

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert

La Costa Selvaggia

di Merle e Jeckie Rasmussen e Anne C. Gray

Traduzione: Stefano Mattioli



La Costa Selvaggia

Preparare la Spedizione	2
Inroduzione	3
L'Avventura	4
A Est della Penisola Testa d'Orchetto	4
1. Avamposto Nuova Speranza	4
2. Villaggio Nativo	6
3. Avamposto Seconda Occasione	8
4. Accampamento Legale Alleanza	9
Penisola Testa d'Orchetto	10
5. Accampamento Neutrale Alleanza	10
6. Covo egli Aranea	10
7. Avamposto Pacifico	10
8. Accampamento dell'Oro	13
9. Covo degli Aranea	13
10. Avamposto Fiume Proibito	14
11. Terreno di Deposizione delle Uova	15
12. Accampamento dell'Oro	15
13. Insediamento di Fanaton	15
14. Città Perduta di Risilvar	16
15. Avamposto dei Cayma	19
16. Avamposto Vistamare	19
Appendici	20
Avamposti Clericali	20
Mostri	21
Incontri Causali	24
Personaggi Pre-Generati	26

Crediti

Progetto Grafico: Ruth Hoyer
Grafica Copertina: Keith Parkinson
Grafica Interna: mark Nelson
Cartografia: Dave "Diesel" LaForce
Tipografia: Betty Elmore
Traduzione: 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

La *Costa Selvaggia* è progettata per un gruppo da 2-8 personaggi. Ogni personaggio dovrebbe essere tra il 4° e il 10° livello di esperienza. Un gruppo di personaggi dovrebbe includere un chierico di almeno 6° livello. Ogni personaggio dovrebbe avere almeno due o tre oggetti magici, comprendendo spade magiche ed armatura. Tutti i personaggi dovrebbero essere equipaggiati per un'avventura nelle terre selvagge. I giocatori potrebbero scegliere i personaggi pregenerati a pagina 26.

La *Costa Selvaggia* è un'avventura selvaggia e urbana progettata per fornire ai giocatori una ampia varietà di nuove ambientazione da esplorare per i loro personaggi. Attraverso l'avventura, i personaggi possono attraversare strani mari, giungle oscure, fitte foreste, aride praterie desolate. Ogni terreno contiene nuove sfide per i personaggi.

Le aree introdotte in questa avventura sono progettate per espandere il mondo campagna di D&D® delineato nel *Manuale delle Regole Expert* e altre avventure di livello Expert. Puoi disporre queste aree e gli eventi de La Costa Selvaggia all'interno di una campagna già esistente, fin tanto che le aree geografiche della tua campagna combaciano quelle di questa avventura.

Quando gli avventurieri si trovano in mare, tira i dadi all'alba e al tramonto per vedere se incontreranno un mostro o un'altra creatura. Se avviene un incontro, tira 1d8 e consulta la Tabella Incontri in Mare Aperto a pagina 24. Quando gli avventurieri si trovano a viaggiare in un fiume, consulta la Tabella Incontri sul Fiume a pagina 24.

Il gruppo di avventurieri ha gettato l'ancora nel porto di Slagovich. Cominceranno l'avventura in questa città.

Prima di cominciare a giocare, leggi l'intera avventura con attenzione. Sentiti libero di abbellire gli incontri come desideri.

Mostri Erranti

Quando controlli per gli incontri con i mostri erranti, tira 1d6. Con un risultato di 1-3, usa la Tabella per gli Incontri nelle Terre Selvagge nel D&D® *Manuale delle Regole Expert* (pagina 32-34). Su un risultato di 4-6, usa la Tabella degli Incontri nella Costa Selvaggia a pagina 24 di questa avventura.

Tempo Atmosferico

Il tempo atmosferico in genere si muove da ovest a est. C'è spesso un vento che soffia da nord, da est e da sud. Il clima costiero di quest'area è simile al sudest degli Stati Uniti. Nell'entroterra, il clima è simile a quello Mediterraneo. Il tempo atmosferico mite continua perfino durante l'inverno.

I temporali nella Giungla Nera e i rovesci gentili sopra il resto dell'area avvengono durante l'anno.

Mappe degli Incontri

La Mappa del DM 1 è un panorama generale sulla Costa Selvaggia. Mostra i dettagli della Penisola Testa d'Orchetto, il Mare Occidentale e il Golfo Selvaggio.

La Mappa del DM 2 mostra la disposizione dell'avamposto dei Chierici della Confraternita dell'Ordine.

La Mappa del DM 3 mostra i vari villaggi tribali.

La Mappa del DM 4 mostra le rovine della Città Perduta, compresa una piramide.

Per avere un'idea migliore di come la Costa Selvaggia sia collegata alle altre aree del mondo campagna di D&D®, nota che il bordo orientale della Mappa del DM 1 si connette con il bordo occidentale della Mappa di Hule a pagina XX dell'avventura X5, *Il Tempio della Morte*. La Mappa di Hule mostra la città portuale di Slagovich e i territori circostanti. Slagovich compare anche nella mappa delle Terre Selvagge nell'avventura X6, *Acquitrini!*.

Abbreviazioni

CA	= Classe dell'Armatura
DV	= Dadi-Vita
pf	= punti-ferita
MV	= Movimento
N° Att.	= Numero di Attacchi
F	= Ferite
TS	= Tiro-salvezza
UC	= Uomo Comune
G	= Guerriero
C	= Chierico
M	= Mago
ML	= Morale
AM	= Allineamento Morale
L	= Legale
C	= Caotico
N	= Neutrale
PX	= Valor in Punti Esperienza

La tua avventura comincia in Slagovich mentre vi radunate per cenare alla Locanda Testa di Porco nel quale siete alloggiati. Avete gettato l'ancora nella baia per riposarvi da un viaggio. La Premessa beccheggia tranquilla fra le onde mentre riscoprite il vostro "mal di terra."

Mentre vi raccogliete attorno al tavolo grezzo e scheggiato della locanda, vociare concitato cresce di volume finché non riuscite più a sentirvi l'un l'altro.

"Fate Piano!" irrompe il locandiere mentre entra nella stanza, cercando di ripristinare l'ordine. "Piano, o mi rifiuterò di darvi da mangiare! Non riuscite a parlare uno alla volta?"

I vostri occhi sembrano dire, "Non sarebbe una cattiva idea," mentre vi guardate l'un l'altro colpevoli. Riprendete le vostre storie raccontando c'ho che avete sentito quel giorno uno per volta.

Quattro degli avventurieri hanno sentito qualcosa di importante da condividere con gli *altri*. Assegna una delle seguenti storie ad ognuno dei quattro avventurieri di tua scelta.

Storia N° 1

"C'è ora... molto oro... ad ovest di qui. Si dice che sia lungo tutta la costa di un qualche luogo chiamato Penisola della Testa d'Orchetto. Un anziano veggente mi disse che era lì. E' lì per essere preso se si riesce a cavarsela con i nativi del luogo. Disse che la penisola è un luogo pericoloso, ma se siamo scaltri, no avremo più bisogno di null'altro.

"L'anziano disse che tutto quello che si deve fare per trovare l'oro è seguire la linea costiera..."

Gli avventurieri possono partire per la mostruosa Costa Selvaggia in qualsiasi momento se desiderano andare. La linea costiera è punteggiata di tribù primitive, ognuna con i propri tabù e tradizioni. Alcune tribù sono ostili mentre altre possono essere estremamente amichevoli. Alcune tribù forniranno indizi per una città perduta negli Altopiani Proibiti, mentre altre presenteranno agli avventurieri imprese lucrative ma pericolose.

Storia N° 2

"La Gilda dei Cartografi di Slagovich ha offerto una corposa ricompensa per una mappa dettagliata dell'area costiera della Penisola della Testa d'Orchetto. Se acconsentiamo a navigare lungo la costa della penisola per fare una mappa dell'area, ci daranno 50.000 mo a testa, e ci hanno dato già una mappa che mostra le aree dove si potrebbero trovare tesori nascosti e una mappa della leggendaria città perduta. Nessun avventuriero è stato ancora in grado di trovare né i tesori né la città.

"Ci hanno dato una mappa anche della linea costiera. I dettagli sono pochi-sarà nostro compito completare quanto più possibile della mappa."

Dai ai giocatori la Mappa dei Giocatori allegata all'avventura. Potrebbero volerla fotocopiare prima di iniziare, in caso di

errori. Possono usare una legenda o pennarelli colorati per dare significato alla mappa.

Il libro della mappe risulta inutile eccetto per due piccoli schizzi strappati disegnati sul retro. Queste mappe sono a allegate all'avventura. I giocatori possono usare le mappe perfino se non acconsentono ad aiutare la Gilda dei Cartografi.

Storia N° 3

"I chierici locali della Confraternita della Luce stanno cercando alcuni buoni avventurieri per scoprire i dintorni e le attività dei loro rivali, La Confraternita dell'Ordine. Credono che la Confraternita dell'Ordine sia coinvolta in qualche attività di sfruttamento e stiano diventando troppo potenti. Hanno notato navi nel porto che battono la bandiera della Confraternita dell'Ordine, ma non sono stati in grado di determinare gli affari della Confraternita qui.

"Hanno offerto sei *pozioni di guarigione*, una *borsa conservante* ed un *anello della telecinesi* a qualsiasi gruppo di avventurieri che sia abbastanza coraggioso da esplorare la costa di una penisola a ovest in cerca della Confraternita dell'Ordine."

All'insaputa di molti, i chierici della Confraternita dell'Ordine hanno stabilito un avamposto sulla Penisola Testa d'Orchetto. Allo scopo di "proteggere" i nativi innocenti dalla corruzione e dallo sfruttamento dai cercatori di profitto senza scrupoli, i confratelli hanno organizzato un piano. Gli avventurieri sono scoraggiati e allontanati dall'area dalle voci e leggende di terribili bestie, barriere naturali ed i cannibali cacciatori di teste.

Più il gruppo si avvicina a un qualunque tesoro, più frenetici diventano gli avvisi. Il nativo locale scambia il lavoro per i tentativi della Confraternita di opporsi al progresso degli invasori danneggiando le navi e imprigionando gli esploratori.

Storia N° 4

"La *Compagnia Mercantile dell'Oro Puro* sta cercando un gruppo di avventurieri con una nave. Notizie di oro lungo la Penisola della Testa d'Orchetto hanno provocato il panico fra i proprietari della compagnia. Le loro navi sono tutte coinvolte in altre spedizioni-non hanno tempo per attendere il loro ritorno. Se c'è oro all'ovest, lo vogliono per primi, e sono ben disposti a pagare per esso.

"La compagnia ha offerto di raffinare metà dell'oro in cambio dell'altra metà al primo gruppo di avventurieri pronto a salpare. Non abbiamo tempo da perdere se desideriamo accettare l'offerta."

Sebbene l'oro sia di valore, gli avventurieri troveranno difficile trasportare il suo peso sulla loro nave. E' nel loro interesse vendere l'oro per oggetti di valore che siano più trasportabili.

I personaggi potrebbero voler portare dei cavalli per viaggiare via terra. I cavalli possono essere comprati a Slagovich.

La distanza fra Slagovich ed il Golfo di Hule è di 23 esagoni se il gruppo segue la linea costiera. Se gli avventurieri salpano diretti a sudovest da Slagovich, al distanza è di 14 esagoni. Un singolo esagono misura 40 km.

Controlla 1 volta ogni 5 esagoni per incontri casuali. Tira 1d8 e consulta la Tabella degli Incontri in Mare Aperto a pagina 24.

A Est della Penisola Testa d'Orchetto Il Golfo di Hule

Mentre entrate nel Golfo di Hule, le acque sono calme e la navigazione tranquilla. Un leggero rumore graffiante, tuttavia, viola gradualmente le acque tranquille. Il graffiare diventa più forte e più frenetico mentre vi fermate ad ascoltare. Notate poi che i ratti cominciano a farsi strada salendo sul ponte e saltando fuori bordo per poi nuotare fino alla riva.

I vermi torpedo sullo scafo della nave hanno causato delle piccole brecche che stanno allagando la stiva, spingendo i ratti ad andarsene. La nave deve essere carenata (arenata cosicché lo scafo possa essere grattato e liberato dai vermi e riparato) entro 1d4 giorni o subirà 1d4 punti-scafo al giorno.

Marinidi

Dopo che la Premessa avrà salpato di nuovo, le acque non daranno sorprese fino a che una rete primitiva del diametro di 6 metri, segnalata da boe di legno galleggianti oltrepassa la nave. Mentre vi sfilate di fianco, schizza acqua salata sulla nave.

Se i personaggi recuperano la neve, scopriranno che contiene un giovane marinide intrappolato. Se interrogato, dichiara di non sapere nulla dell'oro della penisola. Tuttavia ha visto molte navi passare in queste acque. Battevano la bandiera con il simbolo della Confraternita dell'Ordine. Aggiunge che c'è una qualche tipo costruzione su una piccola penisola a circa un giorno di navigazione da qui.

Se i personaggi lo liberano, dirà alla sua gente della gentilezza del gruppo. Poco dopo, dei marinidi circondano la nave e gettano sul ponte della nave 1d4 grosse perle del valore dei 500 mo ognuna.

Marinide: CA 6; DV 1-4; pf 14; THAC0 18-16; N° ATT. 1 arma; F a seconda dell'arma; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM N; PX 10.

Se i personaggi fanno rotta per la penisola, scopriranno l'Avamposto Nuova Speranza situato sulla punta della Penisola Artiglio.

1. Avamposto Nuova Speranza (Mappa DM 2)

Un avamposto si trova su questo punto della penisola sabbiosa. Piccole navi possono facilmente arenarsi su questa battigia. Fiori fragranti e multicolori costeggiano un sentiero sabbioso che conduce ad una piccola portineria di legno. L'area è stranamente silenziosa.

Mentre vi avvicinate alla portineria, un ansimante indigeno con addosso un semplice perizoma di cuoio si avvicina con passo incerto alla porta della portineria. Mentre si gira verso di voi, un'espressione di intensa paura gli rimane congelata sul volto color marrone chiaro. Preme la schiena contro la porta come per evitare il vostro ingresso.

Se il gruppo interroga il nativo, egli capirà molto poco. Mormorerà solo la parola "Aldizog," e indicherà la porta. Se il gruppo sembra arrovellarsi, il nativo muove le sue braccia per indicare un grande oggetto e ringhia. Sta cercando di far credere al gruppo che un grande mostro rettile, il leggendario Aldizog, sia all'interno dell'avamposto.

Se il gruppo non gli crede, non si muoverà dalla porta fino a che non viene minacciato. Poi fugge dall'area.

Se i personaggi decidono di entrare nella portineria (A), troveranno al porta sbarrata solidamente. Se tentano di abbattere la grande porta di legna rinforzata in ferro, oppure bussano alla porta, leggi quanto segue.

Il suono del metallo che gratta contro il metallo proviene dall'interno della portineria. Le porte si aprono e si affaccia un uomo in una lunga veste marrone. Dietro di lui ci sono altri tre uomini vestiti come lui.

"I vostri affari, per cortesia," l'uomo chiede gentilmente.

Se i personaggi spiegano il motivo per il quale sono venuti, le porte si chiudono e non verranno più riaperte indipendentemente da quanto dicono i personaggi. Non ci sono altri ingressi in questo avamposto circondato da mura. Le mura sono alte solo 3 metri, ma ogni volta che i personaggi cercano di scalarle, gli indigeni si sporgono oltre la cima e spingono il membro del gruppo a terra con lunghi pali. I personaggi cercano di lanciare incantesimi per ottenere l'ingresso all'avamposto.

Se i personaggi mentono o sono esitanti a spiegare del loro viaggio, l'uomo alla porta dice, "Questo è una postazione di verità. Non disonorateci con le bugie, stupida gente." Si rivolge poi al chierico del gruppo, se presente, e aggiunge, "Tu, più di tutti, dovresti conoscere l'onore." Poi chiude la porta e la sbarra. Non la riaprirà di nuovo.

Non ci sono porte segrete per questo avamposto. Se i personaggi attendono per vedere se succede qualcosa al di fuori dall'avamposto, non vedono segno di attività. I chierici sanno della loro veglia e fermano qualsiasi azione che rivelerebbe lo scopo dei chierici sulla penisola. L'avamposto serve come "casa di pulizia" per tutte le navi che navigano verso est. Nell'avamposto viene tenuto dell'oro, ma molto di esso viene venduto a beneficio della Confraternita.

Se i personaggi cercano di prendere l'avamposto con la forza, arriveranno 200 nativi a circondare l'avamposto. Altrimenti, lasceranno che i personaggi se ne vadano.

Eroi (200): CA 7; DV 4-1; pf 18; THAC0 17; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G4; ML 7; AM qualsiasi; PX 75 ognuno.

Se i personaggi continuano a cercare di ottenere un ingresso all'avamposto, vedi le voci 3 e 7 per una descrizione dettagliata dell'avamposto. Se cercano nell'avamposto, troveranno solo 22 mo nella residenza del priore. Nessun chierico o nativo darà loro informazioni.

Se i personaggi risalgono il Fiume Nuova Speranza per esplorare o investigare, incontreranno ciò che segue prima di raggiungere il piccolo villaggio di nativi (2).

Serpenti fra gli Alberi

Dopo circa 240 km dalla foce il Fiume Nuova Speranza si restringe con una piccola massa di alberi. I rampicanti si insinuano fra i rami degli alberi.

Se i personaggi tentano di passare attraverso gli alberi ed i rampicanti, leggete quanto segue:

Mentre entrate nell'oscurità creata dagli alberi, due grossi serpenti si lasciano cadere dai rami ed attaccano. Mentre combattete i serpenti, i rampicanti sembrano prendere vita avvolgendosi attorno al gruppo.

I personaggi hanno incontrato due pitoni delle rocce ed i rampicanti strangolatori fra cui vivono. Dopo il primo round, i personaggi avranno una penalità di -2 su tiro per colpire contro i pitoni a causa dei rampicanti.

Pitone delle rocce (2): CA 6; DV 5*; pf 23; THAC0 15; N° ATT. 1 morso/1 stretta; F 1d4/2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 8; AM N; PX 300 ognuno.

Rampicante strangolatore: CA 9; DV 1 per 10 dmq; pf 8 per 10 dmq; THAC0 19; N° ATT. 1; F Speciale; MV 0 m; TS UC; ML 12; AM N; PX 10.

Il rampicante strangolatore sembra una semplice liana (1d10 fili lunghi fino a 6 m). E' sensibile al tocco e tenta di bloccare qualsiasi individuo che si uova attraverso di esso. Come le sabbie mobili, più la vittima si agita, più i rampicanti stringono. Si ancora fermamente ai rami circostanti, e solleva un individuo dal ponte di un vascello. Lo strangolamento infligge 1d4 punti-ferita ogni round. Una vittima di solito può liberarsi con un'arma da taglio piccola.

C'è il 5% di probabilità ogni round che chiunque abbia Forza di 6 o più possa liberarsi. Per ogni punto di Forza inferiore a 6, la probabilità cresce del 5% (un individuo con Forza di 2, per esempio, ha il 25% di probabilità di liberarsi). Più forte è la vittima, più forte è la stretta del rampicante.



Il rampicante strangolatore ha 1 DV per ogni are di 33 cm di lato. Quindi, ogni 8 punti-ferita inflitti si distrugge 1 mq di rampicante.

2. Villaggio di Nativi (Mappa DM 3A)

In lontananza, un villaggio col tetto coperto di paglia si erge a 7,5 metri al di sopra del terreno. Il fumo sale da un foro ricavato dal tetto. Una palizzata di tronchi verticali alta 3 metri circonda la struttura coperta. Cespugli e tronchi coprono l'ingresso. All'esterno della palizzata ci sono piccole chiazze di terreno dove crescono varie piante da cibo.

Se i personaggi si avvicinano al villaggio rumorosamente o disturbando i cespugli che bloccano l'ingresso, i cani del villaggio cominciano ad abbaiare. Si avvicineranno 2d6 di nativi maschi, armati con archi e frecce. Sono preceduti da 2d6 cani affamati. Se i personaggi sono aggressivi oppure oltrepassano la palizzata entrando nel villaggio, i cani attaccano, seguiti dalle raffiche di frecce imbevute di veleno dei nativi. Se un personaggio viene colpito da due o più frecce, deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire in 1d4 ore. Se i personaggi lasciano le armi o esprimono termini amichevoli in Comune, i nativi li accoglieranno abbassando gli archi e invitandoli all'interno del villaggio.

Ci sono 36 umani guerrieri maschi (guerrieri di 1° livello), 36 donne, 20 bambini e 8 maschi anziani. Gli anziani comprendono 4 guerrieri di 2° livello, 2 guerrieri di 4° ed infine 1 guerriero di 6° che funge da capi villaggio; inoltre c'è un esperto di magia del 5° livello che funge da sciamano del villaggio.

Cane (2d6): CA 7; DV 2+2; pf 4-18; THAC0 17; N° ATT. 1 morso; F 1d6; MV 54 (18) m; TS G1; ML 8 o 6; AM N; PX 25 ognuno.

Veterano (36): CA 9; DV 1-1; pf 4; THAC0 19; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G1; ML 7; AM qualsiasi; PX 5 ognuno.

Guerriero (4): CA 8; DV 2-1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM qualsiasi; PX 20 ognuno.

Eroe (2): CA 7; DV 4-1; pf 17; THAC0 17; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G4; ML 7; AM qualsiasi; PX 75 ognuno.

Supereroe: CA 5; DV 6-1; pf 26; THAC0 17; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G6; ML 7; AM qualsiasi; PX 275.

Incantatore: CA 9; DV 5-1; pf 22; THAC0 19; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS M5; ML 7; AM qualsiasi; PX 175.

Incantesimi: dardo incantato, lettura del magico; ESP, ragnatela; palla di fuoco

I nativi praticano il cannibalismo, mangiando la carne dei guerrieri umani uccisi in combattimento. I semi-umani o le femmine catturate in combattimento vengono tenuti come schiavi. Non ci sono schiavi al momento. I teschi dei nativi nemici vengono esposti su punte di lance all'interno del villaggio.

Prima che i nativi scambino informazioni o stiano assieme ai personaggi, i personaggi devono diventare membri del villaggio. Per fare questo devono attraversare un letto di carboni ardenti lungo 6 metri. Per ogni personaggio che tenta l'attraversamento, tira 1d20. A meno che non vengano usate delle protezioni magiche, se il risultato del tiro è inferiore o uguale alla Costituzione, quel personaggio attraversa i carboni sano e salvo, senza danni. Se il personaggio indossa delle scarpe, stivali o armatura ai piedi, il materiale brucia o il metallo si scioglie. Se il numero del tiro è superiore al punteggio di Costituzione, il personaggio subisce 1d10 punti-ferita da calore.

Gli abitanti del villaggio mettono in guardia i viaggiatori parlando trepidamente e sottovoce di Aldizog, un rettile bipede gigante delle Isole Gemelle che fa razza del bestiame e dei giardini. Dicono inoltre di Risilvar, una città fantasma riccamente decorata costruita dai loro antenati. Dicono che si trovi da qualche parte negli Altopiani Proibiti. Se i personaggi mostrano loro la mappa, non possono confermare che la mappa sia la mappa di Risilvar.

I nativi sono ben disposti a barattare cibo o armi in cambio di pietre preziose e oggetti comuni o animali, ma non accettano monete. I nativi non comprendono il concetto del denaro. Se i personaggi cercano di barattare un oggetto palesemente magico, c'è solo il 25% di probabilità che i nativi lo accettino.

Se i personaggi risalgono ancora di più il fiume incontrano quanto segue:

Algaserpente Gigante di Fiume

L'acqua, più avanti, sembra fluire lenta. E' ricoperta da strati di alghe verdi. Sembra non ci sia nessun passaggio attraverso il limo.

Se i personaggi vogliono evitare le alghe, devono ricavarci un varco attraverso, volarci sopra oppure abbandonare il fiume e trasportare i vaselli usati per 1 km lungo la sponda del fiume. Se i personaggi decidono di attraversare le alghe, leggi quanto segue:

Lo scorrere del fiume si fa più lento e l'acqua è coperta di alghe. All'improvviso, un forte schizzo scarica fango in tutte le direzioni. Un suono sibilante spezza la superficie dell'acqua mentre un grosso collo serpentiforme balza fuori attraverso le alghe. Una testa zannuta si stende per 3 metri al di sopra dell'acqua.

Il collo serpentiforme è in effetti un peduncolo-testa di un'algaserpente gigante di fiume. Il vegetale attacca fino all'ultimo sangue. Ogni volta che un peduncolo-testa viene colpito, o colpisce un personaggio, un altro dei suoi 6 peduncoli-testa balza fuori dall'acqua ed attacca. Se i personaggi si tengono a 6 metri dai peduncoli-testa, sono al sicuro dagli attacchi del vegetale. A quel punto i peduncoli strisciano di nuovo all'interno del pantano e della melma. La creatura non ha tesori.

Algaserpente gigante di fiume: CA 6; DV 9 per peduncolo; pf 41 per peduncolo; THAC0 11; N° ATT. 1 morso per peduncolo; F 2d6; MV 0 (0) m; DS immune a fuoco, illusioni e incantesimi che controllano la mente; TS G9; ML 12; AM N; PX 900 per peduncolo.

Se il gruppo approda in un qualsiasi punto della costa della Penisola dell'Artiglio su una spiaggia sabbiosa, incontreranno quanto segue:

Spiaggia del Tortugo

Da un oggetto simile ad una roccia di colore marrone-verde posto sulla spiaggia sabbiosa all'improvviso sbucano zampe. Mentre la roccia si inclina per alzarsi su un'estremità, emerge una testa da rettile dalla cima. La creatura è alta 1,8 metri. Lentamente si muove verso la battaglia nel tentativo di attrarre la vostra attenzione.

Questa creatura è un tortugo. Se i personaggi attaccano il tortugo, esso si ritrae nel guscio. Se i personaggi ci parlano, esso risponde in Comune. Ha visto passare navi davanti alla spiaggia, ma la gente su di esse erano ostili così ora semplicemente le ignorano. Una volta, ricorda, un umano gettò una piccola pietra luccicante come deterrente. "Pietra carina," esclama "Se volete, la tiro fuori. Proprio qui," dice, e si incammina verso un piccolo cumulo di sabbia. La pietra risulta essere una pepita d'oro grande come una noce di cocco. Il tortugo la darà ai personaggi se glielo chiedono.

Tortugo: CA 3; DV 4; pf 18; THAC0 16; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 1d4/1d4/1d6; MV 9 (3) m; TS G4; ML 11; AM L; PX 75.

Più indietro, alla spiaggia vicino alla Gobba di Cammello, i personaggi possono incontrare un altro tortugo se navigano lungo la linea costiera, o se viaggiano a piedi.

Tortugo della Gobba di Cammello

Un grosso tortugo marrone-verde giace a pancia in sulla sabbia. Non sta cercando di mettersi dritta, ma sembra godere del calore del sole sulla parte inferiore del guscio.

Se i personaggi avvicinano la creatura, scoprono che è un tortugo. Se cercano di raddrizzare la creatura, questa mugugna in un lento Comune, "No, Volere sole." Il tortugo visto passare delle imbarcazioni, ma non è sicuro di cosa trasportassero. Dice che le imbarcazioni battevano la stessa bandiera come le bandiere oltre l'Insenatura dell'Artiglio. "Non siete benvenuti là. Nessuno è benvenuto là, tranne navi," dice.

Se il gruppo attacca il tortugo, ritrae la testa e le zampe nel suo guscio e non verrà più fuori a meno che i personaggi non dicano di aver visto un altro tortugo sulla spiaggia ad est di qui. Il tortugo si dirige allora con determinazione verso est senza alcuna parola.

Tortugo: CA 3; DV 4; pf 18; THAC0 16; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 1d4/1d4/1d6; MV 9 (3) m; TS G4; ML 11; AM L; PX 75.

Solo se i personaggi approdano sulla punta della penisola di fronte alle isole incontreranno i seguenti tortugo che stanno camminando lungo la spiaggia

Tortugo della Penisola delle Isole Gemelle

In lontananza, una grossa roccia sembra scivolare lungo la sabbia. Dietro di essa, seguono altre due piccole rocce.

Se i personaggi indagano, scopriranno che le rocce sono una femmina tortugo e i suoi nuovi cuccioli. Non ha visto niente, eccetto un'occasionale imbarcazione di passaggio. I suoi tort non hanno visto nulla, essendosi ritirati velocemente nei loro gusci. Se i personaggi attaccano il tortugo femmina, essa si ritirerà all'interno del guscio. Non attaccherà a meno che i suoi tort non siano in pericolo.

Tortugo: CA 3; DV 4; pf 18; THAC0 16; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 1d4/1d4/1d6; MV 9 (3) m; TS G4; ML 11; AM L; PX 75.

Se i personaggi seguono la linea costiera, scopriranno l'Avamposto Seconda Occasione (3) alle foci di un fiume. Se non seguono la linea costiera, incontreranno quanto segue nella baia di quest'area.

Sirena

Una piacevole voce femminile riempie l'aria con una canzone, attirandovi verso il parapetto di tribordo del vostro vascello. Qualcuno fra le onde sta cantando la musica più melodiosa che abbiate mai sentito. A circa 60 metri vedete una giovane donna immersa dell'acqua fino ai fianchi, pettina i suoi capelli e canta in uno specchio.

I giocatori hanno 2 round di tempo per cominciare a fare rumori, tappare le orecchie o legarsi al vascello.

La creatura è una sirena e la sua canzone piacevole richiama l'equipaggio verso le profondità marine. Dopo 2 round, qualsiasi creatura che ancora ascolta il canto della sirena deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere *charmata*. Se l'ascoltatore supera il tiro-salvezza contro il canto della sirena, non è più sottoposto agli effetti del canto per quell'incontro. Le vittime *charmate* vorranno gettarsi in mare e vivere con la sirena sott'acqua. Combattono contro chiunque cerchi di impedirglielo. La vittima sopravvive sott'acqua per un numero di round pari alla Costituzione divisa per 3 (arrotondando per difetto). Passati questi round, la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte ogni round o subire 1d10 punti-ferita.

Se la nave viene condotta per 6 round allontanandosi dalla sirena, il suo canto non sarà più udibile. Può combattere i personaggi non *charmati*. Se viene uccisa, lo charme cessa immediatamente. Il suo pettine vale 100 monete d'argento.

Sirena: CA 9; DV 1; pf 5; THAC0 18; N° ATT. 1 canto; F Speciale; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM N; PX 10.

3. Avamposto Seconda Occasione (Mappa DM 2)

Alla foce di questo fiume si trova un avamposto. Le porte di legno rinforzate in ferro si affacciano sulla baia. Una grande nave è ancorata nelle acque della baia. Spiaggiata sulla riva si trova una piccola barca.

Se i personaggi si avvicinano alle porte dell'avamposto, il vice-priore dell'avamposto gli dà il benvenuto. Invita i personaggi ad entrare offrendo cibo e riposo. Il vice-priore non dà indicazione riguardo le attività minerarie dell'avamposto.

Se i personaggi hanno bisogno di un luogo dove stare, vengono presentati all'oste. I visitatori maschi sono invitati a stare nei dormitori con i fratelli (area F). I visitatori femmina stanno nei quartieri adiacenti al tempio (area C2). L'oste ha la chiave di tutte le aree indicate con la C. Vedi la voce 7 per una descrizione di queste aree.

Se i personaggi possiedono dei beni che vogliono depositare, il deputato è lieto di venirci incontro. Ha in gestione l'area H della cantina e del magazzino. Ha con sé 2 chiavi; una per l'area del magazzino e una per la cassetta di sicurezza.

I personaggi vengono chiusi a chiave nei loro quartieri durante la notte. Se cercano di scappare, l'unica porta non chiusa a chiave porta all'area del tempio principale. Se cercano di forzare l'ingresso ad un'altra area, il vice-priore cercherà di avvicinarli e di rimandarli ai quartieri loro assegnati scortati da due adepti. Gli adepti rimarranno di guardia fuori dai dormitori per il resto della notte. I personaggi possono andarsene da dove sono venuti in qualsiasi momento.

Il dormitorio ha una grande sala al di sotto. Tutti i chierici, eccetto il priore ed il suo staff, si incontrano nella sala dell'avamposto ogni giorno dalle 10 del mattino fino alle 11 per discutere degli affari dell'avamposto. La riunione comprende 18 accoliti, 1d10 adepti, 3 sacerdoti, 2 vicari, 2 curati, 2 anziani, 2 vescovi e 2 lama. La riunione è guidata dal vice-priore. Lungo le pareti della sala sono allineate le sedie.

Le pareti del dormitorio di sopra sono allineati dei letti, una struttura a cornice di legno con una rete di funi che tengono un materasso pieno di paglia. Ad ogni piede del letto c'è una cassapanca chiusa. In ogni cassapanca ci sono gli effetti personali dei chierici e tutti i vestiti che non indossano.

Ogni chierico ha una tunica, un capo di vestiario senza maniche ed un cappuccio, oltre ad una sottoveste, mutande, tunica, due cuffie, due paia di ciabatte, due paia di stivali, un cappuccio extra, gambali, due coperte, sette paia di calzini, una cintura di cuoio, fazzoletti, aghi, un simbolo sacro fatto a collana, una chiave della sua cassapanca e materiale da scrittura. Alcuni chierici hanno i loro libri personali.

I chierici, eccetto il priore ed il suo staff, sono gli unici nel dormitorio durante la siesta e durante la notte.

Il tempio dell'avamposto (B) ha due piani e il soffitto è una terrazza. La pietra grezza non è decorata, sebbene ci siano numerosi altari di legno posti sul pavimento in tutta la costruzione.

Il precettore è in carica della musica e delle cerimonie del tempio. Durante i periodi di lavoro fa pratica con la musica e pulisce. Tutti i chierici eccetto il priore son presenti durante i periodi di servizio religioso.

Isole Gemelle (a)

Intorno a voi il suono di insetti e di uccelli si ammutolisce. Udite, e poi sentite, una serie di massicci tonfi avvicinarsi. Il crepitio e lo schioccare della vegetazione sotto i passi di una pesante creatura. Un grido inumano lacera il silenzio mentre appare la testa di un enorme rettile con le mandibole fitte di denti. Un mostro alto 7,5 metri si fa avanti, frustando la sua coda massiccia e scalciano con le zampe artigliate.

La creatura è il leggendario Aldizog. E' in effetti un tirannosauro rex maschio adulto a caccia di cibo. La frustata di coda e il calcio stordiscono un avversario alle spalle o ai fianchi del mostro una volta per round, ma non causano danno.

Aldizog (tirannosauro rex): CA 3; DV 20; pf 90; THAC0 5; N° ATT. 1 morso; F 6d6; MV 36 (12) m; TS G10; ML 11; AM N; PX 2.000.

Se il mostro è attaccato, ingoia i personaggi con un tiro per colpire di 19 o 20. La vittima subisce 2d4 punti-ferita ogni round che si trova all'interno della pancia della creatura.

Se gli viene concesso di ritirarsi, il tirannosauro rex ritorna rumorosamente a cacciare i personaggi più tardi con la sua compagna, che ha 80 punti-ferita. Se la coppia viene ferita, entrambe i mostri ritornano con un altro tirannosauro rex da 70 punti-ferita. Il processo continua fino a che i tirannosauri rex no saranno sei, a meno che gli animali precedenti non vengano sconfitti. I rinforzi hanno 60, 50 e 40 punti-ferita rispettivamente. Se i personaggi seguono le creature mentre si ritirano, incontreranno i rimanenti tutti insieme nello stesso posto.

Aldizog non ha tesori, ma se i personaggi seguono le sue tracce, troveranno un braccialetto indigeno rovinato del valore di 525 mo. Se il gruppo sconfigge tutte e sei le creature, troveranno gioielli per un valore di 3.150 mo.

Isole Gemelle (b)

Grandi impronte di animali del diametro di 30 cm punteggiano le sponde erbose di questa isola. Sentite avvicinarsi delle roboanti vibrazioni.

Se i personaggi si trovano sull'isola, incontreranno Aldizog, un tirannosauro rex. Svolgi questo incontro allo stesso modo del precedente. Troveranno gioielli per un valore di 1.740 mo.

Fiume Sogno

Se i personaggi risalgono il fiume, incontreranno quanto segue:

L'acqua lenta davanti a voi è coperta di dorati gigli d'acqua grandi come girasoli. Non c'è modo di evitare di passarvi attraverso.

Se i personaggi desiderano evitare le piante, devono ricavarci la il passaggio, volarci sopra o lasciare il fiume e trasportare qualsiasi vascello presente per 1 km lungo le sponde del fiume. Se i personaggi decidono di viaggiare attraverso le piante, leggi quanto segue:

L'acqua diventa melmosa e coperta di piante. All'improvviso, un fiore a 3 metri da voi si apre velocemente, spargendo un'ampia nuvola di polline.

La nuvola di polline misura 12x12 metri. Qualsiasi creatura all'interno deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non cadere addormentato per 4d4 turni. I fiori sono fiori di loro ambrati che spargono una nuvola di polline ogni 3d4 round. Ci sono 3d6 piante nelle vicinanze in mezzo a migliaia di gigli d'acqua normali. Ogni volta che una creatura si avvicina a 3 metri di distanza, i fiori emettono la nuvola cosicché la creatura possa spargere il polline del fiore di loto.

Fiore di loto ambrato: CA 9; DV ½; pf 1-4; THAC0 n/a; N° ATT. 1 spruzzo; F Speciale; MV 0; TS UC; ML 12; AM N; PX 6.

Se non restano svegli personaggi sufficienti a pilotare il vascello, esso andrà alla deriva lungo il corso del fiume contro una sponda.

4. Accampamento della Legale Alleanza (Mappa DM 3C)

Del fumo s'innalza in lontananza. Una piazza di quattro cassette di corteccia circondano un fuoco centrale. Diversi umanoidi dalla testa di cane si muovono fra le casupole.

Se i personaggi si avvicinano a questo accampamento provvisorio in modo amichevole, apertamente, vengono invitati a fermarsi ed a mangiare all'accampamento. Se il gruppo si avvicina a meno di 300 metri dal campo in modo furtivo oppure ostile, c'è il 50% di probabilità che vengano individuati dalle sentinelle. Gli intrusi non sono benvenuti, e i proprietari del campo si difenderanno facendo quanto più rumore possibile per allertare tutto l'accampamento.

Ognuna delle casupole ospita 1d8 lupin, metà dei quali sono armati di lance. Il resto sono non combattenti. Ogni casetta contiene 200-1.200 mr, 100-800 ma e 10-200 me.

Lupin (1d8): CA 5; DV 2; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 1 lancia; F 1d10; MV 36 (12) m; TS G2; ML 8; AM L; PX 20.

Decapodo

Se i personaggi non risalgono lungo il Fiume Sogno, l'incontro seguente avviene in qualsiasi momento mentre si trovano nella Baia dell'Elmo. Se invece risalgono il fiume, l'incontro avviene quanto ritornano di nuovo nella Baia dell'Elmo.

Un groviglio di alghe marine verdi e marroni viene tirata a bordo assieme all'ancora.

I tentacoli marroni di 3 metri del decapodo marino sono interlacciati con foglie verdi di alghe marine. La massa ingarbugliata nasconde il corpo sferico e peloso (1,2 m diametro) della creatura verdastra. Si issato dall'acqua, la creatura si finge morta. Il suo fiato tremendo fa in modo che la creatura sembri in decomposizione. Una volta a bordo, attacca con tutti i tentacoli. Se uno dei personaggi viene afferrato da 4 o più tentacoli, il mostro cerca di trascinare sé stesso e il prigioniero fuori bordo. La preda sopravvive sott'acqua per un numero di round pari alla sua costituzione diviso 3. Dopo che tali round sono passati, il personaggio deve superare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte ogni round per non subire 1d10 punti-ferita. Il tesoro del mostro, che consiste in 3 perle del valore di 500 mo ognuna è nascosto in un nido di alghe nei pressi della battaglia.

Decapodo marino: CA 5; DV 4; pf 18; THAC0 16; N° ATT. 10 tentacoli; F 1d6 ognuno; MV 1 (0,3) m; TS G2; ML 9; AM C; PX 75.

Creatura Marina

Quattro round dopo che i personaggi si sono liberati del decapodo, appare una misteriosa creatura marina.

Una grande e bitorzoluta creatura marina verde delle dimensioni di un grande squalo segue il vostro vascello. Rimane sempre a un centinaio di metri dalla vostra poppa.

Se i personaggi fermano la nave o vanno ad investigare, la timida creatura si immerge immediatamente per poi sparire. E' attratta dalla spazzatura gettata fuori bordo.

Raduno di Tortugo

Se i personaggi navigano vicino alla costa lungo le spiagge di sabbia, individuano un gruppo di creature lungo la costa.

Diverse creature simili a tartarughe sono radunate a semicerchio vicino alla battaglia. Sedute sulla sabbia, sembrano essere alte circa 1,2 metri. Conversano in uno strano linguaggio che non comprendete.

Se i personaggi approcciano i tortugo in modo amichevole, i tortugo gli parleranno in Comune. Se domandato, spiegheranno che tutti gli avamposti dei chierici sono coinvolti in qualche attività che provoca un frequente andirivieni di imbarcazioni. Nel retro degli avamposti, c'è un ingresso segreto usato per osservare i chierici. I tortugo dicono che i chierici imballano delle pietre luccicanti in ceste e le mettono sulle navi.

Se i personaggi attaccano i tortugo, si ritirano nei loro gusci.

Tortugo (4): CA 3; DV 4; pf 18; THAC0 16; N° ATT. 2 artigli/1 becco; F 1d4/1d4/1d6; MV 9 (3) m; TS G4; ML 11; AM L; PX 75.

Penisola della Testa d'Orchetto

5. Accampamento della Neutrale Alleanza

Del fumo s'innalza in lontananza. Una cerchio di otto tepee si trova accanto ad un gruppo di quattro tende di tela. Fra i tepee si muovono umani in tunica e occasionalmente appare un umanoide con la testa di gatto vicino alle tende.

Se i personaggi si avvicinano a questo accampamento provvisorio della Neutrale Alleanza con modi amichevoli, verranno invitati a restare e a mangiare con loro. Tortugo e Lupin non sono i benvenuti. Se i personaggi si avvicinano con modi ostili, chi è di guardia all'atterrà tutto l'accampamento per aiutare la difesa.

Ognuno degli i8 tepee contiene 1d10 pagani, metà dei quali sono armati con spade normali. Il resto non combatte. Ogni tepee contiene tesori per un valore di 100-10.000 mo.

Pagano (1d10): CA 6; DV 1; pf 5; THAC0 20; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 8; AM N; PX 10.

Ognuna delle 4 tende contiene 1d10 rakasta, metà dei quali sono armati solo con i loro "artigli da combattimento". I restanti non combattono. Ogni tenda contiene tappeti costosi, tappezzerie, ciotole e coppe per un valore totale di 100-10.000 mo.

Rakasta (1d10): CA 6; DV 2+1; pf 10; THAC0 17; N° ATT. 1 artigli da combattimento/1 morso; F 1d4/1d4/1d4; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM N; PX 25.

6. Covo degli Aranea

(Mappa DM 3F)

Dagli alberi circostanti penzolano dieci fibre lunghe 6 metri. Sotto gli alberi giacciono foglie, corteccia e ramoscelli intrecciati da ragnatele. Il fitto fogliame vi impedisce di vedere più in alto fra gli alberi.

Le fibre bianche sono appiccicose. Se un personaggio tocca una fibra, le riconoscerà come ragnatele. Solo un personaggio che sale a più di 6-9 metri sopra il terreno sarà in grado di vedere le ragnatele che si trovano a 12 metri dal terreno. Scalare gli alberi o risalire le fibre bianche attirerà l'attenzione di 4 aranea che vivono nella sezione al di sopra della ragnatela del loro covo. I covi assomigliano a caverne bianche. Gli aranea attaccano gli intrusi della loro parte della foresta. Molti pezzi di "mobilia" grezza fatta di ragnatela, viticci e legno sono posti sul pavimento di questi covi. Questi ragni giganti intelligenti hanno raccolto intessuto per un valore di 100-400 mo nel soffitto di ognuno dei covi per mantenerli al sicuro. Questi aranea sono selvatici e non hanno libri degli incantesimi.

Aranea (4): CA 7; DV 3**; pf 24, 22, 20, 18; THAC0 17; N° ATT. 1 morso; F 1d6 + veleno; MV 18 (6) m, Ra 36 (12) m; TS M3; ML 7; AM C; PX 65 ognuno.

Testugo Azzannatori

Un labirinto dalle pareti di roccia, senza soffitto, si trova al di sopra della linea di marea. Il solo ingresso del muro alto 1,8 metri si affaccia sul mare ed è barricato da grandi ceppi trasportati dalle acque. Circa 20 teste da rettile sono visibili all'interno della fortezza.

I 20 testugo azzannatori all'interno del terreno di deposizione delle uova fortificato non lasciano il complesso per fronteggiare eventuali attacchi. Ognuno è armato con arco lungo, 24 frecce e una *pozione di velocità*. Non scoccano le frecce a meno che gli attaccanti non si avvicinino entro la gittata corta (21 metri) o non vengano scoperti mentre si intrufolano nel complesso. I testugo poi bevono la pozione di velocità e scoccano 2 frecce per round per 1d6+6 round. Tentano di catturare chiunque esponga una bandiera di tregua.

Testugo azzannatore (20): CA 5; DV 3; pf 14; THAC0 17; N° ATT. 2 artigli/1 becco o arco lungo; F 1d6/1d6/2d4 o 1d6 per freccia; MV 9 (3) m, Nu 54 (18) m; TS G3; ML 9; AM C; PX 35 ognuno.

Ogni testugo porta con sé 1d6 mp ma sono a guardia del loro vero tesoro 200-800 delle loro uova seppellite 30 cm al di sotto della sabbia all'interno del complesso. Le uova si schiuderanno in 1d20 giorni e i piccoli verranno immediatamente trasportati nella relativa sicurezza del mare lì vicino. I gusci di uovo dei testugo non sono di valore e non possono essere usati come armatura.

7. Avamposto Pacifico

Accanto a questa piacevole baia si trova un avamposto. Su questa spiaggia si possono far approdare facilmente piccole imbarcazioni. Il sentiero d'erba che conduce alla portineria è fiancheggiato da pietre lisce.

In questo posto sembra non ci siano segni di vita.

Se i personaggi tentano di aprire le porte di legno della portineria, scopriranno che sono chiuse a chiave. Se cercano di trovare la porta segreta nel retro dell'avamposto, la troveranno vicino ai bagni e le latrine (Q). Altrimenti, possono scalare le mura per ottenere l'accesso.

L'avamposto sembra abitato, ma non si vede nessuno. I personaggi hanno 8 round per esaminare l'avamposto prima che i chierici comincino a ritornare 2 ogni round per 4 round. Poi i restanti 24 vengono allertati e ritornano con 20 indigeni. I chierici e i nativi sono tornati via nave da un piccolo campo adibito alla raccolta dell'oro che è stato costruito in una parte del fiume poco profonda. Il campo giace a circa 80 km a nord del fiume. La nave trasporta 22 piccoli barili pieni di pepite d'oro e polvere d'oro per un valore di 350 mo ognuno.

Per una descrizione delle aree A, B e F vedi le voci 1 e 3.

Guerriero nativo (20): CA 8; DV 2-1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 arco corto; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM Qualsiasi; PX 20 ognuno.

C. Stanze Vuote

C1. Stanza degli Ospiti

I personaggi Legali che decidono di lasciare il gruppo gli è permesso di stare in questa stanza degli ospiti.

C2. Cella

I prigionieri vengono rinchiusi in questa stanza. Il carceriere possiede la chiave di tutte le aree indicate con la lettera C.

D. Cella

Questa costruzione a due piani ha una stanza da scrittura sotto e una biblioteca di sopra. La stanza da scrittura contiene un ufficio segreteria. La biblioteca contiene una "stanza rinforzata" per i beni di valore.

Al primo piano, nello scrittoio dieci sgabelli sono davanti a 10 scrivanie col piano inclinato. Su queste scrivanie vengono copiati, scritti e illuminati le pagine di manoscritto.

L'ufficio segreteria chiuso a chiave contiene pergamene bianche, tamponi (per asciugare l'inchiostro), penne, inchiostro e cinque foglie d'oro del valore di 5 mo ognuna. Una cassaforte di legno nell'ufficio contiene 1d10x10 mp.

Al piano di sopra 15 librerie sono disposte lungo le pareti. Ci sono 6 tavoli di legno e 24 sedie al centro della stanza. Su alcune delle librerie ci sono molte candele per illuminare custodite in scatole.

La camera rinforzata contiene libri antichi, una pergamena, una mappa, una scatola di legno piatta e un forziere chiuso a chiave. La pergamena contiene 3 incantesimi clericali di 1° livello: *individuazione del male*, *purificazione dei cibi e dell'acqua* e *scacciapaura*. La mappa mostra le posizioni di tutti gli avamposti dei chierici. La scatola di legno piatta è vuota. Il forziere contiene 120 mp.

Nella biblioteca sono assorti nella lettura 1d4 di adepti dalle 7:00 di mattina alle 9:00 di mattina, ogni giorno. In questi orari nella biblioteca si trova anche il cancelliere. Porta con sé le chiavi dell'ufficio segreteria al primo piano e della camera rinforzata al piano superiore.

E. Vestibolo e Sacrestia

Questo edificio a due piani ha un vestibolo al piano terra e la sacrestia di sopra.

Il vestibolo è dove i chierici che conducono le cerimonie vanno prima e dopo la cerimonia per vestirsi e svestirsi. C'è un forziere chiuso a chiave nel vestibolo che contiene 5d20 mp.

La sacrestia è dove vengono custoditi le vesti cerimoniali, gli striscioni e altri oggetti tra un servizio religioso ed un altro. Nella sacrestia chiusa a chiave ci sono 7 vesti intessute con filo d'oro del valore di 25 mo ognuna. Gli ornamenti del tempio in oro, argento e pietre preziose valgono in totale 1.000-4.000 mo.

Il sagrestano si occupa della manutenzione, dell'illuminazione e della pulizia del tempio. Mette anche via le vesti cerimoniali, i copricapi, le bandiere e gli stendardi. Ha con sé la chiave della sacrestia. Il vice-sagrestano aiuta il sagrestano nello svolgere i compiti del tempio.

G. Convento Principale

Il convento principale è un camminatoio coperto con un colonnato aperto su un lato. Il colonnato scorre lungo le pareti interne dell'edificio che circonda il cortile quadrato. Al centro del cortile c'è un pozzo. Lungo il colonnato nord ci sono delle porzioni di legno che formano dei banchi di lettura dal bordo rialzato. Molti chierici sono in lettura ai banchi tra le 7:00 e le 9:00 del mattino.



H. Magazzino e Cantina

Questo edificio a due piani ha una cantina al piano inferiore e un magazzino al piano superiore.

Al piano inferiore, nella cantina chiusa a chiave ci sono fiaschi di vino, birra rossa e birra chiara. Salsicce e formaggi pendono dal soffitto. Frutta secca e pesce salato sono impacchettati in scatole impilate contro le pareti. Una cassetta di sicurezza chiusa a chiave contiene 2d6 mp e 1d6 pietre preziose del valore di 100 mo ognuna. I chierici usano l'area per immagazzinare l'oro durante la notte piuttosto che lasciarlo sulle navi. Al momento qui non c'è oro.

Al piano superiore ci sono mobili e provviste. Il deputato possiede le chiavi della cantina, della cassaforte e del magazzino.

I. Granaio

L'estremità nord di questo edificio è una stalla per 2d6 giumente usate come cavalli da equitazione. Da 1 a 6 asini e 1d6 muli sono anch'essi nella stalla. Quattro carri a due ruote sono stivati accanto ai muli. Sopra le stalle c'è un fienile pieno. Se i personaggi hanno montature, possono lasciarle qui o nell'estremità sud dell'edificio.

L'estremità sud dell'edificio è una stalla per 1d6 buoi e 2d6 mucche. Da 1 a 6 gioghi sono stivati insieme a sei aratri. Sopra la stalla c'è un soppalco pieno di sacchi di frumento, orzo e segale da 50 kg. Il grano viene razionato tra la distilleria e le stalle durante i periodi di lavoro.

La zona centrale dell'edificio è una combinazione di stazzi, porcile, rimessa per capre e pollaio. All'imbrunire tutti questi animali entrano nei recinti all'interno dell'edificio.

Tre dei quattro cortili che circondano la costruzione contengono 4d6 pecore, capre o maiali. Uno dei cortili contiene una pozza circondata da pietra per 1d12 papere e 1d12 oche. Da 3 a 36 (3d12) galline con 1d4 galli circolano nel cortile accanto alla polla. Durante il giorno il pollame viene sentito a diversi cortili di distanza. All'alba, o se disturbato durante la notte, i galli vengono uditi in tutto l'avamposto.

Un incantesimo charme mostri è stato lanciato sugli animali nel granaio. L'incantesimo non ha effetto sulle montature dei personaggi. Gli animali attaccano chiunque non indossi una veste e che entri nelle loro stalle o nei recinti. Nessuno degli animali possiede tesori.

Cavallo (2d6): CA 7; DV 2; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 2 zoccoli; F 1d4/1d4; MV 72 (24) m; TS G1; ML 7; AM N; PX 20.

Asino e Mulo (2d6): CA 7; DV 2; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 1 calcio o 1 morso; F 1d4 o 1d3; MV 54 (18) m; TS G1; ML 8; AM N; PX 20.

Bue o Mucca (3d6): CA 7; DV 3; pf 14; THAC0 17; N° ATT. 1 calcio; F 1d6; MV 72 (24) m; TS G1; ML 5; AM N; PX 35.

Pecora, Capra e Maiale (4d6): CA 7; DV 1; pf 5; THAC0 19; N° ATT. 1 calcio; F 1d4; MV 72 (24) m; TS G1; ML 5; AM N; PX 20.

Papera, Oca e Pollo (5d12): CA 8; DV ½; pf 2; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1-2; MV 72 (24) m; TS UC; ML 7; AM N; PX 5.

J. Area dei Lavoratori

Le aree da J1 a J5 contengono un fornaio, una distilleria, un mulino, una vineria, una fornace, una casa per seccare la frutta, rispettivamente. Ogni area contiene mobili, utensili e cibo.

J6. Cucina

Il pavimento di questa stanza è coperto di macchie di sangue e polvere di segatura. Una rastrelliera da muro porta un certo numero di grandi coltelli (trattateli come pugnali normali) e mannaie da carne (trattatele come accette). Al centro della stanza c'è un ceppo che fa da tagliere macchiato di sangue alto quasi 90 cm e di 90 cm di lato.

La cucina contiene molti piatti, ciotole, vassoi, borracce piene di vari liquidi, specialmente vino e birra rossa. Dal soffitto pende pollame fresco. Ci sono 1d12 razioni normali che contengono verdura, frutta, pane, formaggio, uova e pesce. Il carbone acceso di un grande fuoco da cucina brilla all'interno del camino.

Il cambusiere è in carica delle provviste di carne e dell'approvvigionamento. Ha un borsello di cuoio contenente 1d10 mp.

K. Refettorio (Mensa) e Guardaroba

Questo edificio a due piani ha una sala da pranzo al piano inferiore e un magazzino per i vestiti con lavanderia al piano superiore.

La sala da pranzo di sotto ha lunghe panche accanto a lunghi tavoli di legno. In carica della gestione c'è un monaco e due suoi adepti che si occupano di servire ai tavoli durante i pasti. La maggior parte dei chierici mangiano o servono nella sala mensa durante i pasti.

Al piano di sopra c'è la lavanderia, i vestiti vengono lavati a mano in grandi catini. Il ciambellano è in carica di tutto il vestiario dei chierici. Porta un borsello di cuoio alla cintura. Il borsello contiene 2d10 mp.

L. Negozi degli Artigiani

L1. Calzolaio

Gli scaffali di questa stanza sono pieni di scarpe e sandali vecchi e nuovi. Non c'è nulla di valore.

L2. Fabbricatore di Selle e Finimenti

Selle, briglie e sacche da sella sono a disposizione dei personaggi. In questa stanza non c'è nulla di valore.

L3. Armaiolo

L'armaiolo che si trova qui è in grado riparare qualsiasi oggetto nella lista a pagina 19 del *Manuale delle Regole Expert* comprese bardature per cavalli, cotte di maglia, armature di piastre e scudi. Non ci sono armi disponibili nella stanza.

L4. Intagliatore di Legno e Pietra

L'intagliatore valuta e compra a prezzo pieno le pietre preziose e i gioielli. Le pietre preziose ottenute dai personaggi vengono immagazzinate in borselli di cuoio indossati dall'intagliatore. Ci sono 11 pietre preziose del valore di 300 mo ognuna chiuse all'interno di una cassetta di sicurezza sul tavolo.

L5. Conciatore

Non sono disponibili armature di cuoio, ma possono essere riparate.

L6. Lavoratore di Metalli

Le monete vengono qui scambiate per pezzi d'oro di egual valore meno un 5% di commissione.

L7. Fabbro

Il lavoro dei metalli viene svolto in una forgia. Su uno scaffale nel retro della bottega ci sono diversi punte di ferro.

L8. Bottaio

Qui vengono prodotti piccoli barili resistenti, servono per trasportare il carico d'oro dell'avamposto.

L9. Tornitore

In questa stanza ci sono un tornio ed alcuni pezzi sparsi di legno. La segatura ricopre il pavimento.

M. Bagni e Latrine

L'aria e l'acqua della stanza sono riscaldate da un grande camino. L'acqua calda viene versata in barili di legno usati per il bagno. Non c'è sapone, ma è pieno di asciugamani ruvidi appesi lungo le pareti.

N. Mura di Cinta

L'estremità est di questo muro ci cinta contiene il cimitero, indicato da una semplice scultura di pietra. Nessuna creatura non morta è così audace da entrare in un cimitero di una avamposto clericale.

L'estremità ovest di questo muro di cinta contiene alberi da frutto potati e coltivati. Mele, pere, pesche, prugne e uva sultanina crescono in questo frutteto.

O. Orto e Vigneto

File ordinate di verdure crescono all'interno del muro di cinta. Un novizio accudisce le piante.

P. Casa del Priore

Questo edificio è riccamente decorato e finemente ammobiliato. Le finestre hanno i vetri, i soffitti di legno intagliato è quattro arazzi del valore di 250 mo ognuno pendono nelle stanze da letto. Quattro statue fatte d'oro si trovano al centro della casa (valore 1.000 mo ognuna). La casa contiene le stanze, una cantina per i vini, una dispensa, un guardaroba, un magazzino, uffici, uno studio e un salottino. Un simbolo sacro è appeso in ogni stanza. La dispensa contiene argenteria per un valore di 1.000 ma. La casa ha il suo ingresso al tempio e al monastero principale.

Il priore ha un consiglio di chierici anziani che lo aiuta. Il segretario e l'attendente assistono il priore. Lo difendono dagli intrusi. Tutti loro si trovano nella casa in ogni momento.

8. Campo dell'Oro

Se i personaggi seguono il fiume verso nord per cercare il luogo da dove sono ritornate le barche, scopriranno un piccolo accampamento.

Ottanta km a nord di questo fiume, un piccolo insediamento primitivo arriva in vista. Diversi nativi si trovano nell'acqua bassa, apparentemente setacciando in cerca di oro. Una piccola barca è ancorata a 100 m a sud del campo in acque più profonde. Due uomini in abiti clericali si trovano sulla riva guardando i nativi. Sedici barili di legna sono allineati sulla riva.

Questo insediamento temporaneo è stato istituito per raccogliere l'oro nel fiume che ha portato giù da monte. L'insediamento si muove a nord quando i nativi hanno setacciato tutto l'oro possibile nell'area.

Anche se i personaggi si avvicinano in modo amichevole, i nativi lasciano cadere i setacci e corrono alle armi per attaccare. I chierici fuggono tra le praterie piuttosto che combattere.

Guerriero (8): CA 8; DV 2-1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 arco; F 1d2 + veleno; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM Quallsiasi; PX 20 ognuno.

Eroe (4): CA 7; DV 4-1; pf 17; THAC0 17; N° ATT. 1 arco; F 1d2 + veleno; MV 36 (12) m; TS G4; ML 7; AM Quallsiasi; PX 75 ognuno.

Se i personaggi riescono di intrufolarsi nella nave dei chierici, troveranno solo barili vuoti. Se sconfiggono i nativi, scopriranno che tre dei barili sulla riva sono pieni per metà di oro. Loro in ognuno dei barili ha un valore di 300 mo. Se i personaggi vogliono restare a setacciare il fiume in cerca di oro, troveranno una piccola pepita ogni turno per 9 turni. L'oro setacciato ha un valore totale di 45 mo.

9. Covo degli Aranea (Mappa DM 3F)

Lunghe fibre bianche pendono dagli alberi che costeggiano il fiume. Foglie, corteccia e rametti giacciono al suolo intrecciati con ragnatele. Le foglie degli alberi impediscono di vedere cosa c'è in lato far gli alberi.

Se i personaggi toccano le fibre, le riconosceranno come ragnatele. Solo se i personaggi scalano gli alberi possono vedere le ragnatele più grandi. Se scalano gli alberi o tirano le fibre, emerge un uomo minuto vestito di una lisa veste clericale.

Egli parlerà con i personaggi se gli si avvicinano in modo amichevole, altrimenti invierà 2 aranea all'attacco.

L'uomo si trovava all'avamposto Fiume Proibito finché non venne invaso dalla Confraternita del Caos in cerca di oro. Fuggì per salvarsi la vita mentre saccheggiavano l'intero avamposto. Viaggerà con i personaggi fino all'avamposto, ma non oltre.

Adepto: CA 9; C2; pf 7; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C2; ML 4; AM L; PX 20.

Incantesimi:

Primo Livello: cura ferrite leggere

Aranea (2): CA 7; DV 3**; pf 24, 20; THAC0 17; N° ATT. 1 morso; F 1d6 + veleno; MV 18 (6) m, Ra 36 (12) m; TS M3; ML 7; AM C; PX 65 ognuno.

Bestia Bianca

Se i personaggi approdano in qualsiasi punto lungo la costa della Giungla Oscura non importa se prima o dopo che raggiungano l'Avamposto del Fiume Proibito, incontreranno quanto segue:

La sabbia qui intorno è chiazzata di grandi impronte simili a quelle di uno scimmione. All'improvviso, gli insetti attorno a voi si azzittiscono. Gli uccelli si alzano in volo sopra di voi. Sentite, e poi percepite una serie di distanti e massicci tonfi sordi che rapidamente si avvicinano. I passi di un'enorme creatura che frantuma la vegetazione lungo il suo cammino. Dagli alberi romba un profondo ruggito mentre appare la testa di un gigantesco scimmione bianco. Il mostro alto 3,6 metri si fa avanti battendo i pugni contro il suo petto massiccio.

La bestia bianca è in effetti uno scimmione bianco gargantua. Il maschio adulto sta minacciando il gruppo perché hanno invaso il suo territorio.

Bestia bianca (scimmione bianco gargantua): CA 6; DV 32; pf 144; THAC0 2; N° ATT. 2 artigli; F 4d4/4d4; MV 72 (24) m; TS G16; ML 11; AM N; PX 5.250.

Se il gruppo si ritira dalla bestia bianca, il mostro non lo insegue. Se il gruppo si lascia qualche oggetto nella ritirata, il grande scimmione bianco li annusa e li tocca, e poi cerca di mangiarli.

Lo scimmione bianco è di solito una timida creatura che diventa difensivamente violenta solo se attaccata. A causa delle sue dimensioni, il mostro è rumoroso mentre si muove e non può sorprendere nessuno. Subisce inoltre una penalità di -4 al tiro per colpire quando attacca avversari delle dimensioni umane o meno. Se i suoi punti-ferita sono ridotti a 72 e meno, si ritira. A causa della sua curiosità, cerca di prendere e portare via la prima creatura che colpisce. Non ha tesori.

Cucciolo di bestia bianca (scimmione bianco) (2): CA 6; DV 4; pf 18; THAC0 16; N° ATT. 2 artigli; F 1d4/1d4; MV 36 (12) m; TS G2; ML 7; AM N; PX 75.

I cuccioli difendono sé stessi, ma non i genitori o l'un l'altro. La famiglia di bestie bianche non abbandona la propria tana. La tana contiene anche i giocattoli dei cuccioli; un rubino del valore di 1.000 mo, un sonagli indigeno decorato di gioielli del valore di 1.800 mo, e una sfera di cristallo con ESP. Gli scimmioni non conoscono l'uso della magia e non si rendono conto del valore dei giocattoli. Tuttavia, i cuccioli non sono inclini a dar via i propri giocattoli senza combattere.

10. Avamposto del Fiume Proibito

L'avamposto clericale sembra identico all'altro avamposto. Il cancello frontale è aperto, e non c'è segno di attività.

Se i personaggi entrano nell'avamposto, leggi quanto segue:

L'avamposto è distrutto e sembra deserto. Grandi impronte fangose di scimmione conducono dalla portineria fino ad una piccola stanza nel retro del tempio. Dei graffi profondi segnano la porta

Se i personaggi seguono le impronte, arrivano fino alla stanza C2, che è chiusa a chiave. Possono udire dei suoni attutiti provenire dall'interno. Se riescono ad aprire la porta, troveranno un chierico in tunica sul pavimento, legato ed imbavagliato. Spiegherà di essere il priore di questo avamposto. Dichiara di essere stati invasi dalla Confraternita del Caos di Slogovich che diceva di essere Legale. Tutti gli indigeni nell'area sono stati forzati alla fuga come il resto dei chierici. Lo legarono e lo rinchiusero quaggiù a morire. La Confraternita del Caos si è presa tutto loro e le navi dell'avamposto.

Se i personaggi gli chiedono riguardo i graffi sulla porta, egli dirà di aver sentito un qualche tipo di creatura cercare di entrare il giorno precedente, ma non è ritornata.

Se i personaggi rimangono nell'avamposto per più di 4 round, uno scimmione bianco gargantua entra nell'avamposto ed attacca.

Scimmione bianco gargantua: CA 6; DV 32; pf 144; THAC0 2; N° ATT. 2 artigli; F 4d4/4d4; MV 72 (24) m; TS G16; ML 11; AM N; PX 5.250.

Lo scimmione dirige direttamente verso il priore. Se i personaggi non difendono il chierico, lo scimmione lo afferra e fugge con in mano la figura urlante. Non attaccherà nessun altro finché ha il chierico.

Piena Improvisa

Se i personaggi viaggiano a nord del Fiume Proibito, non troveranno nulla di interessante, ma incontreranno quanto segue quando saranno 120 km all'interno del fiume.

Il suono frettoloso di acqua agitata proviene sempre più forte a monte del fiume. All'improvviso, una cresta di acqua alta 1,2 metri entra nella visuale dirigendosi a valle del fiume. Trasporta con sé grandi tronchi pesanti e resti di vegetazione.

L'acqua si muove verso valle ad una velocità di 36 metri per round. La piena è causata da un lontano temporale. I personaggi a bordo di un vascello subiranno il minimo danno dirigendo la prua direttamente verso l'onda. Questo causerà solo 1d6 punti scafo. Se i personaggi rivolgono distolgono la prua dall'onda o dentano di raggiungere la riva, verranno colpiti nel mezzo dai tronchi che causano 3d6 punti scafo.

I vascelli ancorati lungo la riva subiscono 2d6 punti scafo. C'è il 25% di probabilità che equipaggio e provviste sul ponte vengano trascinati fuori bordo dall'onda. Chiunque si trovi in acqua subisce 3d4 punti-ferita a causa dei detriti che vengono trasportati finché non cominciano a nuotare contro la corrente o abbandona l'acqua in qualche modo. Chiunque si trovi a riva eviterà 1d4 punti-ferita se si trova a più di 1, 2 metri al di sopra del livello dell'acqua del fiume.

11. Terreno di Deposizione delle Uova

(Mappa DM 3H)

Se i personaggi navigano attorno alla penisola Porto Sicuro, possono individuare la zona dove i tortugo depongono le uova sulla piccola penisola avvicinandosi a Porto Sicuro.

Dune di sabbia solitarie, le carcasse rinsecchite di creature che si sono trascinate qui a morire e le rocce sagomate solo dall'erosione del vento allertano i sensi di un pericolo nascosto. Sparse fra le rocce alla base della collina lì vicino ci sono strutture senza tetto con mura alte 1,8 metri composte da rocce impilate l'una sull'altra. Gli ingressi, incustoditi, del complesso di strutture sono bloccati da tronchi rovinati dal tempo.

Le 16 fortezze proteggono il terreno dei deposizione delle uova di tortugo. Le femmine depongono nella sabbia 10d4 uova alla volta. Le uova bianche si schiudono tre mesi più tardi. Gli armaioli possono ricavarne delle corazze di piastre leggere (CA 1) da 25 gusci di uovo freschi. Nella sabbia giacciono 22 uova.

Villaggio di Orchetti

Se i personaggi approdano su una delle Isole del Tridente, scopriranno un villaggio di orchetti. Le alter due isola sono disabitate.

In lontananza si erge a 7,5 metri al di sopra del terreno la struttura canonica di un tetto tipica di un tipico villaggio. Il fumo sale da un foro circolare del diametro di 6 metri. Una palizzata di tronchi verticali alti 3 metri circonda la struttura. Arbusti e tronchi coprono l'ingresso alla palizzata. All'esterno della palizzata crescono vari tipi di coltivazioni per il cibo disposte a macchia come piccoli orti.

Se i personaggi si avvicinano al villaggio rumorosamente o disturbano gli arbusti che bloccano l'entrata, i mostri del villaggio iniziano a grugnire. Si avvicinano 2d6 orchetti, armati con lance, preceduti da 4 orchetti e 1 troll. Se i personaggi sono aggressivi o si intrufolano nel villaggio oltre la palizzata, i 4 orchetti attaccano seguiti dal troll e dai 72 orchetti. Se i personaggi gettano le armi a terra o parlano amichevolmente in Comune, i mostri li incontrano con le armi abbassate e danno il benvenuto al loro villaggio. Una volta all'interno, i mostri li circondano e li attaccano. Ci sono 72 orchetti adulti armati con lance guidati da un capo, 20 bambini non combattenti, 4 orchetti e 1 troll.

Gli orchetti non hanno tesoro.

Troll: CA 4; DV 6+3*; pf 35; THAC0 13; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; MV 36 (12) m; TS G6; ML 10 (8); AM C; PX 650.

Orco (4): CA 5; DV 4+1; pf 33, 29, 25; THAC0 15; N° ATT. 1 clava; F 2d6; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10; AM C; PX 125.

Orchetto, capo: CA 6; DV 1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 lancia; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS G1; ML 8; AM C; PX 10.

Orchetto (72): CA 6; DV 1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; MV 27 (9) m; TS G1; ML 6 (8 col capo); AM C; PX 10.

12. Accampamento dell'Oro

A circa 160 km lungo il fiume giace un piccolo accampamento. Tre tende sono picchettate vicino alla riva di questa parte del fiume poco profonda. Diversi nativi si trovano nell'acqua con i setacci mentre un chierico sulla riva li sorveglia. Una piccola nave è ancorata sul fiume un po' più a nord.

I nativi nell'acqua stanno setacciando il fiume in cerca dell'oro. Se il gruppo riesce a sorprendere i nativi, essi combatteranno, ma il chierico userà l'incantesimo blocca persone per poi fuggire, se riesce.

Guerriero (5): CA 8; DV 2-1; pf 8; THAC0 19; N° ATT. 1 arco; F 1d6 + veleno; MV 36 (12) m; TS G4; ML 7; AM Qualsiasi; PX 20.

Vicario: CA 8; C4; pf 14; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C4; ML 6; AM L; PX 75.

All'interno delle tende ci sono Quattro barili pieni di pepite e polvere d'oro. I barili valgono 200 mo ognuno.

13. Insedimento di Fanaton

(Mappa DM 3E)

Fra gli alberi davanti a voi, delle creature delle dimensioni di un halfling che sembrano l'incrocio tra una scimmia e un procione planano di ramo in ramo. Sotto i vostri piedi scricchiolano legnetti, foglie secche e gusci di noce. Il debole aroma di cavallo aleggia nell'aria. Allertate, le creature pelose si arrampicano rapidamente scomparendo alla vista.

L'insediamento di fanaton è nascosto a 15 metri da terreno in mezzo agli alberi. L'insediamento non può essere visto stando sul terreno e qualsiasi creatura che non sia un fanaton deve trovarsi a 6 metri dall'insediamento per distinguerlo dal verde circostante.

Il capo di guerra del clan discende e plana insieme a 7 guardie del corpo ad incontrare i visitatori. Se i visitatori sono apertamente amichevoli, il capo di guerra ordina di far calare una scala di corda attraverso la botola per permettere ai visitatori di salire. Se i visitatori sono ostili, i vice-comandanti delle guardie del corpo, il capo di guerra e i comandanti delle guardie del corpo planano per difendere l'insediamento. Se necessario, il vice-comandante e gli adulti rimasti nell'insediamento, comprese le compagne dei guerrieri, difendono la piattaforma.

Vice-comandante: CA 6; DV 6; pf 30; THAC0 14; N° ATT. 1; F 1d6+1; MV 27 (9) m, planando 45 (15) m; TS G6+2; ML 7; AM L; PX 275.

Capo di guerra e Vice-capo di guerra delle guardie del corpo (5): CA 6; DV 3; pf 15; THAC0 17; N° ATT 1; F 1d6; MV 27 (9) m, planando 45 (15) m; TS G3+2; ML 7; AM L; PX 35 ognuno.

Guardie del corpo (7): CA 6; DV 2; pf 9; THAC0 18; N° ATT 1; F 1d6; MV 27 (9) m, planando 45 (15) m; TS G2+2; ML 7; AM L; PX 20 ognuno.

Maschio adulto (11) e Compagne (19): CA 7; DV 1-1; pf 4; THAC0 19; N° ATT 1; F 1d6; MV 27 (9) m, planando 45 (15) m; TS G1+2; ML 7; AM L; PX 5 ognuno.

L'insediamento consiste in cinque piattaforme di legno costruite fra diversi grandi alberi. Ogni piattaforma è supportata dal basso da assi di legno e da una ragnatela di corde annodate.

Un numero di capanne, di varie dimensioni, sono costruite sulle piattaforme, eccetto una. La piattaforma è circondata da un corrimano. Le piattaforme sono collegate da una serie di ponti di corda per i giovani e gli infermi. Gli ospiti di solito dormono sulla piattaforma con una sola capanna.

In ognuna della 19 capanne, di solito c'è una famiglia di 4 fanaton; 2 adulti e 2 giovani.

I fanaton hanno un piccolo recinto di cavalli nascosto a 30 metri dal loro accampamento. I fanaton li venderanno ai personaggi a 100 mo ognuno, se domandato.

Il vice-comandante e i suoi seguaci hanno poco da offrire agli avventurieri eccetto delle razioni. Aiuteranno gli avventurieri Legali a viaggiare attraverso Gli Altopiani Proibiti e tenteranno di spingere il gruppo verso la città di Risilvar.

Nave Distrutta

Se i personaggi seguono il fiume fino alla fine, scopriranno un canyon desertico desolato ed asciutto scavato dall'erosione del fiume che una volta arrivava fino a qui. Se i personaggi desiderano proseguire oltre, dovranno camminare o cavalcare sulle loro montature attraverso questo canyon.. Dopo 6,5 km all'interno del canyon troveranno una nave abbandonata.

A 6 metri al di sopra del suolo della vallata, su un stretta cengia, giace un guazzabuglio assi di legno incurvato e grosse travi. L'area è chiazata da grandi impronte di leone.

Il legname sono i resti distrutti di una grande vascello a vela che apparteneva a Akobaan il mercante d'oro. Il suo scafo fu schiantato contro le sponde del fiume da un'isola galleggiante. La nave affondò praticamente intatta con l'equipaggio e il carico di merce ancora a bordo. A seguito di un terremoto, il fiume del corso cambio, lasciando la nave in alto ed all'asciutto.

Lo scafo è ora il covo di 4 dragonne. Uno dei dragonne sorge la grande testa da leone da dietro la prua della nave quando i personaggi si trovano a 36 metri di distanza. Quando i personaggi si avvicinano a meno di 36 metri dal dragonne. Un round dopo, appare la testa di un altro dragonne da dietro la poppa della nave. Un round dopo, i due attaccano e altre due compaiono al loro posto. Un round dopo ancora tutti i dragonne ruggiscono simultaneamente.

Dragonne (4): CA 3; DV 8+1; pf 64, 56, 48, 40; THAC0 11; N° ATT. 2 artigli/1 morso o ruggito; F 1d6/1d6/4d6 o ruggito; MV 45 (15) m; TS G8; ML 8; AM N; PX 1.200 ognuno.

La stiva della nave contiene sia gli oggetti del carico sia il tesoro dei dragonne. Il tesoro comprende 10 punte di freccia d'argento del valore di 4gp ognuna, una lama di pugnale d'argento del valore di 27 mo, 3.600 mr, 5.300 ma, 2.500 me, 1.250 mo, un topazio del valore di 500 mo, quattro collane con gioielli del valore di 800 mo ognuna e una scatola di bronzo chiusa a chiave sigillata con la cerca. La scatola vale 10 0 mr.

All'interno della scatola c'è il giornale di bordo conservato del mercante Akobaan. Il giornale di bordo contiene una mappa di Bayou. Il centro dell'area è segnata con la parola "tes."

14. Città Perduta di Risilvar

A. Arco

Una pietra scolpita ad arco alta 6 metri sovrasta una strada larga 4,5 metri. Un cancello chiuso e verdastro, che si apre nel mezzo, blocca quest'arco. Le ante del cancello sono composte da barre di metallo fra il quale una creatura della taglia di un uomo non è in grado di passare. I cardini del cancello sono attaccati saldamente alla roccia ad entrambe i lati dell'arco.

La serratura può essere scassinata per poi aprire il pesante cancello, ma non accade nulla di particolare. Le sbarre possono essere piegate da un personaggio con forza 17 o più fino a permettere il passaggio. Se i cardini vengono staccati dalla pietra, o se lo strato di corrosione viene grattato via dal cancello con la forza, appare un metallo color del rame. Ogni anta del cancello è fatta di rame puro, pesa 550 kg e il suo valore è di 11.000 mr.

B. Colonna d Mattoni

Ci sono due colonne di mattoni indicate con B1 e B2.

Queste colonne di mattoni alte 9 metri sorreggono un'immobile figura di taglia umana che sta sulla cima. Una volta c'erano degli appigli disposti a spirale lungo tutta l'altezza delle colonne.

Gli appigli permisero all'antico costruttore di fare la manutenzione della statua dell'eroe posta in cima. Se i personaggi tentano di scalare il piedistallo, devono superare una prova di scalata eseguendo una prova di Destrezza. Tira 1d20. Se il risultato è inferiore o uguale alla Destrezza del personaggio, egli scala la colonna senza problemi. Se il risultato è superiore della Destrezza del personaggio, egli cade per 4,5 metri sulla strada lastricata.

Vi sentite osservati. All'improvviso, le braccia della figura sulla cima del piedistallo cominciano a muoversi.

Incantatore: CA 9; DV 5; pf 13; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d4 per pugnale; MV 36 (12) m; TS M5; ML 9; AM C; PX 175.

Incantesimi: *dardo incantato, scudo magnetico; individuazione dell'invisibile, levitazione; palla di fuoco*

Quando i personaggi si trovano a 6 metri dall'incantatore, gli lancerà contro l'incantesimo *palla di fuoco*. Quando i personaggi si trovano a 3 metri, userà *dardo incantato*. Se i personaggi arrivano a 1,5 metri, lancerà *levitazione* su sé stesso e si eleverà al di sopra della zona.

C. Piedistallo di Pietra

Ci sono due piedistalli di pietra indicate con C1 e C2.

Questo piedistallo di pietra circolare alto 6 metri sorregge un'immobile figura di taglia umana che sta in cima alla lastra piatta. Il piedistallo è di pietra levigata e non ha appiglia. All'improvviso, le braccia della figura sul piedistallo cominciano a muoversi.

La figura è un fattucchiere a guardia dell'area. Non ha tesoro personale.

Fattucchiere: CA 9; DV 6; pf 15; THAC0 17; N° ATT. 1; F 1d4 per pugnale; MV 36 (12) m; TS M6; ML 10; AM C; PX 275.

Incantesimi: *charme, lettura del magico, sonno; individuazione dell'invisibile, invisibilità; fulmine magico, volare*

Quando i personaggi si trovano a 6 metri dal piedistallo, il fattucchiere lancerà contro di loro l'incantesimo *fulmine magico*. Quando i personaggi iniziano ad attaccare, userà l'incantesimo *volare* su di sé e vola in cima al tempio o su un'altra colonna per continuare la battaglia.

D. Edifici non Danneggiati

Ci sono sei edifici non danneggiati. Una struttura è vuota (a scelta del DM).

Alcuni degli edifici della città sono scampati alla devastazione. Queste strutture di mattoni hanno i muri ed il soffitto intatti. Non è rimasta nessuna delle porte di legno.

E. Muro di Teschi

Questo muro non è fatto di mattoni. Migliaia di teschi umani sono stati impilati e tenuti insieme con malta a formare una parete di 3 metri. All'improvviso, una nebbia multicolore si solleva dalla cima del muro. A fluttuare all'interno della nebbia c'è un teschio umano di taglia gigante. Attorno ad ognuna delle estremità del muro quattro scheletri attaccano con lance.

I teschi nel muro sono dei guerrieri catturati che furono sacrificati nella piramide del tempio.

La creatura è un sacrol, a guardia dei gradini della scala della piramide. Rimane a 4,5 metri al di sopra del terreno finché tutti gli scheletri sotto il suo controllo non vengono distrutti. Se questo accade, il sacrol discende e attacca il personaggio più vicino. Gli scheletri di guerrieri morti come schiavi.

Sacrol*:** CA 5; DV 8; pf 48; THAC0 12; N° ATT. 1 tocco/1 soffocamento (x2); F risucchio di energia/2d8; MV 54 (18) m; TS G8; ML 12; AM C; PX 2.300.

Scheletro (4): CA 7; DV 1; THAC0 19; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ognuno.

Quando si combatte con un sacrol sono necessarie armi magiche per ferirle.

La nebbia è il corpo del sacrol. Attacca con due estensioni di sé stesso simili a corde. Il sacrol è in grado di attaccare fino a due differenti attaccanti in 1 round, ma mai un bersaglio per più di una volta per round. Un colpo a segno risucchia 1 livello di esperienza, mentre la nebbia si avvolge attorno alla gola della vittima. Il soffocamento non risucchia livelli ulteriori, ma infligge 2d4 punti-ferita finché la vittima o il sacrol non muoiono. Il sacrol è colpito solo da armi magiche o d'argento. Un sacrol può creare e controllare non morti come un incantesimo *animazione dei morti*, controllando fino a 8 DV di creature. Questi non morti devono essere creature dello stesso tipo del sacrol, quando in vita. Il sacrol può essere scacciato da un chierico come se fosse uno spettro. Il sacrol parla il Comune ed il linguaggio del tipo di creatura che era in vita, Dravish. Se i personaggi domandano al sacrol cosa vuole, esso gli dice di lasciare la città immediatamente. Se abbandonano l'area della Mappa 4 del DM, il sacrol smette di attaccare. Né il sacrol né gli scheletri da lui controllati hanno tesori.

F. Gradini della Piramide

Una magnifica e quasi magica piramide d'oro si para davanti al vostro gruppo. Tranne che per le scale di pietra, l'intera struttura è formata da livelli d'oro che conducono ad un tempio scintillante sulla cima.

Ad ogni angolo di ognuno dei tre livelli si trova una statua di pietra di un antico guerriero. I livelli della piramide sono a 3 metri, 6 metri e 9 metri al di sopra del livello della strada.

I gradini della piramide sono tre livelli alti 3 metri ricoperti da vene d'oro. Una scalinata di pietra scala la piramide sul lato sud.

Come i personaggi raggiungono ogni livello della piramide, sia scalando i gradini sia discendendo la scalinata, le 4 statue di pietra del livello si girano per attaccare. Sono in effetti delle statue animate di pietra a guardia del tempio. Le statue non hanno tesori.

Statua animata, pietra (12): CA 4; DV 5*; pf 32 ognuna; THAC0 15; N° ATT. 2; F 2d6/2d6; MV 18 (6) m; TS G5; ML 11; AM C; PX 300 ognuno.



G. Cima della Piramide

La cima piatta della piramide si trova a 12 metri dal livello della strada. Una costruzione in pietra lavorata ornamentale si trova al centro della cima della piramide, la porta si affaccia sulla scalinata verso sud. Quattro statue di metallo arrugginite raffiguranti antichi guerrieri si trovano agli angoli della cima della piramide.

Quando i personaggi raggiungono la cima della piramide, le quattro statue arrugginite si girano per attaccare. Sono in effetti delle statue animate di ferro a guardai del tempio. Le statue non hanno tesori.

Statua animata, ferro (4): CA 2; DV 4*; pf 32, 28, 24, 20; THAC0 16; N° ATT. 2; F 1d8/1d8 + speciale; MV 9 (3) m; TS G4; ML 11; AM N; PX 125 ognuno.

H. Tempio

In cima alla piramide si trova una costruzione di pietra lavorata. Sulla facciata della costruzione rivolta verso la scalinata c'è una porta aperta. All'interno della struttura c'è un tavolo di pietra e due statue d'oro alte 90 cm.

Il tavolo di pietra è il posto dove giace una ruota nera di ossidiana. La ruota è formata da sei pezzi a forma di spicchi. Questo artefatto del diametro di 90 cm è la Ruota dei Viaggi Infiniti. Chiunque si trovi sulla ruota e desidera di viaggiare in un altro luogo che ha già visitato in precedenza, è istantaneamente trasportato là. La ruota resta sul luogo e non viaggia con chi la usa. Il corretto uso dell'apparato deve essere scoperto tramite sperimentazione.

Le statue, del valore di 200 mo ognuno, sono fatte d'oro mischiato insieme ad un altro metallo.

Se i personaggi vogliono restare a rimuovere le vene d'oro dalla pietra, ci vogliono due mesi rimuovere tutto l'oro dalla piramide. Riusciranno a togliere solo 200 mo di valore in oro.

15. Complesso di Uomini Cayma

La vegetazione della palude si apre in una ampia radura ricoperta da un'era verde e fitta. Uno spazio libero di terra, libero dall'erba, giace al centro della radura. Nel mezzo della zona spoglia c'è un piccolo ed inusuale complesso. Pantano impaccato e canne intrecciate formano le pareti alte 1 metro di questo complesso con due ingressi di vanne intrecciate. Al di là delle mura ci sono sei montagnole di terra alte 1,2 metri. Molte aperture alte 30 cm sono inserite in queste montagnole.

Un piccolo gruppo di creature alte tra i 20 e 30 cm si trova nella radura. Le creature sembrano piccoli uomini lucertola. Alcuni portano armi e indossano copricapi di osso o di piume.

Questo complesso è un villaggio di cayma. I giocatori dovrebbero riconoscere il luogo dalla loro mappa dell'area sotto forma di schizzo che indica che il tesoro si trova in questa locazione. Nascosto all'interno del labirinto di tunnel c'è il tesoro custodito dai cayma- pepite d'oro e pepite di oro degli stolti

(pirite). L'oro e l'oro degli stolti sono indistinguibili per i cayma e i personaggi. Delle 60 pepite che i personaggi possono trovare, solo 12 sono di ro vero. Le 12 pepite d'oro valgono solo 30 mo ognuna.

Quando i cayma individuano per la prima volta i personaggi, dieci di loro sciameranno verso il complesso di mura. Ognuno di loro porta 3 piccoli giavellotti e piccoli pugnali di osso. Cominceranno a sibillare e schioccare la bocca in direzione dei personaggi. Se i personaggi fermano la loro avanzata o non fanno mosse minacciose, i cayma non attaccano.

Se i personaggi attaccano i cayma, le minuscole creature scaglieranno i loro giavellotti in una volta contro due personaggi. Continueranno questo attacco finché i personaggi o non se ne vanno o non raggiungono il complesso. Ad ogni turno, 5 cayma armati arriveranno al muro per aiutare la difesa. Non più di 20 cayma combatteranno sul muro nello stesso momento.

Cayma (30): CA 7; DV 2; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 1 morso o arma; F 1d4 (morso) o 1d6 (giavellotto) o 1d3 (pugnale); MV 27 (9) m; TS G2; ML 8; AM N; PX 20 ognuno.

Se i personaggi raggiungono il muro, i cayma eseguono un'ordinata ritirata verso le montagnole. Mentre si gettano nelle aperture, i cayma sparano a zero sui personaggi-scagliando giavellotti, accucciandosi fuori vista per poi riapparire da un'apertura differente. Le montagnole dei cayma sono un labirinto di piccoli tunnel larghi 30 cm e stanze alte 60 cm. E' possibile sigillare tutte le aperture delle montagnole.

Se i personaggi non attaccano e continuano a osservare il cayma, lo sciamano delle creature apparirà alla fine sul muro. Questo sciamano parla un Comune molto stentato. Usa frasi molto semplici in questa conversazione, forzando i personaggi ad usare i gesti ogni tanto. Lo sciamano vuole sapere cosa i personaggi vogliono da loro. Se i personaggi chiedono cibo, i cayma gli porteranno vermi e lumache. I cayma vedranno metà delle loro armi al doppio del prezzo normale, ma saranno d'aiuto ai personaggi con poco altro. I cayma sanno poco del mondo al di là de Il Bayou.

Cayma sciamano: CA 6; DV 6; pf 27; THAC0 14; N° ATT. 1 morso o arma; F 1d4 (morso) o 1d6 (giavellotto) o 1d3 (pugnale); MV 27 (9) m; TS G6; ML 9; AM N; PX 275.

16. Avamposto Vistamare

Tre piccole navi giacciono ancorate in questa baia. In lontananza potete vedere un avamposto appena fuori dalla costa.

Se i personaggi indagano prima sulle navi, non vi troveranno né nativi né chierici. Dodici barili di pepite e polvere d'oro sono immagazzinati in ognuna delle navi. I barili di oro valgono 210 mo ognuno.

Quando i personaggi si avvicinano all'avamposto, vedranno sottili scie di fumo salire dall'interno delle mura. Se esplorano l'avamposto da più vicino, scopriranno che stato dato alle fiamme. Non c'è nulla di recuperabile dalle costruzioni.

Appendici: Avamposti Clericali

Orari e Cariche degli Avamposti

Ogni avamposto segue una precisa pianificazione dei tempi di sonno, adorazione e lavoro. Da 1 a 4 minuti prima di ogni periodo di adorazione, i chierici si radunano nel tempio dell'avamposto. Qualche volta i chierici sono dispensati dall'adorazione per particolari studi, lavoro o punizione. Qualsiasi eccezione alla tabella seguente può avvenire se ci sono degli ospiti inaspettati

Tabella 1	
ORARI DELL'AVAMPOSTO	
Orario	Attività
Mezzanotte	Adorazione nel tempio
1:00	Ritorno a letto
6:00	Adorazione nel tempio
6:30	Colazione
7:00	Lavoro
11:00	Adorazione nel tempio
12:00	Pranzo
12:30	Siesta
13:00	Adorazione nel tempio
13:30	Lavoro
17:30	Adorazione nel tempio
18:00	Cena
19:00	Adorazione nel tempio
20:30	A dormire

Tabella 2			
CARICHE NELL'AVAMPOSTO			
Carica Ufficiale	Titolo	Incantesimi	
		Livello	Conosciuti
Priore	Patriarca	9	1-11
Vice-Priore, Economo	Lama	8	1-9
Ostiere, Cantiniere	Vescovo	7	1-7
Elemosiniere, Ciambellano	Anziano	6	1-5
Sacrista, Deputato	Curato	5	1-4
Decano dell'Ordine, Precettore	Vicario	4	1-3
Conviviere, Assistente, Cancelliere, Vice-Sacrista	Sacerdote	3	1-2
Segretario, Garante	Adepto	2	1
Novizio	Accolito	1	Nessuno

Incantesimi e Statistiche dei Chierici

La Confraternita dell'Ordine richiede ai suoi membri la memorizzazione di certi incantesimi in un particolare ordine. Solo il Priore conosce tutti gli 11 incantesimi. I Novizi non hanno imparato incantesimi.

Tabella 3	
INCANTESIMI CONOSCIUTI	
Ordine di Incantesimo	Incantesimi Memorizzato
1	Livello 1: cura ferite leggere
2	Livello 1: luce magica
3	Livello 2: benedizione
4	Livello 3: blocca persona
5	Livello 3: luce persistente
6	Livello 1: protezione dal male
7	Livello 3: cura malattie
8	Livello 2: silenzio (raggio 5 m)
9	Livello 4: cura ferite gravi
10	Livello 3: scaccia maledizioni
11	Livello 4: protezione dal male (raggio 3 m)

Tutti i chierici della Confraternita dell'Ordine con lo stesso titolo hanno una delle seguenti statistiche e incantesimi elencati nella Tabella 3.

Patriarca: CA 9; C9; pf 52; THAC0 15; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C9; ML 11; AM L; PX 900.

Lama: CA 9; C8; pf 48; THAC0 17; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C8; ML 10; AM L; PX 650.

Vescovo: CA 9; C7; pf 45; THAC0 17; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C7; ML 9; AM L; PX 450.

Anziano: CA 9; C6; pf 41; THAC0 17; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C6; ML 8; AM L; PX 275.

Curato: CA 9; C5; pf 35; THAC0 17; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C5; ML 7; AM L; PX 175.

Vicario: CA 9; C4; pf 28; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C4; ML 6; AM L; PX 75.

Sacerdote: CA 9; C3; pf 21; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C3; ML 5; AM L; PX 35.

Adepto: CA 9; C2; pf 12; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C2; ML 4; AM L; PX 20.

Accolito: CA 9; C1; pf 6; THAC0 19; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS C1; ML 3; AM L; PX 10.

Algaserpente Gigante di Fiume

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	9 per peduncolo
Movimento:	0 m
Attacchi:	1 morso per peduncolo
Ferite:	2d6
N° di mostri:	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 9°
Morale:	12
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	900 per peduncolo

L'algaserpente gigante è una pianta carnivora che vive nelle paludi e nelle aree si acqua stagnante. Gran parte della pianta vive sott'acqua, radicata nel fondo della palude, ma ha 1d6 peduncoli che raggiungono la superficie. Questi peduncoli sono spessi e con le scaglie. Ognuno termina in una sacca digestiva che assomiglia ad una bocca coi denti. Da lontano i peduncoli assomigliano a dei serpenti giganti.

I peduncoli normalmente giacciono appena sotto il livello dell'acqua. Da lì, individuano le vibrazioni dovute al passaggio di creature, che poi attaccano. I peduncoli possono attaccare qualsiasi cosa si trovi a 6 metri di distanza dalla pianta. Quando un peduncolo perde tutti i suoi punti-ferita, è reciso. Quando tutti i peduncoli vengono recisi, la pianta non può più attaccare, ma la pianta in sé non è morta. Il solo modo per uccidere permanentemente un'algaserpente è di bruciarne le radici che si trovano sott'acqua. Un peduncolo reciso ricresce entro 6 mesi.

Ameba Gigante (X2)

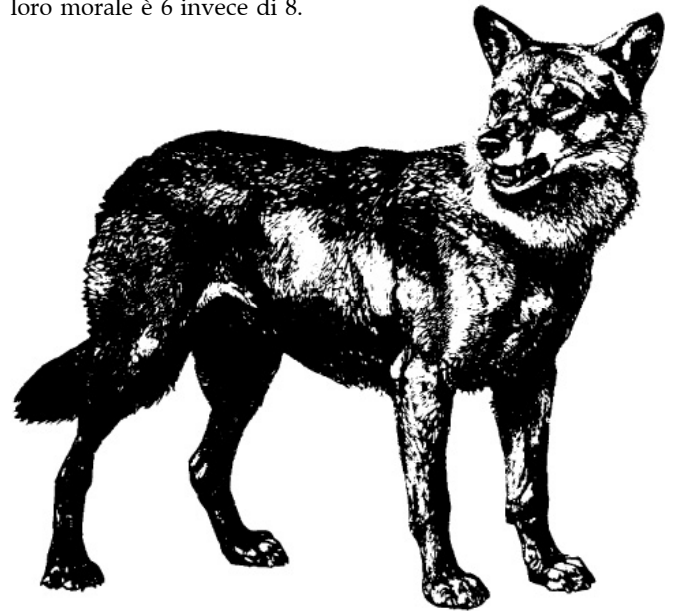
Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	10-15
Movimento:	9 m (3 m)
Attacchi:	1
Ferite:	2d6
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Guerriero 7°
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	900, 1.100 o 1.350

Le amebe giganti sono animali monocellulari del diametro di 9 metri. L'ameba è translucida, tranne che per il nucleo centrale, del diametro di 30 cm, che è di colore grigio. Se il nucleo è nascosto o mascherato, l'ameba è praticamente invisibile ed è in grado di attaccare con la sorpresa. Le amebe giganti attaccano prima avvolgendo la vittima e poi secernendo acido per digerirle.

Cane Comune

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	2+2
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d6
N° di mostri:	2-12 (3-18)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°
Morale:	6 o 8
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25

I cani sono carnivori e cacciano in branchi. Sebbene preferiscano le zone selvatiche, si possono trovare occasionalmente all'interno di caverne. Se si incontrano 3 cani o meno, o se il branco è ridotto a meno del 50% del suo numero originale, il loro morale è 6 invece di 8.



Cayma (AC2)

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	2
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	1 morso o arma
Ferite:	1d4 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (10-60)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°
Morale:	8
Tipo di tesori:	K
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20

I cayma sono piccoli rettili umanoidi intelligenti. Sono imparentati con gli uomini lucertola sebbene siano molto più piccoli (non più di 30 cm di altezza) e molto più intelligenti. I cayma fabbricano armi, costruiscono villaggi e svolgono le loro tradizioni. Alcuni indossano copricapi di osso o di piume. Possono parlare il Comune, la loro lingua, il linguaggio del

loro allineamento e talvolta il linguaggio di altre creature delle zone limitrofe. Non sono guerrafondai; di solito combattono solo per difesa, o per ottenere quanti necessario (territorio o risorse di cibo). Sono veloci ed astuti.

I cayma sanno di non essere adatti al combattimento; preferiscono fare attacchi rapidi per poi mettersi al riapri prima che i nemici possano rispondere.

Tutti i villaggi di cayma sono guidati da uno sciamano. Questi sciamani vivono più a lungo dei normali cayma. Quando è presente lo sciamano il morale di tutti i cayma è incrementato di 1.

Decapodo marino (B3)

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	4
Movimento:	9 m (3 m)
Attacchi:	10 tentacoli
Ferite:	1d6 ognuno
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	9
Tipo di tesori:	C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	75

Il decapodo marino ha i tentacoli marroni lunghi 3 metri e un corpo sferico (di 1,2 m di diametro) peloso e verde. La creatura ha una bocca orribile con denti lunghi e gialli e l' alito pestilenziale.

Dragonne

Classe dell'armatura:	3
Dadi-Vita:	8*
Movimento:	45 m (15 m)
Attacchi:	2 artigli/1 morso o ruggito
Ferite:	1d6/1d6/4d6 o ruggito
N° di mostri:	1 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 8°
Morale:	8
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	1.200

Il dragone ha la testa di un leone ed il corpo di un piccolo drago d'oro. Combatte con artigli e morso, ma l'arma più potente è il suo temibile ruggito.

Quando il dragone ruggisce, qualsiasi personaggio entro 36 metri deve superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago per non fuggire per 2 round. Il ruggito del dragone rende sorda qualsiasi creatura entro 9 metri. Le creature assordate subiscono una penalità di -2 sul rito per colpire per 2d6 round. I dragone possono ruggire 1 volta ogni 3 round. Chiunque si trovi entro 9 metri dal dragone dopo che ruggisce di nuovo non subisce alcuna penalità cumulativa al tiro per colpire, ma la durata dell'assordamento si prolunga in base al nuovo tiro dei 2d6 (se risulta superiore a quello precedente). Il dragone non può mordere durante il round in cui ruggisce.

Fiore di Loto Ambrato

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	½
Movimento:	0 m
Attacchi:	1 spruzzo
Ferite:	Nessuna
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	6

I fiori di loto ambrato assomigliano a dei grossi gigli d'acqua delle dimensioni di un girasole. Quando una creatura si avvicina entro 3 metri, i petali si aprono e spruzzano una nuvola di polline di 12 metri di lato. Qualsiasi individuo all'interno dell'area deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non cadere addormentato per 4d4 turni. I fiori possono spruzzare un nuovo getto di polline ogni 3d4 round.

Lupin (X2)

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	2
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	1d8
N° di mostri:	2-12 (5-40)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	8
Tipo di tesori:	C
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	20

I lupin sono umanoidi simili a cani. Hanno il corpo simile ad un umano, ma coperto di pelliccia e la testa canina. Odiano i lupi mannari e li attaccano a vista (riconoscono un lupo mannaro anche nella sua forma umana). I lupin hanno una società tribale il cui sovrano ha un titolo ereditario. I lupin si alleano spesso con gli umani. In combattimento, talvolta cavalcano lupi neri addomesticati, attaccando con una lancia da cavaliere adatta alla carica.

Pagano (X2)

Classe dell'armatura:	6
Dadi-Vita:	1
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	1d6
N° di mostri:	0 (3-30)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°
Morale:	8
Tipo di tesori:	A
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	10

I pagani adorano gli dei e le dee della natura. Seguono gli insegnamenti di un certo druido, un chierico delle divinità della

natura. I pagani praticano sacrifici stagionali con i quali credono di mantenere i cicli dell'anno. A volte praticano sacrifici umani. I personaggi catturati in battaglia con i pagani verranno usati come sacrifici umani. Svolgono le loro cerimonie in radure fra le foreste o in grotte. I pagani formano generalmente società tribali. Non vengono incontrati in città, paesi o villaggi.

Rampicante Strangolatore

Classe dell'armatura:	9
Dadi-Vita:	1 ogni 10 dmq
Movimento:	0 m
Attacchi:	1
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	10

Vedi la sezione **Serpenti fra gli Alberi** per una descrizione del rampicante strangolatore.

Sacrol*

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	8
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 tocco/1 soffocamento(x2)
Ferite:	risucchio d'energia/2d4
N° di mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 8°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1.200

Vedi la sezione **Città Perduta di Risilvar** per una descrizione di questo mostro.

Testugo

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	3
Movimento:	9 m (3 m)
Nuotando:	54 m (18 m)
Attacchi:	2 artigli/1 becco o arma
Ferite:	1d6/1d6/2d4 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (1-20)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	9
Tipo di tesori:	T
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	35

I testugo sono caotici abitanti di acqua salata. I testugo adulti sono alti 1,8 metri. Usando le mani ed i piedi palmati, i testugo sono in grado di trattenere il fiato fino a 10 turni. Quando forzati al combattimento preferiscono archi lunghi con singola

freccia. E' comune per questi massicci carnivori del peso di 500 kg nuotare per centinaia di km tra le zone dove si nutrono e quelle della deposizione delle uova.

Tortugo

Classe dell'armatura:	3
Dadi-Vita:	4
Movimento:	9 m (3 m)
Attacchi:	2 artigli/1 becco o arma
Ferite:	1d4/1d4/1d6 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (1-6)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	11
Tipo di tesori:	V
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	75

I tortugo sono abitanti terrestri legali. I tortugo adulti sono alti 1,8 metri. Sebbene non siano nuotatori, i tortugo possono galleggiare e possono trattenere il fiato fino a 10 turni. Quando forzati a combattere preferiscono le balestre leggere con singolo quadrello. E' comune per questi vegetariani del peso di 250 kg vivere in solitudine eccetto che per mezzo anno prima della deposizione delle uova, quando si radunano. Per viaggiare rapidamente gli piace molto usare i carri trainati da cavalli.



Appendici: Incontri Casuali

Incontri in Mare Aperto

1. Una grande nave all'orizzonte veleggia verso il vostro vascello. Non è visibile equipaggio, ma la nave è in buone condizioni. In cima all'albero maestro ondeggia una bandiera di una delle Gilde di Minrothad.

Il vascello è una nave fantasma. Segue i personaggi finché non si fermano. Poi cercherà di arrivare a fianco. Il momento in cui un personaggio abborda il vascello, 30 scheletri marinai scendono da sotto il ponte armati di spade. Se nessuno abborda la nave fantasma o se gli scheletri vengono sconfitti, la nave svanisce dopo 10 round.

Scheletro (10): CA 7; DV 1; pf 4 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ognuno.

2. Una grande massa bitorzoluta di sostanza grigia e cerosa fluttua su un pezzo di legno alla deriva. Sembra come ambra di colore grigio.

La sostanza è ambra grigia, un materiale che si forma negli intestini del capodogli. Questo bitorzolo pesa quanto 1d20 mo, ma vale 10 volte tanto per i profumieri o gli alchimisti.

3. Vedete alla deriva ciò che resta di una polena di una nave, è alta 90 cm. La figura intagliata nel legno è quella di una donna.

La polena è in realtà un golem di legno proveniente da un relitto di una nave di un mago.

Golem di legno: CA 7; DV 2+2*; pf 11; THAC0 __; N° ATT. 1 pugno; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G1; ML 12; AM N; PX 35.

4. I corpi di un mercante ben vestito e di cinque marinai sfilano alla deriva accanto alla nave.

Se recuperati, il corpo del mercante ha un borsello contenente 10 pepite d'oro del valore di 10 mo ognuna e una perla del valore di 500 mo. I corpi dei 5 marinai non hanno tesoro, ma attaccano una volta portati a bordo.

Presenza (5): CA 5; DV 3*; pf 11; THAC0 __; N° ATT. 1; F risucchio di energia; MV 27 (9) m; TS G3; ML 12; AM C; PX 50 ognuno.

5. I pesci, probabilmente impauriti da qualcosa nell'acqua, cominciano a saltare sul ponte del vostro vascello.

I 2d6 pesci sono commestibili e valgono come una razione normale al pezzo. Qualsiasi cosa li stia inseguendo se ne sta nascosto, ma collide con frastuono contro lo scafo del vascello senza però causare danni.

6. Un scialuppa vuota a vela spiegata vi passa accanto. Riconoscete l'abile mano dei mastri costruttori di navi dell'Impero di Thyatis.

La scialuppa ben costruita può sopportare 15 punti danno. Contiene 10 razioni speciali.

7. Accanto a voi fluttua una canoa indigena sporca di sangue.

La canoa è in buone condizioni e può imbarcare una persona e 1.000 mo di peso in carico.

8. Una donna su una zattera di travi vi fa dei segnali, ma non fa voce. Si tiene la gola e fa cenno di essere assetata.

E' in realtà uno zombi, mandato alla deriva dagli indigeni terrorizzati. Se gli viene dato un contenitore per l'acqua, la ingolla, ma rifiuta di parlare.

Incontri sul Fiume

1. Davanti a voi fluttua un grande tronco.

Se i personaggi non cambiano il corso del loro vascello, il tronco colpisce lo scafo, causando 1d10 punti danno. Se il tronco colpisce un personaggio nell'acqua, causa 1d20 punti-ferita. C'è il 50% di probabilità che una canoa, scialuppa, zattera o barchetta a vela venga rovesciata.

2. Alcuni legni galleggiano nella corrente, distanti, lungo il fiume.

Il legname sostiene una rete da pesca indigena. La rete contiene 2d20 pesci che valgono una razione normale ognuno.

3. Sentite lo starnazzare di papere. Sull'acqua davanti a voi c'è uno stormo di uccelli fluviali.

Gli uccelli sono addomesticati e sono facilmente catturabili con una rete o a mani nude. Ci sono 5d20 papere del valore di 1 razione normale ognuna.

4. Davanti a voi, un getto d'acqua dolce emerge dalle profondità.

L'acqua sta fluendo da una sorgente sommersa. Se i personaggi non cambiano la rotta del loro vascello, colpiscono la sorgente. C'è il 50% che una canoa, una scialuppa, una zattera o una barchetta a vela venga capovolta.

5. Più avanti, dell'acqua scura emerge dalle profondità.

L'acqua sta fluendo sopra un banco di sabbia sommerso. Se i personaggi non cambiano rotta, colpiranno il banco di sabbia, causando 1d10 punti danno. Il vascello si incaglia e rimane incastrato per almeno 1d6 turni a meno che i personaggi non lo spingano o tirino fuori dal banco di sabbia. C'è il 50% di

probabilità che una canoa, una scialuppa, una zattera o una barchetta a vela si capovolga.

6. Sulla nave discende una nuvola di zanzare, attaccando le pelli esposte del gruppo.

Ogni personaggio deve superare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte per non essere spinto a gettarsi in acqua nel tentativo di fuggire dagli insetti. Il fuoco, il fumo, il ghiaccio, il freddo o il gas, farà allontanare le zanzare. Se la nuvola non viene allontanata, ogni personaggio deve superare una prova di Costituzione per non essere infettato dalla malaria. La sfortunata vittima infetta comincia a soffrire ciclicamente di brividi, febbre e sudorazione dopo 1d4 giorni. I sintomi durano 1d8 giorni e causano 1d4 punti-ferita al giorno.

7. Una zattera grande 9x12 metri è attraccata alla riva di babordo. Sembra abbandonata.

La zattera ha una capacità di 120.000 monete, 60 punti scafo e una Classe d'Armatatura di 9. Può essere smantellata e venduta come legname (valore ricavabile 3.000 mo).

8. Qualcosa di grande e verde scuro si getta rumorosamente nel fiume dalla riva.

Qualsiasi cosa sia, arriva fino a 3 metri in superficie una volta ogni 10 round, ma non causa danni.

Appendici: Personaggi Pre-Generati

Aber Kadra Fattucchiere del 6° livello

Forza 7 Destrezza 12
Intelligenza 15 Costituzione 9
Saggezza 11 Carisma 10

Classe d'Armatura 8 punti-ferita 13

Bonus e penalità: Tiri per Colpire -1, Ferite -1, Tiri-Salvezza +1

Armi: pugnale +1, bacchetta del freddo

Armatura: anello di protezione +1

Oggetti Magici: bacchetta dell'individuazione del magico (10 cariche)

Incantesimi:

Primo Livello: charme, individuazione del magico

Secondo Livello: ESP, ragnatela

Terzo Livello: palla di fuoco, volare

Kantik il Vescovo Vescovo di 7° livello

Forza 13 Destrezza 8
Intelligenza 9 Costituzione 10
Saggezza 14 Carisma 11

Classe d'Armatura 2 punti-ferita 23

Bonus e penalità: Tiri per Colpire +1, Ferite +1, tiri-salvezza +1, Armi da lancio -1

Armi: mazza +1, cinque fiale di acqua santa, simbolo sacro

Armatura: corazza di piastre e scudo

Oggetti Magici: bastone guaritore

Incantesimi:

Primo Livello: cura ferite leggere, individuazione del magico, luce magica

Secondo Livello: scopritrappole, silenzio (raggio 5 m)

Terzo Livello: cura malattie, incantesimo del colpire

Bjorn Tofyte Nano Mirmidone del 6° livello

Forza 16 Destrezza 10
Intelligenza 7 Costituzione 14
Saggezza 9 Carisma 8

Classe d'Armatura 2 punti-ferita 40

Bonus e penalità: Tiri per Colpire +2, Ferite +2

Armi: martello da guerra +1, spada, pugnale

Armatura: corazza di piastre e scudo

Oggetti Magici: corda magica

Khan Harlan Mirmidone del 6° livello

Forza 14 Destrezza 11
Intelligenza 10 Costituzione 9
Saggezza 9 Carisma 12

Classe d'Armatura 4 punti-ferita 30

Bonus e penalità: Tiri per Colpire +1, Ferite +1

Armi: martello da guerra +2, accetta, pugnale

Armatura: corazza di maglia e scudo

Oggetti Magici: pozione di crescita

Leif Folitum Elfo Schermidore Incantatore del 5° livello

Forza 13 Destrezza 14
Intelligenza 12 Costituzione 9
Saggezza 8 Carisma 11

Classe d'Armatura 2 punti-ferita 18

Bonus e penalità: Tiri per Colpire +1, Ferite +1, Armi da lancio +1

Armi: spada +1, pugnale, arco con 20 frecce

Armatura: corazza di maglia e scudo

Oggetti Magici: mantello elfico

Incantesimi:

Primo Livello: dardo incantato, sonno

Secondo Livello: invisibilità, scassinare

Terzo Livello: velocità

Luki Ditoleggero Tagliaborse del 5° livello

Forza 10 Destrezza 15
Intelligenza 11 Costituzione 10
Saggezza 8 Carisma 10

Classe d'Armatura 6 punti-ferita 12

Bonus e penalità: Armi da lancio +1

Armi: pugnale +2, spada

Armatura: corazza di cuoio

Abilità da Ladro:

Scassinare Serrature	35%	Muoversi in Silenzio	40%
Scoprire Trappole	30%	Nascondersi nelle Ombre	30%
Rimuovere Trappole	30%	Svuotare Tasche	40%
Scalare Pareti	91%	Sentire Rumori	30%



Aventura Livello Expert

La Costa Selvaggia

di Merle e Jackie Rasmussen e Anne C. Gray

Traduzione: Stefano Mattioli

Cosa vi ha spinto ad avventurarvi così profondamente nelle terre inesplorate, attraverso le acque oscure, che circondano La Costa Selvaggia? Avventura? Il sincero desiderio di aiutare il prossimo? O la semplice cupidigia?

I membri della Gilda dei Cartografi raccontano di città perdute e tesori nascosti. I marinai raccontano di bestie minacciose e cannibali nell'occidente. Parlano di selvaggi lungo le coste che usano pesi d'oro come pesi per la pesca. Dicono anche di grandi cumuli d'oro che si raccolgono alle foci dei fiumi.

Dovete decidere ciò che vi alletta di più; la sicurezza di Slogovich o lo scintillio dell'oro lungo La Costa Selvaggia.

Questa avventura include una mappa che espande il mondo campagna di D&D® ed una speciale sezione estesa dei mostri.

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Base ed Expert prodotte dalla TSR, Inc. Devi possedere questo materiale per giocare questa avventura.