

X2

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti

Il Castello degli Amber di Tom Moldvay



Intrappolati nel misterioso Castello degli Amber, vi trovate tagliati fuori dal mondo esterno. Riuscirete a sopravvivere abbastanza per trovare una via d'uscita, evitando le mille insidie del castello e dei suoi misteriosi abitanti?

Questo modulo contiene note per il DM, riferimenti generali, mappe e descrizioni degli incontri che possono essere utilizzati seguendo le regole contenute nel D&D® Expert. Non perdetevi i prossimi moduli D&D® della serie Expert.



2.560

DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



Modulo Dungeon X2 Il Castello degli Amber (Château d'Amberville)

di Tom Moldway

AVVENTURA PER PERSONAGGI DI LIVELLO 3-6



Intrappolati nel castello degli Amber, vi troverete tagliati fuori dal mondo circostante ed isolati in un ambiente pieno di insidie. Il castello è pieno di pericoli. I membri della strana famiglia Amber, alcuni pazzi, altri "soltanto" malvagi, vi aspettano in agguato ad ogni angolo. Da qualche parte del castello forse troverete il modo di fuggire, ma riuscirete a sopravvivere abbastanza a lungo da riuscirvi?

Questo modulo contiene tutte le informazioni necessarie al DM, informazioni sull'ambientazione, mappe e nuove regole da usarsi con il D&D Expert. Dopo averlo giocato sarete sicuramente interessati all'acquisto di altri moduli della Editrice Giochi/TSR

© 1981 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati



TSR Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI53147

Stampato in Italia

2561

DUNGEONS & DRAGONS® - Manuale Expert

Modulo Dungeon X2

IL CASTELLO DEGLI AMBER

(CHÂTEAU D'AMBERVILLE)

Il modulo "Il Castello degli Amber" deve essere usato con il manuale D&D Expert che continua ed amplia il regolamento del D&D Gioco Base. Questo modulo non può essere utilizzato da solo.

PARTE 1ª: INTRODUZIONE

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che lo leggessero in anteprima. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le informazioni racchiuse nei riquadri bordati sono da leggere ad alta voce ai giocatori, ma solo al momento opportuno, mentre tutte le altre descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Questo modulo è stato progettato per un gruppo di 6-10 personaggi compresi tra il 3° ed il 6° livello di esperienza. Il totale dei livelli di esperienza del gruppo dovrebbe variare tra i 26 ed i 34 con un totale ideale di 30 livelli. Ad esempio si potrebbe costituire un gruppo formato da un guerriero del 4° livello, un chierico del 6° livello, un mago del 5° livello, un ladro del 3° livello, un nano del 5° livello, un elfo del 4° livello ed un halfling del 3°: per un totale di 30 (4+6+5+3+5+4+3=30) livelli. Se il gruppo ha un valore totale inferiore ai 26 livelli o superiore ai 34 il DM ha la facoltà di modificare la forza dei mostri del modulo, variandone il numero e la potenza. Ogni gruppo dovrebbe avere almeno un mago, un elfo ed un chierico.

Il castello degli Amber (Château d'Amberville)

Il modulo è composto di 9 sezioni, alcune delle quali sono inerenti ad avventure ambientate nelle terre selvagge ed altre situate nei dungeon.

Prima parte (la presente sezione): indica in sintesi lo scopo dell'avventura e descrive i componenti della famiglia Amber (d'Amberville).

Seconda parte: vi è descritto il "dungeon" vero e proprio, che si trova nell'ala ovest del palazzo della famiglia Amber.

Terza parte: descrive l'avventura nelle terre selvagge all'interno della Selva posta nella parte centrale della residenza.

Quarta parte: la descrizione della Cappella di famiglia (avventura nel dungeon);

Quinta parte: descrive la pianta dell'ala Est della residenza (avventura nel dungeon);

Sesta parte: descrive il sotterraneo sotto la casa (avventura nel dungeon);

Settima parte: è la descrizione di Averoine, basata sul mondo fantastico creato da Clark Ashton Smith (avventura nelle terre selvagge);

(il permesso di basarsi sulla descrizione delle storie di Averoine di Clark Ashton Smith è stato gentilmente concesso dalla Casiana Literary Enterprise Inc.);

Ottava parte: descrive la tomba di Stephen Amber (La tomba d'Etienne d'Amberville);

Nona parte: fornisce informazioni sui Nuovi Mostri introdotti in questo nuovo modulo.

Durante le avventure il DM deve fare attenzione a garantire ai personaggi una ragionevole probabilità di sopravvivenza. La parola chiave è *ragionevole!* Cercate di essere imparziali e giusti, ma se i giocatori insistono nel correre rischi inutili, o se la loro audacia sfocia nella temerarietà, allora è compito del DM avvertirli del fatto che sono destinati a sicura morte se non inizieranno ad agire con maggiore prudenza.

Ognuno dovrebbe cooperare in tal senso per rendere l'avventura più piacevole ed eccitante.

Quando il DM si troverà a dover descrivere un incontro con un mostro, non dovrà limitarsi a descriverlo in base al solo aspetto. Infatti, esistono altri quattro sensi oltre alla vista - olfatto, udito, gusto e tatto.

Il DM, per quanto possibile, dovrebbe personalizzare la descrizione degli incontri e gli antagonisti dei personaggi (i mostri). Per esempio potrebbe fare in modo che il gruppo avverta la presenza del mostro prima di vederlo realmente. Tali preavvisi potrebbero essere anche un'espedito adatto ad avvertire il gruppo della pericolosità di un eventuale incontro. Il DM dovrebbe anche evitare che l'improvvisa ed inopportuna comparsa di mostri erranti rovinino l'equilibrio dell'avventura, mettendo in una situazione difficile il gruppo colto di sorpresa.

Le descrizioni relative ad ogni stanza contenute nel modulo forniscono solamente i dettagli più essenziali dell'ambiente. Il DM deve sentirsi libero di aggiungere colore alla sua descrizione per meglio ricreare l'atmosfera dell'avventura (per esempio modificando le dimensioni o l'aspetto della stanza), purché sia in guardia nel non cadere nell'eccesso opposto: quello di alterare le caratteristiche degli incontri annestandoli in una marea di dettagli.

Questo modulo è stato progettato per essere risolto in più di una seduta di gioco. Se il gruppo tenta di proseguire ad oltranza, giocando tutto di seguito l'intero modulo (senza soste periodiche per reintegrare gli incantesimi e recuperare i punti ferita), difficilmente riuscirà a sopravvivere. Comunque il gruppo ha un potente ed ignoto alleato che vigila sul suo destino: il Principe Stephen Amber (descritto dettagliatamente più avanti), egli alla fine di una seduta di gioco riconderà con una nube di luce ambrata il gruppo. Tale luce proteggerà il gruppo dei mostri erranti e darà ristoro. La luce ambrata permetterà il recupero dei punti ferita e darà a maghi, elfi e chierici la possibilità di utilizzare nuovamente i propri incantesimi. Il passare del tempo all'esterno della nuvola luminosa si arresterà, mentre fluirà normalmente all'interno di essa. Perciò i personaggi potranno acquisire punti esperienza in modo da aumentare il proprio livello e potranno studiare incantesimi e guarire le proprie ferite tra una seduta e l'altra del gioco. I personaggi che raggiungono in questo modo un livello superiore di esperienza possono, la volta successiva, avvalersi delle capacità acquisite. Il DM noterà, a questo punto, che ciascuna parte del modulo corrisponde ad una seduta di gioco.

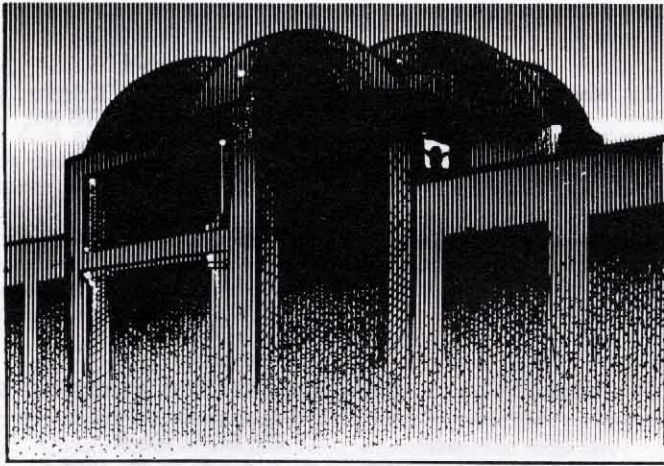
Per facilitare il DM, quando un mostro o un PNG viene descritto nel testo, le sue caratteristiche verranno indicate tra parentesi e nel seguente ordine:

Nome del Mostro (Classe di armatura, Dadi Vita o Classe/livello; punti ferita; numero di attacchi per round; danni per attacco; movimento per turno: tiro salvezza; classe/livello; morale; allineamento ed abilità per i PNG, se necessario)

Abbreviazioni:

CA = classe dell'armatura, DV = dadi vita, C = chierico, N = nano, E = elfo, H = halfling, G = guerriero, M = mago, L = ladro, Uc = uomo comune (N° = livello), pf = punti ferita, N° ATT. = numero attacchi, F = ferite, MV = movimento, TS = tiro salvezza, ML = morale, AM = allineamento, Fr = forza, In = intelligenza, Sg = saggezza, Ds = destrezza, Ca = carisma, Co = costituzione.

Classe/Livello si usa solo per i PNG mentre per i mostri si usano i DV. Si ricordi che la capacità di movimento in un turno equivale a tre volte quella di un round.



La Famiglia degli Amber

La famiglia degli Amber non è originaria del mondo in cui si svolge questa avventura. La sua origine risale a secoli addietro, ad un altro mondo e ad un'altra dimensione. Il mondo in cui, originariamente, la famiglia viveva era culturalmente simile alla Francia dell'era medievale del nostro mondo. È una terra parallela, con una storia somigliante eppure diversa dalla nostra. Le sue principali diversità sono:

- 1) La magia funziona, però è illegale e l'applicazione della legge è governata dalla chiesa.
- 2) Questo mondo non è progredito oltre il livello tecnologico medievale.

La famiglia degli Amber possiede le sue tenute nella provincia di Averogne in un mondo parallelo. Il nome originario della famiglia è "Amberville" ed essa è nota per la pratica segreta della magia. La ricerca bramata del potere spinse gli Amber ad iniziare lo studio della magia nera, in particolare modo le branche di questa scienza dedicate alle antiche divinità delle tenebre, la cui venerazione era proibita. Ma quando i loro studi segreti vennero scoperti essi furono condannati e messi al bando della società. Dopo una breve, ma sanguinosa, guerra, gli Amberville riuscirono a fuggire attraversando una porta temporale posta tra due diverse dimensioni. Trovarono rifugio nella città di Glantri, capitale di una nazione governata da un consiglio di principi indipendenti, tutti potenti maghi (per ulteriori dettagli su Glantri e sul continente ove essa si trova vi invitiamo a consultare il **modulo Dungeon X1 - L'isola del terrore**).

Dopo aver vissuto per diverse generazioni in Glantri, la famiglia d'Amberville crebbe in potenza tanto che ognuno dei capo famiglia automaticamente diveniva uno dei Principi o delle Principesse di Glantri. Essi mutarono il nome del proprio casato in quello di Amber e tutti i membri della famiglia impararono a parlare due lingue: il Francese e la lingua comune di Glantri.

Per un secolo circa gli Amber furono una delle maggiori potenze di Glantri. In particolare il settimo ed ultimo principe, il principe Stephen Amber, divenne uno dei più potenti maghi della intera storia di Glantri. Ma improvvisamente l'intera famiglia e la sua residenza (il castello degli Amber) scomparvero senza lasciar traccia. Non furono mai più visti e nessuno seppe con certezza cosa potesse essere loro accaduto. Col tempo essi divennero una leggenda, oggetto di chiacchiere nelle osterie e spauracchio per i bambini discoli.

Nota: la famiglia degli Amber non è una delle creazioni di Clark Ashton Smith e non appare neppure in alcuna delle storie di Averogne. Le loro origini sono state localizzate in Averogne per facilitare la continuità del modulo e rendere possibile il passaggio da e per Averogne nel corso dell'avventura.

Le personalità della scomparsa famiglia Amber caratterizzano gran parte dell'ambiente dell'avventura. Gli Amber non sono più del tutto sani di mente! Le loro personalità oscillano fra la leggera eccentricità e

la più totale pazzia. L'allineamento della maggior parte dei membri della famiglia è caotico e tutti, pur essendo orgogliosi del proprio casato, raramente si aiutano a vicenda. Ognuno di essi crede gli sia dovuta qualsiasi cosa, non appena gli accada di desiderarla. Riescono ad essere più longevi della media grazie al loro uso della magia, ma ormai non apprezzano più i piaceri della vita, avendo, nel corso dei secoli, provato tutte le esperienze. Pur di alleviare la loro noia tentano qualsiasi espediente. La loro caratteristica più spiccata è un bizzarro senso dello humor. Si divertono ad osservare gli avventurieri intenti a lottare contro ostacoli che loro stessi pongono sul loro cammino e sono ugualmente soddisfatti sia che gli avventurieri abbiano successo, sia che falliscano. È molto più importante ai loro occhi assistere ad un bello spettacolo, che vedere sconfitti gli avversari. Gli Amber tendono ad essere leali, poiché non credono che una "partita" truccata possa essere divertente.

Eccentricità, individualismo caotico, un grande orgoglio ed un perverso senso dello humor sono i tratti caratteristici più spiccati della famiglia degli Amber ed il DM dovrà tenerli presenti in ogni fase dell'avventura.

Il vostro gruppo ha viaggiato via terra alla volta della città di Glantri ed ha udito voci che ripetono come uno dei Principi di Glantri stia cercando avventurieri in gamba che vogliano intraprendere una missione speciale (ovviamente dietro adeguato compenso). Voi siete particolarmente ansiosi di ottenere l'incarico, dato che i Principi di Glantri sono noti per la loro generosità, non soltanto in denaro, ma anche in doni magici.

Guidando i muli carichi di provviste, avete seguito il corso di un fiume, indicatovi dagli abitanti del luogo, che conduce fino alla città di Glantri. Sfortunatamente, però, non avete trovato guide da assoldare e così avete sbagliato strada, oppure avete seguito un ramo del fiume divergente rispetto alla vostra meta. In ogni caso avete buone ragioni di sospettare di esservi persi e di dovere, l'indomani, ritrovare la giusta direzione.

Il sole ormai è tramontato ed è tempo di accamparsi. Il luogo più adatto allo scopo, cioè quello più facilmente difendibile, è una vicina collina. La notte trascorre senza problemi, per quanto ciascuno di voi lamenti un sonno popolato da incubi. Quando finalmente il sole sorge vi trovate in un altro mondo. Invece di essere ancora sulla collina dove vi eravate accampati la sera prima, vi trovate distesi nell'atrio di una sontuosa casa. Il pavimento è ornato di tappeti puliti di recente. Le pareti sono decorate da tappezzerie dai vivaci colori. Grandi candelabri di ottone, lucidati da poco, fiancheggiano l'entrata.

Inoltre, più terrificante del repentino mutamento di ambiente (dalla collina al palazzo) è la foschia grigia che avvolge l'edificio sino a 10 m. di distanza, impedendo la visuale al di là di essa.

Nessun tipo di suono penetra questa foschia. Vedete uno dei muli che accidentalmente si è messo a vagare nella foschia, scomparire improvvisamente alla vista. L'unica cosa che ancora riuscite a notare è la corda che lo tiene legato. Quando decidete di tirare la corda scoprite che il mulo è morto. Non vi è ben chiaro che cosa abbia causato la morte del mulo, tuttavia notate sul suo viso una indescrivibile espressione di panico. Osservate la foschia mentre avanza verso la casa, ma fortunatamente la nebbia non penetra nell'atrio. Le doppie porte che danno sull'entrata maggiore si aprono da sole.

La foschia grigia circonda completamente la residenza e copre tutto il terreno circostante. Nel caso i giocatori decidessero di entrarvi già nel primo round comincerebbero a tossire ed a sentirsi soffocare. Si sentirebbero disorientati accusando nausea e dolorosi crampi. Proverebbero sensazioni da incubo ed il dolore diverrebbe sempre più intenso.

Ogni successivo round, in cui un personaggio rimane avvolto nella foschia, gli causerà 1-6 punti ferita, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro il veleno. Ogni personaggio deve anche effettuare con successo un tiro salvezza contro gli incantesimi, altrimenti il panico si impadronirà di lui costringendolo a fuggire in direzione della casa. La foschia non s'alza mai.

Questa grigia nebbia è un espediente per costringere il gruppo ad entrare in casa. Se è possibile il DM cercherà di non far morire in questo momento alcun personaggio. Anche se le avventure che il gruppo incontrerà nelle sale del palazzo saranno difficili e pericolose i personaggi troveranno, nel corso di queste, i mezzi che gli permetteranno di attraversare la foschia senza pericolo, ritornando così al mondo da cui sono partiti per l'avventura.

L'interno del castello è sontuoso. I muri di pietra sono in genere coperti da pannelli di legno e da tappezzerie. I pavimenti di pietra sono anch'essi ricoperti da tappeti e parquet di legno (grossi tasselli quadrati di legno decorati a colori vivaci). Le stanze sono enormi ed hanno i soffitti alti 9 m. o più. Le porte sono in genere fatte di assi di quercia rinforzate da modanature metalliche. Esse, se non sono indicate come "sprangate", si apriranno spontaneamente dinanzi al gruppo. L'arredamento è ricercato e lussuoso, anche se un po' pacchiano, decorato con generosi intarsi dorati e complessi bassorilievi scolpiti e dipinti con brillanti colori.

Mostri Erranti

È possibile che il gruppo incontri dei mostri erranti all'interno del castello degli Amber e nelle terre di Averogne, eccetto che nella tomba di Stephen Amber. Sia nelle ali est ed ovest, che nella Cappella e nel Sotterraneo sarà usata la Tabella degli incontri coi mostri erranti. Vi sono tabelle di incontro separate relative alla Foresta Interna e ad Averogne.

C'è una probabilità su sei che il gruppo incontri mostri erranti ed in teoria ogni due turni il DM dovrebbe controllare se si verifica un incontro. Però il DM, a sua discrezione, potrà alterare il risultato dei dadi per evitare che i giocatori incontrino sempre gli stessi mostri.

Tabella dei Mostri Erranti (d20)
(Ala ovest, ala est, cappella e dungeon)

Tiro di dado	Mostro	Quantità	Caratteristiche
1	Doppleganger	1-6	CA 5; DV 4*; N° ATT. 1; F 1-12; MV (9m); TS G10; ML 10; AL C.
2	Hobgoblin (servitori)	3-18	CA 6; DV 1+1; N° ATT. 1; F 1-8; MV (9m); TS G1; ML 8; AM C.
3	Isabella Amber†	1	CA 9; M 12°; pf 26; N° ATT. 1; FD-1-4 + incantesimi; MV (12m); TS M12; ML 9; AM C.
4	Statua di cristallo	1-6	CA 4; DV 3; N° ATT. 2; F 1-6/1-6; MV (9m); TS G3; ML 11; AM N.
5	Statua di acciaio	1-4	CA 2; DV 4; N° ATT. 2; F 1-8/1-8; MV (3m); TS G4; ML 11; AM N.
6	Statua di roccia	1-3	CA 4; DV 5*; N° ATT. 2; F 2-12/2-12; MV (6m); TS G5; ML 11; AM C.
7	Lupin	3-12	CA 6; DV 2; N° ATT. 1; F 1-8; MV (12m); TS G2; ML 8; AM L.
8	Lupo mannaro	1-6	CA 4; DV 4*; N° ATT. 1; F 2-8; MV (18m); TS G4; ML 8; AM C.
9	Tigre mannara	1-4	CA 3; DV 5*; N° ATT. 3; F 1-6/1-6/2-12; MV (15m); TS G5; ML 9; AM N.

10	Maghen Caldron	1-4	CA 5; DV 4*; N° ATT. 1; F acido 1-10; MV (12m); TS G4; ML 12; AM N.
11	Maghen Hypnos	1	CA 7; DV 2*; N° ATT. 1; F charme; MV (12m); TS M2; ML 12; AM N.
12	Maghen Galvan	1-3	CA 3; DV 5*; N° ATT. 1; F 3-18 fulmine o a seconda dell'arma; MV (12m); TS G5; ML 12; AM N.
13	Maria Elena Amber††	1	CA 0; G 14°; pf 60; N° ATT. 1; F 1-8 (+3); MV (6m); TS G14; ML 10; AM C. (vedere sotto)
14	Rakasta	2-12	CA 6; DV 2+1; N° ATT. 3; F 1-4 ciascuno; MV (9m); TS G2; ML 9; AM N.
15	Ombra	1-8	CA 7; DV 2+2*; N° ATT. 1; F 1-4+ speciale; MV (9m); TS G2; ML 12; AM C.
16	Scheletro	4-16	CA 7; DV 1; N° ATT. 1; F 1-6; MV (6m); TS G1; ML 12; AM C.
17	Vedova nera	1-3	CA 6; DV 3*; N° ATT. 1; F 1-4+ veleno; MV (6m) (12m nella ragnatela); TS G2; ML 8; AM N.
18	Thoul	1-6	CA 6; DV 3*; N° ATT. 1; F 1-8+ paralisi; MV (12m); TS G3; ML 10; AM C.
19	Guglielmo Amber†††	1	CA 9; M 10°; pf 24; N° ATT. 1; F 1-4+ incantesimi; MV (12m); TS M 10; ML 9; AM C (vedere sotto).
20	Zombi	2-8	CA 8; DV 2; N° ATT. 1; D 1-8; MV (12m); TS G1; ML12; AM C.

† Isabella Amber

Caratteristiche: Fr 12; In 17; Sg 11; Ds 9; Co 10; Ca 15
Oggetti magici: pozione della velocità e anello dell'inganno
Incantesimi:

Primo livello: disco levitante, luce magica, scudo magnetico, ventriloquio.

Secondo livello: invisibilità, chiavistello magico, levitazione, individuazione di un oggetto.

Terzo livello: chiaroveggenza, fulmine magico, protezione da proiettili normali.

Quarto livello: confusione, porta dimensionale, occhio dello stregone.

Quinto livello: passa pareti, muro di pietra.

Sesto livello: barriera anti-magia, disintegrazione.

†† Maria Elena Amber

Caratteristiche: Fo 17, In 10, Sg 11, Ds 14, Co 13, Ca 12.
Oggetti magici: **Spada+1, cotta di maglia + 2 indossata sotto i normali vestiti e un anello di protezione + 1.**

††† Guglielmo Amber

Caratteristiche: Fo 10, In 18, Sg 11, Ds 12, Co 9, Ca 13.
Oggetti magici: **pozione dell'invulnerabilità e stivali della levitazione.**

Incantesimi:

Primo livello: disco levitante, lettura del magico, sonno.
Secondo livello: individuazione del male, chiavistello magico, ragnatela.

Terzo livello: blocca persona, invisibilità nel raggio di 3 m., protezione da proiettili normali.

Quarto livello: metamorfosi, muro di fuoco, occhio dello stregone.

Quinto livello: passa pareti, teletrasporto.

SECONDA PARTE: ALA OVEST

1. ATRIO

L'atrio, già descritto, è completamente vuoto. Solo i membri del gruppo possono entrare nel castello, perché le loro bestie da soma, se spinte verso la porta, non solo rifiuteranno di entrare nel salone, ma opporranno resistenza, cercando, alla prima opportunità, di tornare indietro. Il salone è buio come ogni altra stanza (a meno che non venga specificato diversamente nella apposita descrizione). La grigia foschia impedisce ai raggi del sole di filtrare all'interno della sala da ogni direzione tranne che dal soffitto.

2. IL GRANDE SALONE

Questa stanza è lussuosamente ammobiliata con sedie rivestite di velluto e con tavoli in legno lucido adorni di elaborati intarsi ed arredati con eleganti suppellettili. Tutto il mobilio è addossato contro le pareti ed i tappeti sono arrotolati. Nel centro della sala è stato allestito un ring. In uno dei suoi angoli si trova un uomo, immobile come una statua, con le mani alzate nella posizione di guardia del boxeur. Questa persona indossa pantaloncini di seta ambrata. Noterete subito che la sua pelle ha un colore strano. Seduto vicino al pugile c'è un uomo vestito di sete colorate, trine e velluto. Egli indossa un cappello a larga tesa adorno di una piuma di pavone. Sul suo fianco destro pende, chiusa in una morbida guaina di cuoio, un fioretto dall'impugnatura intarsiata con gemme preziose. Ha capelli neri ondulati e corta barba a pizzo. Due alabardieri stanno di guardia ai lati di quest'uomo riccamente vestito. Anche la carnagione degli alabardieri ha un aspetto strano, simile a quella del pugile. Quella dell'uomo vestito sfarzosamente non appare, invece, diversa dal normale.

Tutte le sedie, poste lontano dal ring, sono rivolte verso di esso. Nel centro di ogni sedia, sospesi a mezz'aria, si notano due occhi rossastri che si girano a guardarvi.

Il pugile è un Maghen (CA7; DV3+2; pf24, N° ATT. 2; F1-3 ciascuno; MV (12m.); TS G5; ML9, AM N), un essere creato da un incantesimo speciale (vedere **Nona Parte: i Nuovi Mostri**). Questi Maghen o uomini magici, creazioni della famiglia Amber, sono pugili provetti, allenati dalla famiglia degli Amber per fornire eccitanti esibizioni. Anche i due alabardieri sono dei Maghen (CA2; DV3+2; pf19 ciascuno; N° ATT. 1; F1-10; MV (6m); TS G4; ML9; AM N). L'uomo riccamente vestito è Jean Louis Amber (CA2; G12°; pf54; N° ATT. 1; F1-8+2; MV (6m); TS G12; ML10; AM C). Sotto i suoi ricchi panni indossa una **cotta di maglia+2**. La sua arma è una **spada+2**. Quando dà il comando "combatti" il pugile inizia a combattere. Quando dà il comando "Uccidi" tutti e tre i Maghen attaccano il gruppo. Quando dà il comando "Stop!" tutti e tre i Maghen arrestano il combattimento.

Jean Louis è l'unico individuo in grado di comandare i Maghen. Jean Louis è l'allenatore e il manager del Maghen pugile. Appena il gruppo fa il suo ingresso nel salone egli tenterà di organizzare un match di boxe tra il suo Maghen ed uno sfidante scelto fra i personaggi del gruppo. Egli offre anche una posta (e questa potrebbe essere aumentata o diminuita a discrezione del DM ed a seconda di come si prospetta il match) sino alla somma massima di 10.000 mo. Tali scommesse devono essere garantite in contanti, in quanto Jean Louis non fa credito.

Il gruppo non è obbligato ad accettare il match, ma può rifiutare e lasciare la stanza senza subire penalità. Nel caso invece decida di accettare l'incontro questo sarà disputato sulla durata delle cinque riprese. Il contendente non può usare armi od indossare protezioni. Può comunque affrontare l'incontro previo ricorso a qualche espediente magico, se pensa che questo possa essere d'aiuto. Una ripresa di boxe equivale ad un minuto di combattimento pugilistico (ovvero a 6 round di combattimento). All'inizio di ogni ripresa il gruppo può gettare la spugna per salvare il proprio campione da ulteriori ferite. Se il gruppo *getta la spugna* il concorrente è dichiarato automaticamente sconfitto.

Nel combattimento sul ring, devono essere seguite le normali procedure del combattimento; tuttavia i personaggi possono causare solo 1-2 punti ferita (oltre agli eventuali bonus). Il Maghen può provocare 1-3 punti ferita. Se lo sfidante resiste per due riprese (ad es. se gli rimangono ancora 1 o più punti ferita alla fine del secondo "round"), Jean Louis ricompenserà il gruppo con 1 moneta d'oro in più (oltre alla posta già messa in palio). Se lo sfidante resiste per 3 riprese la ricompensa sarà di 10 mo.; per 4 riprese 100 mo. e se il concorrente arriverà alla fine delle 5 riprese, Jean Louis pagherà 1.000 mo.. Se lo sfidante vince Jean Louis pagherà 10.000 mo.. Queste scommesse non sono cumulabili. Jean Louis pagherà solo la somma più alta guadagnata dallo sfidante.

Ci sono 3 modi per vincere il match:

a) Se ciascuno dei due combattenti viene ridotto a 0 punti ferita, muore.

b) Ogni volta che uno dei due colpisce causando il massimo danno ottenibile, vi sono 5% di probabilità che mandi l'avversario "K.O.". Il perdente viene portato fuori e ci vorranno da 1 a 10 round per riprendere conoscenza.

c) Un pugile può anche vincere ai punti. Basta totalizzare la somma dei danni subiti nei 5 round e vedere chi ha causato maggiori danni per singola ripresa. In caso di parità il Maghen vince il match. Chi risulterà vincitore della maggior parte dei round viene dichiarato vincitore ai punti (a meno che non sia stato ucciso o mandato K.O.).

Gli occhi oscillanti al centro delle sedie appartengono agli altri membri della famiglia Amber, che hanno utilizzato gli incantesimi **occhio dello stregone** e **creazione spettrale**, per potersi gustare il match. Jean Louis nasconde 20.000 mo. in un forziere di ferro (chiuso a chiave) celato nel pavimento. Il gruppo ha la possibilità o di vincere tutte o parte delle monete oppure tentare di attaccarlo e portargli via tutto. Il resto della famiglia Amber non interferisce in caso di aggressione, anche se Jean Louis viene ucciso



3. LO STUDIO

La stanza è rivestita di pannelli di mogano verniciato. Nel muro a sud si trova un grande camino di marmo. Tutta la mobilia un tempo presente nella stanza è stata portata via, tranne un forziere rinforzato con listelle di ferro che è stato abbandonato nell'angolo sud-est della camera. Attorno al caminetto sono sparse una dozzina circa di lenzuola e coperte. Vicino a queste vi sono dodici umanoidi dai tratti del volto felini e indossanti corazze di cuoio.

Gli esseri-gatto sono dei rakasta (CA 6; DV 2+1; pf 10 ciascuno; N° ATT. 3; F 1-4 ciascuno; mbv (9m.); TS G2°; ML 9; AM N). Attaccheranno armati dei due artigli di ferro che coprono le zampe e con il morso delle zanne. Per ulteriori informazioni vedere la **Nona Parte: i Nuovi Mostri**.

I rakasta, con il permesso della famiglia Amber, hanno trasformato lo studio in una tana. Nell'angolo più lontano della stanza c'è un forziere di legno che contiene il tesoro dei rakasta: 6.000 mo., 2.000 mp. ed una grande chiave d'argento del valore di 500 mo. che può essere usata per aprire il cancello d'argento del sotterraneo che dà su Ave-roigne (**parte 6**).

4. SALA DA PRANZO

Appena entrati, vedete una sala da pranzo in avanzato stato di abbandono. Dopo pochi minuti 12 uomini e 12 donne, vestiti lussuosamente, entrano camminando nella stanza, dopo essere passati attraverso il muro a sud ed iniziano a sedersi attorno al tavolo. Appena i 24 convitati sono entrati, l'aspetto della stanza muta miracolosamente, tanto da apparire perfettamente ordinata. Se vi concentrate attentamente potrete notare le vere condizioni della stanza mascherate dalla sottile visione illusoria che state percependo.

Infatti i 24 ospiti del banchetto sono quasi totalmente trasparenti. 17 di loro sono essere umani, 3 sono elfi, 2 sono nani e 2 sono halfling. A lato delle 24 sedie già occupate vi sono altre 12 sedie vuote con i posti davanti perfettamente apparecchiati. Di fronte alle sedie vuote vi sono dei cartellini con i nomi dei componenti del gruppo.

Le figure simili a fantasmi non hanno alcuna consistenza fisica e non possono essere toccate, né fatte sparire. Ogni oggetto gettato contro di loro li attraversa come se in quel luogo non esistesse nulla. Le figure non comunicano con i personaggi, né li notano; almeno così pare.

Ogni giocatore ha un turno completo per decidere dove sedere al tavolo del banchetto. Dopo un turno, tutte le sedie rimaste vuote, i cartellini e la posateria relativi ai posti non occupati dai personaggi scompaiono. Una volta che tutti quelli intenzionati a sedersi hanno preso posto, la doppia porta sita al termine della doppia rampa di scale (nel muro nord) si aprirà e camerieri fantasma inizieranno a servire il pranzo, portata per portata. Anche i camerieri sono trasparenti come il cibo che recano ai convitati del banchetto. Il cibo portato ai nostri "eroi" sembra però normale. La prima portata è una zuppa di cipolle con crostini e formaggio fuso, servita con un soave vino ambrato. Il secondo piatto è un'insalata mista. Il piatto principale (la terza portata) è un roast-beef, accompagnato da pane bianco e funghetti in salsa di vino, piselli e vino rosso. La portata finale è uno strudel di mele con brandy.

I personaggi seduti a tavola possono gustare una o più portate secondo il loro gusto, oppure rifiutare. Quasi tutti i piatti sono magici. Per avvalersi o subire gli effetti magici del cibo bisogna mangiarne una porzione intera. Tutti i personaggi devono aver dichiarato se hanno mangiato o meno un tipo di cibo prima che si siano verificati gli effetti. Ogni portata può scatenare i suoi effetti (nei riguardi di un solo personaggio) solo una volta per partita.

Questi sono gli effetti del cibo:

Zuppa di cipolle: Colui che la mangia deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il personaggio fallisce il TS guadagna 1-4 punti ferita (permanent). Se il TS fallisce non accade nulla.

Vino ambrato: cura qualsiasi malattia o cecità, neutralizza gli effetti del veleno ingerito dal personaggio e/o fa recuperare istantaneamente ogni punto ferita perso. Se il personaggio è perfettamente sano non ha alcun effetto.

Insalata mista: una delle caratteristiche di abilità del personaggio guadagna 1-2 punti mentre un'altra ne perde 1-2 (scegliete la caratteristica a caso, con un tiro di dado).

Entrambi gli effetti possono influenzare la stessa caratteristica. (N.B. nessuna caratteristica può superare i 18 punti o essere inferiore ai 3).

Roast Beef: questo cibo non è incantato, però è tenero, gustoso e roseo al centro.

Pane Bianco: Colui che lo mangia deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il TS riesce il personaggio diviene permanentemente immune al digiuno anche prolungato. Se, invece, fallisce il personaggio avrà, d'ora in avanti, bisogno di una quantità di cibo doppia rispetto al normale.

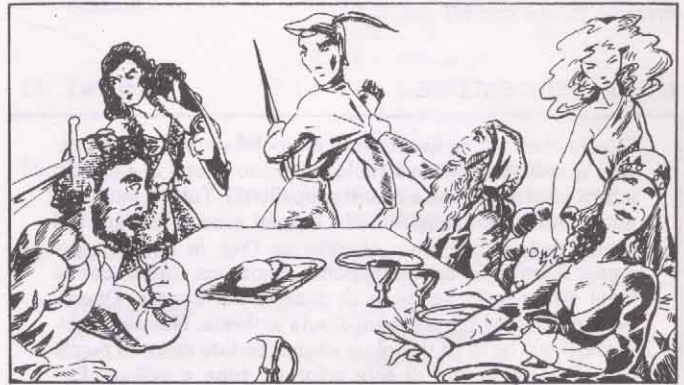
Piselli: non sono magici.

Funghetti in salsa di vino: Fate effettuare un tiro salvezza contro il veleno. Se il TS riesce il personaggio guadagnerà un bonus di +4 su ogni ulteriore tiro salvezza contro il veleno. Se il TS fallisce il personaggio muore per gli effetti del veleno contenuto nei funghi velenosi.

Vino rosso: il vino causa una sbornia magica che dura per 2-12 turni.

Strudel di mele: fate effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi. Se il TS riesce non accade nulla. Se il TS fallisce il personaggio acquisisce le capacità dell'ESP (allo stesso modo dell'incantesimo) una volta alla settimana.

Brandy: Fate effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il TS fallisce il personaggio perde la propria consistenza corporea e diviene parte del gruppo del banchetto (per sempre) assumendo le fattezze di un fantasma. Se invece il TS riesce, non accade nulla.



5. IL SALONE DEGLI SPECCHI

Entrate in un ampio e lungo corridoio che si allunga in direzione est-ovest. Nel centro del salone si trova un tappeto rosso largo 3 m. steso tra la porta ovest e quella est. Il soffitto è alto circa 8 m. Vicino alla parete est del salone si stende una passerella che attraversa la stanza ad una altezza di 5 m. circa da terra. Sull'altro lato della passerella vi è una doppia porta. Migliaia di specchi da 25 mq. sono inseriti nei muri e sul soffitto. L'effetto visivo provocato dalle vostre torce riflesse negli specchi ricorda uno storno di lucciole. Il pavimento del salone, nei punti lasciati scoperti dal tappeto rosso, è costituito da marmo bianco lucidato. Il muro è così splendente che potete specchiarvi sulla sua superficie. Su ambedue i muri vi è una serie di candelabri di ottone lucidato e dal soffitto pendono lampadari a braccia, di cristallo. Tutti gli accessori per illuminazione sono forniti di candele (spente).

Quando tutti i personaggi si trovano all'interno del salone o appena le circostanze lo consentiranno, tutte le porte della sala si apriranno improvvisamente e si richiederanno poi con fracasso. La corrente d'aria così generata spegnerà tutte le fonti di luce nella sala, anche se magiche.

Se qualcuno nel salone tenterà di riaccendere una fonte luminosa o invocare un incantesimo di luce, tutte le candele del salone si accenderanno magicamente con un lampo abbagliante. Tale luce si rifletterà sui muri, sul soffitto, sul pavimento e sui candelabri e lampadari scintillanti. La luce creata sarà così violenta che tutti i personaggi rimarranno abbagliati per qualche tempo. Tutti i personaggi dovranno effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o resteranno accecati per 3-18 turni ciascuno. Coloro che avranno effettuato con successo il TS resteranno accecati solo per la metà del tempo stabilito dal tiro del dado.

Ogni volta che le candele si accendono, la stanza resterà illuminata come se fosse stato lanciato un incantesimo di **luce persistente**. Nel momento in cui un personaggio riacquisterà la vista, mentre si trova nella stanza, sarà capace di vedere normalmente. Il DM può dire ai personaggi che la loro cecità non è permanente, ma non dovrà dire per quanto tempo durerà.

L'idea base di questa area di incontro è quella di verificare l'inventiva dei personaggi una volta posti davanti alla prospettiva di una temporanea perdita della vista. Si deve controllare normalmente la possibilità di incontro con mostri erranti. Il DM userà ogni prudenza nel organizzare un incontro di un gruppo temporaneamente accecato con dei mostri.

6. RIPOSTIGLIO DELLA BIANCHERIA

Siete davanti ad un ripostiglio colmo di scaffali di biancheria pulita asciugamani, sapone, ed altri articoli per la casa.

Tranne le cose descritte il resto del ripostiglio è vuoto.

7. STANZA DELLA SERVITÙ

Questa stanza sembra essere stata l'alloggio della servitù della famiglia Amber. Ora la stanza è completamente piena di ragnatele. Vi sono tre ragni giganti sulle tele.

La stanza è diventata una tana di Aranea. Tre Aranea (CA 7; DV 3**, pf 18, 16, 14; N° ATT. 1; F 1-6 + veleno e incantesimi; MV (6 m) nella ragnatela (12 m); TS M3; ML 8; AM C; vedi la 9ª Parte, i Nuovi Mostri, vivono nella tana. I loro incantesimi sono:

Aranea N° 1 - **Primo livello: Charme, Luce magica**
Secondo livello: Creazione spettrale.

Aranea N° 2 - **Primo livello: Lettura del magico, Ventriloquio.**
Secondo livello: Individuazione del male.

Aranea N° 3 - **Primo livello: Disco levitante, Sonno.**
Secondo livello: Luce persistente.

Il tesoro degli Aranea si trova in una scatola di legno invischiata tra le trame della tela. La scatola contiene 5 gemme del valore di 500 MO, 100 MO, 10 MO, 100 MO e 50 MO più due pezzi di gioielleria del valore di 1500 MO e 1400 MO.

8. STANZA DELLA SERVITÙ

La maggior parte del pavimento di questa stanza è ricoperta da una sostanza viscosa e appiccicaticcia di colore verde. L'unica parte non coperta da tale sostanza è una piattaforma sopraelevata da terra di circa 60 cm. e formata da una piccola pietra di 120 cm², posta accanto al muro est. Cementato nella piattaforma vi è un forziere di pietra a forma di cubo di 90 cm di lato. L'intero soffitto è di colore nero grigiastro.

Il pavimento è coperto da melma vischiosa (CA sempre colpo a segno; DV 10*; pf 52; N° ATT. 1; D speciale; MV (30 cm); TS G1; ML 12; AM N). La Melma Vischiosa su tutta l'area ricoperta ha una profondità di 60 cm. Copre una tal quantità di volume che può causare 10 punti ferita invece che 2. Tuttavia attacca come un mostro da 2 DV.

Attaccato al soffitto vi è un enorme protoplasma nero (CA 6; DV 10*; pf 56; N° ATT. 1; D 3-24; MV (6 m); TS G5; ML 12; AM N). Il protoplasma nero aggredisce chiunque tenti di arrivare al forziere volando o levitando.

Se i personaggi arrivano ad una distanza di 150 cm dalla piattaforma e dal forziere, noteranno che ambedue hanno un aspetto umido. Infatti sono coperti da melma vischiosa (CA 8; DV 3*; pf 19; N° ATT. 1; D 2-16; MV (90 cm); TS G2; ML 12; AM N).

Il forziere ha un pesante coperchio di pietra che può essere sollevato solo da una forza combinata per un totale di 25 punti-forza. Nel forziere vi sono 3000 MO, 1000 MP, un **bastone guaritore**, una **spada +2** (Intelligenza 9, Ego 11, Volontà 22, AM N); (**Individuazione del magico - Scopri trappole - Individuazione dei passaggi inclinati**).

9. CAMERA DA LETTO

Questa è una camera da letto riccamente ammobiliata. Il letto è più lungo del normale. In piedi, a fianco del letto, vi è un essere alto circa 2,40 m con il corpo di uomo e la testa di leone. Porta sulla testa una corona d'oro ed indossa una cotta di maglia dorata.

Questo individuo è Riccardo Amber, il "Cuor di Leone" (CA 2; G 10*; pf 43; N° ATT. 1; F 1-8 (+6); MV (6 m); TS F10; ML 11; AM C; Fr 18, In19, Sg 10, Ds 12, Co 11, Ca 15). Riccardo è un guerriero di 10°

livello il cui aspetto è stato alterato da un incantesimo. È praticamente il capo dei Rakasta della stanza n° 3, **Lo studio**. Se decide di combattere attacca lanciando un terribile ruggito. Chiunque abbia la sventura di sentire il suo ruggito deve tentare un tiro salvezza contro gli incantesimi o subirà un effetto analogo a quello provocato da una **Bacchetta della paura**. Richard ha una **Coraza di piastre + 2**, e una **Spada +3**, e reca con sé una **Pozione velenosa**. La sua corona vale 3800 MO.

10. CAMERA DA LETTO PRINCIPALE

La stanza è una camera da letto ricca di ornamenti. Nel mezzo di essa vi è un ampio letto a quattro piazze con un baldacchino con le tende abbassate.

Se il gruppo guarda, con cautela, oltre le tende vedrà un individuo apparentemente addormentato sotto le coperte. La figura è completamente nascosta dalle coltri del letto. Il gruppo noterà che la figura sotto le coperte è più grande di un uomo medio e entra a malapena nel letto.

L'individuo nascosto sotto le coperte è un orco (CA5; DV 4+1; pf 25, N° ATT. 1; F 1-10; MV (9 m); TS G4; ML10; AM C) vittima di un incantesimo che gli fa credere di essere Janette Amber. L'orco indossa una vestaglia da notte di seta molto stretta, dal momento che è di parecchie misure più piccola. Questo orco assassinò Janette Amber, la proprietaria della vestaglia e, da quel momento, si è immedesimato in lei. Per cui, adesso, l'orco si veste con gli abiti di Janette, dorme nel suo letto, etc etc. Il cadavere di Janette è nascosto nella cappa del camino che si trova sulla parete nord.

Se l'orco viene svegliato tenterà di recitare il ruolo del bravo padrone di casa. Per sua sfortuna non ha padronanza del linguaggio e i suoi modi sono goffi, cosicché commetterà tante e tali gaffes, che alla fine diventerà furibondo ed attaccherà il gruppo.

11. CAMERA DA LETTO

Questa è un'altra camera da letto ammobiliata con mobili lussuosi. Sul letto se ne stanno seduti due esseri umanoidi, pallidi e alquanto trasparenti, il cui corpo sembra costituito da una densa foschia. Uno degli esseri ha l'aspetto di un uomo di mezza età mentre l'altro assomiglia vagamente ad una donna dall'aspetto matronale.

I due esseri sono spettri (CA 3; DV 4**; pf 18 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-6 + risucchio d'energia; MV (12 m.) volando (24 m.); TS G4*; ML 12; AM C.). Essi attaccano appena vedono il gruppo. Una cassaforte ha un lucchetto che nasconde una trappola che, se non viene scoperta e disinserita in tempo, causerà la fuoriuscita di una nuvola di spore mortali (3m. x 3m.) verso l'esterno, nel momento in cui la cassaforte sarà aperta incautamente. Chi si troverà nel raggio di questa nube morirà, se non riuscirà ad effettuare con successo un tiro salvezza contro il veleno. La cassaforte contiene 5000 mo.

12. LA CUCINA

Questa stanza è un'ampia cucina ampiamente dotata delle normali attrezzature per cucinare. Vedete una dozzina di hobgoblin dall'aspetto spettrale che indossano una livrea dal colore ambrachiaro, intenti a preparare un ricco pranzo. I servi hobgoblin ed il cibo che stanno preparando sono completamente trasparenti.

Gli hobgoblin stanno freneticamente apprestando il cibo per il banchetto degli spettri (vedi stanza n° 4 **La sala da pranzo**). Essi non possono essere colpiti con le armi o con la magia e, a loro volta, non possono toccare i personaggi. Ignoreranno completamente il gruppo senza interessarsi a quello che fanno i suoi membri. Oltre alle normali apparecchiature da cucina ed alla presenza degli hobgoblin-spettro, il resto della stanza è vuota.

Nel muro sud si trova una rampa di scale che porta ad un gruppo di doppie porte in alto. Le porte si aprono su di un passaggio sopraelevato con soffitto ad arcate che passa sopra il **Salone degli Specchi** (stanza n° 5) e si affaccia sulla **sala da pranzo** (stanza n°4). I servi usano tale passaggio per portare le vivande dalla cucina alla sala da pranzo senza disturbare gli ospiti.

PARTE TERZA: LA FORESTA INTERNA

Un enorme edificio ottagonale con sette cupole è stato trasformato in una foresta al coperto. Le sette cupole sono fatte da spessi pannelli di vetro chiaro che lascia filtrare i raggi del sole all'interno della foresta giardino. Le cupole sono alte circa 30 cm. Vi sono molti alberi di vario tipo alcuni che raggiungono l'altezza di 24 m. Qui sono stati piantati anche numerosi tipi di erbe, fiori e arbusti. In mezzo alla foresta serpeggiano i meandri di un corso che si allarga in una pozza, quasi una fontana, proprio al centro del giardino. La parete nord-ovest del giardino si erge verso l'alto fino a formare un'altura di 6 m. Attraverso il giardino passa un sentiero largo 3 m.

Il sentiero fu progettato ad arte per permettere una lieta "passeggiata" ai membri della famiglia Amber. In questo luogo le piante sono cresciute così fittamente che i personaggi hanno una visuale limitata a circa 3m. su ogni lato del sentiero. Al di là di quest'area la foresta è cresciuta così fitta che nessuno riesce a penetrarla con la vista.

Mentre il movimento sul sentiero è del tutto normale, il movimento al di fuori di esso è dimezzato a causa dell'intreccio di alberi e rami. In più, se un personaggio, allontanandosi dal sentiero, viene perso di vista, ha la possibilità di perdersi (1-2 su un d6). Se tutto il gruppo si perde, il DM tira un dado ad 8 facce per determinare in quale direzione il gruppo si muove (1-Nord 2-Nordest 3-Est 4-Sudest 5-Sud 6-Sudovest 7-Ovest 8-Nordovest). Per scoraggiare ulteriormente il cammino al di fuori del sentiero, la famiglia degli Amber ha disseminato una serie di trappole con pali appuntiti sul fondo. Ogni trappola può causare da 2 a 12 punti ferita a chiunque vi cada dentro e si aprirà sotto il primo individuo che vi passerà sopra. Gli Amber hanno anche piantato una serie di barriere impenetrabili di arbusti spinosi. Il passaggio del corso d'acqua, se non avviene sul ponte, fa perdere un intero turno.

Nella foresta interna non ci sono stanze; tuttavia vi sono una serie di aree di incontro. Tali aree si incontreranno durante il cammino del gruppo lungo il sentiero. L'area nella quale può avvenire un incontro è segnata sulla mappa. La foresta è illuminata dalla luce solare e non c'è alcun bisogno di fonti luminose supplementari.

Mostri erranti

Qui sotto vi diamo una tabella speciale per gli incontri con mostri erranti. Quando il gruppo si trova sul sentiero della foresta interna, controllate la possibilità di un incontro solo ogni due turni (1 possibilità su 6). Invece quando il gruppo vaga al di fuori del sentiero effettuate il controllo ogni turno.

Mostri erranti nella foresta (d8)

Tiro del dado	Mostro	Quantità	Caratteristiche
1	Grizzly	1-4	CA 6; DV 5; N° ATT. 3; F 1.4/1.4/1.8; MV 36 m (12 m); TS G2; ML 8; AM N.
2	Centauro	1-6	CA 5; DV 4; N° ATT. 3; F 1-6 ciascuno; MV 54m (18 m); TS G4; ML 8; AM N.
3	Falco gigante	1-3	CA 6; DV 3+3; N° ATT. 1; F 1-6; MV 135 m (45 m); TS G2; ML 8; AM N.
4	Isadora Amber†	1	CA 9; M 11°; N° ATT. 1; F 1-4 + incantesimi; MV 36 m (12 m); TS M11; ML 9; AM C.
5	Hagodessa	1-4	CA 5; DV 4+2; N° ATT. 2; F 0 + ventose 2-16; MV 45 m (15m); TS G2°; ML 9; AM N.

6	Tafano predatore	2-12	CA 6; DV 2; N° ATT.1; F 1-8; MV 27 m (9 m), volando 54 m (18m); TS G1°; ML 8; AM N.
7	Serpente a sonagli gigante	1-2	CA 5; DV 4°; N° ATT.2; F 1-4+ veleno; MV 36 m (12m); TS G2°; ML 8; AM N.
8	Donnola gigante	1-4	CA 7; DV 4+4; N° ATT. 1 + speciale; F 2-8; MV 45 m (15m); TS G3°; ML 8; AM N.

†Isadora Amber

Caratteristiche: Fr 11, In 18, Sg 14, Ds 14, Co 9, Ca 15.

Oggetti magici: pozione del **controllo animale** e un **anello del controllo delle piante**. Incantesimi:

Primo livello: charme, individuazione del magico, lettura del magico, sonno.

Secondo livello: individuazione dell'invisibile, ESP.

Terzo livello: Dissolvi magie, infravisione, respirare sott'acqua.

Quarto livello: charme (mostri), crescita dei vegetali, terreno illusorio.

Quinto livello: blocca mostri

13. LA FORESTA DEL FATO

Qui il sentiero corre in direzione sudest-nordovest, avanzando con una serie di serpentine. Gli alberi che costeggiano questa parte del sentiero sono i più grandi che abbiate mai visto.

Sei alberi fra quelli che si trovano lungo questa parte del sentiero sono alberi assassini (CA 5; DV 6; pf 27 ciascuno; N° ATT. 5; F speciale; MV nessuno; TS G3°; ML 12; AM N; per ulteriori informazioni vedere la **Nona Parte: i Nuovi Mostri**. Gli alberi aspetteranno ad attaccare sino a quando non avranno la maggior parte del gruppo a tiro dei rami tentacolati. Su ciascun lato del sentiero vi sono tre alberi assassini. Un'altra dozzina di alberi assassini si trovano nell'area di incontro ad ovest, ben lontani dal sentiero. Se il gruppo dovesse avventurarsi fuori dal sentiero il DM dovrebbe fare in modo che avvengano almeno alcuni incontri.

14. LA PAURA DELLE OMBRE

Sentite i rami frusciare su ambedue i lati del sentiero. Ai limiti della vostra visuale potete scorgere un gruppo di ombre bizzarre che sembrano seguirvi sui due lati della via.

Queste figure sono solo illusioni e lo scotimento dei rami è ottenuto artificialmente. Questo incontro dovrebbe tenere sui chi vive i personaggi mantenendoli nell'incertezza sulla reale consistenza dei pericoli che incontrano.

15. LA VERGINE E L'UNICORNO

Vedete una giovane dalla pelle ambrata e dai lunghi capelli dorati addormentata nel mezzo del sentiero. Vicino a lei sta dormendo un unicorno. La ragazza indossa un abito giallo dello stesso colore delle margherite. Ha la testa adagiata su un mantello arrotolato di color zafferano e con un braccio cinge un piccolo cofanetto di legno.

La donna non è altro che un drago dorato sotto forma umana. Il drago dorato è molto giovane (CA-2; DV 8**; pf 36; N° ATT. 3 più soffio che può usare solo quando è in forma di drago, oppure incantesimi; F 2-8/2-8/6-36 più soffio e incantesimi; MV 27 m. (9m.) volando 72m. (24m.) solo in forma di drago altrimenti 36m. (12m.); TS M8°; ML 10; AM L.). Nella forma umana il drago ha la possibilità di attaccare solo con i suoi incantesimi:

Primo livello: charme, luce magica, protezione dal male, sonno.

Secondo livello: Individuazione del male, ESP, scassinare, chiavistello magico.

Terzo livello: dissolvi magie, blocca persona, protezione da proiettili normali, respirare sott'acqua.

Nel cofanetto nasconde 4000 mo. Si noti che poiché la foresta è infiammabile, il drago aliterà gas invece di fiamme.

L'unicorno (CA 2; DV 4*; pf 18; N° ATT. 3; F 1-8 ciascuno; MV 72m. (24m.); TS G8°; ML 7; AM L) è un amico del drago dorato e combatterà per difenderlo.

Il drago dorato non sa nulla di cosa ci sia al di là della foschia grigia, poiché non lascia mai la foresta interna.



16. IL LAMENTO DEL CAPRONE

Un ponte di legno largo 3m. attraversa un corso d'acqua sinuoso. Il sentiero continua oltre il ponte. Sulla spalletta del ponte del lato a voi più vicino vedete un umanoide con testa e corna da caprone che dirà: "Ti prego non mangiatemi signor troll, i miei fratelli, che sono dietro di me, sono più grossi e grassi di quanto sia io!"

Una profonda voce roca risponde da sotto il ponte, "Va bene, puoi passare. Aspetterò i tuoi fratelli". Il caprone a questo punto oltrepassa il ponte.

Non sorprenderà che sotto il ponte vi sia la dimora di un troll (CA 4; DV 6+3**; pf 30; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; MV 12m.; TS G6°; ML 10; AM C;). A meno che non venga ingannato in qualche modo, egli aggredirà il gruppo se oseranno avventurarsi entro quest'area d'incontro, scambiando erroneamente il gruppo per i fratelli più vecchi del caprone

17. UN SACCO DI COCCODRILLI

Il fiume che scorre attraverso la foresta è popolato di coccodrilli. Se il gruppo passa ad una distanza di 3m. dalla riva del fiume (camminando fuori dal sentiero) oppure tenta di passare al di là del fiume (tranne che per il ponte), incontrerà da 1 a 8 coccodrilli (CA 5; DV 2; pf 9 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-8; MV 27m. (9m.); TS G1°; ML 7; AM N).

18. LA FONTE DELLA MORTE

In mezzo alla foresta coperta si trova una polla d'acqua circolare. La polla è alimentata dal corso d'acqua che scorre attraverso la foresta. Nel centro della polla vi è una fontana in pietra scolpita in forma di tre gargoyles intrecciate. I gargoyles spruzzano acqua dalla bocca. Incassato sotto al terzetto di statue vedrete il coperchio di un cofano metallico. Il cofano è chiuso da un lucchetto.

I gargoyles sono solamente statue in pietra. Il vero pericolo si trova all'interno della fontana. Infatti la fontana è la tana di un'ameba gigante (CA 9; DV 15; pf 68; N° ATT. 1; F 2-12; MV 9m.(3m.); TS G7°; ML 10; AM N per ulteriore informazione vedere la **parte Nona: i Nuovi Mostri**). L'ameba gigante copre l'intero fondo della fonte ed è nascosta in mezzo al fango, coperta da alghe, piante acquatiche e monete di rame gettate nella fontana come "portafortuna". (Il DM può decidere di dare a quel personaggio che getterà una moneta di rame nella fontana un bonus di +1 nel colpire e nel ferire in un eventuale scontro contro l'ameba). Il cofano è chiuso ma non è protetto da trappole. Contiene 3000 mo. più una grossa chiave d'argento del valore di 5000 mo. che può essere usata per aprire il cancello d'argento del sotterraneo che dà su Averogne (**parte 6**).

19. LE GHIANDE DEL RE MIDA

Gli alberi che si trovano ai lati del sentiero tortuoso sono per lo più querce. Notate la presenza di sei scoiattoli ambrati saltellanti da pianta a pianta per raccogliere ghiande. Quando uno di essi tocca una ghianda, questa sembra mutarsi in oro. Lo scoiattolo allora prende la ghianda dorata e corre a portarla in un foro scavato nel tronco di un grande albero.

Gli scoiattoli sono magici. Vivono esclusivamente cibandosi di ghiande d'oro ed hanno la capacità di trasformare in oro solo le ghiande. Sfortunatamente gli scoiattoli possono sopravvivere solo nel loro habitat naturale: la foresta interna e muoiono se portati in un ambiente diverso. Dentro la tana degli scoiattoli vi sono 400 ghiande che valgono 5 MO ciascuna. I sei scoiattoli (CA 8; DV 1/2; pf 1 ciascuno; N° ATT. 1; F 1; MV 36m. (12m.); TS UC; ML 10; AM N) difenderanno il loro mucchietto di cibo prezioso, guadagnato con duro lavoro. Tenete presente che il loro morso e il loro tocco non tramuta in oro il personaggio attaccato. Comunque, ogni attacco portato agli scoiattoli, scatena automaticamente un contrattacco dell'orda dei cacciatori provenienti dell'area di incontro **20**.

20. L'ORDA DEI CACCIATORI

Il pendio della collina improvvisamente si anima quando un gruppo di cavalieri sbucca, alla carica, da una voragine aperta sul fianco del colle.

Questa è l'orda dei cacciatori che perlustra la foresta interna. I piccoli animali avvertono l'orda quando degli intrusi si avvicinano alle loro tane. I cavalieri sono lupin e rakasta. I due lupin (CA 6; DV 2; pf 9 ciascuno; N° ATT. 1, F 1-10 o 1-8; MV 36m. (12m.); TS G2°; ML 9; AM L per altre informazioni vedere la **parte nona** relativa ai **Nuovi Mostri**) cavalcano lupi mannari (CA 6; DV 4+1; pf 19 ciascuno; N° ATT. 1; F 2-8; MV 45m. (15m.); TS G2°; ML 8; AM N) e caricano lancia in resta prima di passare alla spada. I due rakasta (CA 6; DV 2+1; pf 10 ciascuno; N° ATT. 3; F 1-4 ciascuno; MV 27m. (9m.); TS G2°; ML 9; AM N); cavalcano tigri dai denti a sciabola (CA 6; DV 8; pf 36 ciascuno; N° ATT. 3; F 1-8/1-8/2-16; MV 45m. (15m.); TS G4°; ML 10; AM N. I lupin e i rakasta sono condotti da André-David Amber (CA 6; G 9°; pf 40; N° ATT. 1; F 1-10+2 o 1-6+4; MV 36m. (12m.); TS G9°; ML 10; AM C; (Fr 17; In 12; Sg 9; Ds 11; Co 10; Ca 12). La sua forma è stata mutata da un incantesimo che lo ha trasformato in un bizzarro animale: ha il corpo ricoperto da pelame nero e irsuto, i suoi occhi sono rosso vivo e, benché abbia conservato le mani, si trova al posto delle gambe due zoccoli da caprone. André-David cavalca un'alce gigante (CA 6; DV 8; pf 36; N° ATT. 1; F 1-12; MV 36m. (12m.); TS G4°; ML 7; AM N. Al suo primo assalto esegue una carica con la lancia, poi combatte, corpo a corpo, con una **mazza + 2**. Possiede, inoltre, una pozione per il **controllo animale**. Fu André-David a progettare la foresta ed ora la patuglia regolarmente con l'orda dei cacciatori.

21. UNA SELVAGGIA COLLEZIONE

Vedete che il sentiero davanti a voi curva verso destra. Avete la strana sensazione di essere osservati. Una rapida occhiata alla foresta interna vi permetterà di notare che tutte le piante dell'area sembrano avere un volto che si gira e vi segue con lo sguardo mentre vi muovete.

Questa è un'altra area progettata per tenere il gruppo sul chi vive. I volti sui fiori e sulle piante sono in realtà **creazioni spettrali ed occhi magici** evocati dai membri della famiglia Amber.

22. I FIORI DEL MALE

Gli alberi attorno alla curva sono insolitamente radi ed il terreno attorno alle piante è ricco di piante grasse e fiori giganteschi. Vi sono due tipi di fiori, alcuni sembrano gigli acquatici di colore ambrato, altri invece, sembrano rose bianche. I petali dei gigli sono chiusi, mentre quelli delle rose sono aperti.

Le erbe ed i fiori presenti in questa area possono essere tutti pericolosi per gli incauti. I dorati gigli acquatici sono in realtà fiori di loto ambrati (CA 9; DV 1/2; pf 3 ciascuno; N° ATT. 1; F 12x12 m. di polline, quelli che respirano il polline della nube devono effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o cadono in un sonno profondo per 4-16 turni; MV 0; TS UC; ML 12; AM N; per maggiori informazioni vedere la **parte nona** relativa ai **Nuovi Mostri**). Vi sono 20 fiori di loto ambrati. Ogni individuo, che cade in preda al sonno, ha il 50% di probabilità di cadere addormentato fuori dal sentiero, dove l'erba "assassina" che cresce ai lati del sentiero è pronta ad attaccarlo (CA 9; DV 20; pf 90; N° ATT. 1; F afferra e imprigiona chiunque gli arrivi a tiro; MV 0; TS UC, ML 12; AM N; per ulteriori informazioni vedere la **parte nona** relativa ai **Nuovi Mostri**). Anche se la vittima riesce ad alzarsi in piedi non riuscirà a combattere fino a che le sue braccia rimarranno imprigionate. Non è possibile utilizzare alcun incantesimo quando si è imprigionati dall'erba, poiché non è possibile eseguire i gesti rituali. Per ogni round avete 5% di probabilità di liberarvi + un ulteriore 5% per chi ha una forza superiore ai 12 punti. Le rose bianche in realtà sono arbusti di rosa vampiro e sono 12 (CA 7; DV 4; pf 18 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-8; MV 9m. (3m.); TS G2°; ML 12; AM C; per ulteriori informazioni vedere la **parte nona** relativa ai **Nuovi Mostri**). Esse attaccheranno chiunque si avventuri fuori dal sentiero, avvolgendo il loro stelo attorno al collo della vittima, quando questa è preda dell'erba assassina. Nel corpo della vittima viene iniettata una sostanza ipnotica ed anestetica che permetterà agli arbusti vampiro di succhiare sangue, provocando da 1 a 8 punti ferita per round. La vittima dovrà cercare di effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti perderà ogni volontà di combattere.



23. L'ARCATA MACCHIATA DI SANGUE

Il sentiero del parco termina a ridosso del muro ad est con una ampia porta di 3m.. Tre enormi massi formano un'arcata sopra il sentiero davanti a questa porta. Pare proprio che l'unica via per raggiungere la porta sia quella di passare sotto l'arcata simile ai dolmen. Un regolare e continuo fluire di sangue sgocciola sotto l'arcata e sembra che sia estremamente difficile attraversarla senza imbrattarsene.

Purtroppo non vi è altro modo per raggiungere la porta che quello di passare sotto l'arcata a forma di dolmen: un manufatto della famiglia Amber le cui radici affondano nella leggenda. Il sangue che scorre rappresenta l'espiazione dei crimini commessi dagli Amber. Ogni persona che passi sotto l'arcata deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro riesce non accadrà nulla. Se, invece si fallisce il TS acquisirà un bonus di 1d6 sui tiri per colpire e per ferire, sui tiri salvezza e sulla classe dell'armatura (lo stesso punteggio deve essere applicato a tutte le caratteristiche) ma solo per la durata della permanenza nella sala N°34 **La Sala del Trono**.

QUARTA PARTE: LA CAPPELLA

24. LA CAPPELLA PRINCIPALE

Questa ampia costruzione è la cappella della famiglia degli Amber. Sui muri vi sono finestre con sgargianti vetrate colorate. I banchi sono fatti di legno di quercia vistosamente intarsiato ed hanno cuscini di velluto morbido. Il pavimento è in parquet di legno ornato da un disegno molto colorato. L'intero edificio, stranamente, sembra essere decorato in modo fin troppo vistoso e non ha proprio l'aspetto di un edificio religioso. Contro i muri a sud, est ed ovest sono addossate 24 statue di marmo che seppur rivestite di paramenti sacri, hanno l'aspetto di chi deride la sacralità. I volti, dalle espressioni sarcastiche e maligne, delle statue mostrano tutte le fattezze tipiche degli Amber.

In realtà le statue sono i corpi di alcuni membri degli Amber che hanno subito un incantesimo. Essi periodicamente ritornano in vita. Ogni volta che un membro del gruppo passa loro vicino ad una distanza di circa 3m. esse hanno 1 probabilità su 6 di ritornare in vita. Le statue hanno CA4 e sono dotate di DV8. Non possono attaccare fisicamente, tuttavia sono tutte dotate di una capacità magica da determinare casualmente. Tirate 1d6 1 = benedice, 2 = maledice 3 = tramuta in pietra, 4 = concede un dono magico, 5 = aumenta una delle capacità di un individuo di un punto, 6 = causa una malattia.

La benedizione comporta un bonus permanente di +1 su tutti i tiri salvezza sui tiri per colpire e per ferire. Tipici esempi di maledizioni sono: la riduzione a metà dell'altezza, la crescita di una lunga coda, talmente pesante da rallentare il movimento a metà oppure un cambiamento di allineamento morale. La pietrificazione ha gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. La concessione di un dono magico è casuale e bisogna usare le tabelle del D&D Expert relative agli oggetti magici (oppure a scelta del DM). La scelta di aumentare un'unica capacità di un punto è casuale. Comunque i punteggi delle capacità non possono superare i 18 punti totali. Tipiche malattie sono: la malaria (-4 nel colpire sino a che non sia stata curata) e la morte rossa (morte in 1-20 turni, se non curata e cambiamento del colore del cadavere che diventa rosso). Naturalmente si suggerisce al DM di modificare ed ampliare questi brevi esempi.

La statua che si anima deve riuscire a toccare la vittima perché il suo effetto magico si manifesti. Una statua può infettare una vittima soltanto. Una vittima toccata può ancora tentare un TS contro incantesimi ed un esito positivo negherà l'effetto magico dovuto al tocco della statua, anche se questo fosse benefico. Ogni statua ridotta a 0 punti ferita deve fermarsi. In ogni caso le statue animate tenteranno di toccare le vittime muovendo 12 m. per turno.

Proprio sotto l'altare, di fronte alla cappella, c'è una botola che conduce ad un passaggio nascosto che porta alla stanza n°50 del sotterraneo (**parte 6**). Se il gruppo deve ancora avventurarsi nell'**ala est (parte 5)**, si raccomanda al DM di ignorare la presenza della botola sino a che il gruppo non abbia esplorato quella parte dell'edificio (ala est). Tuttavia il DM dovrebbe assicurarsi che il gruppo trovi almeno una delle due entrate del sotterraneo (l'altra è nella stanza n° 42, **la sala nera**).

Il gruppo deve avventurarsi all'interno del sotterraneo perché abbia successo nel tentativo di fuga dalla prigione della foschia grigia.

25. SEPOLTA VIVA!

Sentite un ululato lamentoso e soffocato ed un rumore debole simile a quello che si ottiene grattando su una superficie, che sembra provenire da qualche parte sotto le pietre del pavimento della cappella ad ovest.

Magdalène Amber (CA 9; G 8°; pf 36; N° ATT. 1; F 1-8+1; MV (12m.); TS G 8°; ML 10; AM C) è sepolta viva in questo luogo. Cadde in uno stato di trance catalettica, una condizione che assomiglia alla morte, e venne sepolta dal suo eccentrico fratello (Carlo Amber), convinto che fosse morta. Lei adesso sta disperatamente cercando di scavare una via di uscita che la porti fuori dalla cripta. Se il gruppo la tira fuori, lei sarà loro grata, tanto da aiutarli (solo mentre si trovano nella cappella). Sfortunatamente aggredirà a vista il fratello Carlo appena il gruppo lo incontrerà (vedere stanza n° 30 libreria della cappella).

26. a-f. LE CELLE DEI MONACI

Ogni stanza è una cella monacale parzialmente ammobiliata. In ogni cella vi sono tre zombi seduti sulla panca di legno che serve da letto, vestiti con dei sai monacali color ambra (CA 8; DV 2; pf 9 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-8; MV 12m; TS G1°; ML 12; AM C).

Naturalmente gli zombi attaccheranno alla sola vista del gruppo a meno che non vengano scacciati dai chierici. Appena gli zombi in una stanza attaccheranno il gruppo, tutti gli altri delle altre stanze si precipiteranno nella mischia.

27. LA SALA DEL CONSIGLIO

Vi sono dieci sedie disposte a semicerchio attorno ad un'altra sedia ed uno scrittoio. Su ognuna delle 11 sedie sta seduta una figura scheletrica vestita di un saio monacale color ambra munito di cappuccio.

Le figure sulle dieci sedie attorno allo scrittoio sono scheletri (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-6; MV 6m; TS G1°; ML 12; AM C) che attaccano immediatamente. Il golem d'ossa non può essere facilmente distinto da un normale scheletro fino al momento in cui attacca, poiché le sue braccia sono nascoste dal saio e dallo scrittoio. Il golem d'ossa porta al collo una chiave d'argento di grosse dimensioni del valore di 500 mo. che può essere usata per aprire il cancello d'argento del SOTTERRANEO (parte 6) che dà su Averoine.

28. CAMERA DA LETTO

Sebbene questa stanza sembri una camera da letto utilizzata da un chierico si presenta arredata molto più vistosamente del consueto. La stanza sembra essere vuota.

A parte i mobili, la stanza è proprio vuota!

29. RELIQUIARIO

Sembra che questa stanza sia adibita alla conservazione di tipici oggetti religiosi.

Una rapida ispezione rivelerà la presenza di quattro buchi sul pavimento. I buchi hanno un diametro di 30cm. e sono profondi 1,8 m..

Buco n° 1: è praticamente un alveare di api giganti con 6 api giganti (CA 7; DV 1/2; pf 1 ciascuna; N° ATT. 1; F 1-3 + speciale; MV 15m; TS G1°; ML 9; AM N). 4 api assassine più grandi (DV1; pf 5 ciascuna) ed un'ape regina (DV2; pf 9) che può pungere a ripetizione senza morire.

Buco n° 2: contiene un sacchetto con 1000 mo.

Buco n° 3: contiene un ampio contenitore riempito d'acqua.

Buco n° 4: contiene il nido di un gallo serpente (CA 6; DV 5; pf 23; N° ATT. 1; F 1-6 + pietrificazione; MV (9m) Volando (18 m); TS G5°; ML 7; AM N).

Tastando a caso con una mano dentro un buco, non succede nulla almeno sino a che non viene toccato il fondo. Frugando nei buchi con un palo o una lancia si staneranno le api giganti, si romperà il sacchetto con le monete, si sfonderà il contenitore pieno d'acqua e si sfascerà il nido del gallo serpente (questo se, a parere del DM, il gruppo non si mostrerà particolarmente cauto). L'acqua e le monete, ovviamente, non causano danni. Invece il gallo serpente e le api giganti attaccheranno se disturbati.

30. LIBRERIA DELLA CAPPELLA

Mentre state per aprire la porta, udrete una voce dire piano piano: "per favore, state tranquilli, non sopporto il vociare!"

Nella libreria vive Carlo Amber (CA 9; M9°; pf 18; N° ATT. 1; F 1-4+incantesimi; MV 12m; TS M9°; ML 8; AM C; Fr 9, In 16, Sg 10, Ds 10, Co 7, Ca 11) È estremamente sensibile a tutte le percezioni e non sopporta rumori più intensi di un sospiro, luci più forti di un'ombra, sapori appena appena percettibili, odori comuni nè tollera di essere sfiorato da qualsiasi cosa che non sia seta della più soffice. Crede di essere impazzito, come è capitato ad altri Amber, poiché giura di udire la voce della sorella morta, urlare contro di lui dalla tomba.

Carlo non è matto. Sua sorella non è morta e sta realmente supplucandolo di tirarla fuori dalla sua precoce sepoltura (vedi area N° 25 Sepolta Viva!). Se il gruppo ha dissepolto Maddalene ella aggredirà il fratello nel momento stesso in cui ne udrà la voce. (se si trova ancora assieme al gruppo, naturalmente!).



Se il gruppo ignorerà Magdalene Amber (CA 9; G8°; pf 36; N° ATT. 1; F 1-8+1; MV 12m; TS G8°; ML 10; AM C) potranno udire un lontano fracasso ed in breve ella irromperà nella stanza con violenza esplosiva. La sua chioma sarà scarmigliata, il suo sudario di morte strappato, le sue dita, le unghie e le mani ferite e piene di sangue per lo sforzo sostenuto nello scavare una via di scampo fuori dalla tomba. Maddalena è diventata completamente pazza. Per prima cosa attaccherà il fratello e poi chiunque altro si trovi nelle vicinanze. Attaccherà come una persona in preda alla furia (+2 nei tiri per colpire e per ferire) usando lo spadone che fu sepolto con lei.

Anche se Carlo è molto sensibile alle percezioni, egli cercherà di superare questo suo handicap combattendo normalmente. Gli incantesimi che userà in questa evenienza sono:

Primo livello: tenebre magiche; blocca porta; sonno.

Secondo livello: individuazione dell'invisibile, invisibilità, creazione spettrale.

Terzo livello: dissolvi magie; blocca persona; infravisione.

Quarto livello: muro di ghiaccio; occhio dello stregone.

Quinto livello: animazione dei morti.

Carlo porta con sé un **anello respingi incantesimi** con 8 cariche rimaste. La stanza inoltre, contiene un cofano di legno che si trova sotto una vecchia tovaglia. In esso è conservato il vecchio scudo di guerra di Magdalene (uno **scudo + 1**).

31. LA SACRESTIA

Dopo aver aperto la porta, vedete un gruppo di tuniche e paramenti religiosi, in apparenza vuoti, ballare una sorte di strana danza attorno ad un cerchio rosso disegnato sul pavimento.

Le vesti sono effettivamente vuote e sono state animate magicamente. Un tempo quella danza faceva parte di un oscuro rito della famiglia degli Amber. Il suo significato è stato dimenticato da molto tempo, ma probabilmente gli Amber si divertono lo stesso a veder danzare i soli vestiti.

32. IL SANCTA SANCTORUM

Un uomo protetto da una ricca cotta di maglia dorata e indossante vesti ambrate, con al collo una decorazione cruciforme di ambra intagliata, sta pregando in ginocchio davanti ad un altare rutilante di ori. Appena voi aprirete la porta egli si girerà domandando con voce gentile: "Posso essere d'aiuto?"

L'uomo è Simone Amber (CA 2; C14°; pf 37; N° ATT. 1; F 1-6+incantesimi; MV 12m; TS C14°; ML 10; AM C; Fr 12; In 16; Sg 18, Ds 11, Co 9, Ca 13) e non ha, in realtà, nessuna intenzione di aiutare il gruppo. Infatti è malvagio e corrotto. Simone non attaccherà per primo il gruppo, anzi aspetterà sino a che non conquistato la fiducia del gruppo e solo dopo attaccherà. È astuto e infido. Preferirà colpire il gruppo quando i suoi membri saranno distratti. Sorriderà in modo subdolo e reciterà la parte dell'amico fidato sino a che il gruppo non avrà i primi sospetti e solo allora attaccherà. Gli incantesimi che usa sono:

Primo livello: infliggi ferite leggere x 2, individuazione del magico, tenebre magiche, terrore.

Secondo livello: maledizione, individuazione dell'allineamento, blocca persona, silenzio in un raggio di 5 metri, incantare i serpenti.

Terzo livello: tenebre persistenti, infliggi malattie x 2.

Quarto livello: infliggi ferite gravi x 2.

Quinto livello: sciame di insetti, comando x 2, dito della morte.

Possiede i seguenti oggetti magici: una pozione di **controllo delle piante**, un **anello di protezione + 1**, una **scopa volante** ed un **bastone/serpente**. L'altare è solamente rivestito di foglia d'oro ma comunque ha un valore di 2000 mo.

Se Simone lancia un incantesimo di **comando** contro qualcuno, la richiesta sarà di ritrovare la tomba di Stephen Amber. Simone è amico di Carlo Amber, che ha la facoltà di **animazione dei morti** e grazie al suo aiuto Simon potrà usarli come guardie della cappella.

33. BALLATOIO DEL CORO

La maggior parte del ballatoio del coro è ornato da statue grottesche dalla bocca aperta. Le statue non assomigliano a membri della famiglia Amber. Lungo il muro sud vedete la tastiera di un organo però non riuscite a vederne le canne.

Le 8+ statue sono vittime della famiglia Amber. Un tempo erano uomini comuni, ed anche degli abili cantanti. Gli Amber li mutarono in statue di pietra per poi animarli ogni tanto. Quando viene premuto uno dei tasti dell'organo, una delle statue emetterà una nota. Così gli Amber possono suonare i motivi musicali che preferiscono usando il coro di pietra. A parte il coro e l'organo, il resto della stanza è vuota.

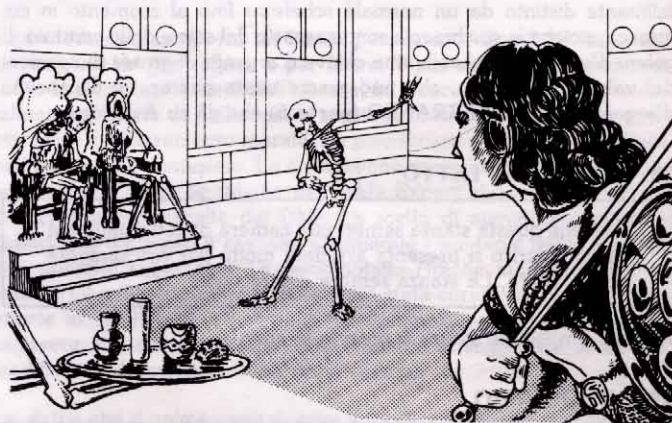
PARTE QUINTA: ALA EST

34. LA SALA DEL TRONO

I muri della stanza sono coperti da mosaici raffiguranti scene di corte. Il pavimento è in marmo lucido. Vi sono due troni eretti sopra una pedana sopraelevata. Nella parete est della stanza un tappeto rosso corre dalle doppie porte sino ai troni. Sui troni siedono due scheletri vestiti di abiti stracciati. Uno scheletro stringe in mano una mazza ingioiellata. Di guardia alla sala vi sono 20 scheletri, 10 in fila sul muro nord e 10 su quello sud. Gli scheletri indossano corazze arrugginite e sono armati con alabarde. Altri 12 scheletri vestiti come cortigiani, sono ritti davanti ai troni.

Questi scheletri sono tutto quello che resta dell'incoronazione di Henri Amber. Le ossa degli scheletri furono pietrificate da una maledizione lanciata contro di essi, così da costringere i corpi ad assumere pose fisse, riverenze da cortigiano, signore impegnate in chiacchiere, etc.

La maledizione è stata lanciata dal principe Stephen Amber. Questi subì un attentato ad opera della propria moglie, la principessa Catherine Amber e del fratello Henri. Però, prima di essere eliminato Stephen lanciò una maledizione. Quando i colpevoli furono certi della morte del principe Stephen e furono pronti ad usurpare il suo posto con la complicità dei principi di Glantri, essi organizzarono questa incoronazione. Proprio durante la cerimonia si scatenò il potere della maledizione.



La Principessa Catherine, una maga del 13° livello, venne messa in guardia da una premonizione poco prima che si concretasse la maledizione e prese le dovute contromisure per salvare se stessa. Poiché nulla e nessuno sfuggì alla rovina, si ritrovò bloccata nel trono. Catherine, quindi, tenterà di prendere possesso di chiunque entri nella stanza (tirate a caso per stabilire quale personaggio). La principessa Catherine oltre ad essere malvagia è anche pazza furiosa come conseguenza della sua forzata e prolungata separazione dal corpo.

Vi sono il 50% di possibilità che prenda possesso di un corpo e che riesca realmente a controllarlo al primo tentativo, poiché troppo a lungo è stata privata del suo. In ogni round successivo al primo, tale possibilità aumenta del 10% sino al momento in cui o riuscirà a controllare un corpo estraneo o perirà nel tentativo. Una volta impossessatasi di un corpo, Catherine potrà usarlo per evocare gli incantesimi che conosce ed attaccare. I suoi incantesimi sono:

Primo livello: individuazione del magico, blocca porta, luce magica, lettura di linguaggi.

Secondo livello: individuazione dell'invisibile, ESP, chiavistello magico, levitazione.

Terzo livello: velocità, blocca persona, infravisione, invisibilità nel raggio di 3 metri.

Quarto livello: confusione, porta dimensionale, metamorfosi.

Quinto livello: animazione dei morti, blocca mostri.

Sesto livello: incantesimo della morte, liberazione da un'imposizione, cacciatore invisibile.

In un comparto segreto nascosto dietro al trono (e protetto da un ago avvelenato) vi sono i gioielli della corona di Catherine, 7 parure di gioielli del valore totale di 12000 mo.

35. SALONE DA BALLO

Il pavimento di questa ampia stanza ha un parquet di legno. La sua acustica è eccellente. Nella parte centrale del muro a nord vi è una balconata. Noterete parecchi strumenti musicali posati sulla balconata. Appesa ad un grande lampadario al centro della stanza vi è una figura piccola, pelosa e brutta vestita dei panni del buffone di corte. Questa tiene i capi di tre lunghe catene. Tali catene sono attaccate a collari portati da tre scimmioni dal pelo bianco.

Il personaggio vestito come un buffone è Gorillino il giullare di Stephen Amber. La famiglia degli Amber prendeva in giro continuamente Gorillino per la sua piccola taglia, la sua gobba, le sue lunghe braccia ed il suo abbondante pelo, che lo faceva assomigliare ad una piccola scimmia. Tuttavia, sebbene le sue fattezze fossero grottesche, Gorillino era un uomo e nascondeva il suo orgoglio e la sua tremenda sete di vendetta. Passava il tempo studiando i testi di magia della famiglia Amber e spiando i loro riti magici sino a quando imparò a memoria due incantesimi: quello del **polimorfismo** e il **charme sui mostri**. Per vendicarsi Gorillino usò questi incantesimi contro quei tre membri della famiglia Amber che lo infastidivano più di tutti. Questi tre furono cambiati polimorficamente in tre scimmioni bianchi e poi resi schiavi con lo charme ed asserviti a Gorillino.

La vendetta di Gorillino piacque a Stephen Amber che decise di rendere gli incantesimi **polimorfismo** e **charme** duraturi nel tempo. E sebbene molti membri della famiglia Amber chiedessero la testa di Gorillino, Stephen decise per un altro tipo di castigo. Gorillino (CA 9; DV 1; pf 5; N° ATT. 1; F 1-4; MV 12m; TS G1°; ML 9; AM N) fu costretto a non lasciare mai più la sala da ballo pena la morte. Stephen concesse al buffone parecchie pozioni di **logevità** (gliene rimane solo una) ed una **sacca perennemente colma di viveri**, un oggetto magico che fornisce acqua e cibo per quattro persone (o, in questo caso, tre scimmie ed un umano) solo nel caso in cui scambi uno del gruppo per un membro della famiglia Amber (ad esempio un componente del gruppo che porta vesti rubate agli Amber). Egli userà i suoi due incantesimi prima di iniziare a combattere col pugnale. Comunque il DM può decidere diversamente, verificando il grado di reazione di Gorillino nei confronti del gruppo nel modo consueto (usando il metodo descritto nelle regole del D&D gioco base).

36. BIBLIOTECA

Ovviamente questa stanza è una biblioteca. Ci sono molti scaffali allineati sui muri carichi di volumi e pergamene. Al centro della stanza, seduta su una poltrona di pelle, c'è una persona intenta a leggere un libro. Sebbene questo individuo abbia l'aspetto ed il corpo di un uomo, la sua testa ed il collo sono quelle di un cane pastore scozzese (collie). Attorno al collo porta un fischietto color ambra.

Costui è Claude Amber (CA 3; G10°; pf 56; N° ATT. 1; F 1-8+2; MV 6m; TS G10°; ML 10; AM L; Fr 16, In 18, Sg 10; Ds 14, Co 13, Ca 15). Sotto le sue vesti porta una corazza di maglia. Claude è uno strano

membro della famiglia Amber. Non solo scelse di seguire la via dello studio e l'insegnamento della giurisprudenza, ma continua a tentare di mutare i modi di vivere e di comportarsi degli altri membri della famiglia. Claude è, di solito, gentile, a meno che qualche ingiustizia non lo faccia adirare. Comunque, sebbene riconosca i gravi difetti dei membri della propria famiglia, egli è ancora fedele al suo casato.

Claude non è per nulla intenzionato ad attaccare il gruppo, a meno che non venga minacciato. Prima di attaccare, egli soffia nel fischietto color ambra. Infatti Claude è il capo dei lupin della stanza **44 LA CAMERA DA LETTO**. Se viene attaccato, essi accorreranno in sua difesa, come del resto egli fa nel caso vengano attaccati i lupin.

Una accurata ricerca nella stanza farà scoprire tre pergamene che sono di certo valore. Claude permetterà al gruppo di effettuare le loro ricerche nella libreria solo nel caso che essi versino una cauzione di 5000 mo. per coprire il reperimento di eventuali oggetti di valore (che, dopo tutto, appartengono alla famiglia Amber).

Pergamena n° 1: è una pergamena maledetta che tramuta chi la legge in cane (consentito il tiro salvezza).

Pergamena n° 2: è una pergamena magica da mago/elfo con 5 incantesimi: **individuazione di un oggetto, palla di fuoco, muro di fuoco, tempesta di ghiaccio, muro di ghiaccio.**

Pergamena n° 3: è un pezzo di pergamena che contiene le istruzioni per sfuggire alla foschia grigia.

Sulla terza pergamena si leggono le seguenti parole:

Per Chi Vuole Essere Libero

Il segreto che può rompere la maledizione che circonda il castello degli Amber e fare svanire la grigia foschia è sepolto sotto il coperchio della bara di Stephen Amber. Per evocare la tomba da oltre i confini dello spazio e del tempo, avrete bisogno di 4 oggetti magici: la **spada incantata di Sylaire**, lo **specchio cerchiato dalla vipera**, l'**anello di Eibon** ed una pozione per **viaggiare nel tempo**. I quattro oggetti magici potranno essere trovati in Averaigne, la nostra vecchia patria. Toccate con l'anello la coda della vipera. Ungete la spada con la pozione. Fraccasate lo specchio con la spada e la tomba di Stephen Amber vi apparirà.

Prima cercate il Cancellone delle chiavi d'argento!

(Scarabocchiate sul fondo della pergamena da un'altra scrittura vi sono le seguenti parole:

Sylaire - la **spada incantata** - Sephora? Malachie?

Vyones - lo **specchio cerchiato dalla vipera** - Gaspard du Nord

Perigon - l'**anello di Eibon** - Luc le Chaudronnier

Les Hiboux? Ximes? - pozione per **viaggiare nel tempo**

Azedarac. Jehan? Moriamis?



37. CAMERA DA LETTO

La stanza ha un lettino singolo ed è arredata con i mobili tipici di una camera da letto. Apparentemente è vuota.

A parte i mobili la stanza è proprio vuota.

38. SALA DA GIOCO

I muri della stanza sono rivestiti da pannelli di legno. Il pavimento è coperto da un soffice tappeto. Sparsi per la stanza vi sono parecchi tavoli da gioco e sedie di legno. Seduta ad uno di questi tavoli al centro della stanza vi è una signora dall'aspetto matronale, vestita come una zingara. Sul tavolo, disposte di fronte ad essa, vi sono 10 carte girate sul dorso ed allineate in due file di 5 carte ciascuna. Appena aprirete la porta, la donna dirà:

"Benvenuti, entrate, entrate, le carte sanno tutto. Le carte vedono tutto. Mettetevi comodi. Chi vuole essere il primo a scegliere una carta? Prendete una carta, una qualsiasi".

La donna è Mere Camille Amber. In realtà lei non si trova nella stanza. L'immagine che il gruppo vede è solo l'effetto di un incantesimo **olografia** associato ad un incantesimo **occhio delle stregone**, di modo che Mere Camille può osservare quello che accade nella stanza. Se toccate l'immagine della donna questa scomparirà ed in ogni caso l'immagine è destinata a scomparire dopo tre turni, quando si esaurisce l'incantesimo.

Tutte e dieci le carte sono tarocchi magici. Un personaggio può alzare solo una carta (se vuole) ed il DM tirerà 1d10 per stabilire il tipo di carta scelta. Il personaggio non riuscirà, in ogni caso, ad alzare una seconda carta. Le carte mantengono i loro effetti magici anche se Mere Camille scompare. Esse perdono le loro magiche proprietà dopo essere state scelte. Le 10 carte, la loro descrizione e i loro poteri sono:

1) LA LUNA

Descrizione: un uomo siede vicino ad un albero con un cane ai suoi piedi. Egli sta suonando un liuto e cantando una romanza ad una donna affacciata ad un balcone vicino. Un'aragosta gigante lentamente sta arrampicandosi sul balcone in direzione della donna. In alto nel cielo splende una luna crescente. Questa carta, quando viene scelta è rovesciata.

Poteri magici: chi la sceglie diventa momentaneamente matto (senza nessun tiro salvezza). Il personaggio attacca uno dei suoi compagni (scelto a caso) combattendo con le armi o con gli incantesimi che conosce. La pazzia dura solamente un turno.

2) IL RE DI BASTONI

Descrizione: un vecchio uomo barbuto siede sul trono. L'uomo ha una corona e uno scettro.

Poteri magici: chi la sceglie riceve in dono una bacchetta magica (scelta a caso del DM).

3) LA DONNA DI COPPE

Descrizione: una figura femminile è in piedi. Ha l'aspetto regale e regge con la mano destra una grossa coppa e, con la sinistra, uno scettro.

Poteri magici: chi la sceglie riceve una coppa magica che ha la facoltà di diventare calda in mano quando qualcuno racconta una menzogna. La coppa funzionerà 2-5 volte.

4) IL MATTO

Descrizione: c'è un giovane vestito da buffone con abiti di colori vivaci fermo sull'orlo di un precipizio. L'uomo sorride. Non sembra preoccuparsi né guarda dove potrebbe andare.

Poteri magici: chi la sceglie viene colpito da un incantesimo demenza precoce.

5) IL FANTE DI DENARI

Descrizione: un giovane vestito come un paggio regge una grossa moneta. Quando viene scelta questa carta è rovesciata.

Poteri magici: tutte le monete di chi la sceglie si dissolvono come fumo al vento!

6) LA FORZA

Descrizione: un uomo respinge un leone a mani nude. Ai suoi piedi vi è un bastone.

Poteri magici: chi la sceglie vien colpito da un incantesimo della **forza** (vedi pozione della forza dei giganti).

7) LA RUOTA DELLA FORTUNA

Descrizione: una donna bendata gira una grossa ruota. Sulla cima della ruota vi sono un uomo ed una donna che godono della loro buona fortuna. Sul fondo della ruota un uomo sta cadendo in un abisso.

Poteri magici: chi la sceglie tira 2d6. Se esce un numero da 2 a 5 il personaggio per i successivi 2-20 turni avrà -2 negli attacchi e nei tiri salvezza. Se esce un numero da 6 a 8 non c'è alcun effetto. Con un risultato da 9 a 12 per i successivi 2-20 turni il personaggio avrà un +2 negli attacchi e nei tiri salvezza.

8) LA MORTE

Descrizione: in un'arida landa c'è uno scheletro che brandisce una falce.

Poteri magici: chi la sceglie deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte altrimenti muore.

9) IL CAVALIERE DI SPADE

Descrizione: un uomo a spada alzata è in groppa ad un cavallo rampante. L'uomo ha un cappello piumato ed una cappa rossa fluente. Quando questa carta viene scelta è a faccia in giù.

Poteri magici: chi la sceglie riceve un'arma **maledetta**+1 appropriata al tipo di personaggio. Chi la usa deve comunque attaccare nel momento in cui si accorge di un potenziale avversario e deve continuare a combattere sino alla morte propria o di tutti i suoi avversari. Chi ha la possibilità di usare incantesimi deve attaccare o con gli incantesimi o con quest'arma. Ricordate che il possessore dell'arma maledetta non può volontariamente sbarazzarsi dell'arma e che, se possiede un'arma alternativa, deve comunque usare l'arma maledetta.

10) IL GIOCOLIERE

Descrizione: un uomo con un cappello a larghe tese si trova davanti a svariati oggetti messi a caso su un tavolo. Nella mano destra regge una bacchetta che punta verso il cielo e contemporaneamente la sua mano sinistra è rivolta verso il basso.

Poteri magici: se chi sceglie questa carta non è un personaggio che fa uso di incantesimi, lei o lui ricevono un **anello accumulatore di incantesimi** che contiene 4 incantesimi a scelta del DM (si raccomandano il **vetrioloquio**, **scassinare**, **volare** e **porta dimensionale**). In altri casi non si ha alcun effetto.

39. LA STANZA BLU

I muri ed il soffitto di questa stanza sono dipinti di blu. Il pavimento è coperto da un tappeto azzurro. La stanza è impregnata di odore di incensi ed aromi di cedro, zafferano e ambra. Nella stanza vi sono svariati mobili tutti di colore blu. Sembra che la stanza sia vuota.

In effetti, a parte i mobili, la stanza è vuota.

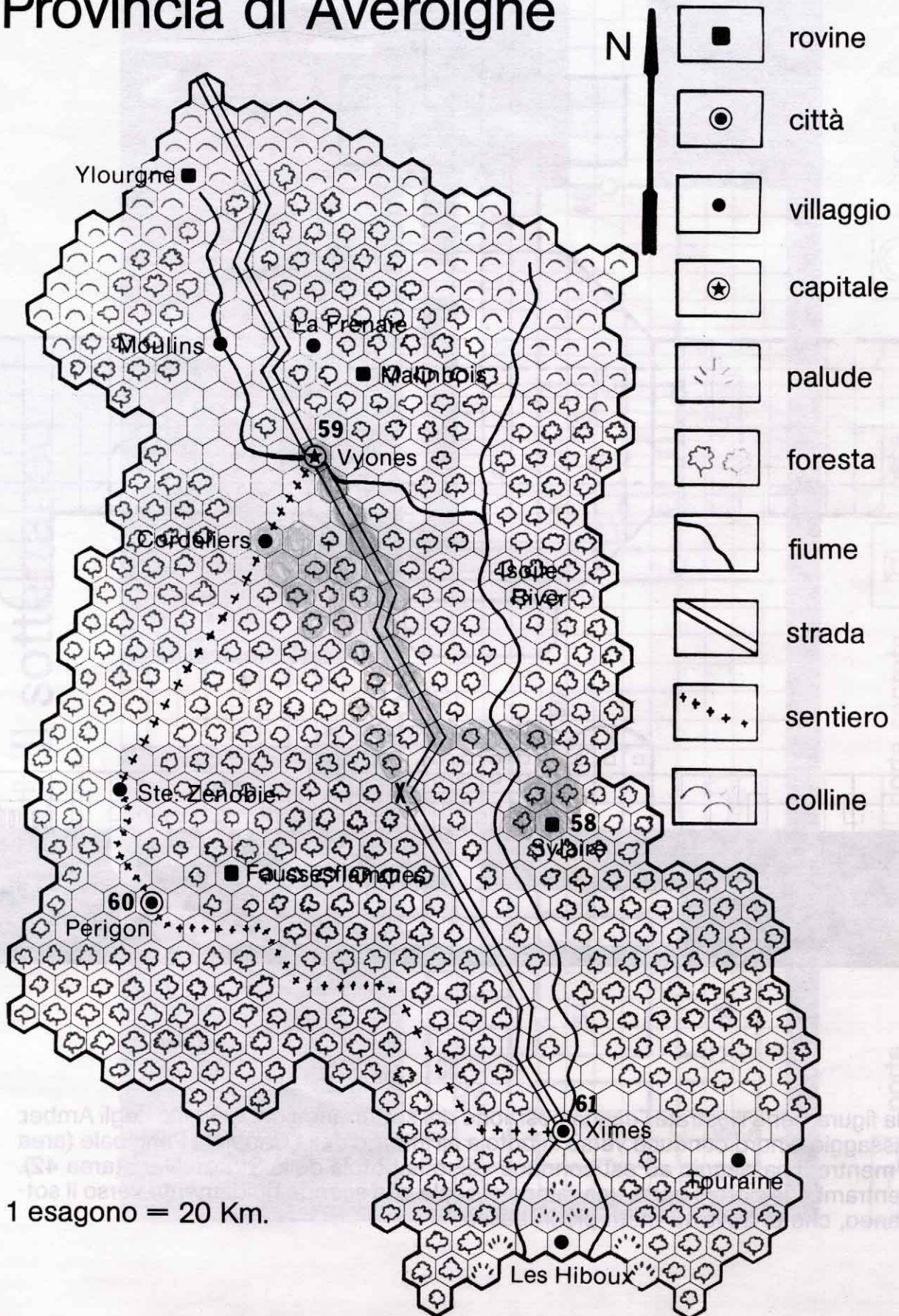
40. LA STANZA BIANCA

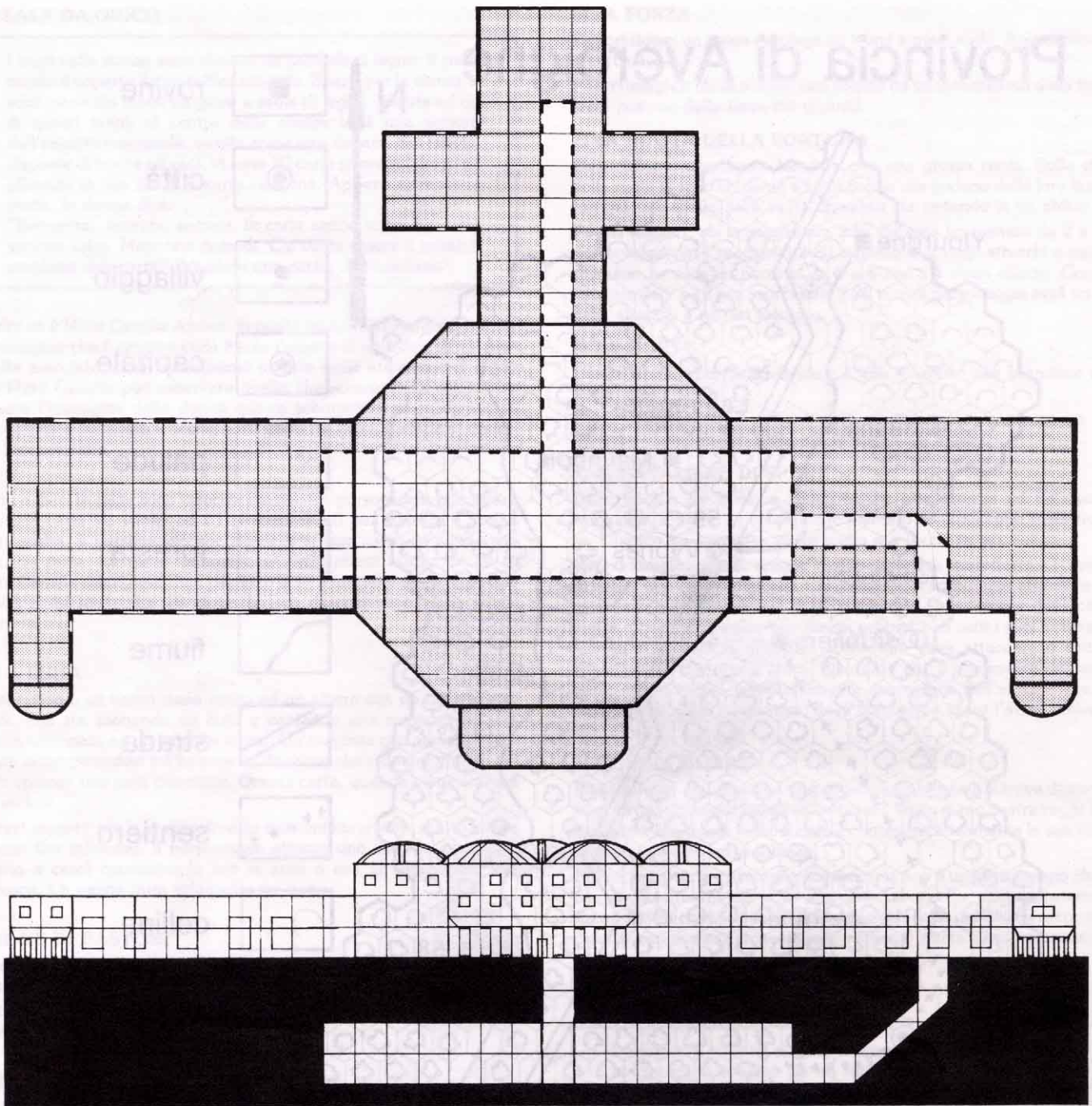
I pavimenti di questa stanza sono coperti da un tappeto candido come neve. I muri ed il soffitto sono di color avorio. Sentirete il profumo di incenso, di gelsomino, ginseng e mandragola. I mobili bianchi della stanza sono coperti da uno strato di brina. La temperatura della stanza è sotto zero. Avvertite lo sguardo fisso di un enorme lucertolone bianco a sei zampe.

Quella lucertola è una salamandra dei ghiacci* (CA 3; DV 12"; pf 50; N° ATT. 5+speciale; F 1-6 (x4)/2-12+1-8; MV (12m); TS G12°; ML 9; AM C).

In un angolo della stanza, coperte da uno strato di neve, troverete una pila di monete (6000 MA. e 8000 MO.).

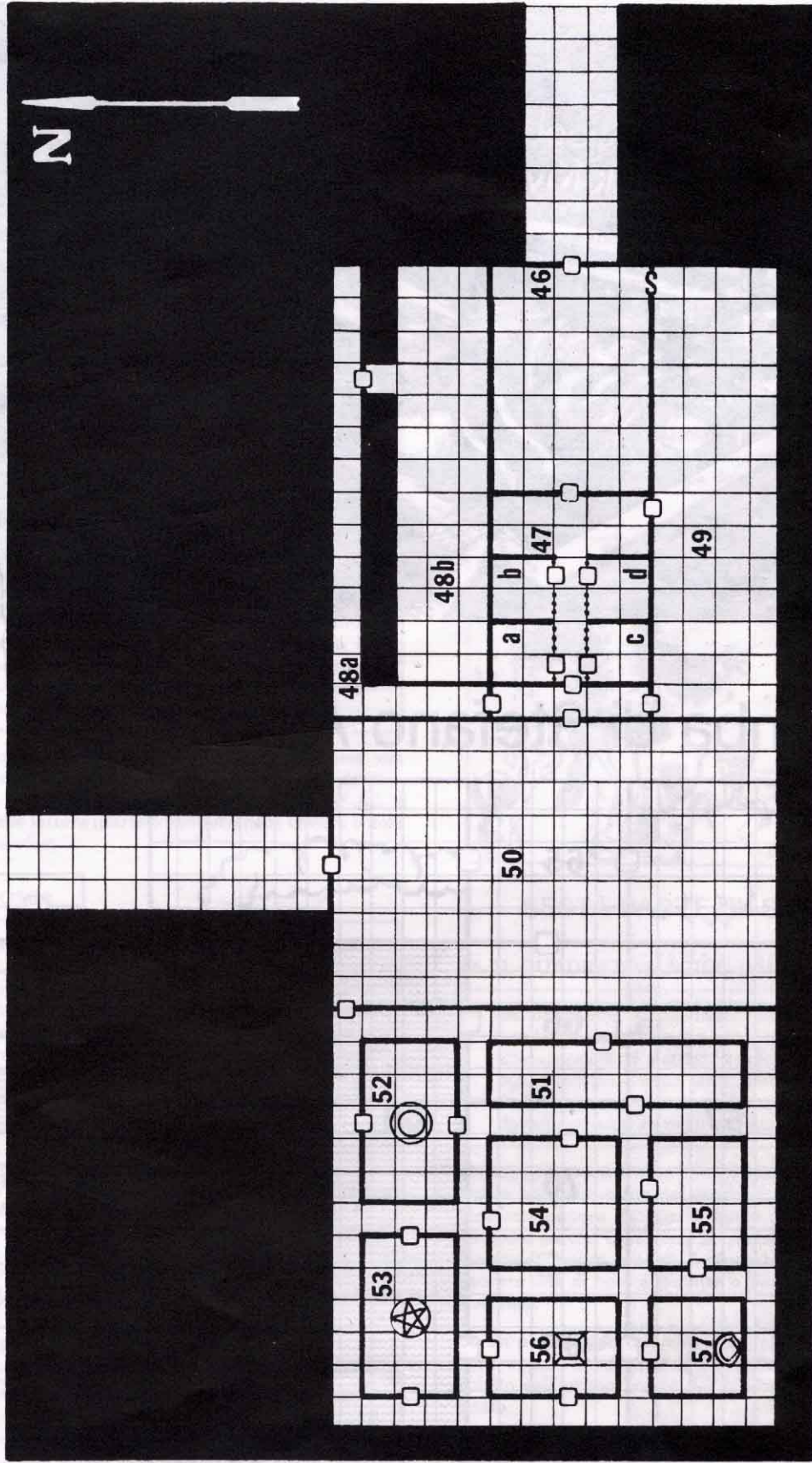
Provincia di Averroigne

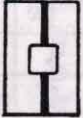

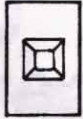






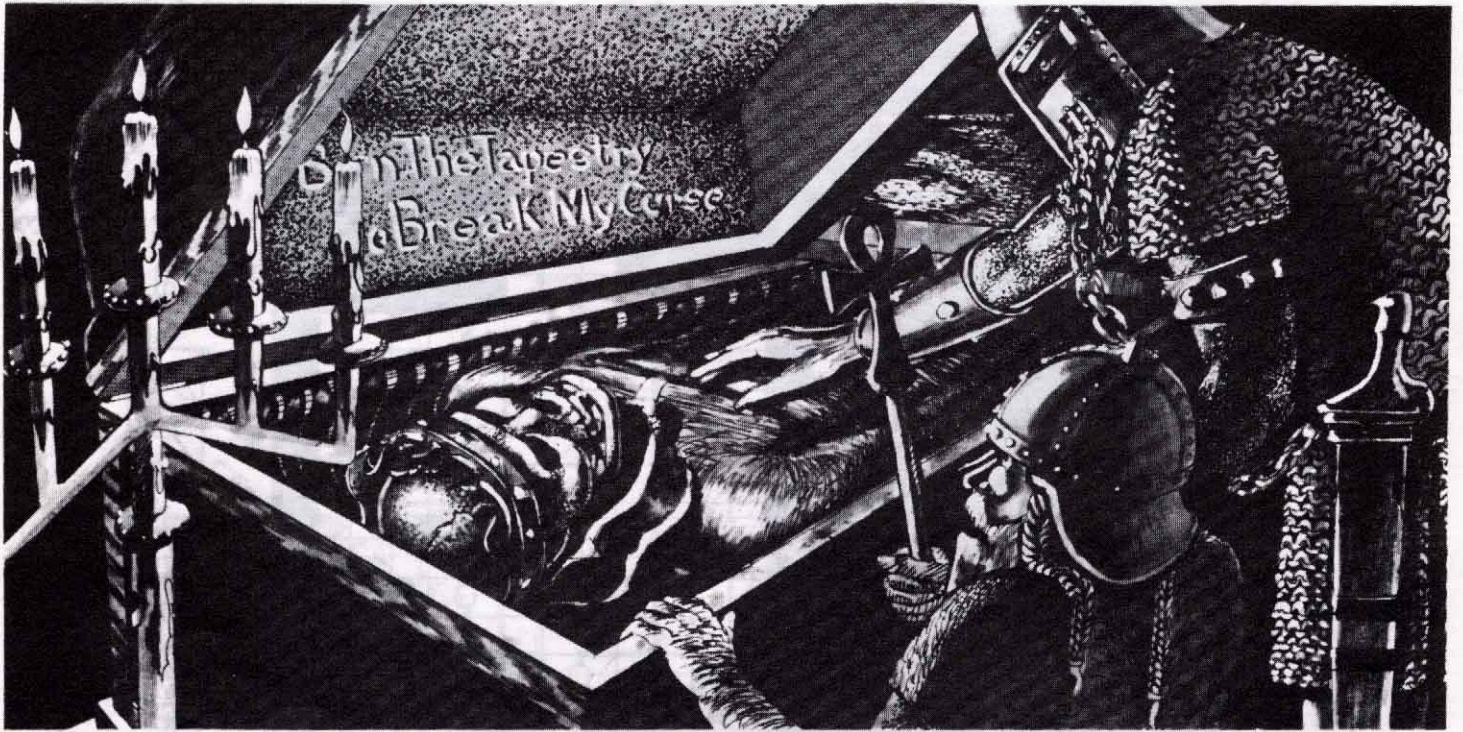


Nella figura viene illustrata l'esatta posizione del sotterraneo del Castello degli Amber. Il passaggio a nord conduce verso la botola all'interno della Cappella Principale (area 24) mentre il passaggio ad est conduce verso la botola della Stanza Nera (area 42). Da entrambe le botole parte una rampa di scale che scende ripidamente verso il sotterraneo, che si trova 12 metri più in basso.

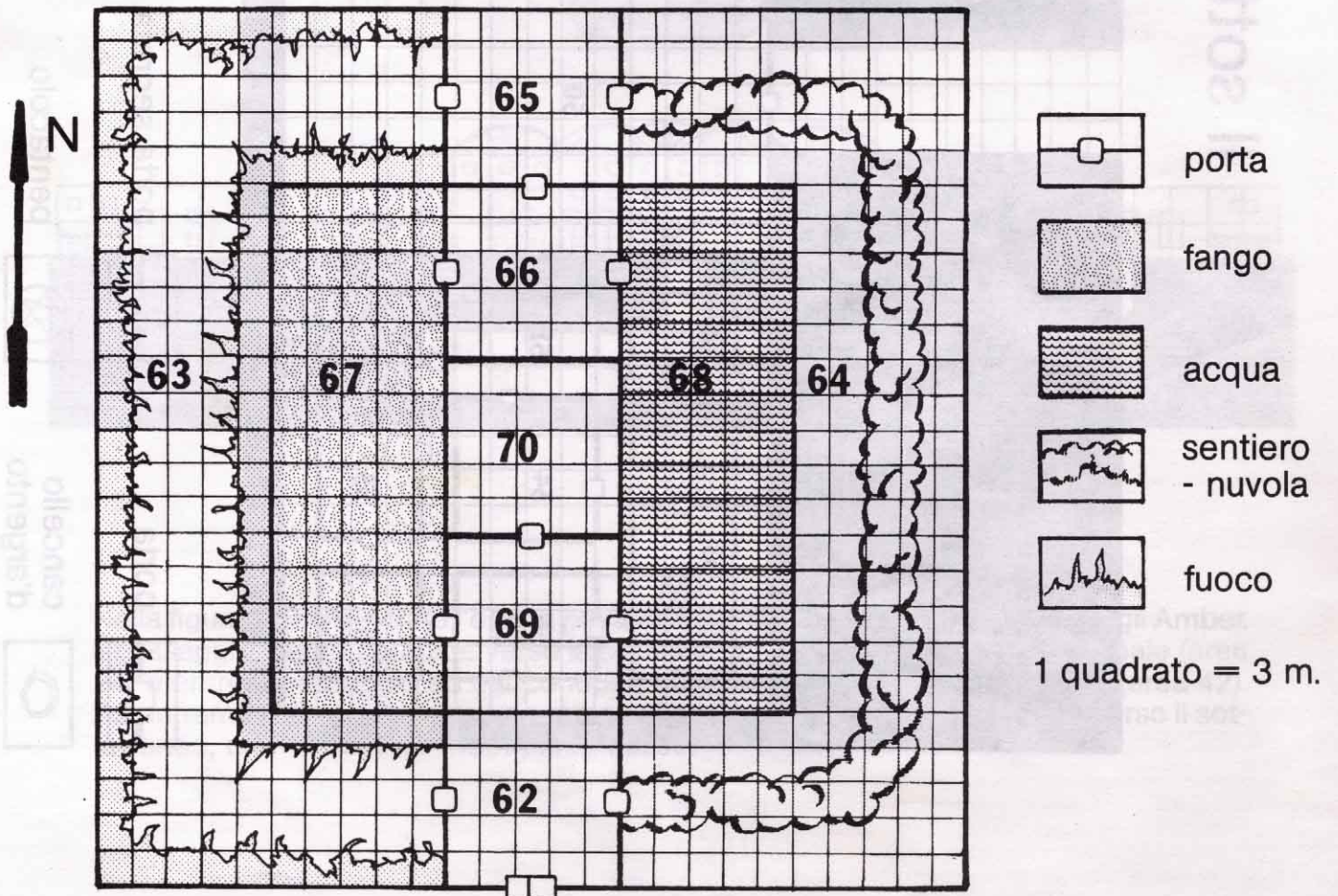
Il sotterraneo



- | | | | | | | | |
|---|--------------------|---|---------------|---|--------|---|-------|
|  | porta |  | porta segreta |  | fossa |  | vasca |
|  | cancello d'argento |  | pentacolo |  | sbarre | 1 quadrato = 3 m. | |



La tomba di Stefano Amber



41. LA STANZA VERDE

I muri ed i soffitti di questa stanza sono dipinti di verde. Il pavimento è coperto da un tappeto color smeraldo. Non vi sono mobili nella stanza. Le essenze di sandalo, rosa e muschio pervadono la stanza. Al centro di essa vi è un gigante. La sua pelle è di colore verde chiaro mentre la barba lunga ed incolta ed i capelli sono verde scuro. Impugna una spada a due mani. Appesa alla cintura porta una spada normale. Indossa vestiti di cuoio di colore verde.

Il gigante blocca l'altro accesso alla stanza. Questo gigante verde dirà al gruppo che potranno passare solo se riusciranno a tagliargli la testa. Egli vi offrirà la sua spada a due mani (l'unica arma in grado di ferirlo). Se un personaggio brandisce la spada ed attacca tirando un 16 (senza bonus) o più, è riuscito a recidere la testa del gigante. Nel frattempo il gigante attaccherà chi lo fronteggia brandendo la spada (come se fosse un mostro dotato di 8 DV) infliggendo 1-8+3 punti ferita. Il gruppo può anche ritirarsi e lasciare perdere, però, se vuole usare l'altro accesso della stanza deve combattere contro il gigante. Si ricordi che il mostro è immune a tutti gli incantesimi. Può essere colpito ed ucciso solo se la sua testa viene recisa con la spada a due mani, altrimenti non subisce alcun danno dagli attacchi. N.B. la sua spada non può ferire nessun altro all'infuori di lui.

42. LA STANZA NERA

Muri e soffitto sono dipinti in nero coperti da una tinta ebano. Un tappeto color ebano copre il pavimento. La stanza è pregna degli aromi di eleboro, assafetida ed ambano (narcotico ottenuto da piante velenose). Tutti i mobili della stanza sono laccati di nero. La stanza sembra che sia vuota.

Una accurata ispezione della stanza rivelerà che, benché essa non contenga mostri o tesori, nasconde tuttavia una botola celata dal tappeto che conduce ad un passaggio segreto per la stanza N° 46, il **quadrato magico delle lettere** (parte 6 il sotterraneo). Questa botola si trova nell'angolo nord-est.

43. LA STANZA ROSSA

Copre il pavimento un tappeto rosso sangue. Muri e soffitto sono stati dipinti di rosso scarlatto. Riempi la stanza l'odore misto degli incensi, di benzoino, zolfo ed euforbia. I mobili sono laccati di rosso. Al centro della stanza si trova un grosso individuo. Possiede pelle scarlatta e capigliatura gialla ed indossa una corazza color rosso-oro. Il suo scudo splende come il sole.

Quest'uomo è membro della fratellanza del sole (CA 0; DV 12; pf 54; N° ATT. 1; F 1-8+3; MV (12m.); TS G12°; ML 9; AM L; per maggiori informazioni vedere **parte 9: Nuovi Mostri**).

Un forziere di ferro rosso infuocato, ermeticamente chiuso, contiene un mucchio di oro fuso che quando si raffredda (stato solido) ha un valore di 5000 mo.

I fratelli del sole si sono asserviti a Claudio Amber per ricompensare l'aiuto dato in passato da Claudio nell'uccidere un malefico effreeti.

44. STANZA DA LETTO

In questa stanza vi sono otto umanoidi con la testa da mastino.

Gli umanoidi dalle fattezze canine sono lupin (CA 6; DV 2; pf 9 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-8; MV (12m.); TS G2°; ML 9; AM L; per maggiori informazioni vedere la **parte nona: i Nuovi Mostri**). I lupin sono guidati da Claudio Amber (stanza n° 36) ed accorrono in suo aiuto se li chiamerà. Stanno a protezione di un forziere di valori che contiene 7000 mo., una bacchetta delle **palle di fuoco** (con sei cariche rimaste) ed un **mantello deflettente**.

45. ATRIO

Questa stanza è un'anticamera che dà sull'esterno. Noterete che attorno al castello aleggia ancora la foschia grigia. Nella stanza vi sono 6 umanoidi alti 90 cm. dalla pelle di colore grigio-verde, dai grossi occhi rotondi e dalle orecchie appuntite.

Gli umanoidi alti 90 cm. sono gremlin (CA 7; DV 1**; pf 5 ciascuno; N° ATT. speciale; F speciale; MV (12m.); TS E1°; ML 12; AM C; per ulteriori informazioni vedere la **parte nona: i Nuovi Mostri**). I gremlin sono creature capricciose dotate di un malvagio senso dell'umorismo. Appena il gruppo apre la porta, i gremlin attaccheranno irradiando un'area caotica per un raggio di 6 m.. Chi non riesce ad eseguire con successo un tiro salvezza contro incantesimi constaterà, suo malgrado, che l'aura caotica emessa dai gremlin causa un blocco dei congegni meccanici, l'apertura delle fibbie delle cinture, la rottura delle lame delle scuri; tutto secondo il capriccio dei gremlin. Ogni attacco fallito contro un gremlin si ritorcerà contro l'attaccante ed il DM provvederà, con un tiro di dado, a calcolarne i danni. La stessa cosa accadrà nel caso si lancino incantesimi contro i gremlin e si fallisca il tiro salvezza contro incantesimi. La magia dei gremlin produrrà comunque effetti più comici che tragici.



SESTA PARTE: IL SOTTERRANEO

46. IL QUADRATO MAGICO DELLE LETTERE

Sul pavimento, nel bel mezzo della stanza, è stata disegnata una larga scacchiera quadrata. La griglia divide la figura in 25 quadrati di tre metri di lato disposti a file di 5. In mezzo ad ogni quadrato è stata scritta una grossa lettera maiuscola. Sull'altro lato della stanza c'è una porta, ma per raggiungerla dovrete passare su molti dei quadrati sopraccitati.

Questa griglia non è altro che un quadrato magico di lettere. Notate che le lettere disposte nei quadrati, se lette da sinistra a destra o viceversa oppure da cima a fondo e viceversa vanno a comporre identiche parole. Ogni nome di cinque lettere è il nome di uno spirito magico dai poteri speciali. Il quadrato può dunque essere usato per evocare una di queste potenze o per evocare la magia propria del quadrato.

Se un personaggio cammina sulle lettere senza invocare uno dei 5 nomi oppure si sofferma su una delle lettere, quel personaggio sarà colpito dall'arcano potere del quadrato diventando completamente pazzo.

Pazzia: ogni personaggio in preda alla pazzia agirà in modo normale tranne che nei periodi di luna piena, luna nuova o nel primo e ultimo quarto di luna. Durante la luna piena il personaggio può essere colto da raptus di violenza ed attaccare chi gli è intorno senza una apparente ragione o sedersi e fissare rapito la luna, ululando di tanto in tanto. Quando la luna è nuova o vi è un quarto di luna in cielo, il personaggio diverrà depresso e paranoico, e crederà che i suoi migliori amici siano i peggiori nemici.

Se un personaggio cammina sul quadrato calpestando le cinque lettere del nome di uno spirito, invocandolo contemporaneamente, sarà toccato dal potere magico di quello spirito. Ognuno dei cinque spiriti può essere invocato solo una volta e questo comporta che gli altri personaggi possano in seguito camminare sul quadrato ed invocare lo stesso spirito senza essere in alcun modo toccati dal suo potere. Gli effetti dell'invocazione dei nomi degli spiriti del quadrato sono i seguenti:

- GOHEN** - Il personaggio acquisisce 1-3 punti saggezza (non si possono superare i 18 punti).
- ORARE** - Il personaggio guadagna +2 su tutti i tiri salvezza.
- HASAH** - Il personaggio viene accecato.
- ERARO** - Il personaggio diventa un lupo mannaro e verrà guidato d'ora in poi dal DM.
- NEHOG** - Il personaggio guadagna 1-3 punti carisma (non più di 18).

Nota: Tutti gli effetti negativi dati dal quadrato di lettere magico possono essere annullati con un incantesimo **scaccia maledizioni**.



47. a-d LE CELLE

Quattro celle sotterranee si aprono sui lati del corridoio. Le pareti delle celle sono in pietra. La parete anteriore è chiusa da una grata di sbarre di ferro. In una delle celle scorgete un uomo dai capelli lunghi che regge un pennello ed un barattolo di colore. È accovacciato in un angolo della cella e sta fissando rapito un affresco molto realistico della luna dipinto sulla parete posteriore della cella. In un'altra cella notate un uomo di grosse dimensioni con la testa di toro. Le altre due celle sembrano vuote.

L'uomo col pennello si trova nella cella **47b**. È Gastone Amber (CA 9; M9°; pf 33; N° ATT. 1; F 1-4+1; MV (12m.); TS M9°; ML 6; AM N; Fr 10, In 16, Sg 7, Ds 11, Co 12, Ca 11) una vittima della magia del quadrato. Ora è diventato pazzo ed ha dimenticato tutti i suoi incantesimi. Se attacca si difenderà con un pugnale che conserva nascosto nel barattolo. Chi sarà impazzito in conseguenza del sortilegio del quadrato, entrerà nella cella e si unirà a Gastone. La porta non è chiusa.

La cella **47a** non è proprio vuota, in essa è nascosto un segugio invisibile (CA 3; DV 8°; pf 36; N° ATT. 1; F 4-16; MV (12m.); TS G8°; ML 12; AM N) che attacca chiunque entri nella cella, sorprendendo la vittima (con un tiro 1-5 su 1d6). Dopo il primo round il DM permetterà al personaggio di combatterlo con -4 sul tiro per colpire.

Il minotauro della cella **47c** è solo un'illusione. La cella **47d** è vuota.

48a. OBITORIO

Questo lungo corridoio è veramente gelido, infatti la temperatura è stata magicamente alterata in modo che resti sempre sotto lo zero. I muri nord e sud sono attraversati da molte file di piccole porte. Su ogni parete vi sono sei file di sei porte di dimensione 90x90 cm. A parte queste caratteristiche il resto del corridoio è vuoto.

Dopo una breve ricerca il gruppo scoprirà che su 5 dei portelli vi sono dei piccoli segni tracciati col colore. Tutte le porte del corridoio si possono facilmente aprire. Le porte prive di segni si sollevano rivelando una nicchia retrostante di 90x90 cm. che si prolunga all'interno del muro per 1,80 m.. La nicchia è vuota. Invece, nelle nicchie marcate col colore, vi sono dei corpi umani avvolti dentro lenzuoli. Ogni cadavere è completamente dissanguato e dal cranio è stato asportato di netto il cervello.

Questa stanza funge da magazzino per le vittime del collezionista di cervelli dell'area **48b**. I corpi privi di cervello sono custoditi qui in attesa di essere adoperati per ulteriori ricerche.

48b. IL COLLEZIONISTA DI CERVELLI

La stanza è dotata di apparecchiature bizzarre e sembra un laboratorio alchimistico. Sparsi in giro si trovano lame, bisturi ed arnesi chirurgici, mentre al centro della stanza, disteso su un tavolo operatorio in metallo è legato un uomo. Torreggiante su di lui c'è un orrida ed aliena creatura dalle zampe terminanti con pinze. Il suo corpo grottesco è gonfio e ricoperto da una specie di membrana oleosa di colore giallo arancio, dalla quale sporgono masse di corti tentacoli, quattro occhi gialli sporgenti ed una bocca irta di denti. Cinque grosse protuberanze spiccano sulla parte superiore del corpo, proprio al di sopra degli occhi minacciosi.

Quello strano mostro è un Neh-Thalgu, o collezionista di cervelli (CA 2; DV 10°; pf 55; N° ATT. 1 + incantesimi; F 1-10+incantesimi; MV (18m.); TS G10°; ML 10; AM C; per ulteriori dati vedere la **parte 9: Nuovi Mostri**). In uno dei tanti viaggi attraverso il tempo e spazio del castello Amber, la creatura riuscì ad attraversare la barriera dimensionale ed a penetrare all'interno del castello. Questa stanza gli serve da residenza e laboratorio. L'uomo sul tavolo è morto, è stato privato del suo sangue e la parte superiore del cranio è stata tagliata. Il Neh-Thalgu, dopo avere estratto il cervello dal cranio delle sue vittime lo mangia. Il cervello va a collocarsi in apposite sacche posizionate sulla sommità della testa del mostro. Questi può ingoiarne fino a 12, e se viene interrotto mentre ne sta ingoiando uno, attaccherà furiosamente gli intrusi. Le 5 protuberanze che si trovano sopra gli occhi lasciano intuire la presenza dei cervelli che ha già ingoiato. Ogni volta che ingoia un cervello, questa creatura acquista la capacità di utilizzare un incantesimo di 1°-3° livello (dei maghi). Gli incantesimi che potrà usare sono:

- 1° livello: charme - dardo incantato**
- 2° livello: levitazione - creazione spettrale**
- 3° livello: velocità**

In un angolo della stanza si trova un barile dove il collezionista conserva i vestiti, le armi e gli arnesi delle sue vittime. La maggior parte della roba non ha valore, ma una ricerca accurata rivelerà la presenza di 7 gemme del valore di 100 mo. in sacche e borse, 200 mo., un **scudo+1**, una **spada+2**.

49. LE VASCHE DEI MAGHEN

Questa stanza contiene un gran numero di vasche e calderoni metallici, alcuni dei quali contengono liquidi schiumosi dai riflessi iridescenti. Su ognuna delle vasche sono incisi dei simboli magici. Alle pareti sono appoggiati degli scaffali mentre al centro della stanza si trovano tavoli coperti di fiaschi e fiale contenenti svariati liquidi e polveri. Vicino al muro est, sono allineati 4 esseri dall'aspetto umano, completamente nudi (anche se due di loro impugnano spadini). Appena entrerete nella stanza, i 4 esseri si lanceranno all'attacco.

La stanza è adibita alla creazione dei Maghen (vedi **parte 9 Nuovi Mostri**), ed è stata magicamente consacrata a questo scopo e rifornita delle apparecchiature e dei materiali utili alla bisogna. È qui dove i potenti stregoni della famiglia Amber creano e progettano svariati tipi di maghen. I quattro esseri semi umani sono i maghen di più recente creazione, uno per tipo:

Un demos (CA 7; DV 3+2; pf 26; N° ATT. 1; F spada corta 1-6; MV (12 m.); TS G4°; ML 12; AM N).

Un hypnos (CA 7; DV 2°; pf 12; N° ATT. 1; F **charme**; MV (12m.); TS M2°; ML 12; AM N).

Un caldron (CA 5; DV 4*; pf 20; N° ATT. 1; F blocca la vittima con le braccia e le gambe e sputa un acido che produce 1-10 F; MV (12m.); TS G4°; ML 12; AM N).

Un galvan (CA 3; DV 5*; pf 33; N° ATT. 1; F 3-18 con incantesimo **palla di fuoco** o a seconda dell'arma; MV (12m.); TS G5°; ML 12; AM N).

Hanno ricevuto istruzioni di restare a guardia della stanza ed aggredire chiunque vi si intrufoli.

È pressoché impossibile per i personaggi utilizzare i materiali del laboratorio, dal momento che le complesse formule magiche necessarie a ciascun livello del processo di creazione sono ben al di là della portata di tutti i componenti del gruppo. Tuttavia vi è una cassetta di sicurezza in ferro, celata sotto uno dei tavoli. Dentro vi sono alcune ampole di cristallo colme di polvere d'oro e platino per un valore di 5000 mo., un valore di 2000 mo. in pietre preziose ed una statuetta di piccole dimensioni rappresentante una figura umana di onice nera intarsiata in oro (del valore di 800 mo.).

50. LABORATORIO ALCHEMISTICO

In questa ampia stanza vi sono lunghi tavoli in legno ed un numero elevato di scaffalature in legno colme di alambicchi, ampole, strane fiasche e ogni tipo di vetreria (come sublimatori, decalcificatori, storte, matracci e distillatori). Insomma tutto il necessario per un perfetto laboratorio alchimistico.

Quanto tutti i personaggi, o la maggior parte di essi, sono entrati nella stanza, tutte le porte si chiuderanno a chiave magicamente (come se influenzate da un incantesimo; **chiavistello magico**). È inutile tentare di tenere aperte le porte con dei pali, cunei o con la forza. Esse si chiuderanno. Solo un incantesimo: **scassinare** potrebbe ora aprirle (a meno che il gruppo non proponga qualche ragionevole alternativa per es. tramutando in fango le porte). Una volta che le porte si sono chiuse si scateneranno delle violente correnti d'aria da alcuni sfiatatoi nascosti e la stanza sarà invasa da una nuvola di polvere nera che sembrerà muoversi come se fosse viva. Vi sono almeno 20 sfiatatoi disseminati sulle pareti della stanza. Per ogni round in cui un personaggio respira la polvere o cammina entro la nube, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o cadere addormentato. Non c'è alcuna posizione nella stanza che consenta di evitare la polvere nera. La polvere è polline di loto nero. Il loto nero è una pianta rara, assai velenosa e dai potenti poteri magici. I suoi effluvi possono recare estasi o morte, e ciò dipende dal tipo di preparazione del loto nero. Questa particolare lavorazione alchimistica (un segreto degli Amber) fa dormire chi ne respira gli effluvi. Essa causa anche sogni eccezionalmente reali e vivaci (o incubi) ed ha la magica proprietà di far diventare quei sogni od incubi, realtà.

Il DM può inventare i sogni che desidera dando, però, ai personaggi le stesse probabilità di far bei sogni, sogni normali o incubi. Il DM potrà anche servirsi di alcuni suggerimenti forniti più avanti. Ricordatevi che i sogni non sempre hanno senso logico e che una descrizione dettagliata li renderà più coinvolgenti.

Non preoccupatevi per il tipo di sogno che investirà un personaggio, esso infatti potrà diventare realtà solo in un secondo momento e solo se egli fallisse il tiro salvezza contro gli incantesimi. Gli altri personaggi (logicamente) potranno assistere solo agli effetti finali del sogno. Tutti i personaggi si sveglieranno più o meno allo stesso modo.

Alcuni modelli di sogni

1) In questo sogno un dio (o una dea) alato si rende visibile al personaggio e decide di concedergli il dono del volo. Il personaggio si ritrova con due belle ali e si libra in alto tra le nuvole. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio si risveglierà dotato di due vere ali.

2) In questo sogno il personaggio è catturato da una strana razza di lucertole ed improvvisamente si ritroverà rinchiuso dentro una gabbia esposta in una città sconosciuta.

Fortunatamente, un mago di passaggio ha pietà del personaggio e lo farà ritornare sano e salvo nel luogo ove il sogno era cominciato.

3) In questo sogno il personaggio salva la vita ad un importante cortigiano di Glantri. Il cortigiano diventa amico del personaggio e si comporta amichevolmente con lui procurandoli un incarico a corte. Il sognatore è stato davvero nominato Lord onorario (o Lady) di Glantri (ma il titolo non è accompagnato nè da denari, nè da terre, anche se il personaggio acquisisce il diritto di comportarsi come un lord o una lady).

4) Il sogno ha per argomento una corsa forsennata e senza fine, giù per una collina, con il personaggio che cerca di sfuggire un masso che rotolando si appresta a travolgerlo. Fortunatamente egli si risveglierà prima di essere schiacciato.

5) In questo sogno appare una strana terra detta Averaigne (vedi parte 7). Il personaggio che sta sognando sparirà dalla stanza e sarà fuori dal gioco, finché non si sveglierà nella radura dall'altra parte del cancello delle chiavi d'argento, più o meno allo stesso istante in cui il gruppo arriva ed apre il cancello.

6) Chi farà questo sogno sarà improvvisamente attaccato, mentre sta camminando nelle viscere di un dungeon, da un mostro scelto a caso fra quelli della Tabella dei Mostri Erranti per i livelli 4-5 delle regole Expert D&D. Eseguite il combattimento normalmente.

7) In questo sogno il personaggio supera mille difficoltà e pericoli e riesce a compiere un'impresa gloriosa ed eroica. Il personaggio acquisirà un livello di esperienza immediatamente (con il minimo numero di punti esperienza) se il sogno si avvera (cioè se fallirà il tiro salvezza).

8) In questo sogno tutte le piante della terra, improvvisamente dotate di un'intelligenza demoniaca, complottano per dominare il mondo. Il personaggio è l'unico umano che conosce le dimensioni della minaccia. Fortunatamente scopre un'antico artefatto che riporta le piante alla normale vita vegetativa.

Sfortunatamente, nessuno crederà alla storia del sognatore. (In ogni caso, se il sogno si avvera, questi guadagnerà 100 punti esperienza).

9) In questo sogno un mostro errante, scelto a caso dalla Tabella dei Mostri Erranti per i livelli 6-7, irrompe improvvisamente nella stanza dove si trova il personaggio. Eseguite normalmente il combattimento. Se il personaggio vince ed il sogno si avvera egli riceverà i punti esperienza ed in più un oggetto magico scelto a caso.

10) In questo sogno il personaggio cade interminabilmente per un lunghissimo periodo. Caduta che si conclude con un terribile schianto al suolo (segnando la vera morte del sognatore, se il tiro salvezza viene fallito).

51. LA TANA DEL GRAN VERME

Nel mezzo della stanza vedrete un enorme mucchio di tesori alto 3m., largo 3m. e lungo 12m.. Gran parte dei tesori sembrano essere monete d'argento e di rame.

Il mucchio di tesori è invece un verme viscido (CA 5; DV 10; pf 64; N° ATT. 1; F2-12; MV (6m.); TS G5°; ML 9; AM N; per maggiori dettagli vedere la parte 9 i Nuovi Mostri). Questa creatura secerne una sostanza viscosa e collosa che ricopre tutta la sua pelle, in modo che le monete, i gioielli, gli scudi ed altri oggetti di valore si attaccano al suo corpo quando il verme si rotola sopra di essi. La sostanza non ha potere protettivo o difensivo in combattimento. Questo particolare verme viscido è così vecchio che la sua schiena è ormai completamente ricoperta di tesori. Prima di attaccare, il mostro aspetterà che il gruppo inizi la sua ricerca nel mucchio dei tesori.

Il verme viscido tenderà di ingoiare la sua preda tutta intera e ci riuscirà con un tiro per colpire non modificato di 18 o più. La vittima ingoiata riceverà 2-12 punti ferita per round sino a che non verrà salvata.

52. PESCARE UNA CHIAVE

Nel mezzo di questa stanza spoglia c'è una buca profonda 3m. riempita di liquido. In mezzo ad essa galleggia una sfera di vetro sottile. Dentro la sfera si intravede una grossa chiave d'argento.

Il liquido è un acido potentissimo e chi ha la sventura di finirci dentro dovrà eseguire un tiro salvezza contro raggio della morte o morirà. Se qualcuno immerge la propria mano nell'acido, subirà un'ustione che provocherà da 1 a 8 punti ferita. La sfera di vetro si sbriciolerà, se non viene maneggiata delicatamente. Se la chiave cadrà nell'acido, sarà irrimediabilmente distrutta. La chiave di argento vale 500 mo. e potrà essere usata per aprire il cancello in Averoine (vedi parte 57).

53. IL DEMONE DELLA MORTE

Al centro di questa stanza fiocamente illuminata è stato dipinto (sul pavimento), un pentacolo bianco iscritto in un cerchio. Su ogni punta vi è una rossa candela accesa. Un corno da caccia ambrata pende da un cordino appeso al muro. Al centro del pentacolo, vedete un umanoide alto 3m. e coperto da una pelle squamosa color grigio opaco. Il corpo è privo di peli, le sue dita terminano con artigli di ferro e dalle sue fauci sporgono zanne d'avorio. I suoi occhi brillano nell'oscurità come braci ardenti e sulla schiena si aprono due immense ali di pipistrello.

La creatura dentro il pentacolo è un demone della morte (CA 4; DV 7**; pf 32; N° ATT. 3; F 1-4/1-4+paralisi e 2-8+veleno; MV (9m.); TS G7°; ML.10; AM C; per maggiori dettagli vedere la **parte 9 i Nuovi Mostri**). Chi viene colpito dagli artigli adamantini del mostro, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi, altrimenti resta paralizzato per 2-8 turni. Chi viene morso deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno con un modificatore di -2 ed in caso di fallimento muore.

Il demone della morte farà mille promesse al gruppo chiedendo di essere liberato. Tutto quello che il gruppo deve fare è gettare polvere sul cerchio magico per spezzarlo, oppure coprirlo con una coperta etc.etc.. Se il demone viene liberato, attaccherà immediatamente il gruppo, dal momento che questi demoni non hanno alcun senso di gratitudine, ma solo il desiderio insaziabile di distruggere. Il cerchio magico impedisce l'attacco del demone. Il corno da caccia appeso al muro, se suonato, ha il potere di far tornare qualsiasi demone, forzatamente, al suo personale livello di esistenza. Questo corno può funzionare solo due volte.

54. MAGAZZINO

In questa stanza vi sono molti scaffali polverosi ed all'apparenza vuoti. Non sembra esservi altro nella stanza.

La maggior parte degli scaffali è effettivamente vuota, tuttavia sul retro di uno di quelli più in alto si trova un rotolo di pergamena polveroso e pieno di ragnatele. Tale pergamena è una copia di quella della stanza **36** (pergamena n°3) **La libreria** - dal titolo "per chi vuole essere libero".

55. CANILI

Questa stanza è adibita a canile. Qui vi sono 4 cuce per cani abitate da quattro cani di pelo rossastro fulvo, ognuno dei quali ha le dimensioni di un pony.

I cani sono mastini infernali (CA 4; DV 4*; pf 18 ciascuno; N° ATT. 1; F 1-6 oppure 4-24 a causa del soffio; MV (12m.); TS G4; ML 9; AM C), che attaccheranno solo se qualche personaggio porta vestiti tipici della famiglia Amber.

In ogni "cuccia" vi sono quattro gemme del valore di 100 mo., 100 mo., 500 mo., 1000 mo.

56. INGRESSO ALLA TERRA DEI GHOULS

Al centro della stanza c'è una fossa larga 3m.. La buca viene guardata a vista da sei, orribili figure umane dall'aspetto animalesco.

Le figure umane sono in realtà ghouls (CA 6; DV 2*; N° ATT. 3; F 1-3 ciascuno+paralisi; MV (9m.); TS G2°; ML 9; AM C). Essi stanno di guardia ad una fossa che porta ad un labirinto sotterraneo. Il labirinto conduce a sua volta alla terra dei ghouls. Sebbene la loro terra non faccia parte delle aree di avventura di questo modulo, il Dm ha la facoltà di creare un labirinto ed una mappa del regno dei ghouls come espansione di questo modulo. Sul fondo della buca, che è profonda 21 metri, c'è un forziere di tesori che contiene 3000 mo. ed una **lan- cia+3**.

57. IL CANCELLO DELLE CHIAVI D'ARGENTO

Al centro del muro a sud, vi è un cancello d'argento di 3m.x3m.. È dotato di tre grosse serrature chiuse a chiave. Davanti al cancello è accovacciato un enorme leone di ambra.

Il leone gigantesco è un golem di ambra (CA 6; DV 10**; pf 47; N° ATT. 3; F2-12/2-12/2-20; MV (18m.); TS G5°; ML 12; AM N) che attaccherà nello stesso momento in cui il gruppo aprirà le porte. Se si uccide il golem d'ambra, esso cadrà in pezzi frantumandosi in migliaia di frammenti d'ambra. L'ambra ha un valore di 5000 mo. ed inoltre all'interno del golem vi è una pergamena, la stessa della N° 3 descritta nella stanza **36, La libreria** - dal titolo "per chi vuole essere libero".

Il cancello d'argento è la porta d'ingresso ad Averoine (e di qui alla tomba di Stefan Amber). Ci vogliono almeno 3 chiavi d'argento per riuscire ad aprirlo. Tutte le chiavi d'argento trovate nel castello degli Amber sono intercambiabili, ma ne devono essere girate tre allo stesso momento per far scattare la serratura ed aprire il cancello. (Il DM ha la facoltà di modificare il numero delle chiavi necessarie ad aprire il cancello, se il gruppo non è riuscito a recuperare tutte, finora, poiché è indispensabile che il gruppo apra il cancello perché la sua avventura continui in Averoine).

Dall'altra parte del cancello d'argento, oltre la strada che si trova al centro della foresta, si apre un'ampia radura, attraversata da una strada e circondata da una fitta foresta. Il cancello, che può essere attraversato in una sola direzione, permette di entrare in Averoine, ma impedisce il ritorno verso il castello degli Amber. Infatti gli individui che si trovano nella radura non vedranno più il cancello, dal momento che il luogo dove dovrebbe trovarsi è solo fitta foresta.

PARTE SETTIMA: AVEROIGNE

Averoine è una provincia di un mondo parallelo, la sua cultura ed il suo sviluppo tecnologico simili alla Francia medioevale. In questo singolare mondo parallelo, la magia è considerata un malvagio rito pagano. I chierici non possono effettuare incantesimi e chi si serve di incantesimi è guardato con sospetto. Sebbene le leggi ecclesiastiche

non siano applicate con costanza, chi usa incantesimi è soggetto ad arresto e processato dall'inquisizione. L'eventuale esecuzione è lasciata alla competenza delle Autorità Civili. Se i membri del gruppo si serviranno di incantesimi per aiutare il popolo di Averoine senza fare direttamente del male, non saranno soggetti ad arresto.

Averoine è ispirato da 11 racconti brevi scritti da Clark Ashton Smith. La maggior parte di essi apparve nel 1930 in "Weird Tales", Casiana Literary Enterprise, inc. La casa editrice ha gentilmente concesso di basare questa sezione della nostra avventura sulle novelle di C. Ashton Smith (per una completa bibliografia dei racconti consultate l'elenco al termine del settimo capitolo del modulo).

La mappa in grande scala, al centro del modulo, rappresenta la provincia di Averoine. Il territorio che circonda Averoine non viene descritto e può essere progettato dal DM.

Gli incontri descritti in questa parte del modulo sono per lo più appena abbozzati, poiché la maggior parte di essi avrà luogo in città la sua descrizione avrebbe richiesto una infinità di dettagli e molto più spazio di quello concesso al nostro modulo. Il DM dovrebbe essere così versatile da completare ogni avventura nel modo desiderato, creando PNG, strade cittadine ed altri particolari utili. Se il gruppo esplorerà la landa al di fuori dalla rete stradale gli potrà capitare di incontrare più facilmente la normale fauna del tipo lupi, orsi, pantere, falchi, serpenti ecc. piuttosto che mostri erranti. Alla fine del modulo viene data una piccola bibliografia delle storie di Averoine cosicché il DM potrà da essa trarre suggerimenti per personalizzare meglio tali avventure, se lo desidera.

Vyones è la capitale (e la più popolosa città) di Averoine. È circondata da una cinta muraria ed è sede di una cattedrale. L'arcivescovo di Vyones è il capo politico e religioso di tutta la provincia. Fuori dalle mura di Vyones vi è un grosso cimitero. La pianura fertile che circonda Vyones ospita numerosi villaggi, masserie e taverne isolate. La seconda città per grandezza in Averoine è Ximes. Le sue mura sono meno imponenti di quelle di Vyones e qui vive il vescovo di Ximes. In Averoine c'è solo un'altra città, Perigon. Essa è sprovvista di mura ed ha un'abbazia.

I villaggi maggiori di Averoine sono Touraine les Hiboux, Sait Zenobie, Cordeliers, Moulins e La Frenaie. La Frenaie è anche il nome di un castello. Altri castelli in rovina sono Sylaire, Fausseflammes, Molinbois e Ylourge.

Averoine è soprattutto nota per la sua grande foresta (la foresta di Averoine) che ricopre un territorio pari a 3/4 della provincia. Il fiume Isoile scorre da Ylourge sino alle paludi attorno a les Hiboux. Vi sono tre grandi aree agricole attorno alle tre principali città. L'area attorno a Vyones è ben irrigata ed ha la più densità di abitanti. Vi è una strada che collega Vyones a Ximes, una pista polverosa invece collega Ximes a Perigon ed un'altra strada simile collega Perigon con Vyones.

La cultura di Averoine assomiglia a quella della Francia dell'Alto medioevo (1100-1350). Le novelle originali su Averoine si riferiscono a diversi periodi di tempo, ma per maggiore semplicità e per facilitare il gioco, tutte le storie di Averoine sono da considerarsi pertinenti alla stessa epoca. Fausseflames e Sylaire sono porte dimensionali verso tempi più antichi. La tomba di Stephen Amber non può essere trovata entro i confini di Averoine poiché viaggia continuamente nel tempo e nello spazio spostandosi fra le diverse Dimensioni.

Mostri Erranti

Per Averoine viene fornita una speciale tabella dei mostri erranti. Controllate l'apparizione dei mostri 3 volte al giorno (mattino, pomeriggio e sera). Tirando 1d6 l'incontro avrà luogo con un risultato di 1 o 2.

Tabella dei mostri erranti in Averoine

Tiro di dado	Mostro	Quantità	Caratteristiche
1	Gerard de l'Automme†	1	(CA 2; G7°; pf 39; N° ATT. 1; F 1-8+2; MV 18 m. (6m.); TS G7°; ML 9; AM L).
2	Gilles Grenier†	1	(CA 9; M6°; pf 15; N° ATT. 1; F 1-4+incantesimi; MV 36m. (12m.); TS M6°; ML 8; AM N).
3	Jehan Mauvassoit†	1	(CA 4; L14°; pf 46; N° ATT. 1; F 1-8+1; MV 27m. (9m.); TS L14°; ML 10; AM C).
4	Lupo mannaro	2-8	(CA 5; DV 4°; pf 18 ciascuno; N° ATT. 1; F2-8; MV 54m. (18m.); TS G4°; ML 8; AM C).

5	Moriamist†	1	(CA 9; M 11°; pf 25; N° ATT. 1; F1-4+incantesimi; MV 36m. (12m.); TS M11°; ML 9; AM N)
6	Pagani	3-30	(CA 6; DV 1; pf5 ciascuno; N° ATT. 1; F1-6; MV27m. (9m.); TS G1°; ML 8; AM N).
7	Phantoms	1-4	(CA 9; DV 6; pf 28 ciascuno; N° ATT. 1; F1-4 o speciale; MV 36m. (12m.) volando 72 m. (24m.); TS G3°; ML 12; AM C).
8	Shadow	1-12	(CA 7; DV 2+2°; pf 11 ciascuno; N° ATT. 1; F1-4+speciale; MV 27m. (9m.); TS G2°; ML 12; AM C).

† Vedere descrizione

Gérard de l'Automme - Caratteristiche: Fr17, In9, Sg14, Ds16, Co13, Ca15. Gerard fa di professione il menestrello. Viaggia da castello a castello cantando le romanze di sua composizione ai Signori (o Signore) dei manieri. È anche molto abile nella lotta e sa destreggiarsi in situazioni pericolose. Porta un fioretto ed un bastone di legno di corniolo appuntito ad un'estremità (un'arma eccellente contro i vampiri). Ha anche uno scudo ed una cotta di maglia metallica. Gerard è cortese e di buone maniere. E viaggerà volentieri con il gruppo sino a che non arriva ad una città o villaggio o castello.

Gilles Grenier - Caratteristiche: Fr10, In16, Sg7, Ds11, Co12, Ca10. Gilles è uno stregone specializzato nel creare pozioni, soprattutto filtri d'amore. Per consuetudine non pratica la magia nera, però, se gli capita l'occasione, sa farne uso. In un eccesso di gelosia Gilles uccise la moglie Sabine ed ora gli ingredienti che usa nelle pozioni sono maledetti. Per un prezzo ragionevole riesce a creare quasi tutte le più comuni pozioni. Tuttavia vi è il 50% di probabilità che le pozioni da lui preparate abbiano effetti deleteri: infatti hanno effetti contrari a quelli che ci si aspetta o sono addirittura velenose. I suoi incantesimi sono:

Primo livello - Individuazione del magico, lettura dei linguaggi.

Secondo livello - Individuazione dell'invisibile, individuazione di un oggetto.

Terzo livello - Blocca persone, fulmine magico.

Jean Mauvassoit - Caratteristiche: Fr16, In13, Sg17, Ds18, Co14, Ca15. Jean è socio e servitore di Azedarc, un mago dedito alla magia nera che, celando la sua vera natura, riuscì a diventare vescovo di Ximes. Jean Mauvassoit è un ladro ed un assassino. È subdolo, traditore e del tutto privo di senso morale. Per proteggere i segreti di Azedarc, Jean non si fermerà davanti ad alcun ostacolo. Egli conosce il metodo di preparazione della pozione del **viaggio nel tempo**, ma si rifiuterà di svelarne il segreto. Tuttavia, probabilmente, tenterà di mettere la pozione nelle coppe di vino del gruppo per sbarazzarsi di loro. Se il gruppo berrà la pozione tutti i suoi componenti saranno sbalzati nel passato e per ritornare saranno costretti a passare da Moriamis.

Jean preferisce agire più con l'astuzia che con la violenza e preferisce l'inganno al combattimento. Egli è anche solito usare il titolo di Signore di Emaux e Melchire. Jean ed Azerdac possono viaggiare nel futuro e nel passato. Anche se non sembrano anziani, essi sono entrambi vecchi di secoli. Jean inoltre possiede le capacità di un ladro di 14° livello, soprattutto nel rubare. Indossa una corazza di cuoio ed usa pugnali e spadini.

Moriamis - Caratteristiche: Fr12, In16, Sg18, Ds15, Co13, Ca17. Moriamis è una strega nata in Averoine prima dell'avvento dell'inquisizione. I suoi incantesimi non sono influenzati dai principi della magia nera, dal momento che una distinzione tra magia nera e magia bianca era illogica nel tempo in cui nacque e visse. Il DM dovrebbe interpretarla come se fosse un normale mago. Ha rubato ad Azerdac il segreto del **Viaggio nel tempo** e se necessario può preparare la pozione di viaggio nel tempo. Moriamis è nemica

mortale di Jean ed Azerdac ed è incline a fare amicizia con il gruppo oltre a non avere difficoltà a dare la sua pozione del **Viaggio nel tempo** in cambio di piccoli favori. I suoi incantesimi sono:

Primo livello: Charme, individuazione del magico, protezione del male, lettura del magico.

Secondo livello: Individuazione del male, ESP. creazione spettrale.

Terzo livello: Dissolvi magie, volare, infravisione.

Quarto livello: Charme (mostri), scaccia maledizioni, occhio dello stregone.

Quinto livello: blocca mostri.

X. INGRESSO AD AVEROIGNE

Il gruppo entra in Averoine attraverso il cancello delle chiavi d'argento, ritrovandosi sulla mappa nel punto indicato dalla X. Quei personaggi che avevano sognato di incontrare il gruppo in Averoine ed erano successivamente svaniti, riappariranno in questo punto (la radura) appena il gruppo arriva. Questa radura si trova lungo la strada che va da Ximes a Vyones ed una rapida esplorazione rivelerà che nel tratto di strada a nord, giusto dietro ad una curva, si trova la locanda della Bonne Joissance dove il gruppo può riposarsi senza pericoli.

È importante, giunti sin qui, che il gruppo abbia bene in mente cosa cercare. Le istruzioni della pergamena - Per chi vuole essere libero - che spiegano come rompere il maleficio che circonda il castello degli Amber sono incise sull'interno del coperchio del sarcofago di Stephen Amber. Tuttavia la tomba che custodisce il sarcofago è in perenne viaggio attraverso il tempo e lo spazio e quindi per prima cosa è necessario trovarla con un incantesimo. Per evocare la tomba è necessario che il gruppo prima trovi quattro oggetti magici che si trovano nascosti da qualche parte nella provincia di Averoine. Essi sono:

- 1) La Spada Incantata di Sylaire.
- 2) Lo Specchio Cerchiato da Una Vipera.
- 3) L'Anello di Eibon.
- 4) La Pozione del Viaggio nel Tempo.

Le pergamene indicano che la spada può essere trovata tra le rovine di Sylaire. Lo specchio può essere trovato a Vyones. L'anello al momento si trova a Perigon. La pozione del **Viaggio nel tempo** può essere trovata in parecchi posti, ma è più facile che sia a Ximes. La spada è posseduta da Sephora, lo specchio da Gaspard du Nord, l'anello da Luc le Chaudronnier e la pozione da Azedarac, Jehan e Moriamis.

Il DM deve essere sicuro che il gruppo abbia ben capito le istruzioni della pergamena n°3 "per chi vuol essere libero" al punto in cui si trova e se il gruppo non l'avesse trovata può farla apparire miracolosamente.

Il DM farà in modo che la locanda della Bonne Joissance sia ragionevolmente affollata. Dopo la diffidenza iniziale dovuta all'apparire di tante facce nuove contemporaneamente, gli abitanti locali saranno disposti a chiacchierare. Se i personaggi spenderanno qualche moneta offrendo da bere potranno procurarsi utili informazioni:

- 1) Vyones, Perigon e Ximes sono le tre maggiori città di Averoine.
- 2) la locanda della Bonne Joissance si trova sulla strada tra Vyones e Ximes: Vyones è a nord e Ximes a sud.
- 3) Dopo aver attraversato il fiume Isoile, 30 miglia ad est dalla locanda, si trovano le rovine del castello di Sylaire, che gode di una fama sinistra.
- 4) Les Hiboux è un villaggio al centro di una palude sito da qualche parte a sud di Ximes.
- 5) Azedarac è il vescovo di Ximes. Le opinioni su di lui sono discordi. Alcuni affermano che si tratta di un praticante la magia nera travestito da vescovo, altri che è un sant'uomo di cui si maligna a torto.

Nessuno degli altri nomi elencato nella lista della pergamena è conosciuto dagli abitanti del luogo presenti nella locanda. Appena il gruppo

inizia a viaggiare attraverso Averoine, il DM può scegliere di dare al gruppo altre informazioni quando se ne presenta l'opportunità.

58. LA SPADA INCANTATA DI SYLAIRE

Vi sono buone probabilità che il gruppo perda l'orientamento cercando Sylaire. Tuttavia il DM non permetterà che il gruppo si smarrisca completamente e vaghi per un tempo eccessivo, prima di imbattersi per caso nella famigerata Sylaire.

La terra attorno a Sylaire è una scura brughiera costellata di colonne di pietra di tipo druidico. Sylaire è il nome sia del castello in rovina che di una terra incantata. Il sentiero che conduce a questa terra incantata passa sotto un grande arco di pietra al di là del quale gli alberi sono più grossi e più verdi che in Averoine. Anche le stagioni sembrano diverse, poiché il sole splende più a lungo e l'inverno sembra essere ancora lontano. Dove un tempo si ergeva la potente rocca di Sylaire ora si erge solamente una torre di sezione rotonda che domina la terra incantata.

La torre è la dimora di Sephora, castellana di Sylaire e maga (CA 9; M14°; pf 30; N° ATT. 1+incantesimi; F 1-4+speciale; MV 36m. (12m.); TS M14°; ML 10; AM N). Sephora è molto bella, con folti e ricci capelli castani intrecciati a nastri argentei. I suoi incantesimi sono:

Primo livello: Charme, individuazione del magico, blocca porta, sonno.

Secondo livello: Esp, immagini illusorie, creazione spettrale, chiavistello magico.

Terzo livello: chiaroveggenza, dissolvi magie, blocca persona, fulmine magico.

Quarto livello: crescita dei vegetali, terreno illusorio, metamorfosi, autometamorfosi.

Quinto livello: Evocazione degli elementali, muro di pietra, giara magica.

Sesto livello: Abbassare il livello delle acque, trasforma pietra in carne, olografia

Oltre ai suoi incantesimi, Sephora ha il potere di stregare (charme) ogni maschio che ha la ventura di vederla, a meno che non si effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Se viene attaccata, i maschi sedotti da lei combatteranno per difenderla. Il DM può decidere di farla accompagnare da due guardie del corpo di sesso maschile.



Il gruppo dovrebbe intuire con chiarezza che un assalto contro Sephora è un gesto molto temerario e destinato a fallire. La reazione iniziale di Sephora nei confronti del gruppo sarà amichevole, a meno che qualcuno non entri in Sylaire senza il suo consenso. Sephora ha una missione da affidare al gruppo. Essa sa del bisogno del gruppo di possedere la Spada incantata di Sylaire ed ha intenzione di donarla in cambio di un favore. Infatti un lupo mannaro terrorizza Sylaire e lei ha bisogno d'aiuto per uccidere il mostro. Inoltre Sephora avvertirà i personaggi che la belva, che assume forme umane, è un potente mago.

Il lupo mannaro (CA 5; DV 4*; pf 24; N° ATT. 1; F2-8; MV 54m. (18m.); TS M10°; ML 8; AM C) è Malachie du Marias, che è anche un mago di elevato livello (CA 9; M10°; pf 24, N° ATT. 1; F1-4 + incantesimi; MV 36m. (12m.); TS M10°; ML 8; AM C). Quando lo si incontra, vi sono 50 probabilità su cento che Malachie rivesta in quel momento la sua forma umana. Se lo si incontra già tramutato in belva attaccherà a morsi, colpendo e fuggendo via se il gruppo è troppo forte. Se incontrato in forma umana, userà i suoi incantesimi. Se gli viene data la possibilità di studiare la propria strategia, Malachie assumerà la forma umana lanciando i propri incantesimi e poi muterà il suo aspetto in lupo mannaro ed attaccherà. I suoi incantesimi sono:

Primo livello: Tenebre magiche, dardo incantato, scudo magnetico.

Secondo livello: Individuazione dell'invisibile, creazione spettrale, ragnatela.

Terzo livello: Dissolvi magie, velocità, protezione da proiettili normali.

Quarto livello: Porta dimensionale, metamorfosi, occhio dello stregone.

Quinto livello: Animazione dei morti, muro di pietra.

Per trovare Malachie il gruppo dovrà eseguire ricerche tra le rovine e nella foresta di Sylaire, evitando di cadere in trabocchetti e sfuggendo ai mostri che si annidano in quei luoghi. Il DM potrà creare qualunque tipo di prova o avventura desideri. Se Malachie venisse incontrato di notte, vedrete assieme a lui un branco di 2-5 lupi (Ca 7; DV 2+2; pf 11; N° ATT. 1; F1-6; MV 54m. (18m.); TS G1°; MI 8; AM N).

La spada incantata di Sylaire è una **spada +3, +5 contro i non morti**. La sua caratteristica principale è quella di uccidere i non-morti e li distrugge automaticamente se arriva a colpirne uno con un punteggio (non modificato) di 18 o più. Essa ha, inoltre, la facoltà di **individuare il male e l'invisibile** dando anche a chi la usa la possibilità del **volo** (come nell'incantesimo omonimo) per tre volte al giorno, al massimo per tre turni. Se il gruppo riuscirà a distruggere il lupo mannaro, Sephora donerà loro anche una pergamena con l'incantesimo **volare**.

59. LO SPECCHIO CERCHIATO DALLA VIPERA

Lo specchio cerchiato dalla vipera è uno specchio rotondo con una cornice di bronzo scolpita nella forma di una vipera nell'atto di mordersi la coda. Lo specchio è posseduto da Gaspard du Nord (CA 9; M7°; pf 25; N° ATT. 1 + incantesimi; F1-4; MV 36m. (12m.); TS M7°; ML 8; AM N). Gaspard è un mago neutrale che vive in Vyones.

Quando il gruppo arriverà a Vyones troverà la città in subbuglio. La maggior parte della cittadinanza sarà riunita in piazza ad ascoltare le parole dell'arcivescovo di Vyones. L'arcivescovo sta descrivendo una calamità che sta per abbattersi sulla città. Il malvagio Nathaire, un mago praticante la magia nera, che i cittadini avevano scacciato da Vyones, sta per prendersi la sua rivincita. Nathaire è un vero specialista nelle arti della Necromanzia - un tipo di magia che si basa sulla manipolazione della morte. Egli ha dissepolto un gran numero di cadaveri creando un colosso simile ad un golem. Il colosso è alto almeno 30m. ed usa un albero come bastone. Solamente armi magiche possono ferirlo.

I cittadini di Vyones non hanno armi magiche. Le uniche loro difese sono le mura cittadine che possono essere facilmente sbrecciate e distrutte dal colosso. Vyones è in preda al panico.

Un cittadino vestito di vesti verdi e marrone sale sul podio e richiede il silenzio. Egli afferma, rivolgendosi alla folla, di conoscere un sistema per distruggere il colosso. Quell'uomo è Gaspard du Nord. Prima di ravvedersi degli errori commessi era un discepolo del malvagio Nathaire. Gaspard da allora non ha praticato più la magia, comunque ricorda la formula di una polvere nera che, se soffiata sul muso del colosso, lo farà ritornare al suo stato originale, che è quello di cadavere.

Gaspard avrebbe l'intenzione di eseguire una mistura per preparare la magica polvere nera. Egli non è quello che si dice un guerriero, perciò necessita di un gruppo di avventurieri che abbiano il coraggio di partire verso nord in direzione di Ylourgne, il posto dove Nathaire sta animando il colosso, ed usare la polvere per fermare il mostro.

Gaspard darà al gruppo, se riuscirà a distruggere il colosso, l'oggetto di maggiore valore che possiede: lo specchio cerchiato dalla vipera. Il Consiglio dei Cittadini di Vyones aggiungerà una taglia di 10000 mo. in caso di successo della missione.

Se il gruppo tenterà di rubare lo specchio, invece di ottenerlo con mezzi leciti, troverà impossibile rapire o aggredire Gaspard in mezzo alla folla dei cittadini. In secondo luogo Gaspard non ha con sé lo specchio, né, ovviamente, lo tiene a portata di tutti nella sua dimora (lo ha nascosto in un luogo segreto). Ogni attacco rivolto contro Gaspard sarà considerato un affronto dai cittadini di Vyones. Centinaia di cittadini armati assaliranno ed arresteranno il gruppo. E, a questo punto, al gruppo sarà posto un aut-aut - o la decapitazione in piazza o l'offrirsì "volontari" per distruggere il colosso. Se il gruppo viene forzato in questo modo ad intraprendere questa missione, riceverà comunque lo specchio di Gaspard al termine dell'opera, ma non avrà più la ricompensa delle 10000 mo.

Se il gruppo parte volontario per la missione, incontrerà Nathaire ed il colosso nella foresta a nord di Vyones. Poiché il colosso, camminando scuote il terreno con la sua possente mole, il gruppo potrà accorgersene per tempo ed avvicinarsi con cautela per tendere un'imboscata o attaccare di sorpresa.

Se invece il gruppo viene costretto a dare battaglia al colosso, invece di offrirsì volontario, dovrà incontrare il colosso appena fuori le mura di Vyones. Centinaia di arcieri saranno schierati sulle mura a garanzia che il gruppo tenti l'impresa senza scappare. In questo caso il gruppo non potrà attaccare beneficiando della sorpresa.

Il DM dovrebbe fare in modo che il gruppo abbia discrete possibilità di distruggere il colosso. Se il gruppo non è ancora passato per Sylaire, il DM farà in modo che Gaspard suggerisca l'idea che a Sylaire si trovi un'arma estremamente utile per distruggere il gigante. Il DM poi farà in modo che il colosso non attacchi sino al ritorno del gruppo da Sylaire.

Se il colosso in qualche modo si rivelasse imbattibile, il gruppo avrà lo stesso una possibilità di ottenere lo specchio: se avrà dato prova di aver tenuto testa validamente al mostro nell'intento di eliminarlo. Il colosso distruggerà Vyones a notte fonda e quindi si dirigerà verso un'altra provincia di Averoine. Gaspard sarà, comunque tra i sopravvissuti e darà lo specchio al gruppo come ricompensa ringraziandoli per aver tentato il loro meglio, anche se sono stati sconfitti.

Il colosso (CA 8; DV 100*; pf 350; N° ATT. 1; F 10-80; MV 72 m. (24m.); TS G14°; ML 12; AM C) è controllato da Nathaire che si è ha usato l'incantesimo **giara magica** per installarsi nel titanico corpo. Il suo vero corpo si trova in una cesta appesa al dorso del colosso. Il colosso attacca come un mostro da 21 dadi-vita.

Gaspard preparerà abbastanza polvere da permettere 5 tentativi di lancio contro il viso del mostro. Per agire, la polvere dovrà essere tirata da una distanza di 3m., o meno dal viso del colosso. Se nessuno del gruppo è in grado di volare per fare ciò, potrà tentare dalla più alta costruzione di Vyones (la cattedrale) quando il colosso si avvicinerà a 3m. dalla sua torre. Un assalto efficace con la polvere distruggerà la forza che anima il colosso. Esso si abatterà con fragore al suolo travolgendo Nathaire ed i suoi discepoli. Gli attacchi con la polvere eseguiti in volo saranno risolti normalmente. Gli attacchi portati dal tetto della torre della cattedrale hanno, invece, una penalità di -4 sui tiri per colpire.

60. L'ANELLO DI EIBON

L'anello di Eibon è un cimelio di famiglia che appartiene a Luc de Chaudronnier, un mago praticante la magia bianca. Luc vive nella città di Perigon. Tale città al momento è terrorizzata da un misterioso essere conosciuto col nome di Belva di Averoine. La Belva aggredisce le sue prede di notte uccidendo sia uomini che animali. La sola cosa che la belva mangia del corpo delle sue vittime è il midollo delle ossa.

Poco prima eh il gruppo arrivi a Perigon, una cometa rosso fiamma apparirà nel cielo. La cometa passerà sui cieli di Averoine rischiando la notte con i suoi bagliori scarlatti. Belva e cometa appaiono all'unisono.

Il gruppo non riuscirà a trovare Luc le Chardronnier sino a notte inoltrata. Luc sta cacciando la belva di Averoine, sperando di esorcizzarla con l'Anello di Eibon. Il gruppo potrà trovare Luc ed un gruppo di armigeri in una radura vicino alla Abbazia di Perigon, dove hanno tentato di fermare il mostro senza successo.

Il gruppo arriva giusto in tempo per vedere un'ombra strisciante scavalcare il muro dell'Abbazia ed una coda simile a quella di un serpente scomparire entro la finestra più alta della torre più elevata dell'Abbazia. Ai piedi della torre sono distesi a terra Luc e le guardie. Parecchie guardie sono morte. Luc è solo ferito e potrà riprendersi. Purtroppo la Belva ha rubato l'Anello di Eibon. Dopo il furto Luc ha visto la Bestia arrampicarsi sul muro della torre ed entrare nella finestra più alta.

La finestra è quella della cella che ospita Thèophile, l'Abate di Perigon. Quando il gruppo entrerà nell'Abbazia e salirà le scale che portano alla torre campanaria sino alla cella, tutto quello che essi vedranno sarà Theophile, abbigliato con il suo saio nero. È disarmato ed afferma di non aver visto nulla di strano. Aggiunge che stava dormendo sino a pochi minuti prima, quando è stato svegliato dai rumori provenienti dall'esterno.

L'abate passeggia lentamente mentre parla. La stanza è illuminata quasi ovunque dalla fioca luce delle torce. Solo un angolo della stanza è illuminato dalla luce rossa sanguigna che emana la cometa e che entra dalla finestra. Ad un tratto, mentre passeggia nervosamente, l'abate entra nella zona illuminata dalla cometa e qui si ferma, subendo un'improvvisa trasformazione. L'abate di Perigon è la Belva di Averoine.

È difficile distinguere la forma reale della Belva poiché è circondata da una foschia rossastra vorticosa e opaca. Però, attraverso la nebbia rossastra, si riesce a distinguere, anche se a malapena, una figura serpentiforme. L'essere ha la testa piatta e larga proprio come un serpente, irta di file di denti aguzzi e serrati ed una coda di serpente al posto delle gambe. Le sue braccia terminano con artigli eburnei e, infilato ad una delle dita, porta l'Anello di Eibon. L'anello può essere visto solo quando Theophile assume la forma mostruosa.

La Belva di Averoine (CA 0; DV 14*; pf 63; N° ATT. 3; F1-10/1-10/3-18; MV 45m. (15m.); TS G14°; ML 12; AM C) attacca a vista, appena compiuta la trasformazione che è istantanea. La Belva aggredisce mordendo e artigliando con le due zampe e può essere colpita solo con armi magiche.

Se la belva viene uccisa essa si ritrasformerà nell'Abate di Perigon. I cittadini di Perigon, sebbene segretamente convinti che il povero Theophile sia stato condannato da una maledizione ad assumere le fattezze della belva, non lo ammetteranno pubblicamente e chiederanno al gruppo di lasciare Perigon e non tornare mai più. Il gruppo potrà portare con sé l'anello.

61. LA POZIONE DEL VIAGGIO NEL TEMPO

Parecchi individui in Averoine possiedono la pozione che permette il **viaggio nel tempo**. Due di costoro. Jehan Mauvassois e Moriamis possono essere incontrati per caso. Se ciò avviene, il DM dovrà dare al gruppo delle buone probabilità di ottenere la pozione del **viaggio nel Tempo**. In particolare, Moriamis potrebbe essere ben disposto ad aiutare il gruppo se i rischi per lei saranno minimi.

Se il gruppo non riesce a procurarsi la pozione grazie a degli incontri casuali, dovrà andare a Ximes per far visita ad Azedarc (l'indizio riportato su pergamena che parla di **Les Hiboux** è falso e se il gruppo cercherà di seguirne le indicazioni si troverà a vagare per la palude, eventualmente lottando contro le creature che li dimorano, prima di scoprire che nessuno sa nulla della posizione del **viaggio nel Tempo**).

Azedarc, il Vescovo di Ximes, è un mago malvagio (CA 9; M14°; pf 40; N° ATT. 1; F1-4 + incantesimi; MV 36m. (12m.); TS M14°; ML 9;

AM C), e cercherà con ogni mezzo di mantenere segreta la sua vera natura. I suoi incantesimi sono:

Primo livello: Tenebre magiche, lettura di linguaggi, lettura del magico, ventriloquio.

Secondo livello: Individuazione del male, ESP, creazione spettrale, chiavistello magico.

Terzo livello: Chiaroveggenza, dissolvi magie, fulmine magico, protezione dal male nel raggio di 3 metri.

Quarto livello: Confusione, metamorfosi, scaccia maledizioni, occhio dello stregone.

Quinto livello: Evocazione degli elementali, giara magica.

Sesto livello: Imposizione, olografia.

Il DM deve assicurarsi che il gruppo abbia ben compreso, prima dell'incontro con Azedarc, che la magia è considerata malvagia in Averoine.

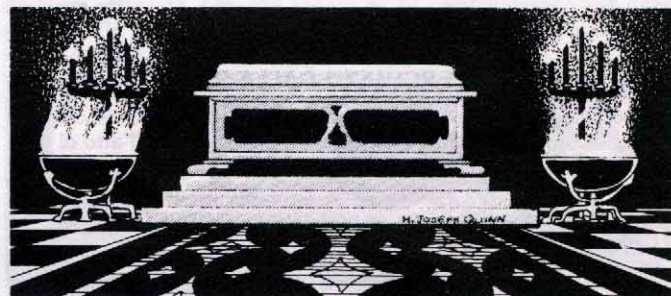
Egli dovrebbe anche agire con cautela nel confronto tra il gruppo ed Azedarc. Se il gruppo accuserà Azedarc di essere un mago davanti ad altri testimoni, Azedarc dovrà pubblicamente difendere la sua reputazione davanti alla comunità e, quindi, sarà egli stesso propenso a ritorcere sul gruppo l'accusa di stregoneria e ad ordinare alle guardie civiche di arrestare i PG. D'altro canto, se il gruppo incontra Azedarc in privato, egli potrebbe facilmente scambiare la pozione del **Viaggio nel Tempo** con un altro oggetto magico di uguale valore.

Due sono le cose da tenere presenti in un eventuale confronto tra Azedarc ed il gruppo:

- 1) È meglio che il confronto sia segreto.
- 2) Il gruppo dovrebbe prendere qualche precauzione contro un eventuale tradimento da parte di Azedarc.

Se il gruppo dovesse così comportarsi, il DM permetterà lo scambio con la pozione del **viaggio nel Tempo**.

Il DM dovrebbe fare in modo che questo incontro, come altri incontri cittadini, venga risolto diplomaticamente piuttosto che con uno scontro insensato e violento. Le strade cittadine non sono corridoi sotterranei e se il gruppo infrange la legge dovrà essere pronto a pagarne le conseguenze.



PARTE OTTAVA: LA TOMBA DI STEFANO AMBER

Il gruppo, a questo punto, dovrebbe possedere la **spada incantata di Sylaire**, lo **specchio cerchiato dalla vipera**, l'**anello di Eibon** e la pozione del **viaggio nel tempo**. Se il gruppo non possiede tutti i componenti non può più proseguire e rimane intrappolato in Averoine. Il DM deve dare al gruppo ogni ragionevole possibilità di ottenere i quattro oggetti. Una volta che questi sono in suo possesso, il gruppo ha la facoltà di evocare la Tomba di Stefano Amber.

Quando toccherete con l'anello di Eibon la cornice a forma di vipera dello specchio, il serpente si staccherà dal piano quel tanto che basta all'anello per infilarsi sulla coda. L'anello poi, lentamente, si muoverà lungo il corpo della vipera che di nuovo morderà la sua coda.

Ungendo la **Spada Incantata di Sylaire** con la pozione del **Viaggio nel Tempo** la lama risplenderà di riflessi dorati ed appena essa verrà a contatto con lo specchio il gruppo udrà una vibrazione ad alta frequenza. Specchio, spada e anello allora si frantumeranno in mille pezzi.

Una nebbiolina ambrata circonda completamente il gruppo risanandolo dalle ferite. Il mondo di Averogne svanirà ed il gruppo si ritroverà su una pianura che pare non finire mai. Davanti a loro vi sarà una massiccia tomba quadrata alta 15m fatta di marmo color ambra. Davanti all'ingresso tombale è scolpito un nome: Stefano Amber. Sulla porta è disegnato lo stemma degli Amber: uno scudo nero con una fenice d'oro. Sullo stemma vi è una corona color ambra.

62. IL PRIMO GUARDIANO

Un immane lucertola alata giace al centro della stanza sopra una pila di monete d'argento e di gemme. La sua pelle è coperta di scaglie di colore blu metallo. Sembra dormire.

Il Drago Blu dormiente (CA 0; DV 9**; pf 41; N° ATT. 3; F 2-7/2-7/3-30 + soffio; MV (9m.) volando (24m.); TS G9°; ML 9; AM N) è il primo guardiano della tomba di Stefano. Il suo soffio elettrico ha la forma di un cilindro ampio 1 metro e mezzo e lungo 30m.. Il drago non parla, nè usa incantesimi. Se il drago si sveglia, attaccherà per evitare che i membri del gruppo aprano le porte est ed ovest. Il tesoro del drago consiste in 86000 ma. e 59 gemme del valore totale di 5900 mo.

63. IL FUOCO

Questo lungo corridoio ha le pareti ed il soffitto perennemente illuminati, però sembra possibile camminare lungo il corridoio senza bruciarsi se si ha cura di stare al centro di esso, dove il calore è minimo.

Una salamandra del fuoco (CA 2; DV 8°; pf 36; N° ATT. 3; F 1-4/1-4/1-8 + speciale; MV (12m.); TS G8°; ML 8; AM N) è in agguato nell'angolo più lontano della stanza pronta ad attaccare il gruppo. Chiunque si avvicini a 6m. dalla salamandra del fuoco oppure dalle mura o dal soffitto della stanza subirà automaticamente 18 punti ferita (per ogni round) causati dal fuoco. Il soffitto si trova ad un'altezza di 15 m.

64. L'ARIA

Aperto la porta, vi accorgete, guardando in basso, che il terreno è a migliaia di metri sotto di voi. Una pista dall'aspetto piuttosto solido, ma simile ad una nuvola e larga 3m., forma un sentiero attraverso il centro della stanza.

Il sentiero-nuvola regge facilmente il peso del gruppo, anche se qualcuno dei componenti può cadere, se mette un piede fuori dal sentiero. I muri di questa stanza, per quanto invisibili ci sono! Infatti un campo di forza che continua fino al suolo impedisce a chiunque di uscire da questa stanza (anche volando) se non da una porta. Nell'angolo più lontano della stanza è annidata una viverna (CA 3; DV 7°; pf 32; N° ATT. 2; F2-16/1-6 + veleno; MV (9m.) volando (24m.); TS G4°; ML 9; AM C) pronta ad attaccare il gruppo (99 volte su cento chi cade nel vuoto precipiterà e morirà (tirate i dadi%: un risultato di 100 permette al personaggio di salvarsi con solo 1-4 punti ferita residui).

65. IL SECONDO GUARDIANO

Un umanoide alto circa 4m. con pelle di colore grigio roccia, si trova davanti alla porta d'ingresso. l'umanoide impugna come clava una grossa stalattite e siede su un grosso forziere pieno di tesori.

Il guardiano dall'aspetto umanoide è un gigante di pietra (CA 4; DV 9; pf 48; N° ATT. 1; F3-18; MV (12m.); TS G9°; ML 9; AM N) e combatterà fino alla morte per evitare che il gruppo apra la porta interna. Il forziere è chiuso a chiave ma non è bloccato al suolo. Contiene 5000 mo., una **spada neutrale +1, +2 contro personaggi che usano incantesimi** (8 intelligenza, 8 Ego, **vedere l'invisibile, scova trappole**), una **pergamena "maledizione"** (trasforma la vittima in un insetto vivo intrappolato in un pezzo d'ambra), una pozione di **chiarudienza** ed una pozione di **invisibilità**.

66. IL TERZO GUARDIANO

Un mostro dal viso umano, il corpo da leone, ali giganti di pipistrello ed una coda irta di spine, è di guardia alla stanza.

Il terzo guardiano è una manticora (CA 4; DV 6+1; pf 28; N° ATT. 3 o aculei; F 1-4/1-4/2-8 6 x 1-6; MV (12m.) volando (18m.); TS G6°; ML 9; AM C) ed attaccherà per evitare che il gruppo apra la porta ad est e ovest. Nella stanza vi sono 3000 mo. celate da un incantesimo di **invisibilità**.

67. LA TERRA

La stanza è piena di fango e il pavimento si trova a 3m. di profondità.

Nascosto sotto la superficie melmosa vi è un golem di fango (CA 9; DV 8°; pf 36; N° ATT. 1; F 2-12 + schiacciamento; MV (9m.); TS G8°; ML 12; AM N) che può essere colpito solo da armi magiche. Quando il gruppo attraversa la stanza il golem uscirà in superficie per attaccare. I personaggi costretti a combattere nel fango dovranno applicare una penalità di -2 sui tiri per colpire.

68. L'ACQUA

Questa lunga stanza è colma di acqua sino al livello della porta.

L'acqua è salata e profonda 12m. Un grosso squalo bianco (CA 4; DV 8; pf 36; N° ATT. 1; F 2-20; MV (18m.); TS G4°; ML 7; AM N), aspetta il gruppo ed attacca chi nuota attraverso la stanza.

69. IL QUARTO GUARDIANO

Una grossa creatura con un corpo di drago e cinque teste di serpente è a guardia della stanza.

L'ultimo guardiano è un'idra a 5 teste (CA 5; DV 5; pf 23; N° ATT. 5; F 1-10 ciascuno; MV (12m.); TS G5°; ML 9; AM N). Combatte per evitare che il gruppo apra la porta della stanza n° 70 LA CRIPTA DI STEFANO AMBER.

70. LA CRIPTA DI STEFANO AMBER

Al centro della stanza c'è una pesante bara di legno di mogano. La bara è posta sopra una pedana sopraelevata. Un candelabro d'argento ed un braciere di ferro si trovano davanti ed ai piedi della bara. Il candelabro ha candele di ambra accese e, dal braciere, sale un fumo profumato. Tutti i muri sono coperti da ampie tappezzerie nelle quali sono dipinte scene illustranti la morte di Stefano Amber.

Incise nel lato interno del coperchio della bara vi sono le seguenti parole: "Bruciate la tappezzeria per annullare la mia maledizione!" Entro la bara giace uno scheletro che porta una corona d'oro. Non succederà nulla sino a che la tappezzeria non verrà bruciata.

Se il gruppo eseguirà quest'ordine, un uomo vestito con ricchi velluti e con in capo una corona d'oro ed altri gioielli di fine fattura uscirà dal fumo. Egli si sgranchirà le membra e dirà: "Grazie, sono stato intrappolato qui dentro per secoli". La tomba scomparirà ed il gruppo ritornerà indietro al castello degli Amber. La foschia grigia è scomparsa ed il gruppo rivedrà il fiume seguito all'inizio dell'avventura. Sono di

nuovo tornati nel loro mondo. Il castello che era stato congelato nel tempo dalla maledizione di Stefano Amber adesso che la maledizione è annullata inizia a crollare, i secoli eseguono la loro opera distruttrice nel giro di pochi minuti. Le mura si sbriciolano e crollano in rovina. La tappezzeria diventa polvere. Gli abitanti del castello invecchiano rapidamente e muiono, diventando scheletri mummificati. Unici a sfuggire alle grinfie del tempo sono i membri del gruppo, Stefano Amber ed i tesori conquistati.

Stefano è un mago del 25° livello (CA 9; M25°; pf 79; N° ATT. 1 + incantesimi; F1-4; MV (12m.); TS M25°; ML 11; AM N). Le informazioni riguardanti i personaggi di livello elevato sono date nel D&D Companion, ma in effetti tali dettagli non servono molto al DM che considererà Stefano Amber come un PNG. Per semplificare le cose, il DM permetterà a Stefano Amber di usare qualunque tipo di incantesimo descritto nel D&D Expert. Stefano ha un debito di riconoscenza per la sua liberazione e non combatterà il gruppo a meno che non venga attaccato (nel qual caso si teletrasporterà in altro luogo). Se il gruppo non aggredisce Stefano, egli darà a ciascun membro (come ricompensa) un gioiello antico del valore di 3000-18000 mo. ed un oggetto magico scelto a caso ed appropriato al livello del personaggio. L'oggetto magico non dovrà essere maledetto e, se verrà estratto un oggetto maledetto, il DM continuerà a tirare il dado sino a che non verrà scelto un oggetto adatto. Se il DM pensa che l'oggetto estratto sia troppo potente per il personaggio, potrà decidere di estrarne a sorte un altro.

Stefano inoltre possiede un **Anello dei 4 desideri**. Egli userà l'anello per riportare in vita sino a 4 personaggi (anche se sono stati disintegrati, ridotti in gelatina ecc.). Se nel corso dell'avventura sono morti più di quattro personaggi, egli tirerà a sorte i quattro da riportare in vita. I personaggi riportati in vita in questo modo riceveranno punti esperienza relativi al solo periodo di avventura vissuto sino al momento del loro decesso. Se nessun personaggio è morto, Stefano non userà l'anello, nè rivelerà il suo potere.

Dopo che Stefano ha ricompensato il gruppo, li ringrazierà di nuovo e dicendo arcane parole accompagnate da grandi gesti scomparirà in un turbinio di fumo.

PARTE 9: NUOVI MOSTRI

Alberi assassini

Classe dell'armatura:	5	N° di mostri:	0 (2-12)
Dadi-vita:	6	Tiro salvezza:	Guerriero 3°
Movimento:	0	Morale:	12
Attacchi:	4 rami/1 bocca	Tipo di tesori:	Nessuno
Ferite:	0 ciascuno/3-18	Allineamento:	Neutrale

Gli alberi assassini sembrano grandi alberi comuni. Appartengono in parte al regno animale ed in parte a quello vegetale. Hanno bisogno di luce solare e di cibo per sopravvivere. Alcuni rami degli alberi assassini in realtà sono dei tentacoli. Questi tentacoli possono estendersi per 6 m. ed afferrare le vittime che vengono poi portate alla bocca dell'albero assassino che è nascosta nel grosso tronco. Ogni ramo ha un DV ed un attacco portato con successo contro un ramo se infligge 5 o più punti ferita lo reciderà. Un attacco può tagliare un solo ramo. Se la vittima non scappa, sarà trascinata verso la bocca dell'albero nel round successivo a quello dell'attacco contro il ramo e subirà automaticamente 3-18 punti ferita per ogni successivo round.

Ameba gigante

Classe dell'armatura:	9	N° di mostri:	1
Dadi-vita:	10-15	Tiro salvezza:	G7°
Movimento:	9m. (3m.)	Morale:	10
Attacchi:	1	Tipo di tesori:	Nessuno
Ferite:	2-12	Allineamento:	Neutrale

Le Amebe Giganti sono animali unicellulari larghi 9 m.. Tranne che per il nucleo grigio dalle dimensioni di 30 cm., il resto dell'ameba è trasparente. Se il nucleo è nascosto o dissimulato, l'ameba sarà pra-

ticamente invisibile ed in grado di attaccare di sorpresa. L'ameba gigante attacca avvolgendo le vittime e secernendo poi un acido per digerirle.

Aranea

Classe dell'armatura:	1	N° di mostri:	1-3 (1-6)
Dadi-vita:	3**	Tiro salvezza:	Mago 3°
Movimento:	18m. (6m.) sulla ragnatela 36m. (12m.)	Morale:	7
Attacchi:	1 morso	Tipo di tesori:	D
Ferite:	1-6 + veleno	Allineamento:	Caotico

L'aranea è una razza di ragno gigante ed intelligente. Sono grandi come un piccolo pony e sono di colore marrone-verdastro. L'aranea può essere distinta da altri ragni giganti per la compatta protuberanza, sulla schiena, in cui è racchiuso il suo grosso cervello. Le aranee sono capaci di filare ragnatele ed il loro morso è velenoso.

Gli arti anteriori dell'aranea sono dotati di dita flessibili che servono per afferrare la preda e maneggiare semplici oggetti. L'aranea può lanciare incantesimi come un mago di 3° livello perché passa la maggior parte del suo tempo studiando libri di magia. Per ulteriori informazioni sugli aranea vi rimandiamo al **modulo X1: L'isola del terrore**.

Collezionista di cervelli

Classe dell'armatura:	2	N° di mostri:	1 (1)
Dadi-vita:	10*	Tiro salvezza:	Guerriero 10°
Movimento:	54m. (18m.)	Morale:	10
Attacchi:	1 morso + incantesimi	Tipo di tesori:	C
		Allineamento:	Caotico

Il collezionista di cervelli, o Neh-Thalggu nel suo linguaggio, è un mostro proveniente da un'altra dimensione. Essa è in grado, solo occasionalmente, di superare le barriere che separano il proprio universo dal nostro e possono trovare dei passaggi attraverso tale barriera solamente nei pressi di grandi fonti di energia magica (come il castello degli Amber), dove la struttura dello spazio e del tempo è alterata. Essi non pensano come le normali creature conosciute, ma sembrano vivere con l'unico scopo di collezionare cervelli.

I collezionisti di cervelli sono veramente orrendi, con corpi untuosi, giallo-arancio ed amorfi, dai quali spuntano dozzine di tentacoli corti e frementi. Si muovono su sei zampe come granchi. Sulla testa a forma di bulbo sono disposti quattro grandi occhi, gialli e prominenti e un muso ricoperto di denti. Attaccano mordendo con la bocca o lanciando incantesimi.

Queste creature uccidono le proprie vittime e quindi, con estrema cura, sezionano la parte superiore del cranio con strumenti chirurgici, per metterne a nudo il cervello. Quindi lo rimuovono e lo inghiottono. Il cervello va a finire in una delle sacche posta sulla testa del mostro, dove può essere utilizzato. Ogni cervello forma una caratteristica protuberanza sulla testa del mostro. Per ogni cervello che colleziona, il mostro ha guadagnato la possibilità di utilizzare un incantesimo dei maghi dal 1° a 3° livello (una volta al giorno). Il DM determinerà ogni nuovo incantesimo a caso. Una volta che il collezionista di cervelli avrà raggiunto il nostro universo, comincerà a lavorare duramente per acquisire il maggior numero di cervelli nel più breve tempo possibile. Un collezionista di cervelli può raccogliere fino ad un massimo di 12 cervelli.



Demoni di morte

Classe dell'armatura: 4	N° di mostri: 1-4
Dadi-vita: 7**	Tiro salvezza: Guerriero 7°
Movimento: 27m. (9m.), volando 54m. (18m.)	Morale: 10
	Tipo di tesori: E
	Allineamento: Caotico
Attacchi: 3	
Ferite: 1-4/1-4/2-8 + speciale	

I Demoni della Morte, conosciuti anche come Ostegos, sono umanoidi calvi e magri, altri tre metri e dalla pelle grigia e squamosa; dalle loro bocche sporgono zanne d'avorio e le loro dita terminano con artigli adamantini. I loro occhi sono infuocati come carboni ardenti e due orripilanti ali da pipistrello spuntano dalla loro schiena.

I demoni della morte attaccano le loro vittime con artigli e zanne. Qualsiasi creatura colpita dai loro artigli deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi o rimanere paralizzata per 2-8 turni. Chi invece viene morso da un demone della morte deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o morire.

I demoni della morte hanno capacità di **infravisione** fino ad un raggio massimo di 18m., la capacità di **teletrasporto** senza errori e di **causare il buio in un raggio di 3m.**



vista sembrava terreno solido è in realtà un terreno che cela sabbie mobili.

Attacchi magici su un fantasma provocano un danno integrale, mentre gli altri attacchi provocheranno solo danni dimezzati. I fantasmi possono rendersi **invisibili** a piacere, e una volta al giorno possono lanciare i seguenti incantesimi: **confusione, terreno illusorio, creazione spettrale e forze occulte**. Queste creature sono molto codarde e se il loro inganno viene scoperto diventano invisibili e tentano di fuggire. Se sono costretti a combattere attaccheranno causando 1-4 punti ferita ad ogni colpo.

Fiori di loto amberiani

Classe dell'armatura: 9	N° di mostri: 0 (3-18)
Dadi-vita: 1/2	Tiro salvezza: UC
Movimento: 0	Morale: 12
Attacchi: 1	Tipo di tesori: Nessuno
Ferite: speciale	Allineamento: Neutrale

I fiori di loro amberiani appaiono come gigli d'acqua dorati della grandezza di girasoli. Quando un essere si avvicina entro sei metri, il fiore si apre e spruzza una nube di 12m. x 12m. di polline. Qualsiasi individuo entro l'area interessata deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o cadere addormentato per 4-16 round. I fiori possono spruzzare una nuova esplosione di polline ogni 3-12 round. I fiori di loto amberiani si trovano spesso ad attaccare in azione concertata con altre piante mortali come rose vampiro ed alberi assassini.

Fratelli del sole

Classe dell'avventura: 0	N° di mostri: 1 (1)
Dadi-vita: 10*14*	Tiro salvezza: Guerriero 10-14
Movimento: 36m. (12m.)	Morale: 9 (12)
Attacchi: 1 arma	Tipo di tesori: Nessuno
Ferite: 1-8 (+3)	Allineamento: Legale

I fratelli del sole sono membri della confraternita del Sole, nemici mortali degli efreeti. I fratelli del sole appartengono ad una razza di umanoidi alti 180 cm con pelle cremisi e capelli biondo chiaro, chiamati Sollux. Essa è simile a quella degli efreeti, ma di allineamento legale. La fratellanza del sole si distingue per le armature rosso-oro e perché porta scudi ornati da un sole fiammeggiante (trattare gli scudi come nell'incantesimo **luce**). Tutti i Sollux sono immuni agli effetti dell'incantesimo **individuazione dell'invisibile**. Non sono vulnerabili al fuoco normale e gli attacchi portati con fuoco magico hanno un modificatore negativo di -1.

I fratelli del sole variano come dadi vita da 10 a 14. Hanno normalmente un morale di 9 ed un morale di 12 quando combattono contro gli efreeti.

Golem di fango

Classe dell'armatura: 9	N° di mostri: 1 (1)
Dadi-vita: 8*	Tiro salvezza: Guerriero 8°
Movimento: 27m. (9m.)	Morale: 12
Attacchi: 1 presa	Tipo di tesori: Nessuno
Ferite: 2-12 + assorbimento	Allineamento: Neutrale



Erba assassina

Classe dell'armatura: 9	N° di mostri: non specificabile
Dadi-vita: 1 ogni 1,5m. quadrati	Tiro salvezza: UC
Movimento: 0	Morale: 12
Attacchi: 1	Tipo di tesori: Nessuno
Ferite: speciale	Allineamento: Neutrale

L'erba assassina sembra erba comune, alta 0,9-1,5m. Invece è animata e tenterà di bloccare ogni individuo che l'attraversa o vi entri. C'è un 5% di probabilità che chiunque sia dotato di una forza di 12 o meno, possa sfuggire dall'erba. Per ogni punto di forza oltre il 12 le possibilità aumentano del 5% (un individuo con 16 punti, per esempio, avrebbe (ad ogni round) il 25% di possibilità di liberarsi). Il tappeto di erba assassina è dotato di un dado vita per ogni area di 1,5m. quadrati (per cui 1,5m. quadrati di tappeto erboso sono distrutti ogni 8 punti ferita inflitti all'erba assassina).

Fantasma

Classe dell'armatura: 9	N° di mostri: 1-3 (1-4)
Dadi-vita: 6*	Tiro salvezza: Guerriero 6°
Movimento: 36m. (12m.), volando 72m. (24m.)	Morale: 6
	Tipo di tesori: C
	Allineamento: Caotico
Attacchi: 1	
Ferite: 1-4 + speciale	

I fantasmi sono esseri magici. Essi appaiono solidi, ma in realtà i loro corpi sono evanescenti e possono rimodellarsi in ogni forma della grandezza di un uomo o più piccola. Essi utilizzano la loro abilità per spingere le loro vittime verso un tragico destino conducendole in zone pericolose. Possono comparire come un compagno d'avventura, un cane zoppicante o qualsiasi altra cosa che il DM si immagini. I fantasmi possono volare e - dato che sono evanescenti - camminare sull'acqua o su sabbie mobili come se fosse terreno solido per poi chiamare aiuto. Il personaggio che tenterà di aiutarli scoprirà come quello che a prima

Un golem di fango è un mostro umanoide creato magicamente dal fango. Può nuotare e camminare su superfici fangose o sabbie mobili senza affondare. Può rimanere sommerso in fango e sabbie mobili senza limiti di tempo, risalendo alla superficie quando lo desidera. Afferra le sue vittime stringendole con le braccia e cercando di soffocarle dentro il suo corpo. Se un golem colpisce, causa automaticamente 2-12 punti ferita da soffocamento per round. Come altri golem può essere colpito solamente con armi magiche. Sono immuni agli incantesimi di **sonno**, **charme** e **blocca mostri**, come anche a tutte le forme di attacco a base di gas.

Gremlin

Classe dell'armatura:	7	N° di mostri:	1-6 (1-6)
Dadi-vita:	1**	Tiro salvezza:	Elfo 1°
Movimento:	36m. (12m.)	Morale:	12
Attacchi:	speciale	Tipo di tesori:	Nessuno
Ferite:	speciale	Allineamento:	Caotico

I gremlin sono umanoidi di pelle color grigio-verde, occhi grandi e tondi ed orecchie a punta. Sono bizzarri ed hanno un malevolo senso dell'humor. I gremlin possono espandere un'aura caotica per un raggio di 6m. e nell'area interessata "se qualcosa può andare storta in una data situazione state sicuri che ciò accadrà". I personaggi dovranno effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi per ogni round onde evitare l'effetto dei gremlin.

I gremlin non hanno altra forma d'attacco al di fuori della loro aura caotica. Comunque, qualsiasi creatura attacchi un gremlin senza colpirlo, dovrà tirare per un secondo attacco contro se stesso. Ogni personaggio che lancia incantesimi entro l'aura deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Se gli riesce, l'incantesimo colpito i gremlin, altrimenti colpirà il personaggio che lo ha lanciato.

Generalmente la magia dei gremlin colpisce i congegni meccanici prima di quelli non meccanici. Una balestra può spaccarsi in due, le cinghie affibiate possono sganciarsi, la lama di un scure può cadere dal manico, ecc. Gli esatti effetti magici dei gremlin dipendono dalla situazione e dall'immaginazione del DM. In genere questi effetti sono giocate malignità, ma non sono mai mortali.

Lupin

Classe dell'armatura:	6	N° di mostri:	2-15 (5-40)
Dadi-vita:	2	Tiro salvezza:	guerriero 2°
Movimento:	36m. (12m.)	Morale:	8
Attacchi:	1 arma	Tipo di tesori:	C
Ferite:	1-8	Allineamento:	Legale

I lupin sono umanoidi simili a cani. Hanno corpo di forma umana coperto di pelo e con teste canine. Odiano i lupi mannari e li attaccano a vista (riconoscono i lupi mannari anche se in forma umana). La società dei lupin è di tipo tribale ed i loro capi vengono nominati per successione dinastica. In battaglia, a volte, cavalcano terribili lupi addestrati e caricano con la lancia come dei cavalieri.

Maghen

	<i>Hypnos</i>	<i>Demo</i>	<i>Caldron</i>	<i>Galvan</i>
Classe dell'armatura:	7	7 o a seconda dell'armatura	5	3
Dadi-vita:	2*	3+2	4*	5*
Movimento:	36m. (12m.)	36m. (12m.)	36m. (12m.)	36m. (12m.)
Attacchi:	1	1 arma	1 speciale	1 o fulmine magico
Ferite:	Charme	1-8 a seconda dell'arma	1-10	a seconda dell'arma o 3-18
N° di mostri:	1 (0)	2-12 (0)	1-4 (0)	1-3 (0)
Tiro salvezza:	Mago 2°	Guerriero	Guerriero	Guerriero
Morale:	12	12	12	12
Tipo di tesori:	U	C	V	C
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale	Neutrale

I maghen (o "gens magica") sono esseri creati da maghi di alto livello con complessi artifici magici e formule alchemistiche precise. Essi seguiranno gli ordini dei loro creatori fino alla morte. Sebbene ricordino per le loro sembianze gli uomini, in realtà non sono esseri viventi. Esistono solamente in virtù della magia e non hanno bisogno di aria, acqua cibo o sonno. Non hanno età. Quando vengono uccisi il loro corpo fisico si dissolve in un'esplosione di fuoco e fumo. Qui ci sono quattro tipi base di maghen per quanto il DM possa anche inventarsene degli altri. Non vi sono tra i vari tipi apparenti diversità, che si riveleranno solo nel momento in cui useranno i loro poteri speciali.

Hypnos: sono telepatici e sono dotati di un incantesimo permanente di **charme sulle persone**. Possono tentare di colpire con lo **charme** una vittima per round. Se la vittima non effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, obbedirà agli ordini telepatici dell'hypnos maghen. La vittima non ubbidirà a comandi suicidi. Una volta che una vittima si salva, sarà immune al potere dello charme del maghen.

Demos: i demos maghen non hanno speciali poteri e combattono con armi. Se vestono armature, avranno la classe dell'armatura relativa, altrimenti la loro CA è 7.

Caldron: i caldron maghen hanno la particolare capacità di allungare le braccia e le gambe fino a 6 m di lunghezza. Essi tentano di avvolgere con le loro membra le vittime e se ci riescono secernono un acido che provoca 1-10 punti ferita. La vittima continuerà a subire PF ad ogni round a meno che non si liberi.

Galvan: i galvan maghen hanno la capacità di immagazzinare energia elettrica statica che proiettano come una scarica fulminea infliggendo 3-18 punti ferita. Il fulmine magico forma una linea lunga 18m. e larga 1,5m. Se la vittima riesce ad effettuare con successo un tiro salvezza contro soffio del drago ridurrà di metà i danni. I galvan maghen possono lanciare tre fulmini al giorno e saranno in grado di utilizzare anche armi.

La procedura, per creare un maghen, varia a seconda del tipo che si intende creare, dato che le particolari proprietà di alcuni maghen richiedono un lavoro differente e peculiare da parte del mago. In generale, per creare anche uno o due maghen occorrerà parecchio tempo e denaro (a causa degli ingredienti magici e/o costosi). Durante la preparazione occorrerà usare molti incantesimi, invocazioni e pergamene di alto livello. E nonostante ciò c'è sempre la possibilità che la magia creazione fallisca.

Pagani

Classe dell'armatura:	6	N° di mostri:	0 (3-30)
Dadi-vita:	1	Tiro salvezza:	Guerriero 1°
Movimento:	36m. (12m.)	Morale:	8
Attacchi:	1 arma	Tipo di tesori:	A
Ferite:	1-6	Allineamento:	Neutrale

I pagani adorano dei e dee della natura. Seguono gli insegnamenti di certi druidi, sacerdoti di divinità naturali. Praticano sacrifici stagionali che credono utili per mantenere propizi i cicli stagionali dell'anno. Talvolta praticano sacrifici umani. I personaggi che vengono catturati in battaglia dai pagani vengono spesso usati come vittime di sacrifici umani. I pagani si organizzano generalmente in società di tipo tribale.

I pagani si incontrano in Averogne ai confini delle terre selvagge. Tengono le loro cerimonie in radure isolate della foresta ed in grotte. I pagani non si incontrano in città, paesi o villaggi.

Rakasta

Classe dell'armatura:	6	N° di mostri:	0 (3-30 + 1-8 tigri dai denti a sciabola)
Dadi-vita:	2+1	Tiro salvezza:	Guerriero 2°
Movimento:	27m. (9m.)	Morale:	9
Attacchi:	2 artigli/1 morso	Tipo di tesori:	M (speciale)
Ferite:	1-4 ciascuno	Allineamento:	Neutrale

I rakasta sono una razza di umanoidi nomadi simili a gatti. Camminano eretti, come gli umani, ma hanno teste feline e sono ricoperti di morbido pelo rossiccio. I rakasta combattono con speciali "artigli da guerra" metallici innestati sui loro artigli naturali (senza questi artigli speciali, i colpi d'artiglio dei rakasta causano solo 1-2 punti ferita ciascuno). I rakasta possono usare armi normali come le spade, ma in genere le disdegnano, preferendo usare le loro armi "naturali", gli artigli da guerra.

Per maggiori informazioni sull'uso dei rakasta in avventure in terre selvagge vi rimandiamo al **modulo X1: L'isola del terrore**.

Rose vampiro

Classe dell'armatura: 7	N° di mostri: 1-8
Dadi-vita: 4	Tiro salvezza: Guerriero 2°
Movimento: 9m. (3m.)	Morale: 12
Attacchi: 1 gambo + risucchio di sangue	Tipo di tesori: Nessuno
Ferite: 1-8	Allineamento: Caotico

Le rose vampiro sembrano cespugli di normali rose bianche. Esse possono tuttavia sradicarsi dal terreno da sole per muoversi qua e là lentamente. Ogni 4 DV (di valore) di rose di vampiro rappresenta un singolo cespuglio di rose. Il gambo pieno di spine della rosa può avvolgere la vittima e provocare 1-8 punti ferita. Una volta che un gambo spinoso della rosa si è avvolto intorno alla vittima e conficcato

nella sua pelle, succhierà 1-8 punti di sangue per round automaticamente. Le rose vampiro iniettano anche nel circolo sanguigno delle vittime un anestetico-ipnotico. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi o perde ogni forza di volontà, permettendo alla rosa vampiro di succhiargli il sangue fino alla morte. Una volta che una rosa vampiro ha dissanguato completamente la vittima, assumerà un colore rosso sangue, anziché bianco.

Verme viscido

Classe dell'armatura: 5	N° di mostri: 1
Dadi-vita: 10	Tiro salvezza: Guerriero 5°
Movimento: 18m. (6m.)	Morale: 9
Attacchi: 1 morso	Tipo di tesori: D
Ferite: 2-12	Allineamento: Neutrale

I vermi viscidici sono vermi formato gigante che secernono una sostanza vischiosa che li ricopre quasi completamente. Amano arrotolarsi sulle pile di tesori in modo che le loro schiene siano ricoperte di monete, gioielli, corazze, armi, ecc. La sostanza vischiosa non influenza la loro efficienza in combattimento. Però permette al "verme" di mimetizzarsi, facendo in modo (tiro di dado 1-5 su 1d6) che non si distingua da un gran mucchio di preziosi. Quando possibile attaccano sfruttando la sorpresa ed ingoiano la loro preda interamente con un tiro di dado non modificato di 18 o più. La preda ingoiata riceverà 2-12 punti ferita per round fino alla sua morte o liberazione.

Hanno collaborato a questo modulo:

Ideatore: Tom Moldvay
Suggerimenti e consigli: Dave Cook, Allen Hammack, Kevin Hendrix, Harold Johnson, Tom Moldvay,

Jon Pickens
Editing: Harold Johnson, Edward Sollers, Steve Winter
Disegnatori: Jim Holloway, Harry Quinn, Jim Roslof, Stephen D. Sullivan, Erol Otus

...ed un ringraziamento particolare a Clark Ashton Smith ed alla CASiana Literary Enterprises, Inc. per il permesso ad utilizzare le storie di Averogne come base dei territori fantastici descritti nel modulo.

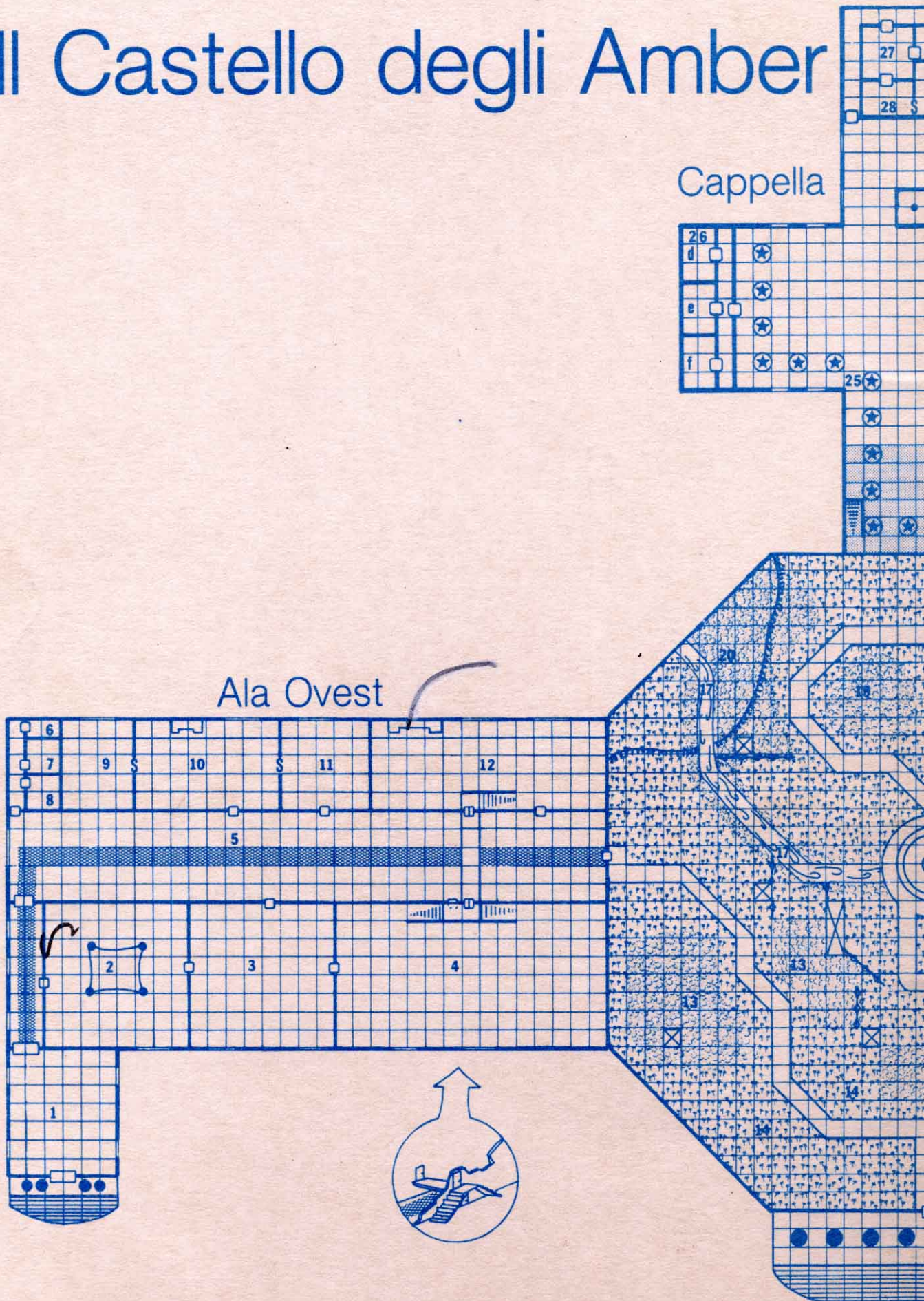
PER CHI VUOLE ESSERE LIBERO

Il segreto che può rompere la maledizione che circonda il castello degli Amber e far svanire la grinta foschia è inciso sotto il coperchio della bara di Stephen Amber. Per evocare la tomba da oltre i confini dello spazio e del tempo, avrete bisogno di 4 oggetti magici: la spada incantata di Sylaire, lo specchio cerchiato dalla vipera, l'anello di Eibon ed una pozione per viaggiare nel tempo. I quattro oggetti magici potranno essere trovati in Averogne, la nostra vecchia patria. Toccate con l'anello la coda della vipera. Ungete la spada con la pozione. Fraccassate lo specchio con la spada e la tomba di Stephen Amber vi apparirà.

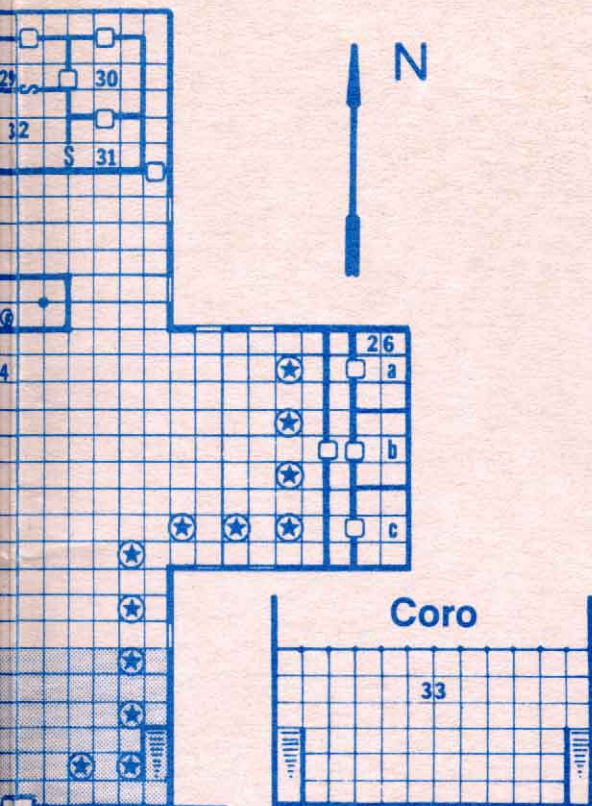
Prima, però, cercate il Cancellò delle chiavi d'argento!!

Sylaire - la spada incantata - Sephora? Malachie?
Vyones - lo specchio cerchiato da una vipera - Gaspard du Nord
Perigon - L'anello di Eibon - Luc le Chaudronnier
Les Hiboux? Ximes? - pozione per viaggiare nel tempo
Azedarac? Jeban? Moriamis?

Il Castello degli Amber



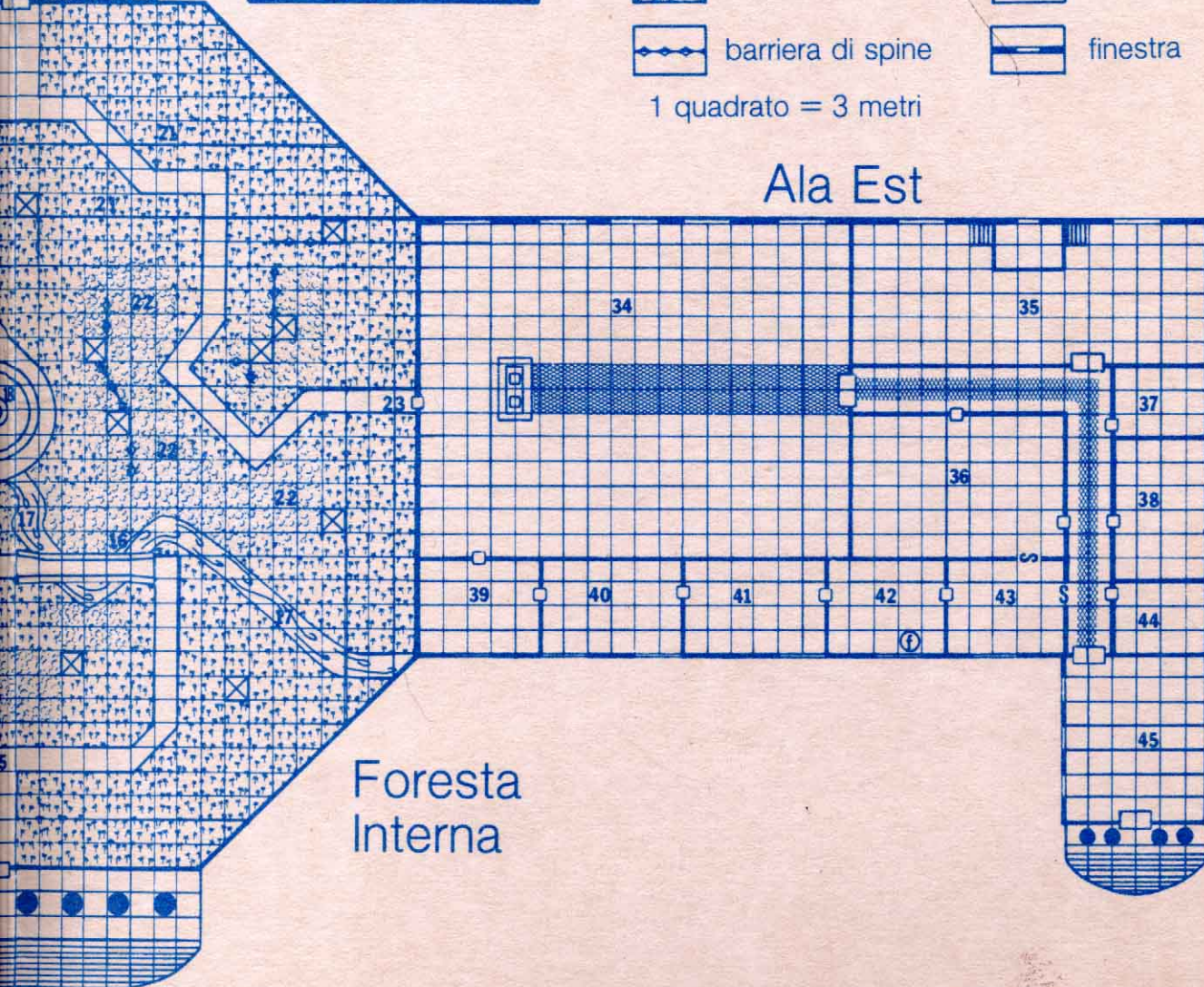
Simboli



- | | | | |
|---|---------------------------|---|----------------------|
|  | porta |  | fiume |
|  | porta a due ante |  | fossa coperta |
|  | porta o passaggio segreto |  | fontana |
|  | ring per pugilato |  | altare |
|  | camino |  | statua |
|  | scale |  | botola sul pavimento |
|  | boscaglia |  | troni |
|  | bosco fitto |  | tappeti |
|  | barriera di spine |  | finestra |

1 quadrato = 3 metri

Ala Est



DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti
con personaggi di livello compreso fra 3 e 6

Il Castello degli Amber di Tom Moldway



Prigionieri del misterioso Castello degli Amber vi trovate completamente isolati dal mondo esterno. Il castello è pieno di insidie. I membri della famiglia Amber sono in parte impazziti ed in parte morti da tempo, ma i loro spiriti continuano ad aggirarsi tra le mille stanze del castello. In qualche punto all'interno del castello ci deve essere il modo di risolvere il mistero. Ma riuscirete a sopravvivere abbastanza?

Questo modulo contiene note per il DM, riferimenti generali, mappe e descrizioni degli incontri che possono essere utilizzati seguendo le regole contenute nel Dungeons & Dragons®. Expert. Non fatevi sfuggire i prossimi moduli di avventura di D&D®.

Questo modulo deve essere utilizzato seguendo le istruzioni contenute nella scatola di D&D® Expert che espande il regolamento del D&D® Basico. Questo modulo non può essere giocato se non possedete le scatole D&D® Expert e Basico.

