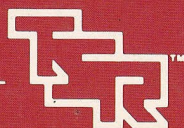


DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert

Tamburi sulla Montagna di Fuoco

di Grame Morris e Tom Kirby



TSR, Inc.

PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

DUNGEONS & DRAGONS, D&D and PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION are trademarks owned by TSR, Inc.



Produzione: Phil Gallagher &
TSR UK Design Team
Redazione: Jim Bamba, Phil Gallagher
Impaginazione: Phil Gallagher, Paul
Cockburn, Kim Daniel
Grafica: Brian Williams, Paul Ruiz
Cartografia: Paul Ruiz
Traduzione: N'kosu Manko
Revisione: Atendoro, Stefano Mattioli
traduzione

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA

TSR UK Ltd.
The Mill
Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom



ISBN 0-88038-181-7
394-54370-XTSR0600
Printed In The USA
9127



INDICE

INTRODUZIONE

Background, L'avventura	2
Abbreviazioni	3



TEKI-NURA-RIA (Aree di incontro T1-T17: Mappa 2)

Il viaggio, La superficie dell'Isola	4
Giungla orientale, palude meridionale	6
Il Sentiero del morto	6
Palude settentrionale	7
Pendii di Ni-Malowa, Villaggio/Porto	8



SOTTO NI-MALOWA (Aree di incontro N1-N32: Mappa 3)

Le tombe dei manwu-papa	9
Le Camere dei kara-kara	11
Le stanze di KalnaKaa	13

INSERTI STACCABILI fra le pagine 14 & 15

Maerie	i
KalnaKaa	ii
La mappa per i giocatori	iii
Illustrazione 1, illustrazione 2	iii
Illustrazione 3, illustrazione 4	iv



SOTTO KI-ATA (Aree d'incontro K1-K46): (mappe 4a-d)

Alla ricerca di KalnaKaa	18
Il Portale della Valle (mappa 4a)	19
Il Portale del villaggio (mappa 4b)	20
Il Cuore della Montagna (mappa 4c)	21
Il Portale del Mare (mappa 4d)	25
Ritorno	26

NUOVI MOSTRI

Kara-Kara, Fondamentali	27
Topi, Agarat, Kal-muru	28

ELENCO DELLE TAVOLE

Tabella 1: Mostri erranti	5
Tabella 2: Canoa da guerra kara-kara	8
Tabella 3: Mostri erranti sotto Ki-ata	18

ELENCO DELLE MAPPE

Mappa 1: Mare del Terrore	Sulla Copertina
Mappa 2: Teki-nura-ria	Sulla Copertina
Mappa 3: Sotto Ni-malowa	Interno di Copertina
Mappa 4: Sotto Ki.ata	Interno di Copertina
Mappa 4a: Portale della Valle	Interno di Copertina
Mappa 4b: Portale del Villaggio	Interno di Copertina
Mappa 4c: Cuore della Montagna	Interno di Copertina
Mappa 4d: Portale del Mare	Interno di Copertina
Diagrammi 1 e 2	Interno di Copertina
Diagramma 3	Sulla Copertina

INTRODUZIONE

NOI KARA-KARA — LA PIÙ GRANDE FRÀ LE TRIBÙ —
 FIGLI DI TAPU DIO DEI VERRI
 MOLTO TEMPO FA, DU-ARNA — IL MARE — MOGLIE DI TAPU
 — FECE UN'ISOLA PER I KARA-KARA —
 LA CHIAMÒ TEKİ-NURA-RIA
 NELLE PROFONDITÀ DELL'ISOLA — LÀ NACQUERO I NOSTRI
 ANTENATI — LÀ VISSERO NELL'OSCURITÀ — CRESCENDO.
 POI TAPU GRIDÒ FORTE — LA TERRÀ ESPLOSE SPACCANDOSI
 — GLI ANTENATI EMERSERO DALL'OSCURITÀ —
 I KARA-KARA ERANO NATI
 TAPU CI DÀ I VERRI — DU-ARNA E LA SUA GRANDE NEBBIA
 — KAL-MURU — CI PORTANO LE NAVI — I NOSTRI FIGLI
 SONO FORTI
 SIAMO I KARA-KARA

Mito della Creazione kara-kara

per questa ragione il saggio marinaio avrà sempre due secchi

Flagello delle Navi

Il saggio marinaio farà attenzione al Mar del Terrore, ma in special modo alle acque a sudest di Thyatis. Qui i venti orientali si sono avventurate non hanno mai fatto ritorno. Si dice che solo i voraci pirati dalla pelle verde conosciuti come "gli orchetti del mare" o "verdi mietitori" (vedi pagina 168) possano navigare in quest'oceano sferzato dal vento in sicurezza.

Sebbene i pirati siano, purtroppo, una piaga comune in mare aperto, è nostro scopo in queste pagine annotare quanto si conosca di una minaccia ancora più serena riportata da coloro sufficientemente coraggiosi da cercare la propria fortuna in queste acque.

Tali resoconti, alcuni forniti da marinai di ottima reputazione, riguardano una nebbia che si muove nonostante il più forte dei venti e che è piena di orrori da far impazzire gli uomini e condurre le navi al loro destino. Da qualcuno viene chiamata Flagello delle Navi. Del Flagello delle Navi si può dire poco di più, e questa guida non è in grado di fornire opinione alcuna riguardanti la sua natura e la sua esistenza.

Gallette

Questi sono spesso casa di molti "ospiti" indesiderati. Il saggio marinaio scuoterà per bene le sue gallette prima di mangiarle o di inziupparle

BACKGROUND

Teki-nura-ria

Teki-nura-ria è un'isola tropicale coperta da una fitta giungla, è situata nel mezzo del sud-est delle acque dell'impero di Thyatis (vedi mappe 1 e 2).

Molto tempo fa l'isola era la sede di un popolo in decadenza che sempre più prediligeva una vita sotterranea. Questo popolo venne distrutto dai continui attacchi di un altro popolo primitivo, conosciuto come i kara-kara (vedi pag. 27 nuovo mostro). I kara-kara una volta occupata l'isola gli diedero il relativo nome, che significa "la montagna della morte". Nel corso degli anni, la loro memoria tribale di come avevano conquistato l'isola si è sbiadita e ora considerano gli ex occupanti come i propri "antenati".

Le acque intorno a Teki-nura-ria non sono soltanto burrascose ma anche abitate dai kal-muru (*Flagello delle Navi*, vedi pag. 28 nuovo mostro), bestie elementali che hanno attaccato i vascelli delle terre civilizzate del nord-ovest. I kara-kara impararono ad approfittarne saccheggiando le navi che i kal-muru attaccavano.

KalnaKaa

KalnaKaa è un verro diabolico/mago, scacciato dalla sua casa dopo aver contratto la licanotropia. Egli è astuto e crudele e il suo aspetto rispecchia

la sua forma animale. È grasso e bruno, con occhi piccoli e porcini, con capelli, barba e baffi neri e setosi.

Fuggì con sua figlia Maerie e tre accoliti *charmati* ed arrivò per caso all'isola. All'inizio i kara-kara furono ostili, ma quando videro KalnaKaa nella sua forma di maiale lo riconobbero come il loro dio verro, Tapu, e lo accettarono come loro padrone.

Avendo finalmente trovato una base sicura, KalnaKaa esplorò le caverne degli "antenati" trovando resistenza in alcune di loro. Scoprì i kal-muru e riuscì a piegare anch'essi al suo volere. Dopodiché iniziò a coordinare gli attacchi dei kara-kara e degli elementali in una campagna di pirateria e vendetta per coloro che lo avevano scacciato dalla sua terra.

Rollo Bargmann

Gli attacchi sono iniziati contro i membri della Gilda Marittima dei Mercanti di Thyatis; Rollo Bargmann offrì di utilizzare due delle sue navi (la *Bella Ventura* e *Allodola dell'Alba*) per indagare sulle nebbie innaturali e sui pirati dalla pelle verde. Solo la *Bella Ventura* è ritornata; riportando un prigioniero kara-kara. Rollo Bargmann non era un uomo che ricorre alla tortura, ma l'uso della magia fornì mezzi più subdoli per interrogarlo. Alla fine il kara-kara impazzì e si uccise, ma Rollo Bargmann seppe a sufficienza per inviare una spedizione per

distruggere la minaccia di Teki-nura-ria e quello che gli serviva era un gruppo di avventurieri coraggiosi...

L'AVVENTURA

L'avventura inizia nel porto della città di Thyatis (vedere mappa 1), dove il gruppo viene avvicinato da Malmir, il capitano della *Bella Ventura* (completamente ristabilito dopo la sua avventura). Malmir si presenterà e spiegherà che il suo padrone, Rollo Bargmann, desidera assoldare gli avventurieri per un viaggio pericoloso ma redditizio e chiederà loro di far visita a Rollo Bargmann con la loro più celere comodità.

Se il gruppo lo chiede, Malmir informerà gli avventurieri dove si trova la casa del commerciante, che è comunque ben nota anche ai cittadini di Thyatis, che garantiranno anche per lo stesso Malmir e per Rollo Bargmann.

Quando gli avventurieri vanno alla casa di Rollo Bargmann, egli li inviterà ad entrare e, dopo le solite presentazioni, spiegherà il problema che affligge La Gilda Marittima dei Mercanti.

Come odio la civilizzazione e gli uomini che la diffondono. E' per colpa di tali uomini che me ne sono andato da casa mia.

Per loro ero "il maiale" o "il verro diabolico", maledetto com'ero dal morso di un licantropo, e di tutti quelli che conoscevo, solo mia figlia Maerie mi stette vicino. Ma qui su quest'isola nel mezzo dell'oceano tempestoso ho trovato una razza di selvaggi dalla pelle verde, mezzuomini ignari della civilizzazione, che mi trattano con la paura e l'onore che merito.

Per loro sono Tapu, dio dei maiali, loro padre e assoluto signore. Sono i Kara-kara, guerrieri e pirati, e la loro isola è Teki-nura-ria... Montagna della Morte.

I Kara-kara sono primitivi, non possiedono metalli a parte quello che rubano, ma sotto l'isola hanno trovato delle stanze di una razza più evoluta, ma scomparsa da tempo, chiamata gli Antenati dai Kara-kara. Le stanze sono ora la casa di molti mostri pericolosi, fra i quali ho scoperto potenti alleati; creature elementali della nebbia con il potere di distruggere le menti ed i corpi degli uomini.

I Kara-kara hanno vissuto a lungo razziando le navi il cui equipaggio era stato ucciso dalla bestia della nebbia. Ora, con i selvaggi e la bestia sotto il mio solo comando, sarà mia sia la vendetta contro gli uomini civilizzati che i beni dei loro mercantili.

Giorno 127 del mio 3° anno

Alle prime luci, mi venne detto che le mie navi erano state avvistate in avvicinamento al porto. Mi vestii e mi affrettai verso i moli per incontrarle, ma le mie speranze scemarono quando solo la *Bella Ventura* che rientrava con la marea del mattino. Il sartiame era a pezzi, il legname lacerato e dei 40 uomini coraggiosi che erano salpati con lei, solo 10 ne rimanevano. E peggio ancora, non c'era segno della *Alloqola dell'Alba*.

Feci chiamare dei quaritoti, ma il Capitano Malmir era mezzo pazzo e, rifiutando ogni soccorso, ripeteva all'infinito la stessa storia, i suoi occhi da elfo pieni di terrore.

Nove giorni nelle acque a sud-est di Thyatis, le due navi stavano attraversando una leggera burrasca quando arrivò una nebbia innaturale avvolse la *Alloqola dell'Alba*, nonostante il vento. Si sentirono grida terribili e quando la nebbia si diradò, la *Alloqola* era soltanto scafo maneggiato da cadaveri. Poi una strana galea, alta sull'acqua tagliando le onde, si abbatté sulla *Ventura*, il suo equipaggio dalla pelle verde attaccò come dei demoni. Fu solo il peggiorare delle condizioni atmosferiche che permisero alla *Ventura* ed al suo equipaggio di fuggire, con nient'altro da mostrare che un singolo prigioniero della galea.

Il loro prigioniero, un autentico "orchetto del mare", ora giace nella mia cella magra consolazione per settanta ottimi uomini di equipaggio e un'ottima nave. Ma lo stesso, potrebbe essere d'aiuto agli uomini onesti, se solo si potesse ricavare da esso un modo per affrontare il mare dei "razziatori verdi."

Solo il tempo ce lo dirà.

Egli riferirà al gruppo che è a conoscenza dei kara-kara, della loro isola e dell'oceano attorno ad essa. Alcune delle informazioni che il DM dovrebbe dare ai giocatori sono contenute nella pagina dall'Almanacco del Saggio Marinaio e nella pagina del diario di Rollo Bargmann. Il resto è stato ricavato dall'interrogatorio di Rollo Bargmann al prigioniero kara-kara ed è elencato sotto:

- la forma dell'isola kara-kara (il DM dovrebbe dare ai giocatori la mappa abbozzata nell'inserito all'interno del modulo).
- i kara-kara eseguono una lunga cerimonia annua durante il quale la maggior parte della tribù sarà nel tempio sotterraneo; i tamburi battono per tutta la durata della cerimonia.
- ci sono centinaia di kara-kara e un attacco frontale sarebbe suicida.
- una galleria, proibita ai kara-kara comuni, porta a nord-ovest del **Sentiero del morto** (mostrato sulla mappa); si dice che la galleria conduca a una valle di tombe dove si trova un passaggio segreto che porta al tempio sotterraneo.
- i kara-kara hanno un nuovo leader sotto il quale comando hanno saccheggiato più navi di quanto facevano prima.

Rollo chiederà al gruppo di aiutare la Gilda eliminando il nuovo leader dei kara-kara. Non dovrebbe essere necessario, egli spiegherà, distruggere i kara-kara stessi poiché essi sono poco più di un fastidio. Se gli avventurieri accettano in linea di massima, Rollo offrirà al gruppo un contratto ufficiale e scritto con i seguenti termini:

- il gruppo lascerà Thyatis di mattina a bordo della *Bella Ventura* che è stata riparata dopo il suo viaggio precedente (L'arrivo è previsto durante la cerimonia kara-kara);
- la nave li porterà all'isola dei kara-kara dove essi elimineranno il nuovo leader dei selvaggi;
- sulla nave gli avventurieri saranno sotto il comando del Capitano Malmir, ma potranno agire di loro iniziativa una volta sbarcati sull'isola, né il capitano, né l'equipaggio aiuterà il gruppo sull'isola;
- Il gruppo può tenere qualsiasi cosa (compreso il tesoro) trovata nell'isola;
- a completamento della missione e al loro ritorno a Thyatis, ogni sopravvissuto riceverà 5.000 mo dalla Gilda Marittima dei Mercanti.

ABBREVIAZIONI

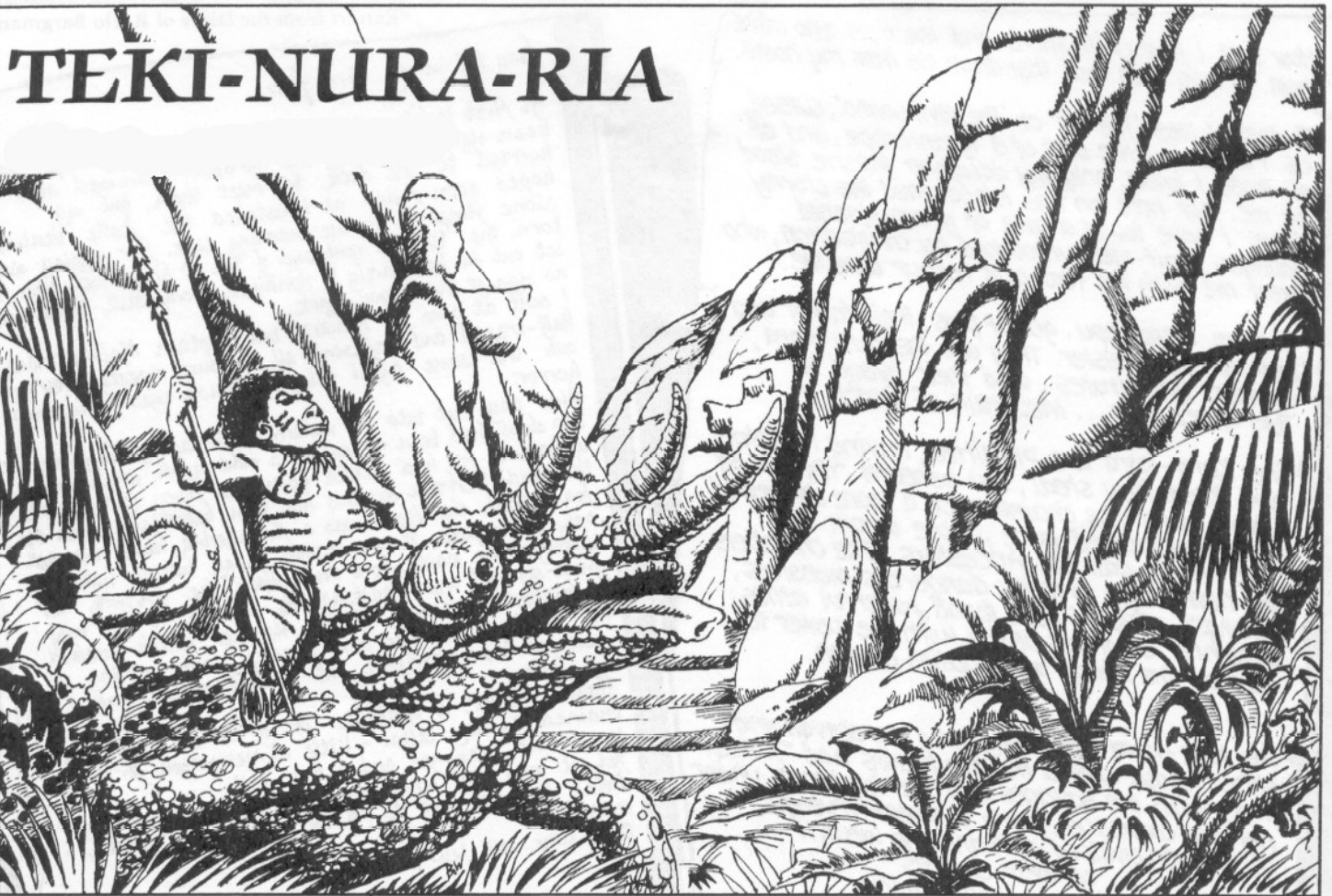
Le statistiche dei mostri sono elencate nel seguente ordine:

Numero; Nome; Classe Armatura (CA); Dadi Vita (DV); Punti Ferita (PF); Movimento (MV); Numero di attacchi (N° Att.); Ferite (F); tiro-salvezza (TS); Morale (ML); Allineamento Morale (AM); Punti Esperienza (PX); Risultato necessario per colpire la classe armatura pari a zero (THAC0); Sorgente (libro e numero di pagina).

In seguito sono elencate le abbreviazioni:

C - Chierico; G - Guerriero; M - Mago;
E - Elfo; L - Legale; N - neutrale; C - caotico;
Fo - Forza; In - Intelligenza; Sa - Saggezza;
De - destrezza; Co - costituzione;
Ca - carisma; B - libro Base del DM;
E - Libro Expert.

THAC0 = Tiro di dado per Colpire Classe Armatura 0. Questo è il risultato che si deve ottenere su 1d20 per colpire l'avversario con CA 0. Nella maggior parte dei casi, il risultato del tiro di dado per colpire le altre classi di armatura è pari a: **THAC0 meno CA** dell'avversario.



IL VIAGGIO

Il viaggio a Teki-nura-ria è movimentato ma senza incidenti. Il capitano Malmir e il suo equipaggio sono marinai estremamente esperti e rifiuteranno fermamente tutte le offerte di aiuto del gruppo. Malmir governerà la *Bella Ventura* verso una larga spazzata intorno all'isola e si avvicinerà a essa da est. La *Bella Ventura* arriverà all'isola (vedere l'area T1) all'alba del nono giorno del viaggio.

Gli avventurieri saranno portati a terra con una scialuppa di salvataggio (vedere il *Manuale delle Regole Expert*) e Malmir dirà che la nave leverà l'ancora dopo 5 giorni, inoltre insegnerà al gruppo un fischio speciale da utilizzare come segnale per il loro ritorno. Il DM dovrebbe utilizzare la Mappa abbozzata (sull'inserito) per mostrare i giocatori dove è ancorata la nave (area T1).

Malmir maschererà la nave con l'incantesimo "terreno illusorio" creando l'illusione di uno scoglio. Né egli né chiunque altro del suo equipaggio accompagnerà volontariamente gli avventurieri sull'isola. Anche se *charmato*, Malmir e/o l'equipaggio sarà molto riluttante ad aiutarli poiché la loro lealtà è per Rollo Bargmann. I kara-kara non vedranno la *Bella Ventura* arrivare la quale rimarrà nascosta ad aspettare il gruppo.

LA SUPERFICIE DELL'ISOLA

Teki-nura-ria è suddivisa in sei aree come mostrato sulla mappa 2: la *Giungla Orientale* (pag. 6), la *Palude Meridionale* (pag. 6), il *Sentiero del Morto* (pag. 6), la *Palude Settentrionale* (pag. 7), i *Pendii di Ni-matowa* (pag. 8), il *Villaggio/Porto* (pag. 8). Ognuna di queste aree ha uno o più incontri fissi e il resto sono mostri erranti.

Movimento

Quasi tutta Teki-nura-ria è coperta da vegetazione densa. Questa rende difficile il movimento cosicché il DM deve utilizzare le regole del movimento sotterraneo.

I kara-kara

La cerimonia annuale dei kara-kara inizia all'alba del giorno scelto e dura quattro giorni e quattro notti, finendo all'alba del quinto giorno. Gli avventurieri arrivano all'isola all'alba del terzo giorno cosicché avranno 48 ore prima che la cerimonia finisca. Di conseguenza, durante tutto il corso della cerimonia, i tamburi nel tempio del vulcano (area N15) possono essere sentiti in ogni punto della superficie dell'isola. Durante la cerimonia, la maggior parte dei kara-kara sarà nel villaggio (area T16) o nelle caverne sotto il vulcano Ni-matowa (aree N9-N16).

Le uniche eccezioni saranno le guardie sul *Sentiero del Morto* (area T4) e le pattuglie kara-kara (vedi *mostri erranti*). Questi kara-kara attaccheranno qualsiasi intruso, se essi falliscono un controllo del morale durante il combattimento, tenteranno di fuggire verso il loro villaggio. Ogni guerriero kara-kara ucciso, facente parte della pattuglia, dovrà essere detratto dal numero totale presente nel villaggio (area N16).

Se un kara-kara riesce a sfuggire al gruppo, l'intera tribù sarà avvertita della presenza di intrusi sull'isola. Se nessuno dei guerrieri di una pattuglia sopravvive, la tribù comunque si renderà conto della presenza di intrusi sull'isola, ma non fino a 3 ore più tardi, quando la pattuglia sarebbe dovuta ritornare al villaggio. I kara-kara non vorranno interrompere la cerimonia per occuparsi di intrusi ma aumenterà le dimensioni delle loro pattuglie da 9 a 13 guerrieri. Tuttavia, se e quando gli avventurieri fermeranno la cerimonia nel tempio del vulcano (area N15), i kara-kara faranno di tutto pur di distruggerli. Se non sono in grado di seguire il gruppo nel sottosuolo, i kara-kara formeranno pattuglie supplementari su tutta l'isola (vedi *mostri erranti*).



Oltre a questo dipende dal DM decidere esattamente come i kara-kara reagiranno. Si tenga a presente che:

- i kara-kara non saranno in grado di ricostruire il ponte di corda nel tempio del vulcano (area N15) se esso viene tagliato.
- i kara-kara saranno in grado di proseguire al di là delle entrate alle tombe dei manwu-papa (aree N1-N8) solo se condotti da un manwu-papa.
- nessuno dei kara-kara oltrepasserà la Stanza dei Cristalli (area N17).
- nessuno dei kara-kara è a conoscenza delle entrate segrete alle camere sotto Ki-ata (aree K1-K46).
- la paura dei kara-kara delle ombre e di altre creature che vagano per l'isola durante la notte, farà sì che non ci saranno pattuglie kara-kara durante la notte, ad eccezione del villaggio o del posto di guardia sul **Sentiero del Morto** (area T4).

I kara-kara credono che KalnaKaa sia il loro dio vero, Tapu, e lo diranno al gruppo se interrogati.

MOSTRI ERRANTI

Non ci sono mostri erranti sul **Sentiero del morto** o nel **Villaggio/Porto** kara-kara. Altrove sulla superficie dell'isola il DM dovrebbe controllare per i mostri erranti ogni 6 turni tirando 1d6.

Nella **Giungla Orientale** un risultato di 1 indica l'incontro con un mostro errante. Gli incontri con i mostri erranti, nella **Palude Meridionale**, **Palude Settentrionale** o nei **Pendii di Ni-matowa**, avvengono se il risultato del tiro è di 1 o 2.

Il tipo di mostro incontrato viene scelto tirando 1d20 e confrontando il risultato con la colonna appropriata nella **tabella 1**. I mostri erranti contrassegnati con la lettera (G) s'incontrano solo durante il giorno, quelli contrassegnati con la (N) s'incontrano solo di notte. Se il risultato del dado non coincide con l'ora del giorno il DM dovrebbe ritirare il dado. I mostri contrassegnati con la lettera (A) possono essere incontrati in qualsiasi momento.

Una volta che la cerimonia kara-kara sarà stata interrotta, un risultato di 4 o 5 su 1d6 (solo durante le ore di luce) durante il controllo dei mostri erranti, significa che il gruppo incontra una pattuglia di 13 kara-kara.

Salvo i kara-kara (vedere sopra), i mostri erranti uccisi non sono detratti dal numero mostrato negli incontri fissi. Lo stesso genere di mostro errante può essere incontrato un qualunque numero di volte.

TABELLA 1 – MOSTRI ERRANTI

Giungla esterna	Palude	Ni-malowa	Mostri
1-4 (A)	-	1-5(A)	Cinghiale (1-4): CA 7; DV 3; PF 15 ciascuno; MV 27(9) m; AT 1 zanna; F 2-8; TS G 2; ML 9; AM N; PX 35 ciascuno; B 31.
5-6 (G)	-	-	Camaleonte cornuto (1-2): CA 2; DV 5*; PF 23 ciascuno; MV 36(12) m; AT 1 morso/1 corno + speciale; F 2-8/1-6; TS G 3; ML 7; AM N; PX 300 ciascuno; B 41.
-	1-6 (A)	-	Coccodrillo normale (2-7): CA 5; DV 2; PF 9 ciascuno; MV 27(9) m; AT 1 morso; F 1-8; TS G 1; ML 7; AM N; PX 35 ciascuno; E 50
7-8 (N)	-	-	Geco (1-3): CA 5; DV 3+1; PF 14 ciascuno; MV 36(12) m; AT 1 morso; F 1-8; TS G2; ML 7; AM N; PX 50 ciascuno; B 41.
-	7-10 (G)	-	Sciame d'insetti* (1): CA 7; DV 4*; PF 22; MV 18(6) m; AT area di 3x3x9; F 2 o 4; TS UC; ML 11 AM N; PX 125; E 58.
9-10 (G)	-	6-8 (G)	Pattuglia kara-kara (9 o 13): CA 8; DV 1+1/1+4; PF 9/12 ciascuno; MV 36(12) m; AT 1 arma; F 1-6; TS G 1/G 2; ML 9/11; AM C; PX 15 ciascuno; <i>Nuovo mostro</i> . (10 mo in corallo e giada)
11-13 (G)	-	-	Biscione strisciante (1-4): CA 5; DV 2; PF 9 ciascuno; MV 36(12) m; AT 1 morso; F 1-6; TS G 1; ML 7; AM N; PX 20 ciascuno; B 42.
14-17 (N)	11-14 (N)	9-11 (N)	Ombra spettrale* (3): CA 7; DV 2+2*; PF 11 ciascuno; MV 27(9) m; AT 1 tocco; F 1-4 + risucchio di forza; TS G 2; ML 12; AM C; PX 35 ciascuno; B 39.
-	15-20 (A)	12-15 (A)	Uccelli stigei (3-6): CA 7; DV 1*; PF 4 ciascuno; MV 52(18) m; AT 1 beccata; F 1-3 + 1-3 per round; TS G 2; ML 9; AM N; PX 13 ciascuno; B 45.
-	-	16-20 (A)	Topi (5-8): CA 6; DV 3*; PF 12 ciascuno; MV 36(12) m; AT 1 artigli; F 1-6/1-6 + speciale; TS G 2; ML 12; AM C; PX 50 ciascuno; <i>Nuovo mostro</i>
18-20 (N)	-	-	Scimmione sianco (1-4): CA 6; DV 4; PF 19 ciascuno; MV 36(12) m; AT 2 artigli; F 1-4/1-4; TS G 2; ML 7; AM N; PX 75 ciascuno; B 42.



TEKI-NURA-RIA (Incontri T1-T17)

I Portali magici

Ci sono portali magici nelle aree T3, T6 e K46 (nella caverna sottomarina nello sperone nord-orientale dell'isola). Il gruppo non sarà in grado di trovarli se non in circostanze molto speciali (vedere pagina 18).

GIUNGLA ORIENTALE

La giungla orientale è una massa densa di alberi alti e sottobosco tropicale. I kara-kara la usano per il foraggiamento dei loro maiali (verri).

Incontri fissi:

T1. Ancora

La nave del gruppo, la *Bella Ventura*, si ancorerà in questa baia orientale dell'isola (IL VIAGGIO – pagina 4).

T2. Tarantola

indipendentemente dal percorso che decidono di seguire all'interno della giungla, gli avventurieri attraverseranno la depressione dopo 6 turni di viaggio:

Siete arrivati ad una depressione circolare dove la terra è stata spianata dal passaggio di molte creature. Nel centro vi è il tronco nodoso di un albero enorme.

La depressione è di circa 15 metri di diametro. La terra è stata calpestata dalle vittime danzanti di una tarantola che vive dentro il tronco dell'albero cavo. L'interno dell'albero è ricoperto di ossa e vi si trova una collana di perle nere (valore 2.670 mo). Il ragno attaccherà se gli avventurieri si avvicinano al tronco.

1 tarantola: CA 5; DV 4*; PF 24; MV 36(12) m; AT 1 morso; F 1-8 + veleno; TS G 2; ML 8; AM N; PX 125; THAC0 16; B 40.

Chiunque venga morso dalla tarantola deve fare un tiro-salvezza contro veleno o venire colto da spasmi dolorosi che somigliano a una danza frenetica, per 2-12 turni. Chiunque guarda la danza deve fare a sua volta un tiro-salvezza contro incantesimi o inizia a ballare nello stesso modo. Le vittime, ballando, hanno un malus di -4 al colpire e gli attacchi contro di loro anno un bonus di +4 al colpire, tuttavia le creature che danzeranno per più di 5 turni crolleranno esauste, dopodiché saranno indifese contro qualsiasi attacco.

T3. Vecchio villaggio.

la giungla si dirada dopo un po', rivelando le rovine di un villaggio soffocato dagli alberi e dalla fitta vegetazione. I tetti delle capanne di legno sono crollati, lasciando le strutture di bambù nude. Solo un edificio rimane in piedi; una torre di pietra costruita sul fianco della montagna.

Questo villaggio fu abbandonato molto tempo fa dai kara-kara e le rovine delle capanne di legno non contengono niente di interessante o di valore. La torre di pietra è larga 15 metri e originariamente si estendeva su tre piani, ma ora questi sono crollati. Rimane solo il muro orientale contro la montagna.

C'è un portale magico nelle camere sotto Ki-ata (vedere l'area K15) a livello del suolo nel muro orientale della torre, ma gli avventurieri non saranno in grado di trovarlo da questo lato (vedere pagina 18). L'entrata alla torre avviene attraverso un vano della porta aperto sul lato occidentale. A destra, dietro il vano della porta, una scala di pietra scende a ridosso della parete per 6 metri fino ad una cantina di 6 metri per lato. Questa stanza è il covo di tre scimmioni bianchi che attaccheranno qualsiasi intruso.

3 scimmioni bianchi: CA 6; DV 4; PF 24,20, 17; MV 36 (12) m; N° Att. 2 artigli; F 1-4/1-4; TS G 2; ML 7; AM N; PX 75 ognuno; THAC0 16; B 42.

Nascosta tra le immondizie sul pavimento c'è una spada in oro e avorio (valore 1.210mo).

PALUDE MERIDIONALE.

Una volta questa area era una baia che i kara-kara impiegavano come porto per il loro vecchio villaggio (area T3). Quando il villaggio fu abbandonato, la baia si è insabbiata ed è coperta ora da una palude buia coperta d'acqua fino al ginocchio. Nuotarvi non è pericoloso, ma è coperta da vegetazione e da alberi di mangrovie le cui radici formano una massa aggrovigliata sotto l'acqua.

IL SENTIERO DEL MORTO.

Il vecchio percorso prosegue lungo una galleria tra i due vulcani Ni-matowa e Ki-ata. Dal posto di guardia kara-kara (area T4) all'estremità sud-occidentale, il percorso si arrampica fino a dove le due valli laterali (aree T7 e T6) si biforcano e quindi prosegue fino alla strada rialzata nella palude settentrionale (aree T12 e T13).

Incontri fissi

T4. Posto di guardia

La giungla cede il passo al nudo pavimento di pietra di una valle stretta che si snoda in salita tra le montagne. Poco al di sopra, in uno strano involucro osseo vi sono una mezza dozzina di kara-kara, due dei quali montano lucertole giganti.

Le sei guardie kara-kara e i loro due camaleonti cornuti giganti attaccheranno il gruppo a vista. Le guardie intoneranno un canto se possibile (vedi *nuovi i mostri*, kara-kara pag. 27). Ogni lucertola ha lo stesso morale dei cavalieri, ma scenderà a 5 se il suo cavaliere viene ucciso. I

kara-kara hanno tutti scudi e ognuno ha due lance di legno e una picca di legno. Ognuno ha gioielli di fattura rozza in avorio o corallo del valore totale di 10 mo.

6 guerrieri kara-kara: CA 8; DV 1+1 (1+4); PF 5 (8) ognuno; MV 36m (12m); N° Att. a seconda dell'arma; F 1-6; TS G2; ML9 (11); AM C; PX 15 ognuno; THAC0 18; *Nuovo mostro*.

2 camaleonti cornuti giganti: CA 2; DV 5*; PF 28 ognuno; MV 36m (12m); N° Att. corno + morso speciale/1; F 2-8/1-6; TS G3; ML 9 (11) o 5; AM N; PX 300 ognuno; THAC0 15; B41.

I personaggi colpiti dalla lingua lunga 1,5m di un camaleonte cornuto saranno portati verso la sua bocca e morsi per 2-8 punti di danno. Un colpo della coda impedirà a un personaggio di attaccare nel round successivo.

L'ingresso è composto da un muro costruito con ossa legate insieme. È allineato a un'entrata su ogni lato. I kara-kara credono, erroneamente, che tenga fuori le ombre che vagano per l'isola di notte.

T5. Trappola sul Percorso

Un sentiero si snoda lungo il pavimento della gola, caratterizzata da enormi lastre di selciato, consumate e levigate dai passi dove il percorso è più ripido. Ad intervalli di dieci passi, una difronte all'altra e per tutto il sentiero, sono posizionate coppie di statue di pietra. Le fattezze erano una volta umanoidi ma quasi tutte ora sono senza la testa, un braccio o entrambi. Alcune sono rovinate a terra.

Le statue fiancheggiano entrambi i lati del sentiero da una estremità all'altra, ma c'è solo una coppia di statue non danneggiate. Questa coppia è contrassegnata con T5 sulla **Mappa 2**.



Queste due statue intatte sono trappole magiche e spariranno un *fulmine magico* ciascuno a uno dei personaggi (scelti a caso) che passa fra loro durante quel round. Ogni fulmine magico causerà 4d6 punti di danno (dimezzabili con un tiro-salvezza contro incantesimi).

T6. Valle Sud-Est

la valle laterale è la dimora di un pitone delle rocce. Attaccherà il gruppo se disturbato. Non ha alcun tesoro.

1 pitone delle rocce: CA 6; DV 5*; PF 35; MV 27m (9m); N° Att. 1 morso + stritolamento; F 1-4 + 2-8; TS G3; ML8; ALN; PX 300; THAC0 15; B42.

Quando il suo morso ha successo, il pitone si avvolge intorno alla vittima e lo stritolerà nello stesso round, causando altri 2d4 punti di danno. Il danno da stritolamento sarà automatico nei round successivi una volta che il morso ha colpito. Gli avventurieri non saranno in grado di trovare il portale magico (vedere pagina 18) nelle camere sotto Ki-ata (vedete l'area K4) alla fine di questa valle laterale.

T7. Valle Nord-ovest

Alla fine di questa valle laterale polverosa vedete un'apertura buia condurre nel fianco della montagna. L'apertura è bloccata da una porta fatta con pali di bambù splendidamente verniciati e adornati con ossa.

La porta può essere aperta facilmente. (galleria **diagramma 3**) Se gli avventurieri si immettono in questa galleria all'estremità sud-orientale, vedranno una tenue luce a circa 50 metri di distanza. Questo è in effetti il risultato di un incantesimo di *terreno illusorio* (vedere l'area T10).

T8. Cannello di ferro

Un cancello di ferro blocca il vostro cammino, chiuso da una corda annodata.

Le porte hanno cerniere infisse nei muri della galleria. Il nodo è magico; un ladro ha la stessa possibilità di scioglierlo come per l'incantesimo *scassinare*. Qualsiasi altro personaggio non ci riuscirà. Qualsiasi tentativo infruttuoso di sciogliere il nodo lo stringerà ancora di più, rendendolo impossibile da sciogliere, anche se il ladro riesce nel suo tentativo.

Il nodo può essere tagliato o bruciato facilmente, ma questo innescherà una trappola che farà cadere una pioggia di massi dal soffitto. Tutti i personaggi entro 6 metri dalle porte subiranno 2d8 punti di danno (dimezzato se essi superano un tiro-salvezza contro bacchette).

T9. Fango sul fondo

Oltre il cancello di ferro, il pavimento della galleria è leggermente più basso ed è coperto da uno strato di fango spesso circa 3 cm.

Questa pozza fangosa si estende attraverso la galleria ed è lunga 9 metri.

Nel fango sono nascoste centinaia di lance di metallo bagnate nel veleno. A meno che i personaggi non prendano le precauzioni adatte, coloro che camminano attraverso il fango cammineranno su 1d6-1 lance. Sondare il fango con un palo, ad esempio, permetterà ai personaggi di evitare di camminare sulle lance.

Ogni arpione causa 1 punto di danno quando è calpestato. Il veleno causa un ingrossamento doloroso delle gambe, dimezzando il fattore di movimento del personaggio per 3d4 ore. Gli effetti del veleno sono evitabili con un tiro-salvezza contro veleno.

T10. Illusione e covo di un ragno

La luce alla fine della galleria è emessa da un incantesimo *terreno illusorio* che sarà disperso non appena gli avventurieri lo raggiungono:

Continuate verso la fine della galleria. Improvvisamente, la visione oscilla... la luce svanisce e infine vedete una massa di ragnatele polverose che bloccano il vostro passaggio.

La ragnatela è la casa di un vecchio ragno vedova nera gigante. Attaccherà gli avventurieri non appena essi camminano attraverso l'illusione. Il suo veleno causa 18 punti di danno (negato se la vittima esegue con successo un tiro-salvezza contro veleno). Impigliate nella sua tela ci sono 20 gemme (valore - 100 mo ognuna).

1 ragno vedova nera gigante: CA 6; DV 3*; PF 16; MV 18 (6) m o 36(12) m nella tela; N° Att. 1 morso; 2-12 + veleno F (18 PF); TS G 2; ML 8; AM N; PX 50; THAC0 17; B 40.

T11. Uscita dalla valle delle tombe

Se gli avventurieri passano attraverso la porta segreta vicino alle porte di ferro (area T8) la galleria al di là li condurrà alla valle dove troveranno le entrate alle tombe del manwupapa. Il DM dovrebbe leggere il testo delle **tombe dei MANWU-PAPA** a pagina 9.

PALUDE SETTENTRIONALE

La palude è un'area di pozze fangose coperta da alberi e altre piante. La visibilità è ridotta e il cammino sarà spesso sbarrato da vegetazione aggrovigliata, ma la palude non è di per sé stessa pericolosa.

Incontri fissi

T12. Strada rialzata di legno

Una vecchia strada rialzata di legno larga 3 metri corre nella palude dall'estremità nord-orientale del **Sentiero del morto**. È solida e sicura, ma è bloccata in molti punti da alberi e dalla vegetazione. La strada termina su una piattaforma larga 6 metri di lato circondata dalla

palude. Se il gruppo non ha già incontrato l'idra che vive nella palude (vedere area T13), verrà attaccato da essa al raggiungimento della piattaforma.

T13. Idra

Quando gli avventurieri raggiungono la piattaforma alla fine della strada rialzata (area T12) o dopo 3 turni dal loro ingresso nella palude, verranno attaccati da un'idra a otto teste:

1 idra a otto teste: CA 5; DV 8; PF 64; MV 36m (12m); N° Att. 8 morsi; F 1-10 (x8); TS G8; ML 11; AM N; PX 650; THAC0 12; E54.

Per ogni 8 punti di danno inflitti all'idra, viene recisa una testa. La creatura non ha alcun tesoro.



TEKI-NURA-RIA (Incontri T1-T17)

PENDII NI-MATOWA

I pendii di Ni-matowa sono coperti dallo stesso genere di giungla densa della parte orientale dell'isola. Il vulcano è assopito e il cratere è tappato con lava solidificata (vedere l'area T15).

Se il gruppo passa sul bordo della valle, il DM dovrebbe far riferimento a le **tombe dei MAWNU-PAPA** a pagina 9. I pendii nella valle sono ripidi ma possono essere scalati facilmente.

Incontri fissi

T14. Circondati!

Qualunque sia il percorso preso attraverso i pendii di Ni-matowa, il gruppo sarà attaccato da un gruppo di topi dopo 2 round:

C'è un movimento nel sottobosco dietro di voi... poi un altro di fronte ... e su entrambi i lati ... in un istante siete circondati da una decina di umanoidi minuscoli e silenziosi, che saltano verso voi con con gli artigli protesi.

10 topi: CA 6; DV 3*; PF 18,16,15,14,13 (x3),11,9,8; MV 36 (12) m; N° Att. 2 artigli; F 1-6/1-6 + Speciale; TS G 2; ML 12; AM C; PX 50 ciascuno; THAC0 17; *Nuovo mostro.*

I personaggi colpiti da un topi devono superare un tiro-salvezza contro veleno o venire rallentati per 1-2 turni. I topi sono immuni da incantesimi come *sonno* e *charme* e vengono scacciati come presenze. Le armi da botta non causano danno ma li stordiscono per un round.

T15. Cratere nella cima

La giungla finisce improvvisamente e vi ritrovate sulla cima della montagna. Ai vostri piedi un pendio porta al cratere nel cui fondo vi è una polla di color verde smeraldo.

La polla è approssimativamente circolare e di circa 30 metri di larghezza. È scaldata e arricchita di minerali dal vulcano di sotto e una varietà insolita di fanghiglia verde è cresciuta in uno strato sottile sulla sua superficie. Essa si presenta come uno strato di erbacce o alghe ma è altrimenti identico alla varietà sotterranea. Attaccherà qualsiasi personaggio che si avvicina alla sua polla. A causa dell'acqua nella polla, il fuoco non magico infliggerà solo mezzo danno alla melma. I personaggi colpiti dal mostro si trasformeranno a loro volta in fanghiglia in 1-4 round a meno che la melma non venga bruciata via o non sia utilizzato un incantesimo di *cura malattie*.

1 fanghiglia verde: CA viene sempre colpita; DV 2**; PF 16; MV 1 (1) m; N° Att. 1 tocco; F trasforma la carne in fanghiglia; TS G 1; ML 7; AM L; PX 30; THAC0 18; B 33.

La polla è profonda 6 metri. Sul fondo c'è un

grande amuleto d'oro che porta uno zaffiro a forma di stella (valore 3.000 mo), tre gemme (valore 540 mo ognuno) e una coppia di orecchini d'argento (valore 335 mo ognuno).

VILLAGGIO/PORTO

Gli avventurieri dovrebbero essere dissuasi dall'attaccare il villaggio kara-kara, dal momento che ci sono tanti di questi umanoidi qui e nelle camere sotterranee (aree N15 e N16) che sono probabilmente destinati a superare il gruppo in lotta. Quando gli avventurieri avvistano il villaggio, il DM dovrebbe leggere la seguente descrizione:

Cullato fra due propaggini della fitta giungla della montagna vi è un villaggio di lunghe capanne di legno con i segni della danza dei kara-kara nello spazio in mezzo a loro. Sul retro del villaggio c'è la bocca di una grande caverna, riempita dal leggero tremolio di torce. Dalle profondità della caverna viene il battere risonante di tamburi e un intonare rauco. Uno sguardo è sufficiente per convincervi che l'avvertimento di Rollo Bargmann sui pericoli nell'attaccare la tribù apertamente non è una esagerazione.

Davanti al villaggio c'è una piccola baia, dove cinque grandi canoe sono sulla spiaggia.

T16. Villaggio

Ci sono 180 kara-kara nel villaggio durante la cerimonia (gli altri sono nelle aree N15 e N16).

30 kara-kara guerrieri: CA 8; DV 1+1 (1+4); PF 3x 9(12), 27x 5(8); MV 36 (12) m; N° Att. 1 arma; F 1-6; TS G 1 (G 2); ML 9(11); AM C; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

130 kara-kara femmine: CA 9; DV 1+1; PF 5 ciascuno; MV 36 (12) m; N° Att. 1 arma; F 1-4; TS G 1; ML 9; AM C; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

20 kara-kara giovani: CA 9; DV 1+1; PF 3 ciascuno; MV 36 (12) m; N° Att. 0; D 0; TS G 1; ML 2; AM C; PX 0; *Nuovo mostro.*

I guerrieri hanno scudi e sono armati con lance di legno o una spada di denti di squalo. Essi attaccheranno il gruppo a vista e inizieranno il loro canto per migliorare i loro tiri per colpire e il loro morale. Le femmine hanno pugnali di pietra e combatteranno solo per autodifesa. I giovani non combatteranno. I guerrieri hanno individualmente 10mo in rozza gioielleria di corallo.

Ogni 2 round dopo che gli avventurieri hanno iniziato a combattere i guerrieri nel villaggio, ne arriveranno altri 10 (nove guerrieri e un capo da 9 pf) emergendo dalle caverne dietro il villaggio (aree N15 e NI6). Ci sarà un totale di 190 kara-kara maschi (171 guerrieri e 19 capi) in queste

caverne, meno qualsiasi mostro errante ucciso precedentemente.

Se gli avventurieri fuggono dal villaggio, solo nove guerrieri e un capo li inseguiranno, il resto della tribù rimarrà per la cerimonia. Da questo momento in poi, tuttavia, tutte le pattuglie di kara-kara che incontreranno come mostri erranti conterranno 13 piuttosto che 9 kara-kara.

Le 10 capanne del villaggio sono ognuna lunghe 12 metri e larghe 6 metri e contengono solo letti, magazzini di cibo, strumenti primitivi e utensili domestici.

T17. Porto

Ci sono cinque canoe da guerra molto elaborate fermate sulla spiaggia. Esse non hanno alcuna vela e servono almeno 35 rematori per spostarsi a tutta velocità.

Tabella 2 - canoa di guerra kara-kara

Movimento	33km / giorno
	27m / round
Equipaggio	40 rematori
Punti Ferita	41-50
Classe Armatura	8
Capacità	20.000 mo

SOTTO NI-MALOWA

(Incontri N1-N32)



Queste camere sotto il vulcano Ni-matowa sono state scavate originariamente dagli "antenati", la tribù che abitava Teki-nura-ria prima dei kara-kara. Esse possono essere divise in tre aree;

A: Le tombe dei MANWU-PAPA (aree N1-N8).

Queste stanze sono state modificate dai kara-kara per servire come camere di sepoltura per i loro manwu-papa (medici-stregoni). Una delle tombe (quella di Kota-ef-nitek - aree N3 e N6) è impiegata talvolta da KalnaKaa e dai manwu-papa in vita come un'entrata segreta alle camere sotto la montagna.

B: Camere kara-kara (aree N9-N16).

Queste sono state utilizzate a lungo dai kara-kara per le cerimonie del loro culto del verro. KalnaKaa è considerato dai kara-kara come un dio verro e presiederà una cerimonia che coinvolge la maggior parte del kara-kara quando il gruppo arriva sull'isola.

C: Le stanze di Kalnakaa (aree N17-N32).

La stanza dei cristalli appesi (area N17) ha impedito sempre ai kara-kara di entrare in questa area. KalnaKaa, sua figlia e i suoi subordinati la hanno eretta residenza. Una galleria (area N32/K1) conduce da queste camere ai complessi più estesi sotto l'isola e alle zone del vulcano Ki-ata (aree K1-K46).

CARATTERISTICHE GENERALI

A meno che descritto diversamente, tutti i corridoi sotto Ni-matowa sono alti 4,5 metri, tutte le stanze e le camere sono alte 6 metri e tutte le porte sono fatte di lastre di pietra tenuta in strutture di ferro. Molte delle stanze sono illuminate, ma in alternativa si suppone che il gruppo abbia qualche sorgente di luce. Altrimenti il DM dovrà agire di conseguenza.

I tamburi nel tempio del vulcano (area N15) non possono essere sentiti nelle aree N4-N7.

LE TOMBE DI MANWU-PAPA

Le entrate alle tombe dei manwu-papa sono sul lato nord-orientale del vulcano Ni-matowa:

Davanti a voi si apre una piccola valle scoscesa, situata al di sopra dell'oceano a nord-est. Gli alberi della giungla crescono dritti ai lati della valle ma sembra non esserci vita alcuna in mezzo alle rocce polverose. Sulla cima della valle, tre imponenti strutture di pietra completano il senso di desolazione.

Dopo avere letto questa descrizione, il DM dovrebbe mostrare i giocatori l'illustrazione 1 dell'inserto.

Ogni struttura fa in modo che una piattaforma rettangolare si estenda dal muro della valle, con

passi che conducono a esso alla parte anteriore. Le piattaforme e i passi sono costruiti di lastre di pietra massicce. Le piattaforme sono alte circa 1,8 metri, lunghi 10 metri e larghi 6. La trave superiore si trova ad un'altezza di 4,5 metri al di sopra delle piattaforme.

Nel retro di ogni piattaforma c'è una coppia di colonne rettangolari che sostengono uno o più lastre orizzontali. Tra ogni coppia di colonne vi è un portale magico che conduce, attraverso un muro di roccia solida spesso 3 metri, a una delle tombe del manwu-papa.

Le iscrizioni sulle pietre danno indizi riferendosi a come ognuno dei portali magici possa essere aperto. Quando il gruppo esegue le azioni corrette, un passaggio (creato da un incantesimo *passa pareti*) apparirà attraverso la faccia di roccia tra le colonne. I portali possono essere aperti dall'interno toccando il posto dove il passaggio apparirà, i portali rimangono aperti per 1 round e possono essere riaperti un numero infinito di volte.

Le sorgenti dei portali sono cerchi gialli e verniciati sui muri alla fine dei corridoi dietro le entrate. Queste sono le uniche parti dei portali che hanno un'aura magica.



I. Entrata alla tomba di Su-hana-ko

Il DM dovrebbe mostrare i giocatori l'illustrazione 2 dell'inserto.

Le tre nicchie nelle lastre sopra il portale contengono ognuna una statua raffigurante un grosso porco. Esse hanno valore solo ai kara-kara.

Le due linee orizzontali con all'interno le linee seghettate sono la scrittura kara-kara. La scrittura sopra il portale recita "Su-hana-ko", un nome che vuole dire "danzatore". Il nome può essere letto da un incantesimo *lettura dei linguaggi* o mezzi simili.

Il portale magico si aprirà se un PG esegue (anche approssimativamente) la danza mostrata dai sei pannelli incisi sulle pietre accanto all'apertura. Il DM può anche insistere che il giocatore esegua realmente la danza!

N2. Entrata alla tomba di Kono-ti

Il DM dovrebbe mostrare ai giocatori l'illustrazione 3 dell'inserto.

Ci sono tre insiemi di iscrizioni sull'entrata. Questi possono essere letti per mezzo di un incantesimo *lettura dei linguaggi*, o da un ladro (di almeno 4° livello) che ha una probabilità dell'80% di capire ogni iscrizione; i tre insiemi si leggono come segue:

- sulla lastra orizzontale: "Na-ho-kono-ti" che significa "tomba di Kono-ti". Alla lettura dell'iscrizione sarà chiaro che "Kono-ti" è il significato di un nome.
- sulla colonna a sinistra: "Lowa-nek" che vuol dire "ordine in..."
- sulla colonna destra: "Set-aro" che vuol dire "...tutte le cose".

I tre pannelli nel centro della lastra superiore rappresentano (da sinistra a destra) un ragno, un uccello e un pesce. Essi possono essere spinti di circa 1 centimetro e tornano in fuori quando rilasciati.

Questi pannelli, e quelli simili sulle colonne, sono organizzati in cinque dei sei possibili ordini in cui i tre simboli possono essere messi. Se gli avventurieri realizzano che spingendo i pannelli della pietra superiore nel restante ordine, cioè: uccello, pesce, ragno, il passaggio si aprirà.

Le iscrizioni sulle colonne dovrebbero servire al gruppo come indizi.

Se i pannelli sono premuti in qualsiasi altro ordine, la trappola nascosta nella piattaforma davanti al portale si aprirà, lasciando cadere chiunque vi si trovi sopra in una fossa profonda 6 metri (2d6 di danno individuali). Questa trappola non può essere disinnescata, ma può essere evitata. Il disinnescare della trappola non

impedirà al passaggio di aprirsi nel caso i pannelli venissero premuti nell'ordine corretto successivamente.

Le "facce" incise sul portale e a ogni fine della lastra superiore sono solo decorazioni.

N3. Entrata alla tomba di Kota-efnitek

Il DM dovrebbe mostrare i giocatori l'illustrazione 4 dell'inserto.

L'iscrizione sulla lastra superiore si legge "Kota-efnitek", un nome che vuol dire "il gemello", questo può essere letto e capito dall'uso di un lettura dei linguaggi, o da un ladro (di 4 livello o superiore) il quale ha una possibilità del 80% di capirlo.

La faccia sulla figura tra le colonne e quello sul pannello destro inferiore della colonna destra sono molto simili. L'iscrizione è un indizio a questo e, se essi vengono toccati contemporaneamente o nel giro di un round, il passaggio si apre.

Il Pannello con il seguente disegno:



è una trappola magica. Se viene toccata, una raffica di fuoco magico investirà i presenti e infliggerà 10 punti danno (5 con un favorevole tiro-salvezza contro incantesimi) a tutti i personaggi entro 4,5 metri. Il disegno è il simbolo di morte dei kara-kara. Non può essere letto per mezzo di una *lettura dei linguaggi*.

N4. Cripta di Su-hana-ko

Il passaggio si apre in una camera ammuffita. davanti a voi vedete una piccola bara di pietra, fiancheggiata da una coppia di vasi tappati. A destra e a sinistra nascosti nella penombra, due statue mantengono una silenziosa veglia.

I vasi sono tappati e sigillati con cera. Ognuno contiene una gelatina ocra che attaccherà se il coperchio viene rimosso o se il vaso viene rotto, (sorprendono il gruppo con 1-4 su un d6). Le gelatine sono danneggiate solo da fuoco o da freddo e possono dissolvere legno, pelle e tessuto. Gli attacchi con armi o con fulmini li dividono in gelatine più piccole.

2 Amebe Paglierine: CA 8; DV 5*; PF 20, 23; MV 9 (3) m; N° Att. 1 tocco; F 2-12; TS G 3; ML 12; AM N; PX 300 ciascuno; THAC0 15; B 29.

La bara non è bloccata, ma è protetta da una trappola (normale possibilità di scoprirlo). La trappola funziona sparando due frecce, che romperanno i vasi a meno che questi non siano

stati spostati. Questo rilascerà le Amebe Paglierine, ma non le danneggerà. Qualsiasi personaggio nella linea di tiro subirà 1-6 punti di danno (vengono colpiti automaticamente) ma impedirà al vaso di rompersi.

La bara contiene un piccolo vasetto di ceramica sigillata contenente giada tagliata in modo stupendo (valore 170 mo) e una coppia di braccialetti d'oro (valore 560 mo ciascuno). il vaso (se controllato) contiene i resti cremati di Su-hana-ko, un manwu-papa dei kara-kara.

Le statue rappresentano uno degli dei kara-kara; una creatura con il corpo di un kara-kara e con la testa di un verro. Esse non hanno alcun valore.

N5. Cripta di Kono-ti

Questo posto ha l'odore tipico di una cripta. I suoi muri e il suo pavimento ruvido rozzamente squadrato, sono spogli e un velo di ragnatele copre il soffitto. Nell'oscurità più fitta, potete intravedere alcove indistinte, due su ogni lato. Le prime due sono vuote, ma dalle altre si intravede il seducente scintillio dell'oro.

Le ragnatele sono state tessute da centinaia di ragni piccoli e innocui che vivono sul soffitto. Le due alcove più vicine sono riempite da due cubi gelatinosi. Essi sono difficili da vedere e attaccheranno chiunque si sposti tra loro, come anche per autodifesa. I personaggi colpiti devono effettuare un tiro-salvezza contro la paralisi o venire paralizzati per 2-8 turni. I cubi gelatinosi sono immuni al freddo e all'elettricità.

2 Cubi gelatinosi: CA 8; DV 4*; PF 19, 12; MV 18 m (6 m); N° Att. 1 tocco; F 2-8 + paralisi; TS G 2; ML 12; AM N; PX 125 ciascuno; THAC0 16; B 31.



Ognuna delle alcove più lontane contiene lo scheletro di un kara-kara che porta due braccialetti d'oro alle caviglie (valore 575 mo ciascuno).

La porta del passaggio segreto alla fine della cripta è una trappola. Se la trappola non viene disarmata, una nube di gas velenoso viene rilasciato quando si apre la porta. Qualsiasi vittima entro 3 metri dalla porta deve effettuare un tiro-salvezza contro veleno o venire paralizzato per 1d10+3 turni. Un incantesimo *cura ferite leggere* rimuoverà la paralisi.

All'interno del passaggio segreto vi è uno scheletro kara-kara e un vasetto sigillato. Lo scheletro è quello di Kono-ti (un manwu-papa vissuto tempo fa) e porta una collana d'avorio di fattura squisita, intarsiata con la madreperla (valore 750 mo). Il vasetto contiene 12 figurine d'avorio (valore 105 mo ciascuno).

N6. Cripta di Kota-efnitek

Aprendo la porta, vedete una camera ammuffita - una tomba per il cadavere che giace su una lastra al centro della stanza e i cadaveri dei suoi servitori accasciati contro le pareti. I suoi occhi senza vita si aprono improvvisamente; dita ossute che si allungano e la mandibola si spalanca.

La creatura sulla lastra e quattro di quelli contro i muri sono ghouls. Gli altri due sono agarat. Essi attaccheranno il gruppo a vista. Essi sono controllati da KalnaKaa e dal manwu-papa che li utilizzano per proteggere questa entrata segreta alle camere sotto la montagna.

5 Ghoul: CA 6; DV 2*; PF 12, 10, 9, 8, 7; MV 27 (9) m; N° Att. 2 artigli/1 morso + paralisi; F 1-3/1-3/1-3; TS G 2; ML 9; AM C; PX 25 ciascuno; THAC0 18; B 35.

2 Agarat*: CA 4; DV 4+3*; PF 25, 22; MV 27 m (9) m; N° Att. 2 artigli/1 morso + urlo; F 1-3/1-3/1-3; TS G 5; ML 11; AM C; PX 200 ciascuno; THAC0 15; *Nuovo mostro*.

Qualsiasi personaggio colpito da un ghoul deve fare un tiro-salvezza contro paralisi o essere paralizzato per 2-8 turni. Gli agarat possono gridare una volta per turno. Tutti i personaggi entro 6 metri devono fare un tiro-salvezza contro incantesimi o perdere un livello esperienza per 1-4 turni.

Il ghoul che giaceva sulla lastra di pietra era Kota-ef-nitek, un manwu-papa. I suoi sandali sono intarsiati con turchesi (valore 310 mo ciascuno) e porta una collana di perline di corallo e di giada (valore 760 mo).

N7. Stanza di Tesoro di Kota-ef-nitek

L'aria qui è oscura e silenziosa, sembra inghiottire qualsiasi suono da voi prodotto. La stanza è a forma di T, con i due bracci corti

ad entrambi i lati e la stanghetta più lunga avanti a voi, dal quale un teschio di cristallo a grandezza naturale vi abbaglia da un piedistallo di pietra. Alla vostra sinistra e alla vostra destra, piedistalli simili portano grandi fiale di cristallo.

La stanza è una trappola insolita. Se uno qualunque dei tre oggetti di cristallo viene tolto dal suo piedistallo di pietra la stanza sarà pervasa da un forte fischio. Questo suono salirà di volume mano a mano che l'oggetto viene allontanato dal piedistallo, andando oltre la gamma dell'udito dei personaggi quando essi si saranno allontanati di 3 metri. Il suono diminuirà di intensità se l'oggetto viene avvicinato al suo piedistallo e terminerà se riposizionato, ma ricomincerà se l'oggetto viene rimosso ancora una volta. Se l'oggetto viene spostato di 6 metri o più dal piedistallo, il suono raggiungerà un livello tale che tutti gli oggetti non magici, all'interno della stanza, fatti di vetro, cristallo o di ceramica (incluso il teschio, le fiale e qualsiasi oggetto simile portato dagli avventurieri) hanno una probabilità del 50% di rompersi.

Il fischio è di natura magica e la stanza intera ha un'aura magica. La magia può essere rimossa permanentemente da un incantesimo *dissolvi magie* (il fischio è stato creato da un mago di 14° livello), oppure annullata temporaneamente dall'*incantesimo del silenzio* lanciato in tutta la stanza. Il fischio non può essere sentito fuori dalla stanza e influisce solo sugli oggetti e sulle creature dentro essa.

Il teschio di cristallo è forgiato in modo stupendo e vale 2.500 mo. Le fiale contengono pozioni. La fiala sul piedistallo orientale contiene quattro *pozioni di guarigione* (un liquido incolore e amaro) mentre la fiala occidentale contiene due *pozioni di forma gassosa* (incolore e dolce).

N8. Lungo corridoio

Un passaggio nella roccia spaccata si allunga davanti a voi, pervaso dal ritmo debole ma persistente dei tamburi.

Questo passaggio è lungo 540 metri. L'aria e i muri sono notevolmente più caldi verso la sua estremità sud occidentale a causa del calore del nucleo vulcanico della montagna.

LE CAMERE DEI KARA-KARA

I tamburi nel tempio del vulcano (stanza N15) possono essere sentiti nelle stanze N8-N16.

N9. Stanza con Statue

Con vostro sollievo, vi trovate in questa stanza vuota. I muri distorti portano disegnate bande orizzontali scolorite di rosso e di verde.

Quattro statue di legno raffiguranti un verro con corpo umanoide si trovano negli angoli. Il legno è vecchio e consumato ma gli occhi e i corni delle statue sono luminosi come se fossero fatti di madreperla.

Le statue sono in effetti golem di legno che attaccheranno chiunque entri nella stanza. Se attaccato col fuoco, il golem subirà danno supplementare normale (TS a -2), ma causerà anche nubi di fumo denso che oscurerà la visione dei personaggi (malus di -2 sul TxC). I golem hanno un malus di -1 sull'iniziativa. Essi sono immuni al freddo, proiettili, *sonno*, *charme* e incantesimi di blocco.

4 Golem di legno*: CA 7; DV 2+2*; PF 14 ciascuno; MV 36 (12) m; N° Att. 1 pugno; F 1-8; TS G 1; ML 12; AM N; PX 35 ciascuno; THAC0 17; E 53.

Gli occhi e i corni valgono un totale di 245mo per golem, ma l'uso del fuoco su un golem li rovinerà.

N10. Il grande Manwu-papa

Al centro della stanza vi è un kara-kara, risplendente di un vestito costituito da una lunga veste e da una toga di piume radiosamente colorate. Attorno a lui ci sono altri otto kara-kara, e che maneggiano spade d'osso.

La creatura nelle toghe è il manwu-papa principale di kara-kara. Egli ha uno scudo e sotto la toga una corazza di legno.

Il kara-kara è armato con una *mazza + 1* e ha memorizzato i seguenti incantesimi: *incantesimo del terrore*, *cura ferite leggere*, *maledizione*, *blocca persona* e *silenzio nel raggio di 4,5 m*. L'incantesimo *maledizione* del manwu-papa causa paura. Il personaggio vittima della maledizione deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi all'inizio di ogni combattimento o fuggire per 2 turni (come se influenzato da un *incantesimo del terrore*).



SOTTO NI-MALOWA (Incontri N1-N32)

I suoi attendenti sono guerrieri comuni kara-kara armati con spade di dente di squalo (trattare come spade corte). Quando vedranno il gruppo, i kara-kara inizieranno a cantare (vedere nuovi mostri). Se i kara-kara falliscono un controllo del morale durante il combattimento, si arrenderanno.

1 kara-kara manwu-papa: CA 6; DV 6; PF 28; MV 36 (12) m; N° Att. 1 mazza +1; F 2-7; TS C 6; ML 9 (11); AM C; PX 500; THAC0 14; *Nuovo mostro.*

8 kara-kara guerrieri: CA 9; DV 1+1 (1+4); PF 5(8) ciascuno; MV 36 (12) m; AT 1 spada corta; F 1-6; TS G 1 (G 2); ML9 (11); AM C; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

La toga e il vestito principale di manwu-papa valgono un totale di 350 mo. Egli porta anche un amuleto di giada molto bello inserito nella madreperla (valore 750 mo) e una coppia di orecchini di giada (valore 75 mo ciascuno). Ciascuno dei guerrieri ha solo 10mo di valore in gioielli di corallo.

Questa è la stanza del manwu-papa. I suoi muri erano appena dipinti, ma la maggior parte della pittura è caduta e i kara-kara hanno verniciato le pareti in verde intenso, in rosso e giallo. Tre mensole di legno sono state fissate nel muro orientale. Un sacco pende da una mensola, insieme a cinque teschi umani legati insieme con uno spago.

Il sacco contiene un braccialetto di rame, 27 chiodi di ferro e una brocca piccola e sigillata riempita di una salsa chili molto forte. Uno dei teschi contiene una piccola scatola di avorio con inserti di corallo e madreperla (valore 350 mo), al suo interno è custodita una grande perla (valore 500 mo).

N11. Stanza dei manwu-papa

Uno sguardo frettoloso all'interno di questa camera decorata in modo spettrale vi assicura che è vuota. Sembra che sia una camera per tre persone; le quali sembrano avere una preferenza per rosso intenso, verde e giallo!

Questa è la camera dei tre manwu-papa della tribù kara-kara. Essi hanno verniciato i muri con i loro colori favoriti.

Tre letti di legno con materassi di foglie di palma sono poggiati contro il muro occidentale, ciascuno con una mensola di legno nel muro sopra esso. In due delle mensole vi è appeso un sacco.

Il sacco a sinistra contiene il teschio di un halfling, un ciottolo con un foro naturale, con 23 chiodi arrugginiti e la coda essiccata di una lucertola. Il sacco destro contiene un coltello di ferro arrugginito, numerosi pezzi di ferro e ossa

di animale (alcune cremate e avvolte in foglie di palma). In mezzo alle ossa ci sono 20 piccole perle (valore 25 mo ciascuno).

Alla sinistra dei letti c'è una tavola bassa con un boccale in ceramica sei bicchieri e quattro ciottole di legno. Le bocce contengono frutti esotici gustosi e la brocca contiene una bibita alcolica.

N12. Prigione

Un puzzo nauseabondo come un cumulo di letame vi assale come aprite la porta di questa caverna naturale. Sul pavimento trovano posto due buche profonde, lasciando solamente una sporgenza ed una strada stretta rialzata di pietra per collegare questa porta con gli altri due ingressi.

Le buche prigione sono profonde 9 metri e sono state messe delle lance di bambù puntate verso il basso, per impedire ai prigionieri la fuga.

Ci sono tre prigionieri kara-kara nella fossa orientale, provenienti da una tribù che vive su un'altra isola kara-kara. Essi non hanno alcuna arma o tesori e si rannicchierano nella parte più lontana della fossa, anche se il gruppo tenta di rilasciarli. Se essi sono forzati fuori dalla fossa abbandoneranno la prigione andando verso la stanza N13.

3 prigionieri kara-kara: CA 9; DV 1 + 1; PF 4,2,2; MV 36 (12) m; N° Att. 0; F 0; TS G1; ML2; AM C; PX 0; *Nuovo mostro.*

Se i prigionieri attraversano la porta, le guardie saranno allertate e si immetteranno su di essa per attaccare, intonando come solito.

L'altra fossa contiene il corpo di un elfo e tre scheletri umani. Nella fossa c'è una cintura di platino inciso (valore 1.500 mo) che i kara-kara hanno ignorato.

N13. Stanza di guardia

Le guardie in questa stanza correranno verso la stanza N12 se essi sono allertati dai prigionieri, oppure andranno nella stanza N15 se i tamburi smettono di suonare. Questa descrizione suppone che il gruppo li incontri qui:

Di fronte a voi, dall'altra parte della stanza, ci sono cinque kara-kara, cantano a tempo di tamburo e agitando i loro bastoni e lance in una danza strana.

Le guardie attaccheranno il gruppo a vista. Essi stanno già intonando il loro canto, di conseguenza hanno già il bonus di +1 sui TpC, morale e TS (vedere *nuovi mostri* kara-kara). Se essi falliscono un controllo di morale durante il combattimento, si arrenderanno piuttosto che fuggire. Ciascuna delle guardie ha 10 mo di valore in corallo e di gioielli d'ambra.

5 kara-kara guerrieri: CA 8; DV 1+1 (1+4); PF

5 (8) ciascuno; MV 36 (12) m; N° Att. 1 mazza in pietra o lancia in legno; F 1-6; TS G 1 (G 2); ML 9 (11); AM C; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

La stanza ha i muri, il pavimento e il soffitto dipinti, sulle parti inferiori dei muri le guardie hanno graffiato dei disegni primitivi senza significato.

Sul pavimento, contro il muro meridionale, che si estende per tutta la sua intera lunghezza, vi è un letto di foglie di palma largo 1,80 metri e spesso 60 centimetri. Vicino al muro settentrionale vi è una pila di frutti tropicali e una brocca di acqua.

N14. Arsenale

Questo magazzino non è occupato. Contro il muro opposto, una pila disordinata di armi primitive è stata scaricata accanto a tre brocche grandi e sigillate.

La pila di armi consiste in 50 lance, 15 mazze di pietra, 40 picche di legno, cinque spade con bordi di denti di squalo e 12 scudi (vedi pagina 27, *nuovi mostri*, per i dettagli di queste armi). Una lancia è una *lancia* +2. È indistinguibile dalle altre lance salvo per la sua aura magica.

Una delle brocche sigillate perde acqua, le altre due contengono una miscela di frutti marci utilizzata per alimentare i prigionieri nelle fosse (stanza N12).



N15. Tempio del vulcano

La seguente descrizione suppone che il gruppo entrerà in questa camera attraverso una delle porte nell'angolo settentrionale. Altrimenti il DM dovrebbe descriverlo di conseguenza:

Aprendo la porta, venite investiti da una raffica di aria calda e dal rumore assordante di tamburi. Questa camera naturale enorme è dominata da una fossa aperta, riempita di un'incandescenza rossa infuocata e attraversata da un ponte stretto di corda. Sulla parte laterale più lontana vi è una folla ondeggiante di kara-kara, armata di lance.

Accanto a voi ci sono i tamburi, ciascuno usato da tre kara-kara sudaticci, ma i vostri occhi sono attratti da un angolo della caverna. Là, vedete una coppia di kara-kara vestiti radiosamente e, oziando in un trono sopra una piattaforma, una creatura grassa e simile ad un maiale.

Dopo un battito di cuore i tamburi cessano di suonare. I battitori si lanciano verso di voi seguiti dal kara-kara vestito. C'è un grido di battaglia da un punto lontano della fossa e l'orda kara-kara inizia a sciamare attraverso il ponte di corda oscillante. Quindi, con uno squittio di ira e di paura che rompe il silenzio improvviso, la creatura simile ad un maiale s'alza dal suo trono e svanisce in un batter d'occhio!

La bestia sul trono, simile ad un maiale, è un'immagine di KalnaKaa, proiettato dal suo laboratorio (area N31). Il trono è grande ed è fatto di bronzo. La piattaforma su cui poggia è alta 3 metri. L'immagine non può essere danneggiata; gli incantesimi e gli attacchi fisici lo attraverseranno. KalnaKaa può vedere e parlare attraverso l'immagine, ma non può lanciare incantesimi o attaccare in qualsiasi modo (vedere l'area N31). Realizzando che la sua roccaforte è sotto attacco, KalnaKaa farà i preparativi per fuggire, (vedere le stanze di kalnakaa) e cesserà di concentrarsi sull'immagine.

Se possibile, tutti i kara-kara canteranno (vedete nuovi i mostri, kara-kara) i nove battitori kara-kara dei tamburi attaccheranno gli avventurieri a vista, impiegando le bacchette pesanti come bastoni.

9 kara-kara guerrieri: CA 9; DV 1+1 (1+4); PF 5(8) ciascuno; MV 36 (12) m; N° Att. 1 clava; F 1-4; TS G 1 (G 2); ML 9 (11); AM C; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

Essi saranno seguiti dai manwu-papa armati con martelli di guerra di metallo. Essi hanno scudi e indossano corazze di legno sotto le loro toghe pennute. Possono lanciare individualmente i seguenti incantesimi: *incantesimo del terrore*, *blocca persona* e *causa ferite leggere*. Se essi

utilizzano *blocca persona*, lo useranno contro singoli obiettivi. Ognuno dei manwu-papa ha 200 mo in corallo e gioielli di madreperla.

2 kara-kara manwu-papa: CA 5; DV 4; PF 19,15; MV 36 (12) m; N° Att. 1 martello da guerra; D 1-6; TS C 4; ML 9 (11); AM C; PX 125 ciascuno; THAC0 16; *Nuovo mostro.*

Ci sono 30 kara-kara (tre capi e 27 guerrieri) sul lato sudo-ovest della caverna. Essi sono equipaggiati di scudo, due lance e, in aggiunta, o una mazza di pietra o una lancia di legno o una spada coi denti di squalo. Posseggono 10 mo di valore in gioielli d'avorio. Ci sono anche 20 giovani ma questi non combatteranno.

I guerrieri e i capi attraverseranno il ponte di corda per attaccare il gruppo, ma potranno muoversi solo in singola fila e passeranno 2 round prima che arrivino. A meno che essi non vengano fermati, cinque kara-kara raggiungeranno l'estremità settentrionale del ponte. Qualsiasi personaggio con un'arma tagliente può tagliare automaticamente il ponte di corda nel giro di 1 round. Qualsiasi creatura sul ponte cadrà nella fossa di fuoco e sarà uccisa. I kara-kara non saranno in grado di attraversare la fossa una volta che il ponte sarà tagliato.

I kara-kara sul lato sud-ovest lanceranno le lance contro il gruppo poiché la gittata massima delle armi è di 9 metri. Non più di 10 lance saranno lanciate ogni round.

30 kara-kara capi/guerrieri: CA 8; DV 1+1 (1+4); PF 3x 9(12), 27x 5(8); MV 36 (12) m; N° Att. 1 arma; F 1-6; TS G 1 (G 2); ML 9 (11); AM C; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

20 kara-kara giovani: CA 9; DV 1+1; PF 3 ciascuno; MV 36 (12) m; N° Att. 0; F 0; TS G 1; ML 2; AM C; PX 0; *Nuovo mostro.*

Una volta che i tamburi si fermeranno e i kara-kara nella camera della danza (area N16) si renderanno conto che il tempio è sotto attacco, essi si sposteranno in questa camera al ritmo di nove guerrieri e un capo ad ogni round.

Il tetto di questa caverna è 90 metri sopra il livello del pavimento della stanza. Vi è un tappo di lava solidificata sulla sommità del vulcano (vedete l'area T15). La fossa si apre nel cuore del vulcano. Qualsiasi creatura che cada nella lava morirà, a meno che non sia totalmente immune al calore.

N16. Camera della danza

Durante tutto il tempo della cerimonia, questa caverna naturale alta 18 metri conterrà gran parte della tribù kara-kara, che balla a tempo dei tamburi. Un qualunque kara-kara ucciso nelle pattuglie dovrebbe essere detratto dal complessivo descritto di seguito.

I kara-kara presenti in questa caverna andranno

nel villaggio o nel tempio del vulcano nel caso di un attacco. I dettagli sono descritti nelle aree T16 e N15.

160 kara-kara capi/guerrieri: CA 8 DV 1+1 (1+4); PF 16x9(12), 144x5(8); MV 36 m (12 m); N° Att. 1 arma; F 1-6; TS G1 (G2); ML 9 (11); AM C; PX 15 ciascuno; THACC 18; *Nuovo mostro.*

40 femmine kara-kara: CA 9; DV 1+1; PF 1 ciascuna; MV 36 m (12 m); N° Att. 1 arma; F 1-4 TS G1; ML 9; AM C; PX 15 ciascuna; THAC0 18; *Nuovo mostro.*

40 giovani kara-kara: CA 9; DV 1+1; PF 1 ciascuno; MV 36 m (12 m); N° Att. 0; F 0; TS G1 ML 2; AM C; PX 0; *Nuovo mostro.*

Ognuno dei guerrieri e dei capi possiede una o due lance, oltre a una mazza di pietra, una lancia di legno o una spada dente di squalo. Essi possiedono 10 mo ciascuno in madreperla e gioielli d'avorio. Le femmine hanno pugnali di pietra.

LE STANZE DI KALNAKAA

KalnaKaa, sua figlia Maerie e i suoi compagni *charmati* Bezel, Rufus e Gendered hanno preso il controllo delle camere dietro il tempio del vulcano (area N15) costruite dagli abitanti originali di Teki-nura-ria. I kara-kara non entreranno in queste camere poiché essi sono terrorizzati dalla stanza dei cristalli sospesi (area N17).

Quando KalnaKaa scopre che il suo covo è sotto attacco (vedere l'area N15) avvertirà gli accoliti (area N21) e Maerie (stanza N29), quindi raccoglierà la maggior parte dei suoi tesori accumulati e fuggirà nella camera sotto Ki-ata (vedere pagina 17).

N17. Cristalli sospesi

Una massa di cristalli luccicanti pende dal soffitto, riempiendo la stanza circolare davanti a voi. A prima vista, sembra che la stanza sia abbastanza semplice, con muri bianchi chiari e con cinque porte, ma come vi concentrate meglio notate che tutto sembra cambiare a seconda di come la guardate.



SOTTO NI-MALOWA (Incontri N1-N32)

I cristalli sono magici e agiscono come un labirinto. Aggrovigliando e distorcendo insieme la visione dei personaggi, le stringhe di cristalli rendono la stanza difficile e fuorviante da attraversare. Una volta che un personaggio supera la stanza a croce, il DM dovrebbe determinare a caso quale porta è raggiunta.

I personaggi saranno in grado di raggiungere (o evitare) una particolare porta se è segnata o lasciata aperta, ma a meno che essi non abbiano alcun mezzo speciale per percepire la direzione, non saranno in grado di individuare quale sia la direzione giusta che conduce alle stanze.

La magia dei cristalli può essere distrutta da un Dissolvi magie (è stata creato da un mago di 20° livello). Un *porta dimensionale, individuazione della corretta via* o un incantesimo di *teletrasporto* permetterà ai personaggi di attraversarla facilmente. Una prova superata in scassinare non influirà sui cristalli. Lanciare un incantesimo *luce magica* sarà così abbagliante che causerà confusione a chiunque sia dentro la stanza.

I cristalli possono essere danneggiati da armi magiche (colpo automatico) o incantesimi e perderanno la loro magia dopo avere preso 80 punti di danno. Ogni volta che vengono danneggiati, tuttavia, i cristalli lanceranno due *dardi incantati* al loro aggressore. Le armi normali e gli incantesimi che non causano danno non influiranno sui cristalli.

KalnaKaa e i suoi compagni conoscono bene la stanza e possono spostarsi attraverso essa da una qualsiasi porta che essi scelgano in 1 round.

N18. Magazzino

Questo è un magazzino generale contenente:

- 33 bottiglie di vino in una rastrelliera e tre grandi barili di vino
- 40 brocche di frutta conservata e carne, quattro cassette di abiti (maschili e femminili di varie taglie), sei balle di tessuto, cinque sedie (tre rotte), un calderone di rame, un incudine e un vecchio tappeto.

Questi oggetti sono stati saccheggianti da navi e sono ovviamente provenienti da varie origini.

N19. Sala di vetro

Sembra che in questa stanza molto illuminata tutto sia fatto di vetro. Ogni cosa, cioè, salvo una coppia di pantere nere... pantere con lunghi tentacoli e con sei gambe!

Gli occupanti della stanza sono pantere distorcenti. Essi attaccheranno il gruppo a vista. Poiché le bestie distorcenti possono distorcere la vista, tutti gli attacchi contro di loro hanno un

malus di -2 per colpire e godono di un bonus di +2 sui tiri-salvezza.

2 pantere distorcenti: CA 4; DV 6*; PF 40,36; MV 45 (15) m; N° Att. 2 tentacoli; F 2-8/2-8; TS G 6; ML 8; AM N; PX 500 ciascuno; THAC0 14; E 56.

Ognuna delle pantere distorcenti ha un collare ornato con 10 gemme (valore 100 mo per gemma).

La mobilia di vetro consiste in una statua di una donna vestita, un tavolo, cinque sedie, quattro candelieri e un lampadario (con un incantesimo *luce persistente* lanciato su di esso) pendente dal soffitto.

N20. Camera oscura

Come aprite la porta vedete... niente! Un'oscurità spessa e impenetrabile riempie lo spazio avanti.

La stanza ha un incantesimo *tenebre magiche* permanente lanciato all'interno di essa ed è completamente vuota.

N21. Sala delle ombre

Bezel, Rufus e Geldered rimangono nel centro di questa stanza all'interno dell'incantesimo *invisibilità nel raggio di 3 metri*. Se gli avventurieri possono vedere creature invisibili, il DM dovrebbe cambiare la seguente descrizione per includere questi PNG:

Ogni angolo di questa grande sala è illuminato da gemme ardenti. Il soffitto è sorretto da quattro colonne di cristallo, ognuna con ombre indistinte e contorte al suo interno. In silenzio, le forme scivolano dalle colonne e si spostano verso di voi.

Le creature nelle colonne sono ombre. Poiché esse saranno così visibili, sorprenderanno il gruppo con un risultato di 1 su 1d6. Bezel, Rufus e Geldered attaccheranno immediatamente se visti. Altrimenti, aspetteranno fino a quando non sono state distrutte tre delle ombre. Durante questo tempo i tre calcoleranno le debolezze degli avventurieri e le sfrutteranno quando attaccheranno.

4 ombre spettrali*: CA 7; DV 2+2*; PF 16,14,13,9; MY 27 (9) m; N° Att. 1 tocco; F 1-4 + risucchio 1 punto di forza per 8 turni; TS G 2; ML 12; AM C; PX 35 ciascuno; THAC0 17; B 39.

BEZEL (Chierico): CA 1; C 5; PF 20; MV 27 (9) m; N° Att. 1; F a seconda dell'arma; TS C5; ML 11; AM C; PX 300; THAC0 17;

Fo 9, In 9, Sg 14, De 9, Co 11, Ca 13.

Incantesimi memorizzati:

Primo livello: cura ferite leggere, tenebre magiche.

Secondo livello: blocca persona, silenzio (raggio 5 m).

Armi: Mazza.

Abbigliamento/protezione: corazza di piastre; *scudo +1*; mantello blu.

Tesoro personale: 25 mp in un borsello alla cintura; simbolo sacro d'oro incastonato di gemme (valore 780 mo).

RUFUS (Guerriero): CA 2; G5; PF 35; MV 27 (9) m; N° Att. 1; F a seconda dell'arma; TS G 5; ML 11; AM C; PX 175; THAC0 15/14;

Fo 15, In 9, Sg 8, De 10, Co 17, Ca 10.

Armi: *Spada +1*, *+3 contro mostri rigeneranti*, *pugnale +2*.

Abbigliamento/protezione: corazza di piastre, scudo, mantello rosso.

Tesoro personale: borsa con 30mp; fodera ornata con zaffiro con intarsio d'argento (valore 1.730 mo); cintura d'oro con fermaglio d'argento (valore 520 mo); pendente di color zaffiro (valore 370 mo).

GELDERED (Elfo): CA 4; E6; PF 17; MV 36 (12) m; N° Att. 1; F a seconda dell'arma; TS E 6; ML 11; AM N; PX 500; THAC0 14/16;

Fo 15, In 15, Sg 5, De 9, Co 8, Ca 14.

Incantesimi memorizzati:

Primo Livello: sonno, dardo incantato.

Secondo Livello: ESP, immagini illusorie.

Terzo Livello: invisibilità nel raggio di 3m. (già usato), lentezza.

Armi: *spada corta +2*, *pugnale* (al cui interno è nascosta la chiave d'oro del suo libro di incantesimi nella stanza N22).

Abbigliamento/protezione: *Armatura di maglia + 1*, toga verde.

Tesoro personale: borsa con 50 mp; , scatola per aspirare d'argento ornato di smeraldo (valore 1.100 mo); tre anelli di oro uguali e smeraldi (valore 290 mo ciascuno).

I tre accoliti sono stati *charmati* da KalnaKaa, ma anche se l'incantesimo viene spezzato, essi combatteranno ancora contro il gruppo. Non sanno nulla sulle camere sotto Ki-ata e credono che KalnaKaa utilizzi un incantesimo di *Autometamorfofi* per assumere le fattezze di un maiale per impressionare i kara-kara.

MAERIE

(Ladra)

Classe dell'armatura: 4

Livello: Ladra di 7

Punti ferita: 22

Movimento: 36 (12) m.

Attacchi: *pugnale dell'occultamento* +2

Ferite: 3-6 (1d4+2)

Tiro-Salvezza: Ladra 7 (+2)

Morale: 11

Allineamento: Neutrale

Valore in PX: 850

THAC0:15 (*pugnale* +2)

Fo 10, In 15, Sa 9, De 18, Co 12, Car 16

Aspetto: Maerie è una donna giovane e attraente, di fisico asciutto, con i capelli castano ramati e gli occhi marroni;

Personalità: In apparenza piacevole, si è spietatamente dedicata a suo padre e ai suoi perfidi piani. le sue bugie sono molto convincenti.

Abbigliamento/Protezione: toga lunga e bianca, cintura bianca, *pugnale dell'occultamento* +2 nella forma di anello d'oro.

Armi: *pugnale dell'occultamento* +2 in forma di anello d'oro.

Abilità da ladro: scassinare serrature 45%; scoprire trappole 40%; rimuovere trappole 38%; svuotare tasche 50%; muoversi in silenzio 48%; scalare pareti 93%; nascondersi nelle ombre 35%; sentire rumori 58%.

Tesoro personale: tre spille ornamentali per capelli (19 mo)



Pugnale dell'occultamento

Questo oggetto magico ha la forma di un anello d'oro disadorno ed ha le proprietà di un *anello di protezione*. Tuttavia, chi lo indossa può trasformare l'anello istantaneamente in un pugnale magico e viceversa. L'anello può essere cambiato in un pugnale, utilizzato per eseguire un attacco e ritrasformato in anello nel giro di un round.

Tipicamente i *pugnali dell'occultamento* hanno bonus di +1 o +2 al tiro per colpire, alle ferite, all'armatura e ai tiri-salvezza. Sono molto rari, benché si vociferi che esistano, i *pugnali dell'occultamento* +3 al tiro per colpire, alle ferite, all'armatura e ai tiri-salvezza.

Background di KalnaKaa & Maerie

Tempo fa, quando era ancora un apprendista mago, KalnaKaa era affascinato dall'idea della metamorfosi, del polimorfismo e della licantropia. Cambiando vita, egli è diventato famigerato per i suoi esperimenti sui licantropi. Nonostante questo fu tollerato dalla comunità locale, fino a quando una notte, è stato ferito da uno dei suoi prigionieri; un verro diabolico.

Presto KalnaKaa iniziò a mostrare i segni della licantropia e di conseguenza venne scacciato dalla sua dimora. I suoi unici compagni rimasero sua figlia Maerie e tre avventurieri che egli aveva charmato: Bezel,

Gendered e Rufus (vedere la stanza N21).

Continuamente in fuga di luogo in luogo fu sempre stato allontanato ogni volta che la sua affezione diveniva nota. Alla fine lui e i suoi compagni approdarono su Teki-nura-ria dove venne scambiato dai kara-kara per la loro divinità suina, Tapu.

KalnaKaa si diletta nella sua nuova posizione di potere assoluto, impiegando spietatamente i kara-kara e i kal-muru come strumenti della sua vendetta sulla società che lo rifiutò. È astuto e crudele, ma non codardo.

Benché fugga quando incontra per la prima volta il gruppo, il suo scopo principale è preparare la difesa migliore possibile (anche se costa le vite di sua figlia e dei suoi seguaci). Nell'incontro finale (stanza K43), combatterà fino alla morte.

La madre di Maerie è morta quando la ragazza era ancora molto giovane, tuttavia il carattere di lei è di gran lunga migliore di quello del padre e gli è molto più fedele di quanto il genitore lo sia nei suoi confronti. Maerie metterà gli interessi di suo padre davanti a tutto, anche a costo della sua stessa vita.

KALNAKAA

(Mago / Verro diabolico)

	Mago	Verro*
Classe dell'armatura	3	0
DV:	Mago 9	9
PF:	44	44
Movimento:	36 (2) metri	54 (18) metri
N° attacchi:	1 o incantesimi	1 morso
Ferite:	2-12 o 1-4	2-12
Tiro-Salvezza:	Mago 9 (+3)	Guerr. 9 (+3)
Morale:	11	10
Allineamento:	Caotico	Caotico
Valore in PX:	3000	3000
THACO:	15/12	11

Fo 10, In 17, Sa 11, De 18, Co 16, Car 5

Aspetto: Nella sua forma umana, KalnaKaa è un uomo di mezza età, grasso, bruno con occhi piccoli e porcini, con capelli barba e baffi neri.

Personalità: Malvagio, crudele, astuto, amaro e vendicativo, ma non un codardo.

Abbigliamento/protezione: Toga scura, lungo *mantello nero* (vedere sotto), *amuleto di protezione +3* (vedere sotto).

Armi: *Bastone del Colpire* (22 cariche), cinque pugnali da lancio.

Incantesimi Memorizzati:

Primo Livello: *dardo Incantato (x2), sonno.*

Secondo Livello: *Immagini illusorie, Ragnatela, chiavistello magico.*

Terzo Livello: *fulmine magico, protezione dai proiettili normali, lentezza*.*

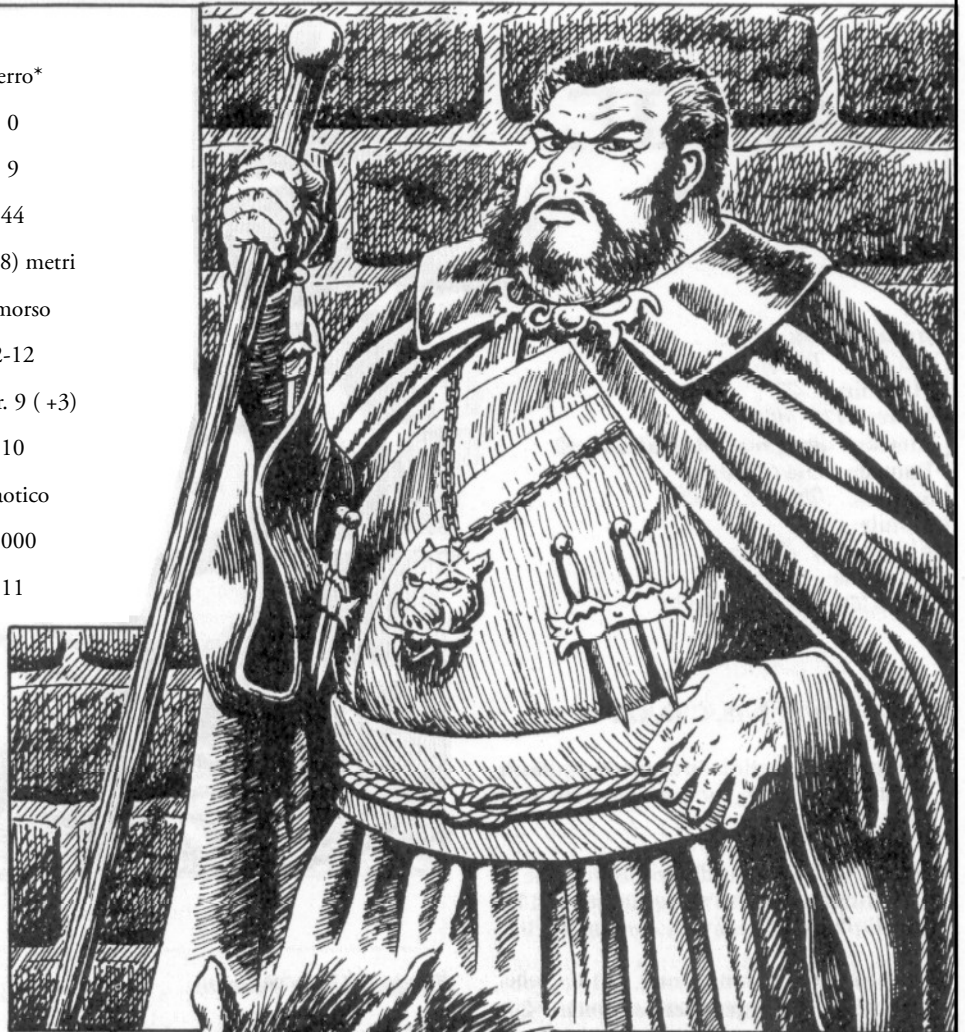
Quarto Livello: *charme mostri, autometamorfosi.*

Quinto Livello: *animazione dei morti.*

Abilità speciali:

- può utilizzare *charme persone* tre volte al giorno (le vittime hanno un malus di -2 al tiro-salvezza);
- può cambiare forma liberamente di notte ma deve tenere una forma durante il giorno (di solito mantiene la forma umana e, se necessario, utilizza autometamorfosi per assumere la forma di maiale);
- In forma di maiale può essere colpito solo da armi magiche o d'argento;
- può richiamare 1-2 verri che arriveranno in 1-4 round.

1-2 verri: CA 7; DV 3; pf 13 ognuno; MV 27(9) metri; AT 1 corno; F 2-8; TS G 2; ML 9; AM N; PX 35.



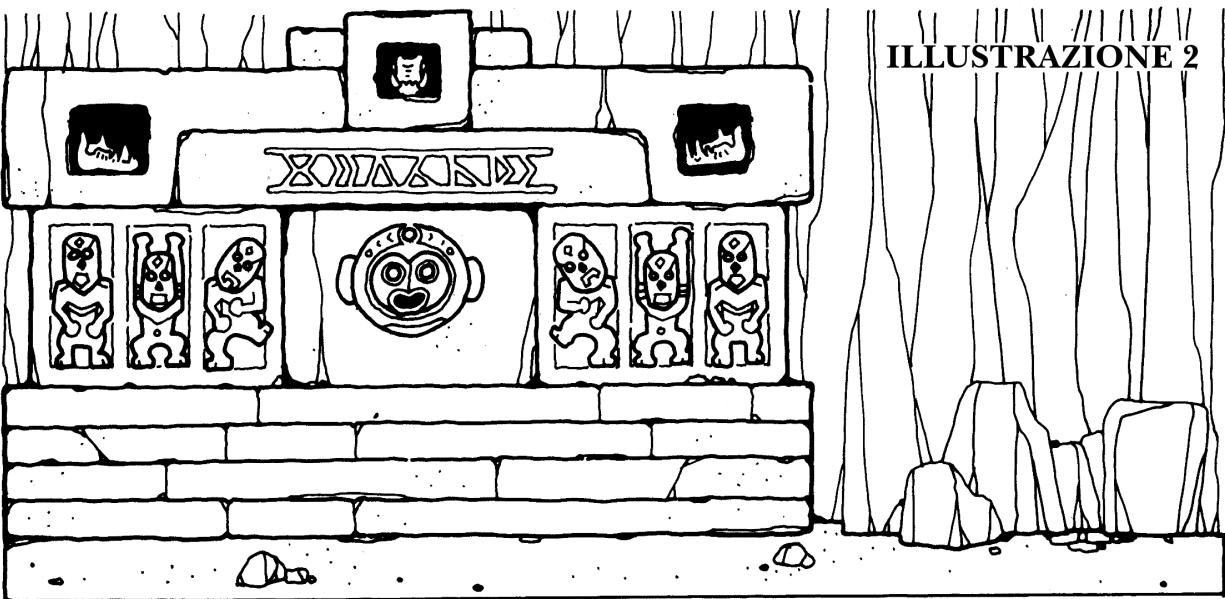
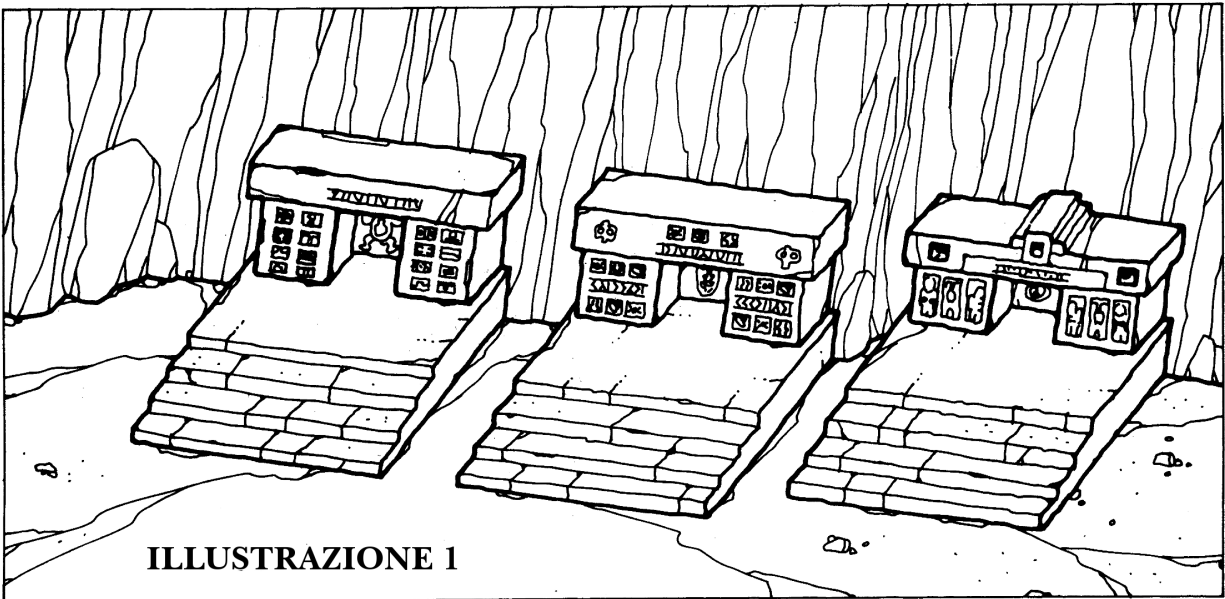
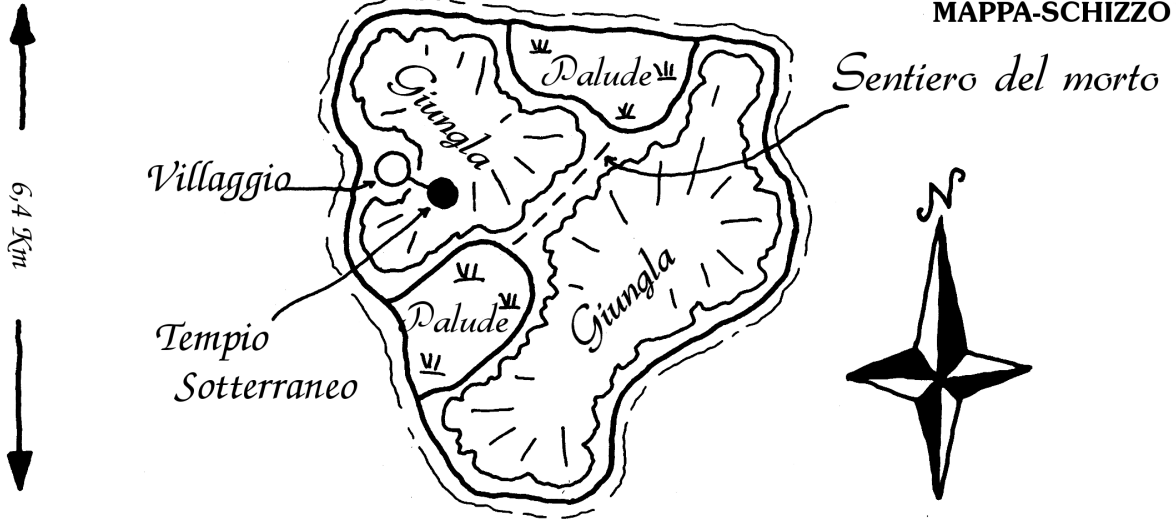
Il Mantello Nero di KalnaKaa

KalnaKaa ha trovato questo mantello durante le sue esplorazioni nelle camere degli antenati. Qualsiasi persona che porti il mantello può aprire uno qualunque dei portali magici sotto Ki-ata (vedere pagina 18) dall'uno o dall'altro lato semplicemente toccando la parte del muro dove apparirà il portale.

Amuleto di protezione +3

Questo amuleto dalle sembianze di testa di maiale deforme incastonato su una catena d'oro è stato incantato da KalnaKaa. Ha le proprietà di un *anello di protezione +3* ma protegge anche qualsiasi licanthropo dagli effetti dell'erba antilicanthropo (aconito). KalnaKaa può portarlo sia in forma di verro che in forma umana.

MAPPA-SCHIZZO



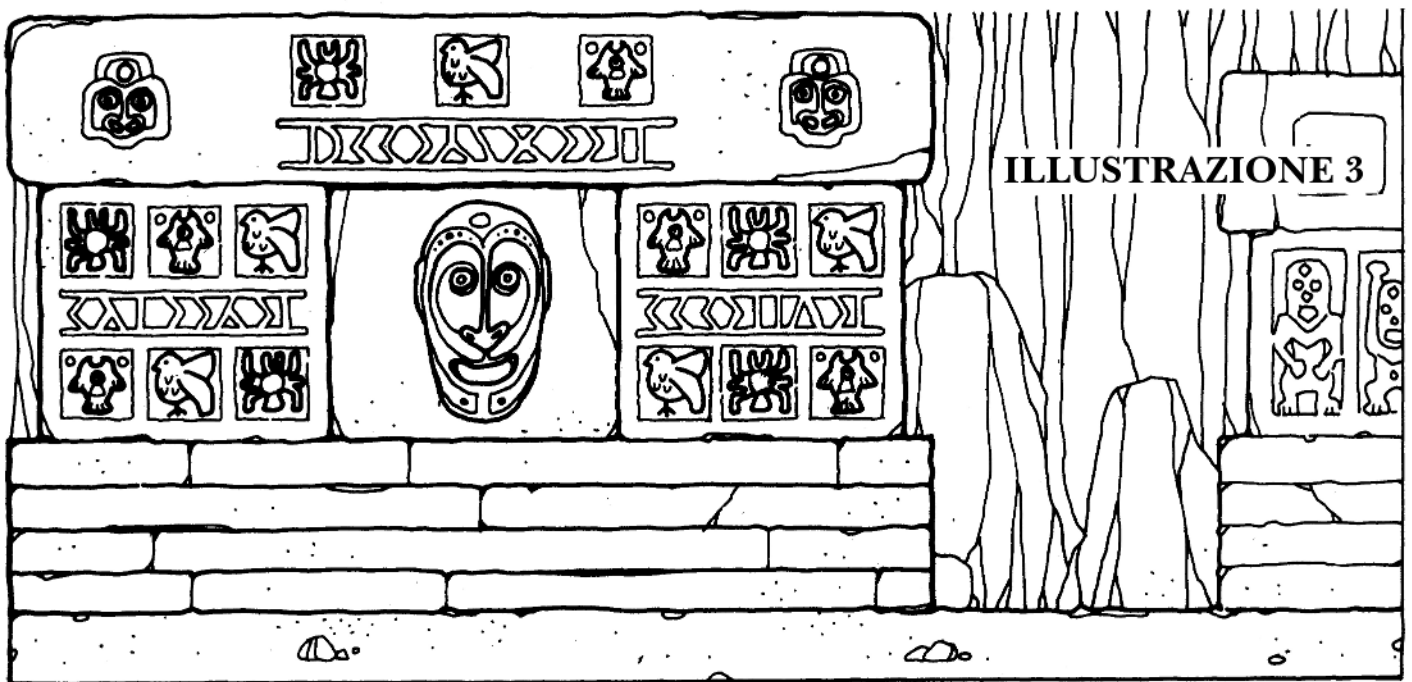


ILLUSTRAZIONE 3

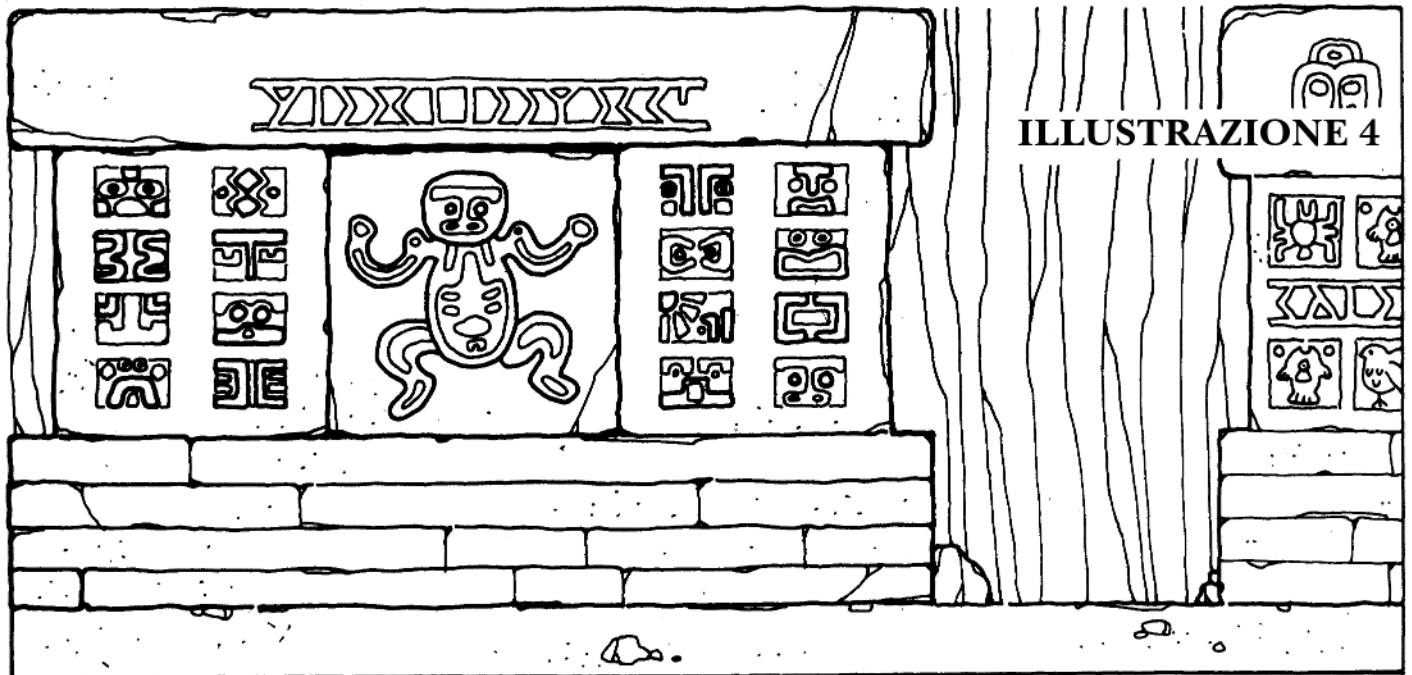


ILLUSTRAZIONE 4



N22. La stanza di Geldered

Come aprite la porta, un corvo nero gracchia rumorosamente dal suo piedistallo su un leggio sottile e nero al centro della stanza. Contro i muri laterali ci sono una tavola, un letto e una sedia; tutti i mobili, realizzati con gusto, sono neri come il leggio.

Il corvo è l'animale domestico di Geldered. Non può danneggiare il gruppo. Il libro di incantesimi di Geldered è sul leggio. È tenuto chiuso da una cerniera placcata in oro chiusa a chiave (la chiave è dentro l'area N21) e protetta da una trappola con un ago avvelenato. Chiunque tenti di aprire il lucchetto senza rimuovere l'ago o fallisce nel tentativo di rimuoverlo, verrà punto ed avvelenato. Il veleno ucciderà la vittima in 1 round a meno che il personaggio non superi un tiro-salvezza contro veleno. Utilizzare la chiave di Geldered non attiverà la trappola.

Gli incantesimi scritti nel libro sono:

Primo livello: *blocca porta, sonno, dardo incantato, lettura dei linguaggi, lettura del magico.*

Secondo Livello: *luce magica*, individuazione dell'invisibile, ESP, immagini illusorie.*

Terzo livello: *dissolvi magie, invisibilità nel raggio di 3m, velocità*.*

Sul letto si trova un copriletto di pellicce rare del valore di 1500 mo.

N23. La stanza di Bezel

Questa piccola camera contiene solo un letto, una sedia, una piccola tavola e una credenza alta e piatta come un guardaroba. I muri bianchi e lisci sono coperti con una quantità sconcertante di note e simboli minuscoli in inchiostro nero.

C'è una scatola di argento (valore 535 mo) sulla tavola che contiene una dozzina di penne, una bottiglia di inchiostro e due *fiale di acqua santa*.

Il guardaroba non è chiuso a chiave ma è protetto da una trappola. A meno che la trappola non sia trovata e disinnescata, il guardaroba si ribalterà in avanti improvvisamente quando viene aperto. Qualsiasi personaggio davanti al guardaroba, quando esso cade, subirà 1d12+3 punti di danno da schiacciamento (questo danno può essere evitato con un tiro-salvezza contro bacchette);

Il guardaroba contiene la toga migliore di Bezel e un *bastone di guarigione*. Il collare e i polsini della toga sono ornati con centinaia di gemme minuscole (valore totale 2.000 mo).

Le note e i simboli sui muri sono il risultato del pensiero filosofico di Bezel. Essi saranno senza significati per il gruppo.

N24. La stanza di Rufus

Questo è evidentemente un arsenale, ben fornito con armi e corazze. Ci sono anche due manichini di legno malridotti e una affilatrice di pietra. Appesa in un angolo c'è un'amaca.

Rufus disdegna il conforto e dorme circondato dai suoi oggetti preferiti; armi e corazze. In tutto, la stanza contiene:

- due Asce da battaglia, quattro pugnali (uno d'argento), una mazza, tre lance e nove spade.
- 60 frecce (cinque d'argento), sei archi (tre corti e tre lunghi), una balestra e 30 dardi.
- cinque scudi, una corazza di maglia per nani e sette armature di dimensione umana (tre di cuoio, tre di maglia e una di piastre).

L'affilatrice serve per affilare le armi e i manichini servono per l'addestramento.

N25. Stanza colorata

Come aprite la porta, venite investiti da una luce verde morbida proveniente dai muri, dal pavimento e dal soffitto della stanza. Dopo alcuni istanti, il colore cambia dal verde al blu, ma la porta che avete aperto e le altre due porte nella stanza rimangono bianco chiaro.

Il colore della stanza cambia ogni round, iniziando dal verde quando entra il gruppo poi cambia col blu, porpora, rosso, arancio e giallo. Dopo il giallo ricomincia il verde.

Le porte settentrionali e meridionali possono essere aperte senza conseguenze se un incantesimo *tenebre magiche* o *tenebre persistenti* viene lanciato in tutta la stanza. Altrimenti, quando una delle porte è aperta, tutti i personaggi dentro la stanza devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi (bonus di + 1) o subire una *maledizione*. il personaggio aprendo la porta settentrionale o meridionale dall'esterno di questa stanza (cioè dalla stanza interna N26 o dal corridoio segreto) non sarà maledetto. Il tipo di maledizione dipende dal colore della stanza al momento. A meno che altrimenti annullate, le maledizioni dureranno per 1 anno o fino a quando viene cancellata da un incantesimo *scaccia maledizioni*.

Verde - il personaggio viene paralizzato (può essere rimosso dall'incantesimo *cura ferite leggere*).

Blu - il personaggio è accecato (può essere rimosso dall'incantesimo *cura cecità*).

Porpora - il personaggio è assordato.

Rosso - il personaggio viene reso muto.

Arancio - il personaggio è confuso per 12 round (come se influenzato da un incantesimo confusione solo che tutti gli attacchi saranno contro altri membri del gruppo).

Giallo - il personaggio è terrorizzato per 2 turni (come se influenzato da un *incantesimo del terrore*).

N26. Stanza del tesoro

Questa stanza contiene una parte del tesoro preso dai kara-kara dalle navi fatte naufragare. Comprende:

- un grande baule riempito con sete esotiche (valore totale 5.000 mo).
- un piccolo astuccio contenente 320 gemme, (valore 5x 1.000 mo; 15x 500 mo; 100x100 mo; 200x50 mo).
- una cesta contenente 5.000 mo e gioielli di fattura squisita del valore di 15.000 mo.
- tre sacchi; contenenti ciascuno 2.000 mo (uno dei sacchi è una *borsa conservante*).
- otto barilotti di legno di spezie rare (valore 8.000 mo in totale).

Il baule, l'astuccio e la cesta sono chiusi a chiave ma sono privi di trappole.

N27. Stanze degli specchi

Queste cinque stanze sono quasi identiche in aspetto:

La stanza è piccola e allineata. Davanti a voi, c'è una parete nuda ma i muri a sinistra e a destra sono specchi. Il Riflesso inviato dagli specchi, fa sembrare che la stanza si estenda infinitamente in entrambe le direzioni.

Gli "specchi" sono magici, in effetti non riflettono solo le immagini, ma anche gli incantesimi e gli effetti magici. Qualsiasi incantesimo lanciato contro gli specchi sarà riflesso indietro! Il rumore non li attraverserà.



SOTTO NI-MALOWA (Incontri N1-N32)

Gli specchi sono flessibili e se un personaggio ne tocca uno avrà la sensazione che sia fatto di gomma. Se un personaggio spinge forte contro uno specchio non accadrà nulla, fino a quando non vi acosterà la maggior parte del suo corpo ed allora ci passerà improvvisamente attraverso, verso la successiva stanza, tornando poi ad essere piatto.

Lo specchio orientale nella stanza N27e porterà i personaggi nella stanza N27a e lo specchio occidentale in N27a li porterà nella N27e.

N28. Bagno

Questa stanza elegante è abbandonata. L'unico suono che sentite è il tonfo dell'acqua di una fontana che si svuota in una coppia di bagni sommersi.

Le pareti, il pavimento e il soffitto di questa stanza sono di marmo rosa con venature, lo stesso colore dell'acqua calda e profumata.

La stanza contiene quattro giacigli comodi, due piccole tavole e una rastrelliera di asciugamani. Su una delle tavole è posato un piatto d'oro (valore 280 mo) pieno di frutta gustosa e nell'altro è posata una caraffa di cristallo (valore 175m o) di vino con sei calici (valore 75 mo ognuno).

N29. La stanza di Maerie

Sono chiuse a chiave entrambe le porte di questa stanza:

Vedete una donna giovane giacere sul pavimento, legata ad una sedia spezzata. Un'espressione di paura sul suo viso si trasforma in sollievo quando vi vede.

La donna è Maerie, la figlia di KalnaKaa. Le sue capacità, equipaggiamento e così via sono descritte in dettaglio nell'inserito. Quando lei vede gli avventurieri, li supplicherà di liberarla.

Dopo che KalnaKaa è fuggito dal tempio del vulcano (area N15) è entrato nella camera di Maerie per avvertirla. Egli l'ha convinta a permettergli di fuggire ingannando il gruppo. Il suo scopo è quello di rallentare gli avventurieri in modo tale di impedir loro l'inseguimento di suo padre. Altrimenti lei li seguirà con in mente lo stesso obiettivo. Le corde sono legate in modo tale per cui ella possa, se necessario, liberarsi nel giro di 1 round.

Lei possiede le chiavi delle porte e potrebbe scegliere di aprire l'una o l'altra.

Se il gruppo la interroga, dirà loro che è la figlia di Milo Straaks, un commerciante di Thyatis e che è stata catturata dai kara-kara due settimane fa e portata, incosciente, in questa stanza. Lei dirà che i kara-kara sono governati da un mago malvagio chiamato KalnaKaa, che porta un costume da porco per spaventare e impressionare

la tribù. Lei dichiarerà che non gli è mai stato permesso di uscire da questa stanza, e poco fa, KalnaKaa è entrato, l'ha legata alla sedia ed è fuggito. Maerie mente, naturalmente, ma anche se il gruppo scopre chi è veramente, non dirà loro nient'altro di suo padre. Lei non è *charmata*.

Se gli avventurieri scoprono che l'anello che Maerie porta al dito è magico, dirà loro che è un *anello di protezione* (in effetti è vero).

Maerie farà molta attenzione a nascondere la sua identità di ladro e non attaccherà il gruppo apertamente fino a quando gli avventurieri non incontrano KalnaKaa (vedere l'area K43). Quindi dipende dal DM decidere come utilizzare al meglio le abilità della ladra per rendere difficili i progressi del gruppo. Maerie è molto brava a mentire, ma ci sono alcuni difetti nella sua storia (per esempio perché ha ancora il suo anello? come è a conoscenza che KalnaKaa impressiona gli abitanti del luogo travestendosi da porco)?

Oltre alla sedia a cui è legata Maerie, la stanza contiene un tavolo, un letto e un cesto. Sul tavolo ci sono uno specchio, alcuni cosmetici e un pettine. Il cesto non è chiuso a chiave né contiene trappole. Esso contiene numerosi abiti femminili di una larga varietà di stili e dimensioni (saccheggiate da molte navi).

N30. La camera di KalnaKaa

La porta occidentale in questa stanza è chiusa a chiave:

Questa è una camera molto semplice con solidi mobili di legno e con muri chiari.

L'arredamento è costituito da una tavola, un letto e una cesta. Il tavolo, il letto e la sedia sono molto resistenti poiché sono stati fatti per accomodare una persona di grossa stazza.

La cesta è chiusa a chiave ma non è protetta da trappole. Contiene un costume da porco che KalnaKaa utilizza quando desidera travestirsi da suino durante il giorno e non ha l'incantesimo *autometamorfosi* disponibile.

N31. Il laboratorio di KalnaKaa

Aperto la porta, vedete frammenti di oggetti di vetro che ricoprono il pavimento. Su una panca di legno a un lato, dozzine di scatole sono state aperte e il loro contenuto polverizzato. Tra le pile vi sono rigagnoli di liquido che gocciola sul pavimento. In un angolo c'è un braciere, con frammenti di pergamena fra la cenere che giace tra i carboni ardenti e, in un altro angolo, gli abiti sono ammucchiati attorno a una cesta aperta.

In mezzo al caos, intatto, c'è uno grande trono di bronzo, e davanti ad esso un leggio vuoto.

Prima di abbandonare la stanza con la maggior parte dei tesori accumulati (vedere le aree K43 e K44) KalnaKaa ha distrutto tutte le sue apparecchiature, gli appunti, e così via. I maghi o gli elfi del gruppo riconosceranno i detriti come i resti del laboratorio di un mago, ma non saranno in grado di trovare qualcosa di utile.

Gli abiti ammassati attorno alla cesta appartengono a KalnaKaa e sono fatti per una persona molto grossa.

Il trono di bronzo è identico a quello nel tempio del vulcano (area N15). Se ci si siede sul trono, un'immagine di quel personaggio apparirà sul trono nel tempio. Il personaggio sarà in grado di vedere e sentire tutto quello che avviene nel tempio del vulcano e qualsiasi suono che il personaggio fa sarà sentito là come se fosse venuto dall'immagine. Nessun attacco (magico o fisico) può essere fatto attraverso l'immagine nell'una o l'altra direzione.

I troni sono fissi al pavimento e cesseranno di funzionare se l'uno o l'altro vengono rimossi.

N32. Tunnel est

Questa è l'altra estremità della galleria K1. E' un passaggio scavato nella roccia, lungo 1,6 km e conduce all'area K2 al Portale della Valle Sotto Ki-ata.

SOTTO KI-ATA

(Incontri K1-K46)





SOTTO KI-ATA (Incontri K1-K46)

Le camere sotto Ni-malowa (aree N1-N32) e le camere sotto il vulcano Ki-ata (vedere le **mappe 4a-d**) sono state costruite dagli antenati prima che i kara-kara arrivassero a Teki-nura-ria e ricopiassero i gusti strani e decadenti di questa razza scomparsa.

Ci sono quattro entrate a queste camere. Tre di queste sono portali magici (vedere sotto) i quali emergono su vari punti dell'isola: il **Portale della valle**, il **Portale del villaggio** e il **Portale del mare**. Ogni ingresso porta ad un gruppo di camere (K1-K8, vedere la **mappa 4a**; K9-K16, vedere la **mappa 4b**; e K39-K46, vedere la **mappa 4d**). La quarta entrata è la galleria (area N32/K1) che porta da Ni-malowa alla stanza K2 dietro il **Portale della valle**:

Il gruppo più grande delle camere era costruito attorno a due colate vulcaniche nel Cuore della Montagna (aree K17-K38, vedere la **mappa 4c**). Ci sono lunghe gallerie che collegano le camere alle porte e al cuore della montagna, vengono mostrate nel diagramma nella copertina del modulo.

Molti mostri abitano le camere degli antenati. Alcuni di costoro sono ancora qui (sotto forma di ombre) dato che sono molte le creature magiche che essi hanno creato, (prelevando creature dal piano Elementale). La maggior parte degli abitanti, tuttavia, sono bestie mortali che non si avventurano mai sulla superficie dell'isola.

Dopo essersi stabilito nelle camere sotto Ni-malowa, KalnaKaa ha scoperto la galleria (l'area N32/K1) che conduce a Ki-ata. Per prima cosa egli ha disinfestato le camere al **Portale della Valle**, la quale ora utilizza come laboratorio segreto. Dopo si è avventurato verso il centro del vulcano ma è stato quasi ucciso da un verme scarlatto (area K18) e da allora non è più tornato là.

Infine, utilizzando un mantello magico che aveva trovato (vedere l'inserito), ha superato il verme e ha conquistato la strada per la **Portale del mare**. Qui ha ottenuto il controllo dei kal-muru (vedi area K42) che, attaccando le navi, permettono ai kara-kara di saccheggiarle.

ALLA RICERCA DI KALNAKAA

Quando KalnaKaa fugge dopo avere visto il gruppo nel tempio del vulcano (area N15), seguirà il tunnel che porta alle camere del **Portale marino** per mezzo della galleria da Ni-malowa (l'area N32/K1), il portale magico tra le stanze K5 e K6 e la galleria K6/K40).

Poiché non ha il mantello nero di KalnaKaa (vedere l'inserito), il gruppo non sarà in grado di utilizzare il Portale magico tra K5 e K6 e dovrà esplorare il cuore della montagna e, forse, il **Portale del villaggio** prima di raggiungere il **Portale del mare**.

Il DM dovrebbe tenere attentamente conto del tempo, poiché è importante sapere quale ora del giorno il gruppo incontra KalnaKaa (area K43).

I kara-kara non entreranno nelle camere sotto Ki-ata, né Bezel, Rufus o Geldered. e, a meno che non sia uccisa o immobilizzata dal gruppo, la figlia di KalnaKaa, Maerie, accompagnerà gli avventurieri nel loro inseguimento di KalnaKaa, altrimenti li seguirà di nascosto (vedere l'area N29).

CARATTERISTICHE STANDARD

A meno che altrimenti stabilito, tutti i corridoi sotto Ki-ata sono alti 4,5 metri, tutte le stanze sono alte 6 metri e tutte le porte sono fatte di legno duro tropicale. Le descrizioni nei Box suppongono che gli avventurieri abbiano una sorgente di luce e che essi possano essere visti dagli abitanti delle camere. Altrimenti il DM di conseguenza deve cambiare alcune delle descrizioni.

Portali magici

In quattro luoghi nelle camere sotto Ki-ata ci sono portali magici simili a quelli nelle entrate alle tombe del manwu-papa (aree N1-3). Quando questi sono attivati, essi creano un passaggio attraverso un muro di roccia profondo 3 metri. I dettagli di come aprire ogni portale sono dati nelle singole descrizioni delle stanze (aree K4, K5/K6, K15 e K45).

La sorgente di ogni portale è un disco verniciato su un lato del muro, attraverso cui il Passaggio appare. I muri sono di normale roccia solida, i dischi sono le uniche parti dei portali che hanno un'aura magica. Questo significa che i portali magici non possono essere rilevati come porte segrete (per i personaggi) mentre l'uso della magia (incantesimi o oggetti magici) rivelerà solo un portale magico sul lato del disco verniciato. Cercare trappole non rivelerà un portale magico.

Il mantello nero di KalnaKaa (vedere l'inserito) permetterà al suo portatore di aprire uno qualunque dei portali sotto Ki-ata, se le loro posizioni sono note.

Mostri erranti

Il DM dovrebbe controllare l'apparire dei Mostri Erranti ogni 6 turni (1 ora). Un risultato di 1 su 1d8 indica che è apparso un mostro errante. Il tipo di mostro incontrato è dato dal risultato di 1d20 e controllando il punteggio sulla **Tabella 3**.

TABELLA 3:

MOSTRI ERRANTI SOTTO KI-ATA

Risultato	Mostri
1-5	Millepiedi gigante (3-6): CA 9; DV 1/2; PF 2 ciascuno; MV 18(6) m; AT 1 morso; F veleno (malattia debilitante di 1-10 giorni; TS UC; ML 7; AM N; PX 6 ciascuno; B 38,
6-11	Sciame di insetti (1): CA 7; DV 4*; PF 18; MV 18(6) m; AT area di 3x3x9; F 2 o 4; TS UC; ML 11 AM N; PX 125; E 58.
12-16	Ombra spettrale* (3): CA 7; DV 2+2*; PF 11 ciascuno; MV 27(9) m; AT 1 tocco; F 1-4 + risucchio di forza; TS G 2; ML 12; AM C; PX 35 ciascuno; B 39.
18-20	Ameba paglierina (1): CA 8; DV 5*; PF 27; MV 9(3) m; AT 1 tocco; F 2-12; TS G 3; ML 12; AM N; PX 300; B 29.



IL PORTALE DELLA VALLE

(Mappa 4a)

KalnaKaa ha liberato questa parte delle camere degli antenati dai suoi abitanti, subito dopo aver scoperto la galleria di Ni-malowa (aree N32/K1). Ora la utilizza per i suoi esperimenti con i topi (area K5) e impiega le pantere distorcenti come guardie (area K2).

K1. Il Tunnel di Ni-malowa

Questa è l'altra estremità della galleria N32. È piatto passaggio orizzontale, di roccia naturale, lungo 1,6 km e porta al laboratorio di KalnaKaa (area N31) sotto Ni-malowa.

K2. Pantere Distorcenti

In mezzo a vecchie ossa, quattro bestie grandi e simili a grossi gatti contraggono i muscoli pronti a piombarvi addosso.

Le pantere distorcenti sono una femmina e i suoi tre cuccioli. Agiscono come guardie per KalnaKaa e le ossa sono i resti del cibo che egli porta loro. Le pantere distorcenti attaccheranno qualsiasi intruso a vista. A causa della loro capacità distorcente, tutti gli attacchi su di loro avranno un malus di -2 per colpire e hanno un bonus +2 su tiri-salvezza. La femmina ha 36 PF e un morale di 12 finché difende i suoi cuccioli.

4 pantere distorcenti: CA 4; DV 6*; PF 36, 18, 17, 15; MV 45(15) m; N° Att. 2 tentacoli; F 2-8/2-8; TS G 6; ML 12 o 8 (vedi sopra); AM N; PX 500 ciascuno; THAC0 14; E 48.

Ognuna delle pantere distorcenti porta un collare di velluto ornato con 10 gemme (valore 100 mo per gemma). La maggior parte delle ossa è di animali, ma ci sono alcuni provenienti dai kara-kara e da esseri umani. La lettiera delle pantere distorcenti include 50 vecchi mantelli, tutti tinti con colori luminosi che raffigurano dei disegni roteanti. Tutti i mantelli, meno tre, sono danneggiati in qualche modo. Questi tre hanno un'aura magica debole e permettono chiunque li indossi di attraversare i portali magici nelle aree K4, K15 e K45.

K3. Trappola alla fine del corridoio

Nel muro alla fine di questo passaggio è inserita una lastra di pietra che è in realtà una trappola. Sembra che sia una porta segreta, ma se si tenta di aprirla, la lastra crollerà in avanti, schiacciando qualsiasi personaggio entro 4,5 metri causando 2d8 punti di danno (evitato se le vittime superano un tiro-salvezza contro bacchette).

K4. Portale magico

Una sala silenziosa si apre davanti a voi. I muri sono chiari, salvo per un disco rosso vivace verniciato nel centro del muro più lontano, fiancheggiato da una coppia di statue

dello stesso colore intenso. Nel centro del pavimento corre una striscia di un mosaico dando l'impressione che l'insieme dei colori intensi che roteano conduca verso il disco.

Il disco rosso verniciato sul muro è la sorgente di un portale magico (vedere pagina 18) tra questa stanza e l'area T6 alla testa meridionale della valle laterale del **Sentiero del morto**. Il portale sul muro del passo si aprirà non appena qualsiasi personaggio cammini sul mosaico tra le statue e rimarrà aperto finché c'è qualcuno su di esso. Il passaggio sul muro si chiuderà dopo 10 minuti se non c'è nessuno sul mosaico.

Il portale può essere aperto dall'esterno (area T6) solo dai personaggi che indossano uno dei mantelli non danneggiati o il mantello nero di KalnaKaa (vedere l'inserito). Se un personaggio che porta uno di questi mantelli tocca il muro della valle alla posizione esatta del portale, il passaggio nella pietra si aprirà per 10 minuti. Durante questo tempo chiunque può passare, sia che abbiano o non abbiano uno di quei mantelli. Nessuno dei mantelli danneggiati nelle aree K2 o K16 può essere utilizzato per aprire il portale.

I disegni sui mantelli delle stanze K2 e K16 sono gli stessi di quelli sul mosaico.

Le statue sull'uno o l'altro lato del portale sono fatte di pietra coperta con uno strato di intonaco pitturato di rosso. Essi rappresentano umanoidi con lunghi menti, con alte fronti e lunghi orecchi che dondolano. Nascosto sotto l'intonaco (che può essere raschiato via facilmente) le statue hanno un paio di orecchini di diamante con incisioni d'oro (valore 5000 mo a coppia).

K5. Morto vivente

La scena terribile di una carneficina vi si presenta davanti. Ripiani, panche e grandi aree del pavimento sono ricoperti di cadaveri rinsecchiti e appassiti e con i resti mutilati di bestie, uomini e semi-umani. Mentre state guardando, alcune forme bestiali si trascinano lentamente fuori dalla massa di cadaveri e camminano verso di voi.

Questo è il laboratorio dove KalnaKaa anima i topi e contiene i resti di alcuni dei suoi esperimenti infruttuosi. Anche qui ci sono i risultati dei tentativi di KalnaKaa di produrre topi da altre creature: da verri, lucertole, scimmie, ecc. Egli non è stato in grado di migliorare la varietà umanoide, tuttavia questi non-morti hanno le stesse caratteristiche del topi normale. Essi attaccheranno il gruppo a vista.

11 topi: CA 6; DV 3*; PF 23, 17, 16 (x2), 13, 11, 9, 8 (x2), 5, 4; MV 36(12) m; N°Att. 2 artigli; F 1-6/1-6 + speciale; TS G2; ML 12; AM C; PX 50 ciascuno; THAC0 17; *Nuovo mostro*.

Il veleno di un topi rallenta il personaggio per 1-2 turni a meno che essi non superi un tiro-salvezza contro veleno; su di loro le armi contundenti causano metà danno, (lo stordimento dura 1 round); i chierici hanno la stessa possibilità di scacciarli come spettri.

Il portale magico (vedere pagina 18) che conduce alla stanza K6 da questo laboratorio non è contrassegnato su questo lato, in nessun modo. Può solo essere aperto da qualcuno che porta il mantello nero di KalnaKaa (vedere l'inserito). La sorgente del portale è nell'area K6.

K6. Portale nascosto

C'è un quadrato verniciato di nero nel centro del muro meridionale di questa stanza chiara.

Questa è la sorgente di un portale magico (vedete pagina 18) tra questa stanza e l'area K5. Il passaggio può essere aperto solo da qualcuno che porta il mantello nero di KalnaKaa (vedere l'inserito).

Il passaggio parte verso nord-est da questa stanza e arriva all'altra fine della galleria (in K40) al **Portale del mare**. Prosegue verso nord-est per 1,6 km e quindi svolta verso est per 400 metri. Esso si inclina delicatamente verso il **Portale del mare**.

K7. Tunnel Est

Questa è l'altra fine della galleria K17. È un passaggio in piano scavato nella roccia, lungo 1,2 km e si dirige verso l'area K18 sotto il cuore di Ki-ata. Inclinata delicatamente da ovest verso est.

K8. Tunnel Sud

Questa è l'altra estremità della galleria K9. È un passaggio in piano scavato nella roccia, lungo 800 metri, e si dirige verso l'area K10 al **Portale del Villaggio**. Inclinata delicatamente da nord verso sud.



SOTTO KI-ATA (Incontri K1-K46)

IL PORTALE DEL VILLAGGIO

(Mappa 4b)

Questo portale delle camere degli antenati, e le stanze che lo circondano, sono dietro il villaggio abbandonato (area T3). Una famiglia di scimmioni bianchi vive qui. Al momento gli scimmioni sono minacciati da una coppia di rhagodesse che si sono stabilite nell'area K10.

Alcuni scimmioni di questo gruppo hanno percorso senza meta attraverso il portale magico nella stanza K15 ma non sono potuti ritornare attraverso di esso. Essi ora vivono nella cantina della torre nella zona laterale del portale (vedere l'area T3).

K9. Tunnel Nord

Questa è l'altra estremità della galleria K8. Si tratta di un passaggio semplice, scavato nella roccia, lungo 800 metri che conduce all'area K5 il Portale della Valle. Inclinata da sud a nord.

K10. Le rhagodesse

Dall'oscurità della camera si ode lo stridente suono di mandibole bavose e si intravede il luccichio riflesso di due coppie di occhi simili a gioielli.

Le due rhagodesse banchettano col cadavere di uno scimmione bianco che hanno preso e ucciso alcune ore fa. Attaccheranno il gruppo a vista, utilizzando la loro capacità di scalare i muri se questo le aiuterà nella lotta.

2 rhagodesse: CA 5; DV 4+2; PF 24, 20; MV 45(15) m; N° Att. 1 zampa/1 morso; F Speciale/2-16; TS G 2; ML 9; AM N; PX 125 ciascuno; THAC0 15; E 57.

Qualsiasi personaggio colpito dalla gamba di una rhagodesse viene afferrato dalle ventose e sarà colpito automaticamente dalle mandibole (2-16 punti di danno) nel round successivo.

Il covo delle rhagodesse contiene i resti di altri due scimmioni bianchi, in mezzo a rocce e con altra immondizia sul pavimento. Nascosta nell'immondizia c'è una collana d'oro (valore -620mo) e un cerchietto d'argento che porta un grande smeraldo (valore -1.500 mo).

K11. Barricata

Gli scimmioni bianchi hanno bloccato il passaggio con una massa di rocce e con mobili rotti. Per aprire un varco ci si impiegherà complessivamente 6 turni (cioè un personaggio da solo ci impiegherà 6 turni, due personaggi 3 turni, ecc.).

A meno che la barricata non sia spostata in silenzio, gli scimmioni bianchi si accorgeranno degli avventurieri e, di conseguenza, i maschi (area K13) si sposteranno nella stanza K15.

K12. Tunnel Nord-est

Questa è l'altra estremità della galleria K35. È un passaggio in piano scavato nella roccia, lungo 1,6 km, e porta alle camere sotto il cuore del vulcano. Il passaggio s'inclina delicatamente da sud-ovest a nord-est.

K13. La sala delle scimmie

Se il gruppo è stato notato mentre sfondava la barricata nord occidentale (area K11), i cinque scimmioni maschi di questa stanza provengono dall'area K15. Altrimenti si troveranno alla fine occidentale di questa sala.

Se possibile, gli scimmioni attaccheranno gettando rocce piuttosto che caricare. Ogni scimmione può lanciare una pietra per round e ne hanno a disposizione 150 in tutto. Un colpo a segno di una roccia causa 1-6 punti di danno. Se gli avventurieri si avvicinano per il corpo a corpo gli scimmioni attaccheranno con gli artigli.

5 Scimmioni bianchi (maschi): CA 6; DV 4; PF 24, 15, 13(x2), 12; MV 36(12) m; N° Att. 2 artigli o 1 masso; F 1-4/1-4 o 1-6; TS G 2; ML 7; AM N; PX 75 ciascuno; THAC0 16; B 42.

Se esaminano la pila di roccia degli scimmioni, gli avventurieri troveranno una pepita d'oro (valore 2.500 mo).

K14. Barricata

Questo passaggio è stato bloccato con rocce e con mobili rotti dagli scimmioni bianchi. Per aprire un varco ci si impiegherà complessivamente 6 turni (cioè un personaggio da solo ci impiegherà 6 turni, due personaggi 3 turni, ecc.). Se gli avventurieri vengono notati mentre si spostano oltre il vano aperto della porta orientale della sala (stanza K13) o durante la rimozione della barricata, gli scimmioni maschi che si trovano nella sala attaccheranno.

K15. Portale magico

Di fronte a voi alla fine di questa stanza ci sono due alte, pallide, e silenziose figure umanoidi. Sul muro dietro di loro c'è un disco bianco, con un lungo disegno a mosaico sul pavimento che conduce a esso.

Le figure sono statue di pietra e il disco bianco verniciato sul muro è la sorgente di un portale magico (vedete pagina 18) tra questa stanza e la torre in rovina nel villaggio abbandonato (area T3). Il portale sul muro si aprirà immediatamente se un qualunque personaggio cammina sul mosaico e rimarrà aperto finché qualcuno rimane sul mosaico. Se non c'è nessuno sul mosaico, il portale si chiuderà dopo 10 minuti. I disegni sui mantelli delle stanze K2 e K16 sono gli stessi di quelli sul mosaico.

Il portale può essere aperto solo dalla torre (area T3) da personaggi che indossano uno dei mantelli non danneggiati o il mantello nero di KalnaKaa (vedete l'inserito). Se un personaggio che indossa uno di questi mantelli tocca il muro della torre nella posizione esatta del portale, il portale si aprirà per 10 minuti. Durante questo tempo chiunque può passare, che abbia o meno un mantello. Nessuno dei mantelli danneggiati nell'area K16 funzionerà.

Le statue su entrambi i lati del portale sono fatte di pietra, coperte con uno strato di intonaco bianco, ma gli scimmioni ne hanno tolto la maggior parte. Le statue hanno la forma di umanoidi, con lunghi menti, con le fronti spaziose e lunghi orecchi dondolanti. Gli orecchi sono forati ma gli orecchini sono ora nella stanza K16.

K16. Tana delle scimmie

Vi confrontate con gli sguardi fissi senza paura di quattro scimmioni bianchi femmine. Dietro di loro, una covata di scimmie giovani terrorizzate è accalata insieme su un sottile letto di stracci.

Le femmine combatteranno ferocemente (morale 11) per difendere i loro piccoli, altrimenti non attaccheranno. Non hanno alcuna pietra. I cuccioli non sono in grado di combattere.

4 scimmioni bianchi (femmine): CA 6; DV 4; PF 17, 16, 2x 13; MV 36m (12m); N° Att. 2 artigli; F 1-4/1-4; TS G 2; ML 11; AM N; PX 75 ciascuna; THAC0 16; B 42.

8 scimmioni bianchi (cuccioli): CA 6; DV 4; PF 5 ciascuno; MV 36m (12m); N° Att. 0; F 0; TS G 2; ML 2; AM N; PX 0; B 42.

La lettiera dei cuccioli è formata dai resti malconci e sporchi di 12 mantelli tinti e con un disegno roteante di colori. Questi mantelli rovinati non permetteranno ai caratteri di aprire nessun portale magico. Nascosto tra gli stracci ci sono quattro grandi orecchini di diamanti ornati d'oro (valore 2.500 mo ciascuno).



IL CUORE DELLA MONTAGNA

(Mappa 4c)

Questa è la parte centrale della casa sotterranea degli antenati. Le camere sono costruite su due canali vulcanici separati, entrambi sono bloccati all'inizio da due tappi di lava indurita (vedere il **diagramma 2** sulla copertina). Il canale occidentale (vedere le aree **K21** e **K32**) è il più piccolo dei due. Alla fine vi è un letto di lava semi-solido, ma ancora molto caldo. Il canale orientale (vedere le aree **K26**, **K36**, **K37** e **K38**) è più grande. In fondo si allarga in una grande caverna con due profonde polle d'acqua; una calda e l'altra fresca.

K17. Tunnel Ovest

Questa è l'altra estremità della galleria **K7**. È un passaggio in piano scavato nella roccia, lungo 1,2 km, che conduce all'area **K5** al **Portale della valle**. È inclinato da est a ovest.

K18. Il verme scarlatto ferito

Dato che essi si avvicinano da una qualunque delle porte a questa camera, gli avventurieri sentiranno il suono del verme scarlatto scavare nei muri:

La camera davanti a voi è grande, ma può contenere a stento la creatura terribile che la occupa, la sua pelle scarlatta raschia contro il tetto e i muri. Ad un capo del corpo del verme da un profondo sfregio sgorga dell'acido gastrico. All'altro capo un pungolo, lungo come una spada, freme e gocciola di liquido, forse velenoso.

Il verme scarlatto è stato ferito da un incantesimo fulmine magico lanciato da KalnaKaa ma è stato così vicino a uccidere il mago che quest'ultimo non si è fidato di ritornare da queste parti delle camere degli antenati. Il verme scarlatto attaccherà qualsiasi creatura che entra nella stanza, ma rincorrerà solo aggressori nello spazio ristretto di uno dei corridoi se provocato da attacchi con proiettili o incantesimi.

1 verme scarlatto: CA 6; DV 15*; PF 43 (originariamente 72); MV 18(6) m; N° Att. 1 morso/1 coda; F 2-16/1-8 + veleno; TS G 8; ML 10; AM N; PX 2.300; THAC0 8; E 62.

I personaggi vengono inghiottiti se il tiro per colpire del morso del verme è 4 o più punti superiore del necessario (o un 20 naturale) e subiscono 3-18 punti di danno nei round successivi. I personaggi inghiottiti possono attaccare il verme da dentro con un malus di -4 per colpire contro classe d'armatura 7.

Il verme scarlatto è in procinto di ampliare la camera e il pavimento è disseminato di detriti. Se gli avventurieri esaminano i detriti,

troveranno un mantello strappato. Dentro una tasca del mantello c'è una pergamena per maghi con gli incantesimi *palla di fuoco* e *blocca persone*. Il mantello è stato strappato da KalnaKaa durante la sua battaglia con il verme.

K19. Il tunnel del verme scarlatto

Una galleria circolare con le pareti grezze serpeggia nell'oscurità.

La galleria del verme scarlatto s'inclina verso il basso per tutta la sua lunghezza. Prosegue ardua verso nord per una distanza breve ma poi svolta e termina a sud dopo 240 metri in una camera grezza 120 metri sotto la stanza **K18**. Questa camera non viene mostrata sulla mappa. È lunga 24 metri, larga 15 e alta 12.

La camera è la casa di 25 fondamentali della terra. Come si avvicinano, gli avventurieri sentiranno lo svolazzare delle ali dei fondamentali.

La galleria si allarga in una caverna alta. Scrutando avanti, vedete una scintilla da un qualche punto vicino al centro della caverna, ma improvvisamente, nell'oscurità, figure simili a pipistrelli piombano verso voi!

Nel centro del pavimento della caverna c'è un bel diamante (valore 20.000 mo). I fondamentali attaccheranno qualsiasi creatura che entri nella camera, concentrandosi su chiunque provi a prendere il diamante. I fondamentali sono immuni da incantesimi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, ecc. e possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento.

25 fondamentali della terra*: CA 3; DV 1+1 ; PF 5 ciascuno; MV 27(9) m; N° Att. 1 planata; D 1-6; TS G2; ML 10; AM N; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro*.

Dalla camera partono tre gallerie create dal verme, ma dopo pochi metri ognuna di queste termina.

K20. Le Grandi Scalinate Nord

Una grande scala si allunga davanti a voi. Ci sono quattro rampe brevi, separate da tre pianerottoli con una scultura di vetro o cristallo in un'alcova sia a sinistra che a destra.

Tutte le sei sculture sono statue di cristallo. Hanno principalmente forme di umanoidi, le prime due hanno le sembianze di lucertole. Le due successive somigliano a scimmie e le due più piccole sono piuttosto simili a pipistrelli. Se una statua o una coppia di statue è attaccata o se qualsiasi personaggio si sposta fra loro, si animeranno e attaccheranno.

Quando ogni statua si anima inizia ad risplendere all'interno. L'incandescenza diventa più luminosa man mano che la statua viene

danneggiata e quando essa verrà distrutta emanerà un lampo di luce accecante. Tutti i personaggi che guardano nella direzione della statua devono fare un tiro-salvezza contro paralisi o venire accecati per 1-6 round. Le statue viventi sono immuni ad incantesimi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, ecc.

6 statue di cristallo: CA 4; DV 3*; PF 21 ciascuno; MV 27(9) m; N° Att. 2 arma + speciale; F 1-6/1-6 + accecamento; TS G 6; ML 11; AM L; PX 50 ciascuno; THAC0 17; B 43.

K21. I fondamentali del fuoco

Le porte in questa area sono fatte di pietra e sono calde al contatto. Il condotto sarà vuoto se la salamandra di fuoco nella stanza **K32** è stata uccisa:

La porta si apre su un ponte di pietra che attraversa un condotto circolare e verticale con oscurità sopra e un'incandescenza rossa di fuoco nelle sue profondità. Uno sciame di creature simili a pipistrelli avvolte da fiamme, lampeggiano attraverso l'aria.

Il ponte non ha alcun parapetto o corrimano. Le creature volanti sono fondamentali del fuoco. Essi attaccheranno qualsiasi creatura dentro questo condotto vulcanico, ma non andranno fuori da esso. Qualsiasi fondamentale non ucciso qui aiuterà a difendere la salamandra di fuoco nella stanza **K32** che si trova 30 metri più sotto.

15 fondamentali del fuoco*: CA 5; DV 1+1; PF 5 ciascuno; MV 54(18) m; N° Att. 1 planata; F 1-6; TS G2; ML 10; AM N; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro*.



SOTTO KI-ATA (Incontri K1-K46)

I fondamentali sono immuni da incantesimi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, ecc, e possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento. Attaccano gettandosi contro le loro vittime.

K22. Luci sfavillanti

Uno sguardo in questa stanza è sufficiente per procurare un'emicrania a chiunque. I muri, il pavimento e il soffitto sono coperti con strutture nere e rosse che roteano e l'intera stanza passa dall'illuminazione brillante all'oscurità e viceversa più rapidamente del vostro battito cardiaco.

La sorgente della luce sfavillante è un gemma magica sospesa che pende dal soffitto. Cambia rapidamente tra la *luce persistente* e le *tenebre magiche*. I lampi di luce fanno in modo che i movimenti dei personaggi dentro la stanza sembrino convulsi e strani. Il gemma potrebbe essere venduta per 500 mo come una novità.

K23. Grande Scala Est

Davanti a voi c'è una grande scala di quattro rampe, separata da tre pianerottoli. Ogni pianerottolo ha un'alcova sull'uno o l'altro lato che contiene una scultura di cristallo.

Tutte le sei sculture sono statue viventi di cristallo. Quelle sulla sommità superiore hanno le sembianze di due rane, le due successive quelle di due uccelli mentre le ultime sono due granchi. Se o una o una coppia di statue viene attaccata o se qualsiasi personaggio si sposta fra loro, esse si animeranno e attaccheranno.

Quando ogni statua si anima inizia ad risplendere all'interno. L'incandescenza diventa più luminosa man mano che la statua viene danneggiata. Quando la statua viene distrutta, scoppia in una miriade di frammenti di cristallo. Tutti i personaggi entro 3 metri dalla statua che esplose subiscono 1-6 punti ferita a causa dei frammenti di cristallo (i danni vengono dimezzati se essi superano un tiro-salvezza contro bacchette). Le statue viventi sono immuni ad incantesimi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, ecc.

6 statue di cristallo: CA 4; DV 3*; PF 21 ciascuno; MV 27m (9m); N° Att. 2 arma + speciale; F 1-6/1-6 + accecamento; TS G 6; ML 11; AM L; PX 50 ciascuno; THAC0 17; B 43.

K24. Fori

La stanza è silenziosa e polverosa. Ogni muro è coperto, fino ad altezza d'uomo, con file dritte di alcove minuscole, alcune contenenti rotoli di pergamena polverosa.

Ci sono più di 3.000 fori, di dimensioni di circa 15 cm quadrati e profondi 60 cm. Quaranta di questi contengono rotoli di pergamena. I rotoli

sono molto vecchi e si sbricioleranno se toccati.

K25. La stanza dal pavimento di vetro

La porta si apre nella stanza, ci sono migliaia di perline colorate sparse sul piano vitreo e nero. Alcune stringhe di perline rimangono attaccate sopra il soffitto, inserite in una struttura intricata, ma altre stringhe sono spezzate.

Ci sono in tutto 10.000 perline di cristallo colorato del diametro di 3 cm; 9.000 sul pavimento e il resto pende dal soffitto su stringhe che sono così deboli che si romperanno se toccate. Le perline valgono 1 mo individualmente ma ognuna pesa 2 mo.

Il pavimento della stanza è uno spesso blocco di vetro ma la stanza sotto (area K30) è buia e cosicché il vetro sembrerà a prima vista simile alla pietra nera e lucida. Se i personaggi abbassano lo sguardo, tuttavia, vedranno del movimento (gli uccelli stigei) sotto il pavimento. Se i PG premono le facce vicino al vetro e si proteggono gli occhi dalla luce, la stanza al di sotto sarà visibile chiaramente, come pure gli uccelli stigei e i cinque pesci ingioiellati nel mosaico.

Il vetro è molto resistente e non sarà danneggiato da un qualsiasi singolo attacco che causi meno di 30 punti di danno. Un singolo attacco di 30 o più punti di danno lo distruggerà. Quindi gli uccelli stigei nella stanza sottostante (area K30) attaccheranno.

K26. Condotto vulcanico orientale

La seguente descrizione presuppone che il gruppo veda per la prima volta il condotto vulcanico dall'alto. Altrimenti il DM dovrebbe cambiare la descrizione di conseguenza:

La porta si apre cigolando su cerniere arrugginite rivelando un grande e buio condotto vulcanico. L'aria è calda e fumante ed è riempita apparentemente di creature simili ad uccelli dal lungo becco. Ai vostri piedi, una scala a spirale corre intorno al muro sulla sinistra fino a quando non svanisce nell'oscurità e nella foschia.

Le creature volanti nel condotto sono uccelli stigei; 110 in tutto. Nessuno attaccherà nel round immediatamente dopo l'entrata del gruppo. Nel round successivo, 8 uccelli stigei attaccheranno e altri 6 si uniranno a loro nei round successivi. Se il gruppo lascia il condotto o va fino alle aree K36-K38, gli uccelli stigei non li seguiranno, ma quelli che si sono attaccati al corpo, non lasceranno la presa. Se il gruppo ritorna, qualsiasi uccello stigeo ancora in vita attaccherà di nuovo come descritto sopra.

110 uccelli stigei: CA 7; DV 1*; PF 5 ciascuno; MV 54(18) m; N° Att. 1 becco; F 1-3; TS G 2; ML 9; AM N; PX 13 ciascuno; THAC0 19 (17

al primo attacco); B 45.

Gli uccelli hanno un bonus di +2 al colpire al loro primo attacco. Se un uccello riesce a colpire, si attacca alla vittima e succhia sangue per 1-3 punti di danno ad ogni round fino a quando non viene ucciso.

Le due scale a spirale, "A" e "B", sono separate e terminano l'una di fronte all'altra come mostrato nel **diagramma 2**. La scala "A" conduce all'area K27 e la scala "B" all'area K28.

La scalinata dalle aree K27, K28 e K30 scende fino a un punto nel centro del condotto (vedere il **diagramma 2**). Da là, una scala aperta scende nella caverna alla base del condotto (area K36).

K27 e K28. Balconi

La seguente descrizione descrive sia l'uno che l'altro balcone. Si suppone che gli avventurieri vedano i balconi mentre scendono dalla scalinata "A" o "B":

La scala conduce su una piattaforma che si curva, separata da una larga rientranza nel muro da una linea di colonne elaborate. Al retro della rientranza c'è una linea di tre sedie di pietra che guardano verso il centro del condotto vulcanico.



Le colonne sono sottili e decorate con incisioni a formare degli schemi intricati. Gli uccelli stigei che si trovano nel pozzo (area K26) non voleranno verso di loro.

Le sedie di pietra sono grandi, semplici e vuote, eccetto la sedia 28b su cui è poggiato un amuleto raffigurante la testa di un verro su una catena d'oro (valore 2.675 mo). Chiunque si accomodi sulle sedie potrà osservare ciò che accade in altre camere sotto Ki-ata come se essi stessero utilizzando una *sfera di cristallo*. Ogni sedia funzionerà solo una volta al giorno e non darà un'immagine chiara. L'immagine durerà per 6 round. Ogni sedia permette ai personaggi di vedere in una stanza differente. Tranne per la stanza K41, il DM dovrebbe solo dare una descrizione vaga di ogni stanza vista. Gli avventurieri riconosceranno qualsiasi stanza in cui essi sono già stati:

Sedia 27a: stanza K15 Il portale magico al Portale del Villaggio.

Sedia 27b: stanza K41, il DM dovrebbe leggere la seguente descrizione:

Potete vedere appena una lunga stanza divisa da porte sbarrate. Ci sono tre porte, due su un lato e una sull'altro. Un uomo grasso e simile ad un porco fa qualcosa con le porte. Dopo un momento egli lascia la stanza attraverso la porta singola. L'immagine sfoca.

Benché questa immagine sia di KalnaKaa nella sua forma umana, gli avventurieri riconosceranno la somiglianza alla forma di porco in cui essi l'hanno visto nel tempio del vulcano (area N15).

Sedia 27c: Nessuna immagine.

Sedia 28a: La stanza K18 la sala con il verme scarlatto.

Sedia 28b: La stanza K32 la camera con la salamandra.

Sedia 28c: La stanza K4 il portale magico al Portale della Valle.

K29. Museo

Sui muri ci sono dozzine di bestie; tutte immobili come se bloccate magicamente.

Questa sala è un museo di animali imbalsamati, cosa che gli avventurieri scopriranno se esaminano le esposizioni. Ci sono: una formica gigante, un pipistrello gigante, tre scarafaggi giganti (fuoco, tigre e urticante), un cinghiale, un biscione strisciante, tre lucertole giganti (geco, draco e camaleonte cornuto), una locusta gigante, un orso gufo, un babbuino delle rocce, quattro serpenti (cobra sputante, pitone, biscione strisciante e serpente a sonagli gigante) e tre ragni giganti (chelato, vedova nera e

tarantola).

K30. Il covo degli uccelli stigei

La seguente descrizione presuppone che il gruppo abbia già incontrato alcuni uccelli stigei. Si suppone anche che il gruppo non abbia distrutto il pavimento della stanza K25 che è il soffitto di questa stanza:

Questa stanza contiene molti uccelli dal becco lungo. Nel momento in cui vi vedono dai loro piedistalli si scagliano contro di voi.

Le creature simili a uccelli sono 17 uccelli stigei. Essi attaccheranno qualsiasi intruso.

17 uccelli stigei: CA 7; DV 1*; PF 5 ciascuno; MV 54m (18m); N° Att. 1 becco; F 1-3; TS G 2; ML 9; AM N; PX 13 ciascuno; THACO 19 (17 al primo round); B 45.

Gli Stigei hanno un bonus +2 sul loro primo attacco. Se uno stigeo riesce a colpire, si attacca alla sua vittima e succhia sangue per 1-3 i punti di danno ogni round.

Il soffitto della stanza è una lastra di vetro spesso, ma poiché la stanza sopra (area K25) è buia, a prima vista sembrerà essere di pietra nera lucida. Il vetro è molto resistente e non sarà danneggiato da un qualsiasi singolo attacco che causi meno di 30 punti di danno. Un singolo attacco da 30 o più punti di danno lo distruggerà. Il soffitto è sorretto da colonne di metallo sottili, modellate a forma di trefoli di alghe e usate dagli uccelli stigei come piedistalli.

La stanza è sporca, ma è possibile che questo non nasconda il mosaico sul pavimento e sui muri (gli avventurieri possono averlo visto dalla stanza al di sopra). Il mosaico mostra cinque pesci strani su un fondale verde. La maggior parte delle piastrelle è senza valore, ma nei pesci sono incastonate 30 piccole gemme ciascuno. Queste possono essere tolte e valgono 50 mo ciascuno.

K31. La galleria dei serpenti

La porta meridionale di questa stanza ha un foro, a 30 centimetri dal pavimento. Se qualsiasi personaggio esamina il buco, uno dei cobra che vi si nascondono (vedere sotto) sputerà il veleno attraverso di esso. La seguente descrizione è l'interno della stanza:

Entrambi i lati di questa lunga galleria sono verniciati con immagini di creature notturne in colori pallidi. Sul pavimento ci sono venti o più serpenti di tutte le dimensioni, con scaglie color crema e occhi rosa che si contorciono l'un l'altro. Il più grande di loro muove la sua coda minacciosamente.

I serpenti attaccheranno solo per autodifesa o se agli avventurieri entrano nella stanza. Essi hanno vissuto così a lungo nella sala buia che hanno perso il loro caratteristico colorito. I cobra

sputanti sono lunghi 1 metro, il biscione strisciante 1,2 metri e il serpente a sonagli gigante 3 metri.

10 cobra sputanti: CA 7; DV 1*; PF 4 ciascuno; MV 27(9) m; N° Att. 1 sputo o 1 morso; F accecamento o 1-3 + veleno (8 PF); TS G 1; ML 7; AM N; PX 13 ciascuno; THACO 19; B 42.

15 biscioni striscianti: CA 5; DV 2; PF 8 ciascuno; MV 36(12) m; N° Att. 1 morso; F 1-6; TS G 1; ML 7; AM N; PX 20 ciascuno; THACO 18; B 42.

1 serpente a sonagli gigante: CA 5; DV 4*; PF 19; MV 36(12) m; N° Att. 2 morsi; F 1-4 + veleno (16 PF); TS G 2; ML 8; AM N; PX 125; THACO 16; B 42.

Il veleno del morso dei cobra causa 8 punti di danno, quello del serpente a sonagli ne causa 16. Entrambi sono dimezzati se alla vittima supera un tiro-salvezza contro veleno. I cobra possono anche sputare il veleno entro 18 metri contro gli occhi di una vittima. Se colpisce, la vittima deve superare un tiro-salvezza contro veleno o essere accecato.

Le bestie e i posti orribili mostrati nei dipinti nel muro sono simili a quelli prodotti da un brutto sogno e non hanno alcuna relazione con la realtà.

K32. Salamandra

Le porte di questa da camera sono fatte di pietra e sono calde al tatto:

Come aprite la porta venite investiti da una raffica di aria calda e vedete una grande camera illuminata da una luce rossa. La luce proviene dalle profondità di una fossa aperta e si riflette sulle scaglie color fiamma di una lucertola lunga e sottile (si è accoccolata nelle vicinanze). A svolazzare nell'aria sopra di voi ci sono alcune creature simili a delle ali di pipistrello circondate da fiamme.



SOTTO KI-ATA (Incontri K1-K46)

La lucertola è una salamandra del fuoco e le creature volanti sono fondamentali del fuoco. Attaccheranno solo per autodifesa o se il gruppo entra nella camera.

Qualsiasi fondamentale del fuoco presente nell'area **K21** e che sopravvive, aiuterà a difendere la salamandra. Arriveranno a gruppi di due ogni round dopo che il gruppo avrà attaccato la salamandra. Se la salamandra viene uccisa, tutti i fondamentali del fuoco in questa camera e nell'area **K21** ritorneranno immediatamente nella dimensione del fuoco.

1 salamandra del fuoco*: CA 2; DV 8*; PF 30; MV 36(12) m; N° Att. 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/1-8; TS G 8; ML 8; AM N; PX 1.200; THAC0 12; E 58.

5 fondamentali del fuoco*: CA 5; DV 1+1; PF 5 ciascuno; MV 54(18) m; N° Att. 1 planata; F 1-6; TS G 2; ML 10; AM N; PX 15 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro*.

La salamandra e i fondamentali sono immuni al fuoco normale. La salamandra del fuoco irradia calore intenso e tutte le creature entro 6 metri da essa subiranno 1-8 punti di danno di calore per round. I fondamentali sono immuni ad incantesimi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, ecc. Attaccano gettandosi contro le loro vittime.

Nell'angolo nord-ovest della camera c'è un'alcova, chiusa da una grata di pietra rossa ricavata dalla forma di centinaia di fiamme che si contorciono. L'alcova può essere raggiunta attraverso il vano della porta inarcato nella grata. Nel centro dell'alcova c'è un piedistallo di pietra rossa, che porta un *elmo del cambiamento dell'allineamento*.

K33. Stanza d'ossa

All'interno di questa camera ci sono centinaia di teschi e ossa rotte. Vedete un movimento in una grande pila di ossa vicino al centro della stanza, quindi la pila esplose verso l'alto e le ossa si muovono insieme per formare dieci o più scheletri deformi. Uno di loro ha anche quattro braccia.

Il quarto scheletro armato è un golem d'ossa; gli altri sono scheletri non-morti. Sono tutti armati con bastoni ricavati da tibie. Il golem d'osso attaccherà due personaggi.

1 golem d'ossa*: CA 2; DV 6*; PF 45; MV 36(12) m; AT 4 armi; F 1-4 (x4); TS G 4; ML 12; AM N; PX 500; THAC0 14; E 53,

10 scheletri: CA 7; DV 1; PF 6 ciascuno; MV 18(6) m; N° Att. 1 arma; F 1-4; TS G 1; ML 12; AM C; PX 10 ciascuno; THAC0 19; B 42.

Il golem d'ossa può essere colpito solo da armi magiche ed è immune a gas, fuoco, attacchi

basati sul freddo e elettricità. Il golem e gli scheletri sono immuni da incantesimi che influenzano la mente come *sonno* e *charme*.

Come la pila di ossa si sfalda ed il golem e gli scheletri si formano viene alla luce il modello, grande 30 cm, di quattro scheletri armati ottenuto dall'avorio più bello e tenuto insieme da un filo di platino (valore 3.500 mo). Finché il modello è integro, il golem si riformerà in 1 round dopo ogni volta che viene distrutto. Se il modello viene distrutto, il golem non si rigenererà più.

Il golem attaccherà chiunque si trovi entro 4,5 metri dal modello. Anche se il gruppo scappa con il modello, il golem seguirà e tenterà di superare qualsiasi ostacolo messo sul suo percorso. L'unico modo per sbarazzarsi del golem è distruggere il modello, buttarlo via o passarlo a qualcun altro.

K34. Statue maligne

In un'alcova a un lato del passaggio si trova una piccola statua simile a uomo seduto a gambe incrociate in cima a un piedistallo nero. Gli occhi sono gemme radiosamente ardenti che irradiano tutto intorno una luce rosso sangue; sembra che lo sguardo scolpito vi derida.

La statua è alta 1,2 metri. I suoi occhi sono due rubini enormi (valore 5.000 mo ciascuno) e i suoi denti sono ottenuti dall'avorio (valore 1.000 mo in totale).

In ogni occhio vi è celata una trappola. A meno che le trappole non vengano trovate e disinnescate, rimuovere ogni gemma innescherà un'esplosione che causa 3d6 punti di danno a tutti coloro entro 1,5 metri. Un tiro-salvezza contro bacchette dimezzerà il danno.

Qualsiasi personaggio che rimuove uno o entrambe le gemme subirà una maledizione. Gli occhi della vittima arderanno di rosso vivo, anche se vengono in qualche modo chiusi, rendendo impossibile nascondersi nelle ombre o nell'oscurità.

K35. Tunnel Sud-ovest

Questa è l'altra estremità della galleria **K12**. È un passaggio orizzontale lungo 1,2 km e porta alle camere dietro il **Portale del Villaggio**. Inclinata delicatamente da nord-est a sud-ovest.

CAVERNA VULCANICA

Questa caverna si è formata dove il condotto vulcanico orientale si allarga sul fondo (vedere il **diagramma 2** sulla copertina del modulo). Le pareti dei condotti sono alte 15 metri, poi le pareti che formano il tetto si inclinano a forma di cono verso il bordi. Ci sono due polle formate dalla parte inferiore di un condotto vulcanico. L'aria nella caverna è calda e fumante.

Foresta di funghi. Il pavimento di questa caverna è coperto da una foresta di funghi pallidi che variano da funghi di dimensioni normali a quelli cresciuti della dimensione di un piccolo albero. Questi funghi sono nutrienti ma non sono gustosi per i personaggi che ne mangiano.

K36. Polla calda

La scala del condotto vulcanico (area **K26**) si apre sopra questo gruppo:

Sotto la scala c'è una pozza circolare di liquido oscuro e fumante.

Se qualsiasi personaggio si avvicina entro 3 metri dalla pozza, verrà attaccato da due sanguisughe giganti. Se queste creature riescono a colpire una vittima, succhiano sangue per 1-6 punti di danno per round fino a quando non vengono uccise.

2 sanguisughe giganti: CA 7; DV 6; PF 32, 18; MV 27(9) m; N° Att. 1 morso; F 1-6; TS G 3; ML 10; AM N; PX 275 ciascuno; THAC0 14; E 57.

La polla è la parte inferiore inondata del condotto vulcanico orientale (area **K26**). Ha le pareti verticali ed è profonda circa 36 metri. Il fondo della polla è lava calda e solidificata e l'acqua ha la temperatura di un bagno molto caldo. Nell'acqua cresce ogni genere di alga e fungo, dando alla pozza l'aspetto e lo spessore di crema sporca.

Qualsiasi personaggio abbastanza sciocco da bere dalla polla, vomiterà e si ammalerà per un periodo di 3d4 ore a meno che superi un tiro-salvezza contro veleno. Mentre sono ammalati, i personaggi si spostano a mezza velocità e attaccano con un malus di -2.

K37. Polla calda

Qualsiasi personaggio che si muove lungo la striscia di pavimento della caverna accanto al gruppo occidentale sarà attaccato da 10 rospi giganti nascosti tra i funghi. È probabile (1-3 su 1d6) che i rospi sorprendano il gruppo. Su un risultato di 20 su un tiro per colpire, i rospi giganti possono trascinare vittime delle dimensioni di un nano o meno nelle loro bocche, causando automaticamente 1-6 punti di danno nei round seguenti.



10 rospi giganti: CA 7; DV 2+2; PF 14, 13, 2x12, 3x11, 2x10, 9; MV 27(9) m; N° Att. 1 morso; F 2-5; TS G 1; ML 6; AM N; PX 25 ognuno; THAC0 17; E 57.

Se gli avventurieri guardano tra i funghi dove i rospi si nascondevano, troveranno una bottiglia di pietra che contiene una *pozione di velocità* (incolore, gusto di cipolla).

Questa polla è profonda circa 18 metri ed è solamente tiepida. L'acqua è scura, ma non profonda come quella della polla calda (area K36). Sebbene sia leggermente salata, è potabile.

K38. Tunnel Nord-est

Questa è l'altra estremità della galleria K39. È un passaggio orizzontale scavato nella roccia, lungo 800 metri, che conduce all'area K41 al **Portale del Mare**. Inclina da sud-ovest a nord-est.

IL PORTALE DEL MARE

(Mappa 4d)

K39. Tunnel Sud-ovest

Questa è l'altra estremità della galleria K38. È un passaggio orizzontale scavato nella roccia, lungo 800 metri e conduce all'area K37 sotto il cuore di Ki-ata. Inclina delicatamente da nord-est a sud-ovest.

K40. Tunnel Ovest

Questa è l'altra fine della galleria K6. Prosegue verso ovest per 400 metri dopodiché gira verso sud-ovest per 1,6 km, finendo all'area K6 al **Portale della Valle**. Inclina delicatamente verso il **Portale della Valle**.

K41. Porte viventi

La lunga e spoglia camera davanti a voi è divisa in due da una coppia di pesanti porte di ferro.

Le due porte sono in realtà piccoli juggernauti (vedere il modulo X4). Ognuno è formato da una struttura esterna rettangolare sostenuta verticalmente e da sbarre spesse 6 cm. e distanziate ogni 40 cm. Le cerniere e la maniglia sono falsi.

Due delle barre su ogni porta sono congiunte solo con la parte inferiore della struttura. Queste sono flessibili e simili a bracci ed attaccano (1-8 punti di danno ciascuno).

Le porte rimarranno assolutamente ferme a meno che non vengano attaccate o un personaggio tenti di aprirle. Quindi essi attaccheranno con i loro "bracci", avanzando come un muro verso gli avventurieri nel tentativo di intrappolarli contro la fine della stanza. Se riescono nel loro tentativo,

schiacceranno qualsiasi avventuriero intrappolato, causando automaticamente 2-16 punti di danno contro ognuno di loro per round. I personaggi schiacciati non possono lanciare incantesimi e attaccheranno con un malus di -4 al colpire.

Se i personaggi provano a passare fra le barre di una porta o fra essa e il muro, verranno intrappolati automaticamente, subendo 2-20 punti di danno.

Le porte sono immuni al fuoco non magico, *charme*, incantesimi di blocco e veleno.

2 juggernauti piccoli*: CA 2; DV 4*; PF 32 ciascuno; MV 9(3) m; N° Att. 2 armi o schiacciamento o stritolamento; F 1-8/1-8 o 2-16 o 2-20; TS G 4; ML 11; AM N; PX 125 ciascuno; THAC0 16 (lo schiacciamento e lo stritolamento sono automatici); Modulo X4.

K42. Terrore nella nebbia

KalnaKaa aspetterà dalla porta settentrionale di questa camera. Quando egli sente l'ingresso del gruppo, chiuderà la porta e andrà a sistemarsi in K43 per preparare la sua difesa:

Oltre il vano della porta c'è una nebbia che limita la vostra visione a pochi centimetri. L'area davanti a voi potrebbe essere uno spazio minuscolo o una caverna massiccia. Di fronte a voi e alla vostra sinistra c'è un suono attutito, come la chiusura di una porta, poi tutto tace...

La nebbia è creata da 16 kal-muru. Le creature con meno di 8 dadi vita devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi se entrano nella nebbia o per non subire gli effetti simili ad un incantesimo *confusione*. Creature con con 5-7 dadi vita/livelli hanno un bonus di +4 e quelli con 8 o più con dadi vita/con livelli sono immuni.

I kal-muru attaccheranno se il gruppo entra nella stanza, ma rimarranno nascosti nella nebbia fino ad allora. Cambiano costantemente il loro aspetto da una forma scura a un'altra e il DM può, se desidera, preparare alcune forme adeguatamente orribili da descrivere ai giocatori. Qualunque sia la forma presa dai kal-muru, i loro attacchi saranno invariati.

16 kal-muru*: CA 4; DV 2*; PF 9 ciascuno; MV 36(12) m; N° Att. 2 artigli/1 morso; F 1-3/1-3/1-6 + speciale; TS G 4; ML 9; AM N; PX 25 ciascuno; THAC0 18; *Nuovo mostro*.

I kal-muru sono immuni agli incantesimi che influenzano la mente e possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento. La foschia e il suo effetto svaniranno quando il numero dei kal-muru è ridotto a nove o meno.

La stanza è chiara e vuota, salvo le colonne che

sostengono il tetto le quali sono decorate con incisioni a spirale.

K43. La Baia del Verro diabolico.

KalnaKaa lancerà un incantesimo di *blocca porta* sulla porta orientale di questa stanza non appena egli sente l'immissione del gruppo nella nebbia della stanza K42.

Prima di procedere con questo incontro è importante calcolare l'ora del giorno (cioè giorno o notte) poiché questo influirà sulle azioni di KalnaKaa (vedere sotto):

Con la porta infine aperta, vedete una lunga sala. La prima cosa che vedete sono una mezza dozzina di umanoidi raggrinziti, che salta verso voi con lunghi artigli e, dietro a loro, un gruppo di uomini grassi vestiti uguali con indosso mantelli neri.

Gli "uomini" grassi sono KalnaKaa e le sue immagini illusorie e i piccoli umanoidi sono topi sotto il suo controllo.

6 topi: CA 6; DV 3*; MV 36m (12m); PF 15, 14, 2x 13, 12, 11; N° Att. 2 artigli; F 1-6/1-6 + special; TS G2; ML 12; AM C; PX 50 ciascuno; THAC0 17; *Nuovo mostro*.

Qualsiasi personaggio colpito da un topi deve superare un tiro-salvezza contro veleno o venire *rallentato* (come l'omonimo incantesimo). Gli effetti del loro veleno e dell'incantesimo *lentezza* di KalnaKaa non sono cumulativi. I topi subiscono solo metà danno da armi contundenti (ma queste li stordiscono per 1 round) e sono immuni agli incantesimi che influenzano la mente come *sonno*, *charme*, ecc. I chierici li scacciano come presenze.



SOTTO KI-ATA (Incontri K1-K46)

Le capacità di KalnaKaa e le altre sue statistiche sono descritte nell'insero. I dettagli di come si difenderà dipendono dalle azioni del gruppo, ad ogni modo, il DM dovrebbe tenere a mente:

- La prima azione dopo avere lasciato la stanza K42 sarà di lanciare *blocca porta* sulla porta orientale di questa stanza.
- Non appena ritorna in questa stanza, chiamerà a se 1-2 cinghiali (per dettagli vedere l'insero). Questi arriveranno nel giro di 1-4 round.
- Non appena il gruppo inizia a forzare la porta chiusa a chiave magicamente, lancerà l'incantesimo *immagini illusorie* (durata 6 turni) e, se possibile, *protezione dai proiettili normali* (durata 12 turni).
- Ordinerà ai topi e ai cinghiali (quando essi appaiono) di difenderlo.
- Maerie, se presente, farà del suo meglio per difendere suo padre, anche se questo significa combattere apertamente contro il gruppo.
- Durante il combattimento con gli avventurieri, eviterà per quanto possibile il confronto corpo a corpo in modo da poter utilizzare i suoi incantesimi più efficaci. Normalmente lancerà in quest'ordine: per primo *lentezza*, in seguito *fulmine magico*, *ragnatela*, *dardo incantato* (2 dardi), e *charme mostri*.
- Se forzato in corpo a corpo, se possibile (cioè di notte), passerà alla sua forma di verro diabolico. Altrimenti si difenderà da solo come meglio può.
- Se gli viene dato sufficiente tempo, berrà alcune delle sue *pozioni di guarigione* (vedere la stanza K44) e/o utilizzerà *animazione dei morti* per animare alcuni dei topi.

K44. Il tesoro di KalnaKaa

KalnaKaa ha raccolto in questa stanza la grande quantità di tesori saccheggiate dai kara-kara. Il tesoro è composto da:

- una faretra di buona fattura con *15 frecce* +3
- una *armatura di cuoio* +2
- una *armatura di piastre* +2
- tre *pozioni di guarigione* (chiare, dal profumo di limone, dal sapore amaro)
- una *pozione di chiaroveggenza* (un verde luminoso, che sa di chiodi di garofano)
- tre eleganti custodie d'oro per pergamene (valore 265 mo ognuno), che contengono:
 - #1: una pergamena per maghi con *individuazione degli oggetti* e *metamorfosi*;

#2: una pergamena per chierici con *neutralizza veleno* e *scaccia maledizioni*;

#3: una pergamena per chierici con *comunicazione con gli dei* e *incantesimo del colpire*.

- un astuccio ornato d'argento (valore 1.535 mo) contenente tre grandi pendenti in diamanti (valore 5.000 mo ciascuno); un braccialetto di diamanti (valore 5.000 mo) e una coppia di orecchini (valore 1.245 mo ciascuno)
- tre ceste contenenti rispettivamente 1.270 mo, 3.250 mo e 750 mp.
- una statua di un falco nero (valore apparente 200 mo) il quale è fatto, in realtà, d'oro verniciato con lacca nera (valore reale 15.000 mo). La testa del falco può essere svitata e dentro il corpo ci sono 56 gemme (valore 100 mo ognuna)
- una bellissima scatola di mogano (valore 260 mo) ricoperta da un velluto, contenente una clessidra d'oro di fattura squisita con all'interno polvere di diamanti invece che sabbia (valore 2.650 mo)
- un piatto d'oro con incisioni in platino (valore 7.500 mo)
- una armatura di piastre nera finemente incisa con platino (valore 15.480 mo) in coppia con uno scudo (valore 2.450 mo)
- un bastone d'avorio intarsiato con oro e argento (valore 2.225 mo). La sua testa ha la forma di quella di un verro e gli occhi sono zaffiri neri (valore 1.500 mo ognuno).

C'è anche il libro degli incantesimi di KalnaKaa, che contiene i seguenti incantesimi:

Primo Livello: *dardo incantato*, *disco levitante*, *luce magica**, *lettura del magico*, *sonno*.

Secondo Livello: *individuazione degli oggetti*, *immagini illusorie*, *ragnatela*, *chiavistello magico*.

Terzo Livello: *dissolvi magie*, *fulmine magico*, *velocità**, *protezione dai proiettili normali*.

Quarto Livello: *charme mostri*, *metamorfosi vegetale di massa*, *autometamorfosi*.

Sesto Livello: *animazione dei morti*, *giara magica*.

Il retro del libro contiene le note private di KalnaKaa (vedere, ad esempio, l'estratto a pagina 3). Queste note dettagliano la sua vita e il suo arrivo su Teki-nura-ria (vedere pagina 2, e la storia di KalnaKaa e Maerie nell'insero).

K45. Portale magico

Questa stanza è vuota, tranne per un disco dipinto di verde sul muro opposto ed il disegno di un mosaico sul pavimento davanti

a esso. Sembra che la luminosità e il movimento turbinoso del disegno sul mosaico vi attiri verso il disco.

Il disco verde sul muro è la sorgente di un portale magico (vedere pagina 18) tra questa stanza e la caverna marina (area K46). Il portale sulla parete si aprirà non appena qualsiasi personaggio cammina sul mosaico e rimarrà aperto finché c'è qualcuno sul mosaico. Il passaggio si chiuderà dopo 10 minuti se non c'è nessuno sul mosaico.

Il portale può essere aperto dall'interno della caverna marina solo se qualcuno indossa il mantello nero di KalnaKaa (vedere l'insero) o uno dei mantelli non danneggiati dall'area K2. Se un personaggio che porta uno di questi mantelli tocca il muro della caverna nella posizione esatta del portale, il passaggio si aprirà per 10 minuti.

K46. Grotta marina

L'entrata a questa caverna è ai piedi di una scogliera sporgente alta circa 45 metri. Può essere vista dal mare ma non dalla Giungla Orientale. La seguente descrizione suppone che gli avventurieri entrino nella caverna attraverso il portale magico (area K45). Altrimenti il DM dovrebbe cambiarla di conseguenza. Il portale magico non può essere individuato dall'interno della caverna (vedere pagina 18):

Siete entrati in una caverna riempita dai suoni dell'oceano il quale può essere visto attraverso la bocca della caverna alla vostra destra. Alla fine della caverna una spiaggia fuoriesce dall'acqua. Una barca è stata trascinata fuori dalla cresta dell'onda.

La barca è una canoa kara-kara (10 punti di scafo) con un'intelaiatura. Se gli avventurieri lo spingono con i remi fuori dalla caverna essi riconosceranno dove si trovano e non avranno alcuna difficoltà a raggiungere la *Bella Ventura* al suo ancoraggio (area T1).

RITORNO

Malmir manterrà la sua parola e aspetterà cinque giorni che il gruppo ritorni. Il viaggio a Thyatis non sarà movimentato. Se il gruppo ha ucciso KalnaKaa, la Gilda Marittima dei Mercanti di Thyatis rispetterà il contratto fatto da Rollo Bargmann e ogni membro del gruppo riceverà 5.000 mo. I commercianti accetteranno qualsiasi prova ragionevole (per esempio il libro degli incantesimi di KalnaKaa) o anche la parola di Malmir, che conferma la morte di KalnaKaa sull'isola.

Kara-Kara

Classe Armatura: 9 (6)
 Dadi Vita: 1+1 o 1+4 (vedi sotto)
 Movimento: 36 (12) metri
 N° attacchi: 1 arma
 Ferite: a seconda dell'arma
 N° mostri: 2-8 (10-60)
 TS: Guerriero 1 o 2 (vedi sotto)
 Morale: 9 or 11 (vedi sotto)
 Tipo di Tesoro: (R) G (vedi sotto)
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 15



I kara-kara sono umanoidi tribali imparentati con gli orchetti. Sono leggermente più piccoli degli esseri umani e hanno la pelle verde oliva, capelli verdi scuri ricciuti e aggrovigliati e bocche con zanne curve ingiallite. Vestono con tessuti di colore pallido e si adornano di gioielli primitivi. Essi parlano solo la propria lingua che può essere capita da creature che conoscono la lingua degli orchetti.

I kara-kara vivono in isole tropicali o semitropicali, ma possono essere occasionalmente incontrati in mare sulle loro grandi canoe o mentre invadono le coste civilizzate.

Una tribù di kara-kara è composta in parti uguali da maschi e femmine da 1-2 giovani per ogni coppia di adulti. I giovani non combattono (morale 2), ma le femmine sono armate con pugnali di pietra e combatteranno per difendersi. Per ogni 10 guerrieri ci sarà un capo con 9 punti ferita (12 cantando).

I kara-kara non sanno lavorare i metalli e così quasi tutte le loro armi sono fatte di pietra, legno o ossa. I guerrieri e i capi avranno ciascuno uno scudo di legno decorato e 1-2 lance. In aggiunta, avranno una mazza con la testa di pietra, una picca di legno o una spada corta di legno bordata con denti di squalo. Le femmine di solito hanno pugnali di pietra. I pugnali di pietra causano 1d4 punti di danno, tutte le altre armi causano 1d6 punti.

Le tribù di kara-kara sono di solito governate da concili di manwu-papa (o stregoni). La maggior parte dei manwu-papa sono chierici di 4° livello e normalmente hanno i seguenti incantesimi: *incantesimo del terrore* (l'inverso di *scaccia paura*), *blocca persona* e *infliggi ferite leggere* (l'inverso di *cura ferite leggere*). Alcuni manwu-papa sono chierici di 6° livello e normalmente hanno, oltre agli incantesimi sopra descritti, *silenzio nel raggio di 5 metri* e *infliggi maledizione* (inverso di *scaccia maledizione*).

I manwu-papa hanno normalmente armi di metallo avute attraverso il commercio o la guerra. Essi indossano spesso corazze ottenute da piastre sottili di legno duro. Questa corazza offre la stessa protezione di quella di cuoio.

I kara-kara sono un popolo di cantanti. In battaglia i maschi eseguono un canto ritmico che alza il loro morale a 11. Aumenta i punti ferita dei guerrieri e dei capi di 3 punti e modificano i loro DV a 2 (TS come guerrieri di 2° livello) allo scopo di determinare gli effetti degli incantesimi come *sonno*. Il canto ha effetto nel round successivo al suo inizio. Richiede almeno cinque kara-kara per mantenerlo e può essere fermato, per esempio, da un incantesimo *silenzio*. *dissolvi magie* o incantesimi simili non hanno effetto sul canto.

Poiché essi comprendono poco i metalli, i kara-kara li valutano solo per la loro utilità. I metalli preziosi, (per esempio l'oro e l'argento) non li raccolgono. I tipi di tesoro citati sopra dovrebbero essere utilizzati solo per calcolare il valore del loro tesoro, che sarà formato quasi completamente da gioielleria. I gioielli kara-kara sono ottenuti da giada, corno di cinghiale, perle, madreperla, ossa, denti e altre gemme occasionali.

I kara-kara sono seguaci di un culto che adora il suino, e considera i porci e i verri come animali semi-sacri. Un'isola kara-kara sarà sempre abitata da grandi quantità di suini (l'equivalente a verri).

Fondamentale*

	Aria	Terra	Fuoco	Acqua
Classe armatura	6	3	5	4
Dadi Vita	1+1	1+1	1+1	1+1
Movimento	72 (24) metri	27 (9) metri	54 (18) metri	36 (12) metri
N° attacchi	1 scontro	1 scontro	1 scontro	1 scontro
Ferite	1-6	1-6	1-6	1-6
N. Mostri	1-10 (10-20)	1-10 (10-20)	1-10 (10-20)	1-10 (10-20)
tiro-salvezza	Guerriero 2° LVL	Guerriero 2° LVL	Guerriero 2° LVL	Guerriero 2° LVL
Morale	10	10	10	10
Tipo di Tesoro	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX	15	15	15	15



I fondamentali sono una delle più potenti creature che abitano le Dimensioni Elementali. Tutti i fondamentali assomigliano a una coppia di ali di pipistrello senza un corpo. Essi volano costantemente e attaccano scontrandosi con le loro vittime. I fondamentali della terra sono scuri e solidi, i fondamentali dell'aria sono quasi

trasparenti, i fondamentali del fuoco sono nascosti tra le fiamme e i fondamentali dell'acqua sono umidi e brillanti. Essi possono essere danneggiati solo da armi magiche o dalla magia e sono immuni da incantesimi che influenzano la mente come *sonno* e *charme*. Vengono trattati come creature incantate per gli

effetti degli incantesimi come *protezione dal male*. I fondamentali del fuoco sono immuni al fuoco normale. Di solito vengono visti nel mondo normale nei posti dove le forze appropriate della natura sono più forti e mai si allontanano da esse.

Nuovi Mostri



TOPI

Classe Armatura: 6
Dadi Vita: 3*
Movimento: 36 (12) metri
N° attacchi: 2 artigli
Ferite: 1-6/1-6 + speciale
N° mostri: 2-8(5-30)
TS : Guerriero 2 livello
Morale: 12
Tipo di Tesoro: Nessuno
Allineamento: Caotico
Valore in PX: 50

I topi sono esseri non-morti simili a zombi. Prima che i corpi vengano animati, tuttavia, vengono ristretti alle dimensioni di 60 cm, ottenendo così la pelle scura, corrugata e coriacea. Questo processo è lungo e complesso ed è noto solo a certe tribù primitive.

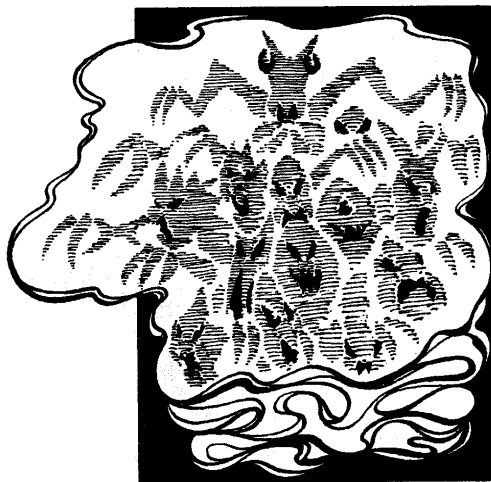
Essi sono più agili dei normali zombi, tirano l'iniziativa come le creature normali e possono saltare fino a 2 metri (verticalmente o orizzontalmente) quando attaccano.

Qualsiasi creatura colpita dal loro artiglio deve fare un tiro-salvezza contro veleno altrimenti viene rallentato per un periodo di 1-2 turni.

Le armi contundenti infliggono loro solo metà danno, ma un colpo con una tale arma li stordirà, rendendoli incapaci di attaccare nel round successivo. Sono immuni al *sonno*, *charme* e agli incantesimi di blocco. I chierici hanno la possibilità di scacciare i topi come presenze.

KAL-MURU*

Classe Armatura: 4
Dadi Vita: 2*
Movimento: 36 (12) metri
N° attacchi: 2 artigli / 1 morso + speciale
Ferite: 1-3/1-3/1-6
N° mostri: 0 (10-60)
TS: Guerriero 4 livello
Morale: 9
Tipo di Tesoro: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Valore in PX: 25



Queste creature maligne della Dimensione Elementale dell'Aria, hanno dimensioni di un uomo. Si incontrano normalmente mentre sorvolano i venti negli oceani in gruppi di 10 o più. Questi gruppi sono capaci di creare una nube di vapore magico simile a nebbia che riduce la visibilità a 1 metro. La nube è profonda 6 metri e ha un diametro di 3 metri per ogni kal-muru presente. La nebbia non è influenzata dal vento e può spostarsi alla stessa velocità dei kal-muru. La nebbia svanisce se il numero dei kal-muru è ridotto a meno di dieci.

Qualsiasi creatura all'interno della nebbia è soggetta a *confusione* (come l'incantesimo omonimo), ma le creature con 5 o più dadi vita si salvano con un bonus di +4 al TS e quelli con 8 o più dadi vita non sono influenzati.

I kal-muru possono cambiare la forma (ma non la dimensione o gli attacchi) a volontà, cosa che aggiunge confusione e terrore alle loro vittime. I kal-muru attaccano con due artigli e con un morso. Essi sono immuni ad incantesimi che influenzano la mente come *sonno* o *charme* e possono essere colpiti solo da armi d'argento o magiche.

I marinai conoscono e temono la nebbia innaturale creata dal kal-muru poiché di solito le navi inghiottite da essa svaniscono o sono trovate alla deriva con l'equipaggio ammazzato.

I marinai hanno dato alla nebbia il nome di "*Flagello delle Navi*" e la mera citazione è sufficiente a far terrorizzare il marinaio più coraggioso.



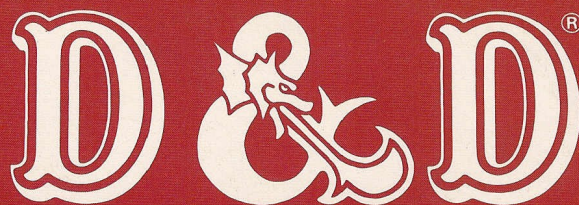
AGARAT*

Classe Armatura: 4
Dadi Vita: 4+3*
Movimento: 27 (9) m
N° attacchi: : 2 artigli / 1 morso + grido
Ferite: 1-3/1-3/1-3
N° mostri: 1-6 (1-8)
TS: Guerriero 5 livello
Morale: 11
Tipo di Tesoro: B
Allineamento: Caotico
Valore in PX: 200

Gli agarat sono non-morti. Essi si incontrano spesso in compagnia di ghouls e possono essere distinti da questi ultimi dal fatto che il loro tocco non paralizza e a causa del loro grido.

Il grido è l'attacco più temuto, poiché tutti i personaggi entro 6 metri dall'agarat al momento del grido devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o subire un risucchio di energia di un livello. Gli effetti sono temporanei e durano solo per un periodo di 1-4 turni, passati i quali, i personaggi ancora vivi ritornano alla normalità. L'agarat può gridare una volta al turno. Gli effetti del grido sono cumulativi e qualsiasi creatura temporaneamente risucchiata di tutta l'energia vitale cadrà in uno stato comatoso e non può essere svegliato per 2-12 turni.

Gli agarat sono immuni al *sonno*, *charme* e agli incantesimi di blocco e possono essere colpiti solo da armi magiche o d'argento. I chierici scacciano gli agarat come spettri.



Avventura Livello Expert

Tamburi sulla Montagna di Fuoco

di Grame Morris e Tom Kirby

In una cella oscura, Rollo Bargmann, mercante di Thyatis, guarda con disgusto il suo malvagio prigioniero pelle verde; catturare questo essere è costato una nave e sessanta uomini coraggiosi. Quindi il suo cuore s'indurisce ancora una volta e riprende l'interrogatorio. Qui, forse, egli può trovare una risposta alla domanda che lo perseguita.

Quale nuovo male getta la sua ombra sopra le tempeste orientali del Mare di Terrore?

Le vie commerciali non sono più sicure. Gli attacchi dei Pelle Verde "Orchetti del mare" e del misterioso "flagello delle navi" ora diventano incontrollati. Tempo fa le loro incursioni erano casuali, ma l'influenza di un qualche padrone dietro le quinte le ha trasformate in una minaccia organizzata.

Presto l'interrogatorio formale sarà finito; Rollo saprà abbastanza per seguire la minaccia al suo covo. Avrà bisogno di una banda di avventurieri forti e abbastanza coraggiosi per eseguire il compito.

Voi, forse?

Tamburi sulla Montagna di Fuoco è un modulo per 5-8 personaggi di livello 5-8.

This module is for use with the DUNGEONS & DRAGONS® Expert Set, which continues and expands the D&D® Basic rules. This module cannot be played without the D&D Basic and Expert rules produced by TSR, Inc.

© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in U.S.A.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, CB1 4AD
United Kingdom

ISBN 0-88038-181-7
394-54370-XTSR0600

