

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



Il Faro di Baltron

di Philip Meyers

Traduzione: Stefano Mattioli



Il Faro di Baltron

Crediti	1
Note per il Dungeon Master	2
Prima dell'Avventura	2
Background	2
Incontri	2
Preparazione dell'Avventura	2
Prologo	3
Inizio	4
La Palude	5
Area Esterna	6
La Portineria	9
Il Possedimento	12
Il Sotterraneo: Livello Uno	19
Il Sotterraneo: Livello Due	22
Epilogo	30
Incontri Casuali	31
Nuovi Mostri	33
Aculeato	33
Algoide	34
Apparizione	35
Drago Orientale (Pan Lung)	36
Meazel	37
Vafic	38
Vitriolus	39
Tanar'ri, demone vero (tipo I, Vrock)	40
Tanar'ri, demone vero (tipo II, Hezrou)	41
Personaggi Pregenerati	42

Crediti

Design: Frank Mentzer

Editing: Frank Mentzer e Barbara Deer

Grafica di Copertina: Larry Elmore

Illustrazioni: James Rosolf

Cartografia: David C. Sutherland III

Tipografia: Betty Elmore e Kim Lindau

Rigraziamenti Speciali: Steve Bill

Traduzione: Stefano Mattioli

Advanced Dungeons & Dragons, AD&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.

Prima dell'Avventura

Il *Faro di Baltron* è pensata per essere giocata da 5-10 giocatori dal 4° all'8° livello d'esperienza. Il gruppo dovrebbe includere diversi guerrieri forti, almeno un esperto di magia di 5° livello o più, e uno o due elfi. Viene fornito un gruppo di avventurieri pregenerati per usarli se necessari. Come Dungeon Master (DM), puoi usare il *Faro di Baltron* in qualsiasi mondo campagna di tua scelta.

Leggi l'avventura attentamente prima di presentarla ai giocatori. Studia le mappe mentre leggi la descrizione delle aree. Gli incontri importanti sono indicati da numeri sulle mappe che coincidono con la descrizione numerata delle aree. Leggi i riquadri ai giocatori. Non leggere le informazioni non nei riquadri ad alta voce; servono ad aiutarti a guidare i giocatori attraverso l'avventura. Dovrai decidere quanto delle informazioni non nei riquadri rivelare ai giocatori, e quando.

Note del Traduttore: Nel caso si volesse usare questo modulo nell'ambientazione Mystara, si consiglia di ambientarla nella palude di Malpheggi. Prendendo come base la mappa dettagliata di Malpheggi disegnata da Mike Phillips pubblicata sul sito non ufficiale Vault of Pandius (datata 21 Ottobre 2009, il cui link è http://pandius.com/m_malphps.html), il villaggio di Labalna può essere sostituito da Lockport, localizzato poco sopra Athenos, ma non indicato nelle mappe meno dettagliate; il luogo della torre dovrebbe essere nelle vicinanze di zone abitate dagli uomini lucertola. Indicherò fra parentesi quadre le informazioni da cambiare per l'ambientazione in Mystara.

Background

Un avviso inoltrato in maniera insolita attira i personaggi da un saggio anomalo chiamato Demetrios. Egli necessita di un raro componente per creare una pozione nuova ma di cui c'è disperato bisogno. Per compiere quest'impresa, comunque, il gruppo deve prima andare alle rovine di un castello nel mezzo di una grande palude, e lì trovare una sostanza conosciuta col nome di "fiamma nera."

Si dice che un esperto di magia del 16° livello chiamato Baltron si sia recato in questa torre deserta un anno fa, e l'abbia dichiarata come propria. Dopo aver avuto ragione delle creature che infestavano il luogo, si preparò per l'evocazione del leggendario Nakimas, il grande spirito elementare della palude. L'incantesimo fallì disastrosamente, distruggendo Baltron e parte del possedimento e delle difese esterne. Dai resti del laboratorio di Baltron ora brilla una potente luce verde, un impressionante memento del suo fallimento. Questa luce è ora oggetto di venerazione per gli abitanti della palude, compresi diverse centinaia di uomini lucertola.

Qualcuno non tiene l'aereo segnale in tale considerazione. La torre è attualmente abitata da Leptor, un esperto di magia malvagio dell'8° livello, il precedente apprendista di Baltron. Quando il segnale comparve, Leptor seppe che qualche potente tipo di magia aveva fallito e cominciò subito il pericoloso viaggio attraverso la palude. Non era motivato da amore per il suo maestro e nemmeno dal desiderio di correre in suo aiuto. Si diceva che Baltron fosse deceduto, e Leptor era ansioso di recuperare i resti di potenti magie negatigli dal suo maestro assieme al non insignificante tesoro di Baltron.

Leptor è accompagnato dalla sua assistente, Virna. Per sicurezza, Leptor ha assoldato i servizi di un rinnegato Antarcus

(una volta un ranger) e dei suoi seguaci, usando quei pochi fondi come pagamento anticipato e sperando di trovare tesori sufficienti nel possedimento per terminare di pagare i debiti. Sfortunatamente Leptor non ha avuto successo nel trovare il tesoro segreto di Baltron, e la pazienza di Antarcus si sta assottigliando.

Il tentativo di Leptor di aver ragione dei molti fastidiosi residenti del possedimento non ha avuto ugual successo di quello di Baltron. Leptor detiene una piccola sezione del luogo, e i mostri che hanno invaso il resto serve a isolarlo da Antarcus e la sua banda, che usano la portineria come base per le operazioni. Questi mercenari sono riluttanti a lasciare il luogo senza il pagamento, così permettono a Leptor di continuare le sue ricerche nella torre. Ma si assicurano anche che egli non se ne vada.

Incontri

Quando il gruppo si avvicina al possedimento riferisciti alla Mappa 1 (panoramica dell'Area). Come i personaggi si avvicinano ad un'area numerata, descrivila usando la mappa e le informazioni fornite nel testo.

Quando il gruppo si trova nell'area della Mappa 1, tira 1d6 ogni 3 turni per controllare incontri casuali. Se il risultato è di 1 o 2, tira il d% e fai riferimento alla Tabella 3 (pagina 31) per determinare il tipo di creature. Fai un controllo extra per ogni turno nel quale il gruppo produce forti rumori inusuali (compresi i suoni di combattimento).

Gli incontri non casuali nelle aree esterne e nel cortile del possedimento hanno il prefisso "A". Le aree all'interno della portineria (A9) sono descritte nei dettagli, ognuna con il prefisso "G", e sono illustrati sulla Mappa 2. Gli incontri restanti nel possedimento stesso e i due sotterranei inferiori non hanno lettere come prefisso, sono tutti numerati in ordine sequenziale. Sono illustrati sulle Mappe 3, 4 e 5.

Dovrebbero essere controllate le normali probabilità di sorpresa, tirando 1d10 per ogni fazione, a meno che la descrizione dell'incontro non dica altrimenti.

Se vengono descritti umani o semiumani, controlla i punteggi delle caratteristiche per determinare i bonus sul tiro per colpire. I danni indicati comprendono i bonus derivanti dalla Forza e dalla magia.

Preparazione dell'Avventura

Prima di cominciare, dovresti familiarizzare con gli avversari principali: Re Yiss e i suoi seguaci ed alleati (Palude e diverse altre aree), Antarcus (area G8) e i suoi uomini (G6), Leptor e Virna (area 10), e il guardiano speciale (area 35).

Se i giocatori usano i propri personaggi, e se questi personaggi sono in luoghi separati nel mondo campagna, hai due opzioni per raggrupparli. Puoi creare delle avventure preliminari per ogni gruppo di individui, o raggruppare i personaggi in un singolo gruppo in un qualche modo. L'arrivo dell'avviso in forma di pergamena avviene in ogni caso, conducendo a quest'avventura. Modifica il riquadro di testo che segue in accordo con la situazione, se necessario, per adattarlo alla tua campagna e preferenze.

Se i giocatori vogliono usare i personaggi pregenerati, dagli le pagine 42-43. Dovrebbero trasferire le informazioni nelle schede del personaggio, ed aggiungere altri dettagli dal Manuale del Giocatore. Se i giocatori usano i propri personaggi, puoi aggiungere questi personaggi al tuo arsenale di PNG. Assicurati di controllare l'equipaggiamento, aggiungendo o cancellando oggetti per renderli allo stesso potenziale degli altri PNG di livello paragonabile nel tuo mondo campagna. Non fornire ai giocatori la Mappa dei Giocatori in questo momento.

La pergamena illustrata nell'avventura sarà ben presto necessaria.

Al momento opportuno, leggi quanto segue ai giocatori:

State camminando dai vostri alloggi verso la taverna locale, senza preavviso, qualcosa di soffice e leggero cade dal cielo e atterra sulla tua testa con un "plop." Guardate in alto e vedete un corvo volare a 3 metri di altezza. Se i corvi potessero sorridere, giurereste che sembra essere piuttosto compiaciuto di sé stesso.

Riluttante, alzi la mano per tastarti sopra la testa. Con tua sorpresa, è asciutto. Il corvo ride rauco e si dirige verso est. Guardando giù, notate una pergamena arrotolata legato con un legaccio robusto. Raccogliendola, apri il legaccio e leggi.

Rivela ai giocatori l'illustrazione della pergamena. Puoi copiarla e arrotolarla e consegnarla come se fosse vera, se vuoi.

Dai ai giocatori qualche minuto per discutere del messaggio e decidere come procedere. Naturalmente, se declinano l'opportunità, quest'avventura non avrà luogo.

Se i personaggi domandano ai paesani [cittadini] come raggiungere Labalna, diranno che si trova "in direzione sudovest" [nord-est, nel caso si parta da Athenos]. Puoi estendere questa sezione aggiungendo incontri lungo la strada se desideri.

Se i personaggi non hanno mai svolto avventure assieme, potrebbero incontrarsi durante la strada per Labalna o quando raggiungono l'abitazione di Demetrios. Se accade quest'ultima cosa. Potrebbe venir fuori un incontro divertente se fai fare ai personaggi un tiro per la sorpresa, separi i giocatori, e descrivi in dettaglio il "mostro" con cui si incontrano (che naturalmente sono gli altri PG). Se così è, cerca di portare l'azione distante da un immediato combattimento. Questo sarebbe un buon momento per le presentazioni, e un giocatore astuto potrebbe fare i primi passi per formare un gruppo di avventurieri. Questo potrebbe produrre un capo naturale del gruppo, o potrebbe portare a gelosie varie. In ogni caso, Demetrios non risponde alla porta in breve tempo-forse nemmeno per ore, in quanto ha un tempo piuttosto arbitrario.

La casa di Demetrios è piuttosto sicura, senza finestre, ma con un ampio ed invitante portico frontale. Il solo ornamento è una sedia a dondolo intarsiata. Se uno dei personaggi si siede, comunque, la sedia comincia a dondolare per proprio conto, e la velocità del dondolio aumenta piuttosto rapidamente, finché l'occupante non viene proiettato via, subendo 1 punto-ferita nella caduta. La sedia a dondolo si ferma subito dopo.

Nel mezzo delle conversazioni dei PG, preferibilmente quando gli animi si stanno scaldando, la porta si apre e l'anziano saggio esce nel porticato. Leggi il testo che segue ai giocatori:

Benvenuti! Benvenuti, coraggiosi avventurieri. A guardarvi, vedo che avete viaggiato parecchio per cercare impiego. Ah! Vedo che avete ricevuto uno dei miei avvisi. Chi avrebbe mai pensato che quei corvi avrebbero volato così lontano? Volevo che la mia richiesta si spargesse un po', capite, ovunque Gracchia e il suo stormo avesse voluto andare in cerca di cibo.

"Abbastanza. So che non siete arrivati fin qui solo per sentire i borbottii del vecchio Demetrios. E' per il denaro-eh?-il denaro ha catturato la vostra attenzione. L'ho menzionato nel mio volantino-Ho, ho, volantino,...corvi con l'avviso...heh, heh! Divertente, sì?

Bene, ahem, vedo che la vostra pazienza si sta esaurendo ora, e visto che venite da così lontano, e nessun altro si è fatto vedere, bene, arriviamo subito al dunque, eh? Eh?"

Gli avventurieri potrebbero diventare impazienti e chiedere a Demetrios riguardo al lavoro, in particolare riguardo il pagamento e i rischi che si corrono. Demetrios riferisce le informazioni in maniera assente, ma risponderà alle domande, anche se con giri di parole. Quando descrivete Demetrios, ricordate che il saggio non è così rimbambito o senile come sembra, e che gli piacciono i giochi di parole.

Demetrios viene fuori, chiude a chiave la porta e si siede sulla sua sedia a dondolo, che lo accomoda pacificamente. Non darà spiegazioni sul modo in cui si è comportata la sedia poco prima. Invita il gruppo a sedersi, sebbene non ci siano sedie, e non ne verranno fornite, perfino su specifica richiesta.

Puoi riferire ai giocatori quanto della storia di Demetrios credi che i personaggi debbano sapere. E' più nello spirito del gioco che i personaggi debbano lavorare per ottenere informazioni invece che gli vengano lette in lunghe narrazioni.

"Uno di voi è studioso di metafisica o teologia? Oh, peccato. Adoro una discutere su questi argomenti. Ho speso la mia vita studiando le divinità minori, i loro seguaci e sul perché gli uomini siano attratti da una piuttosto che da un'altra. Uno studio interessante, di sicuro, per un vecchio dalla barca grigia come me, ma non proprio pratici per gente come voi, sono sicuro, eh? Eh? O lo è? No? Bene, allora.

"Circa mezzo anno fa, mi arrivarono notizie dal sud. Notizie orribilmente disturbanti. Ah, ma voi siete stranieri qui e non conoscete la nostra storia. Tutto questo è davvero piuttosto interessante.

"Più o meno un centinaio di anni fa, il malvagio Culto di...Esito pure ora a pronunciarne il nome a voce alta...fu nei giorni di Arthemene quando arrivarono, guidati dal loro patriarca, Ohjos. Ah, ma dovette sapere tutto se volete sapere a cosa andate incontro. Ohjos volle che i suoi seguaci costruissero una torre su una piccola collina nel mezzo della vasta palude che giace a est di qui. Nessuno sapeva, allora, il perché volesse insediarsi in un luogo così desolato. E nemmeno seppimo allora quali riti malvagi praticassero lì indisturbati.

"Ma diversi dei nostri giovani, che si rivolsero al culto per curiosità o noia, fuggirono per raccontarci della terribile fiamma nera. Questa fiamma, quando toccata da una creatura vivente, brucia per il freddo e risucchia la forza vitale della vittima. Ancora peggio, una volta che la fiamma comincia a bruciare la vittima, non ci sono mezzi normali per estinguerla.

"Boazor, il figlio più giovane del nostro signore, fu uno dei giovani che si rivolsero al Culto della Fiamma Nera. Non fu così fortunato come gli altri disillusi. I ragazzi che fuggirono raccontarono storie orribili di come egli venne consumato dalla fiamma nera che non brucia, contorcendosi e avvizzendo sul terreno finché non ne restò solo un guscio vuoto, senza nessun segno su di esso. Ohjos rideva, dicevano i ragazzi, e li ammoniva mostrandogli un esempio di cosa accade a coloro che lasciano la fede.

"Ma Ohjos andò troppo oltre. Due dei giovanotti più coraggiosi riuscono a fuggire mentre la congregazione si radunava per un qualche spregevole rituale. Quando il nostro signore seppe la loro storia, radunò i suoi guerrieri e chiese a tutti i suoi vassalli di inviare truppe. Presto, un grosso esercito si raccolse nella pianura

circostante la fortezza del signore. Anche il popolo prese parte con forconi, falci e qualsiasi cosa potesse servire come arma. Perché anche loro avevano perso dei figli.

“Marciarono tutti attraverso la palude-una forza così grande che perfino Yiss il Vecchio, che ne è il padrone, avrebbe avuto paura di confrontarsi. Ma probabilmente Ohjos fu avvisato, perché all'arrivo dell'esercito la torre e le parti circostanti erano abbandonate. Devono aver usato una qualche arcana conoscenza per rendere la loro fuga così efficace. Le stanze erano spoglie, nulla di valore venne trovato all'interno. Nulla eccetto tre ragazzi del villaggio, svuotati e senza vita. Un avvertimento, disse qualcuno, di non inseguire Ohjos e i suoi seguaci.

“Uno di quei ragazzi era Enrix, mio figlio, Il mio unico figlio. Il mio caro, povero Enrix.

“Bene, andiamo avanti. Da quel giorno in poi ho studiato tutto ciò che potevo apprendere sul Culto della Fiamma Nera. Ma pare sparirono senza lasciare traccia. Non si seppe più nulla di loro fino a un mese fa. Nella mia vita mi sono allontanato solo pochi chilometri dal mio piccolo villaggio, ma mi sono arrivate notizie. Il saggio Orimaxes, che vive lontano a sud (nord), sa del mio interesse per il Culto della Fiamma Nera e mi inviò notizie che fosse ricomparso nel nostro paese. Il nuovo alto sacerdote non si accontentò di usare le fiamme nere per controllare i propri seguaci. Aveva trovato un modo per usarla come arma e aveva cominciato a guadagnare potere nel territorio, lasciando solo dei gusci vuoti di coloro che vi si vogliono opporre.

“Per molti lunghi anni ho avuto paura che tornassero. Ora Orimaxes, l'amico della mia gioventù, mi ha chiesto aiuto, e per questo io chiedo il vostro.

“Ho creato una formula per una pozione che può estinguere le fiamme nere! Ma la pozione è inutile senza un ingrediente: semi di ferlow arrostiti dalle fiamme nere. Qui ce n'è una piccola borsa. La pozione non ne necessita molti. Penso che una sorgente di fiamme nere si trovi all'interno del Tempio della Fiamma, in quella vecchia torre da tempo abbandonata che si trova nella palude. Il nostro esercito non trovò mai il tempio, e nessuno del villaggio è mai più tornato. E' un luogo maledetto.

“Qualcuno ci viveva di recente. Un potente esperto di magia di nome Baltron la prese come sua residenza un anno fa. Il suo scopo era quello di condurre alcune arcane ricerche in un luogo fuori mano e in un ambiente umido e paludoso. E' passato per il villaggio, dopo aver scoperto che nessuno si sarebbe fatto assoldare come portatore o servitore per nessuna cifra per grande che fosse, se ne andò immediatamente.

“Diversi mesi più tardi, una luce verde e misteriosa apparve negli acquitrini, dalla vecchia torre brilla verso l'alto e sparisce nel cielo. Ah, vedo dalle vostre occhiate che l'avete vista mentre vi avvicinavate al villaggio, eh? Eh? Difficilmente avreste potuto non vederla. Si vede a chilometri di distanza, in particolare di notte. Nessuno sa cosa sia successo a Baltron, ma qualche volta ho parlato con coloro che vivono vicino agli acquitrini, e dicono che gli uomini-lucertola della palude venerano la luce verde.

“Le voci abbondano fra il popolo, naturalmente, ma non vi annoierò con pettegolezzi infondati. Portate i semi alla torre, arrostiteli nelle fiamme nere, e riportateli da me. Di sicuro ci sarà dell'oro per voi se troverete il tempio segreto del culto; non possono esserselo portato via tutto andandosene via così di fretta. E Baltron, si dice, avrebbe pagato qualsiasi somma a coloro che avessero

acconsentito a seguirlo. Il suo tesoro deve essere ancora lì nella torre.

“La strada si trova a est [nord] attraverso al grande palude. Non potete sbagliarvi; il faro vi guiderà durante la notte. Andate ora, e tornate in fretta. Le mie preghiere saranno con voi, coraggiosi avventurieri.”

Inizio

Una volta che le informazioni sono state fornite, l'avventura può cominciare. Permetti ai PG di comprare altro equipaggiamento nel villaggio se desiderano. Quando i personaggi sono pronti, partono per il viaggio. Di ai giocatori che riescono a trovare la giusta direzione, e che dettagli specifici non sono necessari. Non viene fornita una mappa dettagliata della palude. Puoi, naturalmente, disegnarne una tu per estendere lo scopo di quest'avventura.

Per trovare la torre il gruppo deve viaggiare per 48 chilometri dal più vicino centro abitato e poi passare attraverso 32 chilometri di palude. Diverse migliaia di uomini-lucertola abitano un'area di 260 chilometri quadrati attorno alla torre. Il Re, Yiss il Vecchio, è alleato di un potente pan lung (drago orientale) che si trova qui [da sostituire con un drago nero].

La profondità dell'acqua della palude varia da 30 centimetri fino a quasi 6 metri dove numerosi fiumi scorrono fra il pantano. Il gruppo può avanzare faticosamente attraverso la palude, evitando le aree più profonde, ad una velocità di 8 chilometri al giorno. Spingendo una canoa o una chiatte il gruppo può avanzare di 24 chilometri al giorno, viaggiando per 12 ore e riposandosi per 12 ore. Se viaggiano durante il giorno c'è il 50% di probabilità di perdersi in un acquitrino senza tracce (del 10% se è presente un ranger). Ma il gruppo non può perdersi di notte, a meno che la nebbia non sia molto fitta, perché la luce verde è sempre visibile in lontananza per guidarli.

Ad 1,5 chilometri dal possedimento, scoprono una strada. Riferisciti all'area A1.

Incontri Casuali

Il gruppo potrebbe avere degli incontri durante il viaggio attraverso la palude. Tira 1d6 ogni 12 ore di viaggio, un risultato di 1-3 indica un incontro. Quando il gruppo si trova a meno di 16 chilometri dalla torre aumenta la frequenza del tiro a una volta ogni 6 ore, ma riduci le probabilità a 1-2 (su 1d6). Se un incontro avviene a più di 16 chilometri dalla torre, puoi usare la tabella 1 per gli incontri casuali fornita nell'appendice. Vicino alla torre, usa la tabella 2 fornita nell'appendice.

Un piccolo gruppo di avventurieri non è sufficiente per attirare l'attenzione e quindi di far mobilitare le forze di Re Yiss. Le piccole bande incontrate di uomini-lucertola sono di solito ostili (-20% sul tiro di reazione), ma azioni appropriate e gentili da parte dei personaggi possono mantenere la questione su un piano verbale per evitare lo scontro.

Le azioni seguenti sono le più probabili per provocare un attacco di massa da parte degli uomini-lucertola.

- Interferire con la luce verde (ora un simbolo sacro)
- Entrare nella palude con un forza di 100 o più creature
- Uccidere Re Yiss, il pan lung, o 100 o più uomini-lucertola

Se gli uomini-lucertola si mobilitano per respingere gli invasori, il pan lung arriverà in aiuto su richiesta di Yiss. Nota, comunque, che gli uomini-lucertola sono primitivi e non bene organizzati. Re Yiss può radunare 500 uomini-lucertola in poche ore, e 2.000 in un giorno. Se il pan lung (o drago nero) si unisce all'attacco, usa il suo controllo sugli squamati per portare 2d6 lucertole giganti, 1d8 lucertole minotauro, 3d8 coccodrilli e 1 coccodrillo gigante. Se Antarcus e la sua banda (descrizione degli incontri nella Portineria, G6 e G8) notano il combattimento, aiuteranno gli uomini-lucertola, in quanto Antarcus è in buoni rapporti con Re Yiss. C'è anche il 75% di probabilità che 2d6 troll si uniscano all'attacco nella speranza di ottenere carne fresca. Non sono proprio degli amici degli uomini-lucertola, ma il loro aiuto non sarà sicuramente rifiutato. Gli uomini-lucertola tentano di accerchiare il gruppo e combattono in maniera fanatica finché non viene ucciso i due-terzi del loro numero; solo allora servirà un controllo sul Morale.

Se i personaggi sono attaccati da un esercito di uomini-lucertola e poi entrano il possedimento per rifugiarsi, Re Yiss condurrà un assedio. Ogni giorno si uniscono agli assediati un centinaio di uomini-lucertola, fino ad un massimo di 3.000 uomini-lucertola. L'apparizione di un gran numero di vitrioli (vedi l'appendice Nuovi Mostri) causerà l'immediata rotta degli attaccanti, Ma Re Yiss sarà in grado di radunare di nuovo le sue forze il giorno seguente. Se Re Yiss viene ucciso, gli uomini-lucertola entrano in stato berserker e attaccano senza riguardo alle conseguenze.

Yiss, Re degli uomini-lucertola: CA 3; FM 9, Nu 15; DV 8; pf 51; THAC0 13; N° ATT 1; Danni 3d6+2 (tridente); AS: infilza: danni doppi se supera la CA di almeno 5 punti; T G (2,4 m); M Campione (16); AL CM; PE 975.

Specializzazione di stile: a due mani

Specializzazione nell'arma: tridente

Drago orientale, Pan Lung: CA 1; FM 12, Vo 9 (E), Nu 12; DV 8 (Adulto-Giovane); pf 56; THAC0 13; N° ATT 3; Danni 1-3/1-3 (artiglio)/2d8 (morso); AS *comandare creature squamose* 1/g, *charme mostri* 3/g, *fuoco liquido*, attacco con la coda quando morde; DS *metamorfosi* in forma umana, *invisibilità*; RM 10%; T Ga (10 m); M Campione (16); PE 5.000.

Il Faro

Quando i personaggi sono in vista del possedimento, fornisci la Mappa dei Giocatori, e leggi quanto segue a voce alta:

~~Un fascio di luce verde e ultraterrena brilla nel cielo dalla cima demolita di una costruzione di pietra quadrata davanti a voi. Questa torre si trova sulla cima di una collina di un'isola nella palude. La torre e le strutture circostanti sono fatte di calcare verdastro, ma sono in uno stato di moderato sfacelo. La torre è circondata da un muro che connette quattro torri tonde più piccole, ognuna piuttosto intatta. In contrasto, una portineria dall'aria solida sovrasta la strada che conduce al possedimento. Fuori dalle mura ci sono alcune isole sature di umidità circondate da acqua stagnante.~~

Se i personaggi si avvicinano di notte, vedranno anche delle luci brillare da diverse stanze sia della portineria che della torre principale.

Descrizione degli Incontri

Aree Esterne e Giardino

A1. Strada

I resti della strada fatta di blocchi di calcare conduce ad ovest verso la portineria. Questa strada una volta si estendeva per quasi 2 chilometri, rendendo l'approccio al possedimento più facile. Parte della strada è affondata e si trova ora sotto acqua, e l'intera strada ha una parziale ricrescita di vegetazione. Dalle pietre sale un malsano odore di muffa

A2. Ponte Ovest

Sei troll vivono vicino a questo ponte, e potrebbero (50% probabilità) trovarsi nelle vicinanze. Se così è, attaccheranno gli intrusi, preferibilmente in un'imboscata. Uno dei troll esce all'improvviso dalle canne ai fianchi della strada davanti al gruppo, mentre altri due si tengono pronti sotto il ponte sulla sponda est del fiume. Gli altri tre attendono finché non sentiranno rumori di battaglia, e scaleranno in silenzio la parte ovest del ponte, sperando di attaccare da dietro con il favore della sorpresa.

Nota che i troll attaccano il primo gruppo di intrusi che attraversano il ponte. Possono essere tutti o solo alcuni dei personaggi.

Tira normalmente per la sorpresa del gruppo quando i primi tre troll appaiono. I troll non possono essere sorpresi a meno che tutti i personaggi non siano invisibili. Se uno dei personaggi specifica di guardarsi le spalle dopo l'inizio del combattimento (assumendo che tutto il gruppo sia sotto attacco), gli altri troll non ottengono la sorpresa. Se tale azione non viene eseguita, applica una penalità di -2 al secondo tiro per la sorpresa del gruppo.

La tana dei troll è da qualche parte lungo le sponde del corso d'acqua entro 8 esagoni della mappa dal ponte (l'esatta locazione è lasciata alla tua decisione). Consiste in alcuni buchi scavati nel suolo fangoso, e che offrono una qualche protezione contro gli attacchi. Il tesoro è stato diviso in quattro e seppellito separatamente. Consiste nelle ossa di diversi umani, semiumani e uomini-lucertola, 240 mp, 372 ma, 41 me, 2.750 mo, 4 gemme ognuna del valore di 100 mo, una collana di perle del valore di 3.500 mo, un pugnale +2, due pozioni di guarigione, e una pergamena di protezione dal soffio del drago.



Troll (6): CA 4; FM 12; DV 6+6; pf 38, 35, 33, 28, 26, 23; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d4+4 (artiglio)/1d4+4 (artiglio)/1d8+4 (morso); AS +8 sui pf se impugna un'arma; DS rigenerazione 3pf/r dal terzo; T G (2,7 m); M Elite (14); AL CM; PE 1.400 ognuno.

A3. Ponte Est

Se i troll attaccano al ponte ovest, qui non avviene alcun incontro. Se i troll erano assenti, 40 uomini-lucertola potrebbero aver preparato un'imboscata in questo luogo. La probabilità è normalmente del 25%, o del 75% se è stato ucciso un uomo-lucertola in precedenza dai PG.

Se sono qui, gli uomini-lucertola sono immersi nel corso d'acqua, con 10 uomini-lucertola per esagono ad ogni lato del ponte. Se la vista dei PG è aiutata dalla magia (usando un *individuazione dell'invisibile*, per esempio, ma non l'*infravisione*), nessuna delle due parti ottiene la sorpresa. Altrimenti si applica una penalità di -1 al tiro sorpresa del gruppo.

Se i mostri ottengono la sorpresa, solo i 10 più vicini (5 per lato), possono usare l'intero round guadagnato per la sorpresa per attaccare. Gli altri devono prima coprire la distanza che li separa per poter ingaggiarsi in, che non può essere maggiore della metà del loro fattore movimento.

Uomo-lucertola (40): CA 5; FM 6, Nu 12; DV 2+1; pf 17x4, 13x12, 11x12, 9x12; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1-2 (artiglio)/1-2 (artiglio)/1d6 (morso); T M (2,1 m); M Elite (14); AL N; PE 65 ognuno.

A4. Mura Esterne

Le mura che circondano il possedimento una volta erano alte 6 metri e spesse 1 metro. L'altezza delle mura è ora di meno di 3 metri in molte sezioni danneggiate, e di solo 30 centimetri nelle interruzioni. Al centro di ogni svolta delle mura c'è una torre alta 9 metri e del diametro di 4,5 metri.

Ad eccezione dell'area A6, l'interno di ogni torre è crollato. Ora le torri sono solo cilindri di pietra vuoti. Se i giocatori ispezionano ognuna delle torri cave, troveranno le porte incastrate dalla ruggine (come nell'area A6). Se ottengono accesso, i personaggi troveranno solo un'enorme cumulo di macerie. Un frammento di cielo sbadiglia dall'alto come una bocca aperta, i bastioni frastagliati sono i denti.

A5. Edifici Esterni

Tre edifici di legno marcito si trovano alla base della collina sul quale il possedimento è costruito. L'edificio a nord è una vecchia stalla; quelle ad ovest sono magazzini. La Vegetazione palustre ricopre tutte le mura esterne. Il terreno bagnato risucchia rumorosamente i piedi dei personaggi quando questi li sollevano dal fango. Gli edifici sono così ricoperti dalla vegetazione che è difficile trovarne le porte. Le porte sono mezze scardinate e sono tenute chiuse solo grazie ai viticci che sembrano crescere anche mentre li si sta guardando.

Gli edifici a est e a sud non sono abitati. I resti di un ammasso vegetale giace nella vecchia stalla (edificio nord), apparentemente abbattuto da una trave caduta. Il mostro è in

effetti piuttosto inerme, addormentato in attesa di preda. Se si entra nell'edificio, l'ammasso si alza ed attacca.

Ammasso vegetale: CA 0; FM 6; DV 9; pf 38; THAC0 11; N° ATT. 2; Danni 2d8 (braccia)/2d8 (braccia); AS Soffocamento in 2d4 r, -3 sulla sorpresa; DS immune armi contundenti, metà danni armi da punta e taglio, immune al fuoco, annulla o dimezza danni da freddo (TS), fulmine lo ingrandisce (+30 cm e +1 DV); T G (2,7 m); M Fanatico (17); AL N; PE 7.000.

A6. Torre di Guardia Est

L'entrata a questa struttura alta 9 metri è bloccata da una porta di ferro. Dal terzo livello della torre, proprio sotto il tetto, due porte di ferro danno accesso al camminamento del tetto. Tre feritoie con chiusura di ferro si affacciano a sudest, est, e nordest, e una merlatura delinea il tetto.

La piccola porta sul pavimento è bloccata dalla ruggine. E' troppo piccola per far passare più di una persona alla volta, ed è così corrosa che chiunque tenti di aprirla subisce una penalità di +3 sul tiro per aprire porte. Le porte superiori si aprono tutte con una leggera spinta.

Ognuno dei tre livelli inferiori è una semplice sala circolare. Una botola sul soffitto e una sul pavimento vicino al muro ovest sono l'unico accesso tra un livello e l'altro, ma le scale sono scomparse da tempo. La botola sul soffitto del livello più basso penzola aperta. La botola per il tetto è incastrata dalla ruggine. Due grossi ragni hanno la tana sul soffitto del livello più basso. Le stanze della torre sono vuote.

Ragno grande (2): CA 8; FM 6, Ra 15; DV 1+1; pf 4, 3; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1 (morso); AS veleno (tipo A, 15pf dopo 15min, ts +2); T P (diam. 60cm); M Incostante (7); AL N; PE 175 ognuno.

A7. Porta Nascosta

Questo piccolo pezzo di terreno è segnato solo per tuo riferimento, e non può essere scoperta dai personaggi se non provenendo dal basso. E' il luogo di uscita dall'area 24, l'uscita di emergenza nel livello uno del sotterraneo. La porta è coperta da uno strato di sporco e di vegetazione marcia spessa 60 centimetri.

A8. Pozzo

Il muro esterno non è una barriera qui, a sud del possedimento. Un pozzo del diametro di 6 metri e profondo 6 metri si è formato nel luogo dove una volta c'era il muro. L'intero pozzo ha una folta ricrescita, ma è ragionevolmente asciutto. Dall'interno della massa di viticci e rami si sentono rumori di qualcosa che fugge o corre.

Se il gruppo pulisce l'area o dà fuoco alla vegetazione, numerosi piccoli e innocui animali (topi, rane) fuggono dal pozzo in un esodo di massa. Il fondo del pozzo è pieno di detriti e mura crollate.

Qui crollò un tunnel di fuga, aprendo la via dal livello inferiore verso l'aria aperta. Se il gruppo pulisce la zona dagli arbusti e ispezionano il fondo del pozzo, troveranno l'apertura che conduce a nord. Dieci orchivi vivono qui, proprio a nord del pozzo. Udranno il lavoro del gruppo (a meno che non venga

usato del *silenzio magico*) e prenderanno le opportune precauzioni per preparare un'imboscata; fai riferimento all'area 22 e alla Mappa 4 per i dettagli. Il fondo del pozzo dà anche accesso ad un tunnel che conduce a sud, parzialmente bloccato dai detriti; vedi l'area 24 per maggiori informazioni.

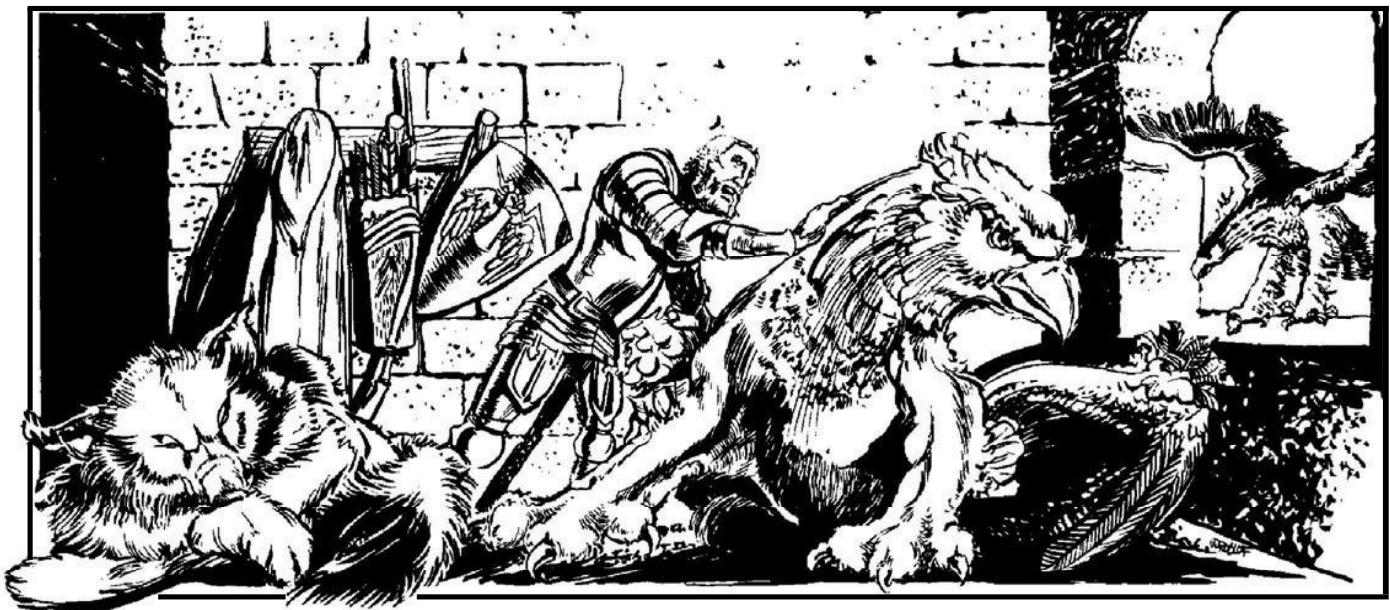
A9. Portineria

La portineria del possedimento sono due torri rettangolari di tre piani. Lo spazio di 6 metri fra le due torri è riempito al secondo piano con una sala di guardia alta un piano che fa da ponte sopra l'ingresso principale. Una saracinesca, ora arrugginita, una volta bloccava l'ingresso, ma ora non più. La portineria è intatta tranne per il buco a ovest al piano terra della torre sud.

Cospicue tracce di umani, cavalli e lupi si possono trovare nei paraggi. Le porte della portineria sono tutte fatte di ferro. Le finestre sono semplici feritoie, ognuna larga 15 centimetri alta 60 centimetri. Se è notte, si potranno vedere diverse luci brillare dalle feritoie. Gli occupanti più pericolosi si trovano al terzo piano, compreso Antarcus (area G8) e i suoi uomini (area G9). Familiarizza con le abilità di questi PNG prima di continuare. Gli altri presenti comprendono alcuni banditi (in gran parte nell'area G5) e alcuni mostri.

Gli occupanti della portineria hanno una visuale chiara da tutti i versanti, e attaccano se un palesemente ben equipaggiato gruppo viene visto avvicinarsi. Il gruppo può facilmente evitare questo avvicinandosi di notte. Il mago Leptor (nell'area 10) potrebbe non intervenire se ode un combattimento. Salirà di sopra nell'area 16, inviando il suo ulzaq in esplorazione, e attende di vedere chi vince. Se il gruppo sta avendo grosse difficoltà nello sconfiggere Antarcus, Leptor probabilmente si terrà fuori sperando che i due gruppi si annientino l'un l'altro, e che il gruppo sopravvissuto sarà particolarmente indebolito. Se il gruppo sembra potente, deciderà di aiutare Antarcus lanciando qualche incantesimo dal sicuro del suo possedimento. Antarcus chiederà poi l'aiuto di Yiss, il re lucertola, legando un messaggio alla zampa di uno dei suoi falchi assassini.

Se un gruppo invasore oltrepassa le difese della portineria, Leptor preparerà un'imboscata all'ingresso del possedimento. Fai riferimento all'area 1 per i dettagli completi dell'operazione. Alcuni o tutti i banditi della portineria tenteranno di raggiungere il possedimento prima del gruppo, di nascosto o semplicemente fuggendo in cerca di rifugio. All'arrivo obbediranno ai comandi di Ledptor.



La Portineria

G1. Torre Sud, Primo Piano

Questa stanza non ha porte. Si può entrare attraverso un buco nel muro sudovest, o usando la botola proprio sopra lo stesso.

Il buco è parzialmente bloccato da un pila di detriti alta 1 metro. Ci si deve stringere, ma ci si passa se i personaggi non sono troppo carichi. Sembra che la stanza sia stata un magazzino. Contiene diversi barili vuoti nei quali si sono annidati dei roditori, una pila di fetide brande, una vasca di ferro con un buco sul fondo.

La botola è chiusa con un *chiavistello magico* all'8° livello. Inoltre, il passaggio è bloccato dall'alto da una pila di casse piene di pietre. Se la porta viene aperta, le casse possono essere rimosse dal masso lavorando per 2 round.

G2. Torre Nord, Primo Piano

Una porta di ferro a livello del terreno sul muro est di questa stanza dà verso il possedimento. Questa porta è chiusa ed è protetta da un *glifo di guardia* (fuoco, Danni 10). Se il gruppo non è stato visto entrare, descrivi la stanza come segue:

Qualsiasi fosse stato lo scopo precedente, questa stanza è usata come stalla. Il fieno copre il pavimento e una scala conduce ad una botola nel soffitto nell'angolo sudovest. All'interno, un bandito vestito di cuoio e un uomo-lucertola stanno curando due cavalli.

Bandito, "Harry": CA 7 (cuoio e scudo); FM 12; DV 1-1; pf 4; THAC0 20; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d6 (spada corta) o 1d6/1d6 (arco corto); T M (1,7 m); M Normale (9); AL N; PE 15.

Uomo-lucertola "Gyruga": CA 5; FM 6, Nu 12; DV 2+1; pf 9; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1-2 (artiglio)/1-2 (artiglio)/1d6 (morso); T M (2,1 m); M Elite (14); AL N; PE 65.

Cavallo da guerra medio(2): CA 7; FM 18; DV 3+3; pf 17, 19; THAC0 17; N° ATT. 2; Danni 1d6 (zoccolo)/1d6 (zoccolo); T G; M Inaffidabile (6); AL N; PE; 65 ognuno.

G3. Torre Sud, Secondo Piano

La porta nel muro sud, che conduce al camminamento in cima alle mura esterne, è chiusa e protetta da un *glifo di guardia* (fuoco, Danni 10) dal lato esterno. La porta sul muro nord, che connette alla stanza G4, è priva di trappole ed aperta. E' visibile una botola nel soffitto vicino alla parete est, ma è chiusa da sopra (G6). Una pesante pila di casse piene di pietre nascondono una botola (per la stanza G1) sul pavimento nell'angolo sudovest.

Qui si trovano 4 bugbear. Ognuno è armato con una morning star, una balestra leggera e due fiasche di olio. La stanza contiene dozzine di rocce, balestre leggere e quadrelli e altre armi assortite da usare contro gli invasori che cercassero di salire dalla botola (+4 sul tiro per colpire, Danni 2d6 ognuno). Se attaccati, 1 o 2 bugbear si defileranno per informare Antarcus e i suoi uomini (area G6 e G8).

Bugbear (4): CA 5; FM 9; DV 3+1; pf 19, 17, 15, 13; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4 o a seconda dell'arma +2; AS -3 sul tiro sorpresa; T G (2,1 m); M Risoluto (12); AL CM; PE 120 ognuno.

G4. Stanza di Guardia

Le porte sulle pareti nord e sud non sono chiuse. Un odore rancido dà il benvenuto a chiunque entri nella stanza. Il pavimento è costellato di fori assassini posti sul pavimento e che danno sull'ingresso principale. Diverse balle di fieno sono accatastate nell'angolo sudovest, e un grande bollitore nero è montato su una piattaforma sollevata nell'angolo nordovest. Il bollitore è vuoto tranne che per i residui d'olio che colano dalle pareti interne. Il bollitore è usato per scaldare l'olio, per farlo colare nei fori addosso agli intrusi.

G5. Torre Nord, Secondo Piano

Le porte di questa stanza sono assicurate come quelle dell'area G3-quella esterna è chiusa e protetta da un glifo di guardia (fuoco, Danni 10) e quella interna non ha trappole ed è aperta. Le botole sono visibili sul pavimento (angolo sudovest) e sul soffitto (vicino alla parete est) e conducono all'area G2 e G8 rispettivamente.

Gli averi, i rifornimenti e le armi di una banda di banditi giacciono sul pavimento. Coperte logore sono stese sopra giacigli di paglia disposti lungo le pareti esterne di questa stanza. Una lanterna pende da un gancio nel soffitto.

Se uno dei bugbear della stanza G3 ha dato l'allarme, nella stanza non ci sarà nessuno. Altrimenti, 8 banditi ed il loro capo (un guerriero) sono qui a giocare a dadi. Se sono colti di sorpresa, impiegano 2 round per raccogliere le proprie armi, e perfino allora litigheranno fra di loro per la scelta di alcune armi.

Se il gruppo permette una conversazione, i banditi non sceglieranno di combattere. Non sono stati pagati da settimane, e la loro lealtà verso Antarcus sta svanendo, anche se non lo è la paura di lui. I banditi temono che il gruppo dica ad Antarcus (che ha proibito il gioco d'azzardo) del loro passatempo, e potrebbero cercare di corrompere i PG per tenere la cosa nascosta.

Ogni bandito ha 3d6 ma e 2d4 mo in un sacchetto. Il capo ha 96 mo e una gemma da 10 mo.

Bandito (8): CA 7 (cuoio e scudo); FM 12; DV 1-1; pf 4; THAC0 20; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d6 (spada corta) o 1d6/1d6 (arco corto); T M (1,7 m); M Normale (9); AL N; PE 15.

Ivral Zahn, umano guerriero di 2° livello: CA 4 (maglia e scudo); FM 9; DV 2; pf 12; THAC0 19; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d8 (spada) o 1d6/1d6 (arco corto); T M (1,7 m); M Normale (10); AL LM; PE 35.

Specializzazione di stile: arma e scudo I
Specializzazione nell'arma: spada

G6. Torre Sud, Terzo Piano

Rifornimenti e effetti personali sono disposti in pile ordinate vicino alla parete ovest di questa stanza. Le botole, si trovano una sul pavimento e una sul soffitto vicino, tutte e due vicino alla parete est. Una scala conduce in alto a quella superiore.

Non ci sono banditi comuni in questa stanza. Gli uomini fidati di Antarcus, un gruppo piuttosto singolare, sta riposando i gomiti nei resti della mensa mentre discutono dei fondali di ostriche dell'Isola di Jetsam, di buone taverne, di bionde che hanno conosciuto e delle sempre minori speranze che il tesoro di Baltron venga mai trovato.

Il gruppo consiste in un paio di gemelli umani identici (guerrieri), ognuno con indosso un'armatura di piastre, un altro uomo (un chierico) con un fiero simbolo sulla piastra frontale, uno gnomo (illusionista) in veste multicolore, e un mezz'orco (ladro) in armatura di cuoio. Se i bugbear della stanza G3 hanno dato l'allarme, questi mercenari si sono mobilitati per combattere gli intrusi.

Oltre all'equipaggiamento annotato nelle statistiche, i PNG hanno i tesori seguenti. I due gemelli portano 28 mo ognuno. Il chierico possiede 30 mo, 25 mp, 2 boccette di acqua santa e 1 gemma del valore di 250 mo. Lo gnomo illusionista possiede 70 mo e 1 *pozione del controllo delle piante*. Il mezz'orco possiede 35 mo e 1 gemma da 250 mo. Ogni PNG inoltre possiede l'equipaggiamento standard e le razioni.

Il libro di incantesimi dello gnomo è nascosto fra le pile dell'equipaggiamento e contiene gli incantesimi seguenti. Primo Livello: *autometamorfosi, creazione spettrale, individuazione delle illusioni, lettura della magia illusionista, spruzzo di colore*; Secondo Livello: *acceccamento, immagini illusorie*. La prima pagina del libro è bianca tranne che per una breve nota, scritta e firmata dal mentore dello gnomo (un certo Eggy Gax) in *scritto illusorio*. Questo messaggio, letto senza pericoli da un illusionista, è semplicemente una dedica personalizzata; ma ad ogni non illusionista provoca una certa *confusione* (nessun tiro-salvezza per 5d4 turni, meno 1 turno per ogni livello della vittima).

I gemelli hanno caratteristiche ed equipaggiamento identici. Il ladro ha una particolare avversità per gli esperti di magia e concentrerà i suoi attacchi su di loro se possibile.

Cyrus e Tyras, umano guerriero di 3° livello: CA 2 (piastre e scudo); FM 9; DV 3; pf 20; THAC0 18; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d8+1 (spada) o 1d6/1d6 (arco lungo composito); T M; M Normale (10); AL LM; PE 65 ognuno. For 16, Des 13, Cos 12, Int 9, Sag 8, Car 10.

Specializzazione di stile: arma e scudo

Specializzazione nell'arma: spada

Borg il Furtivo, mezz'orco ladro di 5° livello: CA 5 (cuoio); FM 12; DV 5; pf 26; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d8 (spada) o 1d4+1 (*pugnale +1*); T M; M Normale (10); AL CM; PE 270.

Abilità da ladro: ST 50%; SS 57%; S/RT 45%; MS 45%; NO 36%; SR 25%; SP 95%; LL 15%. Colpire alle spalle +4, Danni x3.

For 12, Des 17, Cos 15, Int 14, Sag 8, Car 9.

Specializzazione di stile: con un'arma I

Boris Resta-di-Stucco, gnomo illusionista di 3° livello: CA 7 (veste); FM 12; DV 3; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d4 (*pugnale d'argento*); T M; M Normale (10); AL N; PE 65.

For 9, Des 16, Cos 10, Int 17, Sag 10, Car 11.

Incantesimi:

Primo Livello: *creazione spettrale, spauracchio, spruzzo di colore*

Secondo Livello: *acceccamento, immagini illusorie*

Specializzazione di stile: con un'arma I

Rothgar Mazzarossa, umano chierico di 5° livello: CA 4 (maglia e scudo); FM 9; DV 5; pf 23; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (mazza); T M; M Normale (10); AL LM; PE 270.

For 12, Des 9, Cos 11, Int 11, Sag 16, Car 13.

Incantesimi:

Primo Livello: *comando, cura ferite leggere x2, individuazione del magico, luce*

Secondo Livello: *blocca persona x2, resistenza al fuoco, parlare con gli animali, silenzio raggio 4,5 m*

Terzo Livello: *dissolvi magie*

Specializzazione di stile: con arma e scudo

G7. Tetto della Sala di Guardia

Questa sezione del tetto della portineria si trova a 3 metri al di sotto della cima della torre nord e sud. Le due porte, una per ogni lato terminale del tetto, conducono al terzo piano delle due torri (G6 e G8). Il tetto è vuoto. Un bastione merlato alto 1,5 metri racchiude quest'area sul lato est e ovest. Dei *glifi di guardia* (elettrico, Danni 10) sono stati piazzati sul lato esterno di ogni porta.

G8. Torre Nord, Terzo Piano

Non c'è segno di eleganza qui. Questa è la stanza spartana e funzionale del capo mercenario. Un rozzo lettino coperto da una ottima coperta di lana giace contro il muro alla sinistra della stretta finestra. Un piccolo pacco e una lanterna si trovano su una cassa sgangherata usata come comodino. La parte ovest di questa stanza è riempita con pile di fieno. L'aria è intrisa di un forte odore di animale. C'è una botola sul pavimento e sul soffitto al lato est della stanza.

Se Antarcus, il suo falco assassino o la sua geracosfinge sono stati uccisi in un incontro nella palude, o se uno dei bugbear nella stanza G3 ha dato l'allarme, la stanza sarà vuota. Ma se Antarcus è colto di sorpresa, aggiungi quanto segue:

Nella parte ovest di questa stanza, un uomo robusto in armatura di piastre sta accarezzando amorevolmente un grosso animale mostruoso-un leone alato con la testa di falco. L'uomo sta accudendo la creatura con una spazzola. Un grande uccello simile ad un falco è appollaiato sul davanzale della finestra ovest. Nell'angolo sudest, tra la botola e l'ingresso, un grosso lupo giace acciambellato sul pavimento.

Il guerriero parlerà a meno che non sia attaccato per primo. Questo è Antarcus, che è sempre accompagnato dai suoi animali, un worg e un falco assassino. La geracosfinge serve da montatura volante. Queste creature sono totalmente leali a lui e obbediranno ai suoi comandi. Antarcus possiede 175 mo e 1 gemma da 500 mo, che tiene in una borsa di cuoio nascosta nel

giaciglio del worg. Le borse di Antarcus contengono solo vestiti e provviste.

Antarcus era una volta un ranger, ma ha perso questo status a causa delle sue azioni crudeli contro nemici indifesi. Lui e il suo datore di lavoro, il mago Leptor, non sono in buoni rapporti, perché Leptor ha fallito da un pezzo nel trovare sufficienti tesori nel possedimento per pagare il servizio di Antarcus come scorta e guida. Questo è particolarmente frustrante dato che l'ex ranger ha accettato l'ingaggio in parte perché si trovava al verde.

Antarcus può essere persuaso ad aiutare il gruppo nell'avere ragione di Leptor, ma una volta che il tesoro di Baltron verrà trovato, l'alleanza finirà bruscamente. Antarcus si rivolterà contro il gruppo e cercherà di tenersi tutto il tesoro per sé.

Antarcus Flagello dei Giganti, umano ranger di 9°

livello: CA -3 (*piastre* +1, *scudo* +2); FM 12; DV 9; pf 89; THAC0 11; N° ATT. 3/2 o 2; Danni 1d8+7 (*spada* +2, *ammazzagiganti*) o 1d6/1d6 (arco lungo composito); AS NO 49%, MS 70%; T M; M Normale (10); AL NM; PE 1.400. Indossa un *mantello elfico*.

For 18/92, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 14, Car 16.

Incantesimi:

Primo Livello: *eliminare le tracce*, *intralciare*

Secondo Livello: *piegare il legno*, *sgambetto*

Specializzazione di stile: con un'arma II

Falco assassino: CA 7; FM 1, Vo 24 (B); DV 1+1; pf 9; THAC0 18; N° ATT. 3; Danni 1d4 (artiglio)/1d4 (artiglio)/1d6 (becco); T G (2,1 m); M Risoluto (11); AL CM; PE 120 ognuno.

Geracosfinge: CA 1; FM 9, Vo 36 (D); DV 9; pf 47; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni 2d4 (artiglio)/2d4 (artiglio)/1d10 (becco); T G (alto 2,1 m); M Elite (13); AL CM; PE 1.400.

Worg: CA 6; FM 18; DV 4+4; pf 25; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 2d4 (morso); T M (1,5 m); M Risoluto (11); AL NM; PE 120.

G9. Torre Sud, Tetto

Una merlatura alta 1,5 metri racchiude il tetto. L'area è vuota e battuta dal vento. La botola di ferro che porta all'area sottostante (G6) è bloccata dalla ruggine.

G10. Torre Nord, Tetto

Il tetto è vuoto e racchiuso da una merlatura alta 1,5 metri. La botola per la stanza di Antarcus (G8) è chiusa da sotto.

Il Possedimento

Questa sezione inizia con le stanze del secondo piano, in quanto il corridoio è l'unico facile ingresso.

Se il gruppo ignora la portineria e procede verso il possedimento, Antarcus e la sua banda attaccheranno alla prima occasione favorevole (assumendo, naturalmente, che almeno uno dei PG possa essere visto dalle sentinelle). Il loro attacco può essere supportato dagli incantesimi del mago Leptor (Possedimento area 10), come dettagliato nella descrizione generale della Portineria (A9). Le statistiche delle forze attaccanti sono fornite nelle aree della Portineria G5, G6 e G8. Se il gruppo dovesse superare la resistenza dei difensori e cercare di entrare nel possedimento, Leptor avrà raccolto ogni forza disponibile (compresa Virna la sua signora tigre mannara, la sua guardia Hardrack nella stanza 9, il mimo nella stanza 12 e qualsiasi mercenario in fuga dalla portineria al possedimento) e preparato un'imboscata nell'area 1. Fai riferimento alla descrizione di quell'area per i dettagli.

Il possedimento è un quadrato di lato 12 metri e alto 21 metri. Un'esplosione più o meno a metà altezza nell'angolo sudovest ha distrutto la stanza dal quale ora si irradia il fascio di luce verde. Il secondo e il terzo piano sono danneggiati e il tetto è crollato. L'edificio non ha ricevuto manutenzione, e l'ostile ambiente della palude ha causato il deterioramento in altri luoghi. Le finestre del possedimento sono feritoie, alte 90 centimetri e larghe 15 centimetri. Non ci sono gli scuri di ferro. Le porte interne sono di legno rinforzate in ferro. Le finestre del primo piano sono a 6 metri dal terreno.

1. Ingresso Protetto

Il possedimento non ha ingressi a livello del terreno. Una stretta scalinata di pietra senza corrimano abbraccia la parete del possedimento. Termina bruscamente, a 4,5 metri dal suolo e a 1,5 metri da una piccola piattaforma di fronte all'ingresso. Due tavole di legno fanno da ponte all'interruzione, i resti di una porta.

Il corridoio d'ingresso è largo 1,5 metri. Si estende per 3 metri prima di svoltare a ovest. Il soffitto dove c'è la svolta contiene un'inferriata, normalmente aperta, che può essere abbassata girando la ruota nella stanza 2. Il muro nord, alla svolta, porta una feritoia alta 7,5 centimetri a larga 7,5 centimetri, e una feritoia simile è posta in ognuno dei due lati del corridoio. Il soffitto è perforato da dozzine di fori, ognuno di 2,5 cm di diametro.

Il corridoio prosegue per 1,5 metri a ovest dell'inferriata prima di svoltare verso nord e terminare con una porta. Questa porta (al momento aperta a metà) può aprirsi in tutti e due i sensi, verso il corridoio o verso l'area 2.

Imboscata

Se Leptor è pronto all'arrivo dei personaggi, preparerà il più possibile di quanto segue. L'inferriata è abbassata, in posizione chiusa. Un piccolo tavolo si trova nell'angolo nordest del corridoio; questo è in effetti il mimo *charmato* da Leptor, della stanza 12, che attaccherà quando la situazione si fa conveniente. Due vermi-iena riempiono la maggior parte del corridoio, sono stati trascinati dalla stanza 5 da Hardrack fino a qui, una guardia che è immune alla paralisi. Degli arcieri dovrebbero essere posti

nella stanza 5 dietro le feritoie (sebbene nessuno sia nella stanza 3, a causa dei mostri non domati). L'arciere alla fine del corridoio ha imbevuto la punta di molte frecce nell'olio. Leptor si trova nella stanza 5 con una torcia accesa, e con la borsa da cintura aperta per un veloce accesso ai suoi componenti. Infine, qualcuno si trova al piano di sopra con olio e acqua pronti, il primo per cospargere gli intrusi, la seconda per evitare lo spargersi di incendi. Con 3 turni di tempo a disposizione per la preparazione, l'olio può essere bollito; ma che sia caldo oppure no, verrà usato comunque.

Una preparazione frettolosa troverà Leptor e Hardrack alla fine nord del corridoio, con Virna alle prese con l'olio e l'acqua al piano di sopra.

Ai visitatori attesi viene permesso di intrattenersi con i vermi-iena e il mimo prima che altri attacchino. Quando l'olio viene versato ogni vittima nel corridoio deve superare un tiro-salvezza contro soffio. Quelli nel metro e mezzo più a nord si trovano oltre i fori e ottengono un bonus di +5 sul tiro-salvezza. Il successo indica che si è spruzzati di olio solo un po'; il fallimento indica un completa immersione. Se l'olio è bollente infligge 4d6 punti-ferita di danni da calore, o metà danni a quelli che superano il tiro-salvezza. Almeno uno degli arcieri userà poi frecce incendiarie contro le vittime. Chiunque sia completamente coperto dall'olio e si incendia brucerà per un intero turno, subendo 1d8 punti-ferita ogni round. Chi è appena spruzzato di olio, brucerà per metà tempo e subisce la metà (1d4) dei danni ogni round.

Il rumore attirerà probabilmente le nebbie vampire presenti nella stanza 3, che sono immuni al fuoco. Dovrebbero arrivare poco dopo il versamento dell'olio.

Coloro che reagiscono in fretta al versamento dell'olio possono, naturalmente, semplicemente lanciarsi all'esterno. La prima persona che passa di fretta sopra il ponte di tavole tra la piattaforma e la scala le farà cadere a terra. Colui che seguono subiranno un ritardo sull'iniziativa di +2 quando si preparano a saltare dalla piattaforma sulle scale. A questo punto potrebbe essere meglio per un personaggio imbevuto di olio ma non incendiato di lasciarsi cadere a terra e subire il danno di 1d6 per la caduta invece che il rischio di essere colpiti dalla freccia incendiaria.

Se i difensori riescono a catturare qualche PG, gli sconfitti vengono privati di tutto l'equipaggiamento (tranne che per i vestiti normali) e imprigionati nelle celle (area 20). Leptor invia un messaggio a Re Yiss avvisandoli di tenersi pronti per della nuova carne fresca. I prigionieri verranno divisi fra le varie celle il più equamente possibile, includendo la cella E (che ha un via di fuga segreta). Assumi che qualsiasi ladro nel gruppo abbia nascosto i suoi attrezzi da scasso abbastanza bene da non venir trovati nella perquisizione, sebbene non sia rimasto nessun altro equipaggiamento utile. Infine, preparati a svolgere un'interessante avventura quando i personaggi tentano di fuggire di nascosto all'esterno attraverso il terreno paludoso.

2. Sala da Pranzo

In questa stanza, apparentemente una vecchia sala da pranzo, vecchie ossa avvolte da ragnatele ricoprono i resti di varie tavole quadrate. Sedie divelte giacciono sparse in tutta la stanza.

La sezione di pavimento circondata dalla linea tratteggiata non è sicura, e crollerà se ci passa sopra qualcuno che pesa 50 chili o più, facendo cadere la vittima fino alla stanza 7 e facendole subire 2d6 punti-ferita e un soggiorno coi troll.

3. Soggiorno

Due sedie rotte con braccioli e un decrepito sofà dalle gambe molto corte sembra stiano galleggiando a 30 centimetri dal pavimento. Una seconda occhiata mostra che le gambe della mobilia sono nascoste da una nebbia bianca che copre il pavimento per 30 centimetri. La nebbia sembra identica alla normale nebbia della palude, ma sono in realtà tre creature viventi. La stanza non contiene nulla di valore.

Queste nebbie vampire son intelligenti e faranno attacchi coordinati, una fluttuando fuori dalla finestra verso le scale, le altre due usciranno fuori attraverso le feritoie che danno nel corridoio d'ingresso. Temono Leptor (area 10) e non attaccheranno se egli è presente. Antarcus (G8) gli invia frequentemente degli animali appena uccisi come cibo per placarle.

Nebbia vampira (3): CA 6 (8 se materializzata); FM 12 (6 se materializzata); DV 3; pf 22, 15, 11; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d8 (tentacolo); AS TxC CA 10, avviluppamento se supera di 4 o più la CA; DS colpita solo da armi magiche; T M (2,1 m); M Elite (14); AL NM; PE 270 ognuno.

4. Cucina

Se il gruppo ha sconfitto un fuoco fatuo in un incontro casuale, quest'area (e il suo covo lì vicino) è disabitato. Altrimenti tira 1d20 quando entrano nella stanza:

1-6 Il mostro è fuori e non ritorna per 1d4+1 ore

7-14 Il mostro è nel covo (vedi sotto)

15-20 Il mostro è fuori, ma ritorna mentre il gruppo si trova nella stanza. Cercherà allora di mandarli via dalla stanza oppure attacca.

Una grande stufa di ferro si trova nell'angolo nordest della stanza. Solo metà di una botola copre una buca di 60 cm di lato nell'angolo nordovest. Nove metri più in basso la luce riflette l'acqua color inchiostro in fondo al pozzo.

Il pozzo è profondo 21 metri. Una cavità subacquea, a 18 metri dalla cima, è visibile solo se osservata da 3 metri di distanza: Una cavità larga 1 metro è il covo del fuoco fatuo. Il covo contiene 3.000 ma, 40 gemme del valore di 100 mo ognuna, una corona (1.500 mo di valore), un'elsa di una spada placcata d'oro (1.000 mo), un braccialetto di platino (400 mo), una *mazza +1/+4 contro non morti*.

Il fuoco fatuo teme Leptor, che lo ha colpito più di una volta con *dardi incantati*. Fuggirà immediatamente, quindi, quando subisce danni da questo incantesimo.

Fuoco fatuo: CA -8; FM Vo 18(A); DV 9; pf 46; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 2d8 (scarica elettrica); DS immune a tutti gli incantesimi tranne *dardo incantato*, *protezione dal male* e *labirinto*; T P (60-120 cm); M Fanatico (17); AL CM; PE 3.000.

5. Dispensa

Un corridoio rivolto sia verso est che verso ovest si apre in una stanza dalla forma irregolare con a sud, sul fondo, una scala verso il terzo piano. I due grandi armadi in questa stanza sono vuoti. Nell'angolo nordovest, un nido fatto di stecchi e detriti si protende dal disordine generale della stanza. Il nido contiene diverse uova e il corpo parzialmente consumato di un uomo-lucertola.

I due verm-iena sono piuttosto affamati, e si nutrono dei cadaveri delle vittime delle nebbie vampire (area 3). La loro presenza è nota a Leptor e i suoi alleati, ma tollerata. I verm-iena saranno così contenti di vedere nuove prede che i loro tiri per colpire ottengono un bonus di +2, questo è valido finché non vengono colpiti loro stessi. I verm-iena sono in agguato nel luogo segnato con una "C" sulla mappa. Uno si trova vicino alle scale, nascosto nelle ombre; l'altro è appeso al soffitto.

Vermeiena (2): CA 3/7; FM 12; DV 3+1; pf 16, 12; THAC0 17; N° ATT. 8; Danni paralisi o 1-2; AS paralisi; T G (lungo 2,7m); M Speciale; AL N; PE 420.

6. Alcova

Una pesante botola di legno di quercia nel pavimento è aperta, appoggiata contro il muro sud. Scalini di metallo attaccati al muro formano una scala che porta al primo piano del possedimento. Una puleggia attaccata al soffitto sopra la botola è usato per far scendere i beni nella dispensa. Chiunque si metta ad ascoltare rumori sente il grugnire di qualcosa che sta foraggiando di sotto (i troll).

7. Magazzino

L'intero primo piano del possedimento è un singolo grande magazzino con un soffitto alto 4,5 metri. Tre troll stanno facendo razzia del magazzino.

Guidati dalla fame i tre troll si sono insinuati qui in segreto. Gli abitanti del possedimento non sanno della presenza dei troll. Il contenuto della dispensa è identificato dalle lettere dalla A alla G sulla mappa e sono descritte di seguito. Ogni posizione dei troll è indicata dalla lettera "T".

Troll (3): CA 4; FM 12; DV 6+6; pf 36, 30, 28; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d4+4 (artiglio)/1d4+4 (artiglio)/1d8+4 (morso); AS +8 sui pf se impugna un'arma; DS rigenerazione 3pf/r dal terzo; T G (2,7 m); M Elite (14); AL CM; PE 1.400 ognuno.

Al centro della parete nord, una colonna quadrata di legno di lato 1,8 metri (A) si protende dal pavimento al soffitto. Quattro grandi casse (B) si trovano contro la parete est, a nord della botola nel soffitto. Due grandi ceste (E) sono poste contro la parete sud. L'alcova a nord di esse (C) è stata ricavata da un grande bidone, ora riempito di tuberi marci. Degli scaffali (F) sono allineati sulla parete nord e contengono una varietà di oggetti ordinari, in gran parte giare. Quattro barilotti e tre barili (G) si trovano in un angolo al centro della stanza. I troll hanno aperto i barili.

A. Questa colonna di legno quadrata circonda il pozzo della stanza 4.

B. Le casse allineate qui contengono vestiti di lana, lino e cotone.

C. Il bidone contiene tuberì marci e letame di troll. All'interno sono nascosti 5 vermi della cancrena.

Verme della cancrena (5): CA 9; FM 1, Sc 0; DV 1 pf; THAC0 Nessuna; N° ATT. 0; Danni 0; AS insinua nella carne fino al cuore in 1d3 turni; T Mi (lungo 1-5 cm); M Incostante (5); AL N; PE 15 ognuno.

D. Questa grande cassa è piena di muffa gialla. La cassa non sembra robusta. Con un esame più attento si riesce ad individuare una debole scolorito giallo attorno agli angoli.

Muffa giallastra: CA 9; FM 0; DV 2; pf 15; THAC0 Nessuna; N° ATT. 1; Danni 0; AS quando colpita il 50% secerne nube di spore raggio 3m; DS colpita solo dal fuoco (o luce che immobilizza per 2d6 turni); T P; M n/a; AL N; PE 65.

E. Le grandi ceste contengono birra aspra e vino.

F. Questi scaffali contengono giare, ceramiche, tappeti sporchi, sapone, una scatola di chiodi, due sacchi di cemento, una grande vasca di legno, un acciarino, torce, dei denti di umanoide falsi, e diverse chiavi arrugginite ma usabili.

G. Quattro piccoli barilotti (di brandy, acqua, inchiostro e olio) sono posti qui vicino a tre barili (carne secca salata, farina e gallette).

Una botola segreta proprio ad ovest dei barilotti conduce nel sotterraneo sottostante per mezzo di un cunicolo verticale con una scala a pioli costruita su una parete. Il cunicolo si estende per 12 metri nella stanza 18. La botola è chiusa con una serratura, ma una delle chiavi arrugginite la apriranno.

8. Pianerottolo

La scala conduce ad un pianerottolo quadrato. Il piano del pianerottolo è coperto di rocce smosse e polvere. C'è una feritoia nel muro ovest che offre una chiara veduta della torre utilizzabile (A6). La porta opposta si apre verso ovest, con cardini sullo spigolo nord. E' chiusa a chiave. Chiunque cerchi di aprirla incontrerà resistenza, come se qualcuno la tenesse chiusa dall'altra parte. Questo è semplicemente a causa di un vecchio ma pesante tappeto, inchiodato sopra la porta sul lato ovest.

9. Corridoio Superiore

Un vecchio e pesante tappeto copre la porta nell'angolo sudest. La luce proviene da una torcia posta sul muro est quindi non può essere vista dal pianerottolo. Un altro vecchio tappeto copre diversi fori nel pavimento (sopra l'ingresso dell'area 1). Una feritoia nella parete sud fornisce la vista del cortile. Un metro e mezzo della parete ovest e una buona parte del soffitto sono crollati. La porta nel solido muro a nord dei detriti conduce all'area 12; una sedia solida si trova nell'angolo lì vicino.

Un uomo in armatura di piastre è a guardia della porta a nordest. Questa è il guerriero Hardrack, che sta a guardia della

porta per il laboratorio alchemico. Sebbene di allineamento Legale Buono, è stato ingannato da Leptor con un *elmo della libertà d'azione maledetto* (ha gli stessi effetti dell'anello omonimo). A causa della maledizione Hardrack ha ora Saggezza 2, ed è sotto il controllo dell'incantesimo *charme* di Leptor. Hardrack attaccherà qualsiasi creatura che entri nella stanza al di fuori di Leptor, Virna e l'ulzaq di Leptor, usando i metodi descritti di seguito. Non avvisa il suo padrone prima di attaccare, ma i rumori della battaglia potrebbero avere lo stesso effetto. Comunque, all'arrivo del gruppo Leptor sta usando una mola scricchiolante nella stanza 10, e non sentirà i rumori della mischia a meno che non includano grida, esplosioni, o qualche altro suono forte o inusuale.

Il movimento del tappeto sulla porta avverte Hardrack. Se quelli che arrivano entrano velocemente, Hardrack sfodera la spada e si muove per ingaggiare, poi torna indietro nella sua posizione originale davanti alla porta nordest. Se gli intrusi esitano davanti al tappeto, Hardrack afferra velocemente la sedia (dietro l'angolo alla sua destra) mentre prepara il suo arco. Pone la sedia proprio a sud della sua porta, ci si inginocchia dietro, lascia lo scudo, e incocca una freccia. Questo gli fornisce una copertura del 75%, per un bonus di -7 alla CA (ora di -5) e sui tiri-salvezza. Da questo nascondiglio e in allerta, i personaggi subiscono una penalità di -2 sul tiro per la sorpresa.

Nota che tutte le azioni descritte sopra sono tutte istruzioni dettagliate di Leptor. Hardrack non è stupido, solo poco saggio.

L'elmo dà a Hardrack l'immunità alla *paralisi* e agli incantesimi che *bloccano*. La sua fedeltà può essere re-direzionata con uno *charme* da un esperto di magia più potente (10° livello o più), sebbene possa essere rimosso (con un *dissolvi magie*, con le normali probabilità di successo) o diviso (con un altro *charme*). L'elmo maledetto non può essere rimosso se non con un incantesimo *scaccia maledizioni* pronunciato da un lanciatore di incantesimi di almeno 8° livello. (La maledizione può essere rimossa permanentemente da un lanciatore di almeno 12° livello. Oltre alle immunità conferite, come detto prima, l'elmo permette a chi lo indossa di produrre un incantesimo *scassinare* 3 volte al giorno usando la parola appropriata, sebbene non sia ancora stata scoperta.)

Se salvato dal controllo di Leptor, Hardrack sarà grato in maniera eccessiva e servirà uno dei suoi salvatori (il capo del gruppo, a meno che non sia data ragione altrimenti) per il resto dell'avventura.

Se si vuole accedere all'area 15 si possono rimuovere i detriti in 3d6 turni di lavoro. Un piccolo buco, in cui si può strisciare, si può aprire in un decimo del tempo.

Hardrack, umano guerriero di 7° livello: CA 1 (piastre e scudo) o -5 (riparo); FM 9; DV 7; pf 63; THAC0 13; N° ATT. 3/2 o 2; Danni 1d8+2 (spada) o 1d6/1d6 (arco corto); T M (1,8 m); M Campione (16); AL LB; PE 35. For 15, Des 14, Cos 15, Int 9, Sag 2 (11), Car 11.
Specializzazione di stile: arma e scudo, con armi da lancio
Specializzazione nell'arma: spada, arco corto

10. Laboratorio Alchemico

Il gruppo deve essere scaltro per entrare senza allertare il mago Leptor. Se allertato dal combattimento all'esterno del possedimento, Leptor ha già lasciato quest'area per osservare o condurre la difesa dall'area 17, o per organizzare l'imboscata nell'area 1. In ogni caso, lui e Virna non sono più qui. Potrebbero aver lasciato il possedimento completamente, o trovarsi nelle aree sotterranee. Se scegli l'ultima, tieni traccia degli spostamenti della coppia; il gruppo potrebbe essere nelle vicinanze.

Se i personaggi riescono ad entrare silenziosamente, sorprendono Leptor e la sua donna Virna, potranno reagire per 1 round di sorpresa prima che i loro nemici possano reagire. Leggi il testo etichettato "A" dopo l'apertura della porta, e salta il testo indicato con "B".

Se allertato dal rumore del combattimento con Hardrack nell'area 9, Leptor gira la sedia di Virna e si nasconde dietro di essa, mentre lei si tramuta in tigre mannara e si muove nell'angolo sudovest, così l'apertura della porta la terrà fuori vista. Salta il testo "A" e leggi ad alta voce il testo "B".

A. Il Gruppo Sorprende Leptor

La porta si apre sull'angolo sudovest di una lunga stanza, circa 7,5 metri da nord a sud e larga 4,5 metri. Un uomo emaciato in abiti normali è seduto ad una mola vicino al muro nord, impegnato a lavorare sul pedale scricchiolante e intento ad affilare un grosso pugnale. Una donna bellissima e fiera è seduta su una grande sedia imbottita accanto ad una fornace aperta nell'angolo nordest, e sta guardando intensamente le fiamme. Un pipistrello pende dal soffitto sopra un lungo tavolo sulla parete est.

L'artigiano è il mago Leptor, naturalmente, e la donna è la sua alleata Virna. Il mago lancerà il pugnale che sta affilando, se gli viene data la possibilità.

B. Il Combattimento nell'Area 9 ha Allarmato Leptor

La porta, con i cardini sullo spigolo sud, si apre nell'angolo sudovest di una stanza lunga, circa 7,5 metri da nord a sud e larga 4,5 metri. Il pavimento è piastrellato con quadrati neri e bianchi, e le pareti sono tinte di bianco. L'unica uscita visibile è la porta nella parete ovest. Un armadio chiuso riempie l'angolo nordovest, e una mola a pedale si trova lungo la parete nord. Una grande sedia imbottita si trova davanti ad una fornace nell'angolo nordest, e una canna fumaria si protende fino al soffitto. Un lungo banco da lavoro occupa la parete est. Tre lunghe scansie sopra il banco da lavoro sono piene di centinaia di bottiglie, alcune scintillanti e pulite, altre impolverate. Molte hanno etichette illeggibili, altre non hanno etichetta.

Se i personaggi entrano nella stanza senza cautela, sono automaticamente sorpresi. Se qualcuno esamina l'area lentamente, con cura, senza entrare, e usando un incantesimo *individuazione dell'invisibile*, si vede Leptor nascosto e si sente il respiro di Virna da dietro la porta. Le azioni dei personaggi

ricadranno tra questi due estremi, quindi usa il tuo giudizio per apporre modificatori sulla sorpresa. Nota che se i PG individuano Leptor e si muovono verso di lui, Virna attaccherà alle spalle e guadagnerà anche la sorpresa.

Mentre l'ulzaq si trova entro 1,6 chilometri dal suo padrone, Leptor rigenera 1 punto-ferita per round. Se l'ulzaq muore Leptor subirà la perdita permanente di 1d4+1 punti-ferita..

Leptor indossa un *fermaglio protettivo* (42 punti rimasti), e quindi non può essere colpito da incantesimi *dardo incantato*. Porta con sé anche 20 mo e 15 mp e una pozione di rimpicciolimento. Se il suo futuro si fa incerto, cercherà di ritirarsi attraverso la porta ovest. Questo portale ha una *trappola di fuoco* (Danni 1d4+9 raggio 1,5 metri) e quindi può essere attraversata in sicurezza solo da lui.

L'ulzaq segue Leptor nella biblioteca se egli si ritira, e il suo ruolo di familiare gli evita l'innescò della *trappola di fuoco*. Leptor, comunque, tiene il suo pipistrello al di fuori del corso della battaglia, e non combatterà fisicamente. L'ulzaq abbandonerà Leptor prontamente se danneggiato, fuggendo in qualche altra stanza nelle vicinanze per evitare i pericoli.

Leptor, umano esperto di magia di 9° livello: CA 5 (*bracciali della difesa* CA 8); FM 12; DV 9; pf 39; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d4+2 (*pugnale* +2); DS rigenerazione 1pf/r; T M; M Campione (15); AL CM; PE 2.000. Ha un *fermaglio protettivo*, e una *pozione di rimpicciolimento*.

For 11, Des 17, Cos 15, Int 18, Sag 12, Car 11.

Incantesimi:

Primo Livello: *charme*, *dardo incantato* x2, *protezione dal bene*

Secondo Livello: *individuazione dell'invisibile*, *invisibilità*, *ragnatela*

Terzo Livello: *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *volare*

Quarto Livello: *metamorfosi*, *tempesta di ghiaccio*

Quinto Livello: *blocca mostri*

Specializzazione di stile: con un'arma I

Virna (forma di tigre mannara): CA 3; FM 12; DV 6+2; pf 26; THAC0 15; N° ATT. 3; Danni 1d4 (*artiglio*)/1d4 (*artiglio*)/1d12 (*morso*); AS graffia (1d4+1/1d4+1); DS colpita solo da armi d'argento o magiche +1 o più; T G (2,5 m); M Elite (14); AL N; PE 975.

Virna (forma umana), guerriero 4° livello: CA 8; FM 12; DV 6+2; pf 26; THAC0 15; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d4 (*pugnale*) o 1d6+1/1d6+1 (*arco lungo composito*, *freccie* +1); T M (1,8 m); M Elite (13); AL N; PE 975.

For 13, Des 16, Cos 15, Int 12, Sag 8, Car 16.

Specializzazione di stile: con un'arma II

Specializzazione nell'arma: pugnale

Familiare, Ulzaq (forma di pipistrello): CA 0; FM 6; DV 3; pf 17; THAC0 17; N° ATT. 3 o 1; Danni 1-2/1-2 (artiglio)/1d4 (morso) o 1d4 (morso); AS artigli velenosi 1 punto Forza colpo, *individuazione del male, individuazione del magico, invisibilità* a volontà, *confusione* 1v/g, abilità magiche al 21° livello, *infravisione* 18 m; DS rigenerazione 1pf/r, immune a armi normali, fuoco, gelo e elettricità; T Mi (alto 60 cm); M Normale (10); AL CN; PE 2.000.

Rivela alcuni o tutti i dettagli, come necessario, se il gruppo esamina la stanza attentamente.

Il laboratorio contiene molti oggetti usati nell'alchimia. Bottiglie e giare etichettate sugli scaffali contengono acido nitrico, acido solforoso, acido formico, acqua santa, acqua dissacrata, sale, ammoniaca, solfato di rame, gelatina, allume, cera di ape gigante, polvere d'argento, polvere di piombo, scaglie di zinco e ferro, guano di pipistrello, suolo di cimitero, olio d'oliva, lingue di serpente, e due occhi di *umber hulk* in un liquido chiaro. L'armadio contiene una clessidra, un astrolabio, prismi, lenti, aste di metallo per sostenere vasellame di vetro, morsetti, tubi di gomma, pennelli, e il teschio di un unicorno. Il banco da lavoro è di solida pietra, ricavato dal muro. Su un lato della superficie piatta un portello di ferro copre un comparto di 30 cm di lato. Dall'altra parte del banco da lavoro una boccia piena di gelatina verde emana un fumo acre.

La polvere d'argento vale 10 mo. Una lente di acquamarina vale 300 mo. Il teschio di unicorno varrà 200 mo dal giusto acquirente. Puoi assegnare altri valori che rispecchiano meglio la tua campagna; dovrebbero variare da poche monete di rame a non più di 100 mo per oggetto.

Qualsiasi cosa inserito nel comparto si disintegra completamente (come l'incantesimo di 6° livello degli esperti di magia, ma ha effetto su un volume inferiore) quando viene chiuso il portello. Questo comparto era pensato per l'eliminazione egli esperimento alchemici pericolosi e nocivi. Non può essere rimosso in sicurezza. La gelatina verde è una *pozione di controllo delle piante* incompleta, attualmente velenosa. Un cassetto nel banco da lavoro contiene un numero di piccole gabbie, un mantice, e altri utensili. C'è un crogiolo nella fornace che contiene oro fuso per un valore di 250 mo.

Baltron ha convertito la sua camera in questo laboratorio alchemico. Leptor e Virna hanno continuato ad usarlo, e stanno cercando di duplicare gli esperimenti di Baltron con risultati meno disastrosi.

11. Biblioteca

Quest'area era una volta uno dei più grandi segreti di Baltron. Tutti gli effetti di incantesimi sono stati lanciati da lui, al 16° livello di magia.

Scaffali impolverati di libri, pergamene e tomi sono allineati sulle pareti di questa stanza dal pavimento al soffitto. Una sola scrivania e una sedia si trovano al centro della stanza. Uno scaffale sulla parete est, contenente 12 libri, è chiusa da porte di vetro.

Un piccolo foro di topo penetra il retro dello scaffale più basso lungo la parete ovest, conduce nello sgabuzzino (area 13). Se Leptor fugge in questa stanza berrà la sua *pozione di*

rimpicciolimento e si infila nel buco, continuando sotto la porta e nella stanza da letto (area 12), il corridoio (9), e fuori di qui.

La scrivania ha un cassetto, assicurato dal *chiavistello magico* di Baltron, ma il cassetto è vuoto. Una sezione di scaffale sulla parete nord può essere tirata via rivelando un comparto segreto. Trattalo come una porta segreta ai fini dell'identificazione. Il comparto contiene due grosse chiavi d'avorio che irradiano magia; ognuna è lunga 15 cm e valgono 50 mo. Ognuna di queste farà funzionare la stanza del teletrasporto (area 14).

Le porte di vetro dello scaffale sono chisue da un *chiavistello magico* (di Baltron). Anche i libri all'interno irradiano magia, ma nessuno ha titoli visibili.

In origine c'erano 15 libri dietro il vetro. I 3 mancanti avevano una trappola, e Leptor li ha distrutti (e per poco non distruggevano lui) durante le sue ricerche. Gli esperimenti con questi primi 3 hanno fatto sì che egli lasciasse in pace gli altri.

Una ricerca di testi non magici nella biblioteca ne rivelerà uno che descrive il Culto della Fiamma Nera (scritto in lingua comune). Menziona una parola d'ordine (utile nell'area 28, sebbene questo dettaglio non venga fornito). Gli altri lavori parlano di poteri psionici, magia, vita negli acquitrini e palude, leggende di divinità, bestie e mostri, malattie, comando, storia, religione, elementali, evocazioni, e grammatica di vari linguaggi. La collezione completa permetterà ad un saggio del soprannaturale e dell'insolito (come il vecchio Demetrios) di ottenere un 10% (o +2) di bonus su qualsiasi tiro richiesto nelle prove di capacità che comportano la conoscenza di questi argomenti. Porzioni di questa collezione aumentano il bonus proporzionalmente.

Tomi Magici

a. La magia di questo libro è di tipo sconosciuto; il libro è impresso con forti traumi psionici. Parla di psionica, ma qualsiasi personaggio con poteri psionici che lo tocca vien immediatamente colpito da un colpo psionico da 75 punti. L'effetto avviene indefinitivamente.

b. La magia è di alterazione. Questo tomo dice come implementare i poteri psionici. Se chi lo legge non può usare la psionica, il tomo non ha effetto. Se il lettore è uno psionico, lo studio del libro conferisce 25 punti psionici immediatamente, e (con la normale frequenza, con la progressione di livello) una nuova modalità di attacco, una nuova modalità di difesa, e una disciplina minore. Se il lettore non è uno psionico ma non gli sono proibiti tali poteri, lo studio permette un controllo al doppio delle normali probabilità, perfino se ha fallito in precedenza il tiro per il controllo. Comunque, se il tiro è più del 30% sotto il minimo necessario per ottenere tali abilità, la vittima è colpita da catatonìa (insanità) che può essere curata solamente dall'incantesimo *guarigione*. Il tomo svanisce dopo l'uso appropriato o dopo aver causato tre casi di catatonìa.

c. La magia di questo libro è di invocazione. Questo è un manuale religioso di pratiche Legali Malvagie, il suo fermaglio è protetto da una *trappola di fuoco* (Danni 1d4+16 raggio 1,5 metri di raggio).

d. Questo è il diario di Baltron. La sua magia è di alterazione. La prima pagina è scritta con *rune esplosive* (Danni 6d4+6 con raggio di 1,5 metri, chi legge non ha diritto al tiro-salvezza). Documenta il tentativo di Baltron di evocare Nakimas, il grande

spirito degli acquitrini. Baltron teorizzava che Nakimas on è un'entità individuale, ma piuttosto una composizione della forza vitale di tutte le miriadi di creature viventi della palude.

e. La sola magia in questo libro è di illusione/visione, *aura magica di Nystul*. Il libro parla a proposito del comando, ma non si guadagna Carisma dalla lettura di questo libro.

f. Questo testo è una discussione sulle malattie della palude. La sua magia è di illusione/visione, un'altra applicazione dell'*aura magica di Nystul*.

g. Questo testo raro descrive il ciclo di vita dei beholder. La sua magia è di alterazione; una *bocca magica* che grida "Aiuto! Aiuto! Mi stanno rubando!" quando si tocca il libro.

h. Questo è un resoconto della vita di Keswin, un sacerdote buono. Le sue lettere magiche brillano per un qualche motivo quando si toccano per leggerle più facilmente; la magia è di alterazione.

i. Questo libro, che porta magia negromantica, è un *manuale maledetto del golem di carne*. Se si seguono le sue istruzioni, il golem costruito diventerà un berserker dopo il secondo round del suo primo combattimento.

j. Qui si può individuare magia negromantica. Questo falso libro ha uno spazio quadrato al suo interno, nel quale giace uno *scarabeo della morte*.

k. Questo libro di incantesimi con *chiavistello magico* contiene otto incantesimi di primo livello. Sceglie dei nuovi per la tua campagna, usando la lista degli incantesimi del Manuale del Giocatore.

l. Questo libro porta magia di convocazione, e irradia male; il soggetto della materia è demonologia. Contiene l'incantesimo *spirito demoniaco (cacofiend)* e *dolore dello spirito (spirit wrack)* in pagine di pergamena (vedi PLANESCAPE Il Manuale del Viaggiatore dei Piani), e anche il nome vero di un demone per ogni tipo da I a V. Ogni volta che il libro viene toccato, comunque, c'è una probabilità del 5% che appaia, non evocato e non controllato, un demone (tanar'ri) di tipo I (vrock), II (hezrou) o III (glabrezu), determinato casualmente, e attacchi immediatamente il lettore. Piegata e accuratamente nascosto nel dorso del libro c'è un pergamena di *protezione dalla possessione*.

12. Stanza da Letto di Baltron

Questa camera da letto ben arredata contiene un grande letto a due piazze, un armadio, un comodino sul quale si trova una pila di libri e un piccolo catino per radersi. Un rasoio e uno specchio sono posti accanto al catino.

Il cassetto superiore dell'armadio contiene vasi di cosmetici, profumi, balsami, un pettine e spazzola di tartaruga e diverse vesti piegate e pulite. Il cassetto inferiore contiene vestiti da uomo. Lo specchietto e il rasoio irradiano magia. Lo specchio mostra qualsiasi parassita cerebrale stia infestando la persona che vi si specchia. Il rasoio è affilato magicamente, ma non può tagliare la carne viva. E' inutile come arma, ma eccellente per radersi.

I libri sul comodino sono i libri di incantesimi di Leptor. Se il mimo *charmato* da Leptor è morto nell'imboscata all'ingresso, il comodino è una semplice mobilia; altrimenti è questa creatura. Se presente il mimo attacca qualsiasi creatura tranne Leptor. I libri di incantesimi contengono 10 incantesimi di primo livello, 8 di secondo, 6 di terzo, 4 di quarto e 2 di quinto. Includono gli

incantesimi che Leptor ha memorizzato e altri che puoi scegliere a tuo piacimento.

Mimo: CA 7; FM 3; DV 7; pf 32; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 3d4 (pseudopodio); AS -4 sulla sorpresa, colla; DS mimetismo; T G; M Campione (15); AL N; PE 975.

13. Sgabuzzino

La porta di questa piccola stanza è piccola. All'interno vari abiti, mantelli, camice e altri vestiti sono appesi a dei ganci posti nelle pareti. Una pila di scatole di legno si trovano contro la parete in fondo.

I vestiti appartengono a Leptor, Virna e Hardrack. La mantellina di Virna vale 100 mo e si riuscirà a trovare se lo sgabuzzino viene setacciato. Le scatole in fondo allo sgabuzzino contengono i vecchi vestiti di Baltron, ora ammuffiti. Nascondono un comparto segreto sul fondo dello sgabuzzino che contiene un paio di *stivali della levitazione* e una magica chiave d'avorio identica alle chiavi nascoste nella biblioteca.

14. Camera del Teletrasporto

Il pavimento della stanza è quasi completamente coperto da una piattaforma di pietra tonda alta 15 cm e del diametro di 3 metri. La piattaforma ha un bordo d'argento, un buco da serratura al centro e cinque rune complesse spaziate fra loro e disposte sulla superficie in cerchio. Mostra ai giocatori l'illustrazione n° 5 della piattaforma per il teletrasporto.

Le rune irradiano magia. Se viene impiegato un incantesimo *lettura del magico*, la traduzione (leggendo in senso orario) è MANTENGO, IMPETO, PEDULA, ASILO, PIROGENI. Quando le lettere vengono scambiate, le parole diventano, montagna, tempio, palude, isola e prigionie, rispettivamente.

Tutte le chiavi magiche d'avorio (trovate nella stanza 11 e 13), combaceranno con il buco della serratura. Quando una di queste viene posta nella serratura appare una luce pulsante, formando un indicatore che punta la runa "mantengo". Sebbene fatto solo di luce questo indicatore può essere toccato sia fisicamente che con la magia, e può essere girato in modo che punti una qualsiasi delle altre rune. Quando questo viene fatto, la runa scelta comincia a pulsare, la sua brillantezza aumenta ogni secondo che passa. Se la chiave viene girata velocemente di nuovo, l'indicatore può essere azzerato di nuovo senza che accada alcun effetto. Se la chiave viene rimossa, la runa smette di pulsare, l'indicatore sparisce, e non accade nulla.

Se la chiave non viene rimossa per 1 round, il brillio della runa raggiunge il suo culmine e qualsiasi cosa si trovi sulla piattaforma viene teletrasportata alla destinazione rappresentata dalla runa pulsante. Anche la chiave utilizzata viene teletrasportata, arrivando in un identico buco della serratura al centro della piattaforma di destinazione, eccetto che in un caso. Nessuna piattaforma esiste alla destinazione "prigionie", così la chiave riappare qui nella stanza 14, sempre all'interno della serratura.

Coloro che si teletrasportano nelle PRIGIONE arrivano nella stanza 20, nella cella A.

La destinazione della runa PALUDE è un punto a 1,6 km dal possedimento, alla fine della strada (Mappa 1, A1).

La runa TEMPIO spedisce nella stanza 25, a una piattaforma identica.

La runa ISOLA è collegata ad un luogo lontano, l'Isola di Banburn, che non viene dettagliata nell'avventura. Coloro che la usano arrivano ad su una piattaforma in cima ad una torre nel mezzo di una rovina, una volta una maestosa fortezza del Culto della Fiamma Nera. La piattaforma ha soltanto una runa, leggibile come "RETRO", e una serratura. Funziona in maniera uguale, inviando gli occupanti indietro nella TORRE (questa stanza). L'Isola è disabitata eccetto che per migliaia di uccelli di mare, e ricoperta di giungla fitta. E' così piccola che i personaggi sono in grado di osservare l'intero luogo senza muoversi dalla piattaforma.

Chi usa la runa MONTAGNE si ritroveranno di nuovo in questa stanza. La runa è collegata ad una fortezza del Culto della Fiamma Nera in cima ad una montagna, ma questo effetto rimbalzo è dovuto al fatto che il picco ora è un vulcano attivo. La fortezza, naturalmente, è da tempo diventata un ammasso di roccia fusa.

15. Camera Lucente

E' difficile sapere se le pareti sud ed ovest e il tetto di questa stanza siano stati distrutti. Solo la brezza umida e appiccicosa che soffia attraverso il buco dove le macerie delle pareti interne sono state rimosse forniscono un indizio che la stanza è stata sfondata. L'intera camera è illuminata così brillantemente da una strana luce verde da non riuscire a vedere niente altro.

La luce proviene da un'area a forma di disco posta ad 1 metro dal suolo al centro della stanza. Non si riesce a scorgere nessuna fonte di luce; semplicemente sembra scaturire da questo volume di aria. Il fascio di luce è diretto verso l'alto, passando attraverso il foro nel soffitto creando un gigantesco cono di luce al di sopra del possedimento. La luce è molto brillante fino ad un'altezza di 150 metri poi svanisce rapidamente.

La luce è fortemente magica, ma è trattata come se fosse prodotta da un esperto di magia del 32° livello. Fa invecchiare le creature e causa la decomposizione o la corrosione di molti oggetti inanimati diversi dalla pietra. L'effetto produce l'equivalente di un anno di invecchiamento o dieci anni di decomposizione e corrosione per round di esposizione alla luce. Se una creatura vivente muore per effetto dell'invecchiamento magico, quella creatura viene immediatamente *reincarnata* (stessi effetti dell'incantesimo dei chierici). La forza vitale occupa istantaneamente la nuova forma da qualche parte a livello del terreno, a $d\% + 100$ metri di distanza dal faro.

Se la luce viene bloccata o spenta, tutti gli uomini-lucertola in un raggio di diversi chilometri dal possedimento reagiranno. In qualche modo Re Yiss lo verrà a sapere e marcerà immediatamente verso il possedimento per uccidere coloro che hanno compiuto il sacrilegio. (vedi pagina 5 per i dettagli.)

16. Stanza Danneggiata

La scalinata sale verso una grande stanza con un'interruzione nel muro di 3 metri. Il camino della fornace nel laboratorio alchemico (area 10) passa attraverso il pavimento e il tetto, nell'angolo nordest della stanza. Un rettile alato giace vicino al calore del condotto d'aria calda, dormendo sorniona.

Tre viverne hanno fatto dei resti di questa stanza il loro covo. Queste creature di solito sono in volo a caccia negli acquitrini. In ogni dato momento, sono presenti 1 o 2 creature. La viverna

assente tornerà $d\%$ di turni più tardi. La creatura acciambellata contro il camino (40 pf) non lascia mai il covo perché la sua ala è danneggiata impedendole il volo. Se ne è presente una seconda, si trova nell'angolo sudovest. Il covo contiene numerose ossa ma nessun tesoro.

Viverna (3): CA 3; FM 6, Vo 24(C); DV 7+7; pf 50, 43, 40; THAC0 13; N° ATT. 2; Danni 2d8 (morso)/1d6 (pungiglione); AS veleno (tipo F, ts per non morire), artigli (1d6, solleva taglia M o G e TxC a +4); T G (lungo 10,5m); M Risoluto (14); AL NM; PE 1.400 ognuno.

17. Tetto

La pietra del tetto del possedimento è piatta, circondata da una merlatura alta 1,2 metri. Grosse sezioni della stanza nell'angolo sudovest e nordovest sono crollate. La luce verde splende dal buco nell'angolo sudovest. Il tetto non è altro che detriti.

C'è il 50% di probabilità ogni round che la viverna (stanza 16) noti l'attività sul tetto e venga ad investigare.

C'è il 75% di probabilità che chiunque si avvicini a meno di 1,5 metri dal bordo spigoloso causi un crollo parziale e subisca 2d6 punti-ferita mentre cade nell'area direttamente sottostante (al secondo piano).

Sotterraneo Livello Uno

18. Camera Grossolana

Le pareti di questa stanza vuota sono di pietra grossolana, lavorata, ma non rivestita. Uno spesso strato di polvere ricopre il tappeto e il pavimento, intonso da tracce di qualsiasi tipo. Una scala costruita nella parete ovest scompare verso l'alto in un cunicolo buio. Un corridoio stretto conduce per 4,5 metri verso est ad una porta, che è chiusa a chiave e sbarrata da questo lato (ovest).

Una delle chiavi trovate nella stanza 7 si adatta alla serratura di questa porta. Chiunque sia stato teletrasportato nella stanza 20 non può forzare questa porta senza la magia, in quanto le sbarre sono dal lato ovest.

19. Ufficio del Carceriere

Le pareti e il contenuto di questa stanza sono ricoperti da uno spesso strato di muffa gialla e marrone. L'acqua gocciola dalle crepe del soffitto e scompare tra il lastricato del pavimento. La stanza contiene una scrivania rozza e una sedia dello stesso stile, entrambe insolitamente grandi e marce in maniera palese. Sulla scrivania c'è un grumo di muffa. Una porta normale si trova al centro della parete sud, opposta alla scrivania. Nella parete est una porta tipica da prigione è fatta interamente di sbarre.

La muffa è innocua; può essere gratta via facilmente o bruciata. Una delle chiavi che si trovano nella stanza 7 apre la porta di sbarre; le altre combaciano con le serrature delle celle e la porta normale che conduce alla stanza 21. La muffa sulla scrivania nasconde una grande clava di legno. I cassetti della scrivania non sono chiusi a chiave. Contengono tre bottiglie vuote, un set di manette arrugginite con la chiave, un anello, una borsa sgangherata. La borsa contiene 55 mr e 12 ma. L'anello è magico, un *anello accumula incantesimi* contenente due incantesimi *pietra in carne*.

Una botola quadrata di 1 metro di lato nell'angolo sudovest della stanza è chiusa con una pietra (una porta segreta, nascosta ulteriormente dalla muffa). Non ha maniglie, ma può essere sollevata facendo leva. Il pavimento del pozzo, profondo 1,5 metri, è di ciottoli smossi. In cima ai ciottoli c'è uno zaino da viaggio intatto. Lo zaino contiene l'equipaggiamento tipico da avventuriero e un piccolo opuscolo che promuove il Culto della Fiamma Nera. Sulla prima pagina è scritta a mano la parola "Surteek", e la parola "Sosume" è scritta in modo simile sul retro della copertina. Entrambe le parole sono senza significato, perfino con aiuto magico. La prima è il nome del proprietario dello zaino, un membro del Culto che è diventato l'apparizione nella stanza 20 (Cella B). la seconda è la parola necessaria per calmare il guardiano nell'area 35 e corrisponde alla parola che può essere trovata nella Biblioteca, stanza 11.

Questo pozzo è in verità un buco profondo 30 metri che connette al secondo livello del sotterraneo (stanze 25-37). E' stato riempito di rocce quanto il sistema di teletrasporto venne completato. Ci vogliono 6.000 ore di lavoro uomo per svuotare il pozzo senza un aiuto magico.

20. Prigione

Questa grande stanza è divisa in sei aree da sbarre tipiche di una prigione. Le sbarre sono intatte e ben infilate nel solido

terreno di roccia e nel soffitto. In un'area centrale, 1,5 metri per 6 metri in dimensione, ci sono una serie di porte dello stesso tipo. Fornisce l'accesso tra la stanza 19 e le altre cinque aree di questa stanza, che sono celle. Quattro celle (A, B, D ed E) sono quadrati di 3 metri di lato; la più grande, sul lato est (C), è grande 4,5 metri per 7,5 metri.

Ognuna delle cinque porte delle celle è chiusa a chiave. Ma la porta verso la stanza 19 si aprirà facilmente. Le celle contengono paglia vecchia, panche di legno, e ciotole con i resti melmosi di vecchi pasti. La cella più grande (C) è equipaggiata anche con manette ancorate alla parete est.

La cella A può contenere esseri viventi, se qualcuno si è teletrasportato dalla stanza 14. La cella B contiene uno scheletro umano, ancora vestito. Se i suoi resti vengono disturbati, un'apparizione arriverà in 1d4+2 round; vedi di seguito per i dettagli.

Un pannello segreto nella parete della Cella A nasconde un contenitore di pergamene in cuoio contenente una pergamena clericale, *parola del ritorno*. Se usata da un chierico che non ha preparato precedentemente un apposito santuario come destinazione, gli effetti dell'incantesimo trasporta il lanciatore in un punto in cima all'altare principale della sua chiesa madre.

La porta segreta sul retro della cella E si apre su un tunnel di fuga che dopo 30 metri conduce fino ad una caverna. Se si imbecca questo passaggio, leggi quanto segue, e poi riferisciti all'area 22.

La porta segreta si apre per rivelare un lungo tunnel, largo circa 3 metri e alto sempre 3 metri, che si estende verso sud. Dopo aver proceduto per 15 metri, udite delle voci gutturali discutere più avanti. Non riuscite a capire cosa stanno dicendo, ma chi parla deve essere grosso, a giudicare dal suono che emette.

I Resti della Cella B

Lo scheletro irradia sia male che magia. Le sue affilate dita ossute racchiudono un antico medaglione. L'oggetto sfoggia il simbolo del Culto della Fiamma Nera. Vale 250 mo per certi studiosi (come Demetrios), ma se mostrato a qualsiasi altra persona in questa regione, chi lo porta sarà accusato di essere membro di quella vile organizzazione e quindi perseguitato se ciò è possibile.

Lo scheletro è quello del povero Surteek, un membro del Culto mandato qui per ragioni disciplinari, ma abbandonato quando il possedimento venne evacuato. Il suo spirito vaga qui in forma di apparizione, ma non sorgerà se i suoi resti non vengono disturbati (compreso il medaglione). Se disturbato, una forma scheletrica fantasma si eleva dai resti 1d4+2 round più tardi, muovendosi velocemente (FM 24) verso il vandalo.

Sfortunatamente, il medaglione è indispensabile per l'area 35, da usare contro il guardiano. Se i personaggi lo prendono, devono vedersela con Surteek; se non lo fanno avranno problemi peggiori dopo.

L'apparizione di Surteek può essere scacciata da un chierico (trattalo come uno spettro). Può anche essere immobilizzata in due modi. Se chiamata col suo nome, che può essere scoperto negli oggetti nel pozzo segreto dell'area 19, si ferma e si rivolge verso la persona che l'ha pronunciato. A questo punto ci si può parlare normalmente, e racconterà del suo destino e chiederà

di essere lasciato in pace o liberato. Rivelerà la parola d'ordine (sosume) se richiesta, e rivelerà perfino che può essere usata per calmare il guardiano della Fiamma Nera (sebbene non la sua posizione). Non parlerà in nessun modo, se prima non viene chiamato per nome.

Surteek può anche essere immobilizzato applicando l'incantesimo necessario per liberare il suo spirito, un esorcismo. L'apparizione è in effetti paralizzata (ma può essere attaccata) quando l'incantesimo comincia, e rimane così finché l'incantesimo non viene interrotto o completato (la seconda possibilità richiede fino a 100 turni di tempo, come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

Se i resti di Surteek vengono rimessi nella loro condizione originale (con le dita che racchiudono il medaglione), l'apparizione svanisce istantaneamente.

Se l'apparizione cattura la sua vittima, non è necessario alcun tiro per colpire. Il mostro ha chiuso i suoi artigli ossuti attorno alla gola della vittima, e il giocatore deve tirare 1d20 con penalità +4. Se il risultato è inferiore o uguale al punteggio di Intelligenza del personaggio, l'attacco non ha effetto; altrimenti, si deve tirare ancora 1d20. Se questo secondo tiro è inferiore o uguale alla Costituzione della vittima, essa fugge in preda al terrore per 1d4 round; altrimenti la vittima cade morta di paura (trattata come un'immediata riduzione dei punti-ferita a -20, ma senza ferite visibili).

Se non fermato, Surteek attaccherà tutti gli intrusi. Resterà etereo, immune a tutti gli attacchi, eccetto per il round nel quale attacca. Se attaccata nel piano etereo, ha CA 7 (n° Att. 1; Danni 1d12).

Apparizione: CA 0; FM 24; DV 8; pf 56; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni speciale; DS etereità (immune a tutti gli attacchi) o breve apparizione (colpito solo da armi magiche o d'argento); DS colpita solo da armi magiche; T M (1,7 m); M Elite (14); AL NM; PE 1.400.

21. Camera di Tortura

Uno spesso strato di polvere oscura impietoso gran parte dei dettagli di questa stanza, e non vi si trova nulla di valore. Se la polvere viene rimossa, verranno alla luce diversi oggetti bizzarri. Davanti ad un'alta sedia ci sono dei grandi stivali di ferro, dal quale penzolano i resti decomposti di lacci di cuoio. Un apparato grande come un letto con un meccanismo a manovella in testa, è messo in ombra da un enorme paio di pinze appese alla parete sud. Un calderone di ferro colmo di olio sudicio si trova vicino ad un braciere di ottone, quest'ultimo di colore verde a causa dell'ossido.

22. La Caverna

Quest'area è grande e irregolare, l'altezza del soffitto varia dai 4,5 metri ai 7,5 metri. Questo è il covo di 10 orchi. La posizione (e quella del loro prigioniero) è indicata dai cerchi sulla mappa.

Il tunnel lungo 30 metri che porta alla prigione (stanza 20) si apre a nord di questa caverna.

Se l'area del pozzo sud del possedimento (A8) viene scavata, si scopriranno due corridoi; quello più a nord conduce in quest'area. Due orchi nelle vicinanze udranno i suoni di scavo e allenteranno i loro compagni.

In un'alcova a nordovest della caverna, un orco è seduto su una sedia a guardia del prigioniero. Proprio oltre l'alcova, cinque orchi sono radunati attorno ad un piccolo fuoco, sopra il quale è appesa una pentola ribollente. Questi cinque orchi stanno discutendo animatamente sulle proporzioni tra rane e lucertole nella loro ricetta. Un orco è occupato a tracciare disegni sulla parete della caverna (propri a est del corridoio nord) con un pezzo di carbone, un altro sta facendo un pisolino nell'alcova est.

Una grande pozza di acqua pulita nella parte ovest della caverna è usata dai suoi residenti i quali se ne occupano poco, ed ora è diventata piuttosto inquinata. Un passaggio a sudovest



conduce al covo di tre giganti delle nebbie, che sono temuti e servite dagli orchi.

Cinque di questi orchi e un gigante delle nebbie vennero uccisi da Antarcus (G8) e la sua banda. Ora si stanno nascondendo, in attesa dell'opportunità di fuggire e molto paurosi di coloro che vivono di sopra. Hanno esplorato il tunnel nord, ma non hanno scoperto la porta segreta che dà alle celle.

Orco (10): CA 5; FM 9; DV 4+1; pf 29, 27, 25, 23, 21, 19, 17, 15, 13, 11; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d10; T M (2,7 m); M Risoluto (11); AL CM; PE 270 ognuno.

23. Caverna Sudest

Quest'area, a sudest della caverna principale, è cosparsa di ossa e pelle di animale morto. Questo è il covo temporaneo di tre giganti delle nebbie, padroni degli orchi dell'area 22. Molti macigni giacciono a terra per essere usati contro gli intrusi.

Tre sacchi di cuoio si trovano alla parete sud; contengono il tesoro dei giganti. Il primo e secondo sacco contengono 8.000 ma ognuno; il terzo contiene 3.000 mo e una *pozione di scalata*.

Gigante delle nebbie (3): CA 1; FM 15; DV 14; pf 66, 58, 49; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 1d10 o a seconda dell'arma (3d6+11); AS Lancia macigni (60/120/240, Danni 2d10), afferra oggetti simili a macigni (45%); T E (7,2 m); M Molto risoluto (14); AL NM; PE 5.000 ognuno.

24. Uscita di Emergenza

Se il gruppo non ha ripulito il pozzo dai rifiuti (A8), questo deve essere fatto prima di poter raggiungere il corridoio sud che conduce all'area 24.

Il tunnel tra il pozzo dell'area 24 è stato bloccato dai detriti di un crollo parziale, fa i rifiuti possono essere ripuliti in 1-4 ore uomo (4d6 turni). Al di là del blocco, il tunnel continua a sud per 30 metri e termina con una porta chiusa. Nessuna chiave in questa avventura è adatta per questa porta.

Una scala, costruita nella parete sud di questa stanza quadrata di lato 6 metri, conduce ad una botola nell'angolo sudovest del soffitto. La stanza è vuota tranne che per uno scrigno nell'angolo nordovest. Lo scrigno contiene 50 metri di corda, e uno zaino vuoto e una scatoletta di legno vuota, un pezzo di candela lungo 2,5 cm, una pelle per l'acqua vuota, 40 mo, 3 gemme da 100 mo, e un completo di vestiti. Lo scrigno ha un doppio fondo, e il comparto nascosto contiene un mantello magico. Se il manto viene toccato, si attiva un glifo di guardia (Elettricità, Danni 24 punti-ferita). Il mantello può essere trasformato in ali del volo con l'uso di una parola d'ordine, che sfortunatamente non è indicata qui.

La botola nel soffitto è chiusa da un lucchetto, che può facilmente essere strappato. Dei pioli di ferro nella parete sud conducono verso l'alto all'interno di un cunicolo quadrato, che termina 12 metri più in alto con un'altra botola, anche questa con un lucchetto. Dietro la botola c'è l'area A7. Quando questa botola viene forzata, si apre verso il basso e i 30 centimetri di terreno cade nel cunicolo. Questa non è individuabile come trappola.

Dì al il giocatore del personaggio che apre la porta di tirare 3d8. Se il totale è uguale o minore del punteggio di Forza del personaggio, la vittima si tiene ai pioli abbastanza saldamente

da non cadere. Se invece il tiro è superiore del punteggio di Forza del personaggio, il personaggio cade, e deve eseguire un normale tiro per colpire. Se il tentativo colpisce una CA 5 o migliore, la vittima afferra un piolo cadendo e subisce solo 1d6 punti-ferita dall'incidente. Se sbaglia la vittima cade per 15 metri sul pavimento della stanza 24, subendo 5d6 di punti-ferita da impatto.

Il Sotterraneo: Livello Due

Sotterraneo Livello Due

Questo livello del sotterraneo è normalmente accessibile solo dall'area 14 del possedimento, usando il sistema di teletrasporto. Durante la sua permanenza nel possedimento, Baltron scoprì e fece uso di quest'area. Leptor non ha scoperto le chiavi d'avorio, ed è estremamente frustrato perché egli conosce il funzionamento della piattaforma (nell'area 14) ma non è in grado di attivarla. Nemmeno Antarcus o i suoi uomini sono a conoscenza di questo livello del sotterraneo.

25. Sala delle Porte e della Statue

Leggi quanto segue ad alta voce se i PG arrivano dalla piattaforma del teletrasporto.

Dopo il lampo brillante per un po' non vedete altro che un punto di luce blu, ma i vostri occhi si abituano facilmente. Vi trovate ancora su una piattaforma tonda, alta 15 cm e del diametro di 3 metri, ma porta incisa una sola singola runa; Probabilmente vi trovate in un altro luogo. La chiave si trova nella serratura al centro.

La piattaforma è al centro di una stanza di lato 9 metri, con una porta di ferro al centro di ogni parete. Una delle porte è adornata da un volto demoniaco in bassorilievo, ma le altre sono normali. Non sapete quale direzione sia il nord. Ci sono quattro statue, una in ogni angolo, le loro teste raggiungono quasi il soffitto della stanza alto 6 metri. Le creature rappresentate sono un efreeti, un sahuagin, un corvo e uno xorn.

Solo una runa, leggibile magicamente come RETRO (Torre), si trova incisa su questa piattaforma. Le due sorgenti di magia nella stanza sono la piattaforma stessa e il volto demoniaco il quale emana una magia di alterazione (in effetti tre incantesimi bocca magica).

Dei tubi nascosti nelle quattro statue permettono che la stanza possa essere inondata di acqua e poi asciugata. Il pavimento della stanza (ma non la piattaforma) è sensibile alla pressione. Se vengono aperte le porte est, nord o ovest, la trappola non si attiva. Altrimenti, quando il pavimento riceve un peso di più di 25 kg, l'acqua comincia a fluire dalle bocche delle statue ed ognuna delle quattro porte emette tre sonori scatti. Il volto demoniaco dice "Ah, ah, ah, ah! Voi stupidi avete segnato il vostro destino!" e ride malevolmente. La stanza si allaga fino al soffitto in 10 round, restando allagata per 25 round e poi svuotandosi in 5 round, lasciando solo alcune pozzanghere. Il teletrasporto cessa di funzionare quando l'acqua raggiunge la superficie della piattaforma, 1 round dopo che la trappola si attiva, e non è utilizzabile fino a che la stanza non si svuota dall'acqua.

La porta sud (quella con il volto) è una porta falsa. Se toccata, il volto demoniaco sulla porta dice "Non passerete mai attraverso di me!" e sogghigna orribilmente. Se questa porta viene aperta essa rivela una via cieca 15 cm dietro di essa. Se qualsiasi altra porta viene toccata il volto dice "State perdendo tempo! Morirete in pochi minuti. Sedetevi e godetevi la vostra morte, come bravi miseri prigionieri!" La porta est, se aperta, rivela un vicolo cieco come la porta sud, ma una porta segreta dà accesso al corridoio che conduce all'area 26 e 27.

26. Sala del Gorgone

Il corridoio procede per 12 metri dalla porta segreta, dove un passaggio laterale si dirama verso sud. Il passaggio laterale è anch'esso largo 3 metri e alto sempre 3 metri. Guardando avanti, vedete una stanza larga 9 metri e profonda 6 metri. All'interno c'è un'altra piattaforma rotonda, sebbene sembra che questa non abbia né serratura né rune. Alla parete est è montato una testa di toro di pietra.

Mostra ai personaggi l'illustrazione per mostrare la porta della stanza 27. I personaggi con la vista acuta vedranno alcuni segni orizzontali sulla porta. Se indagano o possono vedere bene da distante, mostra ai giocatori l'illustrazione 6. Fai riferimento all'area 27 per i dettagli.

La testa di pietra nella stanza 26 è magica. Non è una semplice decorazione, si protende in effetti da un posto dietro la parete nel quale sono tenute magicamente le essenze vitali di tre gorgoni. Quando una creatura vivente si trova sulla piattaforma la testa soffia una nebbia pietrificante. Ogni creatura sulla piattaforma deve superare un tiro-salvezza contro Pietrificazione per non tramutarsi in pietra. La nebbia viene soffiata ogni round nel quale una creatura vivente si trova sulla piattaforma, ma per non più di 12 volte al giorno. Il culto usava spesso questo apparato, sia per punire i miscredenti sia per assicurarsi che nessun prigioniero potesse fuggire. Due statue molto realistiche di guerrieri si trovano ai due lati della piattaforma.

27. Falso Tesoro

Se non hai ancora mostrato ai giocatori l'illustrazione 6 (le tre leve), fallo ora. La particolare porta rotonda ha un diametro di 2,1 metri e spessa 2,5 cm, fatta da una lastra d'acciaio, piombo e granito. I cardini non sono visibili.

La porta può essere aperta quando ognuna delle tre leve viene posizionata nella corretta posizione numerica. Si possono selezionare le tre posizioni corrette delle leve. Un ladro può tentare usare la sua abilità Scassinare, ma dovrà eseguire un tentativo per ogni leva. Un incantesimo *scassinare* posizionerà correttamente due delle tre leve.

La porta si apre per rivelare una camera del tesoro. Leggi quanto segue a voce alta.

Le pareti della camera sono fatte di acciaio. Le statue a grandezza naturale di un centauro, un uomo in armatura, un uomo con una tunica e una giovane donna si trovano vicino all'ingresso. Vicino alla parete al di là delle statue ci sono quattro bauli di legno, i coperchi sono aperti. Uno scrigno di ferro e due grandi ceste si trovano alla parete est.

La camera è rivestita da lastre di acciaio, di piombo e granito allo stesso modo della porta. Le quattro statue sono in realtà delle creature pietrificate dalla testa di gorgone nella stanza 26, poste qui a riposo. Il centauro è Caerron, compagno del ranger umano di 7° livello di nome Andar, che è l'uomo con l'armatura. I due sono stati ingaggiati per trovare e riportare a casa il giovane figlio di un nobile locale che faceva parte del culto. La giovane donna è Theandra, figlia di un potente nobile di un regno vicino. Venne rapita e tenuta per riscatto, ma il riscatto

non arrivò mai e, invece di sprecare cibo per dell'inutile mercanzia, il culto la pietrificò. La quarta statua è Torm Mazzanera, un chierico di 4° livello del Culto della Fiamma Nera, che venne pietrificato per aver fatto morire troppo presto un prigioniero sotto tortura. Questi quattro sono statue da circa un secolo.

Se Caerron e Andar vengono salvati, si offriranno di pagare il loro debito aiutando il gruppo finché i semi non saranno arrostiti e portati al sicuro da Demetrios. Se vengono salvati separatamente, ringrazieranno profusamente, ma si adopereranno in fretta per trovare un modo di salvare il proprio camerata. Theandra non può offrire ricompense; l'ultimo membro della sua famiglia morì 60 anni fa. Mazzanera, il chierico malvagio, farà fatica a capire che il culto si è estinto, e cercherà di assecondare il gruppo finché non riuscirà a portarli dai suoi superiori. Non ha niente di valore eccetto un medaglione del culto, identico a quello nella cella B (stanza 20), che è nascosto dai suoi indumenti.

Centauro Caerron (CC 95%): CA 5; FM 9; DV 4; pf 24; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d6/1d6 (zoccoli)/1d8 (freccia); T G (2,4 m); M Elite (14); AL NB. Arco lungo composito, 25 frecce pesanti

Andar, umano ranger del 7° livello (CC 88%): CA 7 (cuoio e scudo); FM 12; DV 7; pf 41; THAC0 14; N° ATT. 1; Danni 1d8+1 (spada); T M (1,8 m); M Elite (14); AL LB. For 15, Des 14, Cos 14, Int 16, Sag 14, Car 15.

Theandra, donna umana (CC 85%): CA 10; FM 12; DV 1/2; pf 4; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d4 (pugnale d'argento); T M (1,7 m); M Normale (10); AL CB.

Torm Mazzanera, umano chierico di 4° livello (CC 85%): CA 10 (abiti); FM 12; DV 4; pf 18; THAC0 14; N° ATT. 1; Danni a seconda dell'arma (disarmato); AS incantesimi (nessuno memorizzato); T M (1,7 m); M Normale (11); AL LM. For 14, Des 13, Cos 13, Int 11, Sag 17, Car 12.

I primi tre bauli aperti contengono 6.000 mr, 6.000 ma e 6.000 ma (rispettivamente). Il quarto contiene 6.000 monete che sembrano monete d'oro, ma sono del semplice rame (il valore combinato è di 6.000 ma). Le due ceste contengono 150 pugnali e 350 dardi, rispettivamente. Lo scrigno di ferro è chiuso a chiave e contiene 3 balle di seta del valore di 300 mo ognuna. Avvolte nella seta ci sono 2 *pozioni di guarigione* e una scatola per bacchetta, quest'ultima contenente una *bacchetta delle meraviglie* (6 cariche)

28. Stanza delle Porte

Il corridoio (a nord della stanza 25) può essere attraversato solamente risolvendo gli indovinelli posti sulle sette porte magiche lungo la sua lunghezza. Baltron li ha risolti tutti, e quindi ha usato la camera al di là (area 29) come suo nascondiglio per il tesoro.

Le pareti, il soffitto e il pavimento del corridoio sono costruiti con strati di acciaio, piombo e granito, solo quello esterno (l'acciaio) è visibile. L'acciaio e il granito irradiano magia.

Gli effetti combinati rendono tutte le superfici immuni alla penetrazione non magica dalle altre direzioni, e la combinazione dell'incantamento (in verità tre alterazioni) riflettono tutte le magie (compresi gli effetti magici usati "a volontà" simili a incantesimi) contro la creatura o oggetto che li ha prodotti. Perfino l'accesso planare e dimensionale (etereità, teletrasporto) è bloccato dalla combinazione di protezioni implementate qui.

Le porte sono separate l'una dall'altra da intervalli regolari di 3 metri del corridoio (tranne la terza) e sono protette alla stessa maniera, come lo è la camera del tesoro (area 29).

Gli incantesimi non diretti contro le superfici, come quelli per uso personale-per esempio incantesimi di identificazione o della categoria di divinazione-possono essere usati normalmente. Sebbene non dovrebbe accadere nel gioco, le protezioni possono essere oltrepassate per mezzo di attrezzi da scavo, come una *zappa dei titani*. Il lavoro comporterà una considerevole quantità di tempo-forse mesi.

Il metodo per l'apertura o il superamento di ogni porta è differente. Tutte le porte si aprono verso l'interno. Il lato opposto (nord) di ogni porta ha una grande maniglia e pesanti cardini oliati; ogni porta può essere facilmente aperta da quel lato.

Leggi ad alta voce il testo nel riquadro che descrive ogni porta, e usa l'illustrazione 1 per ogni porta. Dovrai anche usare le illustrazioni 3 e 4 per mostrare alcune iscrizioni.

A. Prima Porta

Tre metri oltre la porta dalla stanza delle statue, vedete una porta circolare di acciaio, 2,1 metri di diametro. La porta d'acciaio non ha serrature visibili, e la sua superficie è liscia e senza segni. Non si vedono cardini.

Questa porta è stata sottoposta a un incantesimo *chiavistello magico* da un lanciatore di 12° livello. Si apre automaticamente quando questo effetto viene contrastato (con mezzi normali).

B. Seconda Porta

Tre metri al di là della prima porta ce n'è una seconda, simile ma più elaborata. Ci sono 33 serrature disposte lungo il perimetro a distanze uguali, ognuna a circa 15 cm dal bordo.

Tutte le serrature appaiono identiche, perfino alla *vista a raggi x*, sebbene un incantesimo simile o uno *scopri trappole* rivelerà sicuramente la trappola descritta di seguito. La porta si apre automaticamente quando vengono aperte 7 serrature. Ricorda che un incantesimo *scassinare* non funziona, riflettendosi sul lanciatore.

Prenditi del tempo e usa gli spazi qui sotto per annotare le diverse serrature (a tua scelta). Evita qualsiasi logica o simmetria. Usa un sistema di numerazione in senso orario come riferimento, con la serratura 1 in cima alla porta. Rivela questo sistema numerico ai giocatori, questo renderà il gioco più veloce e non altererà i risultati (a meno che tu non usi un sistema semplice per posizionare le serrature).

Il Sotterraneo: Livello Due

Le sette serrature che apriranno la porta sono numerate come segue:

Tredici delle altre serrature hanno una trappola come segue. Le rimanenti tredici non hanno uno scopo pratico.

Ago con veleno in 6 delle trappole, eseguire un tiro-salvezza contro Veleno o subire 1d6 punti-ferita, numeri:

Trappola *glifo di guardia* (cecità) su 3 delle serrature, numeri:

Trappola acida su 3 serrature. Ognuna spruzza in un raggio di 1,5 metri (Danni 2d4). Se la serratura viene scassinata o se fallisce un tentativo di rimuovere la trappola, la vittima può (25% di probabilità) essere seriamente accecata, si dovrà usare un incantesimo *rigenerazione* prima di usare un *cura cecità* affinché la cura abbia effetto.

Queste 3 serrature sono i numeri:

Una trappola soffia una nube di gas in un cubo di 27 dmc, ogni vittima deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -4 per non dormire per 2d4 giorni. Il sonno non può essere rimosso con mezzi magici, e qualsiasi magia impiegata deve influenzare il veleno (non malattie o altre affezioni). Questa trappola è nella serratura numero:

C. Terza Porta

Dopo la porta dalle molte serrature giace una terza porta che appare esattamente come la prima.

Il terzo portale è un'illusione permanente. Può essere superata solo quando il personaggio si rende conto della sua irrealtà, determinato da un tiro-salvezza contro Incantesimi eseguito con successo, dopo che il giocatore annuncia specificatamente di provarci. Si applicano i bonus e le penalità della Saggiezza. Se viene individuata l'illusione, applicate un bonus di +4 al tiro. Se uno o più personaggi passano attraverso, applica un bonus di +4 ai tiri successivi. I bonus sono cumulativi. Si possono eseguire un massimo di 3 tentativi (tiri-salvezza) al giorno per ogni persona.

D. Quarta Porta

Tre metri più avanti, vi trovate di fronte ad un'altra porta. Questa porta non ha segni eccetto per un messaggio inciso sulla superficie.

Questa porta non è chiusa a chiave e si apre facilmente quando viene spinta. E' individuabile come un trappola. Chiunque ci passi attraverso viene teletrasportato sulla piattaforma della stanza 26 (e deve quindi superare un tiro-salvezza per non

essere pietrificato). Per evitare questa eventualità, deve essere pronunciata la giusta parola d'ordine ad alta voce dalla persona che passa attraverso l'entrata.

Il messaggio inciso sulla porta è in una lingua segreta del culto, sconosciuta a qualsiasi PG. Dice, "Sayz Chi, Passant Avantre" (Dicit Que, Passant Avantre), ("Pronuncia 'chi', e passa avanti "). Un'effetto *comprensione dei linguaggi* (l'incantesimo o l'*elmo*) si rivelerà utile. Ma siccome lo scritto non è magico, la lettura del magico è inutile.

La parola d'ordine è "chi", pronunciata nella lingua del culto ("Que"). La parola si scopre facilmente in quanto è parte dell'iscrizione; ma i giocatori devono capirlo e agire di conseguenza. Se non lo dicono espressamente assumi che i personaggi pronuncino la parola in lingua comune. La tendenza naturale di chi pronuncia è quella di ignorare il linguaggio del messaggio e concentrarsi sulla versione magicamente tradotta, che qui è inefficace.

E. Quinta Porta

Ma è una processione di porte senza fine? La quinta porta ha una grande manopola combinatore al suo centro. I numeri dall'1 al 21 sono incisi attorno alla manopola a intervalli regolari. Una barra d'argento si estende dalla cima della manopola e punta sul numero 1. Ai lati della manopola ci sono file di numeri, due righe a sinistra e una a destra.

Mostra ai giocatori l'illustrazione 3. Questa è una serratura a combinazione magica, e qualsiasi tentativo di Scassinare per mezzo del tiro di dadi fallirà automaticamente. I giocatori devono scoprire il meccanismo esaminando le righe di numeri. Ognuna delle righe fornisce una sequenza di numeri; quello successivo (mancante) nella sequenza è necessario per aprire la serratura.

Nella prima sequenza di numeri (in alto a sinistra), ogni numero è la somma dei due precedenti; il successivo sarà 13. Nella seconda riga (a destra della lastra), ogni numero è il doppio di quello precedente; il successivo sarà 16. La terza serie è ottenuta sommando 6 e sottraendo 2 alternativamente dal numero precedente; il numero successivo nella sequenza sarà 15. Quindi, quando la manopola viene mossa sui numeri 13, 16 e 15 (in questo ordine), la porta si apre.

Se vuoi puoi sostituire le sequenze con altre più complesse, cambiando la combinazione. Assicurati che ogni sequenza contenga sufficienti elementi per offrire una soluzione unica; altrimenti dovrai permettere l'apertura della porta per qualsiasi processo logico che possa spiegare la sequenza.

F. Sesta Porta

Il quinto portale si apre per rivelarne un altro a 3 metri di distanza. Questo sembra spoglio, ma ha tre serrature vicino al bordo destro. E, per la prima volta, il corridoio ha delle iscrizioni! Un buco nella parete est, delle dimensioni più o meno di 30 cm, è pieno di chiavi di ottone. Un altro buco nella parete ovest è vuoto, una piastra di ottone giace sul fondo del buco.

Le serrature della porta non hanno alcuno scopo, sebbene tre delle chiavi di ottone sembrano combaciare con le serrature. Se vengono poste esattamente sette chiavi nella nicchia ovest (quella vuota), il portone si apre il round successivo. Rimane aperto fin tanto che le chiavi restano al loro posto sulla piastra. Un numero maggiore o inferiore di chiavi non produrranno l'effetto desiderato, ma siccome il processo è meccanico, qualsiasi oggetto del peso delle sette chiavi funzionerà comunque. Se i personaggi indagano, troveranno il simbolo di un piatto di bilancia sotto la polvere inciso sotto la parete ovest, e il simbolo di 1 kg.

G. Settima Porta

Una settima porta blocca il corridoio. Sette simboli sono incisi sulla sua superficie: una luna, un esagono, un triangolo, un quadrato, una stella, un pentagono e un sole.

Mostra ai giocatori l'illustrazione 4. La porta si apre quando i simboli del triangolo, del quadrato, del pentagono e dell'esagono saranno illuminati. I simboli si illuminano quando vengono toccati da carne vivente nell'ordine specificato. La stella può essere toccata i qualsiasi momento senza influire sul risultato, ma toccando qualsiasi altro simbolo rovinerà la sequenza, o quando si sarà toccato un simbolo nell'ordine sbagliato. Qualsiasi simbolo illuminato rimane tale finché non viene toccato di nuovo, o finché qualsiasi altro simbolo produce uno choc, o finché non viene toccato il sole.

Tutti i simboli possono illuminarsi tranne la luna e il sole. Se un simbolo che si può illuminare ma non si illumina quando viene toccato (a causa dell'ordine sbagliato) esso produce uno choc.

Il quadrato non si illumina a meno che il triangolo non sia già stato toccato. Il pentagono non si illumina a meno che non siano stati toccati già sia il triangolo che il quadrato. L'esagono non si illumina a meno che non siano illuminati il pentagono il quadrato e il triangolo. La stella si illumina sempre quando viene toccata, ma non produce altri effetti. Se il sole viene toccato, tutti i simboli illuminati si spengono, ma non avviene alcuno choc.

Se un simbolo produce uno choc, la creatura che lo tocca subisce 3 punti-ferita, ignorando qualsiasi immunità. Non è concesso tiro-salvezza. Il danno può essere curato solo dall'incantesimo *guarigione*, da un *desiderio*, o dal riposo normale, quest'ultimo fa recuperare 1 pf ogni settimana.

29. Il Tesoro di Baltron

La settima porta si apre per rivelare una camera circondata dallo stesso metallo del corridoio e delle porte. Due statue, una di un guerriero in armatura e l'altra di un uomo in una veste che impugna un lungo bastone si trovano negli angoli vicino all'ingresso. Lungo la parete più distante ci sono tre piccoli scrigni, un vaso sigillato, una bottiglia di vetro sigillata con dentro della nebbia, un grande baule di pietra e una tavola che ospita un libro aperto all'interno di una sfera di vetro.

La statua alla sinistra sembra un guerriero pietrificato, ma in realtà è un golem di pietra. Attacca qualsiasi essere vivente che entri nella stanza a meno che non sia disattivato dalla parola d'ordine. Sfortunatamente, la parola d'ordine era conosciuta solo da Baltron, e ormai è perduta.

Golem di pietra: CA 5; FM 6; DV 14; pf 60; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 3d8 (pugno); AS causa rallentare ogni round raggio 3 metri; DS colpito solo da armi magiche +2 o più; T G (2,8 m); M Impavido (20); AL N. 8.000.

La statua sulla destra è un monaco (o mistico) del 10° livello, pietrificato da Baltron per aver tentato di distruggere il malvagio esperimento del mago. Il monaco può essere ripristinato da un incantesimo *pietra in carne* (come quello che si trova nell'anello che si trova nella stanza 19). Sarà molto grato di essere stato liberato, offrendo di ripagare il debito servendo il gruppo al suo meglio fino al completamento della missione dei personaggi.

Eson il Saggio, umano monaco (o mistico) di 10° livello (CC 80%): CA 3; FM 24; DV 10; pf 27; THAC0 14; N° ATT. 1 o 2; Danni 1d6+2 (*bo stick* +2) o 2d6+1/2d6+1 (mani); AS/DS poteri standard dei monaci; T M (1,7 m); M Normale (11); AL LG.

For 15, Des 15, Cos 12, Int 8, Sag 16, Car 10.

La gabbia di vetro è fatta di *vetro-acciaio* indistruttibile, ed è sotto l'effetto di un *chiavistello magico* e da una *trappola di fuoco* (Danni 1d4+16 nel raggio di 1,5 metri). Se resa innocua, la sfera si separa facilmente in due pezzi. All'interno c'è un *libro degli incantesimi infiniti*, aperto su una pagina contenente l'incantesimo di primo livello *luce*. Otto pagine del libro restano inutilizzate. Puoi scegliere gli altri incantesimi, da qualsiasi elenco di incantesimi.

Il grande baule di pietra contiene una statua di giada di un drago (valore 500 mo), avvolta dentro la paglia, e una piccola scatola che contiene un *anello del nuoto* e una *pozione di longevità*.

Due dei piccoli scrigni contengono 1.500 mo ognuno; il terzo contiene 800 mp. Il vaso contiene un raro olio aromatico del valore di 300 mo. La bottiglia di vetro contiene una nebbia vampira imprigionata.

Nebbia vampira: CA 6 (8 se materializzata); FM 12 (6 se materializzata); DV 3; pf 17; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d8 (tentacolo); AS TxC CA 10, avviluppamento se supera di 4 o più la CA; DS colpita solo da armi magiche; T M (2,1 m); M Elite (14); AL NM; PE 270.

Come per gli altri portali magici, la porta della camera del tesoro può essere aperta facilmente dal lato nord. Si chiude lentamente ma automaticamente quando nessuna creatura vivente si trova all'interno. Non può essere forzata a rimanere aperta.

30. Corridoio degli Spuntoni

Le pareti di questo corridoio lungo 9 metri è imbottita con spuntoni lunghi 60 cm dal pavimento al soffitto. Tutti puntano verso il centro del corridoio, lasciando un passaggio largo meno di 2 metri. Ogni spuntone è imbevuto con una sostanza nera. Celata dalla ombra, in fondo al corridoio si trova una porta.

Il Sotterraneo: Livello Due

La sostanza nera sugli spuntoni è un veleno che agisce a contatto. Chiunque lo tocchi deve superare un tiro-salvezza contro Veleno; siccome la sostanza è molto vecchia e si è seccata c'è un bonus di +5 al tiro. Il successo indica nessun effetto, e perfino un fallimento indica solo la perdita di 1d4 punti-ferita. Comunque, il danno non può essere curato finché il veleno non viene neutralizzato.

Il corridoio sembra sinistro e impervio, ma non c'è altro. Il culto aveva solo l'intenzione di scoraggiare gli intrusi facendogli pensare che questa fosse solo una trappola che conduce ad un vicolo cieco.

31. Camera Oscura

Assicurati di conoscere bene tutti i seguenti dettagli prima di cominciare questo incontro. La stanza possiede un incantamento antico, ma ancora molto potente che riduce la visibilità a coloro che entrano. Torce e lanterne si spengono quando si entra. Gli incantesimi *luce* sembra non abbiano effetto, e le lame magiche sembrano diventare non magiche quando si trovano all'interno, il loro leggero brillio svanisce. Perfino un incantesimo *luce perenne* sembra ridursi ad avere gli effetti di una normale torcia. L'incantamento non altera veramente le cose, ma solo i sensi, comunque, le fiamme senza luce sono ancora calde, e possono ancora bruciare.

Descrivi il contenuto della stanza solo se è presente una fonte di luce uguale a quella della luce del giorno, come quella dell'incantesimo *luce perenne*. La stanza è un quadrato di lato 9 metri. Una fiavole nebbia turbinata sul pavimento di liscia pietra nera. Le pareti sono coperte di tappezzerie rovinate sul quale qualche sconosciuto artigiano ha intessuto una processione di figure incappucciate. Le due file di malvagi seguaci sembrano avanzare verso una porta posta a ovest. Nello splendore ammuffito, la prima figura di ognuna delle due processioni trasporta una lampada nel quale brucia una fiamma nera.

La nebbia fuoriesce da un buco del diametro di 3 metri al centro della stanza, ma questo buco è così coperto dalla nebbia che risulta invisibile. Il pozzo termina 12 metri più in basso sulla superficie di un lago sotterraneo. Il lago è profondo 9 metri in questo punto e varia in profondità da 3 a 24 metri in tutta la sua lunghezza. Fai riferimento all'area 34 se gli occupanti del lago hanno dei visitatori inaspettati.

Qualsiasi personaggio legato ad una corda oppure tenuto da un altro personaggio può evitare di cadervi accidentalmente, ma se un personaggio non assicurato ci capita vicino, il giocatore deve superare una prova di Destrezza. Il fallimento della prova indica che il personaggio cade nel pozzo a testa in giù. Il superamento della prova indica che il personaggio è riuscito a rimanere in equilibrio sul bordo.

Un cacciatore invisibile attende in questa stanza. Aspetterà il suo momento, cercando la migliore opportunità per attaccare, se l'intruso porta un medaglione del Culto della Fiamma Nera (come quello che si trova nella cella B nell'area 20). Il mostro attaccherà tale persona immediatamente al suo ingresso, cercando di gettare quella persona nel pozzo afferrando la vittima o usando uno sgambetto. Non è necessario che il medaglione sia indossato o trasportato visibilmente; la creatura percepisce la sua presenza. Il cacciatore è cieco e quindi subisce una penalità di -4 ai suoi tiri per colpire.

Il cacciatore non fa danni quando attacca afferrando. Invece, la vittima deve superare una prova di Destrezza o cadere nel

pozzo. Inoltre, si aggiunge una penalità alla prova se la vittima dell'attacco si trova vicino al pozzo. Aggiungi +6 se il personaggio è entro 1,5 metri dal pozzo, o +3 se si trova tra 1,5 metri e 3 metri. Le vittime che evitano di cadere nel pozzo cadono invece a terra prona o supina (a scelta del giocatore), e subiscono una penalità di +4 sulla CA finché rimangono a terra.

Si applica una penalità di +2 a tutti i tiri iniziativa del cacciatore tranne che per il primo round. Se il mostro perde l'iniziativa, non può afferrare, e colpisce invece violentemente la sua vittima. Sebbene sia evocato, e non può avvicinarsi a chiunque sia sotto l'effetto di una *protezione dal male raggio 3 metri*, la protezione dal male normale non lo ferma. Il cacciatore può volare, se sceglie di farlo, e quindi non può essere gettato nel pozzo.

Tanto tempo fa, questa povera creatura entrò in questa stanza in cerca del mago che lo evocò e venne intrappolata dall'incantamento. Dopo quasi un secolo di prigionia e oscurità, è diventato debole, cieco e insano. Quando sconfitto o liberato, la sua essenza ritorna al suo piano casa elementale, dove può essere curato in tempo. Ricorderà l'odore di chi lo libera, e ricompenserà ognuno di loro in un altro luogo e in un altro momento, sebbene non con il suo servizio.

Cacciatore invisibile: CA 3; FM 12, Vo 12 (A); DV 8; pf 39; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 4d4 (pugno) o afferrare; AS sorpresa; T G (2,4 m); M Elite (13); AL N. 3.000.

Il tentativo di afferrare e poi lanciare del cacciatore invisibile viene considerato come una presa di un attacco senza armi e si usano le regole per la lotta descritte nel *Manuale del Giocatore* o, le regole per la lotta e del Capitolo Sei di *Combattimento e Tattica*.

Le porte conducono a nord e a sud sono entrambe segrete e nascoste dalla tappezzeria e sono quindi difficili da scoprire senza mezzi magici. Un elfo le scopre solo se cerca espressamente, e inoltre solo con 1 su 1d10. Un personaggio di qualsiasi altra razza ha metà probabilità (1 su 1d20). Se gli arazzi vengono rimossi e si cercano le pareti, applicate un bonus di -2 al tiro.

32. Corridoio Trappola

Al di là della soglia il pavimento del corridoio sale verso l'alto ad un angolo di 30 gradi. E' fatto dello stesso tipo di liscia pietra nera del pavimento della stanza 31. Il corridoio termina con un porta chiusa.

Dietro questa porta c'è solo solida roccia. Quando viene aperta, un meccanismo nascosto sul muro sopra la porta emette un getto di olio vecchio, rancido e scivoloso giù per il corridoio. In un altro punto vengono emesse delle scintille, che incendiano l'olio. Ogni vittima nel corridoio deve superare un tiro-salvezza contro Soffio. Coloro che falliscono vengono imbevuti, coloro che hanno successo sono appena schizzati. Chiunque sia imbevuto di olio subisce 2d6 punti-ferita da fuoco per round; chi invece è solo spruzzato subisce solo 1d6 punti-ferita per round. Il fuoco dura per 10 round prima che si consumi l'olio. Nella trappola c'è sufficiente olio per produrre gli stessi effetti 19 volte.

Una volta che la trappola è scattata, chiunque cerchi di muoversi scivola, cade e poi scende giù lungo il pendio

scivolando verso il pozzo dell'area 31. Assumi una probabilità di base del 25% per chiunque nella stanza 31 cerchi di afferrare coloro che stanno scivolando, ma non permettere un tentativo di questo tipo a tutti coloro che sono sorpresi. (Normali probabilità di sorpresa).

33. Cripta Segreta

Un passaggio scavato in maniera grezza conduce per 12 metri a nord dalla porta segreta e finisce in una piccola caverna contenente quattro sarcofaghi di pietra.

Non ci sono tesori qui, ma ogni sarcofago è occupato. I mostri continuano il loro sonno senza sogni a meno che i loro resti non vengano disturbati, sia aprendo il sarcofago sia suonando la campanella nella stanza 36. Se viene aperto un sarcofago, il mostro disturbato cercherà di distruggere la persona che l'ha aperto. Se ha successo, il mostro ritorna al suo riposo, richiudendo il coperchio del sarcofago. Se invece è stata suonata la campanella, tutti i mostri si svegliano, emergono dai sarcofaghi e prendono la via più diretta per la stanza 36, attaccando qualsiasi creatura vivente incontrino durante la strada. Se scacciati da un chierico, i mostri ritornano nei loro sarcofaghi.

Mummia (4): CA 3; FM 6; DV 6+3; pf 33, 28, 25, 22; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12 (tocco); AS terrore (ts vs. paralisi, 1d4r), malattia; DS colpito solo da armi magiche, subisce metà danni da contundenti, immuni a *charme*, *sonno*, *veleno*, paralisi a incantesimi che *bloccano*, attacchi basati sul freddo, -1 su tiro per colpire e danni contro fuoco magico; T M (1,8m); M Campione (15); AL LM; PE 3.000 (ognuna).

34 Lago Sotterraneo

Il cunicolo verticale del pozzo della stanza 31 finisce in un lago sotterraneo di acque tenebrose. Nulla è visibile al di sotto della superficie a meno che non venga usata una luce più forte di una torcia o di un incantesimo *luce*. Il lago ricopre 450 mq, e la sua profondità varia tra i 3 e i 24 metri. Non ha spiagge, ma riempie una caverna di forma irregolare di solida roccia naturale. Una dozzina di scheletri di uomini-lucertola risiedono nel lago, ed attaccano chiunque vi cada dentro.

Uomo-lucertola scheletro(12): CA 7; FM Nu 12; DV 2+1; pf 15, 14, 13, 2x12, 2x10, 3x9, 7, 4; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d6 (arma); DS metà danni da armi da punta e taglio, immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e al freddo; T M (2,1 m); M Impavido (20); AL N; PE 65 ognuno.

Se viene esplorato il fondo del lago, si scopre facilmente una scala sotterranea a nord. La scala emerge dall'acqua a 1,5 metri da una porta in ferro chiusa a chiave e continua su verso la stessa.

35. Il Guardiano

I personaggi possono arrivare qui per mezzo del teletrasporto dall'area 37, o possono entrarci attraverso la porta a sud. Un

grande trono di pietra si trova sul lato nord di questa stanza circolare. Sul trono c'è uno scrigno, e sullo scrigno c'è una creatura. Il mostro è piuttosto strano-un essere simile ad una rana verde con lunghi artigli e zanne. Al centro della stanza c'è una piattaforma circolare familiare, 2,7 metri di diametro e alta 15 cm. Ha una serratura al centro e una singola runa sulla superficie.

Il demone vero (hezrou) attaccherà chiunque entri nella stanza (in qualsiasi modo) a meno che l'intruso non porti il medaglione del culto in vista. Se un intruso indossa il medaglione, il demone dice (usando il linguaggio segreto del culto) "Parla, dunque." L'intruso deve rispondere con la singola parola per calmarlo o con la frase contenente le parole per la liberazione del demone, sempre nella lingua del culto. Se nessuna risposta viene data entro 5 round, il demone attacca.

La parola per calmarlo è "Sosume" (che può essere trovata nel vecchio diario nella stanza 19). Se calmato, il demone non attaccherà a meno che lui o il suo tesoro vengano disturbati o che il demone venga attaccato. Le parole per la liberazione sono "Karuglamurin, Vattene!" ma sono conosciute solo dai gran sacerdoti del Culto. Se quella frase venisse in qualche modo scoperta e pronunciata, il demone svanisce istantaneamente, lasciando lo scrigno sul trono.

Tanar'ri, demone vero (Hezrou, tipo II): CA -6; FM 12; DV 9; pf 51; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni 1d6/1d6 (artiglio)/4d4 (morso); AS *buio raggio 4,5 m, infravisione (24m)*, e *teletrasporto senza errori*, stretta (2d4 pf/r e morde automaticamente), puzza (3 metri, ts vs. Paralisi), incantesimi innati (al 9° liv.): *animare gli oggetti*, *attirare insetti*, *bestemmia* (l'inverso di *parola sacra*), *creare fiamme*, *intermittenza*, *muro di fuoco* e *protezione dai proiettili normali*, *bidimensionalità* (3 v/g), *cancello* (3 v/g, 4d10 piccoli, 1d10 minori o 1d4 maggiori, 50%), *cancello* (1 v/g vero tanar'ri, 20%); DS immune elettricità, fuoco non magico e veleno, metà danni da fuoco magico, gas, freddo, colpito solo da armi +2 o più, metà danno da attacchi non magici, mai sorpreso; RM 70%; T M (2,1 m); M Fanatico (18); AL CN; PE 14.000.

Il teletrasporto lavora in maniera analoga a quello della stanza 14. Comunque, sono richiesti 3 round per l'attivazione, invece di 1 round solo. La runa sulla superficie può essere tradotta, da lettura del magico, come IMPETO. La piattaforma quindi spedisce alla stanza 37, la stanza precedente al TEMPIO.

Questa stanza fu costruita da non morti al servizio di Ohjos, alto sacerdote e fondatore del Culto della Fiamma Nera. Quando il culto fu attaccato, nascose molte oggetti importanti e incaricò il demone con il compito di proteggerle finché un alto sacerdote del culto non fosse tornato per riprenderle.

Lo scrigno sul trono contiene un *bastone della vecchiaia*, un *talismano del vero male* con 3 cariche, e una fiala di vetro tappata contenente un liquido luminoso verde. Quest'ultimo è una pozione, ma non è bevibile. Il liquido verde è vitrioliquido, un potente acido che evoca 10-100 piccoli mostri incantati, chiamati vitrioli, dalla terra. Vedi l'appendice Nuovi Mostri per i dettagli su entrambe le creature e la pozione.

Il Sotterraneo: Livello Due

Vitrioli (10-100 o 100-1.000): CA 8; FM 6; DV 1/2; pf 2; THAC0 20; N° ATT 1; Danni esplosione; AS esplode a contatto in una sfera di 1,5 metri di raggio, producendo fuoco (Danni 1d8+pf), e uno spruzzo acido (Danni 2d4); DS immune al fuoco e all'acido; T P (1 m); M Fanatico (18); AL CN; PE 35 ognuno.

36. Tempio

Mostra ai giocatori l'illustrazione 2 mentre descrivi questa stanza. Dietro la porta segreta, un corridoio lungo 6 metri conduce a un paio di porte di quercia rinforzate in bronzo. Non sono chiuse a chiave e non hanno trappole, e si aprono facilmente. La stanza dalla forma irregolare oltre le porte è completamente costruita in pietra nera. La parete sud larga 3 metri è scolpita con immagini di una moltitudine di demoni compiaciuti per atti lubrici. Le decorazioni nascondono i contorni di una porta segreta verso l'area 37, e un piccolo spioncino. Proprio davanti alla parete, sopra un'area rialzata, si trova uno scheletro incappucciato, apparentemente fatto di ferro. Degli scalini conducono a quest'area rialzata, e alla base degli scalini c'è un altare di pietra. Sul altare giace un libro, una piccola campanella e un grosso rubino (valore 8.000 mo) saldamente incassato in un supporto di ferro connesso all'altare.

Una piccola figura verso la parete ovest tiene una vaschetta tonda piena di acqua stantia. Questa figura in ferro è simile ad una rana con le zanne. La parete di 3 metri scolpita dietro alla statua ritrae un acquitrino malsano brulicante di tutti i tipi di creature mortali. Chiunque beva dalla vaschetta deve superare un tiro-salvezza contro metamorfosi per non essere trasformato in una rana assassina.

A est un grande blocco di ossidiana si trova davanti a una parete liscia. Il blocco supporta un braciere di pietra grigia.

Stranamente, il braciere sta ancora bruciando e le fiamme sono nere.

Questo, il Tempio della Fiamma Nera, è nello stato in cui si trovava quando il possedimento è stato abbandonato dal culto. Il libro, la campanella, il rubino, l'acqua stantia e le fiamme nere irradiano tutti magia. Il libro e l'acqua irradiano anche male. La campanella suona da sola quando qualcuno che non indossa il medaglione del culto si avvicina a 4,5 metri da essa. Il suono della campanella risveglia ed evoca i non morti della cripta (stanza 33), e inoltre frantuma il rubino, liberando un demone (tanar'ri) di Tipo I dal suo interno. La campanella perde la sua magia una volta suonata.

Il suono della campanella può essere evitato usando un incantesimo *silenzio nel raggio di 4,5 m*, naturalmente. Il raggio d'azione del suono è di 54 metri, così, se trasportata magicamente oltre quella distanza dal rubino (e vice versa, ma comunque senza avvicinarsi alla campanella), si può evitare il frantumarsi della gemma. Nessuno espediente non magico è in grado di bloccare il suono, ma l'espediente delle pareti delle aree 28 e 29 bloccherà il suono. La gemma non può essere rimossa, ma l'abilità di un ladro Rimuovere Trappole avrà successo, sempre assumendo che la campanella venga spostata preventivamente.

Le fiamme nere bruciano fredde. In questo contenitore, possono essere estinte solo dalla pozione completa di Demetrios. Bruciano, e fanno prendere fuoco a qualsiasi tessuto vivente venga a contatto, eccetto le piante. Comunque, *resistenza al freddo* conferisce immunità per tutta la durata dell'incantesimo. Quando bruciano la pelle, le fiamme possono essere estinte da un incantesimo *dissolvi magie* (con successo automatico). Una vittima che ha preso fuoco subisce 2d6 punti-ferita per round. La vittima non subisce danno visibile, ma diventa un involucro senza vita quando raggiunge -10 pf. Le



fiamme non hanno effetto su minerali o non morti; infatti, i non morti e le altre creature malvagie sono attratti dalla sua presenza.

Il libro è il sacrilego scritto del culto. Un personaggio malvagio trarrà godimento dalla sua lettura. Un personaggio di allineamento Buono subisce danno solo toccandolo, i danni di base sono 2d6, più altri 2d6 se Legale, o più 1d6 se Neutrale. Il danno non può essere evitato né curato magicamente, i puntiferiti guariscono alla velocità di 1 pf per settimana di riposo del personaggio. Una creatura puramente Neutrale di allineamento che tocca il libro si sente compulso alla lettura (nessun tiro-salvezza). Questa persona deve fare anche un tiro-salvezza contro Incantesimi, con penalità -4, durante ogni round di lettura del tomo; il fallimento provoca l'istantaneo cambiamento di allineamento a Caotico Malvagio e tenderà condurre gli altri personaggi in pericolo o di tradirli. L'allineamento originale della vittima può essere ripristinato con i metodi normali (come l'applicazione di un incantesimo espiazione).

Se il demone viene liberato, si *teletrasporterà* immediatamente in un luogo vicino (stanza 31, o 37, per esempio) e considererà la situazione. E' stato imprigionato a lungo, e cerca vendetta contro i responsabili e assume siano i personaggi. Non è particolarmente scaltro, ma non è nemmeno costretto ad attaccare; ha una qualche quantità di volontà propria. Mentre pondera, il demone userà ogni round costruttivamente producendo *buio* qui e là, usando la sua limitata telepatia per sondare i personaggi, e conferire a sé stesso l'*individuazione dell'invisibile*, rinnoverà gli effetti di tale incantesimo quando necessario, per evitare sorprese. Per calcolare la potenza di questa abilità del demone consideratelo di 8° livello.

Il demone cercherà di andare un po' in esplorazione, cercando un buon luogo per i suoi attacchi mordi e fuggi. Se

avviene nell'area 32, potrebbe smantellare la trappola per ottenere dell'olio, in quanto è immune al fuoco non magico. Dovesse il mostro scoprire la stanza 31, deciderà probabilmente di attaccare da lì quando i personaggi se ne vanno.

Tanar'ri, demone vero (Vrock, tipo I): CA -5; FM 12, Vo 18 (C); DV 8; pf 40; THAC0 13; N° ATT 5; Danni 1d4/1d4 (artiglio zampa)/1d8/1d8 (artiglio)/1d6 (becco) o a seconda dell'arma +7; AS buio raggio 4,5 m, *infravisione* (24m) e *teletrasporto senza errori*, spore (1/3r, 1d8 raggio 1,5m), grido (assordamento raggio 9m, stordisce 1r), attacca sempre per primo, danza della rovina (dopo 3r 2d20 pf o metà se t-s contro Morte), incantesimi innati (al 10° liv.): *charme di massa*, *dissolvi magie*, *immagini illusorie*, *individuazione dell'invisibile*, *individuazione del magico* e *telecinesi*, *cancello* (1v/g, 2d10 manes, 1d6 burlatura o 1 nalfeshnee, 50%); DS immune elettricità, fuoco non magico e veleno, metà danni da fuoco magico, gas, freddo, colpito solo da armi +2 o più, mai sorpreso; RM 70%; T G (2,4 m); M Fanatico (18); AL CM; PE 19.000.

37. Piattaforma Segreta

Questa anticamera del tempio contiene solo una piattaforma del diametro di 3 metri e spessa 15 centimetri, simile a quelle incontrate in precedenza. La serratura è al centro della piattaforma, e una runa complessa sulla superficie dice "MACERA DALLE RUGIADA". Un piccolo spioncino nel muro nord offre una vista ridotta del Tempio (area 36), ma è parzialmente bloccato dalla statua di fero dello scheletro.

Le rune anagrammate dicono "Camera della Guardia", in quanto questa piattaforma spedisce chi la usa nella stanza 35. Per il resto funziona esattamente come quella dell'area 14. Solo l'alto sacerdote del culto conosceva l'esistenza di questa stanza.



Quando gli avventurieri avranno trovato il tempio ed arrostito i semi di ferlow nella fiamme nere come istruiti da Demetrios, devono usare tutto ciò che hanno imparato per uscire sani e salvi dal possedimento e dalla palude. Usa la tabella degli incontri casuali per questa porzione dell'avventura. Una volta che il gruppo lascia gli acquitrini, potranno tornare facilmente e senza eventi alla casa di Demetrios in Labalna. Puoi aggiungere altri incontri se desideri. Inzaccherati ed esausti i personaggi arrivano all'ombreggiato porticato di Demetrios, dove crolleranno sugli scalini e possibilmente sulla vecchia sedia del saggio-che prontamente li lancerà via.

Se i personaggi raccolgono le ultime forze e bussano alla porta, non ci sarà risposta. Un secondo bussare, perfino con più insistenza, non avrà pure risposta; no si sente il suono dei passi del saggio che viene a rispondere. Solo dopo il terzo bussare, la porta viene aperta dall'interno. La testa di Demetrios fa capolino dallo stipite. E osserva gli avventurieri con occhi sospettosi.

"Quale coraggio disturbare un venerabile saggio nel mezzo dei suoi studi, eh? Eh? Solo perché lavoro a casa, tutto il vicinato pensa che io non lavori affatto. E' sempre la stessa cosa, 'Demetrios, mentre sei a casa puoi ritirare un pacco per me?' oppure 'Demetrios, mi guarderesti i bambini mentre vado al mercato, grazie ciao,' o perfino 'A Demetrios non dispiace di svolgere il servizio pubblico del villaggio; non ha niente altro da fare,' Hrumps!"

"Su, non siete venditori, vero eh? Eh? Venite sempre in cerca di vendermi un'enciclopedia. Sono un saggio, scrivo enciclopedie! Cosa credete, che mi venderete di più se continuate a perseguitarmi? Siate concisi, e ditemi cosa volete."

Dopo tutti i problemi che hanno passato per procurare l'ingrediente mancante per la pozione di Demetrios, i personaggi potranno essere un po' allibiti dal suo comportamento. Dopo diversi minuti di spiegazione, una luce di comprensione brilla negli occhi del vecchio saggio.

"Ah, sì. Ora mi ricordo di voi. Vedo che avete passato dei brutti momenti. Volete dire che avete i semi? Oh, perdonate i miei modi sgarbati. Entrate, entrate!"

I personaggi entrano nella lieve frescura della casa, e sono invitati a sedersi comodamente su sedie imbottite e gli viene offerto da bere. Riferiscono tutte le loro avventure con Antarcus, Leptor e il vecchio possedimento della Fiamma Nera. Quando il racconto è terminato, Demetrios scompare nel suo studio. Ritorna dopo poco, portando con sé una piccola fiaschetta col tappo contenente una pozione blu livido.

"Vedete, qui, amici miei, il risultato dei vostri sforzi. Con questa pozione, la Fiamma Nera verrà estinta ovunque stia bruciando. I semi che mi avete riportato mi serviranno per creare altre fiasche simili, ma questa prima pozione è di vitale importanza. Con questa fiala, la mia formula, il mio caro amico Orimaxes può riprodurre egli stesso la pozione.

"Oh, ma chi potrei mandare a portargliela? Sono troppo vecchio e fragile per intraprendere un viaggio simile. Pensa ai pericoli lungo la strada! Ci potrebbero essere mostri paurosi a guardia di tesori, o impronunciabili ricchi maghi malvagi. E il Culto della Fiamma Nera, naturalmente, con il suo nuovo quartier generale, con tutte le ricchezze che sono riusciti a portarsi dietro dal loro vecchio possedimento centinaia di anni fa.

"Sapete, per caso, dove posso trovare un gruppo di coraggiosi avventurieri che potrebbero intraprendere questo viaggio, sapete dirmelo?"

Tabella 1

INCONTRI CASUALI (Palude oltre 16 km)

1d20	Risultato	1d20	Risultato
1	Catoblepas	11	Troll
2	Conglomerato	12	Fuoco fatuo
3-4	Orco	13-14	Uomo-lucertola
5	Millepiedi gigante	15	Libellula gigante
6	Scorpione gigante	16	Drago nero
7	Ragno Gargantua	17-18	Goblin
8	Topo gigante o normale	19	Drago nero
9	Drosera gigante	20	Albero degli impiccati
10	Rospo gigante		

Tabella 2

INCONTRI CASUALI (Palude a meno di 16 km)

1d100	Risultato
01-25	10-40 uomini-lucertola (vedi nota A)
26-30	1 ulzaq (dall'area 9 del possedimento) in forma di pipistrello (vedi note B e C)
31-40	1 fuoco fatuo (dall'area 4 dal possedimento; vedi nota B)
41-50	2d6 troll
51-60	Antarcus (vedi nota D)
61-80	1-2 rane giganti
81-85	2d6 ghouls, e nel 10% dei casi anche 1-2 ghastr
86-88	2d4 ombre
89-92	1d4 wraith
93	1 spettro
94-00	pan lung (vedi nota B e E)

Tabella 3

INCONTRI CASUALI (Cortile e Possedimento)

1d100	1d100	Risultato
Cortile	Possedimento	
01-10	01-20	1 fuoco fatuo (dall'area 4 dal possedimento; vedi nota B)
11-15	21-30	1 ulzaq (dall'area 9 del possedimento; vedi note B e C)
16-30	31-45	1d4 troll
31-39	46-50	1 ammasso vegetale
40		1-2 algoidi
41-45	51-56	10-40 uomini-lucertola (vedi nota A)
46-49		1d6+3 rane giganti
50-52		2d4 rane assassine
53		2d4 rane velenose
54-56		2d4 lucertole giganti
57-58		1d4+2 coccodrilli
59-60		1 boa constrictor (gigante)
61-62		1 serpente velenoso (gigante)
63-66	57-60	2d4 gargoyle
67		1 geracosfoinge
68		1 criosfinge
69-70	61-69	1d4 donnole giganti
71-75	70-74	2d4 vespe giganti
76-78		2d4 rospi giganti
79-81	75-76	1 meazel
82		1 drago nero (vedi nota B e F)
83-86	77-82	2d6 ghouls, e nel 10% dei casi anche 1-2 ghastr
87-91	83-87	2d4 ombre
92-93	88-90	1-3 wraith
94	91	3d4 aculeati
95	92	1 spettro
96-98	93-98	1-3 nebbie vampiro
99		1 vafic
00	99	pan lung (vedi nota B e E)
	00	1 beholder controllatore (90%) o 1 beholder (10%)

Note Speciali

- A. Uomo-lucertola: C'è il 5% di probabilità che Re Yiss sarà presente con 10-40 uomini-lucertola aggiuntivi e Shagroth, un uomo-lucertola sciamano/stregone. Vedi anche la nota B, con i riferimenti a Re Yiss e Shagroth.

Shagroth, uomo-lucertola (sciamano/esperto di magia, 7/2): CA 4; FM 6, Nu 12; DV 7; THAC0 19; pf 37; N° ATT. 3; Danni 1-2/1-2 (artiglio)/1d6 (morso); AS Incantesimi; Int. Normale (10); T M (2,1 m); M Elite (14); AL N; PE 975.

Incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere, luce, luci danzanti, scudo, spauracchio*

Secondo livello: *augurio, parlare con gli animali x2*

Terzo livello: *causa malattie, dissolvi magie*

Quarto Livello: *neutralizza veleni*

- B. Se questa creatura viene uccisa, modifica gli incontri successivi a causa di questa assenza.
- C. L'ulzaq rimane in forma di pipistrello, e non attacca. E' un familiare, in ricognizione per il suo padrone Leptor (possedimento stanza 10).
- D. Antarcus: Vedi la descrizione della portineria (G8) per le statistiche. Questo guerriero di 9° livello può (80%) essere fuori a cavalcare la sua geracosfinge, ma sarà sempre accompagnato dal suo falco assassino.
- E. Pan Lung: Questa creatura sarà *trasformata* in un uomo anziano se incontrato nel possedimento. Se il gruppo ha acquisito del tesoro di recente, domanderà di dividerlo. Sarà più propenso a parlare con il gruppo per la curiosità.
- F. Drago nero: Questa creatura vive nella palude entro 3 chilometri dal possedimento. E' un drago piccolo, e non sa parlare e né lanciare incantesimi. Il suo compagno, un drago adulto giovane, attende nel covo.

Incontri Casuali

Aculeato: CA 6; FM 9; DV 3+4; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 3d4 (schiaffo); AS Sorpresa, volata di aculei; Int Poco (5-7); T M (1,8 m); M Risoluto (12); AL N; PE 120.

Algoide: CA 5; FM 6; DV 5; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni 1d10/1d10 (pugno); AS Stordire, controllo 1-2 alberi; DS Immune alle armi da taglio e da punta con incantamento inferiore a +2, agli attacchi basati sull'elettricità e dal fuoco; Int Semi (2-4); T M (1,5-2,1 m); M Risoluto (11); AL CN; PE 420.

Ammasso vegetale: CA 0; FM 6; DV 8; THAC0 11; N° ATT. 2; Danni 2d8/2d8 (braccia); AS Soffocamento in 2d4 r, -3 sulla sorpresa; DS immune armi contundenti, metà danni armi da punta e taglio, immune al fuoco, annulla o dimezza danni da freddo (TS), fulmine lo ingrandisce (+30 cm e +1 DV); T G (2,7 m); M Fanatico (17); AL N; PE 6.000.

Beholder: CA 0/2/7; FM Vo 3 (B); DV 10; pf 45; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 2d (morso); AS Magia; DS Raggio antimagia; Int Eccezionale (15-16); T M (1,2-1,81 m); M Fanatico (18); AL LM; PE 14.000.

Coccodrillo: CA 5; FM 6, Nu 15; DV 3; THAC0 17; N° ATT. 2; Danni 2d4 (morso)/1d12 (coda); Int Animale; T G (2,4-4,5 m); M Normale (9); AL N; PE 65.

Drago nero (piccolo): CA 2; FM 12, Vo 30 (C), Nu 12; DV 7; THAC0 13; N° ATT. 3+speciale; Danni 1d6+3/1d3+3/3d6+3; AS Soffio 6d4+3; Int Intelligente (8-10); T Ga (4,5-7,2 m); M Fanatico (16); AL CM; PE 7.000.

Criosfinge: CA 0; FM 12, Vo 324 (D); DV 10; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni 2d8/2d8 (artiglio)/3d6 (corno); Int. Intell. (9-10); T G (alto 2,25 m); M Campione (16); AL N; PE 5.000.

Donnola gigante: CA 6; FM 15; DV 3+3; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d6 (morso); Int. Animale (1); M Normale (8-10); AL N; PE 120.

Drago orientale, Pan Lung: CA 1; FM 12, Vo 9 (E), Nu 12; DV 8 (Adulto-Giovane); pf 56; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni 1-3/1-3 (artiglio)/2d8 (morso); AS comandare creature squamose 1/g, *charme mostri* 3/g, *fuoco liquido*, attacco con la coda quando morde; DS *metamorfosi* in forma umana, *invisibilità*; RM 10%; T Ga (10 m); M Campione (16); PE 5.000.

Fuoco fatuo: CA -8; FM Vo 18(A); DV 9; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 2d8 (scarica elettrica); DS immune a tutti gli incantesimi tranne *dardo incantato*, *protezione dal male* e *labirinto*; Int. Eccezionale (15-16); T P (60-120 cm); M Fanatico (17); AL CM; PE 3.000.

Gargoyle: CA 5; FM 9, Vo 15 (C); DV 4+4; THAC0 15; N° ATT. 4; Danni 1-3/1-3 (artiglio)/1d6 (morso)/1d4 (corno); DS Colpito da armi magiche +1 o più; Int Poco (5-7); T M (1,8 m); M Risoluto (11); AL CM; PE 420.

Geracosfinge: CA 1; FM 9, Vo 36 (D); DV 9; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni 2d4/2d4 (artiglio)/1d10 (becco); Int. Poco (5-7); T G (alto 2,1 m); M Elite (13); AL CM; PE 1.400.

Ghast: CA 4; FM 15; DV 4; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d4/1d4 (artiglio)/1d8 (morso); AS Paralisi 1d6+4 r (anche gli elfi); DS Puzza (raggio 3m, nausea, ts -2), immuni a *sonno* e *charme*; Int Molto (11-12); T M (1,5-1,8 m); M Elite (13-14); AL CM; PE 650.

Ghoul: CA 6; FM 9; DV 2; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1-3/1-3 (artiglio)/1d6 (morso); AS Paralisi 1d6+2; DS Immuni a *sonno* e *charme*; Int Poco (5-7); T M (1,5-1,8 m); M Risoluto (11-12); AL CM; PE 175.

Meazel: CA 8; FM 12; DV 4; THAC0 17; N° ATT. 2; Danni 1d4/1d4 (artiglio); AS Strangola con un laccio se ottiene la sorpresa DS Abilità da ladro; Int Poco (5-7); T M (1,8 m); M Risoluto (11-12); AL CM; PE 120.

Nebbia vampira: CA 6 (8 se materializzata); FM 12 (6 se materializzata); DV 3; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d8 (tentacolo); AS TxC CA 10, avviluppamento se supera di 4 o più la CA; DS colpita solo da armi magiche; Int. Intel. (13-14); T M (2,1 m); M Elite (14); AL NM; PE 270.

Ombra: CA 7; FM 12; DV 3+3; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d4+1 (tocco); AS Risucchio di forza; DS colpito solo da armi magiche +1 o più, immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano*, *addormentano* e attacchi basati sul freddo; Int. Poco (5-7); T M (1,8m); M Speciale; AL CM; PE 420.

Familiare, Ulzaq (forma di pipistrello): CA 0; FM 6; DV 3; pf 17; THAC0 17; N° ATT. 3 o 1; Danni 1-2/1-2 (artiglio)/1d4 (morso) o 1d4 (morso); AS artigli velenosi 1 punto Forza colpo, *individuazione del male*, *individuazione del magico*, *invisibilità* a volontà, *confusione* 1v/g, abilità magiche al 21° livello, *infravisione* 18 m; DS rigenerazione 1pf/r, immune a armi normali, fuoco, gelo e elettricità; T Mi (alto 60 cm); M Normale (10); AL CN; PE 2.000.

Rana assassina: CA 8; FM 6, Nu 12; DV 1+4; THAC0 18; N° ATT. 3; Danni 1-2/1-2 (artigli)/1d4+1 (morso); Int Non- (0); T P (90 cm); M Incostante (6); AL n/a; PE 35.

Rana gigante: CA 7; FM 3, Nu 9; DV 2; THAC0 16; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS Lingua viscosa; Int Non- (0); T P (1 m); M Normale (8); AL n/a; PE 175.

Rana velenosa: CA 8; FM 3, Nu 6; DV 1; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1 (morso); DS Veleno (bonus +4 su ts); Int Non- (0); T Mi (15-30 cm); M Incostante (6); AL n/a; PE 65.

Rospo gigante: CA 6; FM 6, Sa 6; DV 2+4; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d8 (morso); DS Sorpresa (penalità -3); Int Animale (1); T M (1,5 m); M Incostante (7); AL N; PE 120.

Serpente, boa constrictor gigante: CA 5; FM 9; DV 6+1; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni 1d4 (morso)/2d4 (stretta); AS Stretta soffocante; Int. Animale (1); T G (9 m); M Normale (9); AL n/a; PE 650.

Serpente, velenoso gigante: CA 5; FM 15; DV 4+2; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1-3; AS Veleno (2d6pf, ts o morte), stretta; Int. Animale (1); T M (3,6 m); M Normale (9); AL n/a; PE 420.

Spettro: CA 2; FM 15, Vo 30 (B); DV 7+3; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS risucchio energia 2 liv.; DS colpito solo da armi magiche +1 o migliori, immune a *sonno*, *charme* e *blocco*, paralisi e veleno; Int. Intell.mo (13-13); T M (1,8m); M Campione (15); AL LM; PE 3.000.

Beholder controllore: CA 7; FM Vo 6 (A); DV 3+3; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 3d6 (tentacolo elettrico); AS Magia; DS Magia; Int Semiintell.; T G (d. 1,8 m); M Normale (10); AL N; PE 420.

Troll: CA 4; FM 12; DV 6+6; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d4+4/1d4+4 (artiglio)/1d8+4 (morso); AS +8 sui pf se impugna un'arma; DS rigenerazione 3pf/r dal terzo; Int. Poco (5-7); T G (2,7 m); M Elite (14); AL CM; PE 1.400.

Uomo-lucertola: CA 5; FM 6, Nu 12; DV 2+1; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1-2 (artiglio)/1-2 (artiglio)/1d6 (morso); Int. Poco (5-7); T M (2,1 m); M Elite (14); AL N; PE 65.

Vafic: CA 6; FM 6; DV 8; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12; DS Armi da taglio e da punta infliggono solo 1 pf; Int Non-; T M; M Risoluto (11); AL N; PE 1.350.

Vespa gigante: CA 6; FM 6, Vo 21 (B); DV 4; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4 (pungiglione); AS Veleno (5d6 pf, paralisi 2d6 ore, ts); M Normale (8-10); AL N; PE 120.

Wraith: CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 5+3; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d6 (tocco); AS Risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1 o più, immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano*, *addormentano*, veleno, paralisi e attacchi basati sul freddo; Int. Molto (11-12); T M (1,8m); M Campione (15); AL LM; PE 2.000.

CLIMA/TERRENO:	Foreste temperate
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Fotosintesi, carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco (5-7)
TESORO:	M (G)
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	5-50
CA:	6
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	3+4
THAC0:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	3d4 (schiaffo)
ATTACCHI SPECIALI:	Sorpresa, volata di aculei
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 18 m)
MORALE:	Risoluto (12)
VALORE PE:	120

Queste forme di vita vegetale intelligente che abitano le foreste, conosciuti col nome di aculeati, hanno molte similitudini con gli zombi, anche se non sono né degli animali né dei non morti.

Gli aculeati hanno un aspetto verde rossiccio, punteggiato di marrone e rosso in autunno, e tornano di nuovo verdi in primavera. I loro occhi sono neri come il carbone, e la loro pelle è ricoperta da una massa di piccoli e affilati aculei. Il fisico degli aculeati è esclusivamente maschile-in effetti, come tutte le forme di vita vegetali complesse, gli aculeati sono ermafroditi e posso auto impollinarsi. Dal punto di vista umano, molti aculeati sembrano emancipati. Alcuni aculeati indossano bianche vesti di lana, ma siccome questi vestimenti interferiscono con le sue abilità di combattimento e la loro capacità di nascondersi nel fitto sottobosco, gran parte degli aculeati scartano queste vesti (forse cerimoniali) in favore di una specie di calzoncini attillati di colore giallo.

Quando gli aculeati attaccano emettono suoni gutturali, gridando e grugnando, in una specie di linguaggio incomprensibile a chiunque altro.

Combattimento: Quando si trovano nel fitto sottobosco o fra le conifere, gli aculeati sono quasi invisibili (75% di probabilità se si cerca attivamente, o il 40% se a cercare sono elfi o ranger). In tali condizioni si impone una penalità di -5 al tiro sorpresa dell'avversario (-2 se elfo o ranger).

Gli aculeati attaccano con i loro piccole e affilati aculei. L'attacco più comune è uno schiaffo spinoso. Lo schiaffo di per sé causa solo 1d4 punti-ferita, ma gli affilati aculei triplicano il danno per un totale di 3d4. Questo danno deve essere considerato come danno da punta, e le grandi creature con la pelle spessa subiscono solo 2d4 punti-ferita.

Gli aculeati sono in grado di sparare i loro aculei fino ad una gittata di 20 metri. Una di queste creature può lanciare una volata di 1d6 aculei, e ognuno provoca 1-2 punti-ferita (solo 1 pf alle creature più grandi di un uomo). Per scopi pratici, si suppone che un aculeato ha a disposizione un numero infinito di aculei, e quelli lanciati ricrescono in breve tempo.

La creatura è particolarmente vulnerabile alla magia. Gli attacchi magici diretti contro di lui triplicano il danno, sebbene riceva ogni tiro-salvezza disponibile. Per esempio, un *dardo incantato* che provocherebbe normalmente 1d4+1 punti-ferita provoca invece 3d4+3 ferite contro un aculeato. Questa vulnerabilità si applica solo agli attacchi magici



diretti, esempio: un personaggio ingrandito e rafforzato magicamente, impugna una *spada* +2 contro un aculeato. Si accorge che il bonus magico dell'arma (ma non il tiro per i danni) è triplicato a +6, ma né il danno dell'arma, né il bonus maggiore dovuto ad una Forza magicamente superiore verrà triplicato.

Gli incantesimi di natura inoffensiva, come *charme piante*, hanno effetti triplicati contro un aculeato. Naturalmente, il fatto che sia un vegetale rende un aculeato immune a certi incantesimi. Gli aculeati son intelligenti e possono essere soggetti (a tripla potenza) da molti incantesimi che influenzano la mente.

Habitat/Società: Gli aculeati mancano dell'intelligenza necessaria per creare una società. Vagano per le loro foreste, raccogliendo gingilli scintillanti, alcuni di dei quali possono essere di valore, e mormorano piano uno con l'altro. E' molto raro incontrare queste creature fuori dal loro ambiente naturale.

Un indizio della loro origine è il virulento odio che gli aculeati provano nei confronti degli elfi. Gli aculeati possono percepire con l'olfatto gli elfi a 400 metri di distanza e si muoveranno per attaccarli furiosamente. Un teoria dice che una volta gli aculeati erano una banda di umani che saccheggiavano le comunità elfiche. Se gli elfi cercarono di uccidere o incapacitare gli intrusi, come probabilmente è, gli umani potrebbero aver invocato un aiuto soprannaturale. Una divinità malvagia o deviata, come Ralishaz, potrebbe aver trasformato gli umani in creature silvestri meglio adatte alla battaglia contro gli elfi.

Ecologia: Gli aculeati prendono molto del loro sostentamento dalla luce del sole, ma hanno bisogno di acqua e nutrimento come molti umanoidi. Di solito uccidono piccole creature come scoiattoli, ma, naturalmente, preferiscono assaggiare gli elfi.

Nuovi Mostri: Algoide

CLIMA/TERRENO:	Temperato, paludi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Branco
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Semi- (2-4)
TESORO:	D (x ½)
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale

N. DI MOSTRI:	1-6
CA:	5
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	5
THAC0:	15
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d10/1d10 (pugno)
ATTACCHI SPECIALI:	Stordire
DIFESE SPECIALI:	Immune alle armi da taglio e da punta con incantamento inferiore a +2
RESIST. ALLA MAGIA:	Vedi sotto
TAGLIA:	M (alto 1,5-2,1 m)
MORALE:	Risolto (11)
VALORE PE:	420

Gli algoidi sembrano dei primitivi umanoidi con la pelle verde e le fattezze grossolane, a volte confusi con i troll ad un primo sguardo. Non sono, comunque, per nulla degli animali, ma colonie di alghe intelligenti che hanno sviluppato la mobilità organizzandosi in questo modo.

L'altezza di un algoide varia tra gli 1,5 e i 2,1 metri, a seconda di quante celle individuali si sono combinate a formarlo. In accordo con l'altezza il suo peso varia tra i 53 ei 125 chili.

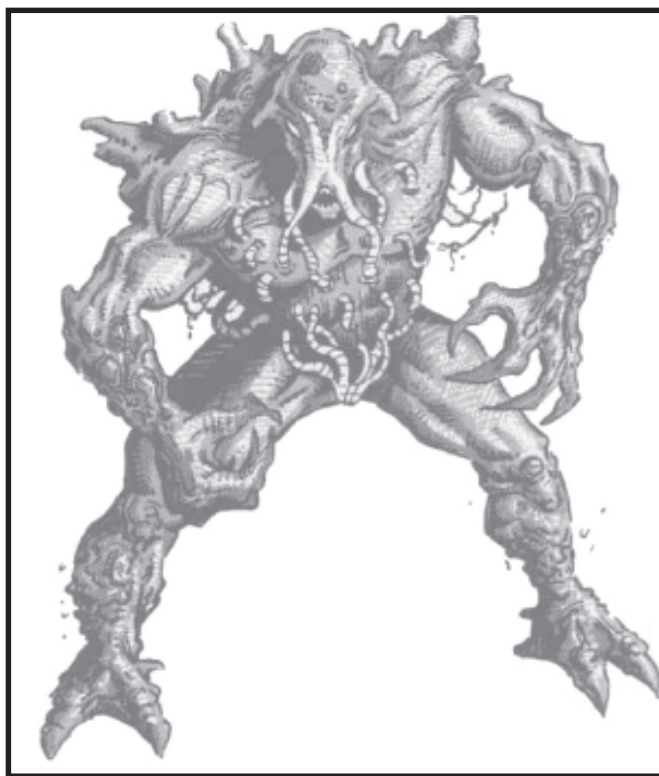
Combattimento: L'algoide attacca con due grosso "pugni" in guardia bassa, in stile pugilato. Ogni pugno infligge 1d10 punti-ferita. Inoltre, con un tiro naturale di 19 o 20, l'algoide infligge il danno massimo (10 pf) e stordisce la vittima per 1d4 round. Le armi da taglio e da punta con incantamento inferiore a +2 non causano danni a un algoide. Quelle con incantamento +2 o più infliggono metà danno. Le armi contundenti infliggono danno normale, sia magiche che non magiche.

Gli algoidi hanno un legame empatico con i salici, le querce nere, i cipressi, e altri alberi amanti dell'acqua. Possono usare questo legame per controllare 1 o 2 alberi e fare in modo che attacchino il gruppo. Gli alberi hanno Fattore Movimento 3, e attaccano 2 volte per round causando 1d0 punti-ferita ognuno. La THAC0 degli alberi dipende dalla dimensione, ma non sarà mai inferiore a 15. I danni da fuoco ed elettrici, magici o meno, non danneggiano l'algoide.

Gli incantesimi abbassare il livello delle acque, dividere le acque, e distruggere l'acqua infliggono 1d6 punti-ferita per livello del lanciatore (massimo 10d6). Tutti gli altri incantesimi funzionano normalmente.

Habitat/Società: Gli algoidi devono vivere vicino all'acqua. Deve essere acqua corrente, sebbene i fiumi e lenti corsi d'acqua siano i preferiti. Non serve che l'acqua sia dolce. Alcune delle colonie di algoidi più prolifiche sono state trovate nei delta dei fiumi, vivendo nell'acqua salata bene quanto in quella dolce.

Gli algoidi posseggono un'intelligenza e una struttura sociale collettiva. Non c'è gerarchia nella società algoide. Gli algoidi generalmente non creano la loro forma umanoide a meno che non si sentano minacciati, oppure che la colonia voglia muoversi. La forma



umanoide si crea con l'unione delle cellule più vicine finché non si forma un'unità che si può muovere. Se una colonia è grande abbastanza da poter formare più di un "corpo", le cellule non si uniscono fra loro sempre allo stesso modo. Quindi, una cellula può essere parte di un umanoide da 125 chili oggi, e parte di un altro umanoide da 85 chili domani.

Ecologia: Dato che si tratta di un vegetale, l'algoide si avvale della fotosintesi per far funzionare il suo metabolismo. Il terreno tiepido e brackish acqua sono i preferiti delle grandi colonie, ma si possono nutrire anche in acque più fredde. Gli algoidi non possono sopravvivere per più di pochi giorni senza la luce naturale. Quando subiscono la privazione della luce, il loro colore cambia dal verde, verde scuro al quasi nero. Gli algoidi morti sono completamente neri. Questo tipo di morte è simile alla morte per fame di un mammifero, e nessuna creatura di allineamento Buono farebbe morire un algoide in questo modo.

I sacerdoti e gli alchimisti danno valore agli algoidi neri, in quanto possono essere fatti in polvere e usati per la manifattura di schiavi come ingrediente per ridurre l'oro grezzo. Gli algoidi uccisi in combattimento, e poi lasciati nell'oscurità, non diventano neri, ma appassiscono semplicemente allo stesso modo degli altri vegetali.

Algoide Porpora

Una varietà più rara di algoide, l'algoide porpora lo si può trovare nei climi artici, crescere sul ghiaccio e sulla neve e alla luce del sole limitata. Queste creature non possono controllare gli alberi come i loro cugini dei climi temperati, ma possono comunicare con i piccoli crostacei. Spesso i crostacei inducono le barche da pesca ad avvicinarsi alle aree dove risiedono gli algoidi, e poi attaccano nuotando sotto lo scavo e facendo dei buchi nella chiglia. Gli algoidi permettono poi alle creature marine di banchettare sui corpi mentre egli divora le parti in legno del vascello.

Gli algoidi porpora non diventano neri se privati della luce del sole. Invece diventano di un colore blu fluorescente. SE ridotto in polvere, questa sostanza può essere usata per tingere i vestiti.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	E
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio

N. DI MOSTRI:	1-4
CA:	0
MOVIMENTO:	24
DADI-VITA:	8
THAC0:	Vedi sotto
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	Vedi sotto
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche o d'argento
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,3-2,1 m)
MORALE:	Elite (13)
VALORE PE:	1.400

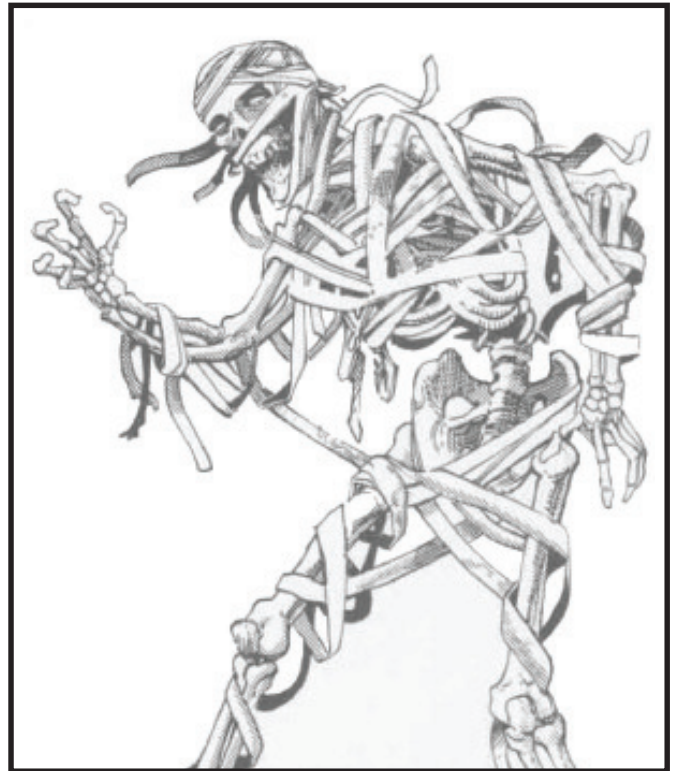
Le apparizioni sono una forma di non morto particolarmente orribile e persistente, che esiste principalmente nel Piano Etereo. Sono capaci di muoversi con facilità tra il Piano Etereo e il Piano Materiale Primario due volte al giorno, impiegando solo un round per la transizione.

Nel Piano Materiale Primario appaiono come scheletri, avvolti da lasche bende sporche. Sono in forma semisolidi durante ogni round nel quale stanno attaccando; altrimenti, sono aerei e senza sostanza.

Combattimento: Le apparizioni hanno la capacità di "sbucare" da qualsiasi oggetto solido non vivente, come pareti, pavimenti o mobili. Gli avversari subiscono quindi una penalità di -5 al tiro per colpire.

Le apparizioni possono percepire telepaticamente qualsiasi creatura di Intelligenza più alta di 5 fino ad una distanza di 30 metri in qualsiasi direzione, sebbene non posseggano nessun'altra abilità psionica. Dato che non incorporano, le apparizioni possono viaggiare direttamente verso la loro destinazione senza essere intralciati da barriere fisiche come porte chiuse a chiave.

Le apparizioni non sono in grado di attaccare fisicamente le loro vittime. Invece, utilizzano una forma potenziata di *suggestione*, un'innata abilità, per convincere la vittima di essere strangolata dai suoi artigli scheletrici. Non c'è bisogno di eseguire il tiro per colpire. Le vittime devono superare una prova di Intelligenza con penalità +4 per riuscire a non credere, perfino se sono coscienti di essere attaccati da un'apparizione. Un fallimento significa che la vittima deve fare una prova di Costituzione: se la supera fugge come se fosse colpita da un incantesimo *paura* per 1d4 round (durante i quali l'apparizione può attaccare ancora); se fallisce, la vittima è letteralmente "spaventata a morte". La vittima muore immediatamente per il terrore, a meno che non venga lanciato su di lei un incantesimo scaccia maledizioni lo stesso round dell'attacco. Gli incantesimi protezione dal male e protezione dal male nel raggio di 3 m già in funzione al momento dell'attacco, assicurano il successo automatico della prova di Costituzione. Se la forza vitale della vittima uccisa viene ripristinata, fallirà per sempre la prova di Intelligenza contro l'attacco di un'apparizione. Comunque, se una vittima uccisa non viene riportata in vita entro 24 ore, risorgerà 2d4 ore più tardi sotto forma di apparizione.



Le apparizioni possono essere attaccate sul Piano Materiale Primario solo durante il round di mischia necessario per attaccare la vittima. Solo le armi magiche o d'argento possono colpire l'apparizione in questa forma. Sul suo piano casa, può essere attaccato normalmente. L'apparizione nel Piano Etereo ha CA 5.

Un'apparizione può essere scacciata da un chierico come se fosse uno spettro o un non morto da 8 DV.

Habitat/Società: Le apparizioni non hanno una struttura sociale, sebbene le apparizioni appena create rimarranno spesso vicino all'apparizione che l'ha uccisa fino a che non prendono confidenza con la loro nuova situazione. Non costruiscono abitazioni, e non hanno un covo, e non hanno bisogno né di dormire e né di sostentamento. Qualsiasi tesoro che accidentalmente trovano viene lasciato sulla scena del combattimento.

Ecologia: Se un'apparizione viene "uccisa" sul Piano Materiale Primario si riformerà in 1d4+4 giorni nel Piano Etereo, e andrà in cerca del suo assassino appena ne sarà in grado. Solo uccidendola sul suo piano casa la si distruggerà definitivamente.

Le vittime che vengono abbandonate al loro destino dal gruppo spesso (80%) andranno in cerca dei membri sopravvissuti della loro banda nel tentativo di infliggergli lo stesso destino.

Nuovi Mostri: Drago Orientale (Pan Lung)

CLIMA/TERRENO:	Paludi, giungla
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario o clan
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Speciale
INTELLIGENZA:	Molto Intell (11-12)
TESORO:	Speciale
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale

N. DI MOSTRI:	1-4
CA:	2 (base)
MOVIMENTO:	12, Vo 9 (E), Nu 12
DADI-VITA:	7 (base)
THAC0:	13 (base)
N. DI ATTACCHI:	3 + speciale
FERITE PER ATTACCO:	1-3/1-3 (artiglio)/2d8 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Speciale
DIFESE SPECIALI:	Variabile
RESIST. ALLA MAGIA:	Variabile
TAGLIA:	Ga (lungo 8 m)
MORALE:	Campione (base 18)
VALORE PE:	Variabile

Una varietà più piccola, più snella, ma più lunga degli shen lung (un altro tipo di drago orientale) i pan lung sono creature serpentiformi con quattro zampe, la testa da drago e la coda molto lunga. I pan lung, come tutti i draghi orientali, non dormono mai.

I pan lung parlano il proprio linguaggio che condividono con gli altri draghi orientali.

Combattimento: Quando riescono a colpire con il morso (che causa 2d8 punti-ferita, i round successivi, mordono automaticamente causando 1d8 punti-ferita e stritolano con la coda causando 2d6 punti-ferita ulteriori. Il drago può afferrare con il morso e poi stritolare con la coda creature più piccole di due taglie o più. Attaccano anche con i loro due artigli, ognuno dei quali causa 1-3 punti-ferita.

Come tutti i draghi orientali i pan lung possiedono una capacità di ESP permanente con raggio di 1,5 metri per ogni categoria d'età. Sono dotati di una innata capacità di *metamorfosi* per passare dalla forma umana e alla forma di drago a volontà. Possono diventare *invisibili* e visibili a volontà, sebbene quando attaccano diventano sempre visibili. I pan lung non possono essere soggiogati.

I pan lung posseggono la capacità di *comandare creature squamose*. Le creature squamose non intelligenti (come pesci e rettili) non attaccano mai volontariamente un drago orientale con tale potere. Inoltre questo potere permette al drago, una volta al giorno, di controllare 1d10 per categoria di età di creature squamose non intelligenti in un raggio di 1 km. Tale controllo dura 2d6 turni e non



può essere dissolto. Le creature già sotto il controllo di un drago non possono cadere sotto il controllo di un altro. Non c'è tiro-salvezza contro questo potere.

Come altri tipi di draghi orientali i pan lung hanno il potere del *fuoco liquido*. Questo potere può essere utilizzato ogni volta che il drago si trova a contatto con l'acqua, e il creatore può dissolverlo in qualsiasi momento. Il *fuoco liquido* avvolge il corpo del drago come le fiamme di un demone e provoca 1d6 punti-ferita a chiunque venga in contatto con esso. Tutti i draghi orientali sono immuni al *fuoco liquido*. Gli effetti scompaiono per 2d6x10 round dopo il contatto con fuoco normale o magico, e non può essere ricreato fino alla fine di questo periodo.

Dalla categoria giovane in poi può usare gli effetti di *charme mostri* tre volte al giorno.

Habitat/Società: I pan lung vivono nelle paludi, nelle foreste pluviali. Ama gli ambienti scuri, ed è un ottimo nuotatore. I pan lung sono in grado di volare con classe di manovrabilità E. Nel loro cervello posseggono un organo magico il quale gli conferisce la capacità di volare. L'organo non è estraibile.

Ecologia: Il pan lung mangia di tutto, ma preferisce una dieta a base di pesci, molluschi, crostacei, ed altre creature acquatiche. Non disdegna la carne "rossa".

I pan lung possono respirare aria o acqua indifferentemente.

Età	Corpo (m)	Coda (m')	CA	Soffio	esp.mag./sac.	RM	Tesoro	Valore PE
1	0,7-1,6	0,4-1,4	5	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	975
2	1,6-3,7	1,4-3,5	4	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	1.000
3	3,7-5,8	3,5-5,6	3	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno	2.000
4	5,8-8	5,6-8	2	Nessuno	Nessuno	Nessuno	1/2H	4.000
5	8-10,4	8-10,5	1	Nessuno	Nessuno	10%	H	5.000
6	10,4-12,8	10,5-12,9	0	Nessuno	1	15%	H	6.000
7	12,8-15	12,9-15	-1	Nessuno	2	20%	H	7.000
8	15-17	15-17,1	-2	Nessuno	3 1	25%	H x2	8.000
9	17-19,1	17,1-19,2	-3	Nessuno	4 2	30%	H x2	9.000
10	19,1-21,8	19,2-21,9	-4	Nessuno	5 3	35%	H x2	10.000
11	21,8-24	21,9-24	-5	Nessuno	6 4	40%	H x3	11.000
12	24-26	24-26,1	-6	Nessuno	7 5	45%	H x3	12.000

CLIMA/TERRENO:	Acquitrini, sotterraneo
FREQUENZA:	Non comune
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Notturno
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Poco (5-7)
TESORO:	M (B)
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio

N. DI MOSTRI:	1
CA:	8
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	4
THAC0:	17
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d4/1d4 (artiglio)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,2-1,5 m)
MORALE:	Risoluto (11-12)
VALORE PE:	120

Il meazel è una creatura crudele e malevole che preda gli altri abitanti dei sotterranei o di qualsiasi altra area. Il meazel è poco più piccolo di un umano. Il colore della sua pelle varia dal verde chiaro al verde scuro. La gran parte dei meazel (85%) hanno delle macchie irregolari di colore rosso acceso: sono il risultato di una malattia della pelle non contagiosa particolare dei meazel. Le macchie danno alla creatura un aspetto lebbroso. Gli occhi sono neri come la pece e gli spessi capelli oleosi sono tra il verde scuro e il grigio. I pollici sono parzialmente palmati. I maschi e le femmine sono quasi identici.

Combattimento: I meazel attaccano con i loro mani artigliate, e ognuna infligge 1d4 punti-ferita. Possono usare un laccio per strangolare una vittima non più grande di 2,1 metri, se riescono ad avvicinarsi da dietro e sorpreso al vittima. Se provano, un tiro per colpire andato a segno significa che la corda è avvolta attorno alla gola della vittima; la vittima muore in due round a meno che il meazel non rilasci la presa o la vittima non si liberi dal laccio o non lo riesca ad allontanare dalla propria gola. I meazel lasciano la presa solo se sono morti o forzati a difendersi da altri attacchi.

I meazel posseggono le seguenti abilità da ladro:

ST	SS	S/RT	MS	NO	SR	SP	LL
45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%

Raramente attaccano apertamente. Preferiscono nascondersi, scivolare non visti da dietro, e poi strangolare da dietro oppure svuotare le tasche in cerca di denaro.

Habitat/Società: I meazel sono ostili eremiti, e raramente si incontrano lontani dai loro covi. Preferiscono gli acquitrini, le caverne o altri luoghi freddi, bui e malsani come siti per costruire i loro squallide case. Queste tane sono completamente luride. Tutti gli averi di ogni meazel sono raccolti in una pila che funge anche da letto per la creatura. I ratti e gli insetti abitano il luogo, pulendo i resti e anche trasformandosi in qualche spuntino.

Solo due cose fanno in modo che i meazel si aggregino volontariamente: il bisogno di cooperare contro un nemico, l'infrequente istinto di riproduzione. Le femmine meazel danno alla



luce da uno a due cuccioli. I cuccioli diventano indipendente a tre anni e maturano in sei anni. I cuccioli non possono essere domati: perfino se catturati alla nascita e crescono in un ambiente docile, i cuccioli crescono comunque crudeli-sebbene probabilmente più intelligenti e astuti.

I meazel hanno uno spirito troppo cattivo per essere degli alleati affidabili. Comunque, possono occasionalmente essere indotti ad agire come sottoposti o reclutati contro un nemico comune.

I meazel sono avari e depruderanno un cadavere di qualsiasi cosa pensino sia di valore. Comunque, non comprendono e non riconoscono gli oggetti magici come di valore, quindi tali oggetti non vengono trovati generalmente fra i tesori dei meazel. D'altra parte possono raccogliere oggetti che non sono in grado di usare propriamente, come un'armatura da umano o grandi armi. Le ossa dei pasti passati vengono spesso conservate in sacchi vicino al covo del meazel. I sacchi contengono anche gemme che le creature possono aver trovato fra gli oggetti delle loro vittime. I meazel non riconoscono le gemme e le pietre semipreziose come tesori, quindi li gettano via. La gran parte del loro tesoro sono monete, argento e oro.

Ecologia: I meazel cacciano qualsiasi creatura che abiti i sotterranei. Sono carnivori e preferiscono la carne umanoide. I meazel predano principalmente gli orchetti e i coboldi, sebbene attacchino chiunque sia disponibile. A causa di questo, quasi ogni abitatore dei sotterranei attaccano un meazel a vista. I meazel sono unici in questo odio che unisce virtualmente tutti gli altri viaggiatori sotterranei.

Nuovi Mostri: Tanar'ri, demone vero (tipo I, Vrock)

CLIMA/TERRENO:	L'Abisso
FREQUENZA:	Non comune
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Molto Intell (12-14)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio

N. DI MOSTRI:	2-8
CA:	-5
MOVIMENTO:	12, Vo 18 (C)
DADI-VITA:	8
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	5
FERITE PER ATTACCO:	1d4/1d4 (zampa)/1d8/1d8 (artiglio)/1d6 (becco) o a seconda dell'arma +7
ATTACCHI SPECIALI:	Spore, strido, attacca per primo, <i>danza della rovina</i>
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche +2 o più, mai sorpreso
RESIST. ALLA MAGIA:	70%
TAGLIA:	G (alto 2,4 m)
MORALE:	Fanatico (17-18)
VALORE PE:	19.000

I vrock servono come truppe di combattimento di elite nella Guerra Sanguinosa. I vrock sono simili a un incrocio tra un grosso umano e un avvoltoio, con braccia forti e muscolose ricoperte da un sottile strato di piume grigie; i colli lunghi e le teste da avvoltoio; un becco e artigli malvagi.

I vrock comunicano usando la telepatia

Combattimento: I vrock non sono mai sorpresi e attaccano sempre per primi in mischia. Queste creature hanno Forza 19 (bonus di +7 ai tiri per i danni) e un'infravisione si 36 metri. I vrock sono immuni agli attacchi da armi non magiche.

Feroci guerrieri, i vrock possono attaccare cinque volte per round di combattimento. Grazie alla loro destrezza e all'estrema potenza in combattimento, i vrock possono dirigere ognuno di questi attacchi contro avversari differenti. Ogni mano artigliata infligge 1d8 punti-ferita. I loro becchi infliggono 1d6 punti-ferita per ogni colpo a segno. I vrock possono inoltre attaccare con gli artigli delle zampe, infliggendo solo 1d4 punti-ferita perché il vrock è in disequilibrio quando attacca in questo modo.

I vrock attaccano anche con una eiezione di spore pungenti da piccole ghiandole in tutto il corpo della creatura. Possono attaccare con le spore una volta ogni tre round. Uno spruzzo di spore infligge automaticamente 1d8 punti-ferita a tutti gli avversari entro 1,5 metri. Una volta che le spore hanno colpito, si impiantano proprio sotto la superficie della pelle e cominciano a crescere e a spuntare. Le vittime subiscono 1d12 punti-ferita per round a causa della crescita delle spore. Le spore continuano a crescere per 10 round di combattimento, alla fine dei quali la vittima è coperta di spessi viticci. Le spore possono essere uccise da un incantesimo *benedizione*, *neutralizza veleno*, o similari oppure se vengono spruzzate di acqua santa. L'incantesimo *rallenta veleno* ferma la crescita.

Una volta ogni battaglia, un vrock può emettere un forte strido assordante. Lo strido assorda chiunque si trovi entro 9 metri, stordendoli



per 1 round (prova di Costituzione per evitare di essere storditi). I vrock di solito tengono lo strido in caso di emergenza e lo usano tipicamente quando sono vicino alla morte, stridendo prima di *teletrasportarsi* via.

Oltre ai poteri disponibili ai veri tanar'ri, i vrock hanno i seguenti poteri simili ad incantesimi al 10° livello: *charme di massa*, *dissolvi magie*, *individuazione dell'invisibile*, *individuazione del magico*, *immagini illusorie*, e *telecinesi*. Possono provare a chiamare 2-20 mani, 1-6 bar-lgura o 1 nalfeshnee usando un *cancello*: C'è il 50% di probabilità di successo.

Quando cinque o più vrock combattono assieme in battaglia, possono cercare di usare uno speciale potere chiamato *danza della rovina*. I vrock si prendono le mani formando un cerchio, poi danzano selvaggiamente, stridendo e cantando in un linguaggio antico. Dopo tre round, un'onda di energia crepita e scintilla nell'aria come un fulmine. Chiunque si trovi a 30 metri dalla *danza della rovina* deve superare un tiro-salvezza contro Morte magica per non subire 2d20 punti-ferita (un tiro-salvezza contro Incantesimi dimezza i danni). Se uno qualsiasi dei vrock subisce 20 punti-ferita o più nei tre round necessari, la *danza* è disturbata e deve essere ripresa dall'inizio. Sono soggetti agli effetti tutte le creature, inclusi i vrock.

Habitat/Società: I vrock sono una forza di guerrieri d'elite usati nelle importanti battaglie. Sono spesso inviati in missione come l'infiltrazione e altre missioni segrete.

Ecologia: I vrock si nutrono dei loro nemici caduti in combattimento. Sono potenti macchine da guerra sin dalla nascita. I vrock sono leali verso coloro che li posseggono. Viaggiano in gruppi di otto (di più quando in battaglia) e in battaglia si coordinano l'uno con l'altro con perfetta precisione.

Nuovi Mostri: Tanar'ri, demone vero (tipo II, Hezrou)

CLIMA/TERRENO:	L'Abisso
FREQUENZA:	Comune
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Intell. a Molto Intell (8-14)
TESORO:	C
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio

N. DI MOSTRI:	1-6
CA:	-6
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	9
THAC0:	11
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d6/1d6 (artiglio)/4d4 (morso)
ATTACCHI SPECIALI:	Stretta, puzza
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche +2 o più, metà danno da altri attacchi non magici, mai sorpreso
RESIST. ALLA MAGIA:	70%
TAGLIA:	G (alto 2,1 m)
MORALE:	Fanatico (17-18)
VALORE PE:	14.000

Fra i meno potenti dei veri tanar'ri, gli hezrou sono comunque creature dal potere formidabile. Seguono gli ordini dei nalfeshnee avventurandosi nell'Abisso e supervisionando la formazione di eserciti.

Gli hezrou assomigliano a grossi rospi vagamente umanoidi con delle braccia al posto delle zampe anteriori. Possono stare eretti su due zampe oppure su quattro indifferentemente. Posseggono file di forti denti smussati; una cresta spinosa corre lungo la schiena.

Gli hezrou comunicano mediante la telepatia.

Combattimento: E' impossibile sorprendere un hezrou. Sono immuni agli attacchi di armi non magiche e subiscono solo metà danni da tutte le altre forme non magiche di attacco (fuoco, veleno, acido, ecc.). Gli hezrou hanno un'infravisione di 36 metri e l'olfatto e l'udito con un raggio d'azione doppio di quello di un umano.

Gli hezrou sono perfidi e spregevoli. Attaccano perfino coloro che seguono le sue istruzioni, solo per divertimento. I loro artigli infliggono 1d6 punti-ferita, e i loro denti smussati e potenti infliggono 4d4 punti-ferita ogni morso.

Se entrambe gli artigli colpiscono con successo un bersaglio nello stesso round, la vittima si ritrova in una potente stretta e non può attaccare. La vittima subisce 2d4 punti-ferita per round e l'attacco del morso dell'hezrou colpisce automaticamente. La vittima deve superare una prova di Forza con punteggio dimezzato per sfuggire alla stretta. Un hezrou che subisce 20 punti-ferita in un round rilascia la vittima.

La pelle anfibia simile a quella di una rana emette un liquido puzzolente che copre il suo corpo. Chiunque si trovi a entro 3 metro di distanza dalla creatura deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi e venire sopraffatti dal potente fetore. Chiunque ne sia sopraffatto giace inerme a terra, in preda a conati di vomito. Quelli che superano subiscono comunque una penalità di -2 ai loro tiri per colpire e sull'iniziativa.

Oltre ai poteri disponibili ai tanar'ri, gli hezrou hanno i seguenti poteri simili a incantesimi al 9° livello: animare *gli oggetti*, *intermittenza*, *bidimensionalità* (3 volte al giorno), *creare fiamme*, *protezione dai proiettili*



normali, *attirare insetti*, *bestemmia* (l'inverso di parola sacra), e *muro di fuoco*. Tre volte al giorno possono provare a chiamare 4-40 tanar'ri piccoli, 1-10 minori o 1-4 maggiori tramite *cancello* con il 50% di probabilità di successo. Una volta al giorno, possono provare a chiamare un tanar'ri vero con il 20% di probabilità di successo.

Habitat/Società: Hezrou hanno le lunghe braccia degli imperiosi nalfeshnee. Si inoltrano fra gli strati dell'Abisso rafforzando le indicazioni dei veri tanar'ri più potenti. A causa della natura caotica dell'Abisso, i servizi degli hezrou sono vitali.

Un certo numero di volte in un secolo, gli hezrou si possono *trasferire di piano* a volontà. Durante queste Camminate Oscure, come sono chiamate, gli hezrou vanno in giro e fanno patti con i mortali. Si mettono volontariamente al servizio dei mortali, ma il prezzo richiesto in cambio è pesante. In cambio di un servizio maggiore, come distruggere il castello di un nemico o il recupero di un artefatto perduto, l'hezrou si assicura eterna subordinazione del mortale, un membro della famiglia, una amico o un'amante. Le vittime arrivano nell'Abisso e diventano dei mani (piccoli tanar'ri).

Ecologia: Come veri tanar'ri, gli hezrou sono integrati nella *Guerra Sanguinosa*. Fanno osservare la volontà dei veri tanar'ri, così vengono risparmiate morti inutili nei compiti di prima linea.

Gli hezrou non sono così intuitivi o intelligenti come gli altri veri tanar'ri. Questo è ideale per i loro compiti, comunque, perché devono solo obbedire e imporre.

Nuovi Mostri: Vafic

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)
TESORO:	Q
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	1-6
CA:	6
MOVIMENTO:	6 (vedi sotto)
DADI-VITA:	8 o 10
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d12 (morsi)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuno
DIFESE SPECIALI:	Armi da punta e taglio infliggono solo 1 pf
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 2 m)
MORALE:	Risolto (11)
VALORE PE:	1.350

Il vafic-l'acronimo di "Vita Artificiale Formata da Insetti Coloniali"-è un agglomerato di diversi sciami di insetti (diverse centinaia di migliaia di insetti per ogni sciame) che si uniscono assieme a formare una singola creatura amorfa delle dimensioni di un uomo.

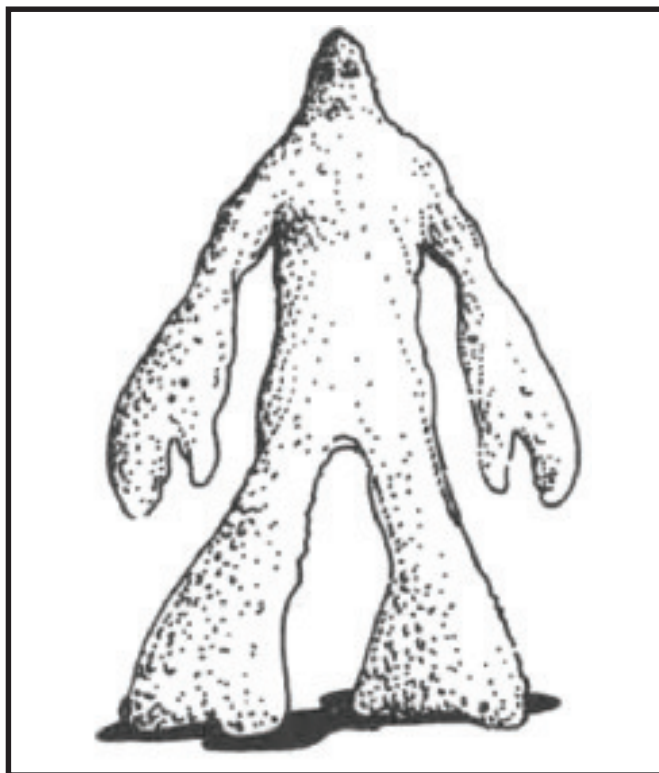
Combattimento: I punti-ferita si tolgono dai due dadi vita che costituiscono il motore di questo mostro, e se questi punti-ferita vengono persi il corpo si separa negli insetti individuali che lo compongono, a questo punto gli insetti fuggiranno con fattore movimento 24 (A)-attaccano e si difendono solo quando formano un corpo. Comunque i punti-ferita della forza legante possono essere sostituiti dai punti-ferita del resto del corpo alla velocità di 2 punti-ferita per round.

Il vafic attacca grazie all'unione di piccole morsicature che collettivamente infliggono 1d12 punti-ferita.

Le armi da taglio e da punta infliggono solo un 1pf al vafic, qualsiasi sia il tipo di arma usata, che sia magica o meno. Le armi contundenti causano i normali danni.

Strettamente parlando, questa creatura non vola e il fattore movimento si riverisce al movimento sul terreno, una composizione tra la velocità di volo degli insetti e la necessità di stare uniti formando la coerenza del corpo. Il vafic non ha una classe di manovrabilità, ma gli insetti che lo costituiscono hanno classe di manovrabilità A.

Habitat/Società: La massa ha un totale di 8 dadi-vita mentre altri 2 dadi-vita servono per fornire l'energia richiesta per mantenere gli sciami costituenti legati assieme in un singolo corpo.



Ecologia: Di per sé il vafic non ha una sua ecologia in quanto è solo una forma temporanea creata dall'unione degli insetti. I singoli insetti invece hanno la loro propria ecologia che dipende, ovviamente, dal tipo di insetto.

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Non- (0)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico neutrale

N. DI MOSTRI:	10-100 o 100-1.000
CA:	8
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	1/2
THAC0:	20
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	Vedi sotto
ATTACCHI SPECIALI:	Esplosione
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Vedi sotto
TAGLIA:	P (60 cm)
MORALE:	Normale (10)
VALORE PE:	35

I vitrioli sono mostri incantati nativi del Piano Para-elementale della Lava. Non rispondono alla convocazione di nessun incantesimo conosciuto, ma possono essere evocati con l'uso di uno speciale liquido. Sebbene chiunque possa usare il liquido, solo il suo creatore può comandare i vitrioli solo quando appaiono la prima volta.

I vitrioli nel Piano Materiale Primario hanno l'aspetto di umanoidi senza volto all'apparenza fatti di sabbia. Brillano di una luce verde. Aggressivi perfino nel loro piano casa, si infuriano quando vengono allontanati da esso, attaccando qualsiasi cosa vedano, eccetto i loro simili. Tutti i dettagli indicati qui si applicano solo al Piano Materiale Primario, in quando hanno eluso tutte le osservazioni ravvicinate quando si trovano nel loro ambiente.

Un vitriolus esplode quando colpito o quando colpisce il suo avversario. L'esplosione ha un raggio di 1,5 metri, e produce danno da fuoco e da acido. Ogni vittima nell'area ha diritto a 2 tiri-salvezza contro Soffio. Il danno da fuoco causa 1d8 punti-ferita, più i punti-ferita originali del vitriolus. Il danno da acido è di 2d4 punti-ferita. Un tiro-salvezza eseguito con successo riduce il danno corrispondente della metà. Il fallimento di uno dei tiri comporta il controllo sugli oggetti trasportati. L'esplosione può anche causare danni strutturali: 1 pf per il legno, ½ pf per il metallo, ma nessun danno contro la pietra. Il vitriolus è immune agli attacchi basati sul fuoco o sull'acido. Subisce 1 pf ogni 6 ore che si trova fuori dal suo piano casa, disintegrandosi quando raggiunge gli 0 pf.

Vitrioliquido: Un chierico può creare una fiala di questo fluido raro combinando tre tipi di acido, acqua di palude, e suolo di camposanto nelle giuste proporzioni. Devono essere lanciati i seguenti incantesimi sulla mistura, e nell'ordine preciso: *luce*, *colonna di fuoco*, *animare gli oggetti*, *comando*, *preghiera* e *ricerca*. E' richiesta pure un po' di conoscenza del Piano Para-elementale



della Lava. C'è una probabilità del 30% che il liquido terminato risucchi immediatamente e permanentemente 1 punto di Costituzione al lanciatore, probabilmente a causa di qualche tipo di forza e manata dal piano casa del mostro. Tale danno non può essere evitato se non a causa della percentuale, sebbene possa essere ripristinato nelle solite modalità.

Il vitrioliquido va sempre tenuto in fiale di vetro, perché il vetro è l'unica sostanza che il liquido non può mangiare. Se l'intera pozione viene versata fuori dalla fiala o la fiala viene rotta sulla terra o sulla pietra. Appaiono 10-100 vitrioli sul posto alla frequenza di 1 ogni 2 round. Se viene usato solo parte del liquido, il numero di creature che compaiono è direttamente proporzionale. Se il liquido viene versato nella palude o qualsiasi altra mistura di acqua e abbondante vita vegetale, il numero di creature evocate è maggiore di dieci volte (100-1.000), in quanto la ricchezza di vita subacquea aumenta gli effetti. Se il liquido viene versato su qualsiasi altra sostanza che non sia vetro, si apre la strada in essa e continua finché non incontra la pietra o la terra.

Un sorso di vitrioliquido causa 1d6 punti-ferita; bere più di un sorso è estremamente pericoloso. L'incauto bevitore deve tirare 1d20; un risultato di 1-19 indica la morte (immediata riduzione a -20 punti-ferita), un risultato di 20 significa che la vittima sopravvive all'esperienza, ma gli rimangono solo 1d4 punti-ferita. Questo effetto sovrascrive e nega qualsiasi normale effetto del liquido, e il liquido non si apre la strada attraverso il corpo della vittima.

Personaggi Pregenerati

Karis Sunpriest (umano chierico di 6° livello)

For 15 Des 10 Cos 15
Int 12 Sag 16 Car 13
THAC0 18
CA -1
pf 36
AL LB



Incantesimi: 5/5/1.

Equipaggiamento: *corazza di piastre +1, scudo +2, 2 martelli da guerra, mazza +1, fionda, 30 proiettili per fionda, pergamena: comunicare.*
Capacità relative alle armi: fionda, martello da guerra, mazza.

Note: Sei fresco di addestramento, avendo di recente ottenuto il titolo di Canon (o qualsiasi altro titolo sia più adatto alla campagna. N.d.t.). Sebbene tu stia tenendo a freno il tuo peccaminoso orgoglio, enfatizzi ancora il tuo titolo, e suggerisci agli altri che venga usato quando si rivolgono a te. Se gentile e benevolo, senza pregiudizi verso nessuna creatura. Credi che tutte le differenze possano essere risolte parlandone ragionevolmente, e spesso interpreti il ruolo di pacificatore e arbitro nelle dispute del gruppo. Sei ansioso di aiutare chiunque cerchi il tuo aiuto.

Rayche Firebrand (umano guerriero di 8° livello)

For 18(49) Des 14 Cos 16
Int 9 Sag 10 Car 17
THAC0 15
CA 0
pf 46
AL N



Equipaggiamento: *Corazza di piastre, scudo +1, spada +3, spadone a 2 mani, pugnale, anello del calore.*
Capacità relative alle armi: Arco lungo, spadone a 2 mani, pugnale, lancia, arco corto.

Note: Sei guidato dal bisogno di aiutare gli altri a combattere contro l'ingiustizia e il male. I tuoi metodi sono semplici: tentare prima un approccio diretto; se fallisce, essere più subdoli. Aggirare le leggi va bene se serve per un bene maggiore. Come risultato, mentre le tue precedenti avventure hanno avuto successo, non sei il benvenuto in diversi regni, in quanto hai incitato il popolo a ribellarsi contro capi tirannici, a rifiutarsi di pagare le tasse, e a incoraggiare gli intrighi di corte. Hai giurato a te stesso di evitare i conflitti inutili-finché troverai una causa che fallirà senza il tuo aiuto.

Krondar ManoMartello (nano guerriero di 7° livello)

For 17 Des 13 Cos 17
Int 9 Sag 10 Car 11
THAC0 14
CA 1
pf 58
AL LB



Equipaggiamento: *corazza di maglia +2, scudo +1, martello da guerra +1, pugnale, balestra leggera, 20 quadrelli leggeri.*
Capacità relative alle armi: martello da guerra, pugnale, balestra leggera.

Note: Hai una personalità aperta. Non ti infastidisce nemmeno la presenza degli elfi, in quanto uno di loro ti salvò la vita. Sei un eccellente stratega, un generale nell'esercito nanesco. Il tuo passato influenza le relazioni con gli altri, mentre cerchi di fare in modo che tutti lavorino assieme in maniera organizzata. Di solito ti irriti quando cercano di resistere ad una giusta disciplina. Quando sei sovraeccitato, parli nanesco senza accorgertene-cosa che preoccupagli altri, perché mentre lo fai continui a tenere il martello in mano la maggior parte delle volte.

Deric Pietranera (umano guerriero di 6° livello)

For 16 Des 13 Cos 16
Int 10 Sag 15 Car 14
THAC0 17
CA 5
pf 39
AL L



Equipaggiamento: *corazza di cuoio +2, scudo +1, spada lunga +2, 2 pugnali, arco lungo, 20 frecce pesanti, pozione del controllo delle piante.*
Capacità relative alle armi: pugnale, spada lunga, lancia, arco lungo.

Note: Abbandonato nei boschi in tenera età, hai imparato le vie dei della natura crescendo. I tuoi unici amici erano animali e uccelli finché un ranger gentile ti ha adottato ed educato. Non hai avuto molti contatti con il mondo esterno, e davvero non capisci i pregiudizi e i costumi della razza umana. Alcuni ridono delle tue parole e delle tue abitudini, così imiti i modi (e spesso i modi di dire) di coloro attorno a te quando ti avventuri con un gruppo. Desideri il bene di tutte le cose viventi, e sei pronto ad aiutare ogni volta che ce n'è il bisogno.

Nicholas Mystic (umano esperto di magia di 6° livello)

For 9 Des 16 Cos 10
Int 17 Sag 16 Car 10
THAC0 19
CA 7
pf 17
AL LB



Incantesimi: 4/2/2

Equipaggiamento: Abiti, anello di protezione +1, pugnale +1/+2 contro creature grandi, pugnale d'argento, pugnale, pergamena con 3 incantesimi: scassinare, dissolvi magie, charme mostri). Capacità relative alle armi: pugnale.

Libro Incantesimi:

Primo livello: charme, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificazione, lettura del magico, movimenti da ragno, servitore invisibile

Secondo livello: corda magica, individuazione dell'invisibile, nube maleodorante, pirotecnica, scassinare

Terzo livello: fulmine, palla di fuoco, respirare sott'acqua

Note: Altri con meno tatto si riferirebbero a te come "terribilmente buono". Sei spesso stato accusato di imporre i tuoi valori e le tue credenze sugli altri, sebbene tu la giudichi come una guida educata. Sei accusato di esprimere i tuoi pensieri a voce alta così spesso che a volte sembri sarcastico e spiacevole. Suggestisci sempre che gli altri semplicemente non sono in grado di vedere ciò che è ovvio. Nondimeno, hai sempre le migliori intenzioni, e metteresti in pericolo te stesso per aiutare un alleato in pericolo.

Slu Tippy (halfling ladra di 7° livello)

For 12 Des 17 Cos 15
Int 10 Sag 8 Car 9
THAC0 17
CA 5
pf 30
AL CN



Abilità: ST 70%, SS 67%, S/RT 55%, MS 70%, SR, 63%, SP 79%, LL 36%

Equipaggiamento: Corazza di cuoio, spada corta +1, 3 pugnali, pugnale d'argento, fionda, 20 proiettili, corda di salita.

Capacità relative alle armi: pugnale, fionda, spada corta.

Note: Sei una creatura scaltra col cuore di un imbroglione. Ti riferisci alla tua professione come "cercatore di tesori". Sebbene ti piaccia la gente dalle idee ristrette con cui ti avventuri, provi gusto a fargli degli scherzi quando meno se lo aspettano. Quando viene chiesta la tua opinione, ti diverti a mimare le tue idee, mostrando silenziosamente come dovrebbero funzionare.

Lintra Foglia d'Argento (mezzelfa guerriera/maga di 5/5° livello)

For 13 Des 15 Cos 12
Int 16 Sag 12 Car 13
THAC0 16
CA 3
pf 22
AL CB



Incantesimi: 4/2/1

Equipaggiamento: Corazza di maglia elfica, scudo, pugnale +1, pugnale, spada lunga, arco lungo, 20 frecce leggere, mantello elfico, 4 frecce +1. Capacità relative alle armi: pugnale, lancia, spada lunga, arco lungo.

Libro Incantesimi:

Primo livello: blocco porta, individuazione del magico, lettura del magico, sonno, ventriloquio

Secondo livello: bocca magica, ESP, forza, invisibilità

Terzo livello: lentezza, palla di fuoco, volare

Note: Sei un avventuriero libero ed estroverso, con molte storie da raccontare-sia vere che no. Sei fiera del tuo lignaggio. Non esiti mai a dire la tua opinione, sebbene tendi a esporlo come degli esempi di qualcosa avvenuto nel passato (descrivendo cose che sono sempre molto descrittive ma non necessariamente accurate). Osservi con attenzione i tuoi compagni, e se ti sembra che qualcuno sia irritato da te, cominci ad esporre opinioni che coincidono con le sue, per incoraggiare l'amicizia.

Alberich Delversson (gnomo guerriero/illusionista di 5/4° livello)

For 14 Des 17 Cos 16
Int 18 Sag 12 Car 16
THAC0 16
CA -1 (7)
pf 29
AL NB



Incantesimi: 3+1/2+1

Equipaggiamento: Corazza di piastre, scudo, spada corta +1, accetta, pugnale, 3 dardi, fionda, 20 proiettili, borsa conservante (226,5 chili di capienza).

Capacità relative alle armi: accetta, dardo, fionda, spada corta, pugnale.

Libro Incantesimi:

Primo livello: autometamorfosi, banco di nebbia, individuazione del magico, ipnotismo, lettura del magico

Secondo livello: invisibilità, sfocatura

Note: Brontoli molto in ogni missione che intraprendi, e hai il tipico umorismo nero degli gnomi a causa del quale gli umani diventano un po' nervosi. Nondimeno, non esiti a lanciarti nel gioco dell'impiccato quando la è richiesta la tua opinione. Hai una grande stima di tutte le persone basse, e comprensione per i problemi risultanti dalla loro (e tua) bassa statura.



Il Faro di Baltron

di Philip Meyers

Traduzione: Stefano Mattioli

Un avviso consegnato in maniera anomala vi ha condotto da un saggio chiamato Demetrios. Egli necessita di un componente estremamente raro per completare una pozione di importanza disperata. Il viaggio per recuperarla vi condurrà attraverso una vasta palude e all'interno di un possedimento, il quale, una volta, fu il quartier generale di un culto malvagio che in passato distrusse le vite di molti giovani innocenti.

Accettate con cautela la missione. Ma quali mostri vi attendono nella palude? forse le rovine saranno occupate da cose peggiori dei precedenti abitanti? Attenti, perché la luce verde emanata verso l'alto dalla torre principale, il faro che vi condurrà lì, può attrarre altre cose. Per avere successo dovrete addentrarvi nel possedimento in cerca dell'unica Fiamma Nera rimasta venerata dal vecchio culto. Questi malvagi saranno ancora lì in agguato? Lo saprete presto...

Per risolvere il mistero del faro di Baltron i personaggi dovranno eccellere nel superare le terre selvagge, le rovine, i sotterranei, le trappole, gli indovinelli ed i nuovi mostri. Quest'avventura, originariamente ideata per il torneo, è ora disponibile per la tua campagna.



Questa avventura è stata adattata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2^a Edizione. Sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

