese, per lo più per chierici di Allineamento Morale Legale. Esiste qualche Chiesa Neutrale, ma esse sono poco frequentate. Esistono addirittura Chiese Caotiche; esse si riparano nel segreto più assoluto e sono ben lungi da pubblicizzare la loro esistenza. Se i personaggi hanno bisogno di cure o di aiuti di questo tipo, essi possono ottenerli presso la Chiesa cui appartiene il Chierico del gruppo. Naturalmente, si richiede che i beneficiati facciano una piccola offerta al tempio (qualsiasi cosa, dai fiori agli oggetti magici) oppure che questi svolgano un determinato servizio per la Chiesa.

NOTE: i PNG che sono Uomini Comuni subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. I loro tiri salvezza sono quelli di un Guerriero del 1° livello.

I personaggi possono, riposando, recuperare i punti ferita persi, al ritmo di 1 punto ferita al giorno. Riposare significa nessun combattimento, nessuna magia e non allontanarsi dal luogo dove si riposa.

Radu

Alla veneranda età di 63 anni, Anton Radu controlla la sua famiglia e la sua organizzazione con un polso di ferro, anche se nascosto. Egli è assistito da suo fratello Cartha, i suoi due figli Zweis e Antonito e i loro due figli Theodosius, Emil e Pieter.

Essi sono anche i capi della Società Velata, che combatte i propri nemici col crimine

ed il terrore. Soli pochi membri della Società Velata sanno chi siano i veri capi.

La famiglia Radu può contare su numerosi contatti nelle zone di mercato e d'affari della città. Il loro forte controllo esercitato sia sui distretti del porto che su quelli delle mura di Specularum, influenza grandemente gli affari concernenti le costruzioni delle navi e sia l'importazione che l'esportazione. I Radu stanno cercando di controllare anche le istituzioni "bancarie" ed i loro affari, così da poter dettar legge al Duca stesso.

Torenescu

La famiglia Torenescu era una volta una fazione molto importante poiché controllava il giro d'affari quotidiano della città; purtroppo alla morte del capo famiglia, Christoph Torenescu, l'influenza della fazione è scemata in modo considerevole. Il nuovo capo famiglia è il figlio di Christoph, Aleksandar, un giovane di 26 anni. Proprio a causa della giovane età del nuovo leader si è creata una situazione incontrollata di lotta interna (specialmente tra Aleksandar e suo zio Boris) che ha causato la netta perdita di potere della famiglia.

La famiglia vuole ritornare alla gloria passata. I Torenescu possono ancora disporre di una notevole influenza politica e di un discreto controllo de "La Collina", il distretto nobiliare della città. Tra i personaggi importanti schierati dalla parte dei Torenescu, possiamo annoverare Lady Magda, Yaros (uno dei consiglieri privati del Duca) e "Lord" Dimitros (l'eccentrico principe dei mendicanti).

Vorloi

La famiglia Vorloi, considerata dalle altre fazioni come una congrega di "appena arrivati", ha sempre rifiutato di adeguarsi al modello politico. La fazione è controllata apertamente dal Barone Vorloi. Attingendo alle sue risorse accumulate da vero principe dei mercanti, il Barone Vorloi mantiene una flotta mercantile a scapito della famiglia Radu. Egli resiste a tutti i loro tentativi di controllo dei suoi traffici (o dei traffici di coloro che si sono schierati dalla sua parte). Nondimeno, la famiglia Torenescu non vede di buon occhio i Vorloi poiché si sono rifiutati di schierarsi dalla sua parte in quanto costituita da nobili.

I Vorloi ed i loro affiliati, preferiscono essere lasciati da soli. Il Barone è riuscito a mantenere la sua "privacy" grazie alla sua influenza tra i comandanti dell'esercito del Duca. Egli spera di guadagnare maggior potere e di ottenere dal Duca l'appalto per traffici sempre più importanti (e redditi). Per ottenere il suo scopo, egli cerca di non scendere apertamente in guerra con le altre fazioni e riduce al silenzio le cattive notizie che potrebbero pervenire alle orecchie del Duca. Nasconderà tutti i problemi, impedi-

sce che le altre famiglie ottengano dei particolari favori dal Duca.

Altri membri della fazione Vorloi sono la figlia del Barone, Marianna e Mikel (il comandante della Guardia Phorsis) e ancora l'ammiraglio Hyraskos. Il Barone ha anche un figlio, Grygori che sfortunatamente è un sempliciotto un po' strambo, disgusto del padre.

LA FESTA DI LUCOR

Anton radu si protese sul tavolo, appoggiandosi le braccia ossute. Guardò attentamente gli altri - Zweis, Antonito e Cartha - cercando di indovinare i loro dubbi nascosti. "È vero che Lady Magda parteciperà alla Festa?"

"Sì, padre," Zweis disse in fretta. "Sarà lei a guidare la Sfilata delle Fanciulle dal castello".

"I membri sono stati informati. Tutto sarà pronto," Cartha mormorò sottovoce.

"E, i nostri amici, Antonito, pensi che sospettino qualcosa?"

"Le mie spie negano l'esistenza di alcun sospetto." Antonito distolse subito lo sguardo dagli occhi di suo padre.

"Molto bene. Allora, alla Festa di Lucor, procederemo."

Entrare in Specularum

I personaggi entrano in città per la prima volta. Questo incontro farà sì che i personaggi familiarizzino con la città e si rendano conto di come le cose funzionano. Inoltre l'incontro incoraggia i giocatori a prendere posizione con diverse fazioni nella lotta per il potere. Permettete che i giocatori facciano domande in giro e che apprendano, man mano che giocano, il maggior numero di informazioni sull'ambiente che li circonda. Preparatevi delle risposte alle domande più comuni: c'è una locanda qui vicino? Quanto costa? A che ora siamo del giorno?

Il cancello si apre. Un manipolo di soldati armati di giavelotti si avvicina all'entrata. Essi vestono delle cotte rosse e blu con lo stemma di una nave sul davanti. Oltre il cancello c'è una strada fangosa e stretta. È incredibilmente affollata di persone. I più indossano i loro vestiti migliori e molti indossano vesti multicolori. Mescolati alla folla ci sono anche giocolieri e mangiatori di fuoco. Il rumore dei fischi, tamburi, canti e grida allegre rendono difficile qualsiasi conversazione.

"Alt! Volete entrare a Specularum?" una guardia grida oltre il cancello. "La tassa è di otto pezzi d'argento, a testa. Le armi devono essere fermate nei loro foderi con dei pezzi di stoffa, ad eccezione dei pugnali. Le armi non bloccate verranno multate. L'omicidio commesso con le armi liberate è punito con la confisca di tutti i beni o con la morte se il colpevole è un nullatenente. Se interferirete con il lavoro delle guardie del

LA SOCIETÀ VELATA

Duca, finirete in prigione. Per il tradimento la pena è particolarmente gradevole – vi tortureranno per un giorno e poi vi squarteranno. Insomma, divertitevi.”

La guardia sembra abbastanza seccata. Egli cerca di guardare la Festa appena oltre la sua linea di vista, mentre voi cercate di parlargli. Egli recita il suo discorso a memoria apparentemente interessato solo della parte finale, cioè quella riguardante le varie punizioni.

La guardia raccoglie la tassa di entrata (3 delle 8 MA vanno a finire nelle sue tasche). Egli controlla che tutte le armi siano assicurate al fodero. Blocca le spade con delle cinghie ed avvolge i giavellotti e le armi simili con dei pezzi di stoffa. I personaggi dovranno impiegare un round a togliere i fermi, se vogliono liberare le armi. Dopo aver legato le armi, la guardia si dimentica completamente dei PG e dedica la sua attenzione alla Festa. La guardia ha vissuto qui per la maggior parte della sua vita e può fornire molte informazioni sulla città e su cosa sta succedendo.

Oltre i cancelli si agita una moltitudine di gente. Il fango sollevato dai danzatori e dagli acrobati si attacca agli stivali delle persone. Le persone si stratonano l'un l'altra, cercando di allungare il collo per dare un'occhiata ai vari acrobati, lanciatori di coltelli, orsi danzanti e menestrelli. Gli odori delle fogne aperte, della carne arrosto, del pane, del grano e del vino si mischiano producendo un misto strano ma inoffensivo.

Improvvisamente la folla si fa da parte. La musica cambia e diventa un rintocco di campane che accompagna dei canti cerimoniali. Statue, portate da parecchi uomini, sembrano fluttuare sopra le teste della folla. Al seguito c'è una portantina trasportata da chierici.

“Inizia la processione!” urla un ragazzo.

La Processione di Lucor avanza verso i cancelli. La processione fa parte di una cerimonia religiosa in onore di un leggendario chierico locale, chiamata presso la baia dove galleggiava la statua di Lucor. Ogni anno la processione viene condotta da una donna di alto rango e importanza. Quest'anno l'onore è toccato a Lady Magda, membro della fazione Torenescu.

La Festa è di grande importanza. Questo fatto ha compiaciuto la famiglia Radu – se la Festa ha dei problemi, problemi che sembrino causati dalla fazione Torenescu, i Torenescu cadranno in disgrazia.

La processione si ferma. Qualcosa sta succedendo più avanti. Ci sono tre uomini che litigano. Il silenzio si impadronisce della folla, mentre questa si allontana dalla processione. Due uomi-

ni, uno piccolo, grasso e butterato e l'altro alto e magro stanno litigando con il capo portatore della portantina.

Nero di rabbia, l'uomo piccolo e grasso dice al capo portatore: “Pazzo pelato, voi Torenescu credete di essere i padroni di tutte le strade? C'è spazio per tutti, senza che ti comporti come uno scimmione!”

Il capo portatore punta una verga verso il viso dell'uomo. “Allontanati dal percorso della Processione di Lucor, infimo Radu!”

L'uomo alto e magro, sputando sulla statua di Lucor dice: “Quel vecchio pazzo? Non mi far ridere!”

Il capo portatore colpisce l'uomo alto, sbattendolo nel fango. L'uomo basso tende i muscoli, pronto a scattare.

Se i personaggi agiscono, possono scongiurare il verificarsi di un ulteriore episodio di violenza. Se essi agiscono a favore dei due uomini, i Radu li cercheranno. Se si schiereranno dalla parte del portatore, essi verranno cercati dai sostenitori dei Torenescu. Diverse storie sull'incidente passeranno di bocca in bocca. Se i personaggi continuano a guardare senza intervenire, sul posto giungeranno due uomini in livrea verde che interromperanno la lite e calmeranno entrambe le parti. Questi uomini sono i servi di Vorloi.

Dopo questa scena, i personaggi possono apprendere di più sulle famiglie di Specularum, chiedendo informazioni agli astanti. Qualcuno risponderà in modo neutro, mentre altri sosterranno vivamente una fazione o l'altra. Una volta risolto l'incidente, la processione può andare avanti.

Trovare una Stanza

Quando i personaggi decidono che è ora di trovare un posto per dormire (ricordategli chiedendo loro dove intendono passare la notte) essi troveranno le locande molto affollate. Dovunque si rechino, i PG troveranno solo una stanza molto piccola, in grado di ospitare al massimo 3 persone. Se accettano la stanza, l'avranno pagando 1 MO per persona. Fate loro notare che gli altri personaggi potrebbero trovare alloggio in un'altra locanda, anche se ciò significherebbe separarsi. Se i personaggi rifiutano la stanza, passeranno la notte dormendo nel fango delle strade.

Quando i personaggi pagano la stanza, dite loro che mancano alcuni soldi; sono stati derubati. La somma mancante non deve essere eccessiva, solo quanto basta a far sì che prestino abbastanza attenzione quando girano per le strade della città.

Durante la sera, uno dei seguenti eventi coinvolgerà i diversi personaggi, o i gruppi in cui si sono divisi. Se è possibile, fate in modo che gli eventi non accadano a tutti i personaggi. Il primo evento dovrebbe coinvolgere i guerrieri o i personaggi dalla corporatura robusta, il secondo i ladri o i personaggi che si trovano fuori della locanda.

Primo Evento

Leggete il testo seguente ai personaggi (meglio se guerrieri) mentre si stanno rilassando nella locanda.

I cittadini, al fine, hanno messo da parte i loro festeggiamenti anche se ci è voluto molto tempo, cibo e parecchie libagioni con liquori forti. Da un punto imprecisato della fumosa stanza comune, proviene una voce.

È un uomo sfregiato: “Ehi voi laggiù! Volete lavorare? Venite qui, sedete e bevete. Ho bisogno di persone forti. Il mio nome è Theosius. Mi sembrate coraggiosi. Volete guadagnare un po' di soldi?”

Theosius continua spiegando di aver bisogno di persone prestanti che svolgano, di quando in quando, alcuni lavoretti. Nessuna delle missioni comporta l'infrazione della legge, ma potrebbero esserci dei rischi. Egli insisterà molto che i personaggi accettino il lavoro dando la loro parola. Se essi accettano, Theosius darà 3 MO a testa, in segno di fiducia. Egli si metterà in contatto con loro quando ce ne sarà bisogno (Theosius cercherà di contattare i personaggi nella sezione “IMPIEGO”).

Theosius lavora per i Torenescu e così anche le persone che lavorano per lui. Se i personaggi chiedono informazioni su Theosius, essi scopriranno che si tratta di un intagliatore di legno, un rispettato artigiano. Si sa per certo che svolge la maggior parte del lavoro per i nobili della città e si dice che abbia a disposizione un discreto gruzzolo.

Secondo Evento

Leggete il testo seguente ad un personaggio (meglio un ladro) che sia al di fuori della locanda.

Un uomo sta camminando appena fuori della locanda. Cammina a zig zag, come se fosse ubriaco. Passando, sorride ed annuisce. Improvvisamente, 3 uomini incapucciati escono dall'ombra e l'uomo ubriaco si volta di scatto. Sembra che nessuno dei 3 porti delle armi.

“Così sei nuovo della città, non è vero?” chiede l'uomo che ora sembra piuttosto sobrio. “Sembra che tu abbia bisogno di lavoro. E noi abbiamo bisogno di qualcuno che lavori, qualcuno che sembri abbastanza sveglio, come te. Sono sicuro che ci aiuterai volentieri. Sei alloggiato qui?” chiede, indicando la locanda. “Sarebbe un'ottima idea se, per un po', non lasciassi la locanda. Ci vediamo domani sera. Prendi questi”, dice, lanciando una piccola borsa.

Detto questo, l'uomo si confonde con le ombre e si dilegua. La borsa contiene 20 MO.

Gli uomini sono membri della Società Velata dei Radu. Se vengono attaccati, fuggono all'istante. In questo modo, la Società Velata vedrà nei PG dei nemici. Se i personaggi fanno domande in giro, le risposte saranno alquanto evasive. Alla gente non piace parlare degli uomini incappucciati. Se i PG fanno domande al locandiere, questi risponderà che il suo è un lavoro tranquillo e che non intende movimentarlo; non crea problemi alla gente, e la gente non li crea a lui.

Se i personaggi provano a recarsi presso le autorità, la cosa non li aiuterà molto. Gli ufficiali li indirizzeranno sempre ad altri uffici - il Magistrato alla Guardia, la Guardia al Constabile, il Constabile al Baliffo, il Baliffo al Magistrato, ecc. I PG non ricaveranno ulteriori informazioni - non certo per paura, ma a causa della burocrazia, del protezionismo e della corruzione. Nessuno degli ufficiali è malvagio.

Dopo aver incontrato i membri della Società Velata, i PG vengono costantemente osservati dal locandiere, dai mercanti e dai membri stessi della Società Velata. Se un giocatore chiede di voler sapere se qualcuno lo sta osservando, o se qualcuno sta osservando il gruppo, fategli tirare 1d6 ed aggiungete il bonus della Saggezza. Il PG si accorgerà di qualcosa se il risultato così ottenuto è maggiore o uguale a 5. Il giocatore in questione può cercare di far perdere le proprie tracce, ma non saprà se ci sarà riuscito. Non ci sarà riuscito comunque.

SOTTO I PAVIMENTI

Zweis osservò nervosamente i presenti seduti attorno al tavolo. Antonito si guardò distrattamente un unghia. Anton, curvo dietro ad una candela, rimaneggiò i vari fogli. "Zweis sembra un po' a disagio," pensò Cartha. "Bene".

"E così non ha funzionato come pensavi," disse Anton, fissando Zweis. "Un piano debole che non ha funzionato. Ed ora cosa facciamo?"

"Prendi una decisione" ruggì Antonito. "Un pugnale nella notte saprà far ragionare i Vorloi. Gli altri sono impazienti. Basta con questi scherzetti da niente."

Anton lo guardò con calma: "Devo dedurre che vorresti essere tu a guidarli? Dobbiamo essere cauti. Non commetteremo più errori. Cartha, tu cosa ne dici?"

"No non possiamo" Anton disse infine. "È troppo presto. Non c'è altro da dire. Buona notte, ci vediamo fuori." Anton si alzò in piedi e tese un braccio tremolante a Zweis. L'uomo più giovane lo sorresse ed insieme uscirono dalla stanza.

"Bene, che cosa ne pensate?" chiese Cartha. "Io inizierei col mercante Fortunato, Antonito." Antonito volse lo sguardo alla porta chiusa. "Sono d'accordo. Quando si farà?"

Alla Locanda

Se i personaggi, al mattino, si incontrano presso una locanda, leggete loro il testo seguente; anche se i personaggi sono divisi in gruppi, leggete comunque il testo a tutti quanti.

Nella locanda ormai è mattina. Un gatto sta giocando con qualcosa nell'angolo della stanza. La figlia del locandiere sta spazzando il pavimento. Dal retro proviene il rumore secco di un cozzare di piatti e il tonfo che provocano cadendo nel lavello. Un viaggiatore sta russando in un angolo. Improvvisamente una donna di mezza età spalanca la porta e guarda freneticamente all'interno.

"Per favore, un cuore gentile venga e mi aiuti!" ella implora assalita dal panico. Ella si guarda attorno nella speranza di trovare una risposta. "Oh salvatemi! Nella mia casa ci sono i demoni, ne sono certa. Li sento parlare di notte. Mi vogliono prendere, oh per favore!" ella dice, cadendo in ginocchio.

Il locandiere corre all'interno, si inginocchia vicino alla donna e cerca di confortarla.

"Buona moglie Thanato" egli dice sconcertato "cosa sta facendo? Venga si segga." Si gira dicendo: "Qualcuno di voi può aiutare questa signora? Qualcuno può andare a dare un'occhiata per vedere di cosa si tratta?"

Se la compagnia non ignora la scenata isterica della donna, ella si aggrapperà a loro, raccontando la sua storia. Ella giura che un qualcosa si trova nella sua dispensa. La può sentir muovere - per lo più di notte, ma a volte anche di giorno. Le cose vengono spostate ed il cibo scompare. Appena pochi minuti fa, è accaduto di peggio. Questa volta ha sentito delle voci e quelle voci la stavano chiamando. Implora l'aiuto della compagnia. Dietro di lei, il locandiere indica la moneta d'oro che tiene in mano.

Se la compagnia rifiuta il proprio aiuto, il locandiere chiama un personaggio in disparte. "Se voi non aiuterete questa donna, vi butterò in mezzo ad una strada, cani senza cuore, e vi denuncerò come debitori e spargerò la voce in tutte le locande che conosco. Non pensiate che non ne sia capace!"

La donna conduce i personaggi presso una casa a qualche passo dalla locanda. Ella mostra ai PG l'entrata della dispensa. È una botola sul retro della cucina, dietro al forno di mattoni. Ella si rifiuta di procedere oltre.

1. Sotto il Giardino

Una grossa caverna di terra ha il pavimento ricoperto di fango profondo quasi un metro. La volta è sorretta da travi incrociate; il soffitto è ricoperto di tavole. Alcuni motti di fango scendono dalle spaccature. Dall'altra parte della stanza ci sono 3 uomini nudi e smagriti che stanno spalando alla luce tremolante di una lanterna. Tre grosse creature in armatura stanno osservando il loro lavoro.

Se uno dei personaggi entra nella stanza, uno degli uomini getterà la pala di lato e gli correrà incontro. Gli hobgoblin imprecheranno e si lanceranno alla carica.

Hobgoblin (3): CA 6; DV 1+1; pf 7 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C; ciascuno trasporta 5 MA

Se i personaggi sconfiggono gli hobgoblin, i 3 uomini si getteranno ai piedi dei PG e li ringrazieranno a più non posso. Gli uomini sono stati catturati circa un anno fa e da allora sono stati impiegati per scavare gallerie sotto la città. Gli uomini non combatteranno ma non lasceranno i PG finché questi non risaliranno alla superficie.

2. La Dispensa di Fortunato

Un leggero pannello di legno copre la dispensa illuminata a stento. L'aria è secca e odora di carne. Dalle travi pendono prosciutti e salsicce. Al centro della dispensa, due uomini incappucciati stanno scavando con lena. Lì vicino c'è un grosso fagotto.

"Forza," dice un uomo. "Penso che sia abbastanza profondo. Seppelliamolo e andiamocene."

"No," dice l'altro. "Voglio scavare più profondamente. Nessuno deve poterlo trovare, tranne noi."

Se gli uomini non vengono disturbati, essi continuano a scavare ancora un po' e poi mettono il fagotto nel buco. Essi ricoprono il punto dove hanno scavato con della sporcizia, vi spostano sopra alcuni oggetti e poi lasciano la dispensa. Se i personaggi rivelano la loro presenza, i due uomini cercheranno di fuggire. Nel grosso fagotto c'è il cadavere di una giovane donna, uccisa di recente. Leggete "L'Investigazione" per ulteriori informazioni riguardanti la donna e la casa.

Gli uomini, se vengono catturati, consigliano ai giocatori di rilasciarli. Altrimenti, essi dicono, avranno dei guai con le persone della Società Velata. I personaggi legali dovrebbero impedire che i due catturati vengano uccisi. Essi, anzi, dovrebbero costringere gli uccisori a costituirsi oppure vedere cambiato il proprio Allineamento Morale in Caotico.

Due uomini (ladri di 3° livello): CA 7; L 3; pf 8,7; MV 12; N°ATT 1; F 1-8; TS L3; ML 6, 10 durante la discussione; AM C

3. Compagnia di Esplorazione dei Coboldi

Questa caverna, scavata nel terreno, è debolmente illuminata da delle torce. Dalla caverna prevengono i suoni di numerose creature. Al centro della stanza c'è un gruppo di coboldi che si sta affaticando per erigere un palo di supporto. Uno di questi si gira improvvisa-

LA SOCIETÀ VELATA

mente verso di voi. Il palo slitta di qualche centimetro e un cumulo di terra si stacca dal soffitto per investire in pieno il gruppo.

La galleria che conduceva nella stanza crolla in una nube polverosa. Uno dei coboldi sibila in comune: "Venite ad aiutarci o rimarremo tutti intrappolati!"

Se i personaggi danno una mano, i coboldi lasciano andare il palo non appena i PG si avvicinano. Se i personaggi effettuano con successo un tiro per vincere l'iniziativa, essi riescono ad afferrare il palo. Se non riescono ad afferrare il palo, il soffitto crolla ed ogni PG subisce 1 ferita. I personaggi riescono a liberarsi della terra franata in un round. I coboldi attaccano mentre i personaggi non possono difendersi.

La galleria di accesso può essere liberata in un turno. Vicino al palo ci sono alcuni attrezzi di dimensione adatta ad un coboldo, una borsa di cibo andato a male e un borsellino contenente 5 MO.

Coboldi (10): CA 7; DV 1/2; pf 2 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM C

4. Fossa dei rifiuti

Il piccolo passaggio laterale emana un tanfo terrificante. Le pareti sono scivolose e ricoperte di fanghiglia.

Un improvviso fruscio è seguito da un netto e secco "plop". Il passaggio viene riempito da esalazioni solforose.

I personaggi si trovano immersi fino alle ginocchia in una fossa di rifiuti di una taverna piena di immondizia putrescente. Al di sopra della stanza c'era una cisterna che ora si è fracassata qui sotto; in corrispondenza di tale punto, c'è un foro sul soffitto.

5. Dispensa della buona donna

In fondo alla scala c'è una dispensa sporca; l'aria è secca. Alcune borse sono impilate contro le pareti e le ragnatele regnano sovrane negli angoli. Un sacco di mele essiccate riversa parte del suo contenuto sul pavimento.

Dall'angolo sud est proviene uno scalpiccio accompagnato da uno squittio.

Se la compagnia si gira per dare un'occhiata, i PG vedranno un grosso ratto correre fuori vista. Se i personaggi lo seguono, essi vedranno un'ombra che si muove nell'angolo sud ovest della dispensa. Un'attenta ispezione di tale angolo, mostrerà l'entrata nascosta di un piccolo passaggio. Per passare, i personaggi più alti di un halfling dovranno mettersi carponi.

L'aria è piena di tramestii e sussurri, ma la fonte sembra essere invisibile.

Se i personaggi, muovendosi, prestano attenzione ai suoni, troveranno che questi sono più forti nell'angolo nord ovest. Un attento esame rivela un altro passaggio dietro un sacco di grano. Anche qui, per passare, i personaggi più alti di un halfling dovranno mettersi carponi.

6. Il Morto Insepolto

Questa stanza una volta era, almeno sembra, la dispensa della casa. Ora è ingombra di macerie, travi bruciate e sporczia. Con attenzione, si possono intravedere alcuni sentieri che percorrono la stanza.

Per tutta la stanza, permane l'eco di una risata beffarda. Una luce azzurrina fluttua attraverso la stanza, assumendo la vaga forma di una persona. Essa passa attraverso i pali. Sembra che il suono provenga da essa. La forma passa attraverso una parete e scompare alla vista.

Se i personaggi rovistano tra le macerie, troveranno delle ossa, forse una volta appartenute ad una persona. Non appena le ossa vengono trovate, la luce azzurrina e la risata compaiono di nuovo. Sia che i personaggi colpiscano la luce o meno, quest'ultima non farà loro del male. Nascosta sotto una trave facilmente removibile, c'è una cassetta contenente 3 gioielli parzialmente fusi, del valore di 200 MO ciascuno.

Un leggero raspore sbotta improvvisamente in un secco schiocco.

Vengono afferrate le gambe di 3 personaggi (determinati a caso). Tirate per la sorpresa. I personaggi afferrati vengono sbattuti sul pavimento da tre zombi che sbucano da sotto le macerie.

Zombi (3): CA 8; DV 2; pf 5 ciascuno; MV 9; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 12; AM C

7. Dispensa di Turano

Contro la parete sud della stanza c'è un grosso cumulo di immondizia. Vicino all'imboccatura della galleria c'è una piccola carriola, carica di pale e picconi. Travi di legno sono ordinatamente impilate al centro della stanza. Nell'angolo sud est c'è una scala a pioli che conduce ad una botola sul soffitto.

Si ode il rumore di legno strofinato contro legno. Un raggio di luce filtra da una fessura del soffitto. Qualcuno sta aprendo la botola.

Giù per la scala scende un uomo incapucciato. Non si aspetta certo di trovare gente ma se i personaggi non si tolgono da mezzo, verranno visti senz'altro. L'uomo fugge se vede i personaggi. Se non li vede, egli prende una pala e percorre la galleria fino alla

stanza 2. Egli è un membro della Società Velata. È inoltre a conoscenza del fatto che i tunnel vengono scavati per penetrare le abitazioni dei suoi nemici. Leggete "L'Investigazione", per ulteriori dettagli riguardanti la costruzione che si trova in superficie.

Guerrigero del 2° livello (1): CA 5; G 2; pf 12; MV 12; N°ATT 1; F 1-8; TS G2; ML 8; AM C; trasporta 20 MO

L'INVESTIGAZIONE

Se i personaggi scoprono la donna assassinata e riportano il fatto alle autorità, essi vengono trattiene per un interrogatorio. I personaggi non hanno difficoltà a provare la loro innocenza se acconsentono a venire esaminati da un tribunale di chierici. Se i personaggi si rifiutano, vengono considerati colpevoli ed impiccati nel giro di pochi giorni.

Se l'assassinio non viene segnalato, un servo della casa Vorloi scoprirà il cadavere nello stesso giorno. Egli scopre la galleria che conduce alla dispensa della vedova. La vedova afferma di aver mostrato la propria dispensa a degli estranei e la descrizione dei personaggi viene comunicata ovunque. Se i personaggi non fanno niente di speciale, vengono arrestati quasi immediatamente. Essi potranno comunque dimostrare la loro innocenza col metodo descritto sopra. Se invece i personaggi si nascondono, essi verranno contattati dalla Società Velata. L'organizzazione fornirà loro cibo, riparo e protezione in cambio di alcuni servizi.

La donna assassinata è Lucia Vorloi, una nipote del Barone Vorloi. Si dice che avesse rifiutato le proposte di Stephanos Torenescu, insultandolo apertamente per il suo modo di fare pomposo e vanitoso. Un esame del corpo rivela che la donna è stata strangolata alle spalle, utilizzando una spessa corda. Il suo corpo non mostra altri segni. Sotto le unghie si sono trovati piccoli frammenti di capelli rossi: Lucia Vorloi è bionda. I capelli di Stephanos sono castano chiaro. Sulla guancia e sul palmo della mano destri, è stato trovato del sangue secco.

Dopo aver provato la loro innocenza, ai personaggi viene ordinato di accompagnare un tribuno (un guerriero di alto livello) sul luogo del delitto. Con loro si trovano due importanti chierici della città. Le indagini iniziano andando a Casa Vorloi.

Casa Vorloi

Qui vivono il mercante Fortunato Vorloi e sua figlia Lucia. Fortunato è in mare da ormai parecchie settimane. La casa è vuota. All'interno si notano segni di violenza – un pugnale e macchie di sangue sul pavimento, mobili e piatti rotti e vestiti strappati.

Tra le macchie di sangue, ne spiccano altre di colore marrone. Se il liquido viene assaggiato, si rivelerà essere un liquore molto forte. Ovviamente mancano anche alcuni oggetti di valore (gioielli, monete, ecc.). La ricerca non dà molti frutti.

Se i personaggi esaminano attentamente le tracce di sangue, essi troveranno un punto in cui sembra che il sangue sia stato strofinato via. Lì potrebbe esserci scritto qualcosa. È difficile a dirsi ma le lettere potrebbero essere BAD...BAO...RAD...RAO... Il messaggio è evidentemente incompleto.

Anche il pugnale è incrostato di sangue rappreso. Nei grumi sono imprigionati alcuni capelli rossi. Vicino alla dispensa c'è l'anello sigillo della famiglia Torenescu. Vicino alla botola c'è un piccolo pezzo di corda macchiata di sangue. Un attento esame di un personaggio a caccia di indizi, rivelerà che i pioli sono sporchi di bitume.

Casa degli Ospiti Turano

La casa è abbandonata, anche se qualcuno vi ha vissuto di recente. Questo è un piccolo edificio sul retro di una casa più grande posseduta da Turano, un macellaio. Egli ha affittato la casa ad un uomo di nome Skevlos, un giovane dai capelli neri e dal fisico imponente, sedicente un fabbro in viaggio. Skevlos ha lasciato la casa il giorno precedente.

La piccola casa non ha mobili fuorché un vecchio letto, uno scrittoio e una sedia. Alcune tracce di fango sul pavimento conducono ad una botola. Sul tavolo c'è una bottiglia mezza vuota contenente un liquore marroncino, spesso e forte. La bottiglia non ha etichetta, ma sulla cima ci sono i resti del sigillo di ceralacca. Il sigillo reca chiaramente il marchio delle Residenze Trouscan. Chiunque in città può identificare il sigillo come quello delle Residenze Trouscan, anche se non sono del luogo. Tutti i vini e i liquori provenienti da quelle Residenze vengono venduti in poche taverne del porto. Nello scrittoio c'è un cappuccio di cuoio nero. All'interno del cappuccio si possono notare alcuni capelli rossi.

La botola conduce ad una dispensa il cui pavimento è coperto da attrezzi da scavo, travi e cumuli di sporcizia. L'entrata della galleria è collassata ma non così l'entrata segreta. In un angolo della stanza c'è un fascio di bende insanguinate. In mezzo alle travi c'è un rotolo di pergamena, una mappa di questa zona della città. Parecchi edifici sono contrassegnati da delle croci. Tali edifici sono la casa di Fortunato, la Taverna dell'Osso a Sonagli, la casa di Zweis Radu e la casa degli ospiti del Barone Vorloi. Un'attenta ricerca di queste zone rivelerà che non esistono altre gallerie se non quelle trovate dai PG.

Cosa è successo

Lucia Fortunato era da sola in casa di suo padre. Nel cuore della notte, due membri della Società Velata, agli ordini di Anton, entrarono nella casa attraverso la dispensa: avevano il compito di uccidere Lucia. Essi fecero rumore muovendosi sul primo piano, svegliando così Lucia. Ella scese per investigare e trovò i due uomini. Vedendoli, cercò di fuggire per chiamare aiuto. Gli

uomini la presero. Ella ne colpì uno con il pugnale che aveva con sé. Mentre stava combattendo con l'uomo, l'altro la aggirò e la strangolò da dietro le spalle. I due uomini fuggirono in preda al panico, lasciando sul pavimento il suo corpo senza vita. Antonito, dopo aver ascoltato il loro rapporto, ordinò loro di ritornare nella casa e di far sparire il corpo.

I due uomini furono reclutati nella zona più malfamata della città. Uno dei due era un carpentiere e sue sono le tracce di bitume lasciate sulla scala a pioli. L'uomo dai capelli rossi era quello colpito da Lucia.

RISSA

Cartha guardò severamente Antonito, che sedeva tranquillo e sorridente. "Andrà tutto bene," pensò Cartha, "finché quel miserabile nipote tiene la bocca chiusa. Il povero pazzo non sa nemmeno in che guaio si è cacciato. Per ora non devo preoccuparmi di Zweis."

Cartha alzò lo sguardo mentre Anton si appoggiava allo schienale della sedia. "Mio dio," pensò Cartha, "sta sorridendo. Approva forse Antonito? Cosa gli succede? Sarà bene che lo scopra." Cartha guardò Anton e finalmente disse, "Così fratello, ci hai qui convocati. Spiegaci per favore. Sono molto occupato."

"Con te parlerò a tempo debito, Cartha," disse Anton con calma. "Prima vorrei parlare di Antonito."

"Antonito sta ancora sorridendo," pensò Cartha. "Ma che cosa gli succede?"

Sentendo pronunciare il suo nome, il sorriso di Antonito si spense leggermente. "Ah, ora è preoccupato," decise Cartha. "Bene. Forse il caro fratello lo schiaccerà. Ciò potrebbe andarmi bene."

"Antonito, qualche notte fa è stato commesso un assassinio. Lo sapevi?" Anton si protese in avanti.

"Sì padre, ne ho sentito parlare."

"Ah, ne hai sentito parlare. Certamente, ne sono sicuro. Sei così folle da pensare che non lo avrei saputo! Solo perché sei mio figlio tu sei qui seduto! Solo perché tu sei mio figlio tu oggi di qui te ne andrai! Tu potresti aver rovinato tutti i piani. Ora dobbiamo rimediare al tuo errore."

Anton si voltò verso Cartha. "E tu?" Cartha si ritirò, pensando di essere finito. "Riuscirai a correggere l'errore commesso da quel testardo di mio figlio?"

"Non ha sospetti su di me. Forse riuscirò a convincerlo a fare ciò che voglio," pensò Cartha.

"Anton, ci saranno sempre quelli che parleranno," disse Cartha. "Bisogna trovarli e sistemarli. Inoltre ci sono altre domande senza risposta. Possiamo fornire una valida spiegazione alle autorità, ma altri potrebbero indagare un po' troppo oltre. Ciò deve essere impedito. E l'attenzione deve essere distolta dalla Società. Lasciaci fare ciò che possiamo per creare un po' di guai ai Torenescu."

Anton si appoggiò allo schienale mentre la tensione lasciava il suo volto. "Bene," pensò Cartha, "ci sta pensando. Avanti Anton, fai ciò che vuoi che sia fatto." Si sforzò in un piccolo sorriso. "Ora che Zweis e Antonito sono nei guai, dipen-

derai sempre più da me," disse tra sé e sé.

"Sì, Cartha," annuì Anton, "Antonito, cerca di redimerti. Trova gli assassini e sistemali. Zweis, la cittadinanza deve essere avvertita del pericolo che i Torenescu rappresentano per l'ordine pubblico. Spargi la voce. Cartha, tu ti occuperai di coloro che fanno troppe domande. Non voglio che altri ficchino il loro naso curioso in queste faccende." Anton si alzò e uscì lentamente dalla stanza.

Da una estremità all'altra del tavolo, Antonito fissò il suo sguardo carico d'odio su Cartha.

La Sommosa nelle Strade

Se i personaggi procedono con le loro investigazioni, noteranno nella città un crescente malumore -le teste calde accusano la famiglia Torenescu. Essi fanno in fretta a inveire contro i Torenescu assassini di Lucia Vorloi. Alcuni addirittura accusano i Torenescu di essere i capi della Società Velata.

Queste teste calde diventano sempre più sfrontate e baldanzose. Essi iniziano spargendo la voce tra amici, nelle locande e nelle taverne e continuano accaparrandosi piccoli cappannelli di gente. Le loro voci si fanno più forti e chiare, man mano che le gente viene attirata dal vociare.

Verso la fine della giornata, le teste calde sono parecchio baldanzose. Non solo attribuiscono ai Torenescu la colpevolezza dell'assassinio ma addirittura fomentano la già poca simpatia del popolo verso la nobiltà che i Torenescu rappresentano.

Leggete il testo seguente mentre i personaggi stanno attraversando la piazza di un mercato per tornare alla propria locanda, giusto qualche ora prima del tramonto:

È ormai quasi sera. La maggior parte dei banchi ha chiuso i suoi affari, ma ancora molta gente rimane sul luogo. Un oratore è in piedi sul bordo della fontana centrale. La folla gli è radunata attorno.

L'oratore urla: "E io vi dico che questi Torenescu sono pericolosi. Gli importa forse qualcosa di voi? Gli importa forse qualcosa della sicurezza degli onesti lavoratori? Chi impone le tasse? Chi ruba il cibo dalle bocche dei vostri bambini per ingrassare nel lusso?"

La folla si sta agitando. Parecchi uomini urlano il loro assenso. Uomini alzano i pugni in aria e le loro voci crescono in numero. L'oratore attira sempre più gente - alcuni soltanto curiosi ed altri invece che levano il loro coro di assensi.

Il risonare di zoccoli di cavalli fa girare la folla.

Trenta cavalieri del Duca stanno percorrendo il perimetro della piazza del mercato. L'oratore e la folla si azzittiscono. Tre cavalieri, lentamente, conducono i loro cavalli verso il centro della folla. Improvvisamente un grido feroce si innalza dalla folla, e qualcosa fende l'aria. Il capo dei cavalieri cade colpito da una pietra.

LA SOCIETÀ VELATA

Permettete ai personaggi di avvicinarsi al margine dell'assemblamento, se vogliono. Ad essi non è permesso attraversare la linea dei cavalieri. Dopo la caduta del cavaliere, segue il silenzio per un momento. Poi la folla si slancia verso i cavalieri. I cavalieri rispondono sguainando le spade e spronando i cavalli alla carica. Non appena caricano, la linea viene rotta e i personaggi possono fuggire.

Le persone presenti prendono bastoni, pietre, frutta marcia e pugnali. Il tutto sfocia in una rissa furibonda. I cavalieri colpiscono la folla, menando alla cieca dei gran fendenti con le loro spade. La folla risponde mulinando bastoni e scagliando pietre. I cavalli, sopraffatti dal peso degli aggressori, cadono di lato lanciando nitriti di sgomento. Uomini, donne e bambini fuggono di fronte al rumore degli zoccoli.

Se un personaggio cerca di fuggire senza combattere, esiste una probabilità del 30% che un cavaliere lo attacchi. Il personaggio può continuare a muoversi e a fuggire anche se viene colpito.

Se un personaggio rimane a combattere, altri due cavalieri arriveranno nei prossimi due round, per unirsi alla lotta. Se questi cavalieri vengono sconfitti, i personaggi e la folla non verranno disturbati da altri. Dopo aver sconfitto i cavalieri, i personaggi vengono portati in trionfo dalla folla ed acclamati come eroi del popolo oppresso. I personaggi devono pensare e parlare in fretta se non vogliono diventare i capi della rivolta.

Cavalieri: CA 6; G 1; pf 4 ciascuno; MV 12 a piedi; N°ATT 1; F 1-8; TS UC; ML 9; AM L

I cavalli hanno CA 7, DV 2, pf 9 e MV 24. Sei personaggi che uniscano le loro forze, riescono a rovesciare cavallo e cavaliere.

Fuga

Se i personaggi riescono a sfuggire ai cavalieri e alla folla, essi possono correre liberamente per le strade. Tutti gli edifici pubblici (taverne, negozi, ecc.) della piazza del mercato sono chiusi. I personaggi vedono l'oratore che infila una strada laterale. Non importa quale strada essi stiano percorrendo, utilizzate la Mappa della Rissa.

Se i personaggi non seguono l'oratore, essi incontrano, a metà strada, un fila di 15 soldati armati di armi ad asta, guidati da un ufficiale. I soldati avanzano in una linea compatta, respingendo tutti coloro che cercano di romperla. La stessa scena si ripete su tutte le strade che conducono alla piazza del mercato.

Una giovane donna lascia entrare i personaggi se questi bussano alla sua porta. Ella li nasconde finché i soldati non sono passati. Nel loro nascondiglio, i personaggi possono udire urla, grida, occasionali rumori di battaglia e i secchi ordini urlati dall'ufficiale.

L'aria sa di chiuso ed è fumosa. Dopo alcune ore, Coelina (la giovane donna) informa i personaggi che la via è sgombra. Essi possono nuovamente percorrere le strade senza temere i soldati. La zona della rissa è ora deserta. Guardando da quella parte si intravede la tenue luce di alcuni fuochi.

Soldati: CA 6; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-10; TS UC; ML 8; AM L

I soldati combattono contro chiunque cerchi di forzare la linea.

Se i personaggi seguono l'oratore, lo vedranno infilarsi in un uscio a metà della via che stava percorrendo. La porta si chiude di colpo alle sue spalle. I personaggi in testa al gruppo possono vedere avanzare i 15 soldati armati di armi ad asta (le cui caratteristiche sono date sopra).

La porta è sbarrata, ma due personaggi qualsiasi possono abatterla. All'interno c'è una stanza spoglia (nessuna mappa è richiesta) con una botola al centro del pavimento. La botola si apre facilmente. Si scende verticalmente per 3 metri e si percorre un passaggio grosso modo in direzione nord ovest. Distante nel passaggio, si intravede una luce scomparire. La galleria procede per circa 300 metri per terminare con una scala a pioli che porta verso l'alto.

La scala dà accesso ad una stanza simile a quella da cui i PG sono entrati. Se i personaggi seguono l'oratore dappresso, essi scopriranno quest'ultimo che sta spostando una cassa sulla botola. Se i personaggi cercano di catturarlo, egli opporrà resistenza, ma se viene ferito si arrenderà immediatamente. Totalmente preso dal panico, egli dirà tutto ciò che sa ai personaggi, sempreché questi gli pongano delle domande.

Egli è un membro della Società Velata. Il suo compito era quello di accrescere l'odio verso i Torenescu, parlando al popolo. Non sa chi sia a capo della Società Velata. La Società Velata si riunisce in una stanza sotterranea. C'è un'entrata segreta vicino al porto, nella Sala del Prato Azzurro. Questo è l'unico ingresso che conosce. È comunque sicuro che ce ne siano degli altri.

Normalmente, nelle riunioni cui ha preso parte, ci sono circa 20 persone. Tutti i membri sono incappucciati e abbigliati con delle vesti che vengono loro fornite subito dopo essere entrati. Egli fornisce ai personaggi uno schizzo della zona in questione ma tale mappa è, a loro insaputa, sbagliata. Utilizzate la sezione Stanze della Mappa 5 per fornire ai giocatori tale mappa, ma omettete alcuni dettagli importanti (porte segrete, passaggi, ecc.). Egli è a conoscenza di un incontro per domani notte.

Inoltre conosce i nomi degli assassini di Lucia Vorloi -Akarios il Carpentiere e Zachariah Boestes. Se gli viene chiesto, egli dice che si possono trovare presso la Sala del Prato Azzurro.

Oratore, ladro di 2° livello: CA 9; L 2; pf 6; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; TS L2; ML 6; AM C

Egli trasporta 200 MO, la sua paga come arringatore.

Condurre la Rivolta

Se i personaggi rimangono con i rivoltosi, la gente li nomina comandanti militari della rivolta. Nel combattimento iniziale, i 30 cavalieri sono stati sconfitti. La gente ne ha depredata i corpi. I personaggi possono assumere il comando dei nuovi cavalieri, se lo desiderano.

Nel frattempo, altre persone hanno raccolto pietre, hanno scagliato mattoni contro gli edifici circostanti e hanno raccolto legna per accendere i fuochi. Se i personaggi cercano di impartire degli ordini alla folla, un uomo risponderà guardandoli in tralice. Facendo ondeggiare la scimitarra, egli sfida uno dei personaggi a misurarsi con lui. Più a lungo i personaggi lo lasceranno parlare, maggiore sarà il supporto che la folla gli fornirà.

Sfidante, guerriero di 3° livello: CA 7; G3; pf 14; MV 12; N°ATT 1; F 1-8+2; TS G3; ML 12; AM C

Non è certo un combattente onesto ed utilizza tutti i trucchi più sporchi di cui è a conoscenza.

Dopo 15 round dalla sconfitta dei cavalieri, 60 soldati armati di armi ad asta giungono nella piazza. Essi hanno l'ordine di sedare i rivoltosi catturando o uccidendo gli implicati. I personaggi hanno dalla loro 100 persone dotate di armi improvvisate. Se qualcuno viene catturato (PG inclusi) egli verrà trattato come un traditore -verrà torturato lentamente e poi squartato, senza appello.

Comunque, i personaggi hanno la possibilità di combattere per guadagnarsi una via di fuga. Se essi decidono di attaccare i soldati, non cercate di gestire il tutto con una serie di combattimenti ma utilizzate il sistema descritto qui di seguito:

1. Fate descrivere ai giocatori in che modo vogliono attaccare i soldati (Caricare gli uomini che sono a guardia della strada; attaccare con 50 uomini mentre il resto guarda i fianchi e il retro, ecc.). Fategli scrivere l'ordine in cui i comandi verranno impartiti.

2. Fate tirare 1d3 al personaggio col più alto punteggio di Carisma e fategli aggiungere la modifica per tale caratteristica. Questo è il numero di ordini eseguiti dalla folla.

3. Fate decidere ai personaggi la loro posizione nel corso della battaglia. Se si trovano nelle prime file, essi verranno attaccati da due soldati ciascuno; se si trovano nelle retrovie essi non verranno attaccati ma i rivoltosi non combattono come dovrebbero.

4. Fate tirare ai personaggi 2d6, per controllare il morale dei rivoltosi; il loro punteggio di morale è 9.

5. Tirate 2d6; se i personaggi combattono nelle prime file aggiungete 2; altrimenti sottraete 1. Aggiungete 2 se i personaggi hanno concepito un piano e i rivoltosi lo hanno seguito completamente. Aggiungete 1 soltanto, se i rivoltosi hanno seguito il piano solo parzialmente. Sottraete 3 se i personaggi non hanno concepito un piano. Sottraete 2 se i rivoltosi falliscono il controllo del morale.

Se il risultato così ottenuto è maggiore o uguale a 5, i rivoltosi hanno vinto il combattimento. Tutti i soldati vengono massacrati e solo 20 rivoltosi sopravvivono.

Se i rivoltosi perdono il combattimento (con un risultato di 4 o inferiore) i personaggi possono ancora sfuggire al combattimento. Prima che sia aperta una via di fuga, i personaggi devono sconfiggere almeno 10 soldati; solo allora potranno fuggire. In ogni caso, verrà diffusa a voce una loro sommaria descrizione, tramite dei messaggeri.

Soldati: CA 6; G 1; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-10; TS UC; ML 9;AM L

Dopo la Rivolta

Se i personaggi decidono di lasciare la piazza del mercato dopo aver sconfitto i soldati, essi potranno scomparire alla vista approfittando della confusione generale. Se vogliono mantenere la loro carica di comandanti militari, devono fuggire il più presto possibile. Ogni turno giungono 10 soldati. I personaggi possono reclutare 5 cittadini per turno, fino ad un massimo di 1.000. Non arriveranno più di 400 soldati. Comunque, i personaggi non potranno comandare più di 100 rivoltosi. Gli altri si dedicheranno al saccheggio, bruceranno gli edifici ed in pratica arrecheranno parecchi danni alla città. I soldati rimarranno in formazione e combatteranno selvaggiamente. Essi proteggeranno il castello del Duca ad ogni costo. Inoltre il Duca può far ricorso a magia di alto livello.

Descrivete la scena come una generale confusione -palle di fuoco, urla, edifici in fiamme, ecc. Permettete ai giocatori di continuare a giocare il loro ruolo per quanto tempo vorranno ma ricordate loro che alla lunga, probabilmente, dovranno arrendersi. Altri rivoltosi sfideranno la loro autorità e i personaggi potranno avere solo un controllo limitato sulla moltitudine di gente.

Immediatamente il Duca inizierà ad ammassare truppe facendole giungere dalle zone circostanti. Il giorno dopo, avrà a disposizione 2.000 uomini pronti ad entrare in città. Chiunque faccia ancora parte della rivolta, o ne sia solo sospettato, viene immediatamente ucciso.

L'IMPIEGO

Sul finire del secondo giorno, la tensione della lotta lentamente scompare. Tali tensioni in realtà vengono solo messe da parte,

pronte a risorgere alla prima occasione. Questa sera la città è veramente di cattivo umore.

Leggete la seguente sezione ai personaggi assoldati da Theosius (della fazione Torenescu) quando questi ritornano alla locanda.

Alla locanda, il locandiere vi viene incontro, "Scusatemi, un gentiluomo vi ha cercato mentre eravate fuori. Mi ha lasciato un messaggio, vediamo. Uh, dovrete andare... diceva che dovevate andare in un qualche posto per ritirare un pacco, ecco cosa diceva. A casa del senatore Eipistlo, ecco dove dovete portarlo. Ah, e dovete prelevarlo al Mar di Giada, una barca giù al molo. E c'era anche un avvertimento. Ha detto che ci sarebbero state delle persone che cercherebbero di rubare ciò che trasportere-
te."

I personaggi contattati dalla Società Velata riceveranno il seguente messaggio, mentre sono fuori in strada.

Da un qualche punto della strada, proviene un lungo fischio e, improvvisamente, con un secco tonfo, un pugnale si pianta sul muro vicino a voi. Un'ombra, più che una figura, si confonde tra la folla e sparisce. Legato al pugnale c'è un biglietto: "Trovatevi in Strada Vinter questa notte, prima della seconda campana. Recatevi al negozio di vini dell'angolo. Siate pronti. Non mancate. Il prossimo messaggio potrebbe essere più tagliente."

La descrizione dell'incontro seguente è per i personaggi che si sono diretti al "Mar di Giada".

Finalmente, di fronte a voi, si staglia la sagoma del "Mar di Giada". È tardi. Il sole è tramontato ed il crepuscolo sparge i suoi ultimi raggi di luce. Il molo grande e la città sono alle vostre spalle. L'addetto al ponte, un vecchio rugoso, non sembra molto socievole.

Egli si rivolge a voi gracchiando, "Cosa volete? Chi vi ha mandato?"

Sia che la compagnia gli risponda dicendo la verità o meno, il suo umore cambia e diventa molto cortese.

Il vecchio scivola via. In pochi minuti ritorna con un'altra persona. Il vecchio ghigna ed annuisce.

"Ecco il vostro pacco, amiconi! Hee hee, divertitevi, bambolotti!"

"Io sono Simion Torenescu," dice l'altro uomo. "Io sono un uomo di stato. È importante che raggiunga la casa del Senatore in gran segreto. Dato che siete nuovi della città, non attirerete l'attenzione come avrebbero potuto fare le sue

guardie del corpo. Mi aiuterete?"

Improvvisamente, un gruppo di uomini vestiti di stracci si avvicina alla base del ponticello. Gli uomini sono armati di clave e spade ma, per ora, sembra che non abbiano intenzione di attaccare. Un uomo esce dal gruppo e si piega su un ginocchio.

Con tono sottomesso egli dice, "Oh Lord Simion, il nostro capo e maestro Principe Dimitrios, Signore dei Mendicanti ci ha mandati come omaggio e segno di solenne devozione ai Torenescu. Prendici al tuo servizio."

A questo punto, Simion sbotta in una risata rumorosa, battendo le mani e i piedi.

"Ben detto, cane mendicante," dice Simion. "E così voi vi unirete alla mia guardia del corpo!"

Se i personaggi cercano di fa cambiare idea a Simion, quest'ultimo non li ascolta nemmeno. Le caratteristiche di questi uomini sono date nella sezione "L'Imboscata".

La compagnia può scegliere liberamente la strada da seguire in città. Simion vorrebbe raggiungere la casa del Senatore il più in fretta possibile, ma è disposto ad accettare un compromesso. Egli possiede una mappa della città. Se volete, potete permettere ai giocatori di dare un'occhiata alla mappa. In ogni strada sono appostate le spie della Società Velata.

Uomini della Società Velata

Leggete la seguente descrizione quando i PG contattati dalla Società Velata raggiungono Strada Vinter.

A quest'ora di notte, Strada Vinter è un posto oscuro e solitario. La strada è stretta e sozza, come la maggior parte delle strade minori della città. Su entrambi i lati ci sono piccoli negozi e tende. L'aria odora sgradevolmente di vino e mosto. Più avanti, una lanterna brilla all'ingresso di un piccolo tugurio. È l'unico posto ancora aperto. Sul lato del tugurio c'è un'insegna, "Aristo, Mercante di Vini".

L'unica persona presente sul posto è un uomo grasso e sudato di circa 60 anni. Attorno a lui ci sono bottiglie e otri di vino. L'aria odora di un profumo agro-dolce.

"Signori, avete scelto bene venendo da me," dice l'uomo nel tugurio. "Io, Aristo, sono il più raffinato commerciante di vini della città. Cosa lor signori..." Egli si interrompe in uno sfogo di tosse.

Prima che possa continuare, compaiono 10 uomini, 5 ad ogni lato della strada. Tutti indossano dei cappucci neri. Essi si fermano a 3 metri dal tugurio.

Se i personaggi non reagiscono, uno di loro si avvicina.

“Qui”, dice l'uomo incappucciato mostrando loro qualcosa che aveva in mano. “Prendeteli ed indossateli. Siete armati? Allora venite con noi in fretta.”

Gli uomini attendono che i personaggi si uniscano a loro e poi li conducono in una serie di vicoli tortuosi, fino ad un angolo di una strada avvolto nel buio. Qui un uomo incappucciato, forse lo stesso di prima, si volta verso i personaggi.

“Ora voi siete dei nostri”, dice l'uomo. “Se vi dovessero prendere, vi ucciderebbero. Se ci tradirete, vi uccideremo noi stessi. Vi uccideremo anche se agirete per la nostra causa ma senza il nostro consenso. Lavorate bene per noi e prospererete. Una volta che siete con noi, non potrete più lasciarci.”

Un ragazzo corre verso il gruppo e parla ad uno degli uomini. A quelle parole, il gruppo corre inoltrandosi nel labirinto di vicoli. Il gruppo giunge in un certo punto di una strada. Essi lanciano i loro cappucci sulle lanterne di illuminazione pubblica. Il capo del gruppo dispone gli uomini in tre diversi punti.

L'imboscata

Le “X” segnate sulla Mappa dell'Imboscata sono i tre punti dove sono appostati gli uomini della Società Velata. Permettete ai personaggi della Società Velata di disporsi nel gruppo che preferiscono. Con loro ci sono altri 5 uomini della Società Velata.

Giocate questa parte dell'incontro con due gruppi separati – un gruppo composto dalle guardie del corpo dei Torenescu e l'altro composto dai personaggi della Società Velata. Ciascun gruppo non dovrebbe sentire ciò che viene detto all'altro o in che modo l'altro gruppo sta agendo. Se ciò non è possibile, non permettete ai personaggi di un gruppo di prendere delle decisioni basandosi sulle informazioni conosciute esclusivamente dal gruppo opposto.

Simion, i 10 mendicanti e i PG che fungono da guardie del corpo, entrano nella strada dal lato nord. I PG possono decidere la formazione del gruppo, purchè Simion venga ben protetto.

I PG della Società Velata ricevono l'ordine di attaccare al segnale del loro comandante. Essi devono cercare di catturare e al limite uccidere Simion. Non gli deve essere permesso di cercare di fare pace tra le fazioni. Viene data una buona descrizione di Simion. Simion è l'unica persona degna di attenzione. I personaggi possono trattare gli altri del gruppo come preferiscono.

Quando il drappello giunge a metà strada, la Società Velata attacca. Tutti gli attacchi portati dai membri della Società Velata sono intesi per raggiungere e uccidere Simion. Se è possibile essi evitano di attaccare gli altri personaggi (PNG o giocatori). A

meno che i personaggi non si siano preparati, occorrerà loro un round per legare le armi. Tutti i PNG portano le armi falsamente assicurate, così da poter essere liberate senza perdere un round prezioso.

Simion: CA 9; DV 1; pf 5; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 9; AM L

Mendicanti, ladri di 1° livello (10): CA 7; L 1; pf 3; MV 12; N°ATT 1; F 1-4 o 1-8; TS L1; ML 6; AM N

Uomini della Società Velata, guerrieri di 1° livello (15): CA 4; G 1; pf 5; MV 12; N°ATT 1; F 1-4 o 1-8; TS G1; ML 9; AM C

Se i personaggi riescono a catturare uno degli uomini, essi hanno la possibilità di farlo parlare. Se ci riescono, il membro dice di essere stato assoldato da un uomo dai capelli rossi. Nessuno sa come si chiami.

Comandante della Società Velata, chierico di 3° livello: CA 3; C 3; pf 13; MV 12; N°ATT 1 a +3; F 1-6+3; TS C3; ML 10; AM C; Incantesimi: *luce magica*, *protezione dal male*; Oggetti Magici: *mazza +1*, *guanti del potere orchesco*

Se viene catturato, l'uomo cercherà di opporre resistenza ed alla fine soccomberà, o almeno così potrebbe sembrare. Il suo nome è Flaviare. I suoi capelli sono rossi. Egli “confessa” che i Torenescu lo hanno assunto per uccidere Lucia, e che loro sono i capi della Società Velata. Ma lui non è l'assassino. Non presenta altre ferite se non quelle che i PG, nella lotta, potrebbero avergli inflitto.

Alla fine del combattimento, se Simion è ancora vivo, egli continuerà verso la casa del Senatore. I personaggi di scorta verranno pagati con 500 MO a testa e mandati via.

Se la Società Velata uccide Simion, i personaggi verranno pagati solo 200 MO a testa. Verrà detto loro che saranno contattati sarà necessario.

ULTERIORI INVESTIGAZIONI

Dopo l'imboscata, i personaggi possono continuare le loro investigazioni sul caso dell'assassinio di Lucia Vorloi. Essi dovrebbero avere abbastanza indizi su cui lavorare. Qui di seguito vengono illustrati tutti e viene spiegato dove conducono.

Capelli Rossi: Questi sono i capelli di uno dei due assassini. Alcuni di questi sono stati trovati sotto le unghie di Lucia Vorloi, altri erano nel sangue rappreso che incrostava il pugnale che aveva usato per difendersi. Altri sono stati trovati nel cappuccio che era nella casa degli ospiti dei Turano. Come indizio non dice molto ma può aiutare ad identificare uno degli uomini. Nessuno della famiglia Torenescu ha i capelli rossi. Nessuno della famiglia Radu o Vorloi ha i capelli rossi.

Bitume: È di tipo comune, impiegato nella costruzione delle navi per rendere stagni gli scafi. Del bitume è stato trovato sui pioli della scala che conduceva alla dispensa. I personaggi possono controllare il posto dove si vende normalmente il bitume o dove ne viene tenuta una scorta. I maggiori fornitori sono 4 e si trovano tutti vicino al porto. Tutti, in un modo o nell'altro, si ricordano di aver visto un uomo dai capelli rossi. Essi vendono il bitume a chiunque gliene faccia richiesta – pescatori, carpentieri, governanti, ecc.

Sangue: Il sangue appartiene all'assassino dai capelli rossi. I personaggi possono dedurre ciò, dato che alcuni capelli sono stati trovati nei grumi di sangue rappreso del pugnale. L'uomo dai capelli rossi è stato ferito gravemente, a giudicare dal mucchio di bende macchiate di sangue trovate in casa Vorloi. L'uomo ferito non ha lasciato tracce di sangue.

Anello: L'anello è un falso indizio, lasciato dagli assalitori una volta ritornati sul posto. Se questo viene presentato ai Torenescu, essi impiegheranno un giorno per scoprire a chi appartenga. Esso appartiene a Stephanos, cugino di Aleksandar. Stephanos era il giovane rifiutato da Lucia qualche tempo prima. Egli sostiene che l'anello mancava da circa un mese. Inoltre dispone di un alibi per la sera del delitto.

Scritta: Lucia aveva cercato di scrivere la parola “Radu”, dato che aveva riconosciuto uno degli assalitori come appartenente a tale famiglia, una volta che gli aveva scoperto il volto.

Liquore: macchie di liquore sono state trovate frammiste alle macchie di sangue in casa Vorloi. Il liquore viene portato in città dalle navi dei Radu e viene venduto solo a poche taverne sul fronte del porto. Anche Aristo, il Mercante di Vini di Strada Vinter, vende questo tipo di liquore. Se viene affrontato, egli rivelerà i nomi dei compratori che può ricordare. I nomi sono: Herantes il Ciabattino (innocente), Buonuomo Christos (innocente), Akarios il Carpentiere (dai capelli rossi e colpevole), Theodoric Angulsta (innocente) e Seraphim il Menestrello (innocente). Egli ammette che senz'altro altri hanno comprato il suo liquore, ma non se li ricorda.

Corda: La corda è stata impiegata per l'assassinio. È un tipo di corda utilizzata sulle navi o per reggere grossi carichi.

Non date liberamente le informazioni di cui sopra; i giocatori dovrebbero riuscire ad analizzare gli indizi da soli. Confermate le informazioni ovvie (Questo tipo di corda viene usato sulle navi?); comunque, se le loro domande sono troppo vaghe, non dite ai giocatori che stanno seguendo la pista giusta.

Quando i personaggi si trovano a questo stadio dell'indagine, è praticamente impossibile sapere dove si vorranno recare. Cercate di non limitarli. Permettete loro di andare dove vogliono, nei limiti del ragionevole. Praticamente l'unico luogo dove i personaggi non possono andare è il castello del Duca. In più, i personaggi potranno avere solo un'assistenza limitata da parte degli ufficiali della città. Ricordate, i personaggi non hanno alcun incarico ufficiale e stanno svolgendo le indagini per proprio conto.

AL CONTRATTACCO

Questo incontro ha luogo mentre i personaggi svolgono le loro indagini. Mentre sono in giro per la città, essi vengono identificati dagli agenti della Società Velata. Eseguendo gli ordini dei Radu, gli agenti preparano un'imboscata al gruppo. Durante l'incontro i PG non saranno in grado di ricevere aiuto dal Constabile e dai soldati. Tutti sono occupati a prevenire un'altra eventuale rivolta. Se i personaggi cercano di farsi aiutare, fate capire loro che questo sarà di nessuna utilità pratica.

Se i PG non vengono uccisi subito, potranno passare al contrattacco. È importante che voi abbiate presente di quanti metri i PG si muovono per round. Durante il contrattacco, se entrambe i gruppi si muovono alla stessa velocità, ci sono poche possibilità che gli inseguitori raggiungano gli inseguiti. Tirate 1d10 ogni 3 round di inseguimento. Se il risultato è 1-2, lo spazio che separa i gruppi si riduce di 1 round di percorso. Prendete nota della distanza che separa i due contendenti. Durante l'incontro si possono verificare dei ritardi tali da aumentare il distacco tra i due.

I personaggi possono riuscire a catturare i PNG prima che essi raggiungano l'entrata segreta E (mappa 6). Se ciò accade, i PG possono comunque apprendere dove è l'entrata segreta interrogando i prigionieri. Se tutti i PNG vengono uccisi, i PG rinverranno un messaggio su uno dei corpi. Il messaggio dice, "Trovatevi questa notte alla Sala del Prato Azzurro".

Quando i personaggi stanno per dirigersi alla Sala del Prato Azzurro, leggete la seguente descrizione.

I suoni di urla e grida si fanno lontani, man mano che vi allontanate dal luogo dove è scoppiato il pandemonio. Le strade sono state abbandonate. Improvvisamente l'aria viene solcata da una freccia. Un uomo incappucciato si trova all'imboccatura di una strada laterale; sta lottando con la sua balestra per caricare un altro colpo.

A causa della subitaneità dell'attacco, i PG devono tirare per la sorpresa. Se la compagnia resta sorpresa, l'uomo scaglierà un

altro dardo. Continuerà a scaricare la balestra sul gruppo finché i PG non partiranno all'attacco. In questo caso egli correrà nella direzione mostrata sulla mappa 6.

Balestriere, guerriero di 1° livello: CA 4; G 1; pf 7; MV di corsa 27; N°ATT 1; F 1-6; TS G1; ML 7; AM C

A. Imboscata della Freccia

Se i personaggi inseguono l'uomo, fate tirare i PG per la sorpresa non appena girano un angolo. Se i personaggi avanzano con cautela, essi noteranno tre balestrieri incappucciati, ciascuno nella posizione segnata con una "X". Questi uomini stanno aspettando che il loro compare attiri il gruppo nell'imboscata.

I balestrieri scaglieranno una raffica di dardi e poi fuggiranno. Essi non combatteranno in mischia con i personaggi, a meno che non vi siano costretti. Essi correranno nella direzione mostrata sulla mappa.

Balestrieri (3): CA 7; G 1; pf 5 ciascuno; MV di corsa 27; N°ATT 1; F 1-6; TS UC; ML 6; AM C

B. Tugurio

Quando l'ultimo balestriere passa correndo vicino al tugurio, egli afferra uno dei pali, facendo crollare tutta la costruzione. Il tugurio crolla al suolo bloccando la strada per due round. Il proprietario si trova lì vicino, sta imprecaando a viva voce e sta cercando di fermare chiunque si trovi a portata di mano.

C. Folla

La strada è molto affollata. Sembra che le persone che sono fuggite dalla zona della nuova rivolta siano qui assembrate tutte insieme. Tutti i personaggi (PG e PNG) percorrono la strada a metà della loro velocità di corsa.

D. Carro

La strada è leggermente inclinata. In cima alla salita c'è il carro di un venditore di pesci. Gli uomini in fuga si fermano vicino al carro e utilizzano un round per spingerlo lungo la discesa. Il carro si muove alla velocità di 9 metri per round. Il carro colpisce un personaggio con un risultato pari a 20 su 1d20. Tutti i personaggi possono essere colpiti, a meno che non dichiarino di compiere delle specifiche azioni per evitarlo. I personaggi colpiti dal carro non subiscono ferite ma perdono due preziosi round per riaversi dal colpo e per rimettersi in piedi. Se i personaggi non fermano il carro, questo proseguirà la sua corsa fino alla strada affollata. Parecchie persone verranno ferite malamente.

E. Guardia

Girato l'angolo c'è un vicolo senza uscita. Gli inseguiti non si trovano qui ma non capite dove possano essere andati a finire. All'altra estremità del vicolo c'è un uomo enorme e mezzo nudo; è armato di una spada a due mani.

L'uomo è la guardia della Stanza 6 delle Stanze della Società Velata. Egli è a guardia dell'entrata segreta che si trova alla fine del vicolo. Se i personaggi non avanzano o non attaccano, l'uomo rimarrà immobile. Altrimenti combatterà fino alla morte. È muto.

Guardia Gigante, guerriero di 3° livello (1): CA 6; G 3; pf 19; MV 12; N°ATT 1 a +3; F 1-10+3; TS G3; ML 12; AM C

Questo è l'incontro finale. Se i personaggi effettuano l'incontro correttamente, essi scopriranno chi ha ucciso Lucia Vorloi e chi è a capo della Società Velata. Se la partita non viene giocata correttamente, le risposte saranno solo parziali.

Ci sono parecchi modi in cui l'incontro può essere trattato. Se essi hanno inseguito i balestrieri, possono trovare l'entrata segreta alla Stanza 6. Se essi hanno catturato i balestrieri o l'oratore, essi dispongono dell'informazione che li condurrà alla Sala del Prato Azzurro. Un attento esame della zona permetterà loro di individuare l'accesso segreto alle stanze della Società Velata.

I. La Sala del Prato Azzurro

La Sala del Prato Azzurro è un edificio pulito e facilmente individuabile. All'interno, al centro della stanza, c'è un gruppo di marinai impegnato in un coro stonato di canti marinareschi. Uno di loro batte il tempo scuotendo la borsa del tabacco. Vicino a loro ci sono uomini che, a braccia incrociate, stanno dando il via ad una danza frenetica e rumorosa. Il battere dei loro piedi sottolinea le parole della canzone. C'è un gran rumore di canti, parole e cozzare di bicchieri. Il taverniere, aiutato da alcuni inservienti, si fa largo tra la folla, rovesciando boccali ed afferrando al volo monete. Vicino al retro ci sono due passaggi schermati da tende.

Un uomo dai capelli rossi siede sul retro del locale. I personaggi, se dispongono di una descrizione di Akarios, lo potranno riconoscere. Se l'azione si svolge sul far della sera, gli uomini lasciano la stanza e si dirigono verso uno dei passaggi schermati da tende. Se i personaggi si avvicinano all'uomo, quest'ultimo balzerà in piedi e correrà verso la tenda. Egli tiene il braccio destro piegato contro il petto.

Akarios: CA 9; DV 1; pf 4; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 6; AM N

LA SOCIETÀ VELATA

Se la compagnia cattura l'uomo e lo accusa dell'assassinio di Lucia, questi negherà tutto. Se la compagnia gli mostra una prova ragionevole (vera o meno) o minaccia la tortura, controllate il morale di Akarios. Se fallisce il controllo, Akarios parlerà e dirà che la Società Velata lo aveva ingaggiato per uccidere Lucia. Egli indicherà loro l'entrata segreta che si trova nella Sala.

Se la compagnia non riesce a catturare Akarios, egli fuggirà dietro la tenda.

2. Dietro la Tenda

Due uomini siedono sul pavimento vicino alla tenda: stanno giocando a dadi. Entrambi rivolgono lo sguardo verso l'alto, incuriositi. Dietro la tenda c'è un piccolo corridoio che termina con una porta a due sezioni. La parte superiore è aperta e mostra parte della strada.

Se la compagnia chiede di Akarios, gli uomini indicano la porta sul retro. Per la strada non c'è traccia alcuna dell'uomo. Gli uomini cercano di distogliere i personaggi dall'idea di esaminare il corridoio, che nasconde l'entrata segreta. Uno degli uomini è un chierico che lancia l'incantesimo silenzio per coprire gli eventuali rumori di una lotta. L'altro è un guerriero che porta il suo primo attacco quando i PG sono di spalle, dopodiché, combatte normalmente.

Chierico di 3° livello: CA 5; C 3; pf 14; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS C3; ML 10; AM C; Incantesimi: *luce magica*, *cura ferite leggere*

Guerriero di 3° livello: CA 5; G 3; pf 17; MV 12; N°ATT 1 a +1; F 1-8+1; TS G3; ML 9; AM C; *pozione di invisibilità*

3. Stanza degli Abiti

Questa stanza è grande quanto basta a contenere solo un paio di persone. Contro una parete c'è uno scaffale dove erano riposte vesti rosse e cappucci di cuoio nero. Per altro la stanza è vuota.

Le porte di questa stanza sono state progettate per assicurare la segretezza dell'identità di chi si cambia d'abito. Ciascuna porta si chiude automaticamente a chiave quando viene accostata e non si può nuovamente aprire finché non si è aperta e poi richiusa l'altra. Questo fatto impedisce che la stanza venga usata da più persone o gruppi.

4. Passaggio dei Fioremalia

Il passaggio si biforca. Da una parte proviene un debole profumo di incenso ed un tenue brillare di luci. L'altro passaggio è buio.

Il passaggio buio conduce alla Stanza 5, la Stanza delle Riunioni. Il passaggio debolmente illuminato che odora di incenso porta invece ad un fioremalia (vedi **Nuovi Mostri**). A metà del passaggio, sulla parete, cresce il primo viticcio della pianta. Quando i personaggi raggiungono la fine del passaggio, il fioremalia si avvicina da dietro. Tra le radici del fioremalia c'è qualche osso ed alcuni oggetti arrugginiti. Una ricerca tra le radici può rivelare 500 MO e una pozione di *rimpicciolimento*.

Fioremalia: CA 9; DV 5; pf 24; MV nessuno; N°ATT nessuno; F 1-4; TS G5; ML 12; AM N

5. Stanza delle Riunioni

Leggete la seguente descrizione se i personaggi non hanno fatto rumore, (cercando di sfondare le porte, combattendo, parlando ad alta voce, ecc.) e si sono mostrati molto cauti.

Dal passaggio proviene un debole chiarore e un sommesso ronzio. Di fronte a voi c'è un'arcata che brilla di luce rossa.

Una grossa stanza è illuminata fiocamente da fuochi morenti. In piedi contro le pareti ci sono 20 uomini, tutti vestiti di abiti rossi e mascherati con cappucci neri. All'estremità della stanza c'è un uomo che indossa una veste rossa e oro; il suo viso è nascosto da una maschera di legno. Sta parlando all'assemblea con voce profonda e rimbombante. Dietro di lui c'è un grosso gong di bronzo.

Il capo mascherato tuona queste parole, "Ed ora è giunto il nostro momento! La città giacerà inerme di fronte a noi! Il popolo si schiererà dalla nostra parte. I nostri nemici possono essere distrutti. Il Duca stesso subirà il nostro potere ed ascolterà solo la nostra voce. Coloro che si oppongono a noi sono dei deboli; coloro che non si fidano di noi sono dei traditori. Noi sappiamo cosa farne dei traditori." L'aria viene riempita di urla di approvazione.

"Allora prendetelo, prendete il traditore!" egli urla, indicando uno dei presenti. "Egli patirà le conseguenze della disobbedienza. La donna non doveva essere uccisa!"

A queste parole, gli uomini incappucciati si slanciano contro l'accusato, ruggendo di rabbia. Le sue grida di panico sovrastano quelle degli altri.

Se i personaggi non fanno altro che stare a guardare, essi assisteranno all'orribile fine di uno dei membri della Società Velata. Comunque, i personaggi Legali non subiranno un cambiamento dell'Allineamento Morale. A meno che uno dei PG non dichiarerà di osservare il capo, quest'ultimo scompa-

rirà alla vista. Dopo la morte del traditore, i membri si voltano per andarsene, uno alla volta: ormai la riunione si è conclusa. Metà dei membri si dirige attraverso il passaggio che porta alla Sala del Prato Azzurro. Gli altri lasciano il luogo passando dal passaggio che porta al vicolo cieco.

Se i personaggi intervengono durante la confusione generale, i membri della Società Velata li attaccheranno. Se un personaggio osserva il capo durante l'assalto, lo vedrà scomparire dietro il gong.

Il traditore era l'uomo che aveva assistito Akarios nella sua missione in casa Vorloi. Se il corpo viene perquisito, la ricerca non rivelerà alcunché di interessante. Anche la perlostrazione della stanza non rivelerà particolari utili.

Membri della Società Velata (20): CA 9; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-4; TS UC; ML 9; AM C

Il Capo, mago di 3° livello: CA 8; DV 2; pf 7; MV 12; N°ATT 1 a +1; F 1-4+1; TS M3+1; ML 8; AM C; Incantesimi: *charme*, *sonno*, *invisibilità*; Oggetti Magici: *pugnale +1*, *anello di protezione +1*

Il capo è Antonito Radu. Se viene catturato, cercherà di dare la colpa del tutto a Zweis Radu.

Se i personaggi non hanno sconfitto la guardia del vicolo cieco, essa si troverà in questa stanza. Egli è muto ed attacca chiunque non riconosca e i PG non vengono riconosciuti. È assolutamente devoto ai Radu e non rivelerà alcunché di propria volontà.

Guardia Gigante, guerriero di 3° livello: CA 6; G 3; pf 19; MV 12; N°ATT 1 a +3; F 1-10+3; TS G3; ML 12; AM C

6. Cella

Tenuto prigioniero in questa stanza c'è Estaish, membro della Guardia Elfica del Duca. È incatenato alla parete, ammanettato per i polsi e le caviglie. Nessuna chiave è in vista. Egli è debole ed è stato torturato; può appena parlare.

Se viene salvato, egli mostrerà alla compagnia tutte le porte segrete fuori della stanza. Egli si unirà alla compagnia ma non è in grado di combattere e deve anzi essere sorretto per poter camminare. Se i personaggi riescono a portarlo fuori, egli accompagnerà la compagnia come PNG nelle future avventure. La sua fedeltà non è assolutamente discutibile, anche se non eseguirà gli ordini irragionevoli. Egli servirà i personaggi comportandosi nel modo migliore e più saggio possibile.

Il suo equipaggiamento, al momento, è composto solo dai vestiti che indossa. La restante parte (corazza di maglie, spada e arco) si trova nella Stanza 8.

Durante la sua prigionia, Estaish ha appreso molte cose sulla Società Velata. Egli può identificare l'assassino di Lucia Vorloi e sa che l'assassinio era stato commissionato dalla Società Velata. Egli sa che la famiglia Radu è implicata nella Società Velata e che è responsabile delle rivolte scoppiate in città. Se viene proposto al Duca come testimone, contro i Radu e la Società Velata, egli potrà distruggere il potere di tale famiglia per sempre.

Estaish, elfo di 1° livello: CA 9; E 1; pf 3; MV 6 a causa della sua debolezza; N°ATT nessuno; F nessuna; TS E1; ML 12; AM L; Incantesimi: nessuno

7. La Stanza Segreta

La stanza è fortemente illuminata da centinaia di candele che donano all'ambiente un'atmosfera calda. Al centro della stanza c'è un tavolo che regge una pila di libri e pergamene. Sul pavimento c'è un vecchio. Egli giace riverso in una pozza di sangue. Un uomo di mezza età lo sovrasta; egli sta puntando un spada contro il petto di un uomo più giovane.

Il giovane urla, "Fermatelo! Ha ucciso nostro padre! È un assassino!"

"State indietro, pazzi, o morirete!" dice l'uomo. "Ne ho abbastanza di stolti e ficcanaso." Egli balza in avanti per attaccarvi.

Il giovane è Zweis Radu, l'uomo di mezza età è Cartha Radu. Cartha cercherà di uccidere i PG per poi fuggire. Se viene ferito gravemente, egli cercherà di aprirsi un varco per la fuga. Durante il combattimento, Zweis aiuterà i personaggi.

Se Zweis rimane vivo dopo il combattimento, egli ringrazierà i personaggi e vorrà

dare loro una ricompensa. La ricompensa consiste nell'offrire loro una posizione di prestigio all'interno dell'organizzazione -la Società Velata. Se i personaggi accettano, quelli di Allineamento Morale Legale diventeranno Caotici. Se i personaggi rifiutano, Zweis cercherà di comprare il loro silenzio. Egli offrirà loro 500 MO e i gioielli che si trovavano nel cassetto del tavolo. Se i personaggi continuano a rifiutare, egli li lascerà andare e correrà a fare i preparativi per lasciare la città.

Se i personaggi esaminano la stanza, essi troveranno 3.000 MO in gemme e tutto l'equipaggiamento di Estaish. Il corpo senza vita sul pavimento era Anton Radu.

Se i personaggi compiono delle ricerche nella stanza o vogliono appropriarsi dei libri e dei documenti sul tavolo, Zweis li attaccherà. Le pergamene sono un resoconto di tutte le attività della famiglia Radu e della Società Velata.

Cartha, guerriero di 6° livello: CA 1; G 6; pf 39; MV 12; N°ATT 1 a +4; F 1-8+2; TS G3+3; ML 11; AM C; +4 ai tiri per colpire grazie all'arma magica e al livello elevato; *anello di protezione* +1; *spada* +2

Zweis, guerriero di 3° livello: CA 3; G 3; pf 21; MV 12; N°ATT 1 a +1; F 1-8+1; TS G3; ML 9; AM C; *spada* +1

Se i documenti vengono consegnati al Duca o ad un'altra famiglia, tutti i membri della famiglia Radu e della Società Velata verranno dichiarati traditori e condannati a morte.

Non tutti i membri della Società Velata verranno catturati. Coloro che sfuggiranno sapranno della parte che i PG hanno avuto nella rovina della famiglia. Ciò può essere uno spunto per ulteriori avventure del gruppo; la fazione dei Radu cercherà di vendicarsi sui PG.

SUBITO DOPO

Dopo aver portato a termine l'avventura a Specularum, è tempo di raccogliere le idee e decidere il futuro dei personaggi. I giocatori si sono divertiti? Sono avanzati di livello? Si sono dimostrati all'altezza del livello di gioco? Vorrebbero svolgere una parte importante nello sviluppo della campagna?

Se così è, essi probabilmente vorranno intraprendere le avventure del **D&D® Regole Expert**, disegnate per personaggi di livello 4-14. La prossima avventura che vi consigliamo per personaggi di 4° livello o superiore è quella che contempla un viaggio attraverso l'oceano fino all'Isola del Terrore (modulo X1). Come i personaggi si metteranno in viaggio sarà deciso da come si sono comportati a Specularum. Se la loro fazione ha vinto, essi potranno avvalersi della posizione di favore presso un ricco finanziatore. Altrimenti, essi avranno pur sempre fatto delle conoscenze nel corso dell'avventura - Lirdrium Arkayz, Sindar, Arnulf Armbruster e forse anche il Protettore (senza contare che potrebbero aver bisogno di aiuto per lasciare Specularum il più presto possibile).

Se i personaggi non sono ancora abbastanza cresciuti per un viaggio sull'oceano, e ci sono ancora delle avventure della serie che possono essere giocate, i personaggi possono essere introdotti a quest'ultime. Ad esempio se la compagnia ha causato la rovina della fazione Radu, i sopravvissuti di tale fazione potrebbero essersi organizzati per farla cadere in mano a dei trafficanti di schiavi (e ciò introduce l'avventura "La Grande Fuga") o in mano a dei nomadi del deserto con il compito di abbandonarli al loro destino (e ciò introduce l'avventura "La Città Perduta"). Così, se la loro fazione ha perso, essi potrebbero fuggire nei boschi ed imbattersi in un villaggio elfico afflitto da certi problemi...

Se i personaggi hanno particolarmente gradito un certo tipo di avventura, non c'è motivo che impedisca il riutilizzo di un certo gruppo di PNG come base per un'ulteriore avventura. Ad esempio, lo sfortunato Caldwell potrebbe comprare un nuovo castello - senza dimostrare di essere più fortunato di prima! Una nuova avventura può essere concepita rimaneggiando un po' le mappe fornite in questa raccolta, cambiando la locazione di alcuni complessi o aggiungendone altri. Questi nuovi complessi dovrebbero presentare gli stessi tipi di mostri/PNG tipici del luogo. I territori riconoscibili (e ciò vale anche per gli abitanti) aggiungono una nota di realtà a tutta la campagna.

Infine, per coloro che vorrebbero disporre di altre avventure, il modulo ATLI, Il Gran Ducato di Karamaikos, è in grado di fornire altri suggerimenti e i prossimi Atlanti futuri contribuiranno ad aumentare le possibilità di gioco dei personaggi!



NUOVI MOSTRI

Acquafatale

Classe Armatura:	5
Dadi Vita:	3
Movimento:	18 (6)
Attacchi:	1
Ferite:	1 e +annegamento
N° di Mostri:	1-2
Tiro Salvezza:	Guerrigero 6°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	L
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	35

Gli acquafatale sono creature magiche fatte d'acqua che vivono nelle masse d'acqua come una pozza o una piscina. Essi attaccano tutte le creature viventi che li disturbano e si nutrono della loro forza vitale in un qualche modo sconosciuto. Gli acquafatale possono apparire in qualunque forma anche se la più comune è quella di un enorme serpente.

In combattimento, gli acquafatale attaccano i singoli individui che si trovano entro i 3 metri dalla loro zona. Essi prendono forma dall'acqua stessa in 2 round. Invece di condurre un normale attacco, gli acquafatale costringono le vittime ad effettuare un tiro salvezza contro paralisi (è possibile applicare il bonus derivato dal punteggio di Destrezza). Le vittime che falliscono il tiro salvezza subiscono le ferite e vengono afferrati per essere trascinati sott'acqua. Quando gli acquafatale afferrano una vittima e la trascinano sott'acqua, essi ignorano gli altri nemici finché la vittima afferrata non muore. Un personaggio afferrato può contrattaccare subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire. Una volta nell'acqua, le vittime subiscono ferite automaticamente ogni round e sempre ogni round devono effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi per non perdere i sensi. Le vittime prive di sensi muoiono dopo 3 round a meno che non vengano salvate.

Le lame affilate infliggono solo 1 ferita; le armi da boia infliggono le normali ferite. Si applicano tutti i bonus derivati dalla Forza e dalla magia. Quando i punti ferita dell'acquafatale sono ridotti a zero, la sua forma si dissolverà ma si riformerà in capo a 2 round. Il freddo può rallentarli (movimento dimezzato e un attacco ogni due round) ma gli attacchi basati sul fuoco infliggono solo metà delle ferite se non addirittura nessuna. L'incantesimo *purificazione del cibo e dell'acqua* uccide immediatamente l'acquafatale. Tutti gli altri attacchi non li danneggiano. Se vengono messi alle strette, essi si possono ritirare nei più reconditi recessi della massa d'acqua che abitano.

È anche possibile trovare degli acquafatale più grossi. Per ogni 3 dadi vita addizionali, la CA dell'acquafatale è migliorata di 2 punti, le ferite sono aumentate di 1 punto, la distanza di attacco è aumentata di 1,5 metri e i tiri salvezza della vittima intrappo-

lata subiscono una penalità addizionale di -2.

Anima Persa

Classe Armatura:	Speciale
Dadi Vita:	Speciale
Movimento:	Nessuno
Attacchi:	Speciale
Ferite:	Nessuna
N° di Mostri:	1-2
Tiro Salvezza:	Speciale
Morale:	Nessuno
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	100 se lasciata riposare

Un'anima persa è lo spirito, simile ad un fantasma, di un uomo o di una creatura morta. Esiste una ragione per cui lo spirito non può riposare, di solito a causa di un messaggio da consegnare a coloro che entrano nella zona infestata. L'anima persa non può essere distrutta, soltanto lasciata riposare in un qualche modo deciso dal DM.

Le anime perse non possono attaccare o infliggere ferite anche se alcune possono costringere i personaggi a effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi; i personaggi che falliscono il tiro, fuggiranno in preda al panico e non vorranno ritornare nella zona infestata, almeno di propria volontà. Un'anima persa abita sempre una sola zona e lì rimane fino all'adempimento del proprio compito.

Arbusto Arciere

Classe Armatura:	7
Dadi Vita:	2
Movimento:	1 (30 cm)
Attacchi:	1 nuvola di spine
Ferite:	1-4
N° di Mostri:	1-20
Tiro Salvezza:	Guerrigero 1°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	V
Allineamento:	Caotico

Gli arbusti arcieri hanno foglie color verde marcio, tronchi nani e rami spinosi. Il tronco sembra un cumulo di foglie alto 1 metro. Sotto le foglie è nascosta una grossa bocca. Gli arbusti arcieri sono carnivori e possono estrarre le radici e muoversi lentamente verso la loro preda. La bocca è munita di spine molto dure che il mostro utilizza come denti per divorare la preda una volta che questa è morta. Gli arbusti arcieri attaccano scagliando una nuvola di piccole spine contro la vittima, infliggendole così 1-4 ferite. Le spine raggiungono i bersagli non più distanti di 6 metri. In un solo giorno, il cespuglio non può scagliare più di 3 nuvole di spine.

Cynidiceani

Classe Armatura:	9
Dadi Vita:	1
Movimento:	36 (12)
Attacchi:	1
Ferite:	1-6
N° di Mostri:	1-6
Tiro Salvezza:	Guerrigero 1°
Morale:	Speciale
Tipo di Tesori:	A
Allineamento:	Caotico

I Cynidiceani sono un tipo speciale di umani che vivono nella Città Perduta. La loro pelle è pallida, i capelli sono bianchi, gli occhi grandi sono dotati di infravisione. Essi indossano maschere multicolore, vestiti sgargianti e sono armati di spade corte. I Cynidiceani hanno vissuto sotto terra così a lungo che subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire quando si trovano alla luce del sole (come i goblin). Essi passano la maggior parte del tempo fantasticando perduti in strani sogni. Alcuni particolari Cynidiceani possono essere descritti come i normali PNG. Ulteriori dettagli sui Cynidiceani sono reperibili nella sezione dedicata al DM dell'avventura *La Città Perduta*. Qui vengono delineati una dozzina di incontri tipo. Il DM può utilizzare i seguenti già predisposti o crearne dei propri.

Incontri con i Cynidiceani

- Viene incontrato un personaggio che indossa la maschera di un lupo (CA 9; UN; pf 3; MV 12; N°ATT nessuno; F nessuna; TS UN; ML 7; AM C). Il Cynidiceano crede di essere un lupo mannaro. Non appena vede la compagnia, egli si mette a quattro zampe, ulula, fiuta, si muove in cerchio, insomma si comporta come se fosse un lupo. Se viene avvicinato un po' troppo, cercherà di mordere il personaggio più vicino. Egli pensa di non poter essere ferito e si spaventerà solo di fronte ad armi magiche o d'argento.
- Tre personaggi si avvicinano alla compagnia; essi vestono tuniche nere e indossano maschere demoniache. Essi trasportano degli incensieri. Questi Cynidiceani pensano di essere dei chierici potentissimi (CA 5; C3, C2, C1; pf 13,9,4; MV 9; N°ATT 1; F 1-6; TS C3,C2,C1; ML 8; AM C). Essi pensano che i membri della compagnia siano dei demoni e cercheranno di scacciarli con urla disumane e fumo puzzolente. Il nome del loro capo è *Fratello Theodus*.
- Un Cynidiceano si avvicina alla compagnia; egli indossa una tunica verde ed una maschera da uccello (CA 9; UN; pf 3; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS UN; ML 11; AM C). La Cynidiceana (infatti è una "lei") camminerà lentamente fino ad accostarsi ad un membro della compagnia, gli tenderà una piccola borsa,

sorriderà e continuerà per la sua strada. Ella non baderà a nessun tentativo di comunicazione da parte della compagnia. La borsa contiene una strana polvere che odora di trifoglio. La polvere non possiede particolarità di nessun tipo.

4. Sei Cynidiceani vestiti di tuniche a strisce e con maschere da cammello, stanno lentamente percorrendo a zig-zag il corridoio. Essi stanno cercando di evitare i serpenti (che non ci sono) che si trovano sul pavimento. Essi cercheranno di mostrare alla compagnia i serpenti invisibili raccomandando loro di aggirarli. Ovviamente non ci sono serpenti.
5. Questo gruppo di 4 Cynidiceani, indossa maschere da insetto; ognuno trasporta un grosso vaso d'argilla e produce un ronzio con la bocca. Essi fermeranno la compagnia e chiederanno ai PG di bere dai vasi. Chiunque beva avrà curati 1-4 punti ferita, dato che questi vasi contengono il miele proveniente dall'alveare delle api assassine. Se i Cynidiceani vengono attaccati o se qualcuno cerca di bere due volte, essi attaccheranno furiosamente (CA 9; UN; pf 3 ciascuno; MV 12; N°ATT 1 a +2; F 1-6; TS UN; ML 12; AM C).
6. Questo gruppo di Cynidiceani indossa maschere animali: *Falco, Pesce, Gatto e Volpe* (e questi sono anche i nomi dei Cynidiceani). Essi stanno trasportando una barella su cui è appoggiata una zucca. I personaggi stanno portando il loro amico "malato" (la zucca di nome *Cane*) da un chierico. Se nella compagnia è presente un chierico, essi insisteranno affinché egli presti soccorso al loro amico.
7. Questo gruppo di sei persone vestite di giallo che indossano maschere che riproducono delle fattezze umane si fermerà improvvisamente ad osservare la compagnia. Essi "riconosceranno" un personaggio come il Re o la Regina di Cynidicea. Essi seguiranno il personaggio, cantando inni di lode e servendolo in tutti i modi possibili. In generale, essi soffocheranno il personaggio di attenzioni. In ogni caso essi non combatteranno per il loro Re o Regina. È più probabile che cerchino di afferrarlo per portarlo in salvo. Le loro caratteristiche sono: CA 9; UN; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS UN; ML 7; AM C. Il loro ambasciatore è *Policrates l'Araldo*.
8. Si avvicina un gruppo di Cynidiceani con tuniche piumate e maschere da uccello. Vedendo la compagnia, il gruppo "volerà" (correrà) in avanti, sbattendo energicamente le braccia e stridendo. Essi inviteranno la compagnia a volare con loro e la condurranno a fare un giretto per la piramide. Se i personaggi si rifiutano, i Cynidiceani insulte-

ranno la compagnia deprecandone i membri che non sanno volare ("Voi, lumache incollate al suolo!"), gireranno in cerchio per tre volte e poi "voleranno" via. Se vengono attaccati, i Cynidiceani (CA 9; UN; pf 4; MV 12; N°ATT nessuno; F nessuna; TS UN; ML 1; AM C) "voleranno" via.

9. Un gruppo di Cynidiceani il cui corpo è dipinto di nero e il cui viso è coperto da una maschera da avvoltoio, sta camminando lentamente verso la compagnia. Essi stanno trasportando delle lunghe tavole di legno ma non sembrano ostili. Essi seguiranno la compagnia, in attesa che qualcuno venga ucciso. Quando ciò accade, essi correranno vicino al cadavere ed inizieranno a costruire un bara adatta alla persona. Quando hanno finito, chiederanno 10 MO come pagamento. Se non vengono pagati, attaccheranno. (CA 9; UN; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-6; TS UN; ML 8; AM C)
10. Questi 5 Cynidiceani formano una compagnia di PNG. Essi penseranno che la compagnia dei PG sia composta essenzialmente da un qualche tipo di mostro. Consultate la **Tabella dei Mostri Erranti: Secondo Livello del Dungeon del D&D Regole Base**; tirate i dadi e troverete il tipo di mostro di cui i Cynidiceani pensano sia composta la compagnia di PG. Le caratteristiche di questi Cynidiceani sono:
 - G3** (CA 5; G 3; pf 14; MV 6; N°ATT 1 a +1; F 1-8+1; TS G3; ML 8; AM C)
 - G2** (CA 5; G 2; pf 10; MV 6; N°ATT 1; F 1-8; TS G2; ML 8; AM C)
 - G2** (CA 5; G 2; pf 8; MV 6; N°ATT 1; F 1-8; TS G2; ML 8; AM C)
 - M2** (CA 9; M 2; pf 6; MV 12; N°ATT 1 o incantesimo; F 1-4; TS M2; ML 8; AM C; Incantesimi: *blocca porta, dardo incantato*)
 - C2** (CA 5; C 2; pf 8; MV 6; N°ATT 1; F 1-6; TS C2; ML 8; AM C; Incantesimi: *cura ferite leggere*)
11. I membri di questo gruppo indossano vesti multicolori e maschere dai tratti umani. Essi penseranno che i PG appartengano alla stesse tribù barbare che saccheggiarono Cynidicea secoli fa. Non appena la compagnia si avvicina, essi fuggiranno in preda al panico.
12. La compagnia incontra un chierico di Zargon (CA 5; C 3; pf 12; MV 6; N°ATT 1; F 1-6; TS C3; ML 8; AM C; Incantesimi: *cura ferite leggere* x2). Con lui ci sono 12 seguaci (CA 9; G 1; pf 4 ciascuno; MV 12; N°ATT 1; F 1-8; TS G1; ML 12; AM C). Essi stanno conducendo una "sacra" ricerca ed insistono affinché la compagnia si unisca a loro (il chierico cerca di ingannare la compagnia per catturare i PG).

Decapodo

Classe Armatura:	5
Dadi Vita:	4
Movimento:	27(9) sugli alberi o 1(30cm) al suolo
Attacchi:	9 tentacoli
Ferite:	1-6 ciascuno
N° di Mostri:	1
Tiro Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	9
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Caotico

Il decapodo è una creatura che si trova di solito nelle foreste. Esso assomiglia ad un globo rigonfio e peloso da cui spuntano 10 tentacoli. La peluria è solitamente marrone ma può essere anche nera. Normalmente il corpo è verde anche se alcuni esemplari possono essere viola o gialli. Al centro del corpo, di più di un metro di diametro, c'è la bocca. La bocca del decapodo incute terrore solo a guardarla. Essa è molto larga ed è munita di denti lunghi e gialli; il fiato puzza terribilmente.

Di solito i decapodi vivono da soli, preferendo cacciare per conto proprio. Essi vanno a caccia trasportandosi di ramo in ramo, sollevando la preda con i tentacoli. I tentacoli sono lunghi 3 metri e si protendono da ogni parte del corpo. I tentacoli sono ricoperti di ventose che assicurano la presa anche su pareti e soffitti lisci.

Il decapodo attacca con 9 tentacoli ed utilizza il decimo per reggersi al ramo di un albero (o al soffitto).

A livello del terreno, il decapodo è molto più vulnerabile. I suoi tentacoli non sono abbastanza forti da reggerlo in piedi per molto tempo. Al suolo, il decapodo può portare solo 6 attacchi che causano la metà delle normali ferite inflitte. Viaggiando sugli alberi, il decapodo si muove ad una velocità di 27 metri per turno, ovvero 9 metri per round. Al suolo la velocità del decapodo è ridotta a 1 metro per turno, ovvero 30 cm per round.

Fioremalia

Classe Armatura:	9
Dadi Vita:	5
Movimento:	0
Attacchi:	0
Ferite:	Speciale
N° di Mostri:	1-2 (1-6)
Tiro Salvezza:	Guerriero 5°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	V
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	175

Il fioremalia è un grosso fungo carnivoro camuffato da pianta normale. Esso cattura le sue prede attirando le vittime al centro della pianta. A questo scopo, la pianta emette luce e profumi. I profumi sono simili a

NUOVI MOSTRI

quelli presenti attorno alla pianta, dal normale profumo di un fiore al puzzo della carne marcia. La luce è un pallido chiarore, non più forte di quella di una candela.

Una volta che la vittima ha raggiunto il centro della pianta, su di essa si richiude una rete di viticci che intrappolano la preda e la stritolano lentamente. I viticci stringono con grande forza, infliggendo 1-4 ferite per round. In più essi espellono una sostanza che scioglie la carne. La sostanza agisce lentamente e infligge 1-10 ferite ogni turno (non round). Le creature intrappolate da un fioremalia possono ancora combatterlo ma i loro attacchi subiranno una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Anche se il fioremalia raggiunge 0 pf, esso non è morto, soltanto i suoi rami sono stati tagliati via. L'unico modo di uccidere veramente un fioremalia è quello di scavare fino a raggiungere le radici e bruciarle. Altrimenti la creatura rigenererà le parti ferite alla velocità di una pianta normale.

Golem di Osso

Classe Armatura:	2
Dadi Vita:	8**
Movimento:	36(12)
Attacchi:	4
Ferite:	ciascun braccio a seconda dell'arma
N° di Mostri:	1
Tiro Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	1.750

Il golem è un mostro potente poiché è stato creato dalla magia di un chierico o di un mago di alto livello. Il golem di osso è fatto di ossa, composte in modo da formare uno scheletro umano. Esso possiede 4 braccia scheletriche con le quali brandisce 4 armi ad una mano o 2 armi ad asta. Può attaccare fino a due avversari per round.

I golem di osso possono essere colpiti solo da armi magiche. Essi sono immuni agli effetti degli incantesimi *sonno*, *charme* e a tutti quelli di *blocco*, nonché a tutti gli attacchi basati sul fuoco, sul freddo, sul gas o sull'elettricità. Essi non possono essere scacciati.

Lamento di Morte

Classe Armatura:	3
Dadi Vita:	5*
Movimento:	45(15)
Attacchi:	lamento
Ferite:	1-4/round
N° di Mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	Guerriero 5°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Neutrale

I lamenti di morte sono figure pallide e traslucide, simili a dei fantasmi. La loro sagoma è vagamente umanoide, anche se leggermente più sottile ed allungata. I loro occhi sono rossi e la bocca è grande e nera. I lamenti di morte sono creature soprannaturali che perseguono gli appartenenti a determinate famiglie. Essi avvertono le famiglie che uno dei loro membri presto morirà. I lamenti di morte si possono anche manifestare per compiangere la dipartita di certe persone. E così, essi si possono trovare anche a guardia di cimiteri, tombe di famiglia o cripte.

I lamenti di morte possono essere danneggiati solo dalla magia o dalle armi magiche. Essi sono immuni agli effetti degli incantesimi *sonno*, *charme*, e a tutti quelli di *blocco*. Essi non sono non-morti e non possono essere scacciati. I lamenti di morte che vengono disturbati, attaccheranno ricorrendo al loro lamento. Tutti coloro che si trovano entro i 9 metri da un lamento di morte subiranno automaticamente 1-4 ferite per round. Le pareti e le porte bloccheranno il suono. Un lamento di morte attaccherà ogni creatura vivente che vede. Esso continuerà ad emettere il suo lamento finché la creatura non è distrutta o è fuggita via.

Polymar

Classe Armatura:	9
Dadi Vita:	10*
Movimento:	18(6)
Attacchi:	3
Ferite:	1-6 ciascuno
N° di Mostri:	1-2 (1-3)
Tiro Salvezza:	Guerriero 5°
Morale:	10
Tipo di Tesori:	B
Allineamento:	Caotico

Il polymar è una creatura semi-intelligente che può cambiar forma a piacimento. Esso può assomigliare ad una creatura dotata di un massimo di 10 DV, o ad ogni oggetto non più grande di 2,7 metri cubi (3x3x0,3 ad esempio). Il polymar non assume le abilità speciali della forma che assume.

La possibilità di cambiare forma è una dote naturale e non magica. L'incantesimo *individuazione del magico*, quindi, non individuerà il polymar. Il cambiamento, comunque, non è perfetto. I personaggi (PG e PNG) possono individuare un polymar con la stessa probabilità con cui individuano le porte segrete. In questo senso, nell'individuazione di un polymar, gli elfi hanno più possibilità degli umani. Se il polymar non viene individuato prima che attacchi, esso lo farà favorito dalla sorpresa.

Rettile Vulcanico

Classe Armatura:	3
Dadi Vita:	4*
Movimento:	27(9)

Attacchi:	1 morso
Ferite:	2-12
N° di Mostri:	1
Tiro Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale

Il rettile vulcanico è un rettile bizzarro che abita le caverne sotterranee tra pozze di lava ribollente. La creatura è dotata di una corazza esterna dura come la pietra che la aiuta a sopportare le tremende temperature a cui si espone.

Il rettile vulcanico combatte cercando di azzannare la sua vittima in un movimento veloce ma di scarso effetto. Una vittima morsa subisce 1-6 ferite e deve effettuare un tiro salvezza contro Soffio del Drago. Se il tiro fallisce, la vittima rimane momentaneamente attaccata alle fauci del mostro e subisce 1-6 ferite addizionali per il calore che ne emana (se ci si trova di fronte a tipi di magia concernenti la resistenza al fuoco, trattate il morso del rettile come un soffio del drago, per ciò che riguarda la riduzione delle ferite inflitte).

Il rettile vulcanico dispone anche di una difesa speciale. Ogni volta che la creatura viene colpita da un'arma di metallo non magica, il possessore dell'arma deve effettuare un tiro salvezza contro Bacchette o la sua arma si fonderà a causa dell'enorme calore dell'interno del corpo del rettile. Notate che un'arma fusa infliggerà comunque i danni per quel round ma in quello successivo sarà inutilizzabile.

Sebbene queste creature abitino le caverne sotterranee più calde, si sa che possono viaggiare per parecchie miglia dalla lava di cui hanno bisogno per sopravvivere. Non appena si accorgono che la temperatura del loro corpo si sta abbassando, esse cercano di ritornare di nuovo al calore vivificante. Vi sono alcune voci che affermano di aver visto dei rettili vulcanici immobili come statue, probabilmente a causa di una prolungata mancanza di sorgente di calore.

Rosevampiro

Classe Armatura:	7
Dadi Vita:	4
Movimento:	9(3)
Attacchi:	1+risucchio di sangue
Ferite:	1-8
N° di Mostri:	1-8
Tiro Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico

Le rosevampiro assomigliano a dei normali cespugli di rose. Esse possono, però, estrarre le radici e muoversi sul terreno. Quattro DV di rosevampiro formano un cespuglio. I viticci spinosi delle rosevampiro possono

avvolgersi attorno alle gambe della vittima infliggendole 1-8 ferite. Le spine sono cave. Una volta che i viticci spinosi hanno afferrato saldamente una vittima, il mostro ne succhierà il sangue attraverso le spine, infliggendo automaticamente 1-8 ferite per round. Inoltre le rosevampiro iniettano un siero anestetico direttamente nel flusso sanguigno della vittima; la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o perdere la propria volontà, lasciandosi andare alla stretta mortale del mostro che ne succhierà il sangue fino alla morte della sfortunata. Dopo che le rosevampiro hanno prsciugato il corpo della vittima, i petali diverranno rossi per un giorno intero.

Sciame Vulcanico

Classe Armatura:	7
Dadi Vita:	4
Movimento:	18(6)
Attacchi:	1 sciame
Ferite:	4
N° di Mostri:	1 sciame
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale

Lo sciame vulcanico è composto da piccoli insetti che sopravvivono grazie all'intenso calore e all'alta pressione delle zone caratterizzate da un'intensa attività geotermica. Essi hanno sviluppato un sistema per convertire il calore direttamente in energia utilizzabile (allo stesso modo in cui le piante utilizzano l'energia del sole), e molte generazioni di sciami vulcanici non lasceranno mai le profonde caverne che costituiscono il loro ambiente naturale.

Di tanti in tanto, comunque, a causa dell'attività vulcanica, uno sciame vulcanico può essere espulso nel mondo esterno, trasportato da un getto di vapore o di lava. Essi non possono sopravvivere ad una temperatura così relativamente fredda, ma possono comunque rivelarsi degli avversari temibili, almeno nell'arco delle 4 ore che devono trascorrere prima che muoiano.

Gli sciami vulcanici brillano al buio o nella penombra, a causa dell'intenso calore dei loro corpi. Una vittima colta da uno sciame vulcanico in piene forze subirà 4 ferite a causa delle bruciature. Le ferite vengono ridotte alla metà se le vittime stanno cercando di allontanare lo sciame (vedi "Sciami di insetti" nella sezione mostri del D&D Regole Base). Il fumo ed il fuoco non preoccupano certo gli sciami vulcanici, ma l'acqua li danneggia seriamente se viene spruzzata loro addosso (tirate per colpire CA 7). I personaggi possono attingere dell'acqua da una qualsiasi fonte con le mani o possono scoprire un contenitore d'acqua e cercare di inaffiare gli insetti.

Per ogni colpo messo a segno contro lo

sciame, le ferite vengono ridotte di 1 punto. Quindi se un personaggio colpisce due volte (cioè sta cercando di tener lontano gli insetti) con l'acqua lo sciame vulcanico che lo sta circondando, le ferite inflitte da quest'ultimo si riducono a 1 punto. Notate che lo sciame può attaccare solo una creatura alla volta.

Streghe del Caos

Classe Armatura:	7
Dadi Vita:	6*
Movimento:	36(12)
Attacchi:	2
Ferite:	1-6/1-6
Attacco Speciale:	magia
Tiro Salvezza:	Guerriero 6°
Morale:	8
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	500

La strega del caos è una creatura intelligente e malvagia che inganna le sue vittime per causare dolore e sofferenza. Nella sua vera forma, la strega ha la pelle simile a cuoio e raggrinzita, capelli radi, lunghe braccia deformi, zanne e grosse mani artigliate. Normalmente essa vive da sola in foreste maledette o in lande desolate o più spesso in una caverna.

La strega ha vista ed udito incredibilmente sviluppati, ed è sorpresa solo con un risultato pari a 1 su 1d6.

La creatura dispone di parecchi attacchi magici. Questi sono poteri naturali, non incantesimi (sebbene gli effetti possano essere individuati da un incantesimo *individuazione del magico* e possano essere annullati da un *dissolvi magie*, incantesimo di 3° livello da mago). Il più importante dei suoi poteri è quello dell'*illusione* che le permette di farsi passare per un qualsivoglia umano o semi-umano. La strega di solito preferisce farsi passare per una giovane fanciulla così da ingannare le vittime poco accorte. In questa forma ella farà uso dei poteri di *controllo animale* e di *pugnale del sortilegio* per attaccare. La strega combatte nel suo vero sembiante solo se viene colta di sorpresa o se gli altri attacchi hanno fallito.

Questi ultimi poteri sono meglio descritti nell'incontro R2 dell'avventura La Stanza nella Roccia.

Streghe Sorelle

Le tre sorelle sono molto diverse dagli altri maghi, in quanto i loro poteri si accrescono vicendevolmente e tutti hanno bisogno dell'*Occhio di Opale Nero* per essere focalizzati. Individualmente, esse sono deboli, ma insieme diventano più forti. Utilizzate le caratteristiche di più alto livello solo quando esse sono insieme e sanno dove l'occhio si trova. Se le sorelle sono separate, o una di loro muore, o non sanno dove si trovi l'*Occhio di Opale Nero*, non utilizzate tali caratteristiche.

L'*Occhio di Opale Nero*, inoltre, permette alle streghe di comunicare telepaticamente con le loro pantere. Esso fornisce loro ancora più potere in una particolare congiuntura delle stelle. È stato proprio durante una di queste congiunture astrali che le sorelle hanno attaccato Elyas. Una simile congiuntura ha permesso loro di donare al Rahib il potere che esercita sui Siswa.

Le tre sorelle si disprezzano a vicenda e spesso litigano tra di loro. Quando si trovano nello stesso posto e non sono sotto attacco, esiste una probabilità cumulativa del 20% per round che esse interrompano qualunque attività stiano svolgendo per litigare e beccarsi a vicenda. Se sono sotto attacco, comunque, esse coopereranno per difendersi.

Karelena

Classe Armatura:	9
Livello:	M1/M4
Punti Ferita:	5/11
Movimento:	36(12)
Attacchi:	1 (col pugnale)
Ferite:	1-4
Tiro Salvezza:	M1°/M4°
Morale:	6/12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	10/75

Quando Karelena si trova da sola, ella può lanciare due dei seguenti incantesimi: *blocca porta*, *scudo magnetico*, *sonno*. Quando è assieme alle sorelle, ella può lanciare due degli incantesimi già detti più altri due tra i seguenti: *levitazione*, *ragnatela*, *chiavistello magico*.

Karelena sta utilizzando il corpo di una fanciulla elfica, Merisa. Ella appare oscura e potente avvolta in vesti sgargianti. È sempre accompagnata da una pantera nera. Karelena ordinerà alla pantera di attaccare i PG ogni volta che li vede; ella intanto cercherà di fuggire.

Solorena

Classe Armatura:	9
Livello:	M1/M4
Punti Ferita:	4/10
Movimento:	36(12)
Attacchi:	1 (col pugnale)
Ferite:	1-4
Tiro Salvezza:	M1°/M4°
Morale:	6/12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	10/75

Quando Solorena si trova da sola, ella può lanciare due dei seguenti incantesimi: *charme*, *disco levitante*, *sonno*. Quando è assieme alle sorelle, ella può lanciare due degli incantesimi già detti più altri due tra i seguenti: *invisibilità*, *ESP*, *creazione spettrale*. Solorena sta utilizzando il corpo di una fanciulla elfica, Sylva. Ella appare come un'alta

NUOVI MOSTRI

e gaia fanciulla dai lunghi capelli dorati. I suoi lineamenti sono comunque alterati, come se non avesse dormito per settimane. Solorena ha un cucciolo che è una pantera nera. Il gattone non le sta mai troppo distante ed ella è in grado di richiamarlo telepaticamente.

Se i PG catturano Solorena, ella cercherà di farsi passare per Sylva.

Trilena

Classe Armatura:	9
Livello:	M1/M5
Punti Ferita:	6/13
Movimento:	36(12)
Attacchi:	1 (col pugnale)
Ferite:	1-4
Tiro Salvezza:	M1°/M5°
Morale:	6/12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	10/175

All'inizio del modulo, la strega Trilena è imprigionata in una delle teste di drago di pietra della stanza 100. Durante il gioco, Trilena cercherà di impadronirsi del corpo del personaggio femminile il cui punteggio di Carisma sia almeno pari a 15. Trilena, fintanto che è imprigionata nella statua, non può far uso di incantesimi.

Quando viene incontrata da sola, ella può lanciare uno dei seguenti incantesimi: *luce magica*, *dardo incantato*, *scudo magnetico*. Quando è assieme alle sorelle, ella può lanciare due degli incantesimi già detti più altri due tra i seguenti: *luce persistente*, *levitazione*, *immagini illusorie*. Ella può inoltre lanciare un *blocca persone*, una volta al giorno.

Uccello Piranha

Classe Armatura:	6
Dadi Vita:	1/2 (1-4 pf)
Movimento:	9(3) al suolo, 54(18) in volo
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-4
N° di Mostri:	4-24
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale

L'uccello piranha è un uccello sgargiante lungo 30 cm, sempre affamato di carne fresca. Gli uccelli piranha possono avere le piume di colore verde, blu, rosso, marrone, nero o addirittura viola e la completa varietà dei colori è mostrata in un singolo gruppo di uccelli. I loro becchi acuminati, hanno margini affilati come rasoi così da poter penetrare la carne della vittima con una beccata e volar via con uno spuntino in bocca.

Gli uccelli piranha possono compiere le normali acrobazie aeree dei normali uccelli; possono cambiare improvvisamente direzione o restare sospesi in aria. Quando un

uccello piranha avvista una possibile preda, esso emette un alto fischio avvertendo così gli altri del gruppo. Essi attaccano sempre le creature a sangue caldo e non devono effettuare un controllo del morale finché lo stormo non è almeno dimezzato.

Essi non gradiscono la luce del sole ma gli uccelli piranha si possono trovare praticamente in ogni zona climatica, eccezion fatta per le zone più fredde e quelle che non offrono riparo alcuno. Essi preferiscono abitare nelle zone forestali o in caverne e sembra che abbiano sviluppato una debole infravisione che permette loro di individuare una preda in un raggio di 9 metri, anche nella più totale oscurità.

Uomo Camaleonte

Classe Armatura:	9
Dadi Vita:	2*
Movimento:	36(12)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	a seconda dell'arma
N° di Mostri:	2-8 (5-20)
Tiro Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	7
Tipo di Tesori:	(Q+S) E
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	45

Gli uomini camaleonte sono alti più di 2 metri e sono di corporatura piuttosto sottile. Essi hanno braccia e gambe affusolate e si muovono con una andatura assai goffa. La loro pelle multicolore è striata di rosso, azzurro, verde, giallo, marrone, arancione, nero e bianco.

Nell'arco di un round un uomo camaleonte può scomparire e riapparire in un altro posto. Egli può riapparire fino ad una distanza di 36 metri dal luogo da dove era scomparso. Lo spostamento è istantaneo. L'abilità con cui controllano tale potere è così grande che essi non compaiono mai a mezz'aria o in mezzo ad un oggetto solido. Comunque, dato che l'uso dell'abilità è istantaneo, un uomo camaleonte non può riapparire nel punto esatto dove è presente qualcun altro nel momento in cui l'uomo camaleonte stesso svanisce. Se più uomini camaleonte fanno uso di questa abilità nella stessa zona, essi non si scontreranno mai.

Un uomo camaleonte non può attaccare nello stesso round in cui egli ha utilizzato questa abilità, dato che per questo tipo di movimento occorre una certa dose di concentrazione. Di solito, gli uomini camaleonte utilizzano questa abilità per circondare un gruppo avversario.

I guerrieri di questa razza sono armati normalmente di pugnali o clave. Essi non indossano mai armature dato che non possono trasportare molto peso durante le loro sparizioni.

Gli uomini camaleonte di solito vivono in zone forestali o in caverne, comunque in un posto ben lontano dalla civiltà.

Volpe Mannara (licantropo)

Classe Armatura:	6 (9)
Dadi Vita:	3+2*
Movimento:	54(18)
Attacchi:	1+fascino
Ferite:	1-6
N° di Mostri:	1-4 (1-6)
Tiro Salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	8
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Neutrale

Le volpi mannare sono volpi che possono cambiare la loro forma con quella umana. In forma umana, le volpi mannare avranno i capelli rossastri e una CA pari a 9. Una volpe mannara in forma umana ha l'abilità di *affascinare* una persona del sesso opposto. Tale abilità funziona come l'incantesimo *charme*, ma dura soltanto un giorno. In forma di volpe, le volpi mannare possono *affascinare animali* normali o giganti, per un periodo pari ad un giorno. Una creatura che effettua con successo un tiro salvezza contro Incantesimi, non verrà affascinata.

Una volta che la creatura è affascinata, essa lo rimarrà per l'intera giornata, anche se la volpe mannara dovesse cambiare forma. Questa abilità può essere utilizzata fino a 3 volte al giorno. Ad esempio, una volpe mannara, nello stesso giorno, può cercare di affascinare due umani e un animale.

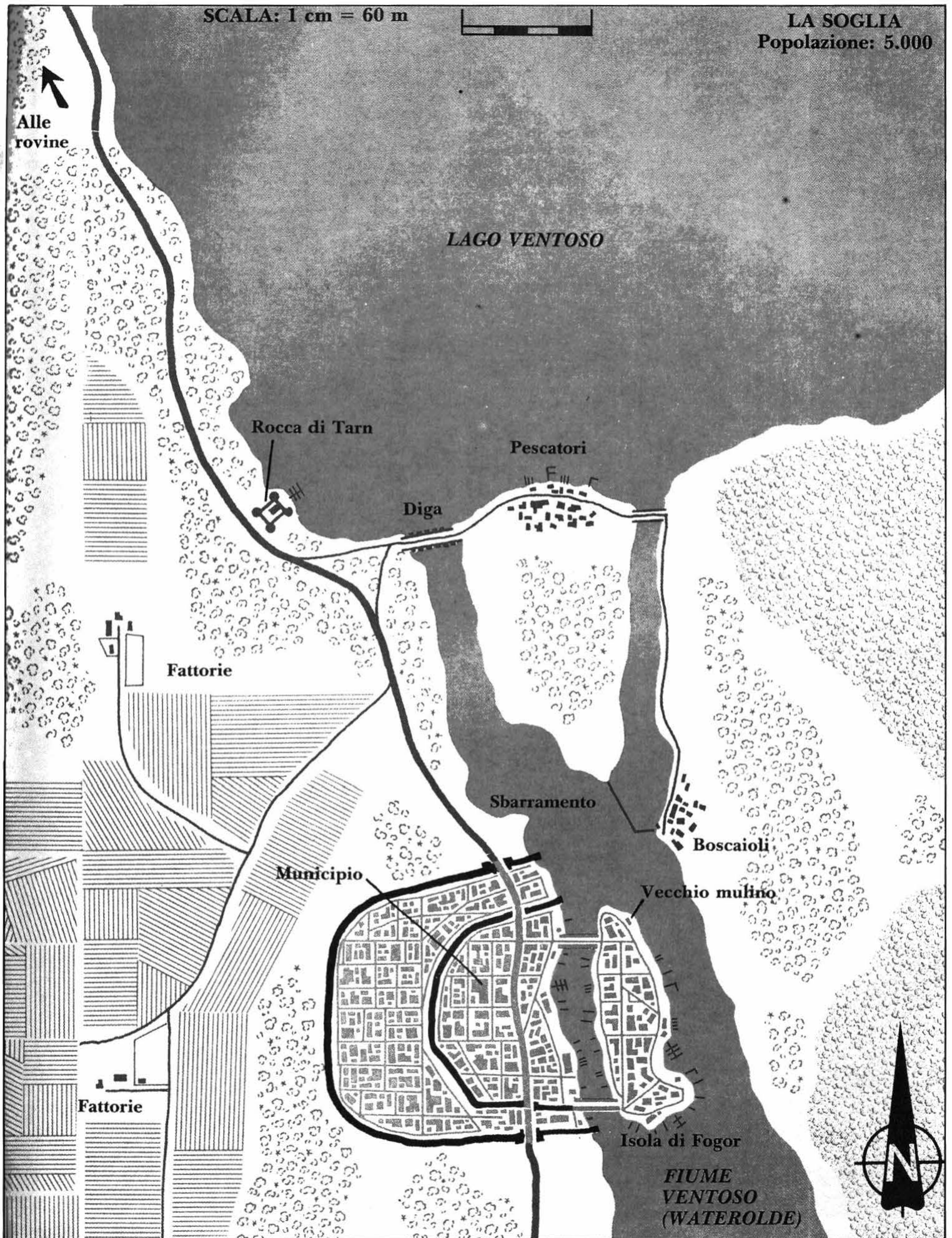
Le volpi mannare sono furbe e intelligenti. Esse vivono essenzialmente dei loro trucchi. Se viene loro prospettato un combattimento, esse preferiranno ingannare o corrompere gli avversari piuttosto che combattere fino alla morte.

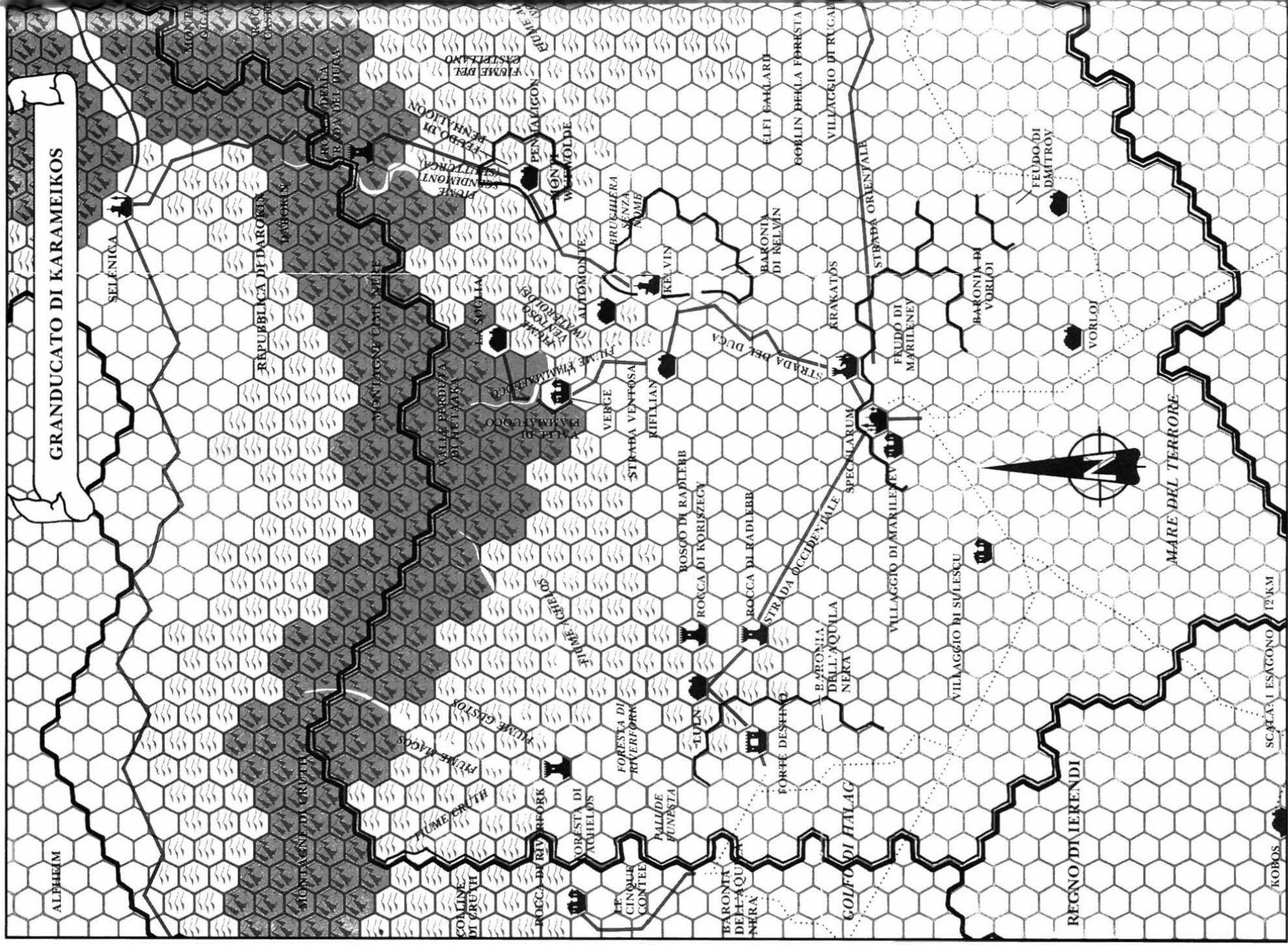


SCALA: 1 cm = 60 m

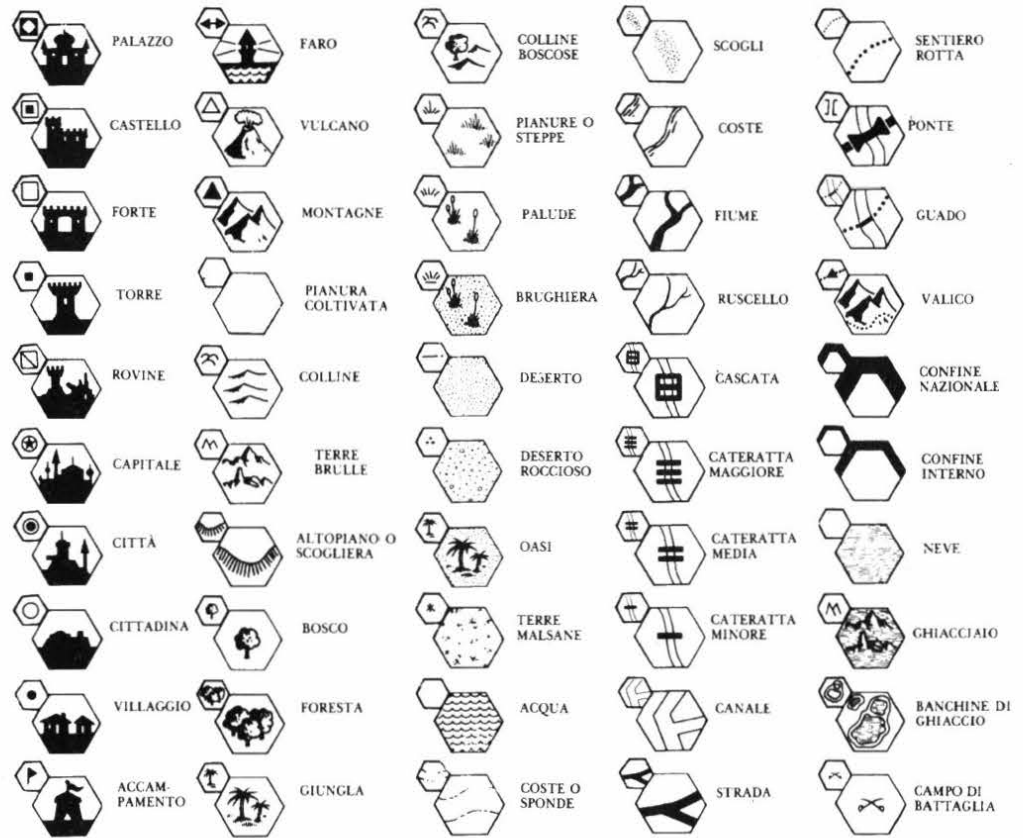


LA SOGLIA
Popolazione: 5.000

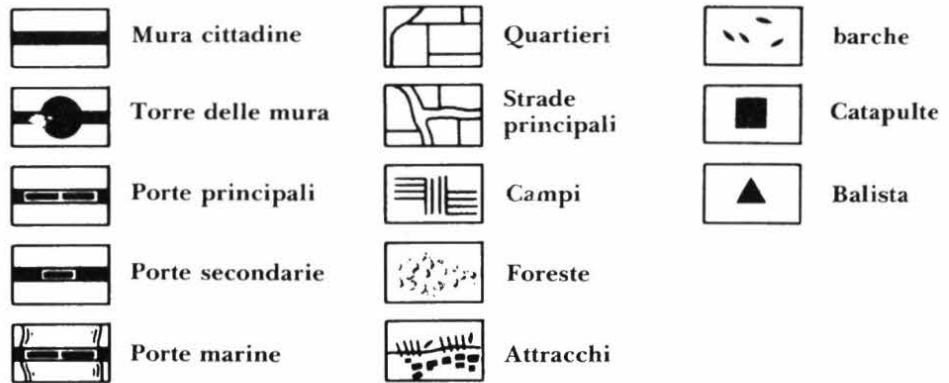




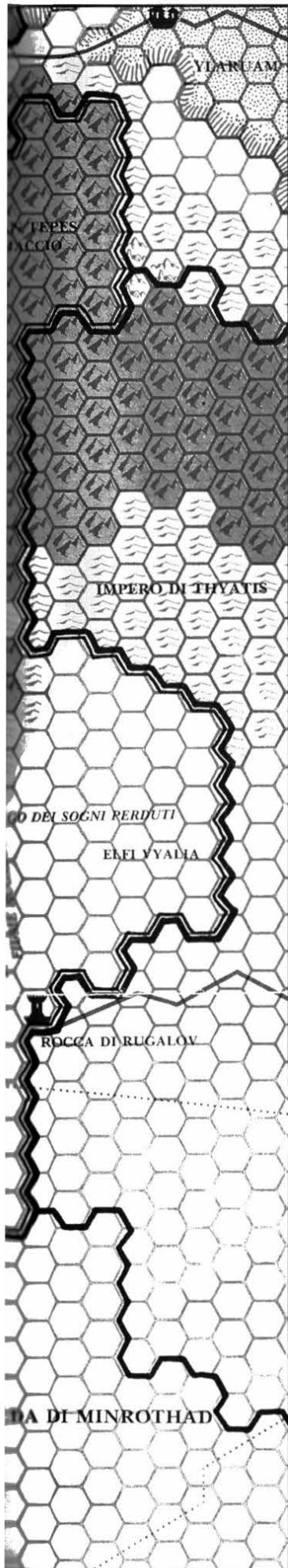
GRANDUCATO DI KARAMEIKOS



LA CITTÀ DI SPECULARUM



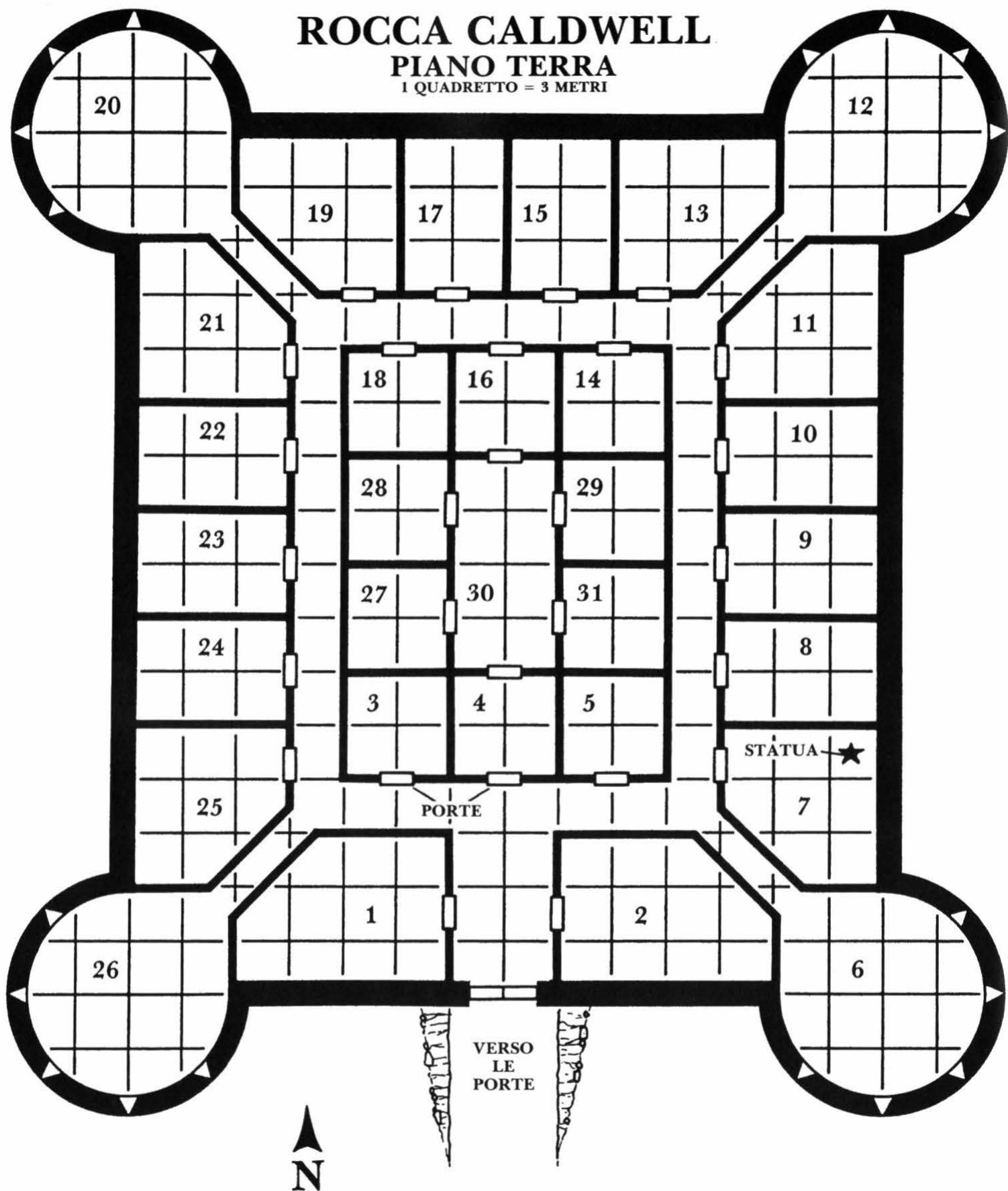
- | | |
|------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Legazioni | 8. Arsenale navale |
| 2. Mercato della Collina | 9. Caserme (8 su 12) |
| 3. Il Giglio Nero | 10. Casa di Alya |
| 4. Il "Palazzo" | 11. Cattedrale di Karameikos |
| 5. Il mercato settentrionale | 12. Chiesa di Traladara |
| 6. Territorio dei Radu | 13. Sala dell'Ordine del Grifone |
| 7. Territorio dei Torenescu | 14. Sala della corporazione dei maghi |



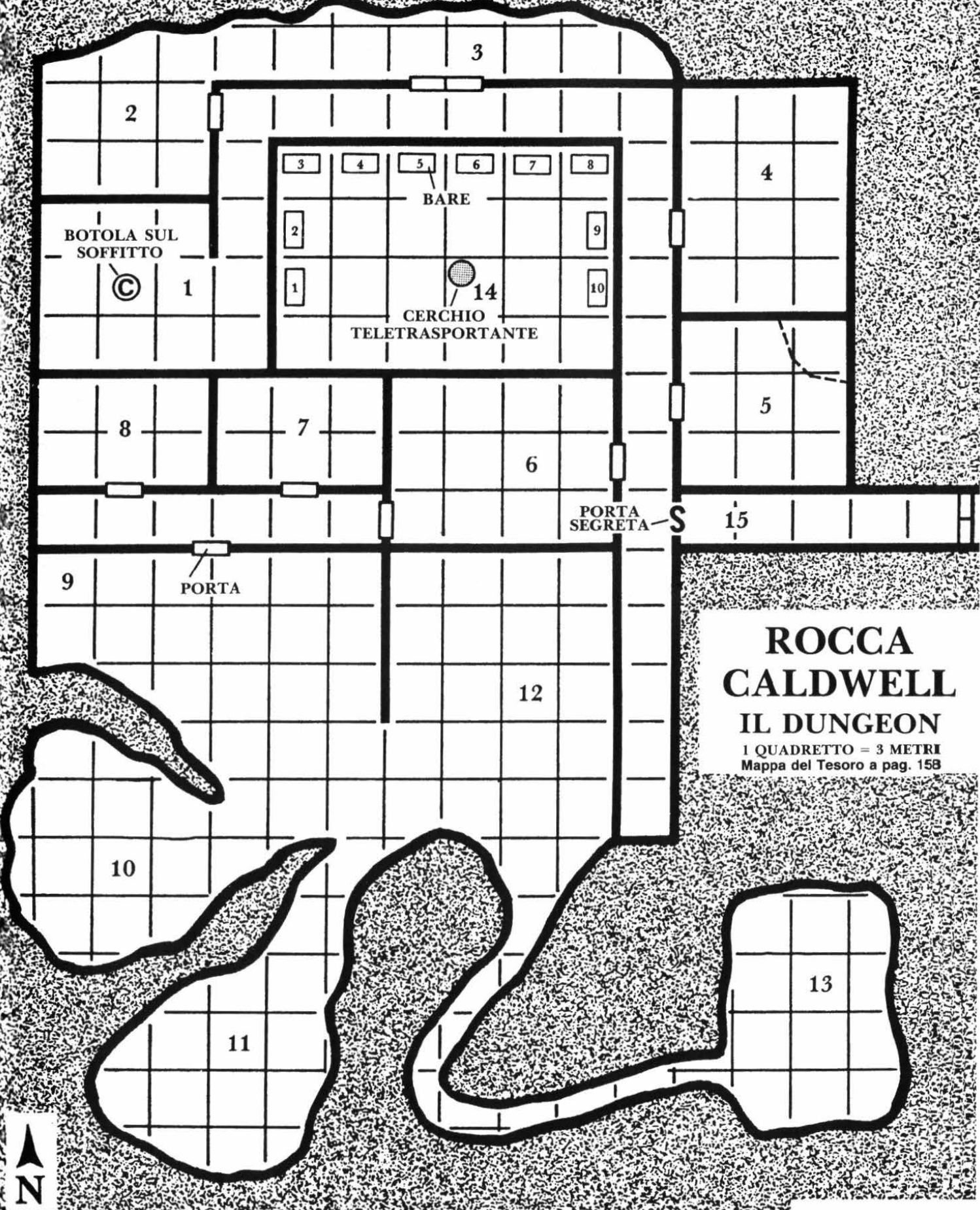
ROCCA CALDWELL

PIANO TERRA

1 QUADRETTO = 3 METRI



ROCCA CALDWELL

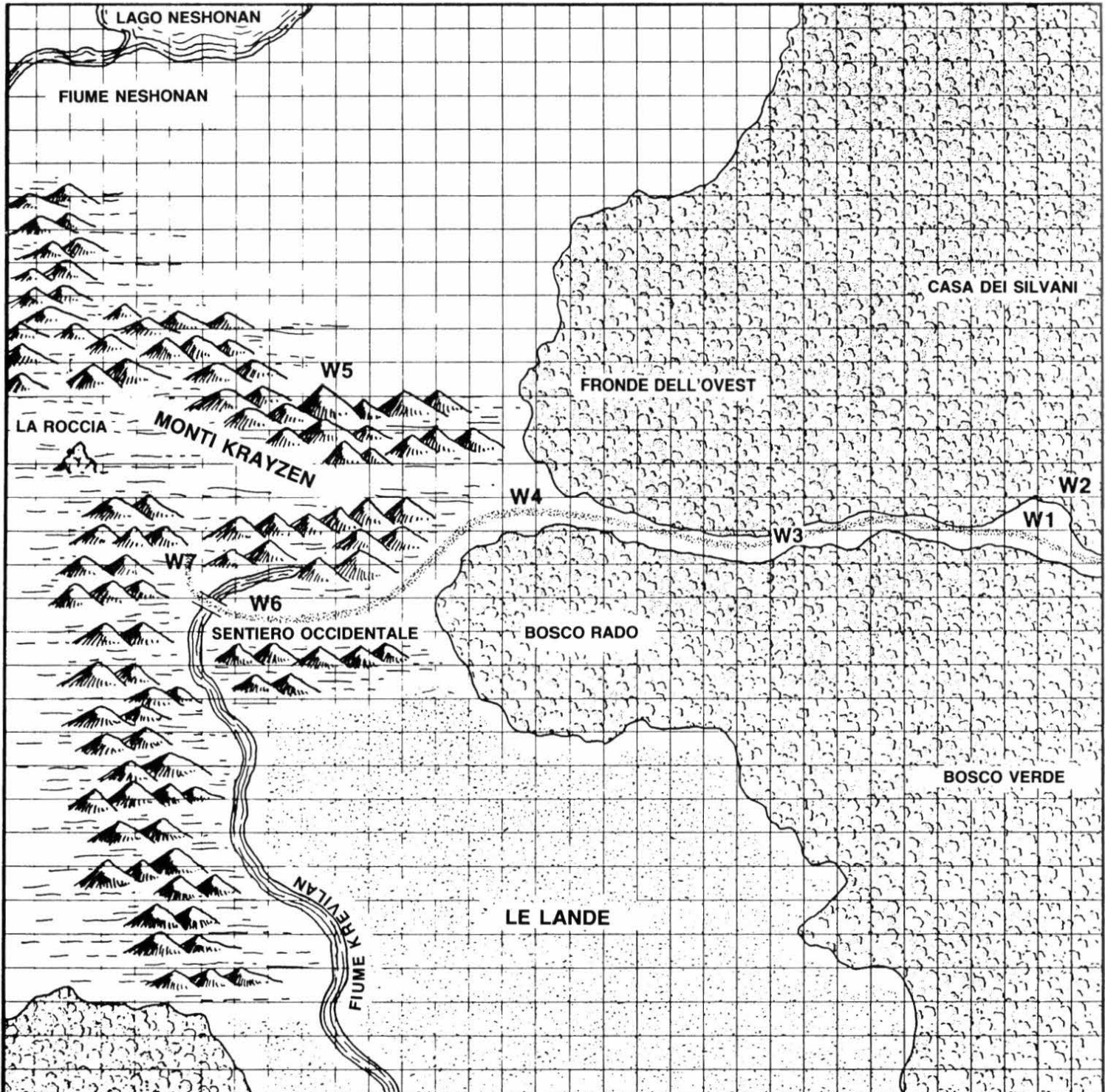


ROCCA CALDWELL
IL DUNGEON
1 QUADRETTO = 3 METRI
Mappa del Tesoro a pag. 158

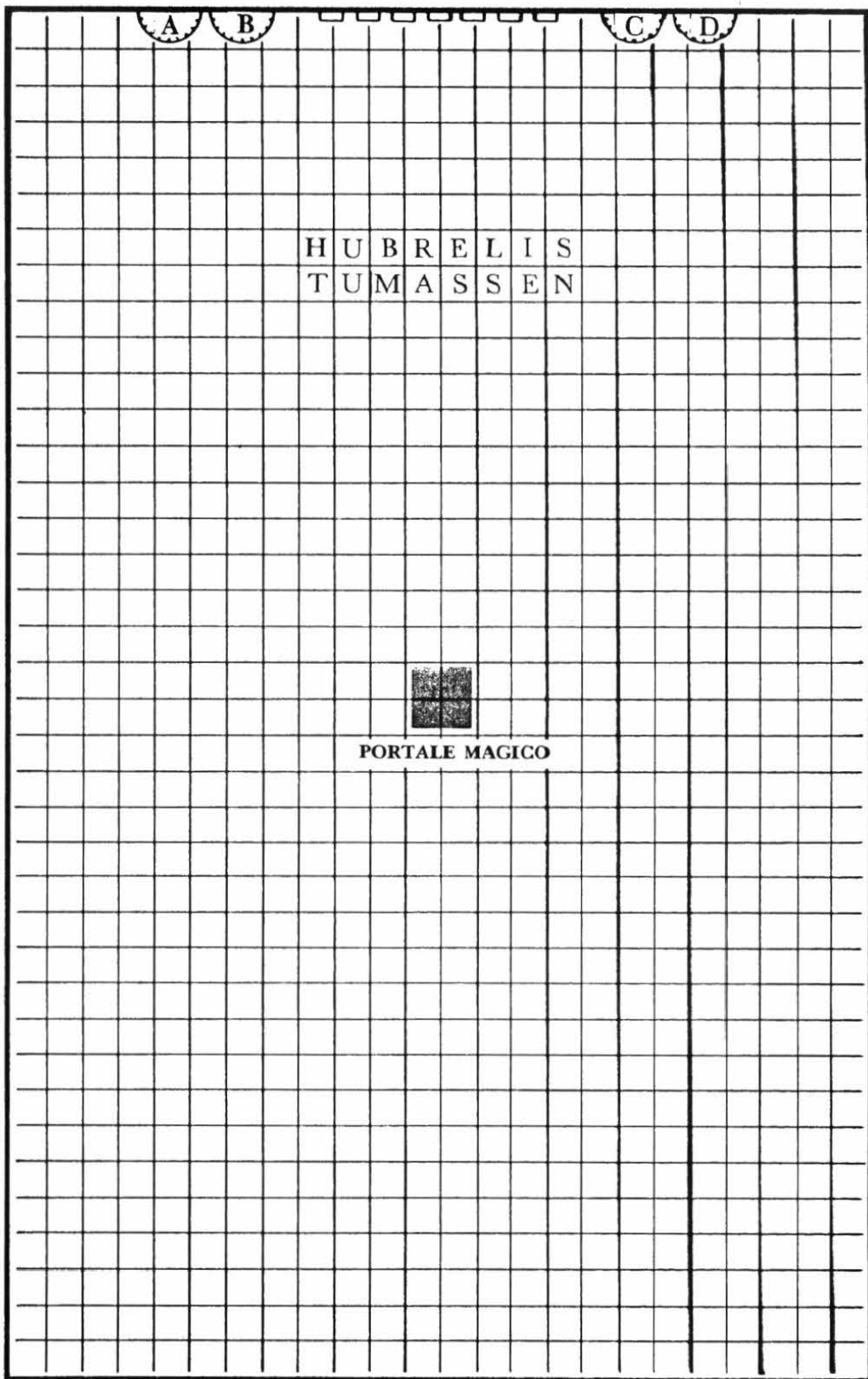
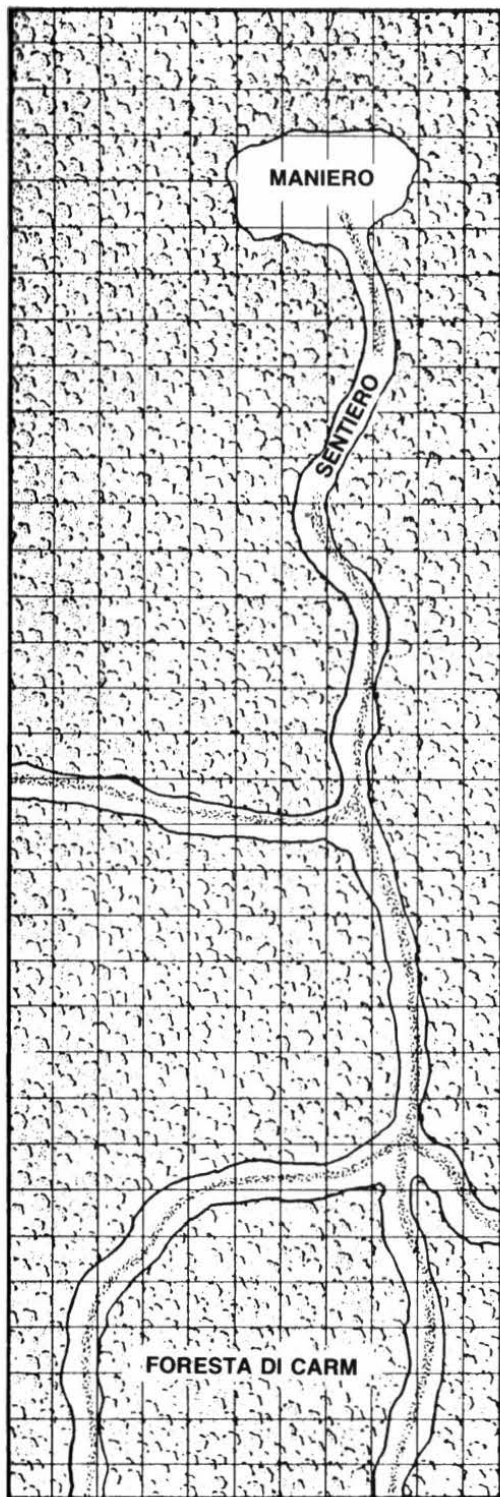


MAPPA DEL MASTER

1 QUADRETTO = 750 METRI

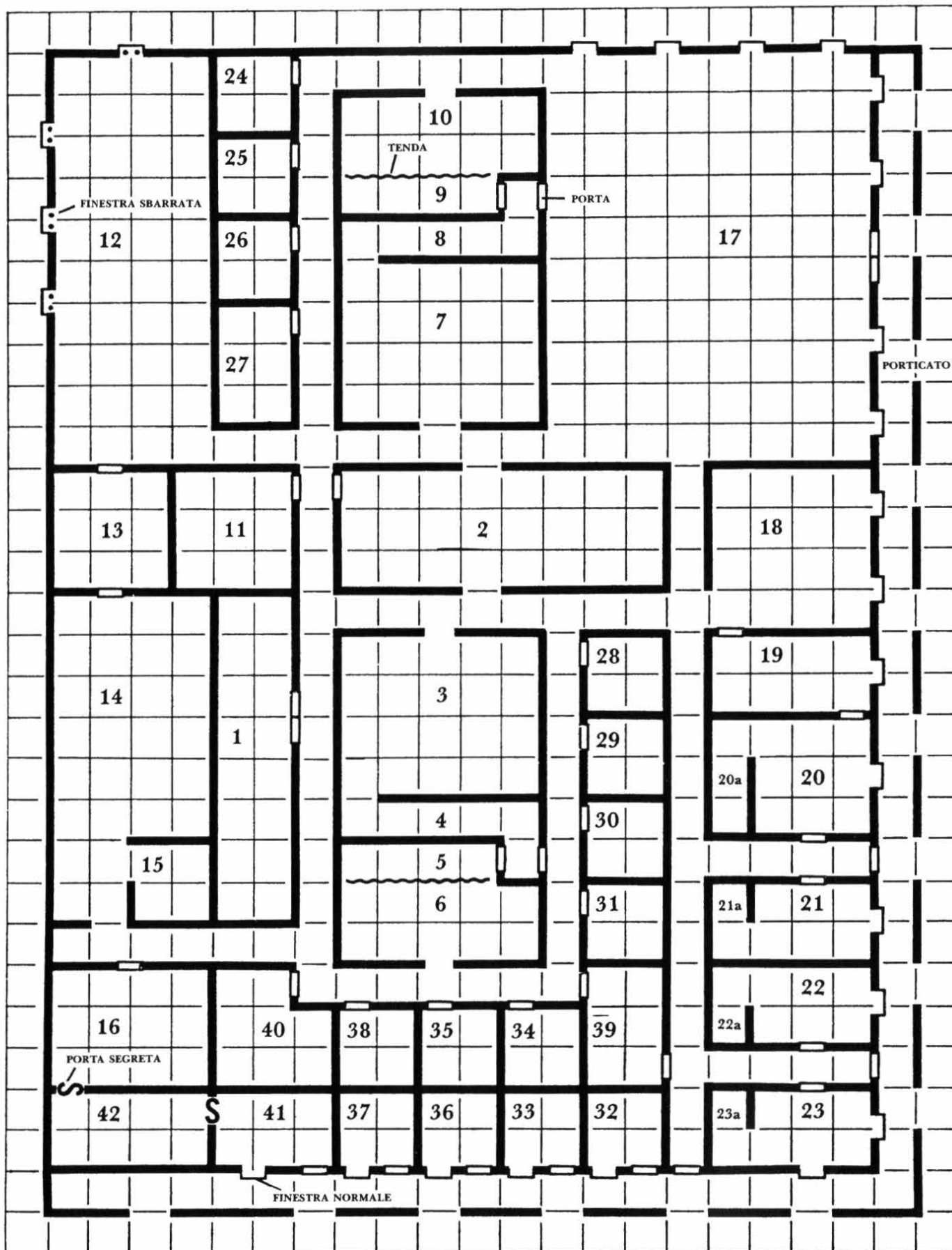


LA STANZA NELLA ROCCIA



1 QUADRETTO = 3 m.

LA STANZA NELLA ROCCIA



FORTEZZA DI ELWYN L'ARDENTE

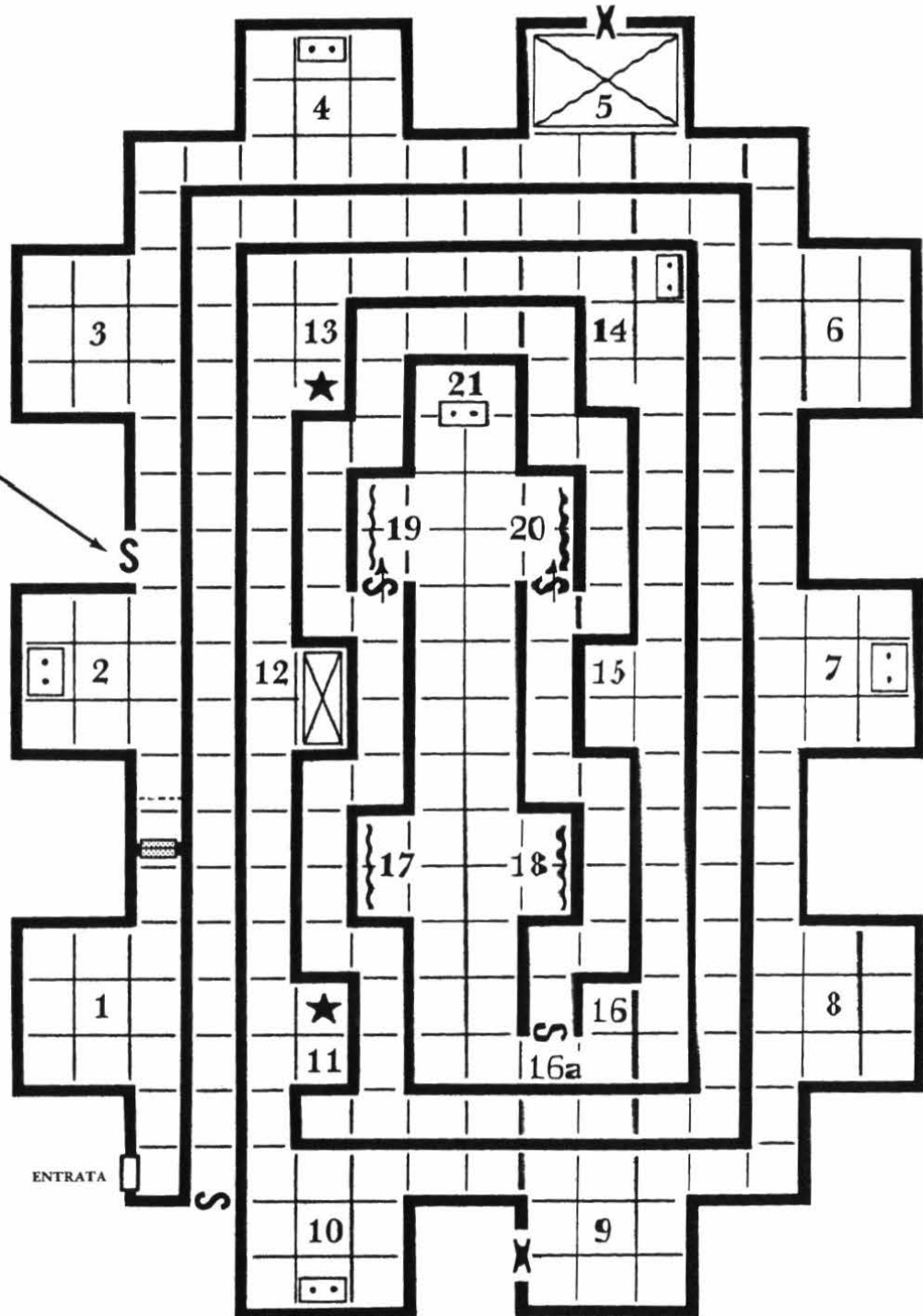
1 QUADRETTO = 3 m.

SANTUARIO DI ELWYN

LIVELLO INFERIORE



LIVELLO SUPERIORE

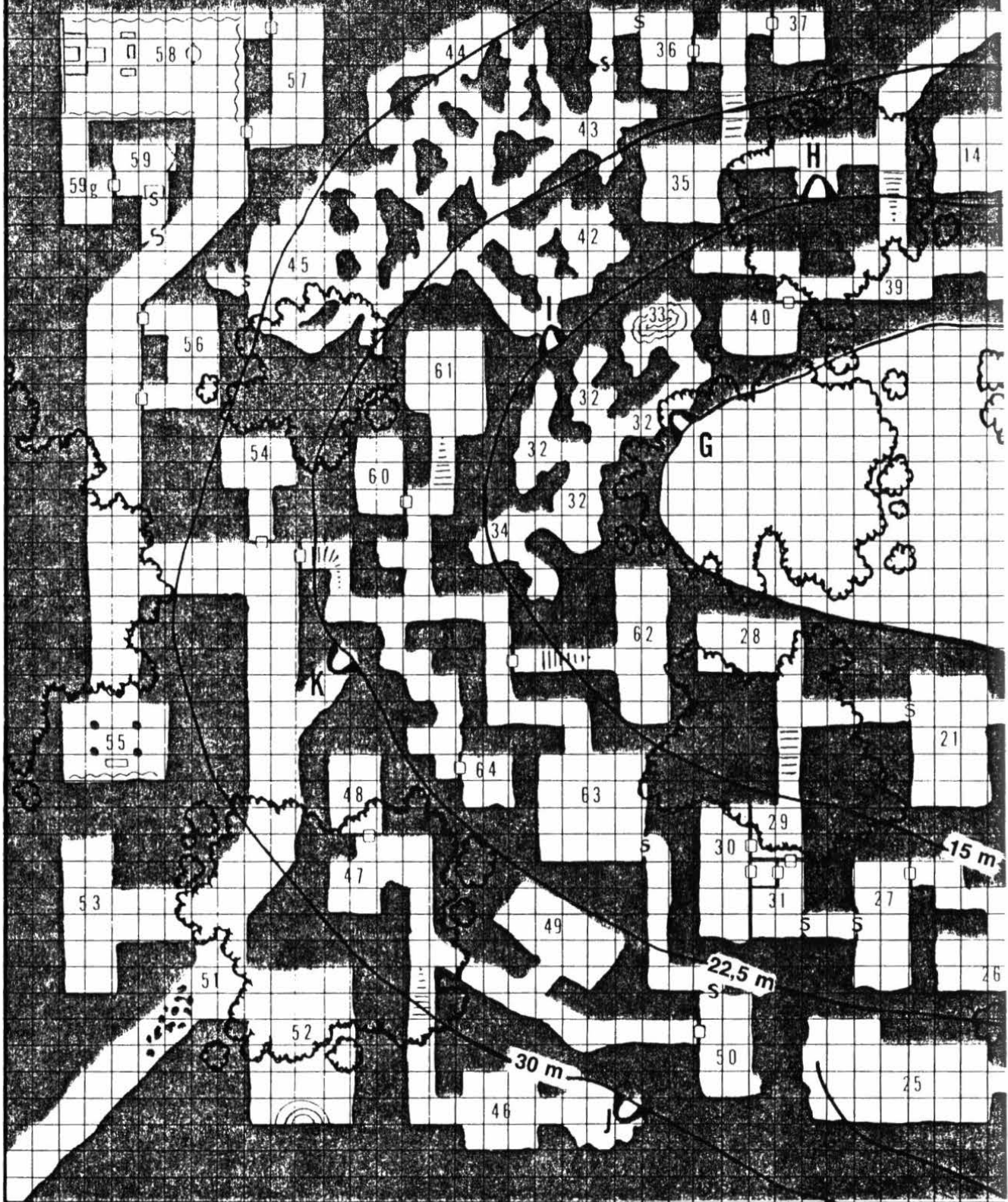


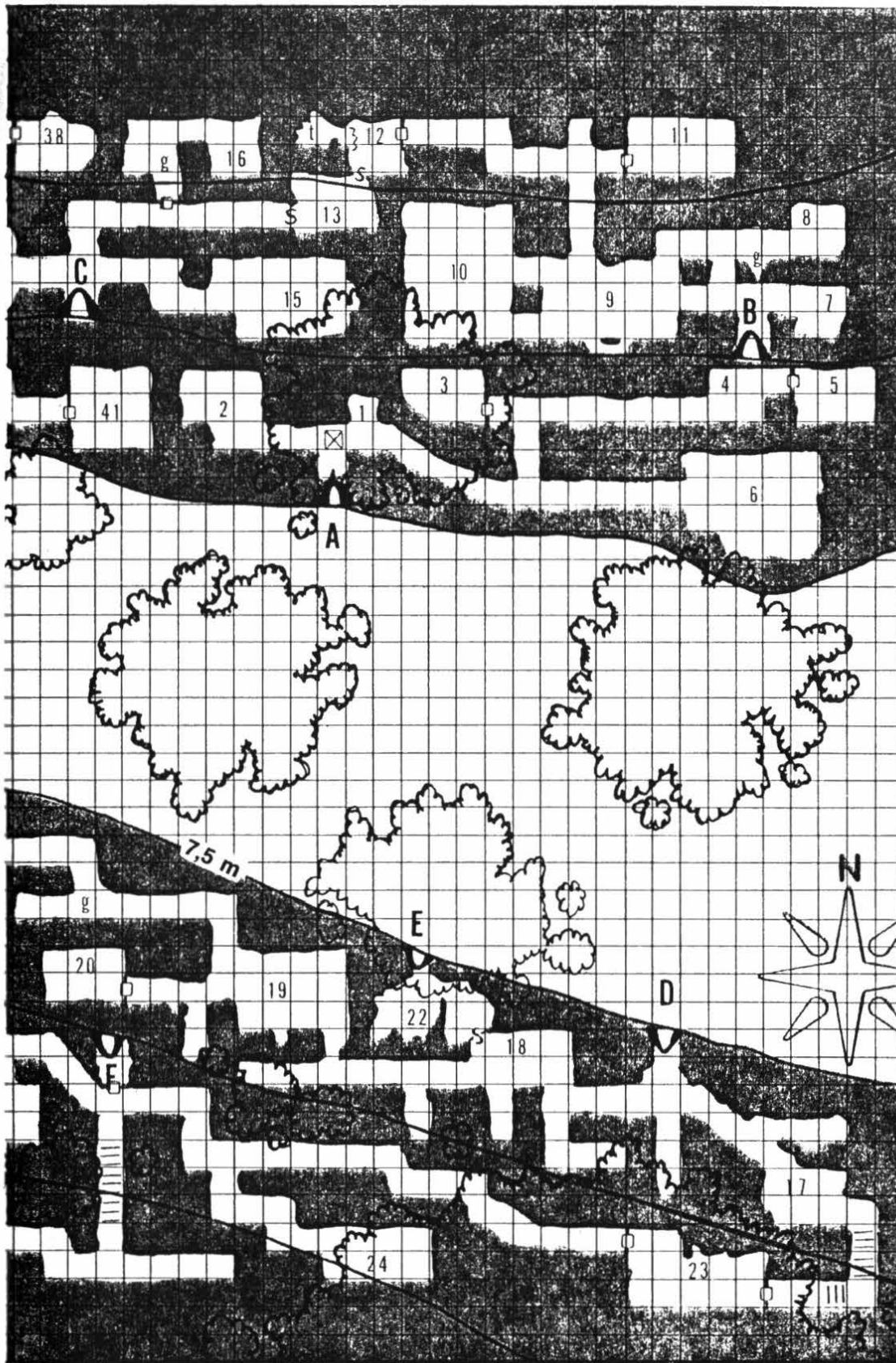
-  PORTA
-  PORTA DI ACCIAIO
-  PORTA SEGRETA A SENSO UNICO
-  PORTA SEGRETA
-  ALTARE
-  TRAPPOLA
-  TENDE
-  STATUA
-  TESORO NASCOSTO
-  BOTOLA SUL SOFFITTO














Mappe del Tesoro a pag. 158



CAVERNE DEL CAOS



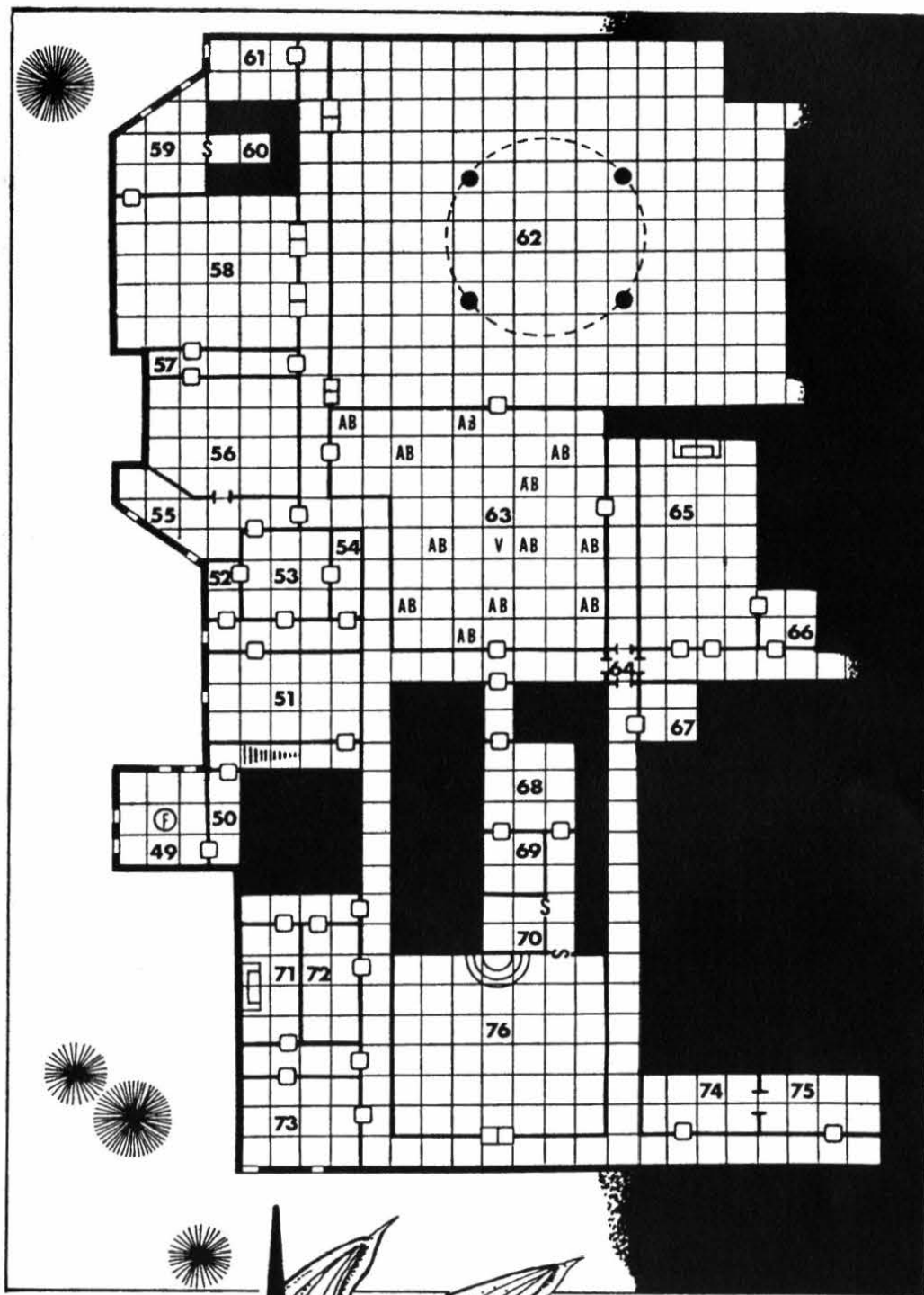


-  ALBERI
-  LINEE DI LIVELLO
-  ENTRATA
-  FOSSA
-  PORTA
-  PORTA SEGRETA
-  SCALE VERSO L'ALTO
-  SCALE VERSO IL BASSO
-  TENDE
-  PILASTRI
-  PIATTAFORMA
-  ALTARE
-  POZZA DI ACQUA

SCALA:
1 QUADRETTO = 3 m

LE CAVERNE DEL CAOS

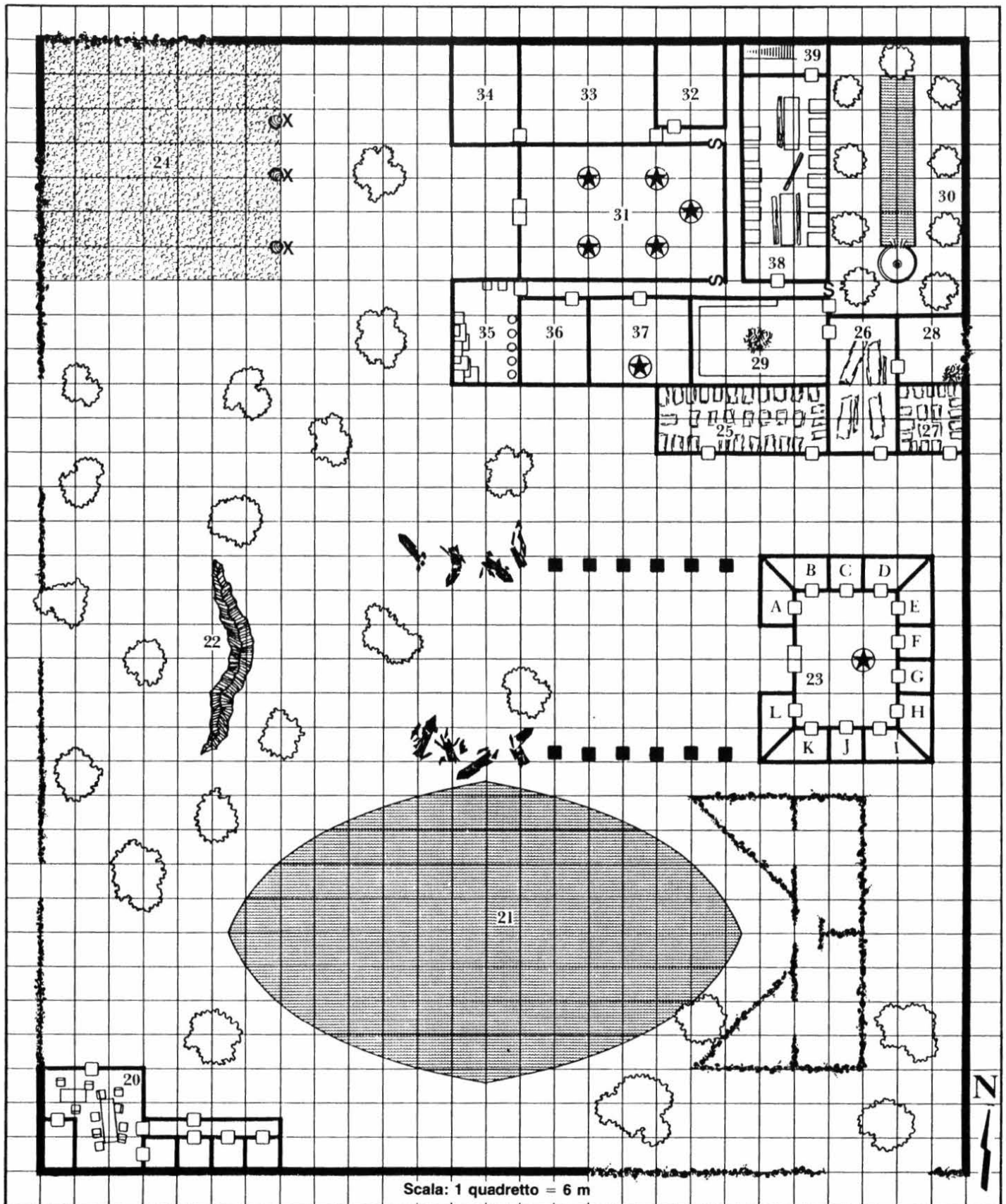
SECONDO LIVELLO (Superiore)



LEGENDA:

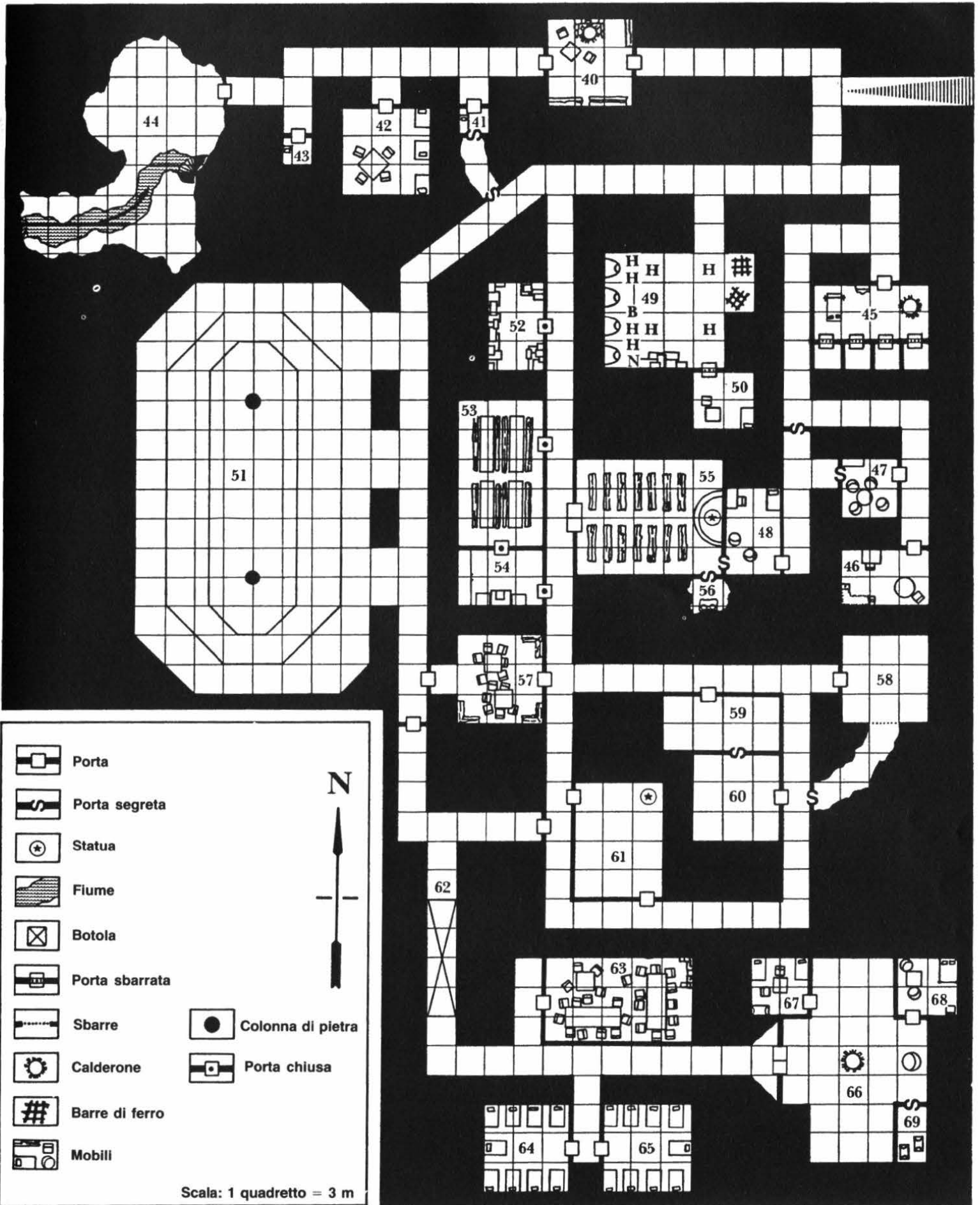
-  Porta
-  Porta segreta
-  Arco
-  Finestra
-  Botola sul soffitto
-  Botola sul pavimento
-  Scale (Alto-Basso)
-  Pozza
-  Fossa
-  Pedana
-  Arbusti Arcieri
-  Rose Vampiro
-  Trappola

1 quadretto = 3 m



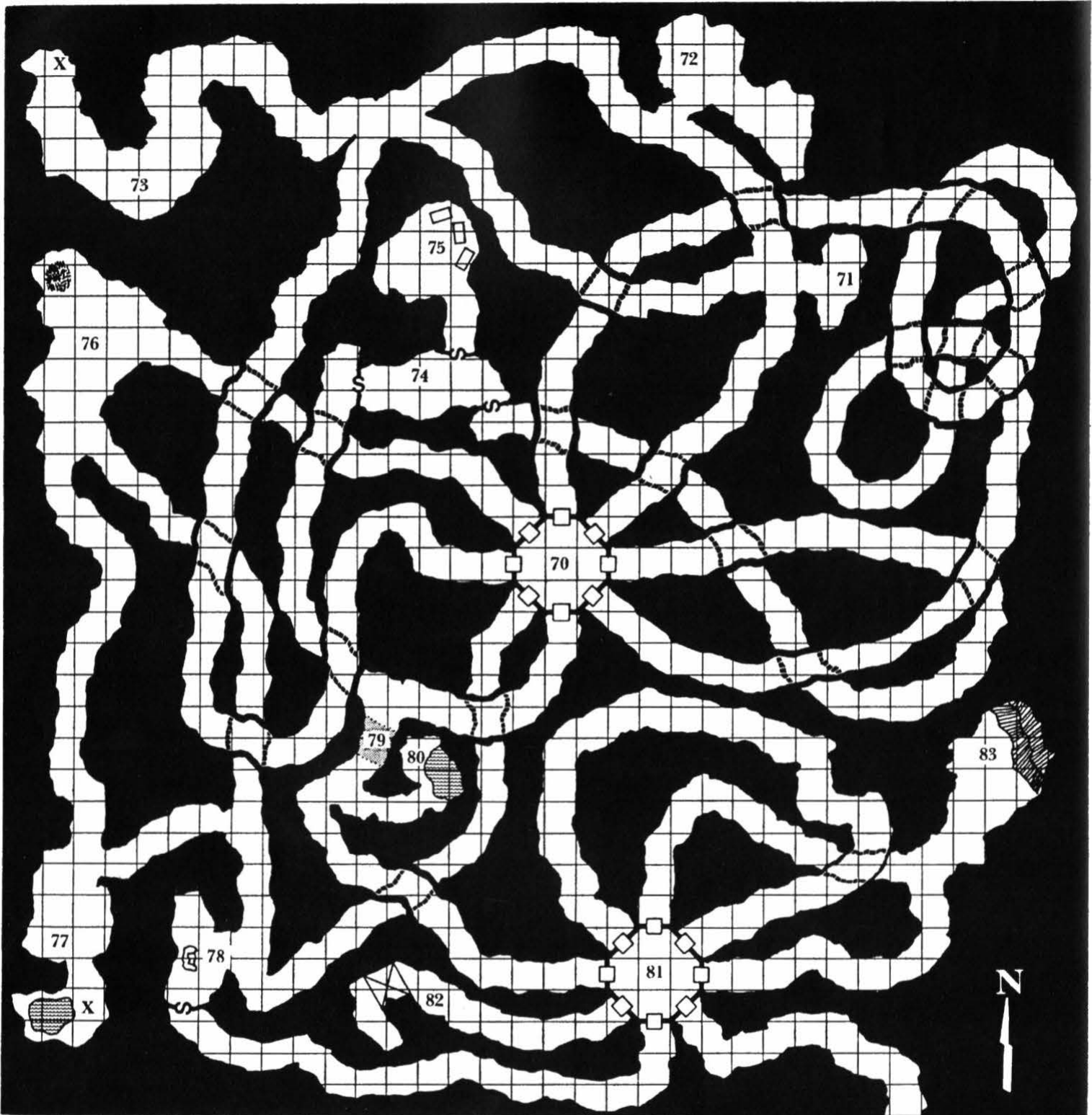
Scala: 1 quadretto = 6 m

- | | | | | | |
|---------------|--------|----------|-----------|----------------|---------------------------|
| Porta | Pozza | Giardino | Crepaccio | Colonna | Muro diroccato |
| Porta segreta | Albero | Statua | Scale | Colonna caduta | Mobili intatto e rovinato |



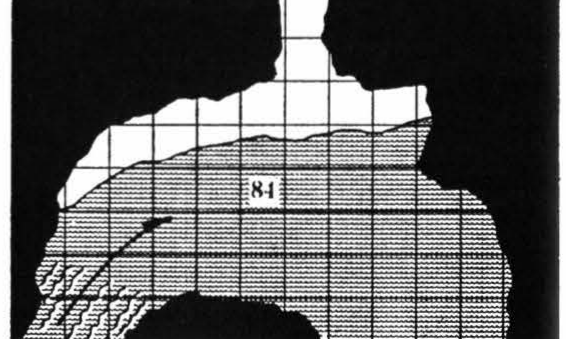
	Porta	N ————
	Porta segreta	
	Statua	
	Fiume	
	Botola	
	Porta sbarrata	
	Sbarre	
	Calderone	
	Barre di ferro	
	Mobili	
	Colonna di pietra	
	Porta chiusa	

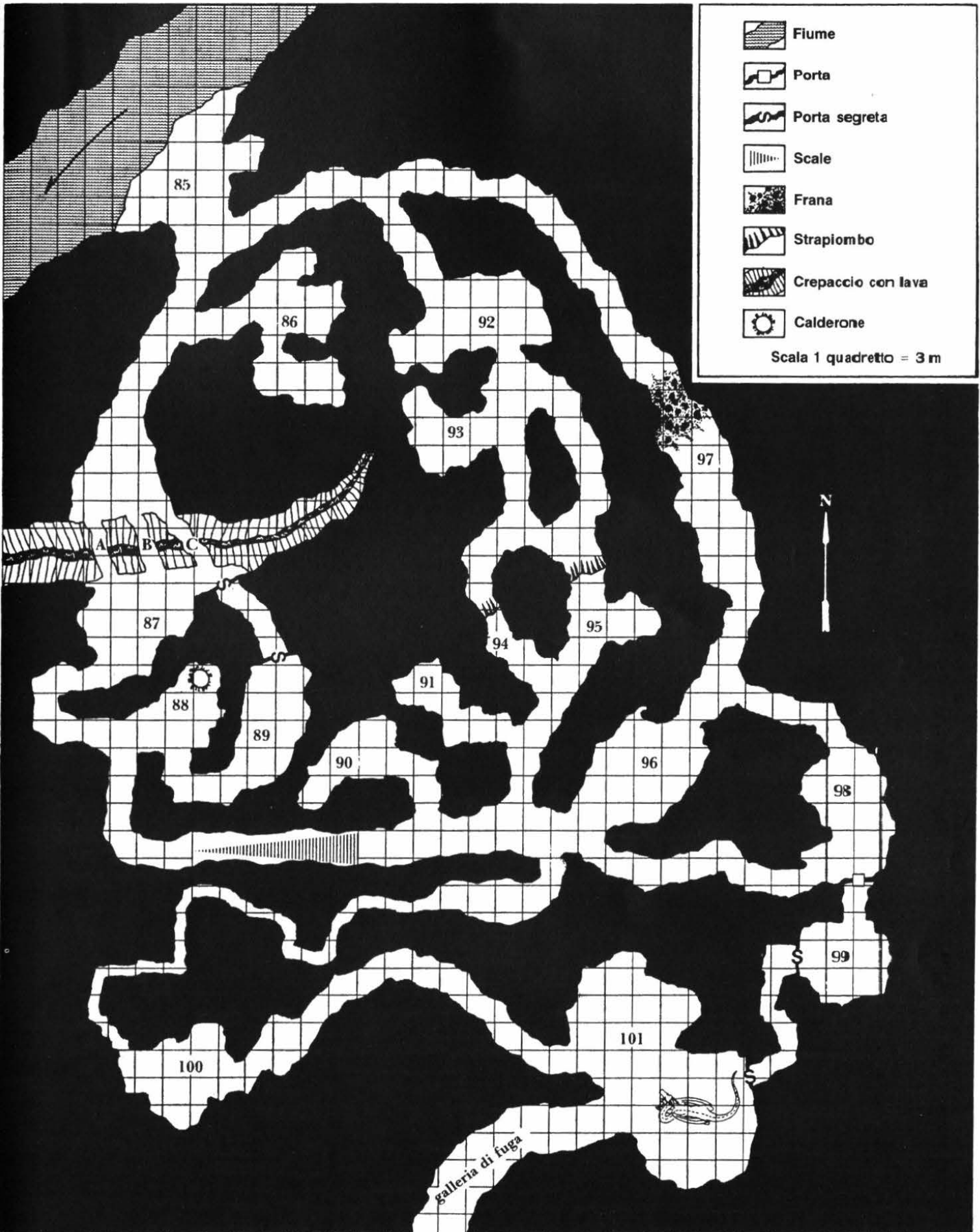
Scala: 1 quadretto = 3 m



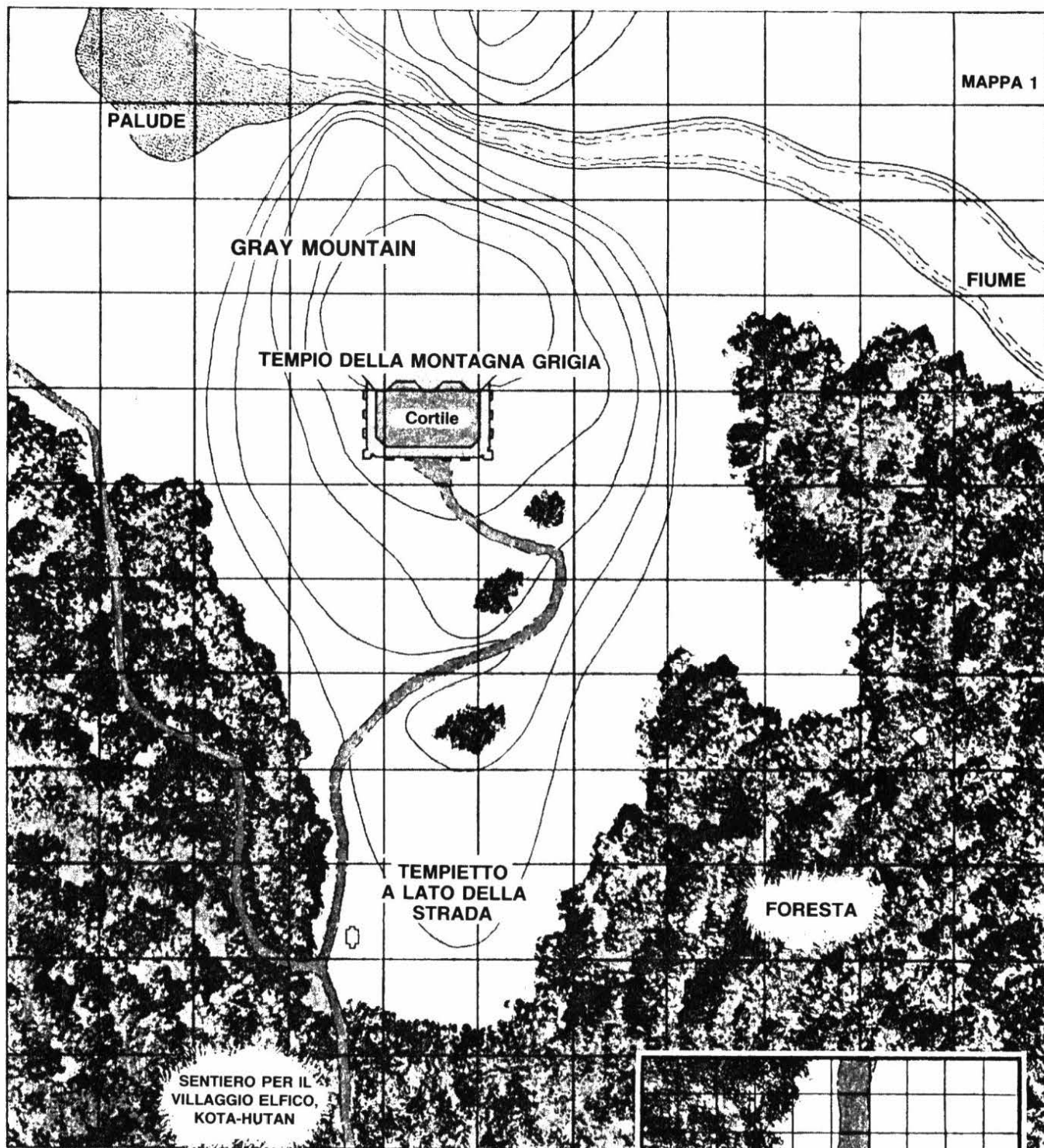
	Porta		Rapide		Pagliericci
	Porta segreta		Condotto del vapore		Casse
	Trono		Sottopassaggi		
	Acqua		Botola		

Scala 1 quadretto = 3 m

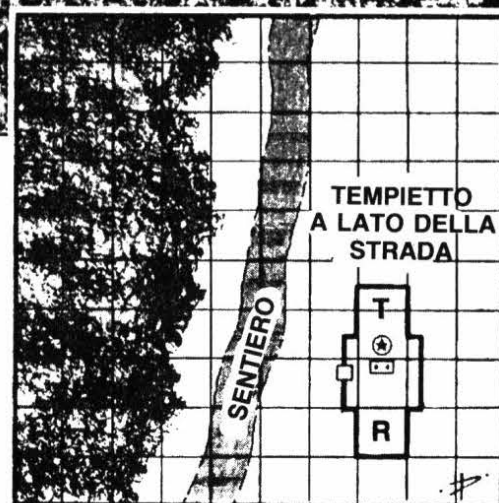




MAPPA DELL'ESTERNO

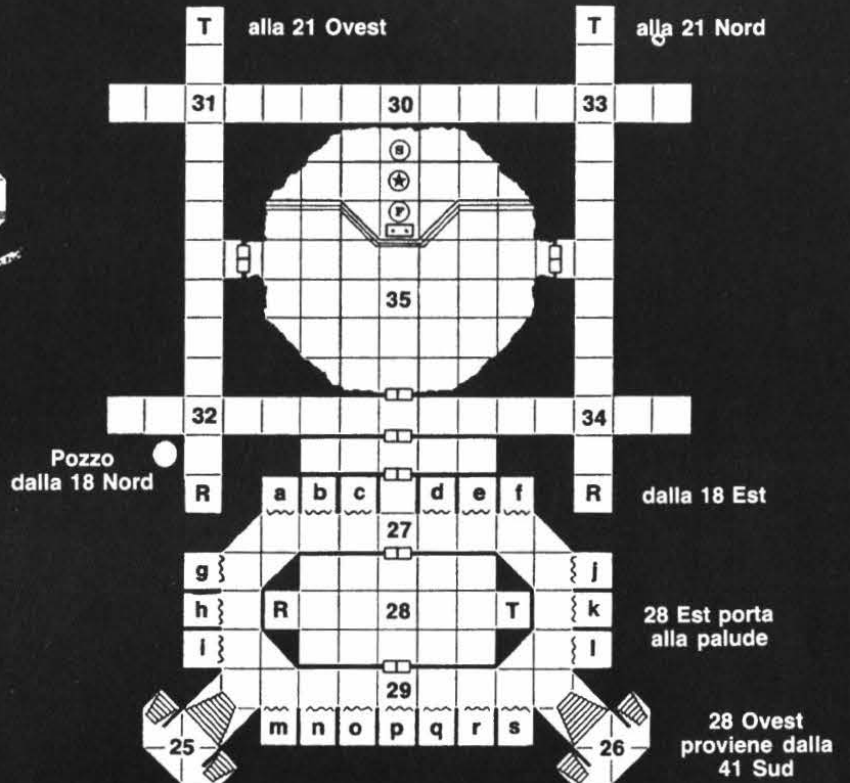
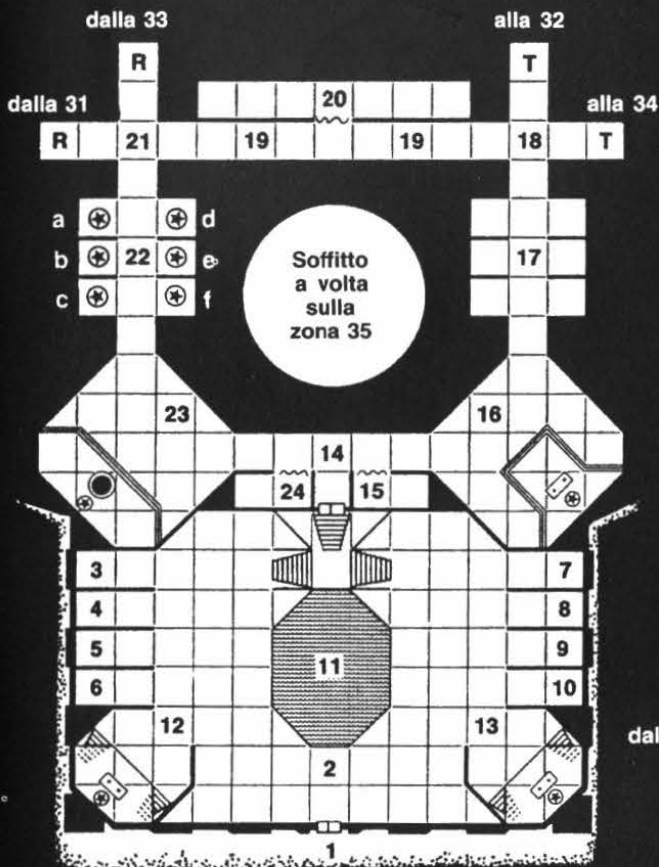


MAPPA 1



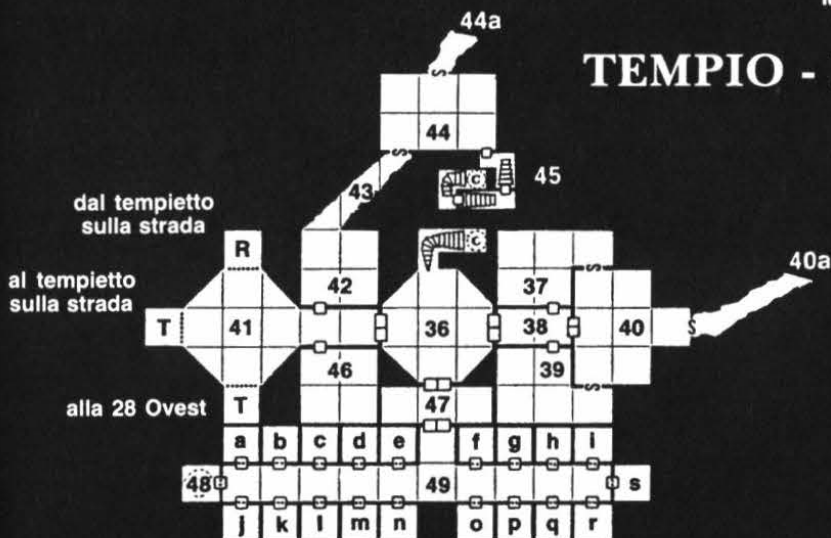
SCALA: 1 QUADRATO GRANDE = 30 metri
1 QUADRETTO = 3 metri

TEMPIO - LIVELLO SUPERIORE



Mappa 3

TEMPIO - LIVELLO INTERMEDIO



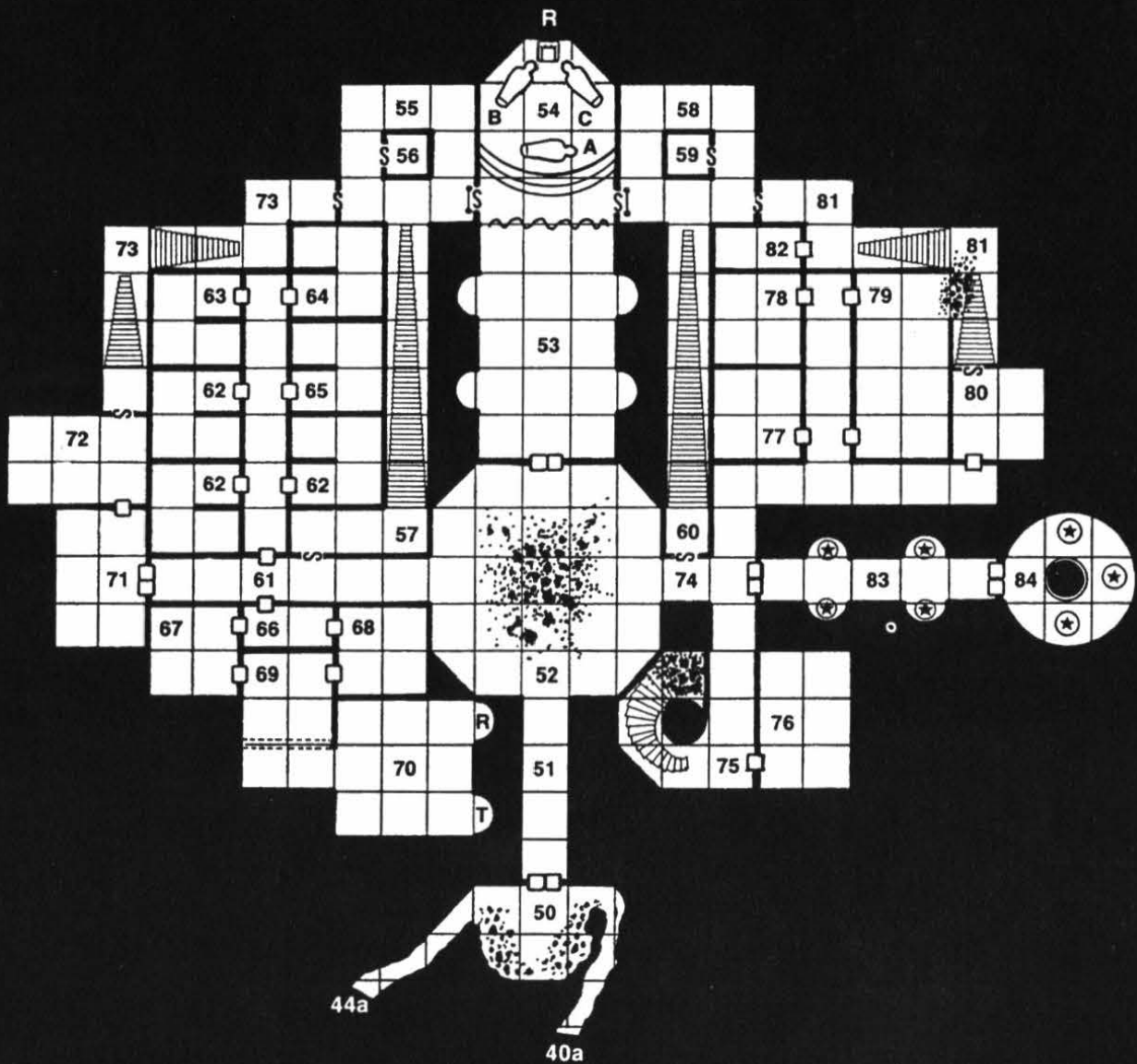
Mappa 4

TEMPIO - LIVELLO INFERIORE

RAHASIA

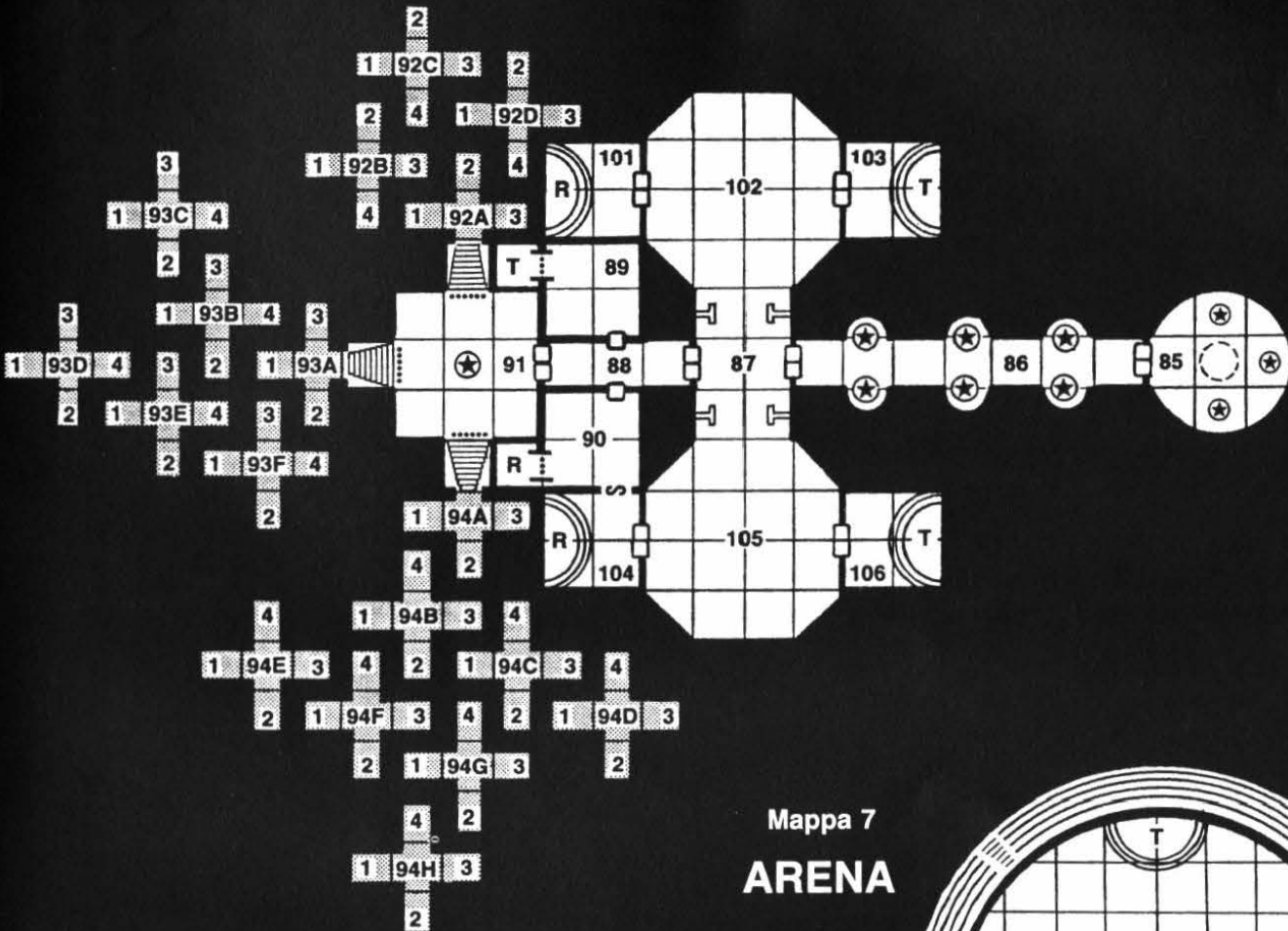
Mappa 5

SALE DELLA MAGNIFICENZA



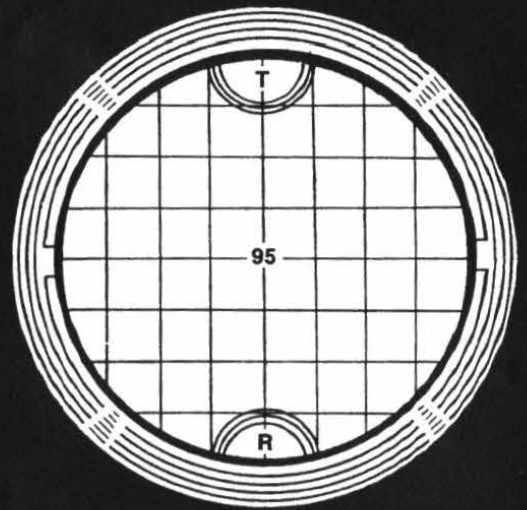
Mappa 6

IL TESORO DI ELYAS



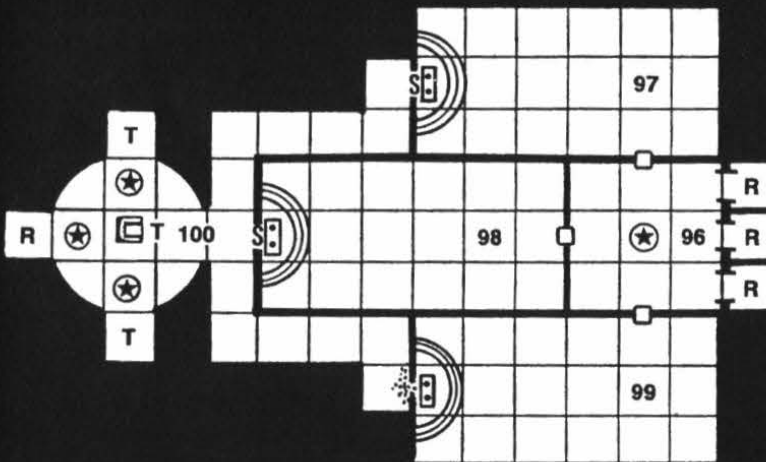
Mappa 7

ARENA



Mappa 8

SANTUARIO INTERNO

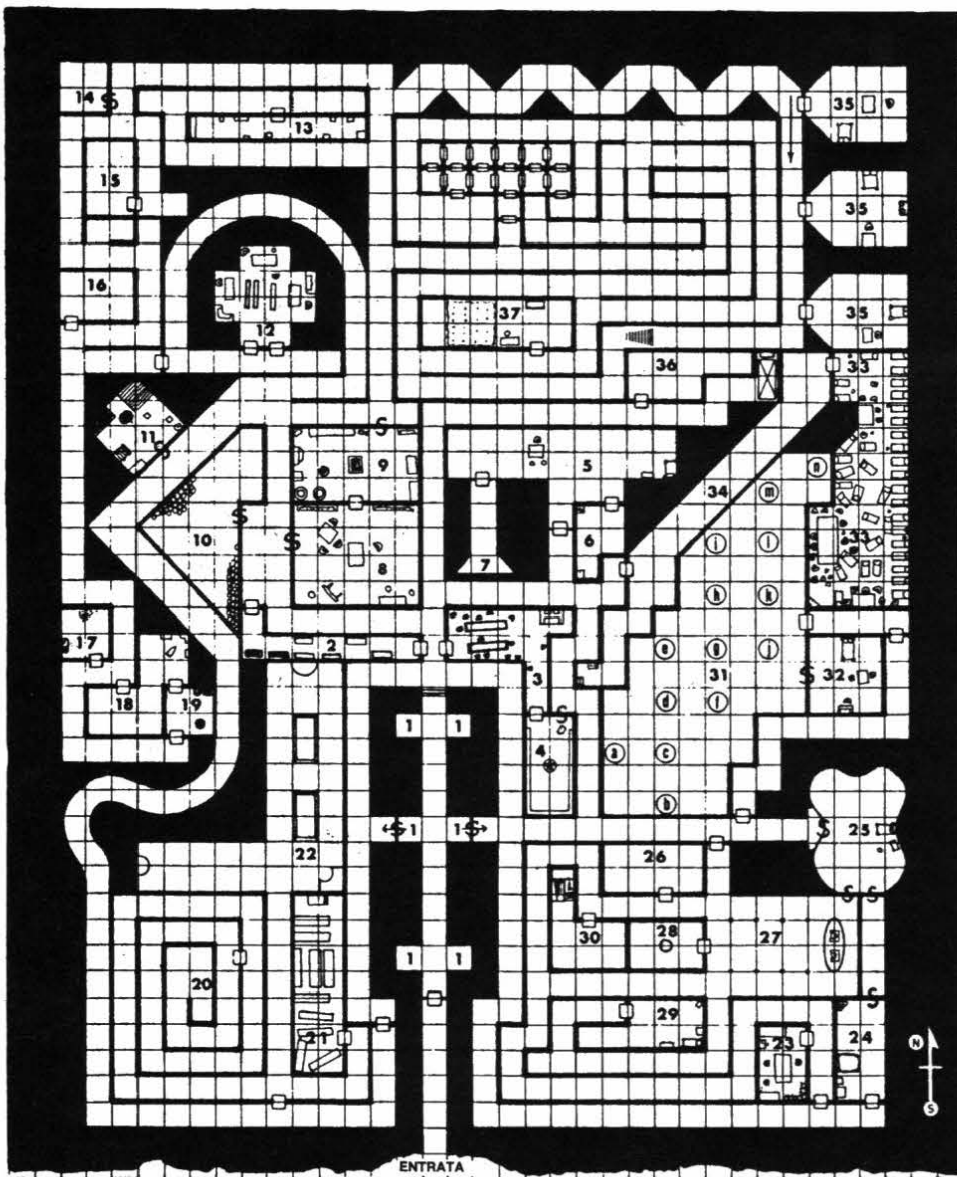


LE CAVERNE DI QUASQUETON

LIVELLO SUPERIORE

LIVELLO INFERIORE

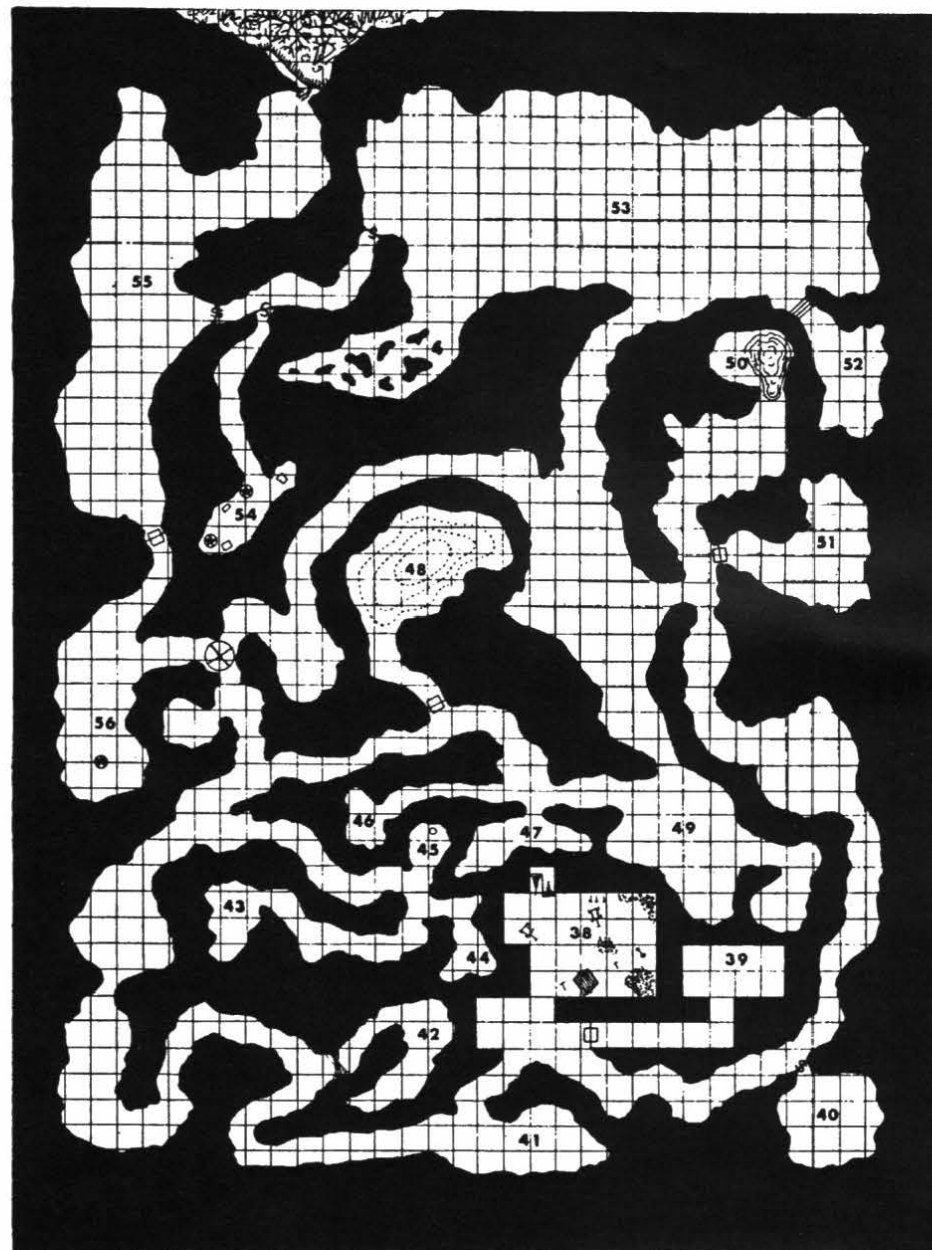
©1987 TSR, Inc. All Rights Reserved.



-  PORTA
-  PORTA SEGRETA
-  FALSA PORTA
-  PORTA SEGRETA A SENSO UNICO

-  SCALE (SU)
-  SCALE (GIÙ)
-  STATUA
-  FOSSE NASCOSTE

-  INCLINAZIONE
-  POZZO
-  FONTANELLE



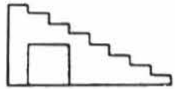
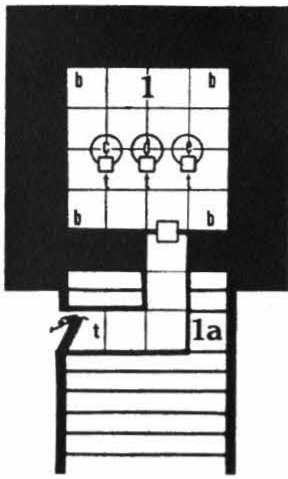
-  POZZA
- (dalla fossa in 36)

-  DEPRESSIONE

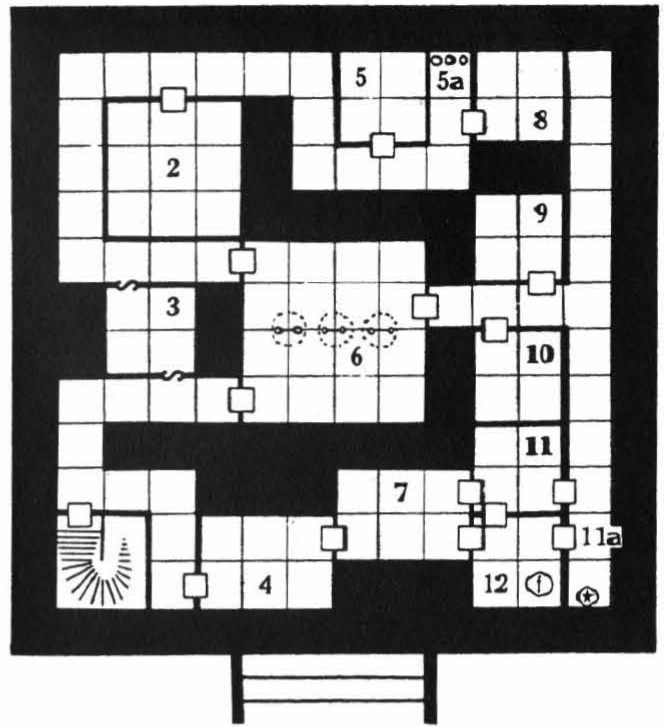
-  RAGNATELE

Lo scarico della stanza 19 sfocia nella caverna laterale ad est della caverna 56

LA CITTÀ PERDUTA

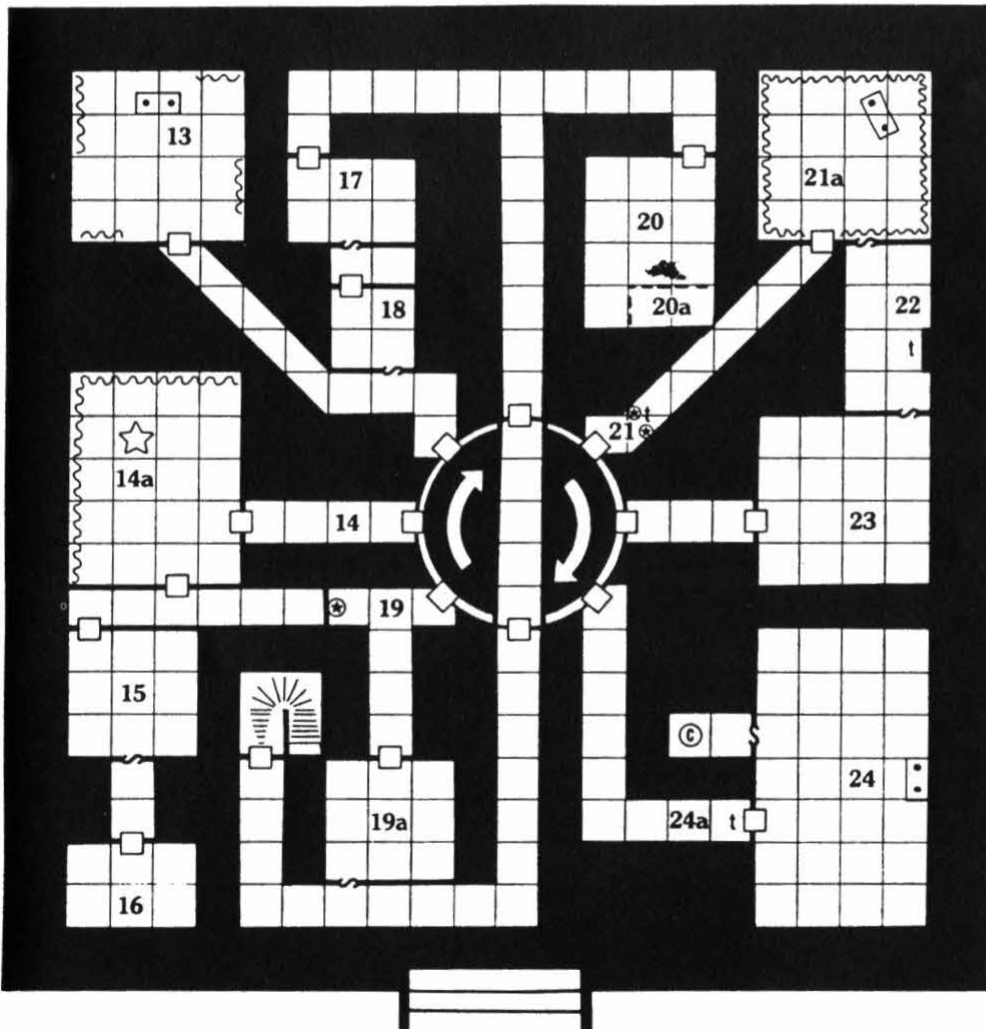


Porta segreta - Vista laterale

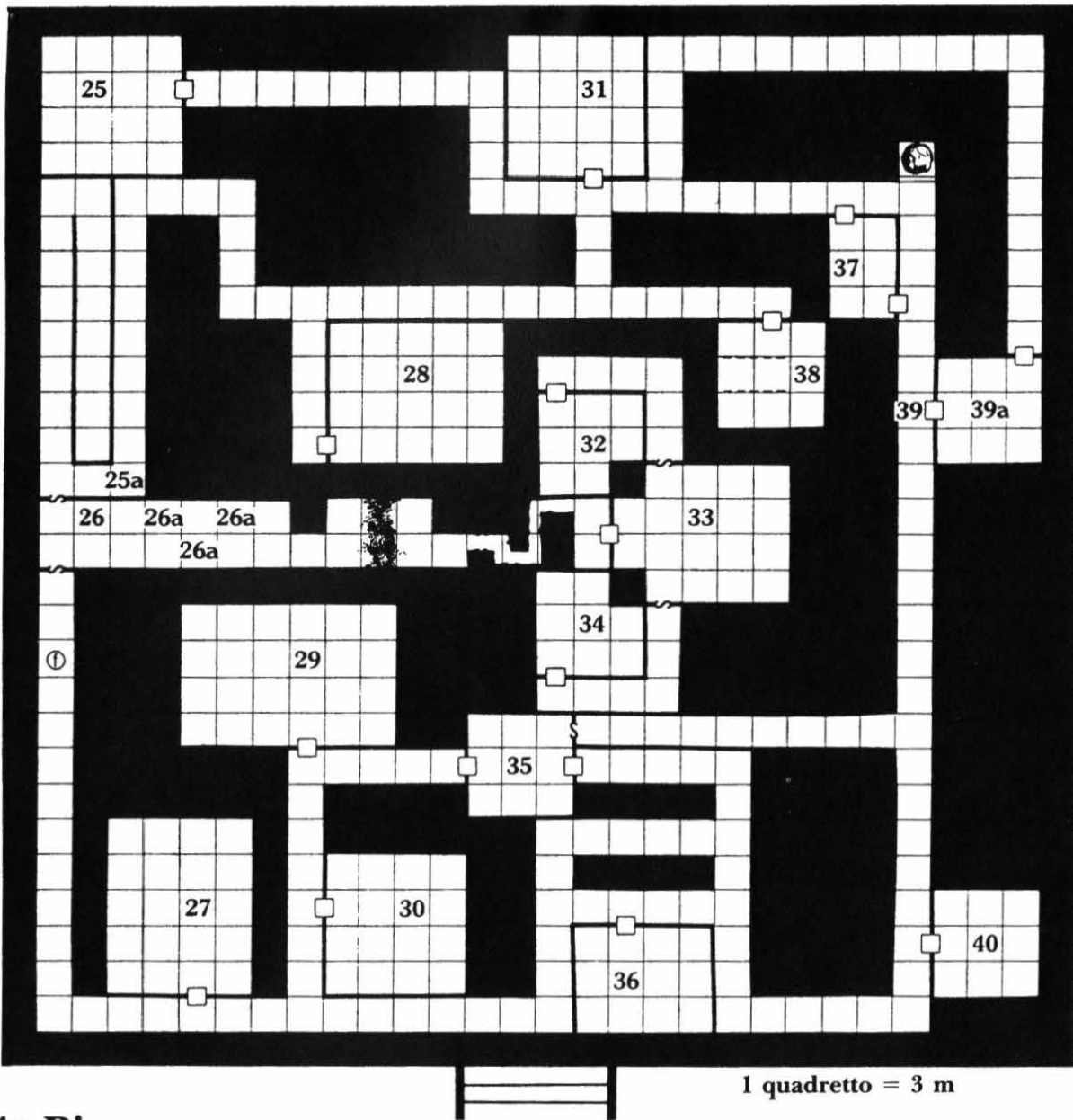


1° Piano

2° Piano



3° Piano



4° Piano

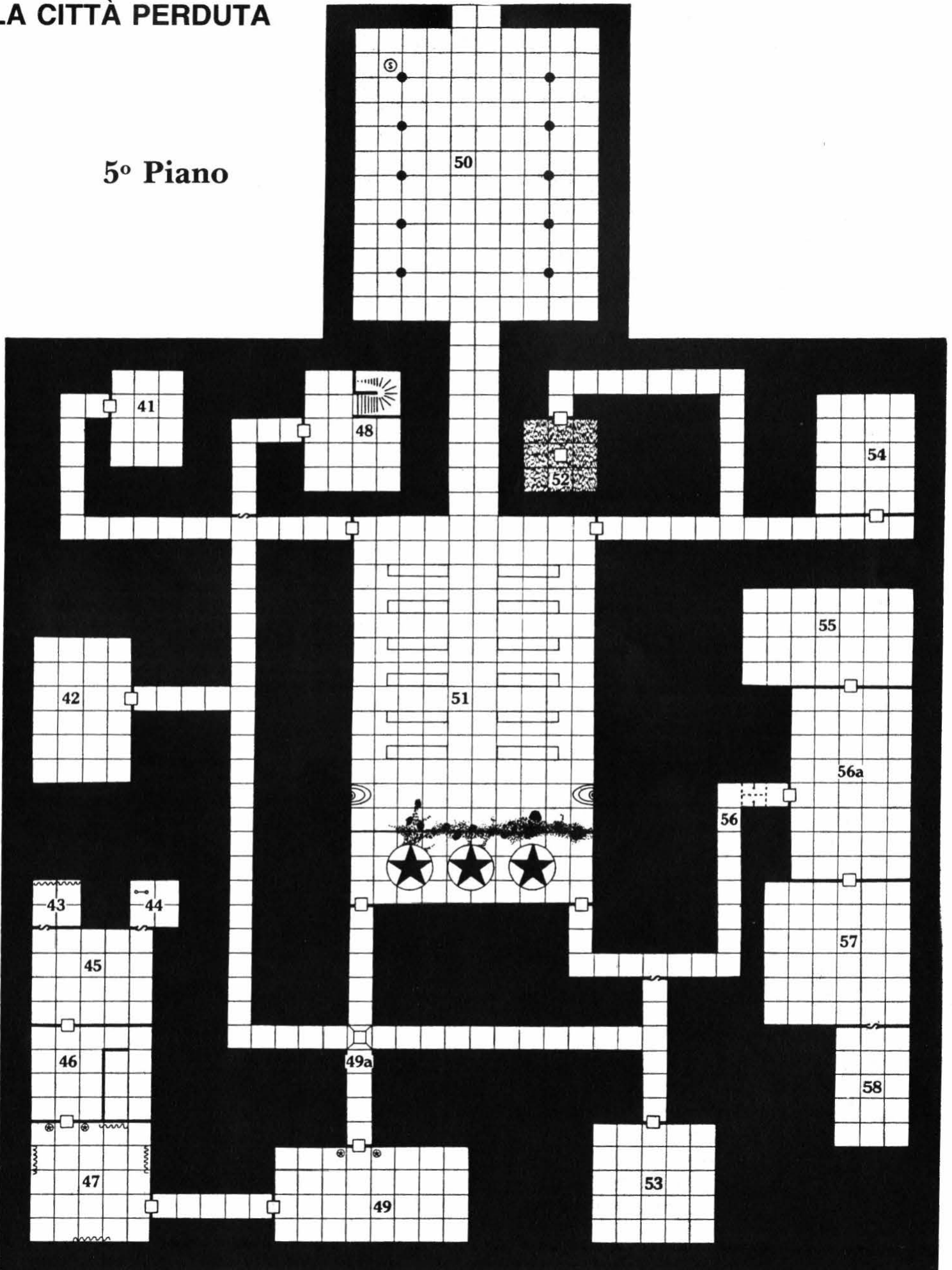


- | | | | | | |
|---|--------------------|---|-----------------------------|---|----------------------|
|  | Scale |  | Foro (soffitto e pavimento) |  | Statua |
|  | Porta |  | Foro (soffitto) |  | Acido |
|  | Porta segreta |  | Soffitto basso |  | Scala a pioli |
|  | Botola segreta |  | Fossa |  | Sezione incernierata |
|  | Botola (pavimento) |  | Fontana |  | Macerie |
|  | Botola (soffitto) |  | Tendaggio |  | Altare |
|  | Trappola |  | Scivolo | | |

LA CITTÀ PERDUTA

LA CITTÀ PERDUTA

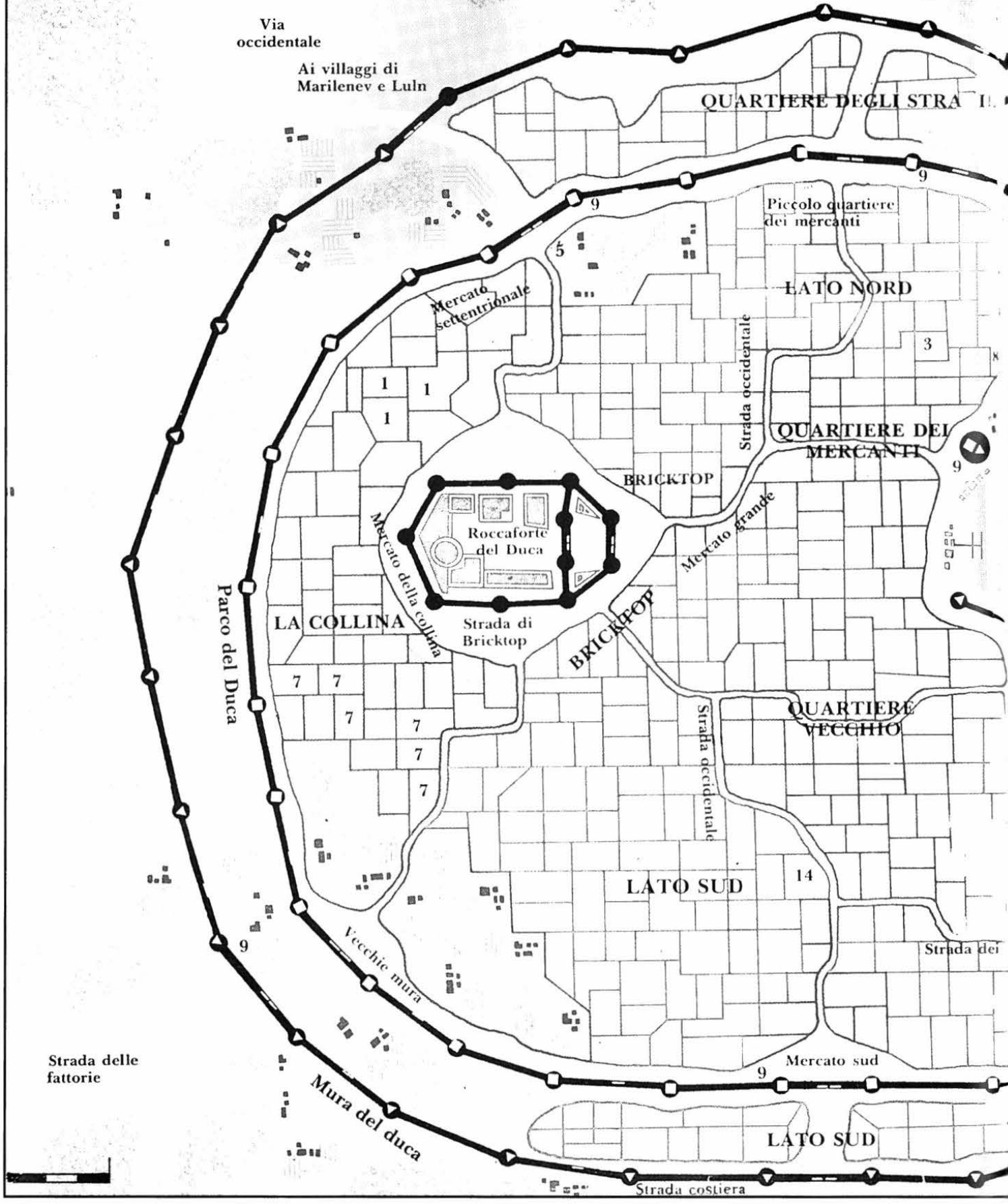
5° Piano



LA CITTÀ DI SPECULARUM

Strada del nord

Popolazione: 50.000



Verso La Soglia
e Kelvin

Strada del Duca

CANALE DEI MERCANTI

Forte del Fiume

Porte
marine

FIUME ALTOSBOCCO (VOLAGA)

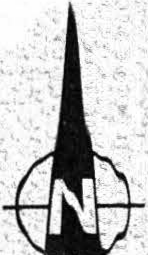


Arsenale
La Torraccia

BAIA SPECCHIO

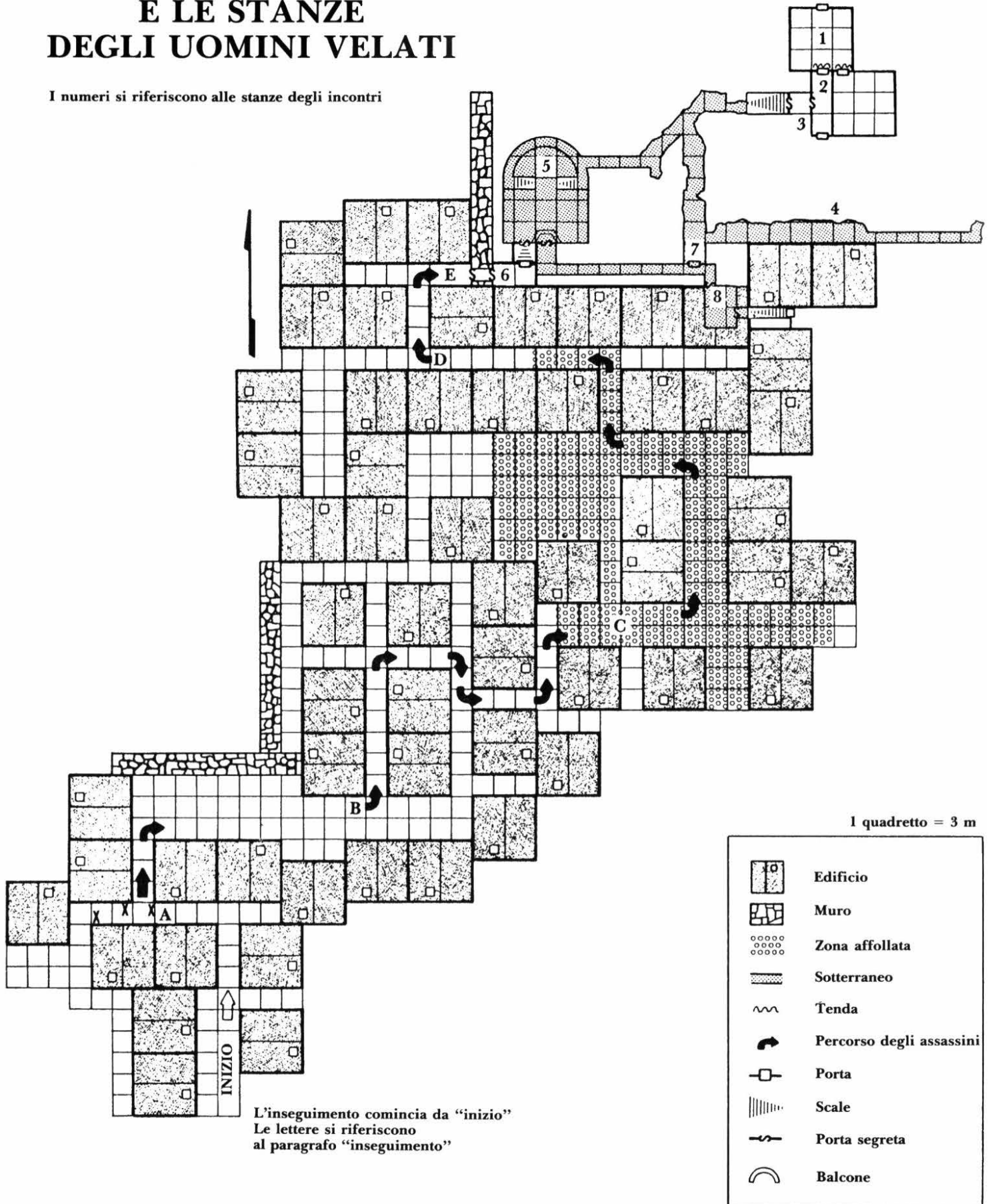
DO

10



L'INSEGUIMENTO E LE STANZE DEGLI UOMINI VELATI

I numeri si riferiscono alle stanze degli incontri



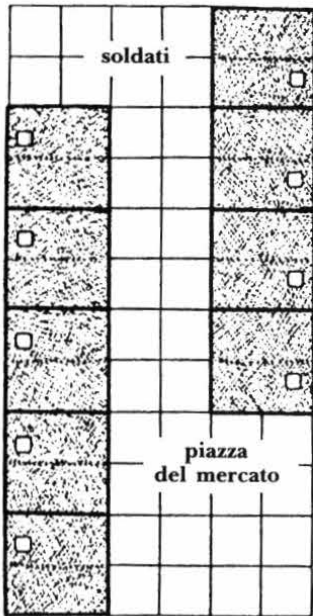
1 quadretto = 3 m

-  Edificio
-  Muro
-  Zona affollata
-  Sotterraneo
-  Tenda
-  Percorso degli assassini
-  Porta
-  Scale
-  Porta segreta
-  Balcone

L'inseguimento comincia da "inizio"
Le lettere si riferiscono
al paragrafo "inseguimento"

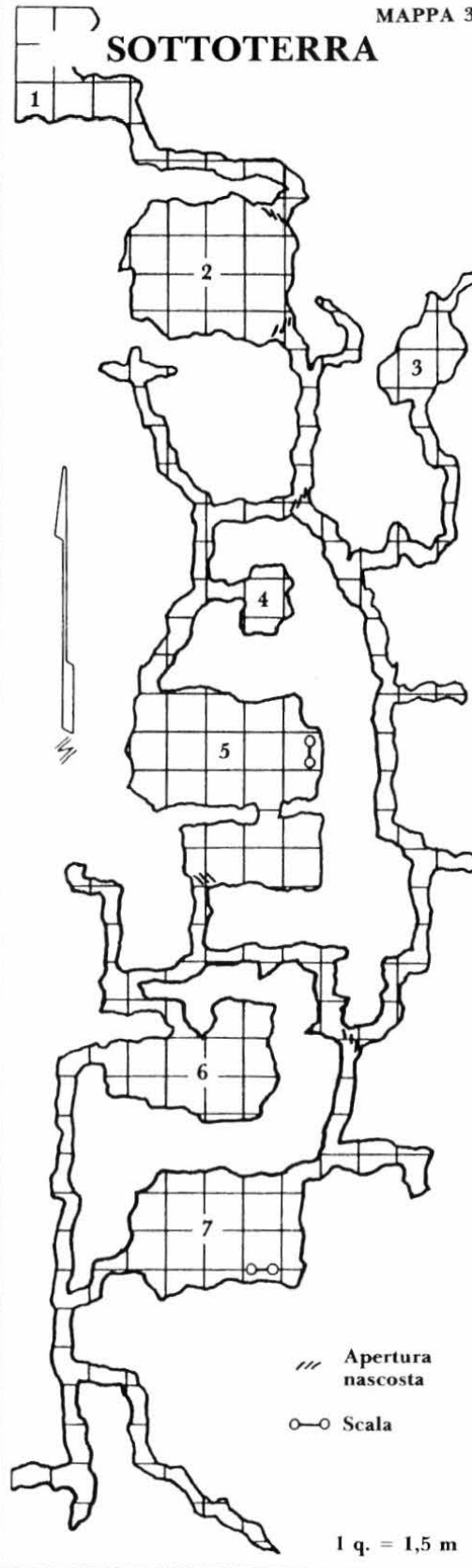
MAPPA 4

SOMMOSSA



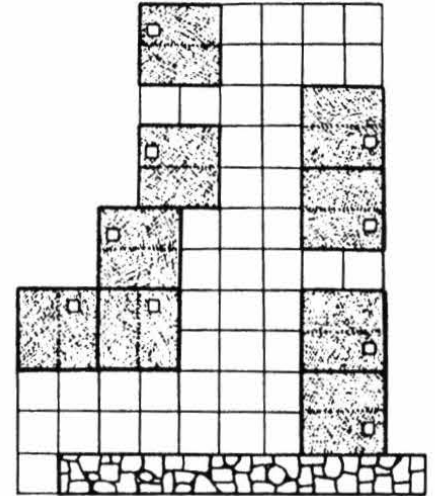
MAPPA 3

SOTTOTERRA



MAPPA 2

LA FESTA DI LUCOR



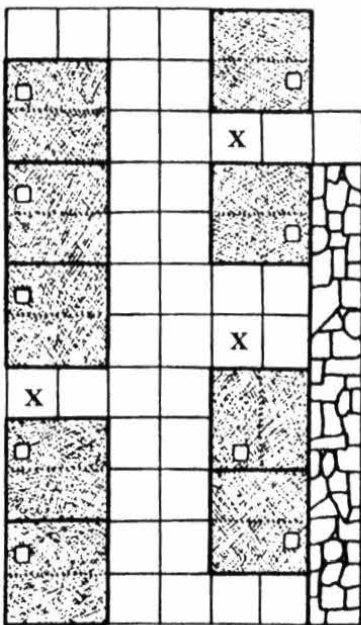
edificio



muro e cancello

MAPPA 5

IMBOSCATA



Le guardie del corpo di Simion entrano da qui
X = assalitori

ROCCA CALDWELL

MAPPA DEL TESORO

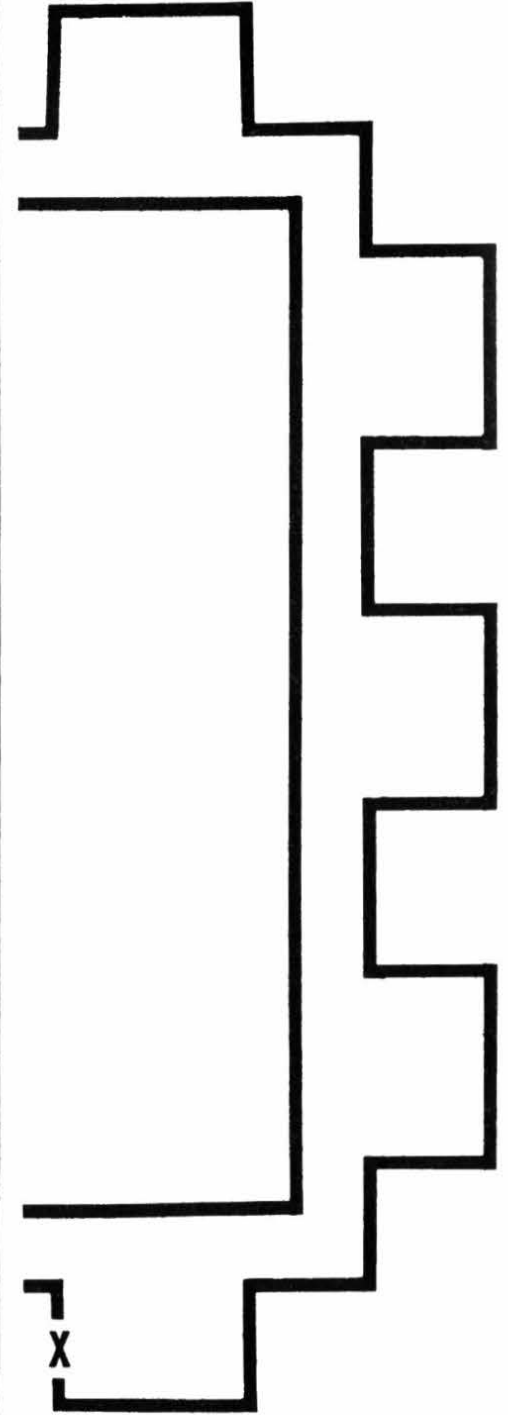


Per uscire da questo luogo
seguite il corridoio a Est
e pronunciate le magiche parole:

**OC
HEOC
ASON**



**MAPPA DEL TESORO
N° 1**



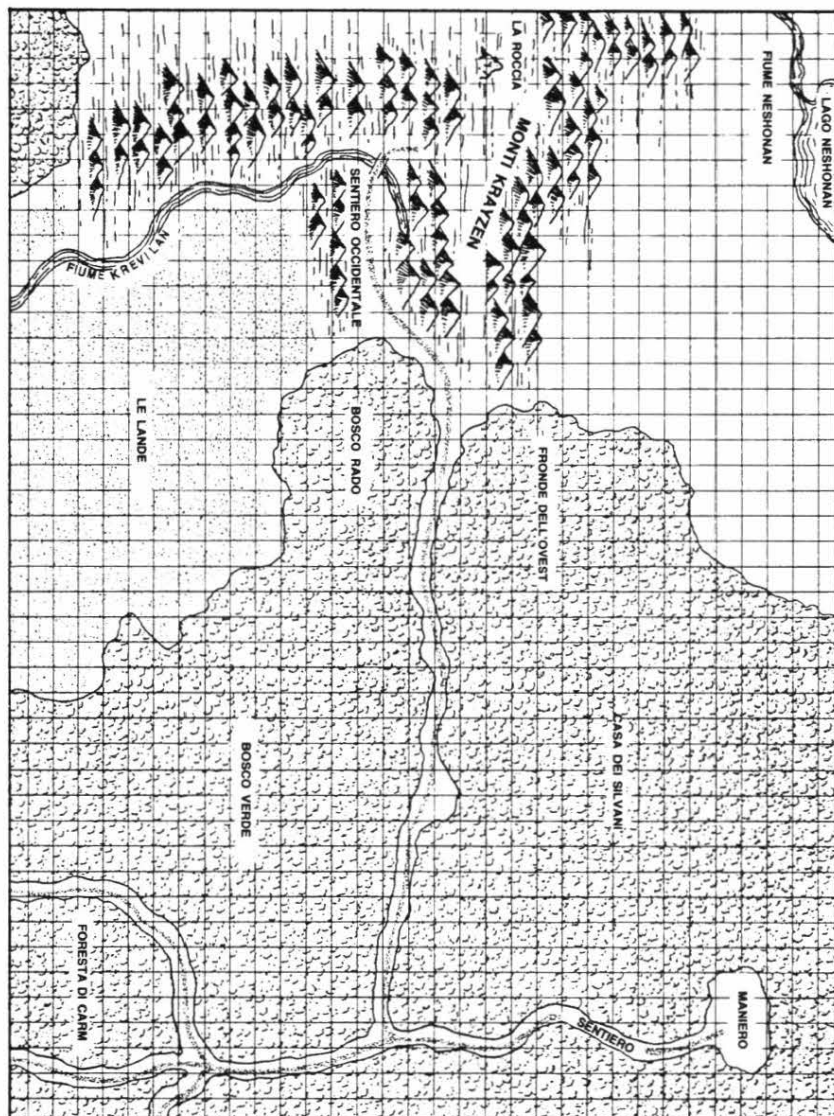
**MAPPA
DEL TESORO
N° 2**

SANTUARIO DI ELWYN

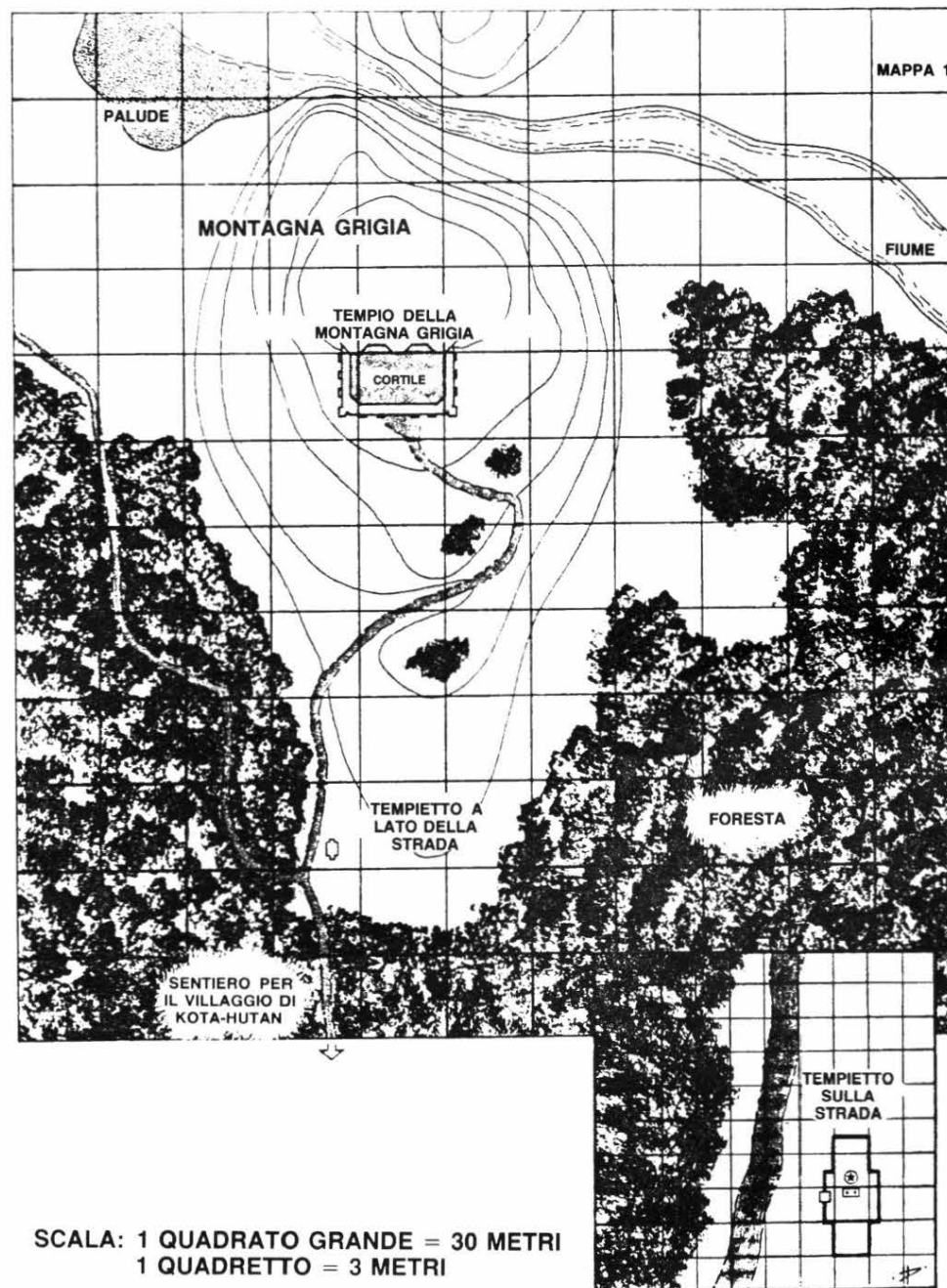
MAPPE DEL TESORO

MAPPA DEI GIOCATORI

1 QUADRETTO = 750 m.



MAPPA DELL'ESTERNO



MAPPA 1

SCALA: 1 QUADRATO GRANDE = 30 METRI
1 QUADRETTO = 3 METRI

**NEL NOME DI LIRDRIUM ARKAZZ,
IO, GENLAR TEMLIN,
VI PORGO IL BENVENUTO**

Io ho affidato questa lettera al valente Hakeem, e spero che essa vi sia giunta prontamente.

Nei giorni della mia gioventù, io ho cercato la gloria e la ricchezza attraverso le mie avventure, ma ora mi occupo degli affari de Il Maniero in qualità di amministratore del Mago Lirdrium Arkayz. Lirdrium era una volta un avventuriero proprio come voi ma ora il suo interesse è rivolto alla filosofia e alla scoperta di antichi misteri o di magiche conoscenze. A volte egli assume valenti avventurieri per compiere missioni che egli stesso non è in grado di affrontare a causa del suo tempo ben poco libero. E per questa ragione che vi abbiamo cercato. Il Maestro Arkayz ha bisogno di alcuni avventurieri che svolgano per lui un certo compito. Quando un uomo del villaggio mi ha detto che vi trovavate nei paraggi, io ho incaricato Hakeem di trovarvi. Penso che l'offerta del Maestro Arkayz sarà di vostro gradimento.

Ad ovest del Maniero si trova una grossa escrescenza rocciosa, conosciuta semplicemente con il nome de La Roccia. Secondo la leggenda, La Roccia nasconde un antico e potente segreto. Nessuno se ne è mai impadronito ma il Maestro Arkayz intende aggiungerlo a quelli di sua conoscenza. Il Maestro Arkayz crede che voi abbiate il coraggio e la possibilità di scoprire tale segreto e di poterglielo così riferire. Il vostro compito sarà difficile e pericoloso, ma altrettanto grande sarà la vostra ricompensa in tesori. Io vi invito a raggiungere Il Maniero in qualità di ospiti del Maestro Arkayz. Una volta arrivati vi spiegherò in dettaglio la vostra missione.

JENLAR TEMLIN

La lettera di Rahasia

in appello al vostro onore e valore:

Io sono Rahasia, una giovane fanciulla di razza elfica. Nella nostra valle Hantu, ai piedi della Montagna Grigia, il nostro villaggio è vissuto in pace per molti anni. Gli elfi robusti lavoravano quotidianamente nella foresta e quelli più giovani studiavano e pregavano nel tempio sulla montagna. Le nostre famiglie vivevano in pace... ma ora la pace non è più.

È accaduto tre settimane fa, quando, per la prima volta, è stato visto lo straniero, il Rahib. Era un uomo piacente, dalle spalle larghe. I suoi occhi profondamente incassati facevano balenare dei lampi e sembravano scrutare l'anima di chi gli si trovava di fronte. La sua voce era dolce e suadente e chiunque lo ascoltasse era quasi assolutamente indotto a dargli ragione. Ciò che il Rahib cercava era il permesso che solo mio padre poteva dare, ma mio padre si rifiutò.

Il giorno successivo il Rahib venne da me e si gettò ai miei piedi dicendo: "Rahasia, la tua bellezza è una leggenda in tutto il territorio, quasi quanto la ricchezza di tuo padre. Per averti io ho viaggiato molto ma tuo padre non si è mostrato gentile nei miei confronti. Egli mi ha rifiutato nonostante i doni e le ricchezze che ho portato con me. Sicuramente tu non rifiuterai di venire con me". Egli afferrò il mio braccio in una morsa di carne e muscoli... io urlai.

Mio padre mi sentì e, in preda alla furia, si precipitò fuori di casa contro lo straniero. Velocemente e con decisione egli lo trascinò alle porte del villaggio e lo scaraventò fuori.

Lo straniero si gettò in ginocchio, come un comune mendicante, si afferrò alle mura del villaggio e pronunciò una maledizione così terribile che il cielo si oscurò ed i servi si coprirono le orecchie in preda al panico. Con voce profonda e possente, egli intonò un canto malvagio in una lingua sconosciuta.

Poi sparì nella foresta. Sotto la guida di mio padre, il villaggio riconquistò la pace perduta. La visita dello straniero fu presto dimenticata così come la sua maledizione, almeno fino ad una settimana fa.

Un giorno, i giovani che studiavano al tempio ed i loro insegnanti non fecero più ritorno a casa. Le loro famiglie si preoccuparono e si recarono al tempio ma vennero scacciate dagli studenti, che sono conosciuti con il nome di Siswa. Mio padre

stesso, che a volte insegnava al tempio, si recò presso i Siswa per scoprire cosa fosse accaduto. Non è ancora ritornato.

Anche la ricchezza di mio padre è andata perduta. Penso che essa fosse conservata nei recessi più profondi del tempio. È difficile pensare che il tesoro sia stato rubato, poiché esso contiene dei pezzi unici che chiunque, vicino o lontano, non farebbe certo fatica a riconoscere. Ad esempio c'era una splendida anfora di marmo traslucido, ornata d'oro e di sei gioielli. C'erano anche due uccelli di platino, appoggiati su un drappo blu ricamato in oro, che erano in grado di cantare: essi rappresentavano la mia dote, senza la quale io non posso sposarmi. C'era anche un antico anello che incastonava una pietra di giada nera, compagno del ciondolo che mio padre portava al collo. Egli mi diceva sempre che chiunque possedesse entrambi i gioielli, aveva a disposizione un grande potere votato al bene.

Hasan, il mio promesso sposo, sapendo che la sua famiglia non gli avrebbe permesso di sposare una giovane priva di dote e preoccupato per la sorte di mio padre, decise di andare al tempio. Anch'egli non ha fatto ritorno.

Due giorni fa, il consiglio del villaggio ricevette un messaggio. Era da parte del Rahib. Egli asseriva che tutti i Siswa del tempio erano in preda ad un incantesimo che non sarebbe stato rotto finché il villaggio non gli avesse consegnato tre giovani fanciulle, tra le quali io stessa. Il concilio si rifiutò. La sera stessa i Siswa attaccarono il villaggio e rapirono due giovani fanciulle, Sylva e Merisa, ma io riuscii a fuggire.

Tutti gli abitanti del villaggio sono in preda alla disperazione, poiché molti di loro avevano dei figli Siswa. Alcuni mi hanno scongiurato di prestarmi allo scambio, ma io non oso poiché temo che egli abbia mentito e che mai cancellerà la maledizione gettata sui Siswa. Temo che, a meno che non veniamo aiutati, io non riuscirò più a vedere mio padre, Hasan e le mie amiche, Sylva e Merisa.

Qualcuno deve salvarle e deve costringere il Rahib a cancellare la maledizione che grava sui Siswa. Chiunque ci aiuti verrà ben ricompensato in caso di successo. Senza aiuti non ho scelta: devo consegnarmi al Rahib e sperare che mantenga la sua parola, liberando gli altri.

RAHASIA

RAHASIA Tabella dei Mostri Erranti

TABELLA 1 - INCONTRI CASUALI NEL TEMPIO

Tiro di Dado	Mostro Errante	N°	CA	DV	MV	N°ATT.	Ferite	TS	ML	AM	PX
1	Cobra Sputanti	1d4	7	1	27(9)	1	1d3 +veleno	G1	7	N	13
2	Ragni Vedove Nere	1d2	6	3*	18(6)	1	2d6 +veleno	G2	8	N	50
3	Cubo Gelatinoso	1	8	4*	18(6)	1	2d4 +paralisi	G2	12	N	125
4	Gargoyle	1	5	4**	27(9)/45(15)	4	1d3/1d3/1d6/1d4	G8	12	C	125
5	Topi Giganti	1d10	7	1/2	36(12)	1	1d3 +malattia	G1	8	N	3
6	Guardie Siswa (E2)	1d6+1	4	1*	36(12)	1	1d8	E2	10	C	20
7-8	Scheletri	1d6	7	1	18(6)	1	1d6	G1	12	C	10
9-10	Siswa (E1)	1d8	8	1*	36(12)	1	1d8	E1	8	C	13

TABELLA 3 - INCONTRI CASUALI NELLA TORRE

Tiro di Dado	Mostro	N°	CA	DV	MV	N°ATT.	Ferite	TS	ML	AM	PX
1	Orchetti	2d4	6	1	36(12)	1	1d6	G1	8	C	10
2	Elf	1	5	1*	36(12)	1	1d8	E1	8	N	13
3	Goblin	2d4	6	1-1	27(9)	1	1d6	UC	7	C	5
4	Minotauro	1	6	6	36(12)	2	1d6/1d6	G6	12	C	275
5	Orco	1	5	4+1	27(9)	1	1d10	G4	10	C	125
6	Rahib(C5) - Tirare ancora se è già stato sconfitto	1	3	C5/pf 33	18(6)	1 a +1	1d6+1	C5	10	C	200
7	Pantere	1d2	4	4	63(21)	3	1d4/1d4/1d8	G2	8	N	75
8	Cubo Gelatinoso	1	8	4*	18(6)	1	2d4 +paralisi	G2	12	N	125
9	Topi Giganti	3d6	7	1/2	36(12)	1	1d3 +malattia	G1	8	N	3
10	Pipistrelli Giganti	1d10	6	2	9(3)/54(18)	1	1d4	G1	8	N	20
11	Zombi	2d4	8	2	27(9)	1	1d8	G1	12	C	20
12	Ragni Vedove Nere	1d3	6	3*	18(6)	1	2d6 +veleno	G2	8	N	50

ROCCA CALDWELL

Stanza	Mostro	N°	TCCA0	CA	DV	pf	MV	N°ATT.	Ferite	TS	ML	AM	AS/DS	PX
ME	Goblin	4	19	6	1-1	4,5,3,6	27(9)	1	1-6 o 1-4	UC	7	C	No	5
2	Goblin	4	19	6	1-1	6,6,6,4	27(9)	1	1-6	UC	7	C	No	5
3	Mercante (G1)	1	19	6	1	6	36(12)	1	1-6	G1	7	N	No	10
4	Mercante (G1)	1	19	6	1	8	36(12)	1	1-6 +1 ascia	G1	7	N	No	10
5	Mercante (G1)	1	19	6	1	6	36(12)	1	1-6	G1	7	N	No	10
10	Uccello Stigeo	3	19	7	1	8,6,5	9(3) o 54(18)	1	1-3	G2	9	N	Si	13
11	Accolito (C1)	1	19	2	1	6	36(12)	1	1-6	C1	8	C	No	10
14	Ragno Chelato	1	18	7	2	10	36(12)	1	1-8 +veleno	G1	7	N	Si	25
15	Bandito (L1)	2	19	6	1	6,6	36(12)	1	1-6	L1	8	C	No	10
15	Capo Bandito (L1)	1	19	6	1	7	36(12)	1	1-6 -1 spada	L1	8	C	No	10
16	Coboldo	3	19	7	1/2	4,2,2	27(9)	1	1-6 -1	UC	6	C	No	5
22	Toporagno Gigante	1	19	4	1	6	54(18)	2	1-6/1-6	G1	10	N	Si	13
23	Scarabeo di Fuoco	2	18	4	1+2	6,8	36(12)	1	2-8	G1	7	N	No	15
24	Cobra Sputante	1	19	7	1	6	27(9)	1	1-3 +veleno	G1	7	N	Si	13
31	Lupo	2	17	7	2+2	11,12	54(18)	1	1-6	G1	6	N	No	25

DUNGEON DEL TERRORE

Stanza	Mostro	N°	TCCA0	CA	DV	pf	MV	N°ATT.	Ferite	TS	ML	AM	AS/DS	PX
1	Metamorfosis	1	16	5	4	18	27(9)	1	1-12	G8	8	C	Si	125
2	Medium (M1)	2	19	8	1	3,3	36(12)	1	1-4	M1	12	C	Si	13
3	Tafano Predatore	4	18	6	2	7,10,11,8	27(9) o 54(18)	1	1-8	G1	8	N	No	20
7	Cubo Gelatinoso	1	16	8	4	20	18(6)	1	2-8 +paralisi	G2	12	N	Si	125
10	Capo Berserker	1	18	7	1+1	9	36(12)	1	1-6 +1 spada	G1	12	N	Si	19
10	Berserker	3	18	7	1+1	9,6,6	36(12)	1	1-6	G1	12	N	Si	19
13	Thoul	3	17	6	3	9,14,15	36(12)	1	1-3/1-3	G3	10	C	Si	65
14	Spettro	2	17	5	3	18,15	27(9)	1	risucchio di energia	G3	12	C	Si	50

TCCA0 è il Tiro di Dado necessario per colpire CA0.



Modulo di avventura ufficiale

IN CERCA DI AVVENTURA

LA SOGLIA! La città più settentrionale del Granducato di Karameikos è la vostra ultima sosta prima che l'avventura abbia inizio. La Soglia, il punto di partenza verso castelli misteriosi, templi scomparsi, caverne e sotterranei pericolosi. Quante leggende avete ascoltato su questi luoghi misteriosi! Ma ora tocca a voi diventarne i protagonisti!

“In cerca di avventura” vi consentirà di giocare una lunga ed appassionante avventura. Per giocare è necessario possedere la scatola Base. Non è invece necessario possedere il modulo Atlante 1 “Il Granducato di Karameikos” anche se le informazioni in esso contenute possono essere di grande aiuto sia per il Master che per i giocatori.

1987 TSR Inc. Tutti i diritti riservati



8 001083 025395