

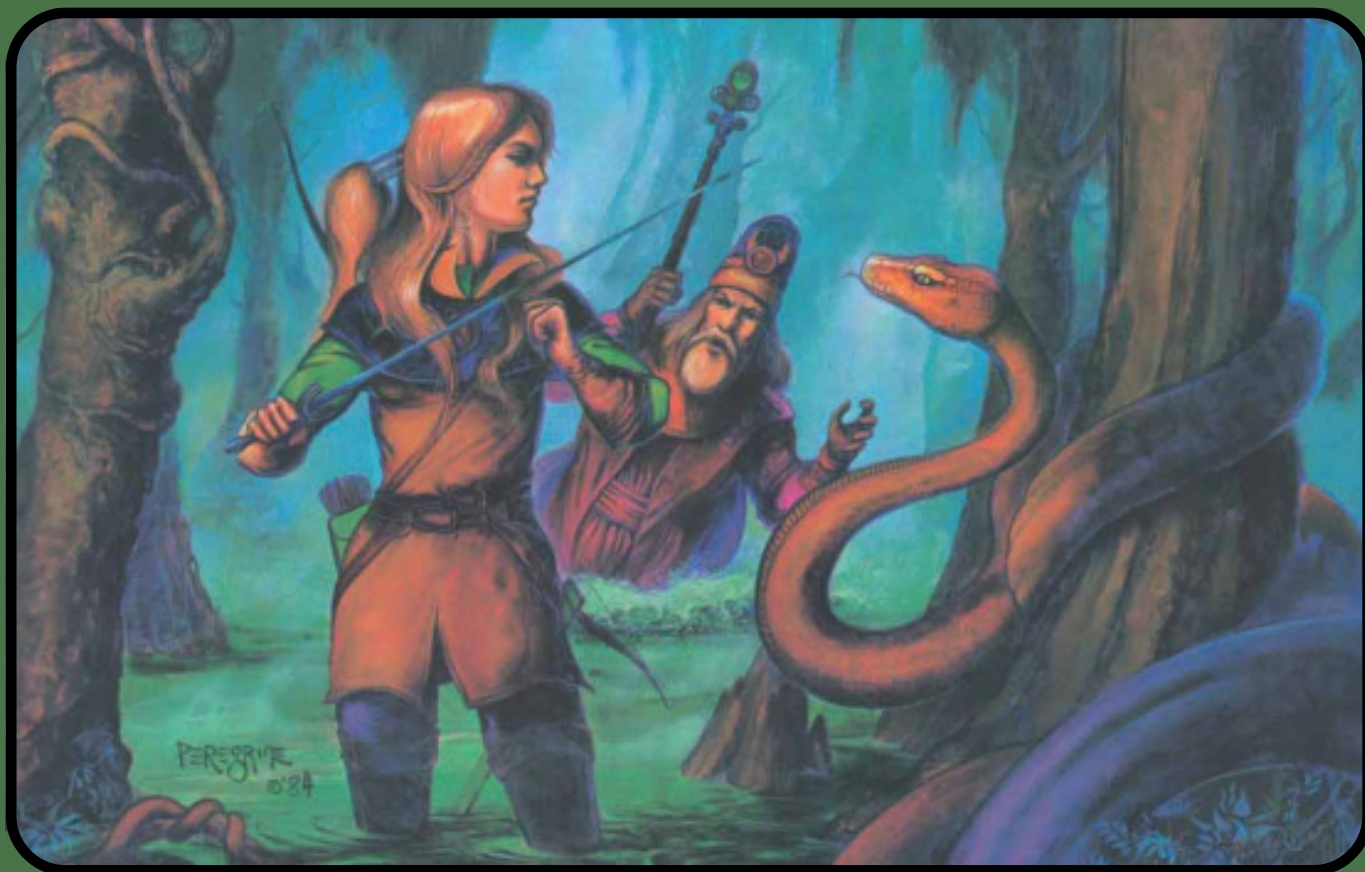
DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert

Impantanati!

di Merle M. Rasmussen

Traduzione: Roberto Tosco



Al salvataggio! Il mare fangoso sta inghiottendo un'esotica città a spirale e voi siete la sua unica speranza! Ma chi sono queste creature che cercano di farvi fallire?



Impantanati!

Preparare la Spedizione	2
Note sull'Avventura	2
Ambientazione dell'Avventura	3
Contesto dell'Avventura	5
Avventura nelle Terre Selvagge	7
Incontri nella Regione	7
Incontri Prestabiliti	16
Avventura nella Città a Spirale	22
Livello1: Area del Pozzo	22
Livello2: Area d'Ingresso	22
Livello 3: Caserme	24
Livello 4: Camera del Tesoro	24
Livello 5: Area del Mercato	25
Livello 6: Area della Servitù	26
Livello 7: Stanze Private	27
Livello 8: Stanze in Affitto	27
Livello 9: Area dei Pasti	27
Livello 10: Alloggi del Governatore	28
Livello 11: Prigione	29
Livello 12: Scala a Chiocciola	29
Livello 13: Pinnacolo della Fiamma	29
Appendici	
Nuovi Mostri	30
Tabelle degli Incontri	32
Nuovi Oggetti Magici	34
Personaggi Pregenerati	35

Crediti

Editoria: Tim Kiplin

Grafica Copertina: Steve Peregrine

Grafica Interna: Jeffrey Butler

Progetto Grafico: Ruth Hoyer

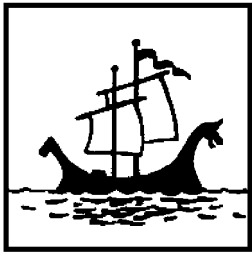
Mappe: Dave "Diesel" LaForce

Traduzione: Roberto Tosco

Impaginazione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Preparare la Spedizione



Note sull'Avventura

"Impantanati!" è un'avventura che combina terre selvagge e dungeon ideata per proporre ai giocatori una gran varietà di nuove ambientazioni che i loro personaggi potranno esplorare.

Durante lo svolgimento dell'avventura, i personaggi viaggeranno attraverso mari misteriosi, penisole paludose e infuocati deserti. Ciascun ambiente conterrà nuove sfide per i personaggi, alcune associate agli obiettivi dei personaggi stessi e altre ideate semplicemente per creare interesse. L'avventura permetterà inoltre ai personaggi di esplorare tre città differenti.

L'avventura è anche ideata per fornire a te, Dungeon Master, un vasto assortimento di incontri ambientati in vari tipi di terreno. Come tu saprai condurre tali incontri avrà un effetto diretto su quanto bene i personaggi eseguiranno i loro compiti e quanto interessati risulteranno i giocatori durante lo svolgimento del gioco. Quando i personaggi esplorano le paludi, carica gli incontri che avvengono in tali zone di un'atmosfera particolarmente minacciosa e misteriosa. Mentre i personaggi si muovono all'interno del deserto o attraverso il mare, descrivi i paesaggi come assolati e monotoni. Quando i personaggi esplorano le terre semi-sommerse e gli estuari, descrivi queste zone come afose, pericolose e piene di migliaia di strane forme di vita.

Ci sono sei aree principali di avventura in "Impantanati!": il continente, la Penisola del Serpente, la zona intorno alla città di Città degli Acquittrini, l'isola di Thanegia, le Città a spirale (Città degli Acquittrini, Thanopolis e la Città Sommersa) e i mari.

Le aree introdotte in "Impantanati!" sono progettate per espandere il mondo di D&D® delineato nel *Manuale delle Regole Expert* e nelle altre avventure di livello Expert.

Puoi anche ambientare le aree e gli eventi di "Impantanati!" all'interno di una campagna già esistente, a patto che ti assicuri che le aree geografiche della tua campagna si sposino con quelle delineate in quest'avventura.

Prima di iniziare a giocare, dovresti leggere l'intera avventura con attenzione e familiarizzare completamente con essa. La maggior parte delle informazioni fornite nelle descrizioni delle aree sono solo destinate a te in quanto DM, anche se dovresti leggere tutto il testo all'interno dei riquadri ai giocatori non appena i personaggi fanno il loro ingresso nelle aree corrispondenti. Sentiti libero di utilizzare la tua immaginazione per abbellire gli incontri secondo il tuo gusto. In ogni caso assicurati di non dare ai giocatori troppi indizi o suggerimenti.

Riassunto della Trama

L'avventura inizia quando i personaggi ricevono un'urgente richiesta di aiuto dal Governatore di una città chiamata Città degli Acquittrini. La città, che era una volta un fiorente porto commerciale, sta ora affondando nel mare e il Governatore sta chiedendo aiuto.

Se i personaggi decidono di aiutare i cittadini di Città degli Acquittrini, possono partire da una delle seguenti località: Slagovich, Specularum, Pramayama, Ierendi o l'Isola del Terrore.

Quando i personaggi arrivano a Città degli Acquittrini, la trovano sotto assedio da parte delle creature che abitano le paludi circostanti. Una volta che i personaggi entrano nella città, i sopravvissuti che vi si trovano chiedono ai personaggi di scortarli fino alla leggendaria città di Thanopolis. Secondo i sopravvissuti, Thanopolis si trova nella parte sud occidentale dell'isola di Thanegia.

Thanopolis esiste davvero, ma è infestata dagli abitanti delle paludi e delle giungle circostanti. All'interno della città leggendaria, che è una copia di Città degli Acquittrini, si trovano indizi riguardanti una terza città gemella. Tale terza città è affondata secoli fa ed è ora abitata dai Tritoni. I personaggi possono anche tentare di trovare questa città.

Mappe degli Incontri

La Mappa 1 del DM è una vista dettagliata delle terre selvagge. Mostra porzioni del continente, la Penisola del Serpente, l'isola di Thanegia e i mari circostanti. La Mappa 2 del DM mostra l'area che circonda Città degli Acquittrini. Gli esagoni grandi su questa mappa hanno la stessa scala degli esagoni piccoli sulla Mappa 1 del DM. La Mappa 3 del DM mostra i 13 livelli delle città a spirale (Città degli Acquittrini, Thanopolis e la Città Sommersa). Tutte e tre le città utilizzano la stessa mappa. La Mappa 4 del DM mostra una vista laterale della città a spirale.

La copertina apribile esterna mostra una Mappa delle terre selvagge ad uso dei giocatori. Diverse aree su tale mappa sono state lasciate vuote. Man mano che i personaggi esplorano le terre selvagge, i giocatori possono aggiungere il tipo di terreno e altre note su tale mappa. L'altro lato di questa mappa contiene la pergamena che i personaggi trovano all'inizio dell'avventura. Vi è inoltre raffigurata una rozza mappa delle terre selvagge. Questa mappa mostra come le terre selvagge si accostano con le aree del mondo rappresentate nelle avventure X1-X5.

Per avere un'idea migliore di come le terre selvagge si correlano ad altre aree del mondo di D&D®, nota che il margine orientale della Mappa 1 del DM in quest'avventura è situato in 11 esagoni ad ovest della Mappa del Continente a pag. 16-17 dell'avventura X1, *L'isola del Terrore*.

Se possiedi l'avventura X4, puoi allineare 3 linee e ½ di esagoni sulla Mappa 1 del DM in quest'avventura in modo che si sovrappongano a 3 linee e ½ di esagoni sulla Mappa della Grande Desolazione (pag. 7 dell'avventura X4, *Il Maestro dei Nomadi del deserto*).

La Mappa di Hule a pag. 31 dell'avventura X5, *Il Tempio della Morte* raffigura la città portuale di Slagovich e alcuni dei terreni che la circondano. Troverai Slagovich anche sulla Mappa 1 del DM in quest'avventura. La Mappa 2 sul D&D® *Manuale delle Regole Expert* mostra le rotte commerciali marittime che i personaggi possono percorrere da Specularum e Ierendi per approdare a quest'avventura.

Statistiche ed Abbreviazioni

Le statistiche dei Mostri sono fornite nel seguente ordine:

Mostro/Nome del PNG (N° di esemplari se più d'uno):

Classe dell'Armatura; Dadi Vita o Classe/Livello; punti-ferita; Movimento per turno (round); N° di attacchi per round; Ferite per attacco; tiri-salvezza: Classe/Livello;

Morale; Allineamento; THAC0; valore in Punti Esperienza.

Nota: abilità speciali, immunità e debolezze.

in quest'avventura sono utilizzate le seguenti abbreviazioni:

CA - Classe dell'Armatura	G - Guerriero
DV - Dadi-Vita	ML - Morale
pf - punti-ferita	AM - Allineamento
MV - Movimento	L - Legale
N° ATT - N° di attacchi	C - Caotico
F - Ferite	N - Neutrale
TS - tiri-salvezza come	PX - Punti Esperienza

Il Gruppo di Avventurieri

"Impantanati!" è un'avventura progettata per un gruppo di 2-8 personaggi. Ciascun personaggio dovrebbe essere fra il 4° e il 10° livello di esperienza. Il gruppo di personaggi dovrebbe comprendere un chierico di livello non inferiore al 6°. Ciascun personaggio dovrebbe possedere due o tre oggetti magici, incluse spade e armature magiche. Tutti i personaggi dovrebbero essere equipaggiati per un'avventura che si svolge in terre selvagge.

Una linea da est a ovest passa attraverso Città degli Acquittrini sulle Mappe 1 e 2 del DM. Questa linea è quella dei mostri erranti.

Quando effettui i tiri per gli incontri con mostri erranti, controlla se i personaggi si stanno muovendo sopra o sotto la linea dei mostri erranti. Se i personaggi sono sopra la linea, utilizza le **Tabelle generali per gli incontri nelle terre selvagge** dal *Manuale delle Regole Expert* (pag. 32). Se i personaggi sono al di sotto della linea, usa le **Tabelle degli incontri nelle terre selvagge di Thanegia** a pag. XX di questa avventura.

Mostri Erranti

Una linea da est a ovest passa attraverso Città degli Acquittrini sulle Mappe 1 e 2 del DM. Questa linea è quella dei Mostri Erranti.

Quando effettui i tiri per gli incontri con Mostri Erranti, controlla se i personaggi si stanno muovendo sopra o sotto la linea dei Mostri Erranti. Se i personaggi sono sopra la linea, utilizza le **Tabelle generali per gli incontri nelle terre selvagge** dal *Manuale delle Regole Expert* (pag. 32). Se i personaggi sono al di sotto della linea, usa le **Tabelle degli incontri nelle terre selvagge di Thanegia** a pag. XX di questa avventura.

Utilizza le **Tabelle degli incontri nelle terre selvagge di Thanegia** nello stesso modo delle tabelle di incontri nel *Manuale delle Regole Expert*. Le tabelle di Thanegia sono state ideate per rappresentare i differenti e più esotici tipi di animali che i personaggi troveranno nei remoti territori del sud.

Catturare Animali Selvaggi

Durante l'avventura i personaggi potrebbero voler catturare animali selvaggi che vivono in branchi (cavalli, muli e cammelli, ad esempio). Per catturare un animale selvaggio, il personaggio deve riuscire a prenderlo al lazo.

Che il personaggio sia a piedi o in groppa ad un altro animale, le sue possibilità di prendere al lazo un animale selvaggio sono le stesse che avrebbe se stesse cercando di colpirlo lanciando una fiasca d'olio o una fiala di acqua santa. Considera un animale come legato quando un lazo lo colpisce.

Per ogni personaggio che riesce a legare un animale, tira 3d6. Se il tiro totale è maggiore del punteggio di Forza del personaggio, l'animale riesce a scappare. In caso contrario si considera l'animale come preso al lazo.

Ciascun lazo su un animale elimina uno dei suoi attacchi. Se un animale ha due attacchi, i personaggi devono prenderlo al lazo due volte prima che si possa considerare catturato.

Ambientazione dell'Avventura: le Terre Selvagge

(Mappa 1 del DM)

Pag. 16-17 di quest'avventura mostrano una mappa delle terre selvagge su larga scala. Usa questa mappa come guida quando i personaggi viaggiano via terra o via mare verso Città degli Acquittrini e oltre.

Questa mappa serve anche come esempio di progetto di terre selvagge su vasta scala. Potresti voler basare avventure in dungeon e all'aria aperta su questa mappa, o potresti voler espandere la mappa ideando zone di terre selvagge dove la mappa termina.

Di seguito trovi una legenda per le aree menzionate sulla mappa. La legenda ti fornisce solo una breve descrizione di molte aree. Puoi arricchire aree di incontri individuali con tue informazioni aggiuntive.

Per leggere la mappa delle terre selvagge, inizia dall'alto e leggi da sinistra a destra. La legenda sottostante è divisa in sette parti: continente centro meridionale; Penisola del Serpente, Mare del Terrore; Mare Basso, Isola di Thanegia; Arcipelago Thanegiano Occidentale; Mare Occidentale.

Legenda della Mappa delle Terre Selvagge

Continente centro meridionale: quest'area di territorio include le città di Slagovich, la Regione dei Cespugli, il Deserto del Sind, la Desolazione Infuocata e la Piana Arida.

Città di Slagovich: questo opulento porto commerciale sul Mare Occidentale è collocato all'estremità occidentale della Pista Carovaniera del Deserto del Sind. I personaggi possono trovare ogni sorta di beni esotici che vengono scambiati nelle strade di questa città adagiata fra le colline. Il porto roccioso di Slagovich fornisce eccellenti e vaste strutture di rifugio per le navi.

Regione dei Cespugli: questa remota prateria si estende a sudest di Slagovich fino alle Praterie dell'Istmo. Confina ad est con il Deserto del Sind e ad ovest con una linea costiera sabbiosa che corre lungo il Mare Occidentale. Vari tipi di fauna selvatica sono qui abbondanti e di conseguenza lo sono anche i cacciatori nomadi.

Deserto del Sind: questo deserto è più arido e pietroso che sabbioso. Zone rocciose, dirupi scoscesi e macchie di assetati cespugli spinosi punteggiano il panorama. Durante il giorno le temperature raggiungono spesso i 40° C e oltre. Di notte le temperature crollano fino a 0-5° C.

I viaggiatori esperti non si spostano nel Deserto del Sind a mezzodì o nel primo pomeriggio. La maggior parte dei viaggi si svolge durante il mattino, il tardo pomeriggio e la serata. Se i personaggi insistono a voler viaggiare nelle ore più calde del giorno, fai effettuare ad ognuno di loro un tiri-salvezza contro Raggio della Morte.

Coloro i quali falliscono i loro tiri subiscono 1d4 punti di danno a causa dell'intenso calore.

Desolazione Infuocata: questa regione di rocce scoscese ed erose giace su un sottosuolo che presenta attività geotermica. Piccoli terremoti e valanghe scuotono frequentemente quest'area e geysers e pozze di bitume naturale sono comuni. Le rocce in movimento nella Desolazione occasionalmente rilasciano gas naturale, che poi esplose in vivide fiammate. Questi gas bruciano per settimane, spandendo nuvole di fumo nero nel cielo del deserto. A causa del terreno violento e imprevedibile di quest'area, non ci sono insediamenti permanenti o comunità nella Desolazione Infuocata. La pece, che viene usata per calafatare le navi, è l'unica risorsa di valore che si possa trovare in quest'area.

Piana Arida: questa sabbiosa e ondulata distesa di terra è calda e ventosa. Poche piante o forme di vita animale sopravvivono qui. Confina a nord con il Deserto del Sind e la Desolazione Infuocata. Una linea costiera rocciosa che corre lungo il Mare del Terrore costituisce il confine meridionale della Piana. Il fiume Limo, che scorre dalla Desolazione Infuocata al Mare del Terrore, taglia la Piana in due. La Piana Arida è famosa per il suo clima inclemente.

Penisola del Serpente: non è noto con sicurezza come questo tratto di terra si sia guadagnato il suo nome. Alcuni hanno speculato che sia chiamata così a causa della rotta commerciale serpeggiante che le navi devono seguire sotto la sua costa. Altri pensano che debba il suo nome al gran numero di serpenti che vivono nella zona. Una pista carovaniera nota come "La Collana" separa la Penisola del Serpente dal continente centro meridionale. La Collana collega il villaggio del Cammello Marino sulla costa est con il villaggio della Spiaggia del Mulo sulla costa ovest. Le caratteristiche geografiche della Penisola del Serpente includono: le Praterie dell'Istmo; le Colline dei Fiumi; la Foresta Pluviale; le Pianure della Laguna; le Zanne; e gli Isolotti del Serpente.

Praterie dell'Istmo: così chiamate a causa dello stretto istmo che ricoprono, le Praterie dell'Istmo brulicano di diverse specie di creature pericolose. Il Fiume della Gola scorre attraverso il centro delle praterie e si getta nel Mare Occidentale presso Spiaggia del Mulo. Entrambe le coste di quest'area sono sabbiose.

Colline dei Fiumi: erba e alberi ricoprono queste colline ondulate. Molti dei sinuosi fiumi della Penisola nascono qui e scorrono lungo altri tipi di terreno sotto forma di cascate.

Foresta Pluviale: temporali quotidiani inzuppano questa foresta e formano fiumi che scorrono verso i mari circostanti. Il Mare del Terrore fa da confine alla Foresta ad est e il Mare Occidentale ad ovest. La fauna selvaggia abbonda in questa regione tropicale. Entrambe le coste della Foresta sono fangose.

Pianure della Laguna: in questa zona si trovano tre vasti laghi di acqua dolce. Il terreno di questo pantano paludoso cede sotto ogni passo. La terra qui è così bassa e paludosa che è difficile

capire dove finisce la linea costiera fangosa e dove inizia il terreno paludoso. L'acqua di mare si mescola alle radici di alberi nodosi lungo le coste.

Le Zanne: questi promontori fangosi di terra costituiscono le punte sud orientale e sud occidentale della Penisola. I mercanti usano le Zanne come riferimenti geografici. Capo Zanna Orientale è situato a nord di Città degli Acquittrini. Una rotta commerciale marittima che corre fra i due Capi separa le Pianure della Laguna dagli Isolotti del Serpente.

Isolotti del Serpente: questi bassi e paludosi isolotti si trovano appena al largo delle coste delle Pianure della Laguna. Gli isolotti fungono da frangiflutti naturali e proteggono le navi commerciali dalla forza diretta del Mare del Terrore. Alcuni degli isolotti più piccoli non sono nulla più che cordoni di sabbia al largo. Molti di questi isolotti hanno coste fangose.

Mare del Terrore: questo specchio d'acqua confina con il continente a nord, la Penisola del Serpente ad ovest e l'Arcipelago Thanegiano a sud. Molti fiumi si gettano dal continente e dalla Penisola nel Mare del Terrore. Il Golfo del Cammello Marino è un'estensione a nordovest di questa area.

Stretti canali da questo mare scorrono oltre Città degli Acquittrini verso il Mare Basso.

Mare Basso: questo specchio d'acqua confina con la Penisola del Serpente a nord e con l'Isola di Thanegia a sud. I canali che scorrono oltre Città degli Acquittrini collegano questo mare al Mare del Terrore. Altri canali scorrono oltre una manciata di isole all'estremità occidentale di questo mare, collegandolo al Mare Occidentale.

Isola di Thanegia: la storia di quest'isola è avvolta dal mistero. Le leggende narrano degli Yavdlom, una razza primitiva di uomini che vissero qui in armonia con le bellezze naturali dell'isola. Le leggende raccontano anche, però, che una forza sconosciuta finì per decimare le forme di vita e gli Yavdlom apparentemente migrarono verso altre terre. La forza misteriosa era in realtà il lento inabissarsi della terra che oggi costituisce il fondo del Mare Basso.

Nuove piante rare ed esotiche e forme di vita animale prosperano oggi su quest'isola misteriosa. L'isola tropicale presenta quattro regioni distinte: gli Isolotti Sprofondanti, la Palude Thanegiana, la Giungla Thanegiana e la Terra delle Colline.

Isolotti Sprofondanti: questi isolotti sono poco più che delle strisce di sabbia ricoperte di vegetazione paludosa.

Si estendono lungo tutta la costa nord dell'Isola di Thanegia, formando un frangiflutti naturale. Le coste di questi isolotti tendono ad essere fangose e paludose.

Palude Thanegiana: questa palude è simile alle Pianure della Laguna sulla Penisola del Serpente. Non ci sono però laghi di acqua dolce in questa palude. Essa costituisce la linea costiera dell'intera isola ed è interrotta soltanto da qualche lento fiume.

Giungla Thanegiana: questa giungla è simile alla Foresta Pluviale della Penisola del Serpente. Tuttavia c'è una maggior varietà di piante e forme di vita animale in questa giungla.

Terra delle Colline: Erba e alberi ricoprono queste colline ondulate. Tutti i fiumi dell'isola hanno origine da queste colline. Questa regione è situata così profondamente nell'entroterra che nessuno l'ha mai vista stando a bordo di una nave.

Analogamente i personaggi potrebbero salire sulla collina più alta di questa regione e ancora non essere in grado di vedere le acque che circondano l'isola.

Arcipelago Thanegiano Occidentale: questo arcipelago si estende verso nordest dalla costa orientale dell'Isola di Thanegia. Queste isole basse e paludose danno sostentamento a forme di vita più esotiche delle loro isole sorelle più ad est. Anche se la maggior parte di queste isole sono paludose, le loro coste sono sabbiose.

Mare Occidentale: questo specchio d'acqua confina con il Golfo di Hule a nord e con la Penisola del Serpente ad ovest. I canali che scorrono attraverso le isole sparpagliate collegano questo mare al Mare Basso.

Meteorologia e Clima

Le perturbazioni in questa parte del mondo hanno un andamento generale da est verso ovest. L'equatore del mondo passa appena a sud dell'Isola di Thanegia

Il clima di quest'area è simile a quello della Florida o di Cuba.

Uragani: se inizi quest'avventura nella stagione suggerita (intorno all'inizio dell'estate), questa parte del mondo è nel pieno della stagione degli uragani. C'è la possibilità che quando i personaggi incontrano burrasche in mare si vengano a trovare nel mezzo di un uragano. Puoi usare la "Tabella delle modifiche al movimento in acqua" (pag. 46 del *Manuale delle Regole Expert*) per determinare se i personaggi incontrano burrasche.

La percentuale di possibilità che una burrasca diventi un uragano è data nella **Tabella 1** qui sotto. Trova la percentuale relativa al mese o alla stagione e tira un dado percentuale. Se il tiro è minore o uguale alla percentuale di possibilità indicata per quel mese o stagione, la burrasca diventa un uragano.

Tabella 1	
BURRASCHE E URAGANI	
Stagione/Mese	% che la Burrasca Diventi Uragano
Inverno	6 %
Gennaio	6 %
Febbraio	6 %
Marzo	6 %
Primavera	22 %
Aprile	6 %
Maggio	20 %
Giugno	39 %
Estate	61 %
Luglio	50 %
Agosto	71 %
Settembre	63 %
Autunno	44 %
Ottobre	47 %
Novembre	49 %
Dicembre	47 %

Gli effetti di un uragano sono gli stessi di una burrasca, eccetto le piogge estremamente intense che accompagnano gli uragani. Queste piogge hanno buone probabilità di allagare le navi. Anche se una nave sopravvive agli effetti dei forti venti, c'è la possibilità che affondi perché viene riempita dall'acqua piovana.

Una galea ha il 40% di probabilità di allagarsi e affondare, un veliero il 20% di probabilità. I personaggi possono abbassare la probabilità di affondare gettando il carico fuori bordo. Se i personaggi gettano tutto il loro carico fuori bordo in tale situazione, le probabilità di affondare diminuiscono del 20% per le galee e del 10% per i velieri.

Se i personaggi si trovano immersi nell'acqua fino alle ginocchia potete suggerire ai giocatori che gettare il carico fuori bordo aumenterebbe le probabilità dei personaggi di restare a galla.

Contesto dell'Avventura

Trovare la Richiesta d' Aiuto

Se i personaggi sono sulla costa del mare, tu dovrai fare in modo che trovino la richiesta di aiuto. Se non lo sono, fai in modo che un altro gruppo di avventurieri trovi l'appello e che passi parola di tale richiesta di aiuto ai tuoi personaggi.

I personaggi trovano l'appello scritto su un pezzo di pergamena che è stato arrotolato e sigillato all'interno di una bottiglia di vetro.

Quando i personaggi trovano questa pergamena, consegnane una copia ai giocatori. Questo riquadro contiene una copia della pergamena e una mappa delle terre selvagge. I giocatori possono usare questa mappa per tracciare le terre selvagge man mano che i personaggi le esplorano. Puoi leggere il testo sottostante ai giocatori o puoi lasciare che se lo leggano da soli dalla loro copia della pergamena. Il messaggio è in lingua Comune.

Se i personaggi chiedono in giro presso le taverne e le locande locali, apprenderanno che Città degli Acquitri è una ricca capitale di commerci. I personaggi sentiranno anche voci che gli uomini-lucertola hanno tormentato le navi commerciali nell'area intorno a Capo Zanna Orientale, vicino alla punta meridionale della Penisola del Serpente.

Se i personaggi investigano ulteriormente, scoprono che nessuno si ricorda da quanto tempo una nave sia arrivata da Città degli Acquitri. Alcuni pensano che la città sia condannata. Altri pensano che sia già caduta.

Prepararsi per il Viaggio

Se possibile, quest'avventura dovrebbe cominciare intorno al primo giorno d'estate. Comunque puoi modificare ciò, in funzione delle tue tabelle temporali e della tua campagna.

I personaggi possono cominciare il loro viaggio in una di queste località: Specularum, Slagovich, Pramayama (da X4, *Il Maestro dei Nomadi del Deserto*), Ierendi o Tanaroa sull'Isola del Terrore (dal modulo X1). Puoi far partire i personaggi da un'altra località che si adatti meglio alla tua campagna se decidi di piazzare Città degli Acquitri e le aree circostanti nell'ambientazione della tua campagna.

I personaggi possono viaggiare verso Città degli Acquitri via mare, via terra o in combinazione.

Preparare la Spedizione



Se i personaggi decidono di viaggiare via mare, devono acquistare un'imbarcazione. La maggior parte dei gruppi di personaggi non dovrebbero avere problemi a racimolare abbastanza denaro per comprare un piccolo veliero. Se i personaggi non si possono permettere una nave, puoi combinare le cose in modo che possano imbarcarsi su una barca o una piccola nave che possa navigare i mari.

I personaggi che viaggiano su rotte fluviali e marine conosciute provenienti da nord e da est dovrebbero fare ingresso sulla Mappa 1 del DM dall'esagono marcato "B"; quelli che provengono da Tanaroa da quello marcato "C".

Se i personaggi decidono di viaggiare via terra da qualunque delle locazioni di partenza a nord o a est dell'area delle terre selvagge (eccetto Ierendi), dovrebbero fare ingresso sulla Mappa del DM n° Mappa 1 del DM1 dall'esagono marcato "A". I personaggi che seguono la pista carovaniere del Deserto del Sind fino alla sua estremità occidentale, partono dalla città di Slagovich.

Verso Città degli Acquitrini via Mare

Durante il viaggio dei personaggi verso Città degli Acquitrini, usa le regole sulle terre selvagge del *Manuale delle Regole Expert* di D&D®. Ricordati di controllare il meteo una volta al giorno. Se si verifica una burrasca, ricordati che c'è la possibilità che diventi un uragano. Consulta le regole su **Meteorologia e Clima** in questa sezione per i dettagli.

Mentre i personaggi sono per mare, dovresti eseguire il controllo per mostri erranti almeno 1 volta al giorno. Consulta le regole sui **Mostri Erranti** in questa sezione per i dettagli.

Se i personaggi si trovano fuori vista della terraferma e non hanno un navigatore a bordo, esegui un controllo per verificare se si perdono.

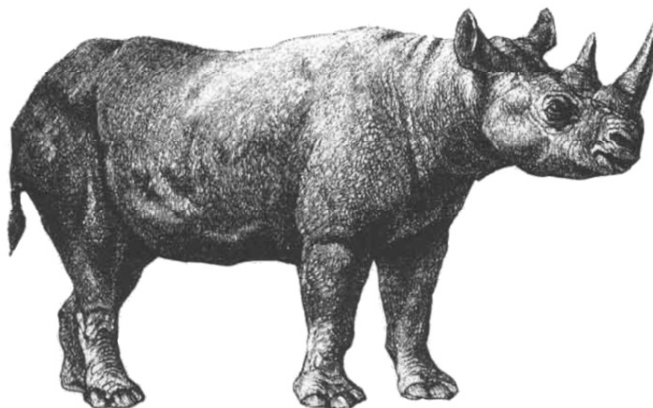
Verso Città degli Acquitrini via Terra

Usa le regole sulle terre selvagge del *Manuale delle Regole Expert* di D&D®. Controlla eventuali incontri con Mostri Erranti almeno una volta al giorno. Consulta le regole sui Mostri Erranti in questa sezione per i dettagli.

Muoversi Fuori dalla Mappa

La Tabella 2 mostra la distanza (espressa come numero di esagoni) da Specularum, Ierendi, Pramayama e Tanaroa fino a particolari esagoni sulla Mappa 1 del DM. Puoi far svolgere incontri su questi esagoni "invisibili" o puoi decidere di concedere ai personaggi qualche giorno tranquillo mentre viaggiano verso le aree dell'avventura.

Dalla Località	all'Esagono Marcato		
	A	B	C
Specularum	-	-	-
via terra	39	-	-
via mare	-	-	45
Ierendi	-	-	-
via mare	-	33	-
Pramayama	-	-	-
via terra	9	-	-
via fiume/mare	-	18	-
Tanaroa	-	-	-
via mare	-	-	27





Incontri nella Regione

(Usa la Mappa 1 del DM)

Questi incontri non hanno luogo in locazioni specifiche della Mappa. Piuttosto, ciascuno di questi incontri è progettato per aver luogo in una data regione della Mappa 1 del DM.

Quando i personaggi accedono ad una specifica regione, controlla la

Tabella 3 per determinare quale dei 25 incontri descritti potrebbe verificarsi in quell'area. La maggior parte delle regioni presentano più di un incontro possibile.

Per esempio, se i personaggi stanno viaggiando attraverso la Terra delle Colline sull'Isola di Thanegia, potrebbero essere coinvolti nell'incontro 5 (**Colpo di Calore**), nel 7 (**Pioggie Alluvionali**) o nel 15 (**Servitore Personale**). Tu puoi decidere quale dei tre incontri ha effettivamente luogo.

Hai anche il controllo sulla frequenza di tali incontri. Se vuoi, puoi coinvolgere i personaggi in un incontro al giorno o li puoi sottoporre a tre o quattro al giorno, in funzione del terreno. La pianificazione ti aiuterà a preparare i personaggi per il loro lavoro a Città degli Acquitrini o ti può aiutare ad adattare più facilmente l'avventura alla tua campagna.

Alcuni degli incontri si possono verificare soltanto una volta. Altri possono capitare diverse volte, in differenti tipi di terreno. Cerca di separare incontri che si ripetono con almeno un incontro con mostri erranti.

Le aree di mappa elencate in **Tabella 3** sono ordinate alfabeticamente.

Tabella 3

INCONTRI NELLA REGIONE

<u>Area della Mappa</u>	<u>Incontri Possibili</u>
Arcipelago Thanegiano Occidentale	5, 7, 8, 11, 13, 15
Colline dei Fiumi	5, 6, 15, 18
Costa Fangosa	5, 7, 10
Costa Rocciosa	24
Costa Sabbiosa	11
Deserto del Sind	2, 15, 16
Desolazione Infuocata	2, 3, 4, 15, 16, 18
Dintorni di Slagovich, Spiaggia de Mulo o Cammello Marino	21, 22
Estuario dei Fiumi	12, 15
Foresta Pluviale	5, 6, 7, 8, 9, 20
Giungla Thanegiana	5, 7, 8, 13, 20
Isolotti del Serpente	5, 7, 8, 9, 10
Isolotti Sprofondanti	5, 7, 8, 10, 13
Mare aperto	15, 25
Palude Thanegiana	5, 7, 8, 10, 13
Piana Arida	2, 4, 14, 16, 18
Pianure della Laguna	5, 7, 8, 9, 10
Pista carovaniere "La Collana"	5, 22
Praterie dell'Istmo	1, 5, 6, 17, 18, 19
Regione dei Cespugli	1, 4, 17, 18, 19
Riva del Lago sulla Penisola del Serpente	5, 7, 8, 9, 10
Rive del Fiume di Thanegia	8, 10, 13, 23
Strada Commerciale Costiera	12, 25
Terra delle Colline	5, 7, 15



1. Branco di Rinoceronti

Questo incontro dovrebbe verificarsi una volta sola.

Vegetazione in forma di sterpaglie punteggia queste colline dolcemente ondulate. Un piccolo branco di animali al pascolo si muove lentamente all'orizzonte. Una spessa pelle grigia ricopre queste creature che, alla spalla, sono alte quanto un Nano. Man mano che le bestie si avvicinano con passo tranquillo sembrano molto più grandi e pesanti di quanto apparissero ad un primo sguardo. All'improvviso l'animale alla testa del branco si ferma e solleva la sua testa munita di un corno annusando l'aria.

Dodici rinoceronti si stanno muovendo in una direzione che incrocerà il cammino dei personaggi nel giro di pochi minuti. Se i personaggi si immobilizzano o indietreggiano, l'animale alla testa del branco abbasserà il muso. Cinque minuti dopo, il branco attraverserà il cammino dei personaggi. Se i personaggi si muovono verso il branco, l'animale di testa batte il terreno con lo zoccolo e punta verso i personaggi, anche se questi non sono visibili. Se i personaggi minacciano, tentano di sorprendere o attaccano il branco, gli animali caricano in una direzione casuale. Questi animali durante la carica usano il loro corno sul naso per incornare tutto quello che si trova sul loro passaggio. I corni causano danni doppi durante il primo attacco.

Rinoceronte (12): CA 5; DV 6; pf 27; MV 36 (12) m; N° ATT. cornata o calpestamento; F 2d4 o 2d8; TS G3; ML 6; AM N; PX 275.

Soldato (11, guerrieri di 2° livello): CA 7; DV 2; pf 9; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d6 o spada; TS G2; ML 8; AM N.

2. Miraggio Mobile

Una bassa collina si erge poco distante. Dalla cima della collina, il paesaggio si estende tutt'intorno nella desolazione. Un luccichio verde si alza lentamente all'orizzonte. Un piccolo gruppo di palme ondeggia fra le ondate di calore che danzano sulla sabbia.

L'oasi è solo un miraggio. La distanza di questo miraggio è di circa 24 miglia. Se i personaggi camminano verso il miraggio, questo rimane sempre lontano 24 miglia. Il miraggio si muove, tracciando un percorso circolare di 6 esagoni intorno ad un esagono centrale. Il miraggio continua a muoversi fintanto che i personaggi lo seguono. Se i personaggi ignorano il miraggio o non si muovono verso di esso, esso scompare.

3. Crosta Sottile

Questo incontro dovrebbe verificarsi solo una volta, quando i personaggi passano attraverso la Desolazione Infuocata.

I geysers soffiano e pozze di fango ribollono qui fra massi spezzati e rocce in equilibrio precario. L'odore dello zolfo permea tutta la zona. Il terreno sfrigola continuamente, rilasciando ondate di calore verso l'alto.

Una lastra bianca di terreno piatto si scorge appena oltre guglie di pietre spezzate. Nessuna attività geotermica è presente su tale lastra, che è nuda e priva di forme di vita.

La lastra bianca di terreno è in realtà una crosta di minerali formatasi sopra l'acqua bollente sotterranea. I personaggi possono aggirare la lastra passando attraverso le rocce circostanti e le pozze di fango ribollente, ma ci vuole circa un'ora per fare ciò.

Se i personaggi mandano un animale o tirano un oggetto di qualche tipo sulla lastra, il terreno si crepa leggermente. Nessuna crepa appare se l'animale o l'oggetto pesano meno di 1.000 monete. Se i personaggi cercano di camminare sulla lastra, il primo personaggio che pesa più di 1.000 monete cade attraverso la crosta di minerale e finisce nell'acqua bollente sottostante dopo aver percorso 30 m.

L'acqua bollente causa 1d6 punti di danno per round di contatto. Personaggi o animali che cadono attraverso la crosta non possono uscirne se non vengono aiutati, perché ogni tentativo non fa che rompere più crosta. I personaggi possono usare la magia per soccorrere un compagno o un animale intrappolato nell'acqua. Altrimenti i personaggi dovrebbero trattare la crosta come se fosse ghiaccio sottile mentre cercano di soccorrere un compagno o un animale.

4. Tempo Inclemente

Raccontate ai personaggi che enormi nubi nere si stanno ammassando lontano all'orizzonte. Le nuvole si avvicinano rapidamente, spinte da un vento ululante. La tempesta colpisce 2 ore dopo che i personaggi l'hanno avvistata per la prima volta. Appena prima che la tempesta imperversi, il vento si calma per un attimo. Anche gli insetti smettono di frinire.

Lancia 1d6 e consulta la **Tabella 4** per determinare che tipo di tempesta colpisce l'area. Se i personaggi prendono precauzioni per proteggersi prima che la tempesta li colpisca, riduci della metà i danni indicati sulla tabella.

Tabella 4
TEMPESTE E LORO EFFETTI

d6	Tempesta	Effetto
1	Grandinata	1d4 punti di danno a chiunque abbia CA 6 o più bassa; gli animali si imbizzarriscono se non sono legati
2	Vento	1d20 punti di danno da vento; tende e ripari distrutti; tutto ciò che non è legato vola via
3	Pioggia	Piogge torrenziali spazzano via tutti gli oggetti leggeri non assicurati, mentre gli oggetti pesanti vengono sommersi e non sono più visibili
4	Sabbia	1d4 punti di danno se i personaggi non trovano un riparo
5	Fulmini	Fulmini cadono tutto intorno; ciascun personaggio deve passare un TS contro soffio del drago o subire 6d6 punti di danno; TS riusciti riducono il danno a 3d6

I personaggi non possono evitare le tempeste. Se trovano riparo in depressioni, è probabile che sopravvivano a venti forti e tornado. Le depressioni tuttavia possono non essere una buona protezione contro le inondazioni.

Se i personaggi tentano di continuare a viaggiare durante le tempeste, riduci la loro capacità di movimento nel modo che ritieni equo. Inoltre dimezza la visibilità dei personaggi in queste situazioni. Le tempeste possono durare 1d6 ore; il picco di una tempesta dura 2d12 minuti.

5. Colpo di Calore

Brezze umide soffiano attraverso la landa mentre il sole picchia senza pietà. L'aria è satura di umidità. Il suo calore soffocante e la sua pesantezza rendono ogni azione uno sforzo immane – anche respirare.

Se i personaggi bevono acqua ricca di minerali o assumono sale aggiuntivo nella loro dieta, riescono a rimpiazzare il sale che perdono con la sudorazione mentre sono in quest'area. Se non lo fanno, ciascuno di loro deve effettuare un Tiro Salvezza contro Soffio del Drago. I personaggi che falliscono i loro Tiri Salvezza subiscono un colpo di calore. Gli animali che

accompagnano i personaggi sono altresì soggetti al colpo di calore.

I sintomi del colpo di calore comprendono visione offuscata, vertigini e fiato corto. I sintomi durano per 1d4 ore. Un combattente affetto da colpo di calore soffre una penalità di -2 ai tiri per colpire. Tutti i mostri che attaccano un personaggio affetto da colpo di calore guadagnano un +2 sui loro tiri per colpire.

Un incantesimo *cura malattie* pone rimedio agli effetti del colpo di calore.

6. Missione Imperiale

Questo incontro si dovrebbe verificare una volta sola. I personaggi possono aver già effettuato ricerche della spedizione descritta qui di seguito (vedi incontro in locazione predefinita G).

Poco più avanti, un gruppo di 12 uomini si muove lentamente sopra una bassa collina erbosa. Due carri trainati da buoi accompagnano gli uomini, che si stanno muovendo verso ovest. Il gruppo sembra ben armato e approvigionato.

Gli uomini non notano i personaggi, a meno che quest'ultimi non cerchino di attrarre la loro attenzione. Gli uomini non sembrano essere commercianti né banditi. Infatti sono membri di un gruppo mandato in spedizione da una famiglia aristocratica del Regno di Ierendi per trovare una scorciatoia attraverso le Pianure dell'Istmo. Undici di tali esploratori sono soldati. Un capitano umano guida il gruppo.

Capitano (guerriero di 5° livello): CA 5; DV 5; pf 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d6 o spada a due mani; TS G5; ML 9; AM N.

Spadaccino (guerriero di 5° livello): CA 5; DV 5; pf 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d6 o spada a due mani; TS G5; ML 9; AM N.

Se i personaggi approcciano i soldati in maniera amichevole, questi parleranno in Comune e si offriranno di dividere le loro vettovaglie con loro. Essi racconteranno ai personaggi che il loro datore di lavoro li ha mandati via nave alla Penisola del Serpente per trovare un'altra strada veloce attraverso le pianure, in modo che possa essere aperta una nuova rotta commerciale. Il Regno di Ierendi, dicono, non vuole più servirsi della costosa rotta della "Collana" attraverso l'istmo.

Se i personaggi stanno cercando questa spedizione in modo specifico (v. incontro in locazione predefinita G), ricorda ai giocatori che i loro personaggi si sono impegnati a scortare la spedizione indietro verso la nave madre o a mandare notizie dello stato della spedizione stessa al Capitano della nave.

7. Piogge Alluvionali

Enormi nubi temporalesche torreggiano all'orizzonte e si muovono avvicinandosi rapidamente. Fulmini lampeggiano e tuoni echeggiano fra le colline mentre la tempesta si avvicina.

Un intenso rovescio temporalesco tropicale arriva in 1d4 ore dopo che i personaggi hanno avvistato le nubi temporalesche per la prima volta. La tempesta dura 1d4 ore. Durante questo lasso di tempo dimezza la velocità di movimento dei personaggi e il loro raggio visivo. L'acqua delle piogge porta via tutto quello che è leggero e non assicurato. Tutti gli oggetti pesanti affondano nel fango.

8. Malattia delle Paludi

Dopo che i personaggi sono stati in quest'area per un po', comunica loro che cominciano a sentirsi male di stomaco. Essi soffrono anche di leggeri mal di testa.

Il caldo e l'umidità dei tropici formano un terreno di riproduzione per le malattie. Ogni volta che i personaggi si muovono attraverso una palude o una giungla, c'è la possibilità che contraggano una malattia. Fai effettuare ad ogni personaggio un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte. I personaggi che falliscono il tiro salvezza subiscono 1d4 punti di danno dalla malattia.

9. Gruppo di Individui Che Frugano Fra i Rifiuti

Venti uomini lucertola, armati di lance, si avvicinano con andatura dinoccolata. Ciascuno impugna una rete e un sacco. Essi sembrano preoccupati e non si curano di ciò che accade intorno a loro. Essi guardano solo avanti.

Uomo lucertola (20): CA 5; DV 2+1; hp 10; MV 18 (9) m; N° ATT. 1; F 1d6; TS G2; ML 12; AM N; PX 25.

Gli uomini lucertola sono diretti verso Città degli Acquitri. Essi non si accorgono dei personaggi.

I personaggi possono tentare di battere in velocità gli uomini lucertola, sperando di sbarrare loro la strada prima che possano raggiungere la città.

Se i personaggi fanno troppo rumore mentre seguono gli uomini lucertola (anche se parlano sussurrando), questi li possono sentire e fermarsi. Essi si dividono in due gruppi di 10 uomini lucertola ciascuno e si muovono in cerchio, sperando di intrappolare i personaggi tra i due gruppi.

Se gli uomini lucertola catturano un personaggio, o se lo forzano ad arrendersi, lo imbrigliano con la rete, lo perquisiscono alla ricerca di cibo e tesori e lo portano con loro verso il loro accampamento, che si trova sul Capo Zanna Orientale. Il personaggio catturato viene messo da parte per "partecipare" alla festa per la vittoria che gli uomini lucertola intendono celebrare per la caduta finale di Città degli Acquitri.

10. Sensazione di Sprofondare

Resti di foglie e sporadiche crescite di vegetazione viva segnano la superficie del suolo in quest'area. In alcuni punti un sottile strato d'acqua copre il terreno fradicio. Radici e viticci sembrano spingersi fuori, strisciando attraverso il terreno e le piccole pozze d'acqua. Il terreno diventa più molle ad ogni passo.

Se i personaggi si prendono la briga di tastare il terreno davanti a loro, sono in grado di trovare punti di appoggio solido intorno al terreno molle.

Se un personaggio avanza nel terreno molle senza prendere alcuna precauzione, il suolo comincia lentamente ad inghiottirlo. Un personaggio non può sfuggire ad una trappola siffatta senza usare la magia o senza l'aiuto di un altro personaggio. Un personaggio intrappolato non sa quanto profondo è il terreno sottostante finché non raggiunge il fondo.

Tira un dado percentuale e consulta la **Tabella 5** per determinare in che tipo di terreno sottostante i personaggi si sono imbattuti. Tira i dadi di nuovo per determinare la profondità massima del terreno sottostante. Ogni terreno sottostante presenta una velocità di affondamento fissa descritta nella tabella.

Tabella 5 TERRENI SOTTOSTANTI			
d%	Terreno in Sprofondamento	Velocità*	Max. Profondità**
01-50	Fango	15	30-90
51-79	Sabbie mobili	30	30-360
80-94	Sabbie mobili pericolose	45	30-360
95	Ameba Gigante	60	150-900
96	Protoplasma Nero	75	150-900
97	Cubo Gelatinoso	60	30-300
98	Melma Vischiosa	75	30-90
99	Fanghiglia Verde	75	30-90
00	Ameba Paglierina	60	30-360

* in cm per round; se la vittima si dibatte, raddoppia la velocità di affondamento
** in centimetri

Mostri: i personaggi possono incontrare mostri mentre fanno i conti con le tenebre in quest'area. Se il terreno sottostante è fango, c'è il 75% di possibilità che un mostro errante appaia. Se il terreno sottostante sono sabbie mobili, c'è il 50% di possibilità che un mostro errante appaia. Se il terreno sottostante sono sabbie mobili pericolose, c'è il 25% di possibilità che un mostro errante appaia. Nessun mostro appare se si ottiene qualunque altro terreno sottostante dalla **Tabella 5**.

11. Rottami sulle Coste Sabbiose

L'acqua ha fatto arenare rottami di legno trasportati dalla corrente e alghe disseccate lungo questa costa. Conchiglie senza valore, pesci in decomposizione e piante sradicate sono sparsi sulla sabbia. L'unico suono udibile è il sommesso mormorio delle onde.

Tira 1d12 e consulta la **Tabella 6** per determinare quali altri oggetti vengono trovati dai personaggi abbandonati lungo la spiaggia.

12. Relitti Galleggianti

La costa si alza e si abbassa in lontananza in sincronia con il ballonzolio della nave. Uccelli marini volteggiano sopra le vostre teste mentre la nave si avvicina alla linea della costa. Ogni tanto un pesce volante salta nei pressi della nave, mettendosi a gareggiare con essa fra le onde. Queste acque salate abbondano di pesci.



Tabella 6

ROTTAMI SULLE COSTE SABBIOSE

d12 Rottami Trovati

- 1 Alghe senza valore frammiste a **fanghiglia verde**: CA può sempre essere colpita; DV 2**; pf 9; MV 90 (30) cm; N° ATT. 1; F speciali; TS G1; ML 7; AM L; PX 5.
- 2 Lo scheletro di un pirata sepolto nella sabbia: CA 7; DV 1; pf 5; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d6 con una spada arrugginita; ML 7; AM C; PX 10.
- 3 Un baule di legno marcio contenente 1d20 antiche monete d'oro.
- 4 Una bottiglia sigillata contenente una nota su pergamena di Molariah, Governatore di Città degli Acquittrini. La nota è identica a quella che i personaggi hanno ricevuto all'inizio dell'avventura.
- 5 Una canoa da guerra aborigena naufragata contenente 1d6 teste rimpicciolite. La canoa non può essere riparata ma fornisce legna da ardere per un giorno.
- 6 Una traccia di impronte lasciate dalla coda e dalle zampe palmate di un uomo lucertola. La traccia si dirige nella direzione di Città degli Acquittrini.
- 7 Un castello di sabbia di Città degli Acquittrini costruito di recente. La struttura raffigura Capo Zanna Orientale.
- 8 Un'ancora incrostata pesante 75 kg. Una catena rigida, lunga 6 m, è attaccata all'ancora. La catena arrugginita pesa 25 kg.
- 9 Una montagnola di sabbia di diametro 1 m. Se i personaggi scavano nella montagnola, trovano 30 uova di tartaruga deposte di recente. I personaggi possono mangiare queste uova.
- 10 Una grande e vuota conchiglia di strombo del valore di 10 mo. Il primo personaggio che la porta all'orecchio sente cantare una voce: "Cerca una conchiglia, diversa da quella che fra le mani hai; Navigando a nord verso dove tu sai; Galleggiando nella pozza di marea non placare la tua sete; Salvami dal mio minuscolo mare e io tre compiti completerò per te". I personaggi possono trovare la risposta a questo indovinello raggiungendo l'incontro in locazione predefinita G.
- 11 Il cadavere di una medusa gigante predatrice arenata sulla spiaggia. Questa creatura disseccata ha un diametro di 3 metri e possiede 40 tentacoli. Anche se la creatura non può attaccare, infligge 1d6 punti di danno a qualunque personaggio che tocchi uno dei suoi tentacoli. Un personaggio che tocchi la creatura deve effettuare un tiro-salvezza contro Paralisi o rimanere paralizzato per 1d6 round.
- 12 Una primitiva rete da pesca di 6 metri di diametro, orlata di galleggianti di legno.

Tabella 7

RELITTI GALLEGGIANTI

d12 Rottami Trovati

- 1 Alghe senza valore frammiste a **fanghiglia verde**: CA può sempre essere colpita; DV 2**; pf 9; MV 90 (30) cm; N° ATT. 1; F speciali; TS G1; ML 7; AM L; PX 5.
- 1 Un letto di alghe verdi, commestibili ma non gustose. Le alghe forniscono 2d20 razioni.
- 2 Un sottile strato verde di alghe. Se i personaggi si avvicinano entro 12 m, si accorgono che si tratta in realtà di **fanghiglia verde**: CA può sempre essere colpita; DV 2**; pf 9; MV 90 (30) cm; N° ATT. 1; F speciali; TS G1; ML 7; AM L; PX 5.
- 3 Una bottiglia sigillata contenente una nota su pergamena di Molariah, Governatore di Città degli Acquittrini. La nota è identica a quella che i personaggi hanno ricevuto all'inizio dell'avventura.
- 4 Una scialuppa di salvataggio vuota.
- 5 Sei elfi abbarbicati all'albero di una nave. Se i personaggi soccorrono i marinai, questi racconteranno che un polpo gigante ha schiantato il loro veliero mentre erano in viaggio per andare a soccorrere la povera erede di Città degli Acquittrini. Essi hanno con loro una bottiglia che contiene una nota scritta su pergamena identica a quella che i personaggi hanno ricevuto all'inizio dell'avventura. I marinai sono elfi di 1° livello.
- 6 Un barile di legno contenente 20 razioni di acqua dolce.
- 7 Un uomo che galleggia su una tavola. Egli agita le braccia per segnalare la sua presenza ai personaggi, ma non grida. Si tratta in realtà di uno **zombi**: CA 8; DV 2; hp 9; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 artigiano; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C; PX 20.
- 8 Una noce di cocco che galleggia fra i flutti. Il liquido lattiginoso e la polpa dentro al guscio forniscono una razione.
- 9 Un bastone di legno spesso 5 centimetri e lungo 1,80 metri. Si tratta di un *bastone guaritore*, che solo i chierici possono usare.
- 10 Una ruota di legno di un carro di 1 metro di diametro. I personaggi la possono usare come legna da fuoco che durerà per 2 ore.
- 11 Una piccola isola tropicale non segnata sulle carte, del diametro approssimativo di mezzo miglio. Tartarughe, uccelli marini e molluschi vivono qui e possono fornire 2d20 x 5 razioni per i personaggi. Ogni ora l'isola si muove di un miglio allontanandosi dalla linea costiera. I personaggi inizialmente possono non accorgersi del movimento.
- 12 Una pellicola nerastra copre l'acqua davanti alla nave. La pellicola si estende per mezzo miglio in tutte le direzioni. Si tratta di una fuoriuscita di petrolio greggio. I personaggi possono evitare la chiazza ruotando la nave di almeno 90° dalla rotta che stanno tenendo e veleggiando almeno per un miglio nella nuova direzione. Una nave investita da un incendio di petrolio subisce 2d12 punti di danno allo scafo ogni round.

Tira 1d12 e consulta la **Tabella 7** per determinare quale tipo di relitti galleggianti i personaggi avvistano intorno alla loro nave.

13. Banda di Assalitori

Pozze oscure allagano il terreno in quest'area. Un gorgoglio sordo si leva da dietro un fitto banco di cespugli 15 metri più avanti.

Se i personaggi si fermano ad ascoltare, percepiscono un momentaneo suono sibilante provenire dai cespugli. Una banda di 10 uomini lucertola è nascosto fra i cespugli e si sta preparando a tendere un'imboscata ai personaggi appena questi siano a tiro. Le creature, in gruppi di cinque, intendono attaccare sia la testa che la coda del gruppo di personaggi. Gli uomini lucertola attaccano qualunque sia il numero di personaggi e PNG di cui è costituito il gruppo dei personaggi.

Uomo lucertola (10): CA 5; DV 2+1; pf 10; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d6; TS G2; ML 12; AM N; PX 25.

Queste creature sono armate di mazze.

I personaggi possono aggirare gli uomini lucertola sfuggendo a destra o a sinistra piuttosto che avanti o indietro. I personaggi possono anche attaccare furtivamente da dietro i cespugli e sorprendere gli uomini lucertola.

Se gli uomini lucertola catturano un personaggio, o se lo forzano ad arrendersi, lo imbrigliano con la rete, lo perquisiscono alla ricerca di cibo e tesori e lo portano con loro verso il loro accampamento, che si trova sul Capo Zanna Orientale.

Il personaggio catturato viene messo da parte per "partecipare" alla festa per la vittoria che gli uomini lucertola intendono celebrare per la caduta finale di Città degli Acquittrini.

14. Preda Malconcia

Questo incontro dovrebbe verificarsi una volta sola.

A distanza di un centinaio di metri, uccelli spazzini volano in cerchio sopra un puntino nella pietrosa terra desolata. Il puntino si avvicina lentamente. È un essere umano. Di tanto in tanto la figura smette di trascinare i piedi in avanti e collassa. Quando ciò accade, i grandi uccelli si chiamano a vicenda e si mettono a girare più in basso nel cielo. La figura riesce a tirarsi su in ginocchio e a trascinarsi avanti carponi. Si tratta di un uomo disarmato.

Se i personaggi si avvicinano all'uomo, scoprono che è moribondo. Tagli e lividi coprono la maggior parte del suo corpo. I suoi vestiti sono laceri e sporchi.

L'uomo giace al suolo quando i personaggi gli si avvicinano. Lentamente alza la testa e cerca di trascinarsi avanti ancora di qualche metro. Egli non nota i personaggi finché non gli sono proprio davanti.

Guerriero moribondo: CA 9; DV 2; pf 6; MV 18(6) m; N° ATT. 1; F 1d4 a mani nude; TS G2; ML 5; AM N.

L'uomo è estremamente grato ai personaggi se questi cercano di aiutarlo. Se i personaggi glielo chiedono, l'uomo gli racconta che il suo nome è Gasker e che è un messaggero proveniente

da Città degli Acquittrini. Se i personaggi gli chiedono cosa stesse facendo in questa terra desolata, egli risponde con voce lenta e irregolare.

"Ero in viaggio verso Pramayama su una zattera quando sono stato investito da forti venti. La mia zattera è andata in pezzi e sono stato spinto verso Cammello Marino. Ho montato la mia cavalla Blazer da là, conducendola attraverso la Piana Arida. Essa è morta dove il fiume Limo si divide in due. Ci sono arrivato vicino, amici, ma purtroppo non potrò più raggiungere Pramayama. Non sono riuscito a completare la mia missione".

Se i personaggi chiedono a Gasker dettagli sulla sua missione, egli racconta loro di come Città degli Acquittrini stia affondando e della sua ricerca di soccorritori. Se i personaggi raccontano a Gasker di essere diretti a Città degli Acquittrini proprio con quelle intenzioni, i suoi occhi diventano decisamente più luminosi.

"Che siate benedetti, o coraggiosi. Vorrei solo potervi aiutare. Ho lasciato una *pozione per nuotare* e un borsellino di pietre preziose nelle bisacce di Blazer. Pensavo che non avrei avuto bisogno di niente di tutto ciò qui – mi avrebbero solo appesantito. Sono vostri se li trovate". Gasker rimuove un anello da una stringa di cuoio che porta intorno al collo e la passa al personaggio più vicino (determinalo casualmente, se necessario). "Questo è un anello di adattamento agli elementi, nello specifico all'acqua", spiega al personaggio. "Potresti averne bisogno. Se mi portate in un luogo civilizzato dove possa guarire, sarò felice di venire con voi a Città degli Acquittrini. Vi guiderò anche alle bisacce di Blazer". Per una descrizione dell'anello, consulta il paragrafo Nuovi Oggetti Magici dell'**Appendice**.

Se i personaggi non dicono a Gasker di essere diretti a Città degli Acquittrini, egli chiede se lo possano portare in un luogo civilizzato, dove possa essere curato e possa radunare un gruppo di soccorritori.

Gasker dice anche ai personaggi "Un altro messaggero di nome Lenuwol è stato mandato a Tanaroa. Viaggia lungo le isole ad est di Thanegia. Spero che ce l'abbia fatta".

Se vuoi, puoi fare in modo che Gasker si unisca ai personaggi come PNG. Quando è completamente guarito le sue caratteristiche sono:

Guerriero guarito: CA 9; DV 2; hp 9; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8 con spada; TS G2; ML 8; AM N.

15. Servitore Personale

Questo incontro si dovrebbe verificare una volta sola.

Pochi metri più avanti, il fondo di una grande e all'apparenza pesante giara di ceramica spunta dal terreno.

Se i personaggi dissotterrano la giara, scoprono che sembra vuota. Non c'è alcuna iscrizione sulla giara. Essa è alta circa 1 metro. Cera e strisce di metallo ne tengono sigillato il tappo.

La giara è una bottiglia dell'efreeti magica. Se i personaggi rompono il sigillo e tirano via il tappo, una nuvoletta di fumo serpeggia fuori dalla bottiglia e prende lentamente la forma di un efreeti. L'efreeti è venuto fuori pronto a servire chiunque abbia aperto la bottiglia. L'efreeti promette di servire quel personaggio come un servitore fedele per 101 giorni, o finché non venga ucciso. Dopo che il suo periodo di servizio è

terminato, l'efreeti ritorna alla sua dimora (la favolosa città di Brass sul piano elementale del fuoco).

L'efreeti serve solo il personaggio che ha aperto la bottiglia. Se diversi personaggi hanno aperto la bottiglia contemporaneamente, effettua un tiro per determinare casualmente chi diventa il padrone dell'efreeti.

Se il padrone viene ucciso, l'efreeti svanisce immediatamente, anche se il padrone è successivamente riportato in vita.

16. Branco di Cammelli

Un branco di cammelli cammina a grandi passi lungo una bassa collina in lontananza. I cammelli non fuggono quando i personaggi si avvicinano. Al contrario, si fermano e li guardano.

Tira 2d4 per determinare quanti cammelli selvaggi si trovano nella zona. I personaggi non possono cavalcare i cammelli selvaggi, ma li possono vendere a Slagovich, a Cammello Marino o a Spiaggia del Mulo. Se i personaggi tentano di catturare i cammelli, consulta le regole su "Catturare Animali Selvaggi" nella sezione "Preparativi per la Spedizione".

Cammello (2-8): CA 7; DV 2; pf 9; MV 45 (15) m; N° ATT. 1 morso / 1 zoccolo; F 1 / 1d4; TS G1; ML 7; AM N; PX 20.

I cammelli fuggono disordinatamente in direzione opposta se i personaggi producono qualunque forte rumore, una luce brillante o si avvicinano a meno di 75 metri da loro.

17. Cavalli Selvaggi

Un branco di cavalli selvaggi corre giù da una bassa collina in lontananza. I cavalli non scappano quando i personaggi si avvicinano. Alcuni galoppo in ampi cerchi intorno ai personaggi, mentre altri semplicemente si fermano e osservano.

Tira 10d10 per determinare quanti cavalli selvaggi si trovano in questa zona. I personaggi non possono cavalcare i cavalli selvaggi, ma li possono vendere a Slagovich, a Cammello Marino o a Spiaggia del Mulo. Se i personaggi tentano di catturare i cavalli, consulta le regole su "Catturare Animali Selvaggi" nella sezione "Preparativi per la Spedizione".

Cavallo selvaggio (10-100): CA 7; DV 2; pf 9; MV 72 (24) m; N° ATT. 2 zoccoli; F 1d4/1d4; TS G1; ML 7; AM N; PX 20.

I cavalli fuggono disordinatamente in direzione opposta se i personaggi producono qualunque forte rumore, una luce brillante o si avvicinano a meno di 75 metri da loro.

18. Branco di Muli

Un branco di muli vaga su una bassa collina in lontananza. I muli non fuggono quando i personaggi si avvicinano. Alcuni di loro si avvicinano curiosi ai personaggi. Gli altri semplicemente li ignorano.

Tira 2d6 per determinare quanti muli selvaggi si trovano nella zona. I personaggi non possono cavalcare i muli selvaggi, ma li possono vendere a Slagovich, a Cammello Marino o a Spiaggia del Mulo. Se i personaggi tentano di catturare i muli, consulta le regole su Catturare Animali Selvaggi nella sezione Preparativi per la Spedizione.

Mulo (2-12): CA 7; DV 2; pf 9; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 calcio o 1 morso; F 1d4 o 1d3; TS G1; ML 8; AM N; PX 20.

I muli fuggono disordinatamente in direzione opposta se i personaggi producono qualunque forte rumore, una luce brillante o si avvicinano a meno di 75 metri da loro.

19. Erba Assassina

Dozzine di scheletri animali sbiancati giacciono fra l'erba alta più di un metro appena oltre. Sembra che tutti gli animali si siano semplicemente coricati e siano morti sul posto.

I Personaggi possono evitare l'area degli scheletri aggirandola di 30 metri da una parte o dall'altra. L'erba assassina afferra qualunque personaggio che si avvicini entro un metro e mezzo da uno scheletro.

Erba Assassina: CA 9; DV 1 per ogni quadrato di 1,5 m di lato; pf 4 per ogni quadrato di 1,5 m di lato; MV 0; N° ATT. 1; F speciali; TS uomo comune; ML 12; AM N; PX 10

Per una descrizione completa di questa "creatura", consulta l'Appendice.

Un mostro errante appare nell'istante in cui l'erba assassina afferra un personaggio.

20. Alberi Assassini

Centinaia di ossa di animale giacciono sparpagliate sotto un padiglione di alberi appena più avanti.

Gli alberi sono in realtà 12 Alberi Assassini. I personaggi possono evitare la zona delle ossa aggirandola a 50 metri da una parte o dall'altra. Se un personaggio si trova entro 3 metri da una delle ossa, l'albero assassino più vicino usa uno dei suoi tentacoli lunghi 6 metri per raggiungere e afferrare il personaggio.

Albero Assassino (12): CA 5; DV 6; pf 27; MV 0; N° ATT. 4 rami/1 bocca; F 0/3d6; TS G3; ML 12; AM N; PX 275.

Per una descrizione completa di queste creature, consulta l'Appendice.

21. I Recinti del Bestiame di Slagomann

Tre grandi recinti di bestiame e tre stalle sono situati alla periferia della città. Cavalli, cammelli e muli selvaggi corrono lungo gli steccati dei recinti.

Tira 2d6 per determinare quanti animali sono presenti in ciascun recinto. Dentro ad ogni stalla ci sono 1d6 di ogni tipo di animale domati per la monta. Tutti questi animali sono in vendita. Un agente di Bondee Slagomann, l'uomo che possiede questi recinti, vi vende allegramente un destriero facendovelo strapagare. Egli è anche ben contento di comprare i cavalli, i muli o i cammelli che gli portate (per un prezzo molto basso).

Se i personaggi chiedono all'agente dove si possono trovare cavalli selvaggi, egli risponde: "Potete trovare grandi branchi di cavalli qua fuori nella Regione dei Cespugli o lungo le Praterie

dell'Istmo". Se i personaggi gli chiedono dei muli selvaggi, l'uomo sbuffa e dice: "Io e quegli animali non andiamo d'accordo. Ma se ne volete qualcuno per voi, andate verso la Desolazione Infuocata o giù verso le Colline del Fiume". Se i personaggi gli chiedono dei cammelli selvaggi, egli sorride e dice: "Ah, le migliori bestie da soma di queste parti, ve lo posso garantire. Navi del deserto! Potete trovare cammelli fuori alle Oasi Gemelle, a circa 2 settimane da qui. Alcuni dicono che ci sono cammelli nel Deserto del Sind. In questa stagione si tratta di un bel posto caldo da cui stare alla larga!".

Se i personaggi chiedono all'agente dove siano le Oasi Gemelle, egli dice loro che si trovano nel Sind occidentale.

22. Trafficanti di Oggetti Magici

Una carovana di otto carri di mercanti è ferma qui a lato della pista. Due buoi sono legati a ciascun carro. Parecchi tavoli sono allestiti intorno ai carri.

Ciascuno è ingombro di almeno 40 oggetti. I prezzi degli oggetti vanno dalle 300 alle 1.800 mo l'uno.

Un cartello è stato dipinto a lato di ogni carro. Sui cartelli si legge, dalla testa verso la coda della carovana, "Spade magiche in vendita", "Armi per il Maestro che sa distinguere (niente spade qui)", "Armature super e scudi infallibili", "Pozioni magiche a basso prezzo", "Pergamene garantite non maledette", "Potenti anelli di uso vario", "Bacchette, Verghe e Bastoni poco usati" e "Oggetti magici vari".

Solo un oggetto per ciascuno dei tavoli è magico. I personaggi possono usare Individuazione del Magico per scoprire quale degli oggetti è genuino. Altrimenti c'è solo il 3% di probabilità per tavolo che un personaggio scelga l'oggetto davvero magico casualmente. Il resto degli oggetti sono falsi di buona fattura. Per questa ragione, molti oggetti normali su questi tavoli hanno prezzi gonfiati spropositatamente. I personaggi possono vendere ciò che è in loro possesso ai trafficanti che presidiano i tavoli a prezzi normali, ma i trafficanti non vogliono vendere nulla sui loro tavoli a niente di meno dei loro prezzi gonfiati. Tutti gli oggetti elencati sulle Lista degli Oggetti in Vendita costano 3d6x100 mo l'uno.

LISTA DEGLI OGGETTI IN VENDITA

Oggetto	Sottotabella
Spade	a
Altre armi: frecce, ascia, arco, pugnale, mazza, dardi, fionda, lancia, martello da guerra	b
Armature e Scudi: armatura di cuoio, corazza di maglia, corazza di piastre, scudo	c
Pozioni	d
Pergamene	e
Anelli	f
Bacchette / Bastoni / Verghe	g
Oggetti Vari: amuleto, borsa, stivali, bottiglia, coppa, braciere, scopa, tappeto, mantello, sfera di cristallo, tamburi, guanti, cintura, elmo, corno, medaglione, specchio, corda, scarabeo, pietra	h

Per determinare quale oggetto su un tavolo è magico, trova la categoria dell'oggetto su un tavolo specifico nella **Lista degli Oggetti in Vendita**.

Le voci nella colonna "Sottotabella" corrispondono alle sottotabelle a pag. 34 del *Manuale delle Regole Expert*. Lancia un dado percentuale su quelle sottotabelle per determinare quale specifico oggetto su uno dei tavoli dei trafficanti è magico.

Se i personaggi chiedono un oggetto non elencato sulla tabella, possono ottenere l'oggetto dai trafficanti ai prezzi elencati a pag. 20 del *Manuale delle Regole Expert*.

I trafficanti di oggetti magici cercheranno di convincere i personaggi che tutti gli oggetti sui tavoli sono magici, ma essi non sanno come attivarli. I trafficanti mercanteggiano sul prezzo di ciascun oggetto che sanno non essere magico.

23. Villaggio su Palafitte

Un piccolo villaggio si erge vicino all'acqua qualche centinaio di metri più avanti. Le capanne del villaggio sono situate su palafitte alte da 1 metro a 3 metri. Le capanne sono edificate con rami di palma e fango. Canoe sono ormeggiate alle palafitte di tutte le capanne. Fumo voltegga attraverso i buchi nei tetti delle capanne.

Un gruppo di nativi vive in questo villaggio. Tira 1d10 e moltiplica il risultato per 30 per determinare quanti nativi vivono qui.

I nativi non notano i personaggi a meno che questi ultimi non attirino l'attenzione su di loro. I personaggi possono oltrepassare il villaggio senza essere notati se non si avvicinano a meno di 100 metri dal villaggio stesso o se si muovono sotto la copertura della vegetazione. Se i personaggi attaccano, i nativi si difendono. Se i personaggi sono amichevoli, anche i nativi lo saranno. I nativi sono disponibili a commerciare e accettano pietre preziose, oggetti comuni e animali, ma non denaro. I nativi non comprendono il concetto di moneta. Se i personaggi tentano di vendere un oggetto che è evidentemente magico, c'è solo il 25% di probabilità che i nativi lo accettino. I nativi di ogni villaggio che i personaggi visitano parlano tutti lo stesso linguaggio, ma ogni villaggio ha il suo particolare dialetto. Dovresti anche spiegare ai giocatori che se viaggiano verso la sorgente del fiume notano che i nativi costruiscono i loro villaggi sulla riva sinistra del fiume. Sulla riva destra del fiume di fronte ad ogni villaggio c'è uno spiazzo bruciato disseminato dei resti anneriti dei defunti del villaggio.

Nativo (30-300): CA 9; DV 1-1; pf 4; MV 36 (9) m; N° ATT. 1; F 1d6 o a seconda dell'arma; TS G1; ML 7; AM qualsiasi; PX 5.

24. Rottami sulle Coste Rocciose

L'acqua ha fatto arenare rottami di legno trasportati dalla corrente e alghe disseccate lungo questa costa. Conchiglie senza valore, pesci in decomposizione e piante sradicate sono sparsi fra le rocce. L'unico suono udibile è il sommesso mormorio delle onde.

Tira 1d12 e consulta la **Tabella 8** per determinare quali altri oggetti i personaggi trovano arenati lungo la costa.



Tabella 8

ROTTAMI SULLE COSTE ROCCIOSE

d12 Rottami Trovati

- 1 Alghe senza valore frammiste a **Fanghiglia verde**: CA può sempre essere colpita; DV 2**; pf 9; MV 90 (30) cm; N° ATT. 1; F speciali; TS G1; ML 7; AM L; PX 5.
- 1 Alghe senza valore frammiste a **Fanghiglia verde**: CA può sempre essere colpita; DV 2**; pf 9; MV 90 (30) cm; N° ATT. 1; F speciali; TS G1; ML 7; AM L; PX 5.
- 2 Lo **scheletro di un pirata sepolto nella sabbia**: CA 7; DV 1; pf 5; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d6 con una spada arrugginita; ML 7; AM C; PX 10.
- 3 Un baule di legno marcio contenente 1d20 antiche monete d'oro.
- 4 La polena di una nave, danneggiata, lunga un metro, che è in realtà un **Golem di legno**: CA 7; DV 2+2*; pf 13; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugno; F 1d8; TS G1; ML 12; AM N; PX 35.
- 5 Una bottiglia sigillata contenente una nota su pergamena di Molariah, Governatore di Città degli Acquitrini. La nota è identica a quella che i personaggi hanno ricevuto all'inizio dell'avventura.
- 6 Una canoa da guerra aborigena naufragata contenente 1d6 teste rimpicciolite. La canoa non può essere riparata ma fornisce legna da ardere per un giorno.
- 7 Una pozza di marea profonda 3 metri, di 10 metri di diametro: la pozza contiene stelle di mare, tre ricci di mare e sei molluschi commestibili e **Melma vischiosa**:

CA 8; DV 3*; pf 14; MV 3 (1) m; N° ATT. 1; F 2d8; TS G2; ML 12; AM N; PX 50.

- 8 verso il cielo. I personaggi possono usare le costole per costruirsi un rifugio. Se i personaggi scavano all'interno del teschio della balena, trovano una zanna d'avorio del peso di 10 kg che vale 4.000 mo. La balena era un narvalo.
- 9 Un'ancora incrostata pesante 75 kg. Una catena rigida, lunga 6 m, è attaccata all'ancora. La catena arrugginita pesa 25 kg.
- 10 Una grande e vuota conchiglia di strombo del valore di 10 mo. Il primo personaggio che la porta all'orecchio sente cantare una voce: "Cerca una conchiglia, diversa da quella che fra le mani hai; Navigando a nord verso dove tu sai; Da Zanna Occidentale segui la costa fino al fiume; Galleggiando nella pozza di marea non placare la tua sete; Salvami dal mio minuscolo mare e io tre compiti completerò per te".
- 11 Il cadavere di una medusa gigante predatrice arenata sulla spiaggia. Questa creatura disseccata ha un diametro di 3 metri e possiede 40 tentacoli. Anche se la creatura non può attaccare, infligge 1d6 punti di danno a qualunque personaggio che tocchi uno dei suoi tentacoli. Un personaggio che tocchi la creatura deve effettuare un tiro-salvezza contro paralisi o essere paralizzato per 1d6 round.
- 12 Una primitiva rete da pesca di 6 metri di diametro, orlata di galleggianti di legno.

Tabella 9

INCONTRI IN ALTO MARE

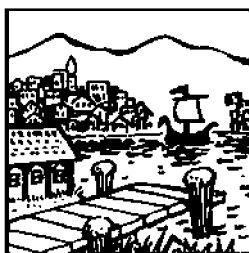
d12 Rottami Trovati

- 1 Un capodoglio, ingaggiato in una battaglia con un calamaro gigante, impatta contro il fondo della nave dei personaggi, provocando 2d12 punti di danno allo scafo.
- 2 La nave colpisce uno scoglio affiorante non segnalato dalle carte, che causa 2d20 punti di danno allo scafo e scaraventa due uomini fuori bordo. Gli uomini non sono feriti, ma attirano un mostro errante.
- 3 Una bottiglia sigillata contenente una nota su pergamena di Molariah, Governatore di Città degli Acquittrini. La nota è identica a quella che i personaggi hanno ricevuto all'inizio dell'avventura.
- 4 Una scialuppa il cui equipaggio è costituito da un uomo e un elfo galleggia a portata di vista. Se i personaggi li soccorrono, i due raccontano che la ciurma della loro nave si è ammutinata e li ha abbandonati alla deriva. L'uomo è il capitano. L'elfo è il navigatore.
- 5 Un incendio a bordo distrugge le vele e l'attrezzatura, lasciando la nave immobilizzata. I rematori possono far muovere la nave ad un terzo della sua normale velocità, se i personaggi non hanno imbarcato vele di ricambio.
- 6 Vermi infestano e distruggono tutte le razioni di cibo a bordo della nave.
- 7 Il capitano (o il navigatore) sparisce misteriosamente dalla nave.
- 8 La nave si impiglia in un'enorme rete da pesca. Per liberare la nave i personaggi devono bruciare o tagliare la rete. A quel punto appare un Gigante delle Tempeste che chiede 10.000 mo in pagamento per la rete distrutta. I personaggi possono contrattare con il Gigante e far scendere la richiesta fino a 2.500 mo.
- 9 Un'enorme onda anomala, più alta dell'albero maestro, si abbatte sulla nave e causa 2d10 punti di danno allo scafo. L'onda getta anche 1d6 membri dell'equipaggio fuori bordo. L'onda trascina la nave per 24 miglia in una direzione casuale (tira 1d6: 1-nord; 2-nordest; 3-sudest; 4-sud; 5-sudovest; 6-nordovest).
- 10 Una corrente anomala ostacola la nave che alla fine della giornata si trova esattamente dov'era partita.
- 11 Un metamorfosis, imbarcatosi clandestinamente, uccide i membri dell'equipaggio e segretamente getta i loro corpi fuori bordo. **Metamorfosis:** CA 5; DV 4*; pf 20; MV 27 (9) m; N° ATT 1; F 1d12; TS G8; ML 12; AM C; PX 125.
- 12 L'abile navigazione aggiunge 24 miglia extra alla distanza percorsa oggi dalla nave.

25. In Alto Mare

L'acqua sembra estendersi all'infinito, ondeggiando fin dove il mare e il cielo si incontrano all'orizzonte. I loro colori sembrano mischiarsi, finché risulta impossibile distinguerli. Un uccello marino volteggia di tanto in tanto sopra di voi, rompendo il silenzio con il suo gracchiare. Pesci volanti ogni tanto saltano intorno alla nave, gareggiando con essa fra le onde. Queste acque salate abbondano di pesci.

Tira 1d12 e consulta la **Tabella 9** per determinare quale incontro hanno i personaggi in alto mare.



Incontri Prestabiliti

(Usa la Mappa 1 del DM)

Ciascuno degli incontri più sotto si svolge in uno specifico esagono della mappa del DM n°1. Quando i personaggi entrano in un esagono contenente una lettera, consulta qui l'incontro con la lettera corrispondente per determinare cosa i personaggi

vedono in questa zona (se vedono qualcosa).

Alcuni di questi incontri non sono nulla più che linee guida per aiutarti a tenere traccia del movimento dei personaggi verso e da Città degli Acquittrini. Quando i personaggi sono in una specifica regione (ad es. la Desolazione Infuocata), usa le note fornite sotto la Legenda della Mappa delle Terre Selvagge per descrivere gli attuali dintorni ai personaggi.

Questi incontri dovrebbero svolgersi come indicato solo una volta (la prima volta che i personaggi entrano nell'esagono con la lettera). Se i personaggi lasciano un esagono contrassegnato da una lettera e poi vi fanno nuovamente ritorno, modifica l'incontro in base alla prima visita dei personaggi in quell'area.

Quando è il momento, leggi il testo nel riquadro ai giocatori non appena i loro personaggi entrano negli esagoni contrassegnati da lettera.

A. Via di Terra

I personaggi si trovano nella Piana Arida. Essi non notano alcun segno di vita intorno a loro.

Se i personaggi viaggiano a nord per 7 esagoni e poi ad est per 2, essi giungono a Pramayama. Se viaggiano a nordest per 15 esagoni e poi ad est per altri 14, essi giungono a Specularum.

B. Rotta Commerciale Via Mare

I personaggi sono appena al largo delle coste della Piana Arida.

Se i personaggi percorrono le rotte commerciali di mare verso nordest per 9 esagoni, essi raggiungono l'estuario del Fiume Asanda. Se passano oltre l'Asanda e seguono la costa per 14 esagoni, arrivano ad un promontorio di terraferma. I personaggi possono poi raggiungere Ierendi puntando a sud da questo promontorio e viaggiando per 10 esagoni. Se i personaggi continuano a seguire la costa dopo il promontorio, essi giungono a Specularum dopo aver viaggiato per 22 esagoni.

C. Rotta Via Mare

Non appena i personaggi si avvicinano a quest'area, scorgono una colonna nera di fumo salire alta nel cielo da un'isola a sud. Se i personaggi giungono qui di notte, scorgono un fuoco ardere sulla spiaggia dell'isola. L'isola è parte dell'Arcipelago Thanegiano Occidentale.

Se i personaggi sbarcano sull'isola per investigare sulle cause del fumo, consulta l'incontro D.

Se i personaggi viaggiano ad est/nord-est per 15 esagoni, essi giungono ad un promontorio su un'isola nell'Arcipelago Thanegiano. Da qui, essi possono raggiungere Tanaroa sull'Isola del Terrore viaggiando ad est per 12 esagoni.

D. Messaggero Abbandonato

Una sgangherata tettoia fabbricata con rami di palma si erge al margine di una radura sulla spiaggia dell'isola. Un fuoco di rottami di legno brucia vicino alla capanna. Se i personaggi entrano nella tettoia, vedono un uomo addormentato all'interno. I movimenti dei personaggi non svegliano l'uomo. I suoi vestiti sono macchiati e appare molto malato. Non porta armi.

Se i personaggi producono un forte rumore o toccano l'uomo, questo si sveglia con un sussulto.

Guerriero moribondo: CA 9; DV 2; pf 6; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d4 a mani nude; TS G2; ML 5; AM N.

L'uomo è estremamente grato se i personaggi tentano di aiutarlo. Se i personaggi chiedono all'uomo chi sia, egli si alza in piedi molto lentamente e tende la mano ai personaggi.

"Mi chiamo Lenuwol. Sono un messaggero che giunge da Città degli Acquittrini. Ero su una zattera e navigavo verso Tanaroa sull'Isola del Terrore quando i pirati mi hanno attaccato. Mi hanno catturato e penso avessero in mente di vendermi come schiavo. Fortunatamente per me, ho contratto una

qualche malattia, perciò invece di vendermi mi hanno abbandonato su quest'isola." Lenuwol fa una pausa e dà una lunga occhiata ai personaggi. "Sono ancora debole, ma adesso che voi siete qui, forse la mia missione non fallirà". Se i personaggi chiedono a Lenuwol della sua missione, egli racconta loro che Città degli Acquittrini sta affondando e della sua ricerca di soccorritori. Se i personaggi dicono a Lenuwol che sono diretti a Città degli Acquittrini proprio con quel proposito, egli sorride debolmente e si protende per stringere la mano al personaggio più vicino.

"Ah, che brave persone siete. Allora c'è speranza. So dove si trova il deposito segreto con i rifornimenti dei pirati – sapete, potrebbe servire. C'è una lancia ritornante lì e alcuni dispositivi magici per andare sott'acqua. È tutto vostro se lo trovate, ma ovviamente possono guidarvi lì." Lenuwol stira i muscoli doloranti. "Se mi poteste portare da qualche parte dove possa guarire, vi guiderei con piacere a Città degli Acquittrini."

Se i personaggi non raccontano a Lenuwol di essere diretti a Città degli Acquittrini, egli chiede se lo possano portare in una zona civilizzata, dove possa guarire e assoldare un gruppo di soccorritori.

Lenuwol spiega anche ai personaggi, "Un altro messaggero di nome Gasker è stato mandato a Pramayama. Mi chiedo se abbia avuto successo."

Se vuoi, puoi permettere che Lenuwol si unisca ai personaggi come PNG. Quando è completamente guarito, le sue caratteristiche sono:

Guerriero guarito: CA 9; DV 2; pf 9; MV 36 (9) m; N° ATT. 1; F 1d8 con una spada; TS G2; ML 8; AM N.



E. Bisacce

Il Fiume Limo scorre verso nord, dividendo questa terra desolata in due. Il fiume stesso si divide qui, un affluente corre verso nordovest, l'altro verso nordest.

Urla feroci e grugniti si levano nel vento umido. Un gruppo di Babbuini delle Rocce è raccolto nel letto secco di un torrente 100 metri più in là, curvi sulla carcassa di un animale.

Se Gasker è con i personaggi, riconosce questa zona come il posto dove la sua cavalla Blazer è morta. I babbuini delle rocce si stanno nutrendo della carcassa della cavalla. Se i personaggi vogliono avvicinarsi alla cavalla, devono sconfiggere o far fuggire i babbuini.

Babbuino delle rocce (15): CA 6; DV 2; pf 12; N° ATT. 1 clava/1 morso; F 1d6/1d3; MV 36 (12) m; TS G2; ML 8; AM N; PX 20.

Se i personaggi riescono ad allontanare le creature dalla cavalla, constateranno che le briglie di cuoio, la sella e le bisacce della cavalla sono ancora intatte.

Una *pozione per nuotare* si trova in una delle bisacce. Un borsellino con cinque granati da 100 mo si trova nell'altra bisaccia. Consulta l'**Appendice** per una descrizione della *pozione per nuotare*.

F. Deposito Segreto dei Pirati

Orme di umani e semi-umani coprono questa piccola isola. Le tracce attraversano l'isola da una spiaggia all'altra e collegano un certo numero di radure. Fuochi usati per cucinare ancora caldi covano sotto la cenere in ciascuna delle radure. Dozzine di cumuli di pietre della dimensioni di una tomba, ciascuno marcato da strisce di cuoio consumate dalle intemperie, punteggiano l'isola.

Ci sono due isole sulla Mappa 1 del DM che sono marcate con una F. Se i personaggi sono con Lenuwol sull'isola marcata F nell'Arcipelago Thanegiano Occidentale, Lenuwol li conduce ad un cumulo di grandi pietre. Egli spiega ai personaggi che il deposito segreto di rifornimenti dei pirati è sepolto sotto a quelle pietre (consulta la prima voce dei Contenuti del Tumulo in **Tabella 10** per i contenuti del deposito).

Se Lenuwol non è con i personaggi, o se questi sono sull'isola marcata F negli Isolotti Sprofondanti, essi devono scavare nei tumuli a caso se vogliono trovare il deposito segreto dei pirati. Consulta la **Tabella 10** e tira i dadi percentuali per ogni tumulo che i personaggi disseppliscono.

G. Nave in Ricognizione

Una grande nave a vela con un equipaggio di 20 marinai è ormeggiata qui, appena al largo della costa delle Praterie dell'Istmo. La nave e l'equipaggio sembrano amichevoli nei confronti dei personaggi. I marinai fanno gesti di saluto con le mani, ma non segnalano alla nave dei personaggi di fermarsi.

Se i personaggi salutano in risposta pacificamente, i membri dell'equipaggio permetteranno loro di salire a bordo. La nave

è un vascello privato mandato da un ricco mercante dal Regno di Ierendi.

L'equipaggio sta aspettando che una spedizione di 12 membri ritorni dalla Penisola del Serpente. I membri dell'equipaggio raccontano ai personaggi che la spedizione è via da una settimana. Essi sono partiti con l'intenzione di cercare una nuova scorciatoia per i commerci attraverso la penisola. Se la spedizione dovesse trovare tale scorciatoia, spiegano i membri dell'equipaggio, i mercanti di Ierendi non sarebbero più costretti ad utilizzare la costosa via commerciale della "Collana" fra Cammello Marino e Spiaggia del Mulo.

I membri dell'equipaggio stanno cominciando a preoccuparsi che i compagni in spedizione possano essere morti o essersi persi. L'equipaggio dispone ancora di 500 razioni speciali e una buona scorta di acqua dolce, ma teme che la spedizione possa avere a questo punto esaurito i rifornimenti.

Il capitano della nave offre ai personaggi 50 mo e un quarto delle razioni della sua nave per effettuare ricerche del suo gruppo in spedizione. Egli offre 150 mo e un altro quarto delle sue razioni se i personaggi ritornano dalla spedizione con dei sopravvissuti.

I personaggi possono incontrarsi con la spedizione nell'area di incontro 6.

Spiega ai personaggi che se accettano l'offerta del capitano, devono riportare indietro il gruppo che era andato in spedizione alla nave, oppure devono mandare notizie sullo stato della spedizione stessa.

Se i personaggi decidono di non andare alla ricerca della spedizione, devono acquistare le razioni di cibo e di acqua dolce dal capitano della nave.

H. Scalinata Verso l'Acqua

Un cerchio di pietre squadrate di 5 metri di diametro, ricoperte di vegetazione, si trova in quest'area. All'interno del cerchio una scala a chiocciola larga 1,5 metri si snoda verso il basso.

Se i personaggi scendono queste scale, arriveranno ad un piatto pianerottolo di roccia situato 5 metri sotto il livello del suolo. Il pianerottolo porta ad est ad una stanza sagomata come una luna crescente.

Un pozzo di pietra profondo 9 metri è situato al centro della stanza. Acqua pura riempie metà del pozzo. Due triangoli sono incisi nel muro est dietro il pozzo. Le basi dei triangoli equilateri si toccano, formando una losanga la cui estremità superiore si inclina leggermente verso sinistra. Una rozza X è stata scolpita sulla punta superiore della losanga.

Questa incisione è stata effettuata da un disegnatore di mappe proveniente da Yavdlom. I triangoli mostrano la relazione spaziale fra Città degli Acquittrini, Thanopolis e Yavdlom (ora la Città Sommersa). La punta della losanga marcata con una X mostra la posizione proposta per la quarta città degli Yavdlom. In realtà questa stanza del pozzo avrebbe dovuto essere il primo livello di questa quarta città. Tuttavia le terre sprofondanti della Penisola del Serpente decimarono la razza degli Yavdlom e questa città non fu mai terminata.

Tabella 10
TUMULI SULLE ISOLE

d%	Contenuto del Tumulo
01-03	Deposito dei pirati contenente 50 razioni speciali, 50 razioni di acqua dolce, una <i>lancia ritornante</i> , un <i>anello di adattamento agli elementi (acqua)</i> e una <i>pozione per respirare sott'acqua</i> (nuovi oggetti magici descritti nell' Appendice)
04-06	Camera del tesoro di tipo A
07-50	Cadavere umano
51-60	Cadavere di elfo
61-70	Cadavere di nano
71-79	Cadavere di halfling
80-85	<u>Scheletro in collera per essere stato disturbato:</u> CA 7; DV 1; pf 6; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d4 con ossa delle dita nude; TS G1; ML 12; AM C; PX 10.
86-90	<u>Zombi in collera per essere stato disturbato:</u> CA 8; DV 2; pf 9; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C; PX 20.
91-94	<u>Ghoul in collera per essere stato disturbato:</u> CA 6; DV 2*; pf 9; MV 27 (9) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d3 + speciale; TS G2; ML 9; AM C; PX 25.
95-97	<u>Spettro in collera per essere stato disturbato*:</u> CA 5; DV 3*; pf 14; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; F risucchio di energia; TS G3; ML 12; AM C; PX 50.
98-99	<u>Presenza in collera per essere stata disturbata:</u> CA 3; DV 4*; pf 18; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS G4; ML 11; AM C; PX 175.
00	<u>Mummia in collera per essere stata disturbata*:</u> CA 3; DV 5+1*; pf 25; MV 18 (6) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d12 + malattia; TS G5; ML 12; AM C; PX 575.

I. Pozza di Marea

Una pozza di marea si trova alla foce di questo fiume. Una singola noce di cocco galleggia al centro della pozza rocciosa. Cinque ricci di mare e dodici molluschi commestibili giacciono sul fondo della pozza.

Se un personaggio rompe e apre la noce di cocco, libera un genio (il contenuto della noce di cocco, incidentalmente, fornisce 1 razione di cibo).

Il genio fuoriesce dal guscio in un'esplosione di fumo. Non appena prende forma, il genio si gira verso il personaggio che ha rotto il guscio della noce di cocco (determinalo casualmente se necessario).

"Tu sei il mio liberatore", tuona il genio in Comune. "Per te, io completerò tre compiti che siano nelle mie possibilità. Sono ai tuoi comandi, liberatore!".

Genio (minore)*: CA 6; DV 7+1*; pf 39; MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m; N° ATT. 1 (pugno o turbine) + speciale; F 2d8 (pugno) o 2d6 (turbine); TS G14; ML 12; AN C; PX 850.

Nota: creare acqua e cibo (chierico 7° livello), creare oggetti metallici temporanei fino a 1.000 mo di peso (oro= 1g, ferro=1r), creare merci leggere ed oggetti di legno permanenti (1.000 mo), diventare invisibile, assumere forma gassosa, creare illusioni 3v/g, turbine (h 21 m, 6 m vertice, 3m base, 36 (12) m) a volontà (richiede 5r); DS colpito solo da armi magiche.

Il genio ignora tutti i comandi eccetto quelli del suo liberatore. Egli parla in Comune. Il genio cerca di fare tutto quello che il liberatore comanda, nell'ambito dei sette poteri. Una volta che il genio ha portato a termine il suo compito, svanisce in un lampo di luce e un colpo di tuono.

Se vuole, il personaggio che ha liberato il genio gli può ordinare di scomparire o di tornare nel suo guscio.

J. Slagovich

Questa opulenta città commerciale si estende dalla spiaggia del Mare Occidentale fino al limite della Pista Carovaniera del Deserto del Sind. Mercanti affollano le strade, vendendo per strada i loro beni. Il molo della città non riposa mai, dato che le navi caricano e scaricano durante il giorno e la notte. Slagovich è un punto di sosta fra Hule nel nord e Spiaggia del Mulo a sud. Una nave arriva o parte da Slagovich tutti i giorni.

I cammelli sono ovunque intorno a Slagovich. Se i personaggi chiedono, scoprono che le carovane partono settimanalmente per lunghi viaggi di 1.900 miglia attraverso il Deserto del Sind fino ad Akesoli nella Repubblica di Darokin. Altre carovane si spingono anche oltre, viaggiando ulteriori 300 miglia fino a Città di Glantri nei Principati omonimi.

Se i personaggi impiegano del tempo aggirandosi per le strade di Slagovich, di loro che si imbattono in questo annuncio affisso su un muro: "Ricercati. Cavalli selvaggi, muli e cammelli. Paghiamo i compensi migliori. Paghiamo 100 mo per cammelli selvaggi. 75 mo per cavalli selvaggi da cavalcare. 30 mo per muli selvaggi. Portate i vostri animali legati all'agente di Bondee Slagomann ai recinti di Slagovich, Spiaggia del Mulo e Cammello Marino. Nessun animale da soma in salute sarà rifiutato. Sono anche in vendita animali addomesticati". L'annuncio è stato affisso abbastanza di recente.

Se i personaggi hanno animali che vogliono portare a Spiaggia del Mulo, suggerisci loro che probabilmente non dovrebbero viaggiare lungo la costa da questa città verso Spiaggia del Mulo. Gli animali selvaggi e i briganti che vivono nella vicina Regione dei Cespugli renderebbero un viaggio del genere insidioso. I personaggi dovrebbero portare gli animali a Spiaggia del Mulo via nave.

Poiché le tre città di Slagovich, Spiaggia del Mulo e Cammello Marino sono così lontane, il costo di trasporto fra di esse è raddoppiato. Consulta pag. 20 sul *Manuale delle Regole Expert* per i normali costi di trasporto su terra e su acqua.

K. Spiaggia del Mulo

Questo villaggio scurito dalla polvere è collocato nel punto in cui il Fiume della Gola si getta nel Mare Occidentale. Spiaggia del Mulo costituisce il terminale occidentale della Collana, l'antica via commerciale di terra che separa la Penisola del Serpente dal continente. Per questo motivo, Spiaggia del Mulo è un villaggio molto conosciuto. È qui che il carico dalle navi

viene trasbordato sul dorso degli animali da soma e viceversa. Navi arrivano al molo del villaggio o partono da esso a giorni alterni.

Cavalli, cammelli e muli si trovano dappertutto intorno al villaggio, in attesa di essere caricati o scaricati. Le carovane partono a giorni alterni per Cammello Marino, che si trova all'altro capo della Collana. I personaggi possono percorrere la Collana in 6 giorni. Non c'è nulla da pagare per unirsi ad una carovana che percorre la Collana, ma tutti quelli che si uniscono devono provvedere al proprio mezzo di trasporto, al cibo e all'acqua. Coloro i quali si uniscono ad una carovana, devono anche aiutare a difenderla se viene attaccata.

Se i personaggi impiegano del tempo aggirandosi per le strade di Spiaggia del Mulo, di loro che si imbattono in questo annuncio affisso su un muro: "Ricercati. Cavalli selvaggi, muli e cammelli. Paghiamo i compensi migliori. Paghiamo 100 mo per cammelli selvaggi. 75 mo per cavalli selvaggi da cavalcare. 30 mo per muli selvaggi. Portate i vostri animali legati all'agente di Bondee Slagomann ai recinti di Slagovich, Spiaggia del Mulo e Cammello Marino. Nessun animale da soma in salute sarà rifiutato. Sono anche in vendita animali addomesticati". L'annuncio è stato affisso abbastanza di recente.

Se i personaggi hanno animali che vogliono portare a Slagovich, suggerisci loro che probabilmente non dovrebbero viaggiare lungo la costa da questa città verso Slagovich. Gli animali selvaggi e i briganti che vivono nella vicina Regione dei Cespugli renderebbero un viaggio del genere insidioso. I personaggi dovrebbero portare gli animali a Slagovich via nave.

Poiché le tre città di Slagovich, Spiaggia del Mulo e Cammello Marino sono così lontane, il costo di trasporto fra di esse è raddoppiato. Consulta pag. 20 sul Manuale delle Regole Expert per i normali costi di trasporto su terra e su acqua.

L. Cammello Marino

Questa città, un gioiello solitario, si erge sulla spiaggia del suo golfo omonimo. I suoi muri bianchi e i tetti di tegole rosse accolgono i marinai dal Mare del Terrore e gli stanchi mercanti dalla Collana. Questo piccolo e pulito villaggio è dotato di un eccellente porto profondo. Navi approdano ai suoi moli o salpano da essi a giorni alterni.

Cavalli, cammelli e muli vengono fatti pascolare sull'erba del villaggio, mentre attendono di essere imbarcati con il carico delle navi. Carovane di animali da soma partono per Spiaggia del Mulo a giorni alterni. Quando non sta partendo una carovana, ne sta arrivando una. Il viaggio lungo la Collana dura 6 giorni.

Se i personaggi impiegano del tempo aggirandosi per le strade di Cammello Marino, di loro che si imbattono in questo annuncio affisso su un muro: "Cercasi. Cavalli selvaggi, muli e cammelli. Paghiamo i compensi migliori. Paghiamo 100 mo per cammelli selvaggi. 75 mo per cavalli selvaggi da cavalcare. 30 mo per muli selvaggi. Portate i vostri animali legati all'agente di Bondee Slagomann ai recinti di Slagovich, Spiaggia del Mulo e Cammello Marino. Nessun animale da soma in salute sarà rifiutato. Sono anche in vendita animali addomesticati". L'annuncio è stato affisso abbastanza di recente.

Se i personaggi hanno animali che vogliono portare a Slagovich, suggerisci loro che probabilmente non dovrebbero

viaggiare attraverso le praterie verso quella città. Gli animali selvaggi e i briganti che vivono nella vicina Regione dei Cespugli renderebbero un viaggio del genere insidioso. I personaggi dovrebbero condurre gli animali lungo la Collana a Spiaggia del Mulo e venderli là.

Poiché le tre città di Slagovich, Spiaggia del Mulo e Cammello Marino sono così lontane, il costo di trasporto fra di esse è raddoppiato. Consulta pag. 20 sul *Manuale delle Regole Expert* per i normali costi di trasporto su terra e su acqua.

M. Traghetto dei Briganti

Un traghetto, che può trasportare 50 passeggeri o 12 animali da soma, opera nel punto in cui la Collana incontra il Fiume della Gola. Due funi guidano la zattera da un approdo all'altro. I passeggeri usano le funi per trainare il traghetto attraverso il fiume.

Bande di briganti, una su ciascuna riva del fiume, esigono un pagamento per l'utilizzo del traghetto, il cui uso sarebbe normalmente gratuito. I briganti chiedono 1 mo per ogni umano o semi-umano e 2 mo per ogni animale. Se i personaggi non pagano, i briganti non permettono loro di utilizzare il traghetto.

Il Fiume della Gola è largo 150 metri in questo punto e scorre piuttosto veloce. Gli unici modi in cui i personaggi possono evitare il ladrocinio da parte dei briganti è sconfiggerli e allontanarli dalle sponde del fiume oppure cercare di guadare il fiume per conto loro.

Se un personaggio tenta di guadare il fiume da solo, ha un 50% di probabilità di successo. Un personaggio in sella ad un animale ha il 75% di possibilità di riuscire ad attraversare il fiume. Un animale non montato ha il 25% di possibilità di riuscire ad attraversare il fiume. Aumenta queste probabilità del 10% se gli animali e/o i personaggi si legano insieme prima di attraversare. Tuttavia c'è un rischio connesso a questo approccio. Se un qualunque animale legato ad altri animali fallisce il tentativo di attraversare, tutti gli animali che seguono quello caduto sono persi, a meno che i personaggi non riescano a tagliare le funi e lasciare andare l'animale caduto.

Se un personaggio che cavalca un animale fallisce l'attraversamento, l'animale lo disarciona. Considera anche ogni personaggio che fallisce di attraversare per conto suo come un personaggio "disarcionato".

Il fiume si porta via verso valle tutti i personaggi disarcionati. Fai tirare ad ogni personaggio disarcionato un d20 per vedere se riesce a raggiungere una delle sponde senza aiuto. Se il numero tirato è inferiore o uguale al punteggio di Forza del personaggio, questi raggiunge la sponda di sua scelta. Se il numero tirato è maggiore del punteggio di Forza del personaggio, questi non riesce a raggiungere nessuna delle sponde. Egli deve togliersi qualunque armatura pesante che indossa altrimenti annega. Può effettuare un altro tiro di dado nel round successivo.

I briganti che vivono a valle rivendicano come propri tutti gli animali da soma e l'equipaggiamento persi dai personaggi nel fiume.

Se i personaggi tentano di sconfiggere una delle bande di briganti, quelli sull'altra sponda sono avvertiti e pronti ad accogliere i personaggi quando questi attraversano. Se i personaggi riescono a mettere in fuga i briganti, tutti quelli

sopravvissuti si raggruppano e attaccano i personaggi nuovamente lungo La Collana.

Brigante (10-40): CA variabile; DV 1; pf 5; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma; F a seconda dell'arma; TS G1; ML 8; AM C; PX 5.

N. Accampamento degli Uomini lucertola

Il fumo e le fiamme di una dozzina di fuochi da campo si alza dal centro di quest'isola. Sei zattere sono legate sulla spiaggia. Parecchi uomini lucertola si aggirano indaffarati sulla spiaggia, lavorando alle loro zattere. Ognuna delle zattere sembra grande abbastanza per portare 35 uomini lucertola.

Queste due isole sono accampamenti degli uomini lucertola. Per determinare quanti siano presenti in un accampamento in un dato momento, tira 6d6 e moltiplica per 10.

Non tutti gli uomini lucertola in questi accampamenti attaccano i personaggi o Città degli Acquittrini durante lo svolgimento di quest'avventura. Gli uomini lucertola mantengono un consistente contingente militare tale da poter intimidire la gente di Città degli Acquittrini e impedire alle navi da rifornimento di raggiungere la città. Essi sperano di affamare i superstiti senza avere bisogno di affrontarli in combattimento.

Gli uomini lucertola non notano i personaggi se questi non attirano l'attenzione su loro stessi. Se tuttavia lo fanno, gli uomini lucertola manda-no fuori una zattera con 6d6 di loro a bordo per investigare.

Una forza di guardia di 2d4 uomini lucertola è posizionata su una zattera appena fuori Città degli Acquittrini. Il suo compito è quello di impedire a chiunque di entrare in città. Gli uomini lucertola di questo contingente hanno anche ordine di catturare chiunque tenti di abbandonare la città.

Uomo lucertola (2-8 presso la città, 6-36 su ogni zattera, 60-360 in ogni accampamento): CA 5; DV 2+1; pf 10; MV 18 (6) m a terra, 36 (12) m nuotando; N° ATT. 1 a seconda dell'arma; F a seconda dell'arma +1; TS G2; ML 12; AM N; PX 25.

O. Thanopolis

Questa antica città, costruita con la forma di una conchiglia di mare gigante, si erge dalla palude fino ad un'altezza di 45 metri. Vegetazione verde penzola giù, macchiando i muri esterni di liscia pietra grigia della città. Uccelli di palude volteggiano intorno al pinnacolo della città a spirale, lanciando i loro gridi di benvenuto. La vegetazione palustre soffoca la zona alla base della città. Grandi varchi sul pinnacolo della città sono le uniche aperture visibili.

Per ulteriori dettagli sulla città di Thanopolis, consulta la sezione "Avventure nelle città a spirale".

P. La Città Sommersa

I personaggi possono vedere questa città soltanto di giorno. La città si trova 15 metri sott'acqua, perciò i personaggi la possono vedere soltanto se sono sott'acqua a loro volta, o se sono in aria direttamente al di sopra di essa.

Quindici metri sotto la superficie dell'acqua in quest'area, la punta di una conchiglia gigante a spirale danza fra le onde. La punta della conchiglia si allarga verso muri lisci di pietra bianca, ora macchiati dal verde della vegetazione. In alcuni punti, corallo di colore intenso si aggrappa ai muri della conchiglia. Creature marine nuotano in cerchio intorno al pinnacolo della grande città sommersa durante il giorno. Larghe aperture nel pinnacolo e un'altra grande apertura alla base della conchiglia sono gli unici accessi visibili nelle mura della città.

Per ulteriori dettagli sulla Città Sommersa, consulta la sezione "Avventure nelle città a spirale".

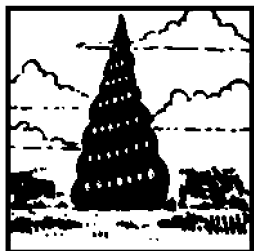
Q. Città degli Acquittrini

Quest'antica città, costruita con la forma di una conchiglia marina gigante, si erge dal mare fino ad un'altezza di 45 metri. Vegetazione verde penzola giù, macchiando i muri esterni di pietra bianca della città. Una colonna di fumo nero si leva dal pinnacolo della città a spirale di giorno. Nella notte, una piccola fiamma arancione brucia nel pinnacolo. Varchi recenti sono stati praticati alla base del muro della città. La linea dell'acqua sembra molto vicina a tali varchi. Larghe aperture vicino al pinnacolo della città sono gli unici altri accessi visibili.

Per ulteriori dettagli su Città degli Acquittrini, consulta la sezione "Avventure nelle città a spirale".



Avventura nella Città a Spirale



Le tre città a spirale situate sulla Penisola del Serpente sono qui descritte. Si tratta di Città degli Acquittrini, Thanopolis e la Città Sommersa.

La pianta delle tre città è identica. Puoi usare le Mappe del DM n° 3 e 4 come guida per tutte e tre le città. Una stanza sulla Mappa del DM n° 3

potrebbe tuttavia presentare un incontro diverso in ciascuna città. Per esempio, la Camera del Cambio Valuta (area 22) di Città degli Acquittrini contiene uomini-lucertola, mentre la stessa stanza di Thanopolis è occupata dal re dei goblin e sempre la stessa stanza della Città Sommersa contiene tritoni.

Solo una descrizione dell'area viene fornita per stanze che sono identiche in tutte e tre le città. Se una stanza in una città è diversa dalla stessa stanza in un'altra città, comunque, le descrizioni differenti sono fornite nel seguente ordine: Città degli Acquittrini, Thanopolis e la Città Sommersa. Le descrizioni di Città degli Acquittrini specificano sempre dove le porte di una stanza o i corridoi portano. Queste informazioni non sono ripetute nelle descrizioni della stessa stanza di Thanopolis o della Città Sommersa, poiché non ci sono differenze fra una città e l'altra.

Se i contenuti di una stanza differiscono solo leggermente nelle altre città, viene fornita per prima una descrizione generale. Le città che differiscono sono poi descritte, insieme alle caratteristiche che rendono la stanza leggermente differente in ciascuna città.

Livello 1: Area del Pozzo

1. Sala a Mezzaluna

Città degli Acquittrini: Questa stanza buia è completamente sommersa. Una porta di legno sulla parete nord della sala conduce all'area 3; una porta di legno sulla parete sud della sala conduce all'area 2. Porte segrete di pietra si trovano sulla parete opposta a queste porte di legno. Ciascuna conduce all'area 5.
Thanopolis: questa stanza non è sommersa. Un cubo gelatinoso vive in questo oscuro salone di ingresso. I personaggi devono sconfiggere la creatura prima di poter passare attraverso la stanza.

Cubo gelatinoso: CA 8; DV 4*; pf 18; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 2d4 + speciale; TS G2; ML 12; AM N; PX 125.

Nota: Il colpo a segno paralizza la vittima per 1d6+1 round (TS contro Paralisi). Immune a freddo e luce.

Città Sommersa: le porte di legno qui sono marcite e sono state spazzate via.

2. Corridoio della Scala a Chiocciola Sud

Questo oscuro corridoio sommerso collega la sala a mezzaluna (area 1) alla scala a chiocciola sud.

Thanopolis: La sala è bagnata e ammuffita, ma non è sommersa.

3. Corridoio della Scala a Chiocciola Nord

Questo oscuro corridoio sommerso collega la sala a mezzaluna (area 1) alla scala a chiocciola nord.

Thanopolis: La sala è bagnata e ammuffita, ma non è sommersa.

4. Base della Scalinata

Città degli Acquittrini: L'oscuro pianerottolo sommerso alla base di queste scale conduce all'area 5. Le scale salgono a spirale fino all'area 16 del Livello 2.

Thanopolis: Ossa umane ingombrano questo pianerottolo buio. Il pianerottolo non è sommerso.

Città Sommersa: L'oscuro pianerottolo sommerso alla base di queste scale è la dimora di un protoplasma nero, che divora tutti i rottami che cadono giù dalle scale.

Protoplasma nero*: CA 6; DV 10*; pf 45; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 3d8; TS G5; ML 12; AM N; PX 1.600.

Nota: dissolvono legno e metalli in 1 turno. Ucciso solo dal fuoco. Le armi lo dividono in piccoli pezzi da 2DV.

5. Stanza del Pozzo

Città degli Acquittrini: Un pozzo di pietra si trova al centro di questa stanza sommersa a forma di mezzaluna. Un secchio di legno legato ad una corda lunga 5 metri è appeso contro al soffitto. Acqua di mare riempie il pozzo profondo 5 metri. Un corto corridoio conduce ad ovest all'area 4. Porte segrete costruite in pietra si trovano sui muri nord e sud. Esse conducono all'area 1.

Un motivo di due triangoli equilateri è scolpito sul muro est della stanza. Le basi dei triangoli si toccano, formando una losanga la cui punta superiore è leggermente inclinata verso sinistra. Una rozza X è disegnata sulla punta destra della losanga. Questa rozza mappa mostra la posizione di Città degli Acquittrini in relazione alle altre città degli Yavdlom (Thanopolis, la Città Sommersa e la quarta città non terminata – vedi incontro in locazione predefinita H per i dettagli).

Thanopolis: Un pozzo di pietra si trova al centro di questa buia stanza a forma di mezzaluna. Un secchio di legno legato ad una corda lunga 5 metri è posato accanto al pozzo. Acqua fresca potabile riempie metà del pozzo profondo 5 metri.

Il motivo a triangoli sul muro è marcato presso la punta inferiore della losanga con una X. Questa X mostra la posizione di Thanopolis in relazione alle altre città degli Yavdlom.

Città Sommersa: quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini, eccetto che la X sul motivo a triangoli è scolpita sulla punta sinistra della losanga. Questa X mostra la posizione della Città Sommersa (o Yavdlom) in relazione alle altre città degli Yavdlom.

Livello 2: Aree d'Ingresso

6. Cortile Esterno

Città degli Acquittrini: Pesci nuotano intorno a questo bacino per barche sommerso. Capanne di pescatori abbandonate si trovano lungo il bacino.

Thanopolis: Fango e sabbie mobili rendono qui l'appoggio insidioso. Vedi "Sensazione di affondare" (area di incontro 10) per i dettagli su come condurre questo incontro.

Città Sommersa: Pesci nuotano in cerchio intorno alle mura della città. I resti di un pontile di legno dondolano nella corrente.

7. Entrata Principale

Città degli Acquittrini: Doppie porte sono situate su ciascun lato di questo tunnel sommerso largo 3 metri. Pesanti travi sbarrano dall'interno le porte larghe 1,5 metri. Feritoie per frecce segnano i muri nord e sud. Tre feritoie sul muro nord si affacciano sull'area 14; tre feritoie su quello sud si affacciano sull'area 8. Due buchi di 30x30 cm usati per colpire chi si dovesse trovare nel tunnel si aprono nel soffitto dello stesso. Questi buchi si aprono sull'area 17.

Thanopolis: Il tunnel qui non è sommerso.

Città Sommersa: Non ci sono porte o travi qui.

8. Camera Sopra la Porta di Sudest

Città degli Acquittrini: Cinque archi lunghi deformati e 100 frecce anch'esse rovinare galleggiano contro il soffitto di questa buia camera sommersa. Tre feritoie per frecce nel muro est guardano verso il cortile esterno (area 6). Altre tre feritoie per frecce bucano il muro nord, collegando quest'area all'entrata principale (area 7). Una singola porta nel muro ovest conduce al cortile interno (area 15).

Thanopolis: Cinque archi lunghi e 100 frecce sono appoggiati contro il muro sud di questa camera buia. La camera non è sommersa.

Città Sommersa: Quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini, eccetto che gli archi e le frecce sono marciti e sono stati portati via dall'acqua, lasciando 100 punte di freccia sul pavimento della camera. Non ci sono porte di legno in questa camera.

9. Scala a Chiocciola Sud

Una porta di legno si trova chiusa su questo buio pianerottolo sommerso. La porta si apre sul cortile interno. Scale a chiocciola portano di sopra all'area 17 del Livello 3, e di sotto all'area 2 del Livello 1.

Thanopolis: Il pianerottolo qui non è sommerso.

Città Sommersa: Non ci sono porte di legno su questo pianerottolo.

10. Camera Sopra la Porta di Sudovest

Città degli Acquittrini: Quattro archi lunghi deformati e 80 frecce anch'esse rovinare galleggiano contro il soffitto di questa buia camera sommersa. Tre feritoie per frecce nel muro est guardano verso il cortile esterno (area 6). Altre tre feritoie per frecce bucano il muro nord, collegando quest'area al passaggio della postierla (area 11). Una singola porta nel muro est conduce al cortile interno (area 15).

Thanopolis: Quattro archi lunghi e 80 frecce sono appoggiati contro il muro sud di questa camera buia. La camera non è sommersa.

Città Sommersa: Quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini, eccetto che gli archi e le frecce sono marciti e sono stati portati via dall'acqua, lasciando 80 punte di freccia sul pavimento della camera. Non ci sono porte di legno in questa camera.

11. Porta Posteriore (Postierla)

Città degli Acquittrini: Doppie porte sono situate su entrambi i lati di questo tunnel sommerso largo 1,5 metri. Pesanti travi sbarrano dall'interno le porte larghe 1,5 metri. Feritoie per

frecce segnano i muri nord e sud. Tre feritoie sul muro nord si affacciano sull'area 12; tre feritoie sul muro sud si affacciano sull'area 10. Due buchi di 30x30 cm usati per colpire chi si dovesse trovare nel tunnel si aprono nel soffitto dello stesso. Questi buchi si aprono sull'area 17.

Thanopolis: Il tunnel qui non è sommerso.

Città Sommersa: Il tunnel qui non ha porte né travi.

12. Camera Sopra la Porta di Nordovest

Città degli Acquittrini: Due balestre (ancora utilizzabili) galleggiano contro il soffitto di questa buia camera sommersa. Due cassette, ognuna contenente 30 dardi di metallo, giacciono sul pavimento. Tre feritoie nel muro ovest guardano verso il cortile esterno (area 6). Altre tre feritoie bucano il muro sud, collegando quest'area alla postierla (area 11). Una singola porta conduce dal muro est al cortile interno (area 15).

Thanopolis: Due balestre e due cassette ognuna contenente 30 dardi sono appoggiate contro il muro nord di questa camera buia. La camera non è sommersa.

Città Sommersa: Quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini, eccetto che le balestre e le cassette dei dardi sono marcite e sono state portate via dall'acqua, lasciando 60 dardi di metallo sparpagliati sul pavimento della camera. Non c'è alcuna porta di legno in questa camera.

13. Scala a Chiocciola Nord

Una porta di legno si trova chiusa su questo buio pianerottolo sommerso. La porta si apre sul cortile interno. Scale a chiocciola portano di sopra all'area 17 del Livello 3, e di sotto all'area 2 del Livello 1.

Thanopolis: Il pianerottolo qui non è sommerso.

Città Sommersa: Non ci sono porte di legno su questo pianerottolo.

14. Camera Sopra la Porta di Nordovest

Città degli Acquittrini: due archi corti deformati e 20 frecce con la punta d'argento anch'esse rovinare galleggiano contro il soffitto di questa buia camera sommersa. Tre feritoie nel muro est guardano verso il cortile esterno (area 6). Altre tre feritoie bucano il muro sud, collegando quest'area all'entrata principale (area 7). Una singola porta conduce dal muro ovest verso il cortile interno (area 15).

Thanopolis: Due archi corti e 20 frecce con la punta d'argento sono appoggiati contro il muro nord di questa camera buia. Questa camera non è sommersa.

Città Sommersa: Quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini, eccetto che gli archi e le frecce sono marciti e sono stati portati via dall'acqua, lasciando 20 punte di freccia d'argento sparpagliate sul pavimento della camera. Non c'è alcuna porta di legno in questa camera.

15. Cortile Interno

Città degli Acquittrini: Pesci nuotano intorno alle fragili costruzioni sommerse addossate alla struttura principale e alle capanne di legno che si ergono in questa buia area sommersa.

Thanopolis: Venti gnoll abitano in queste fragili capanne e costruzioni addossate alla struttura principale. Quest'area non è sommersa.

Gnoll (20): CA 5; DV 2; pf 9; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 clava; F 1d4+1; TS G2; ML 8; AM C; PX 20.

Città Sommersa: Pesci e altre creature marine nuotano in cerchio intorno a quest'area chiusa sommersa. Alghe e altre forme di vita vegetale acquatica ondeggiavano nella corrente.

16. Ingresso alla Scala a Chiocciola

Questo oscuro pianerottolo sommerso conduce ad una porta di legno chiusa larga 1,5 metri. Sulla porta è appoggiata di traverso un trave di legno. Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 18 del Livello 3 e scendono verso l'area 4 del Livello 1.

Thanopolis: Questo pianerottolo buio conduce ad una porta di legno larga 1,5 metri che è aperta. Una pesante trave di legno, che veniva usata per sbarrare la porta, giace di traverso sulla soglia. Questo pianerottolo non è sommerso.

Città Sommersa: Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

Livello 3: Caserme

17. Camminamento Protetto

Un parapetto di pietra (alto 1,5 metri e spesso 75 centimetri) corre attorno alle mura della città a questo livello, proteggendo un camminamento largo 2 metri. Il parapetto, che consiste di segmenti alternati alti e bassi, protegge il camminamento dall'area del cortile esterno. Il camminamento è completamente sommerso.

Scale a chiocciola portano verso il basso dalle posizioni nord e sud sul camminamento. La scala a nord conduce all'area 13; quella a sud all'area 9. Una serie di aperture quadrate per colpire nemici sottostanti è realizzata nel pavimento presso le postazioni est e ovest del camminamento. Ciascuna apertura ha il lato di 30 cm. Una pila di sassi giace vicino a ciascuna apertura. Le aperture occidentali sono centrate sopra l'area 11; quelle orientali sopra l'area 7.

Thanopolis: Questo camminamento non è sommerso. Sei Troll lo pattugliano costantemente.

Troll (6): CA 4; DV 6+3*; pf 45; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 clava/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; TS G6; ML 10 (8); AM C; PX 650.

Note: Rigenera 3pf/r 3 round dopo la prima ferita, non è in grado di rigenerare le ferite da fuoco e acido.

18. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Città degli Acquittrini: Questo oscuro pianerottolo sommerso conduce ad un corridoio largo 1,5 metri. Porte di legno si trovano sui muri nord e sud di questo corridoio. La porta a nord conduce all'area 20; quelle a sud conduce all'area 19. Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 21 del Livello 4 e scendono verso l'area 16 del Livello 2.

Due varchi, ciascuno di un metro di diametro, sono stati realizzati nella pietra del muro est del corridoio. Un foro è a livello del suolo; l'altro è a livello del soffitto. L'acqua di mare, pesci e altre creature marine passano ogni tanto da queste aperture irregolari.

Thanopolis: Quest'area non è sommersa. Non ci sono aperture nel muro est.

Città Sommersa: Non ci sono aperture nel muro est in quest'area. Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

19. Caserma Notturna

Città degli Acquittrini: Le intelaiature di legno di sei letti a castello urtano contro il soffitto di questa buia stanza sommersa. Una porta di legno nel muro sud conduce all'area 18. Due melme vischiose vivono qui.

Melma vischiosa (2): CA 8; HD 3*; pf 14; MV 3 (1) m; N° ATT. 1; F 2d8; TS G2; ML 12; AM N; PX 50.

Note: Corrode armature in 1 round, oggetti magici in 1 turno. Immune a freddo e fuoco.

Thanopolis: Le intelaiature di legno di sei letti a castello sono allineate lungo il curvo muro sud di questa camera buia. Le guardie del corpo di un re goblin dormono qui. Si trovano qui solo di notte.

Goblin (12): CA 8; DV 3*; pf 14; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 spada; F 1d8; TS UC; ML 7 (9 con il re); AM C; PX 5.

Note: Infravisione 27 m. Penalità -1 TxC se alla luce del giorno.

Città Sommersa: Quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini, eccetto che non ci sono porte né letti a castello. Non ci sono neppure melme vischiose qui.

20. Caserma Diurna

Città degli Acquittrini: Le intelaiature di legno di sei letti a castello urtano contro il soffitto di questa buia stanza sommersa. Una porta di legno nel muro nord conduce all'area 18. Una fanghiglia verde si aggrappa ad un angolo del soffitto della stanza.

Fanghiglia verde: CA può sempre essere colpita; DV 2**; pf 10; MV 1 (30 cm); N° ATT. 1 speciale; F speciali; TS G1; ML 7; AM L; PX 5.

Note: Dissolve all'istante vestiti e cuoio, legno e metalli in 6 round. Colpita solo da freddo e fuoco.

Thanopolis: Le intelaiature di legno di sei letti a castello sono allineate lungo il curvo muro nord di questa stanza buia. Le guardie del corpo di un re goblin dormono qui. Si trovano qui solo di giorno.

Goblin (12): CA 8; DV 3*; pf 14; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 spada; F 1d8; TS UC; ML 7 (9 con il re); AM C; PX 5.

Note: Infravisione 27 m. Penalità -1 TxC se alla luce del giorno.

Città Sommersa: Questa stanza non ha porte né letti a castello. Non c'è neppure la fanghiglia verde qui.

Livello 4: Camera del Tesoro

21. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Città degli Acquittrini: Questo oscuro pianerottolo semi-sommerso conduce ad una grande camera (area 22). Un metro

di acqua di mare copre il pianerottolo e i gradini più bassi della scala a chiocciola. Scale di pietra grigia salgono verso l'area 26 del Livello 5 e scendono verso l'area 18 del Livello 3.

Thanopolis: Questo pianerottolo non è sommerso.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è completamente sommerso.

22. Camera del Cambio Valuta

Città degli Acquittrini: Due pianerottoli della scala a chiocciola si aprono su questa buia camera semi- sommersa. Un pianerottolo è al centro della stanza (area 21); l'altro si trova lungo il muro nord (area 23).

Un gruppo di 2d4 uomini-lucertola si trovano dentro a questa camera. Essi attaccano appena i personaggi entrano.

Uomo lucertola (2d4 nella camera, 6d6 fuori): CA 5; DV 2+1; pf 10; MV 18 (6) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6+1; TS G2; ML 12; AM N; PX 25.

Due varchi, ciascuno di un metro di diametro, sono stati praticati nella pietra del muro est della camera. Un foro è a livello del suolo; l'altro è a livello del soffitto. L'acqua di mare, pesci e altre creature marine passano ogni tanto dall'apertura inferiore. Il pavimento della camera è coperto da un metro di acqua salata.

I personaggi useranno probabilmente i varchi nel muro est di questa camera per entrare in Città degli Acquittrini. Un gruppo di 6d6 uomini-lucertola attacca i personaggi da una zattera non appena i personaggi entrano o escono da questi varchi.

Thanopolis: Non c'è acqua in questa camera. Non ci sono varchi nel muro est.

Un re goblin vive in questa camera. Egli attacca i personaggi appena li vede. Anche i lupi neri addestrati del re attaccano. Il re tenta di fuggire se la battaglia si mette male per lui, ma comanda ai lupi neri di restare a combattere.

Re dei goblin: CA 6; DV 3; pf 15; MV 36 (9) m; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1; TS G2; ML 7; AM C; PX 35.

Note: Infravisione 27 m. Penalità -1 TxC se alla luce del giorno.

Lupo nero (4): CA 6; DV 4+1; pf 22; MV 45 m (15) m; N° ATT. 1 morso; F 2d4; TS G2; ML 8; AM N; PX 125.

Città Sommersa: Quest'area è completamente sommersa. Non ci sono varchi nel muro est.

Quest'area è la caserma di 22 tritoni. Ci sono almeno 10 tritoni e un capo in questa camera. I tritoni attaccano i personaggi a vista.

Tritone (2d6+10): CA 6; DV 1; pf 5; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 tridente; F 1d6; TS G1; ML 8; AM N; PX 10.

Capo dei tritoni: CA 6; DV 2; pf 9; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 tridente; F 1d6; TS G2; ML 8; AM N; PX 20.

23. Pianerottolo della Stretta Scala a Chiocciola Nord

Città degli Acquittrini: Questo oscuro pianerottolo semi-sommerso conduce ad una grande camera (area 22). Un metro di acqua di mare copre il pianerottolo e i gradini più bassi della scala a chiocciola. Scale di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 28 del Livello 5.

Thanopolis: Questo pianerottolo non è sommerso.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è completamente sommerso.

24. Pianerottolo della Stretta Scala a Chiocciola Sud

Questo oscuro, umido pianerottolo conduce ad una camera buia (area 25). Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 29 del Livello 5.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è sommerso.

25. Deposito dei Tributi

Città degli Acquittrini: Dieci casse di metallo si trovano in questa buia, umida stanza. Nove di queste casse non sono chiuse a chiave e sono vuote. La cassa chiusa a chiave contiene due sacche di cuoio. In una sacca ci sono 15 granati, 10 topazi e 5 rubini. Il valore complessivo di queste gemme è di 11.500 mo. L'altra sacca contiene 500 mo. Un pianerottolo nell'angolo sud-est della stanza conduce alla scala a chiocciola (area 24).

Thanopolis: Dieci casse di metallo si trovano in questa buia, umida stanza. I lucchetti di queste casse sono stati spezzati. Tutte le casse sono vuote.

Città Sommersa: Un branco di 10 pesci rossi giganti sta nuotando in giro per questa buia camera sommersa. Tratta i pesci rossi giganti come un branco di animali.

Pesce rosso gigante (10): CA 7; DV 2; pf 9; MV 72 (24) m; N° ATT. 1 testata; F 1d4; TS G1; ML 5; AM N; PX 20.

I personaggi possono tentare di attirare i pesci fuori dalla stanza invece di combatterli.

Quattro casse di metallo si trovano nell'angolo nord-ovest della camera. I personaggi devono arrivare almeno oltre i primi cinque pesci per vedere le casse. La prima cassa che i personaggi aprono contiene 2.450 mo. La seconda contiene 11 granati per un valore totale di 1.100 mo. La terza contiene 1.050 mo in gioielli. La quarta contiene un *tridente ritornante* (trattalo come una *lancia ritornante*). Consulta l'Appendice per i dettagli su questo nuovo oggetto magico.

Livello 5: Area del Mercato

26. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Città degli Acquittrini: Questo pianerottolo conduce ad una grande camera (area 27). Scalini di pietra grigia salgono a spirale dal pianerottolo verso l'area 30 del Livello 6 e scendono verso l'area 21 del Livello 4.

Il primo personaggio che mette piede su questo pianerottolo si trova faccia a faccia con 12 punte di lancia. Un gruppo di uomini maneggia le lance.

Umano (12): CA 9; DV 1; pf 6; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS UC; ML 12; AM N; PX 5.

Uno di loro dice in Comune: "Se venite in pace, consegnateci le vostre armi e vi daremo il benvenuto".

Se i personaggi consegnano le loro armi, gli uomini permettono loro di accedere all'area 27. Se i personaggi non consegnano le armi, gli uomini li attaccano, combattendo fino alla morte.

Thanopolis: Questo pianerottolo è vuoto e non è sommerso.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è vuoto.

27. Camera del Mercato

Città degli Acquittrini: Tre pianerottoli della scala a chiocciola sono allineati in questa camera. Uno si trova in mezzo alla stanza (area 26), uno vicino al muro nord (area 28) e un altro vicino al muro sud (area 29). Se i personaggi consegnano le loro armi nell'area 26, gli uomini da quell'area permettono loro di accedere a questa camera. Quindi perquisiscono i personaggi.

Gli uomini offrono pezzi d'oro in cambio delle razioni dei personaggi. Essi pagano 75 mo per una settimana di razioni speciali, 25 mo per una settimana di razioni normali e 5 mo per un litro di acqua fresca. Questi uomini sono molto affamati e assetati, per cui sono molto interessati a contrattare con i personaggi.

Se i personaggi sono amichevoli con questa gente, uno di loro suggerisce che i personaggi vadano su a parlare con Molariah, il Governatore di Città degli Acquittrini. Se i personaggi lo chiedono, l'uomo dice loro che la camera di Molariah è 5 livelli più in alto.

Thanopolis: Quest'area è buia e vuota.

Città Sommersa: Quest'area è buia, inondata e vuota.

28. Pianerottolo della Stretta Scala a Chiocciola Nord

Questo pianerottolo conduce ad un'ampia camera (area 27). Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 33 del Livello 6 e scendono verso l'area 23 del Livello 4.

Thanopolis: Questo pianerottolo è buio.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è buio e sommerso.

29. Pianerottolo della Stretta Scala a Chiocciola Sud

Questo pianerottolo conduce ad un'ampia camera (area 27). Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 32 del Livello 6 e scendono verso l'area 24 del Livello 4.

Thanopolis: Questo pianerottolo è buio.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è buio e sommerso.

Livello 6: Area della Servitù

30. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Questo pianerottolo conduce ad un'ampia camera (area 31). Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 35 del Livello 7 e scendono verso l'area 26 del Livello 5.

Thanopolis: Questo pianerottolo è buio.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è buio e sommerso.

31. Camera dei Commerci

Città degli Acquittrini: Due pianerottoli di scale a chiocciola si trovano in questa camera. Un pianerottolo è al centro della stanza (area 30); l'altro si trova vicino al muro sud (area 32).

Non appena i personaggi entrano in quest'area, un gruppo di donne e bambini si sposta salendo le scale dall'area 30 all'area 35 del Livello 7. Ci sono 14 donne e 16 bambini nel gruppo.



Umato Comune (30): CA 9; DV 1; pf 4; MV 36 (12) m; N° ATT 1; F 1d4; TS UC; ML 6; AM N.

Thanopolis: Quest'area è buia e vuota.

Città Sommersa: Quest'area è buia, sommersa e deserta.

32. Pianerottolo della Stretta Scala a Chiocciola Sud

Questo pianerottolo conduce ad una grande camera (area 31). Gradini di pietra grigia scendono a spirale da questo pianerottolo verso l'area 29 del Livello 4.

Thanopolis: Questo pianerottolo è vuoto.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è buio e sommerso.

33. Pianerottolo della Stretta Scala a Chiocciola Nord

Questo buio e umido corridoio conduce ad una camera buia (area 34). Gradini di pietra grigia scendono a spirale da questo pianerottolo verso l'area 28 del Livello 5.

34. Magazzino Asciutto

Città degli Acquittrini: Questa buia e umida camera contiene 100 razioni speciali e 25 borracce piene di vino. Una scala a chiocciola (area 33) conduce verso il basso fuori dalla stanza.

Thanopolis: Questa buia e umida camera è la tana fitta di ragnatele di tre ragni vedove nere giganti.

Ragno, vedova nera gigante (3): AC 6; DV 3*; pf 14; MV 18 (6) m, Ra 36 (12) m; N° ATT. 1 morso; F 2d6 + veleno; TS G2; ML 8; AN N; PX 50.

Nota: Il veleno provoca la morte in 1 turno (TS contro Veleno).

Città Sommersa: Questa buia, umida camera è l'unica stanza della città non sommersa. Una grande bolla d'aria nella stanza permette ai personaggi di respirare normalmente qui, anche se l'aria è abbastanza stantia.

Questa stanza è la prigione di Kazandra

Slagomann, la figlia di un ricco mercante di Slagovich.

Una volta che i personaggi hanno convinto Kazandra che non le faranno del male, ella racconta loro in Comune, "Mio padre, Bondee Slagomann, vi pagherà profumatamente se farò ritorno sana e salva." Kazandra racconta ai personaggi che i tritoni l'hanno catturata una settimana prima e l'hanno tenuta in questa prigione da sola da allora.

Se i personaggi riportano Kazandra sana e salva da suo padre a Slagovich, Slagomann ricompenserà ciascun personaggio con un cammello e un medaglione del valore di 1.500 mo.

Livello 7: Camere Private

35. Pianerottolo della Scala/Corridoio Quadrato

Questo pianerottolo si apre su un corridoio quadrato su cui si affacciano 16 porte di legno chiuse. Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 38 del Livello 8 e scendono verso l'area 30 del Livello 6.

Thanopolis: Il pianerottolo qui è buio.

Città Sommersa: Il pianerottolo qui è buio e sommerso. Tutte le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

36. Stanze Private

Queste stanze contengono i possedimenti personali delle famiglie umane. Le porte di legno delle stanze si aprono su un corridoio quadrato (area 35). Queste porte si possono chiudere a chiave.

Thanopolis: Queste stanze sono buie e vuote.

Città Sommersa: Queste stanze sono buie, vuote e sommerse.

Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

37. Bagni Privati

Ciascuna di queste stanze buie contiene una vasca da bagno vuota. Le porte di legno di queste stanze si aprono su un corridoio quadrato (area 35). Le porte si possono chiudere a chiave.

Città Sommersa: Queste stanze sono tutte sommerse. Tutte le vasche da bagno sono piene di acqua salata. Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

Livello 8: Stanze in Affitto

38. Pianerottolo della Scala/Corridoio Quadrato

Questo buio pianerottolo conduce ad un corridoio quadrato su cui si affacciano 16 porte di legno. Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 41 del Livello 9 e scendono verso l'area 35 del Livello 7.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è sommerso. Le porte di legno sono marcite e sono state spazzate via.

39. Stanze in Affitto

Queste stanze buie sono vuote. Le porte di legno delle stanze si aprono su un corridoio quadrato (area 38). Le porte si possono chiudere a chiave.

Città Sommersa: Queste stanze sono sommerse. Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

40. Bagni Pubblici

Vasche da bagno di grandezza umana si trovano in queste buie stanze d'angolo. Le porte di legno delle stanze si aprono su un corridoio quadrato (area 38). Le porte si possono chiudere a chiave.

Città Sommersa: Queste stanze sono sommerse. Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

Livello 9: Area dei Pasti

41. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Questo pianerottolo buio conduce ad un corridoio anch'esso buio largo 1,5 metri. Porte di legno si trovano sui muri nord e sud del corridoio. La porta nord conduce all'area 43; quella sud conduce all'area 42. Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 44 del Livello 10 e scendono verso l'area 38 del Livello 8.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è sommerso. Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

42. Cucina

Questa stanza buia e ammuffita era una volta una cucina. La polvere ricopre i pavimenti e le credenze. Sembra che la stanza



non sia stata usata da lungo tempo. Non c'è cibo qui. Una porta di legno nel muro nord-est conduce verso l'area 41.

Città Sommersa: Utensili da cucina galleggiano contro il soffitto di questa cucina sommersa. La porta di legno è marcita ed è stata portata via dall'acqua.

43. Sala da Pranzo

Un lungo tavolo di legno circondato da sedie anch'esse di legno si trova in questa buia stanza curva. Uno spesso strato di polvere ricopre la tavola e le sedie. Una porta di legno nel muro sud-est conduce all'area 41.

Città Sommersa: Piatti di bronzo e posate galleggiano contro il soffitto di questa stanza sommersa. Le porte di legno sono marcite e sono state portate via dall'acqua.

Livello 10: Alloggi del Governatore

44. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Questo buio pianerottolo conduce ad una porta di legno sprangata. Un cartello, scritto in Comune, è appeso alla porta. Vi si legge "Appartamenti privati del Governatore". La porta conduce all'area 45. Gradini di pietra grigia salgono a spirale verso l'area 46 del Livello 11 e scendono verso l'area 41 del Livello 9.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è sommerso. La porta di legno è marcita ed è stata portata via dall'acqua.

45. Appartamento del Governatore

Città degli Acquittrini: Questa stanza a forma di anello, illuminata in modo intenso, è l'appartamento di Molariah, Governatore di Città degli Acquittrini. Molariah è un uomo

molto malato (solo 1 pf rimasto). Se i personaggi non lo attaccano, Molariah parla in Comune appena essi entrano.

"Dovete soccorrere la mia gente da Città degli Acquittrini prima che affondi. Siete la nostra ultima speranza. Esiste un'antica città di nome Thanopolis. Essa è una città a spirale come la nostra. Si trova sulla spiaggia sud-ovest dell'Isola di Thanegia. Vi prego di condurre la mia gente sana e salva a Thanopolis e di aiutarli a ricolonizzarla. Se voi farete questo, il popolo vi proclamerà Capi di Stato e vi servirà nei vostri momenti di bisogno. Andare ora, vi prego e cercate Thanopolis. La mia gente vi seguirà laggiù, ma io non posso. Morirò presto – scomparirò nel mare insieme alla mia città. Addio."

In questa stanza si trovano i possedimenti personali di Molariah, due tappeti del valore di 100 mo l'uno e un trono scolpito nel legno. Una porta di legno nel muro est si apre verso l'area 44.

In totale 12 uomini, 14 donne e 16 bambini vivono a Città degli Acquittrini. Essi raccolgono immediatamente i loro beni e le loro provviste quando i personaggi dicono loro che li stanno portando a Thanopolis. Queste persone andranno solo a Thanopolis.

Se i personaggi riescono a ristabilire con successo il popolo di Molariah a Thanopolis, quelle genti si profonderanno in ringraziamenti per i personaggi e diranno loro che li aiuteranno con piacere nei loro momenti di bisogno. Inoltre consegneranno ai personaggi ciò che resta del loro tesoro (elencato nella descrizione dell'area 25 al Livello 4).

Thanopolis: Tappeti in decomposizione sono appesi alle pareti di questa stanza buia stanza a forma di anello. Un trono di legno si trova contro il muro ovest. Una corona ingioiellata del valore di 1.500 mo si trova sotto il trono.

Città Sommersa: Questa buia stanza sommersa è la sala del trono di un re tritone. Il tritone attacca non appena i personaggi entrano nella stanza.

Re tritone: CA 6; DV 4; pf 18; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 tridente; F 1d6; TS G4; ML 8; AM N; PX 75.

Livello 11: Prigione

46. Pianerottolo della Scala a Chiocciola

Questo buio pianerottolo conduce ad una porta di legno chiusa a chiave. Un cartello, scritto in Comune, è appeso alla porta. Vi si legge "Prigionieri pericolosi". La porta conduce all'area 47. Gradini di pietra grigia scendono a spirale dal pianerottolo verso l'area 44 del Livello 10.

Città Sommersa: Questo pianerottolo è sommerso. La porta di legno è marcita ed è stata portata via dall'acqua.

47. Corridoio ad Anello

Città degli Acquittrini: Dodici uomini-lucertola prigionieri vivono in questa cella buia. Gli uomini-lucertola attaccano non appena i personaggi entrano.

Uomo lucertola (12): CA 5; DV 2+1; pf 7; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d6; TS G2; ML 12; AM N; PX 25.

Una porta di legno nel muro est si apre sull'area 46. Una scala a pioli conduce in alto da questo corridoio verso l'area 48 del Livello 12.

Thanopolis: Parecchi oggetti sono sparpagliati sul pavimento di questa buia stanza a forma di anello. In questa stanza i personaggi possono trovare una *pozione per nuotare*, una *pozione per respirare sott'acqua*, un *anello di adattamento agli elementi (acqua)*, una lancia ritornante e un tubo sigillato. Dentro al tubo si trova un'antica pergamena a brandelli, scritta in Comune. I pezzi sopravvissuti di pergamena portano scritto "Alla stessa distanza da ogni città ce n'è un'altra costruita dal popolo degli Yavdlom. La distruzione si è abbattuta su di loro prima che completassero la quarta. La loro terza città, Yavdlom, giace ora al di sotto del Mare Basso. Ho raccolto questi oggetti per poter esplorare questa Città Sommersa."

Una porta di legno nel muro est si apre sull'area 46.

Città Sommersa: In questa buia stanza sommersa vivono i tritoni. Nessuna delle creature è qui quando i personaggi entrano.

Livello 12: Scala a Chiocciola

48. Scala

Città degli Acquittrini: La luce naturale inonda questa stretta scala a chiocciola. Non c'è pianerottolo a questo livello. Una scala a pioli conduce in alto verso l'area 49 del Livello 13 e in basso verso l'area 47 del Livello 11.

Thanopolis: Quest'area è simile a quella di Città degli Acquittrini. Durante il giorno tuttavia, è il nido di 10 pipistrelli normali.

Pipistrello normale (10): CA 6; DV ¼; pf 1; MV 3 (1) m, Vo 36 (9) m; N° ATT. confusione; F nessuna; TS UC; ML 6; AM N; PX 5.

Città Sommersa: Quest'area sommersa serve come posto di guardia per i tritoni. Due di loro sono di guardia qui quando i personaggi entrano. Non appena i personaggi entrano, un tritone attacca, mentre l'altro nuota via per avvertire i suoi compagni (nell'area 22 e nell'area 25).

Tritone (2): CA 6; DV 1; pf 5; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 tridente; F 1d6; TS G1; ML 8; AM N; PX 10.

Livello 13: Pinnacolo della Fiamma

49. Bracieri

Città degli Acquittrini: Tre sbarre di metallo fanno da supporto ad un cono di metallo alto 1,5 metri posto 3 metri sopra la pietra del pavimento di quest'area aperta. Tre enormi bracieri sono situati intorno al bordo esterno di questo Livello. Olio brucia in continuazione in ciascuno dei bracieri, producendo una brillante fiamma arancione di notte e una colonna di fumo nero durante il giorno. Una scala a pioli conduce verso il basso da questo Livello verso l'area 48 del Livello 12.

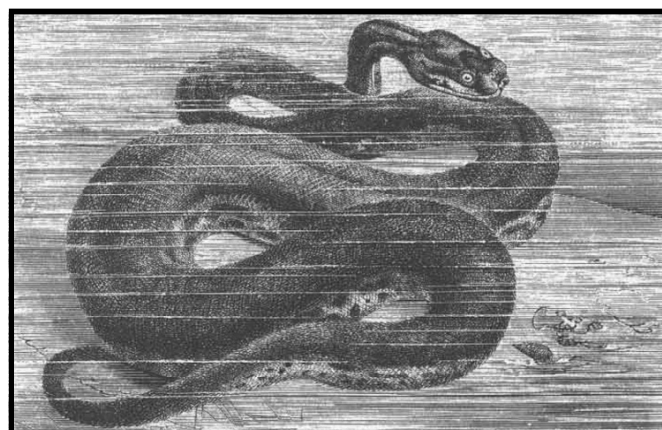
Thanopolis: Non c'è olio nei bracieri qui. Uno stormo di 24 uccelli piranha usa i bracieri come nidi.

Uccello piranha (24): CA 6; DV ½; pf 3; MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 1d4; TS UC; ML 9; AM N; PX 5.

Per una descrizione completa di queste creature, consulta l'Appendice.

Città Sommersa: Nove serpenti di mare vivono qui nei bracieri sommersi.

Serpente marino (9): CA 6; DV 3*; pf 14; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 morso; F 1 + veleno; TS G2; ML 7; AM N; PX 50.



Appendice: Nuovi Mostri



Alberi Assassini

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	6
Movimento:	0
Attacchi:	4 rami/1 bocca
Ferite:	0 ciascuno/3d6
N° di mostri:	0 (2-12)
Tiro Salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	12
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	275

Gli alberi assassini si presentano come grandi alberi. Possono assomigliare a qualunque specie di albero. Gli alberi assassini sono in parte animali e in parte vegetali. Hanno bisogno sia della luce del sole sia di carne per sopravvivere. Alcuni dei rami di un albero assassino sono in realtà dei tentacoli che possono arrivare a 6 metri di distanza e afferrare le vittime. L'albero usa poi i suoi tentacoli per portare la vittima alla sua bocca, che è nascosta nel grande tronco. Ogni ramo ha 1 Dado Vita. Se un personaggio procura 5 o più punti di danno ad un ramo, quest'ultimo viene tagliato. Un round dopo che con un ramo ha afferrato un personaggio, l'albero lo attira dentro la sua bocca, causando 3d6 di danno per round finché il personaggio non riesce a liberarsi.

Drago Minuscolo

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	½ (1d4 punti-ferita)
Movimento:	9 (3) m, Vo 54 (18) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d4
N° di mostri:	4-24 (4-24)
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	9
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	5

Il drago minuscolo è una lucertola lunga 1 metro che sembra un piccolo drago verde. Viene di solito trovato mentre riposa su una piccola pila di tesori e altri oggetti scintillanti. È pigro e pacifico per natura, cibandosi di insetti e piante e raramente attacca creature più grandi a meno che non sia in collera. Non dispone di alcun soffio, ma il suo morso inietta un veleno che abbassa sia i tiri salvezza che quelli per colpire di 2 a meno che la vittima non effettui con successo un Tiro Salvezza contro Veleno. Un incantesimo cura malattie rimuove gli effetti del

veleno. La creatura condivide con i draghi la passione per l'accumulo di tesori, ma il suo senso del valore monetario non è fine come quello dei suoi cugini più grandi; il suo tesoro spesso consiste di vetri rotti e altre chincaglierie luccicanti.

Erba Assassina

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	1 per ogni area di lato 1,5 m
Movimento:	0
Attacchi:	1
Ferite:	Speciali
N° di mostri:	n/a
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	12
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	10

L'erba assassina sembra normale erba alta (1-1,5 metri di altezza). L'erba assassina è animata e tenta di afferrare ogni individuo che si muove vicino o attraverso di essa. C'è il 5% di probabilità per round che chiunque con un punteggio di Forza di 12 o superiore riesca a liberarsi dall'erba. Per ogni punto di Forza sopra il 12, la probabilità cresce del 5% (ad esempio un individuo con punteggio di Forza pari a 16 avrebbe il 25% di probabilità di liberarsi ogni round).

Ragno Cacciatore Gigante

Classe dell'armatura:	8
Dadi-Vita:	2
Movimento:	36 (12) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d6
N° di mostri:	1-4 (2-12)
Tiro Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	7 (selvaggio), 8 (addomesticato)
Tipo di tesori:	U
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20

I ragni cacciatori giganti hanno le dimensioni di un cane, sono coperti di pelliccia e sono usati come animali da guardia e da caccia da diverse società primitive. All'aperto, i ragni cacciatori si muovono in branco per abbattere la loro preda. Possono essere trovati su ogni terreno. Le loro pellicce prendono il colore del terreno circostante. Il ragno cacciatore non tesse una ragnatela, ma piuttosto segue di soppiatto la sua preda su quasi ogni terreno e la attacca con le mandibole grandi ma non avvelenate.



Pesci Giganti

	Piranha gigante	Pescegatto gigante
Classe dell'armatura:	6	4
Dadi-Vita:	3+3	8+3 *
Movimento:	Nu 45 (15)m	Nu 27 (9) m
Attacchi:	1 morso	1 morso/4 antenne
Ferite:	1-8	2d8/1d4 x4
N° di mostri:	0 (2-8)	0 (1-2)
Tiro Salvezza:	Guerriero 2°	Guerriero 4°
Morale:	7	8
Tipo di tesori:	nessuno	nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	50	1.200

Piranha Giganti: Questi pesci letali sono lunghi 1,5 metri e hanno squame verdi e nere. Essi attaccano qualunque cosa disturbi l'acqua vicino a loro. Fino ad otto piranha giganti possono attaccare lo stesso bersaglio. Una volta che hanno causato spargimento di sangue, i piranha entrano in uno stato di frenesia vorace (non devi più effettuare controlli sul Morale). I piranha abitano acque dolci tiepide e preferiscono i fiumi ai laghi.

Pescegatto Gigante: Questo pesce color bianco gesso è lungo circa 4,5 metri. Ha due lunghe antenne che spuntano da ciascun lato della bocca. Il pesce-gatto gigante se ne sta in agguato nel freddo fango dei fiumi e sui fondali dei laghi.

Uccelli Piranha

Classe dell'armatura:	8
Dadi-Vita:	3
Movimento:	27 (9) m, Vo 36 (12) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d3 +veleno
N° di mostri:	1-6 (2-12)
Tiro Salvezza:	Mago 3°
Morale:	8
Tipo di tesori:	K, L
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	35

L'uccello piranha è lungo 30 cm, colorato in modo vistoso e sempre affamato di carne fresca. Uccelli piranha individuali possono avere il piumaggio di colore verde, blu, rosso, marrone, nero o perfino violetto – con l'intera varietà di colori rappresentata in un singolo stormo. I loro becchi sono taglienti e appuntiti e hanno i bordi affilati come rasoi, cosicché l'uccello può affondare il suo becco nelle carni di una creatura, mordere e volare via con un boccone.

Gli uccelli piranha possono volare con la manovrabilità dei colibrì; possono effettuare improvvisi cambi di direzione o perfino fermarsi a mezz'aria. Quando un uccello piranha avvista un potenziale pasto, emette un fischio ad alta frequenza, allertando così l'intero stormo. Attaccano sempre creature a sangue caldo, e non devono effettuare tiri di controllo del Morale finché metà dello stormo non è stato eliminato. Gli uccelli piranha possono essere trovati in qualsiasi clima eccetto quelli freddi più estremi e quelli completamente aridi. Preferiscono vivere in regioni di densa foresta o in caverne sotterranee, e sembra che abbiano sviluppato una limitata infravisione, che permette loro di individuare la preda lontana fino a 6 m anche nella completa oscurità.

Appendice: Tabelle degli Incontri

Tabelle degli Incontri nelle Terre Selvagge di Thanegia

TIPO DI MOSTRO

<u>d8</u>	<u>Fiume</u>	<u>Palude</u>	<u>Colline</u>	<u>Oceano</u>	<u>Giungla</u>
1	Uomini	Uomini	Uomini	Uomini	Uomini
2	Volatili	Volatili	Volatili	Volatili	Volatili
3	Umanoidi	Umanoidi	Umanoidi	Acquatici	Insetti
4	Insetti	Acquatici	Rari	Acquatici	Insetti
5	Acquatici	Non-morti	Animali	Acquatici	Umanoidi
6	Acquatici	Non-morti	Umanoidi	Acquatici	Animali
7	Animali	Insetti	Draghi	Acquatici	Animali
8	Draghi	Draghi	Draghi	Draghi	Draghi

1. ANIMALI

<u>d20</u>	<u>Fiume</u>	<u>Colline</u>	<u>Giungla</u>
1	Branco di Animali, Capre	Branco di Animali, Capre	Branco di Animali, Capre
2	Branco di Animali, Capre	Branco di Animali, Capre	Branco di Animali, Capre
3	Cinghiale	Branco di Animali, Capre	Cinghiale
4	Grande Felino, Pantera	Babbuino delle Rocce	Cinghiale
5	Grande Felino, Tigre	Babbuino delle Rocce	Grande Felino, Pantera
6	Granchio Gigante	Babbuino delle Rocce	Grande Felino, Pantera
7	Granchio Gigante	Mulo	Grande Felino, Pantera
8	Cocodrillo	Mulo	Sauro Gigante, Draco
9	Cocodrillo	Mulo	Sauro Gigante, Draco
10	Cocodrillo Enorme	Serpente a Sonagli Gigante	Sauro Gigante, Geco
11	Pesce, Sgombro Gigante	Serpente a Sonagli Gigante	Sauro Gigante, Camaleonte Cornuto
12	Pesce, Pescegatto Gigante	Serpente a Sonagli Gigante	Topo Gigante
13	Pesce, Piranha Gigante	Serpente a Sonagli Gigante	Topo Gigante
14	Pesce, Tracina Gigante	Serpente, Vipera Butterata	Toporagno Gigante
15	Pesce, Sturione Gigante	Serpente, Vipera Butterata	Toporagno Gigante
16	Sanguisuga Gigante	Serpente, Vipera Butterata	Serpente, Vipera Butterata
17	Topo Gigante	Serpente, Vipera Butterata	Serpente, Pitone delle Rocce
18	Toporagno, Gigante	Serpente, Vipera Butterata	Serpente, Cobra Sputante
19	Termite d'Acqua Dolce	Serpente, Vipera Butterata	Ragno Gigante, Chelato
20	Rospo Gigante	Serpente, Vipera Butterata	Ragno Gigante, Chelato

2. UMANOIDI

<u>d12</u>	<u>Fiume</u>	<u>Palude</u>	<u>Colline</u>	<u>Giungla</u>
1	Bugbear	Gnoll	Nano	Bugbear
2	Elfo	Goblin	Gigante delle Colline	Ciclope
3	Gnoll	Goblin	Gigante delle Colline	Elfo
4	Hobgoblin	Hobgoblin	Gnomo	Gigante del Fuoco
5	Uomo Lucertola	Uomo Lucertola	Goblin	Gnoll
6	Spiritello Acquatico	Uomo Lucertola	Coboldo	Goblin
7	Spiritello Acquatico	Spiritello Acquatico	Coboldo	Uomo Lucertola
8	Orco	Orco	Orchetto	Orco
9	Orchetto	Orco	Orchetto	Orco
10	Spiritello	Orchetto	Troglodita	Orchetto
11	Thoul	Troglodita	Troll	Troglodita
12	Troll	Troll	Troll	Troll

3. UOMINI

d12	Fiume	Palude	Colline	Oceano	Giungla
1	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero
2	Bandito	Bandito	Bandito	Bucaniere	Bandito
3	Bucaniere	Berserker	Berserker	Bucaniere	Berserker
4	Brigante	Brigante	Brigante	Nativo	Brigante
5	Chierico	Chierico	Chierico	Nativo	Brigante
6	Guerriero	Guerriero	Guerriero	Pirata	Chierico
7	Mago	Mago	Mago	Pirata	Guerriero
8	Nativo	Nativo	Nativo	Pirata	Mago
9	Nativo	Nativo	Nativo	Mercante	Nativo
10	Nativo	Nativo	Nativo	Mercante	Nativo
11	Gruppo PNG	Gruppo PNG	Nativo	Mercante	Nativo
12	Mercante	Mercante	Mercante	Mercante	Mercante

7. INSETTI

d12	Fiume/Palude/Giungla
1	Formica Gigante
2	Ape Gigante
3	Scarabeo Gigante, del Fuoco
4	Scarabeo Gigante, Urticante
5	Scarabeo Gigante, Tigrato
6	Sciame di Insetti
7	Rhagodessa
8	Tafano Predatore
9	Scorpione Gigante
10	Ragno Gigante, Vedova Nera
11	Ragno Gigante, Chelato
12	Ragno Gigante, Cacciatore

4. VOLATILI

d20	Tutti i Terreni	d20	Tutti i Terreni
1	Ape Gigante	11	Pegaso
2	Galloserpente	12	Uccello Piranha
3	Gargoyle	13	Folletto
4	Grifone	14	Drago Minuscolo
5	Arpia	15	Tafano Predatore
6	Arpia	16	Roc Piccolo
7	Ippogrifo	17	Roc Grande
8	Ippogrifo	18	Roc Gigante
9	Sciame di Insetti	19	Spiritello
10	Sauro Gigante, Draco	20	Uccello Stigeo

8. NON MORTI

d8	Palude
1	Ghoul
2	Mummia
3	Scheletro
4	Necrospettro
5	Spettro
6	Presenza
7	Vampiro
8	Zombi

5. ACQUATICI

d20	Fiume/Lago	Palude	Oceano
1	Granchio Gigante	Granchio Gigante	Granchio Gigante
2	Granchio Gigante	Granchio Gigante	Granchio Gigante
3	Cocodrillo	Granchio Gigante	Granchio Gigante
4	Cocodrillo Enorme	Granchio Gigante	Gigante delle Tempeste
5	Pesce, Sgombro Gigante	Cocodrillo	Gigante delle Tempeste
6	Pesce, Storione Gigante	Cocodrillo	Melma Vischiosa
7	Pesce, Piranha Gigante	Cocodrillo Enorme	Melma Vischiosa
8	Pesce, Pescegatto Gigante	Cocodrillo Enorme	Melma Vischiosa
9	Melma Vischiosa	Pesce, Tracina Gigante	Idra Marina
10	Melma Vischiosa	Pesce, Tracina Gigante	Idra Marina
11	Sanguisuga Gigante	Melma Vischiosa	Idra Marina
12	Sanguisuga Gigante	Melma Vischiosa	Tritone
13	Uomo Lucertola	Sanguisuga Gigante	Tritone
14	Uomo Lucertola	Sanguisuga Gigante	Tritone
15	Tritone	Uomo Lucertola	Serpente Marino
16	Tritone	Uomo Lucertola	Serpente Marino
17	Spiritello Acquatico	Tritone	Serpente Marino
18	Spiritello Acquatico	Tritone	Termite d'Acqua Salata
19	Termite d'Acqua Dolce	Termite di Palude	Termite d'Acqua Salata
20	Termite d'Acqua Dolce	Termite di Palude	Termite d'Acqua Salata

9. RARI

d20	Colline
1	Basilisco
2	Molosso Instabile
3	Centaurio
4	Pantera Distorcente
5	Golem di Ambra
6	Golem d'Ossa
7	Golem di Bronzo
8	Golem di Bronzo
9	Golem di Legno
10	Gorgone
11	Erba Assassina
12	Statua Animata, di Cristallo
13	Statua Animata, di Ferro
14	Statua Animata, di Pietra
15	Licantropo, Cinghiale Mannaro
16	Licantropo, Topo Mannaro
17	Licantropo, Tigre Mannara
18	Medusa
19	Ombra Spettrale
20	Uomo-albero

6. DRAGHI

d12	Fiume/Oceano	Palude	Colline	Giungla
1	Chimera	Chimera	Chimera	Chimera
2	Drago Dorato	Dargo Nero	Drago Dorato	Drago Dorato
3	Drago Dorato	Drago Dorato	Drago Rosso	Drago Verde
4	Idra Volante	Idra Volante	Idra Volante	Idra Volante
5	Idra Volante	Salamandra del Fuoco	Salamandra del Fuoco	Salamandra del Fuoco
6	Viverna	Viverna	Viverna	Viverna

Anello di Adattamento agli Elementi (Acqua)

Questo è un anello di adattamento all'elemento dell'acqua. Chi lo indossa può liberamente respirare, vedere e muoversi attraverso l'acqua come se questa fosse aria.

Pozione per Nuotare

Chi la beve può nuotare in qualsiasi liquido alla velocità di 54 (18) m, perfino se ingombrato. Chi la beve non affonda (perfino se spinto sotto la superficie) a meno che non stia trasportando un peso maggiore di 3.000 mo. La pozione non permette a chi la beve di respirare sott'acqua. Gli effetti di questa pozione durano 8 ore.

Pozione per Respirare Sott'Acqua

Gli effetti di questa pozione sono identici all'incantesimo di 3° livello dei maghi.

Lancia Ritornante

Questa arma da lancio scagliata a mano ritorna al possessore se manca il bersaglio. Si comporta come una sorta di "boomerang". Se manca il bersaglio, la lancia ritorna alla fine del round; il personaggio che l'ha scagliata riprende al volo automaticamente la *lancia ritornante*, a meno che sia paralizzato, confuso, immobile ecc. Se colpisce il bersaglio, la lancia non torna indietro da sola.

Appendici: Personaggi Pregenerati

Sette diversi personaggi sono descritti qui sotto. Ciascuna descrizione include una lista di armi, armature e oggetti magici (se il personaggio ne possiede). Permetti ai giocatori di scegliere l'equipaggiamento per questi personaggi da pag. 20 del *Manuale delle Regole Expert*. Dovresti anche permettere ad ogni personaggio di iniziare l'avventura con 3d6x100 mo. Questi personaggi si devono tuttavia procurare il loro equipaggiamento e le loro cavalcature.

Hugi Verotunnel

Nano Mirmidone di 6° livello, Neutrale
Forza 11 Destrezza 10
Intelligenza 10 Costituzione 14
Saggezza 4 Carisma 12
Classe di Armatura 2 Punti-ferita 50

Armi: martello da guerra +1, spada, pugnale

Armatura: armatura di piastre e scudo

Hrothgar lo Scaltro

Ladro Filibustiere di 7° livello, Neutrale
Forza 5 Destrezza 15
Intelligenza 9 Costituzione 9
Saggezza 11 Carisma 8
Classe di Armatura 6 Punti-ferita 25

Armi: pugnale +1, spada

Armatura: armatura di cuoio

Harold Barbabiforcuta

Nano Campione di 7° livello, Neutrale
Forza 16 Destrezza 7
Intelligenza 6 Costituzione 14
Saggezza 17 Carisma 14
Classe di Armatura 4 Punti-ferita 61

Armi: martello da guerra +2, ascia, pugnale

Armatura: corazza di maglia

Magnus il Mago

Mago Stregone di 7° livello, Neutrale
Forza 15 Destrezza 10
Intelligenza 15 Costituzione 14
Saggezza 13 Carisma 7
Classe di Armatura 9 Punti-ferita 30

Armi: pugnale +1; bacchetta del freddo

Armatura: anello di protezione +1

Incantesimi:

Primo livello: dardo incantato, lettura del magico, scudo magnetico, sonno

Secondo livello: ESP, immagini illusorie

Terzo livello: palla di fuoco, volare

Quarto livello: charme (mostri)

Idris Elfocupo

Elfo Stregone Campione di 7° livello, Neutrale
Forza 9 Destrezza 9
Intelligenza 12 Costituzione 9
Saggezza 12 Carisma 15
Classe di Armatura 2 Punti-ferita 40

Armi: spada +1; arco e 10 frecce

Armatura: armatura di piastre e scudo

Incantesimi:

Primo livello: charme, disco levitante, individuazione del magico, sonno

Secondo livello: levitazione, ragnatela

Terzo livello: fulmine magico, velocità

Quarto livello: charme mostri

Katharos il Puro

Chierico Patriarca di 9° livello, Legale
Forza 6 Destrezza 8
Intelligenza 11 Costituzione 14
Saggezza 14 Carisma 10
Classe di Armatura 3 Punti-ferita 57

Armi: mazza +1; 5 fiale di acqua santa; 3 simboli sacri

Armatura: armatura di piastre e scudo

Incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere, individuazione del magico, protezione dal male

Secondo livello: benedizione, incantare i serpenti, resistenza al fuoco

Terzo livello: colpire, cura malattie, scaccia maledizioni

Quarto livello: cura ferite gravi, metamorfosi dei bastoni in serpenti

Leander Tanasmarrita

Halfling Mirmidone di 6° livello, Caotico
Forza 5 Destrezza 11
Intelligenza 11 Costituzione 10
Saggezza 14 Carisma 9
Classe di Armatura 3 Punti-ferita 31

Armi: pugnale +1; spada corta; 5 giavellotti

Armatura: armatura di piastre

Questi personaggi sono tratti dall'Accessorio di gioco D&D® AC1, *La Taverna del Drago Losco* che descrive più di 100 personaggi pregenerati.



Aventura Livello Expert

Impantanati!

di Merle M. Rasmussen

Traduzione: Roberto Tosco

Creature di palude! Vi circondano mentre vi muovete lentamente attraverso il fango gorgogliante.

Ora come raggiungerete Città degli Acquitrini? Ogni giorno l'avidio mare inghiotte una parte dell'antica città portuale. Una febbre ardente devasta il suo popolo e adesso anche questi mostri disgustosi! I loro piccoli occhi brillanti luccicano dal profondo dei grovigli di vegetazione palustre.

Sono queste le creature che hanno istituito un blocco navale, rispedendo indietro le navi che sono l'ancora di salvezza della città? Sono loro la feccia che sta affamando la gente di Città degli Acquitrini, minacciando di estinzione un'intera razza? Questi mostri che danno il voltastomaco?

Andiamo a ripulire questa giungla!

"Impantanati!" include una mappa su larga scala che espande il mondo di D&D e introduce nuove aree da esplorare. L'avventura include anche nuovi oggetti magici e una sezione speciale ed espansa sui mostri.

Affrettati! Issa le tue bandiere o sella il tuo cavallo e parti prima che la Città sul mare diventi la Città sotto il mare!

Questa avventura è da utilizzare con le Regole Expert di Dungeons & Dragons®, che fanno da complemento ed espandono le regole D&D® Base. Questa avventura non può essere giocata senza le scatole D&D® Set Base ed Expert pubblicate da TSR, Inc.