

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



Il Giorno di Al'Akbar

di Allen Hammack

Traduzione: Stefano Mattioli



I9 - Il Giorno di Al'Akbar

Introduzione:	2	Capitolo Quattro: Il Palazzo del Sultano ...	38
Capitolo Uno: Il Viaggio per Khaibar	4	Preparazione dell'Incontro	38
Preparazione dell'Incontro	4	Descrizione degli Incontri	38
Descrizione degli Incontri	4	Appendici	
Capitolo Due: Le Fognature di Khaibar	8	Tabelle degli Incontri	44
Preparazione dell'Incontro	8	PNG	47
Descrizione degli Incontri	8	Nuovi Oggetti Magici	50
Capitolo Tre: Oltre le Mura	21	Glossario dei Termini Locali Utili	51
Preparazione dell'Incontro	21	Nuovi Mostri	53
Descrizione degli Incontri	23	Personaggi Pregenerati	57

Crediti

Progetto: Bruce A. Heard

Editoria: Karen S. Martin

Copertina: Jeff Easley

Illustrazioni: Mark Nelson

Cartografia: Diane e Dave Sutherland

Tipografia: Betty Elmore

Traduzione: Stefano Mattioli

con speciali ringraziamenti dell'autore a Susan Brachman e Katrina.

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.

Background dell'Avventura per DM e PG

Sappi, O straniero, che questo racconto inizia molto tempo fa, durante la Settima Dinastia del Sultano di Arir. Durante il regno del Sultano Amhara, infedeli invasori sciamarono da Est, inghiottendo i difensori di Aririan e facendo scappare i rifugiati davanti a loro. La loro violenta ondata minacciò perfino la magnificente capitale di Khaibar, nel quale erano custoditi i più grandi tesori di Arir. Per reputazione questo tesoro comprendeva più gemme di tutti i tipi di quante stelle ci sono nel cielo e, naturalmente, il tesoro di fronte al quale tutti gli altri impallidiscono—la Coppa e il Talismano di Al'Akbar.

La Coppa e il Talismano, naturalmente, erano i più grandi tesori che dovevano essere protetti a tutti i costi. Erano nascosti in un luogo sicuro, circondati da guardie e guardiani di natura organica, mistica e meccanica. La storia narra che gli invasori furono battuti davanti ai cancelli di Khaibar, ma il Sultano fu tragicamente ucciso al culmine della battaglia. Apparentemente, solo lui conosceva l'unico modo sicuro per recuperare la Coppa e il Talismano (e il resto del tesoro); molti condottieri spirituali e temporali fecero audaci proclamazioni riguardo il fatto di essere stati scelti dalla Provvidenza a regnare su Arir, seguita inevitabilmente da una spedizione per recuperare la Coppa e il Talismano, dal quale nessuno mai ritornò. Khaibar non si riprese mai dalla perdita economica del suo tesoro e nemmeno dalla perdita di prestigio come dimora della Coppa e del Talismano e le fu tolto il titolo di capitale e acquisì rapidamente una reputazione di luogo di sventura come ha oggi: un fervente nido di violenza e villania.

Ora la peste imperversa nel territorio; bubboni rossi sul petto indicano l'insorgere dell'infezione della malattia e il decesso avviene dopo pochi giorni. I sacerdoti anziani di tutti i templi della Legge e del Bene mettono da parte le loro differenze per radunarsi assieme per combattere la peste. Concordano che se si riuscisse a trovare la Coppa e il Talismano e se venissero riunite, potrebbero produrre un balsamo in quantità sufficiente per poter fermare la malattia. Questo deve essere fatto presto, perché i commercianti hanno già interrotto ogni rapporto con Arir nella speranza di confinare la peste. La quarantena è rigida e gli emigranti vengono fatti tornare in dietro o uccisi.

Tu e alcuni compagni siete stati scelti per questa impresa. La promessa di poter tenere per voi qualsiasi cosa trovaste durante la ricerca vi ha fatto brillare gli occhi di aspettativa. Troverete sufficienti tesori per iniziare un nuovo regno—o troverete la mano scheletrica della Morte posta su di voi e su questa avventura dal quale non ritornerete più...?

Preparazione dell'Avventura

Come in ogni altra avventura, leggi il libretto fino in fondo prima di cominciare a giocare. Tutti i testi nei riquadri devono essere letti ai giocatori al momento dell'incontro corrispondente. Qualsiasi altra informazione riguarda solo il DM.

Permetti ai giocatori di scegliere fra i Personaggi Pregenerati di questo modulo se non ne hanno di propri. Si suggerisce di avvisar ei giocatori che il Giorno di Al'Akbar è un'avventura pericolosa e mortale: i personaggi coinvolti entrano a proprio rischio e pericolo! Se il gruppo è troppo debole, sentiti libero di aggiungere qualche PNG avventuriero dalla lista dei Personaggi Pregenerati. Il gruppo dei giocatori dovrebbe avere una media di 70 livelli d'esperienza, fino a un massimo di 80. È necessaria una varietà di classi durante questa impresa.

Ogni volta che a un PG viene richiesta una Prova di Caratteristica, il giocatore deve usare $re1d20$. Qualsiasi tiro uguale o inferiore al Punteggio della Caratteristica indicata è un successo. Questo si applica a tutti i casi.

Molti degli oggetti magici dei personaggi pregenerati provengono dal *Manuale del DM* di AD&D. Quando i giocatori hanno studiato a sufficienza i loro nuovi personaggi, mostra la **Mappa VIII**.

Iniziare l'Avventura

Il gruppo parte da Ber-Gathy (vedi **Mappa VIII**), una città operosa sulle rive del grande Fiume Kahud, una rotta commerciale che lo unisce con l'est. Ber-Gathy è considerato il rifugio civilizzato più a ovest per centinaia di km, ora che Khaibar è caduta in declino.

I santi Anziani del principale tempio in Ber-Gathy forniscono cammelli e tutte le provviste necessarie per una viaggio nel deserto fino a Kahibar. La pista di carovane usata è ben conosciuta, quindi c'è poca possibilità di perdersi. È anche possibile una scorciatoia attraverso il Deserto di Arir, ma non è raccomandata per la probabilità di perdersi. Gli anziani spiegano al gruppo che devono entrare nelle fogne sotto la città di Khaibar per evitare i banditi nella città e trovare l'oggetto della loro ricerca. Molti ingressi delle fognature si aprono direttamente sulle strade di Khaibar. Gli anziani credono che le fognature conducano all'ingresso della tomba sotterranea del Sultano Amhara, che fu costruita in accordo con le sue direttive prima che morisse e nel quale il Sultano ha quasi certamente nascosto il tesoro.

Non è disponibile una mappa per la città di Khaibar e nemmeno per il suo sistema fognario. Tuttavia, gli anziani ricordano l'apertura di una caverna sulla base dell'altopiano sul quale è posta la città di Khaibar, circa 1,5 km a nordest dalla leggendaria città. La grotta potrebbe

condurre direttamente alle fognature. Gli animali da soma possono essere nascosti qui se lo si desidera.

Prima che il gruppo parta, un anziano tocca la fronte e il petto di ognuno degli avventurieri con una brillante gemma rossa. Gli anziani spiegano che se la persona con il quale la gemma è associata diventa debole, il rubino brilla di meno; se la persona muore, la gemma diventerà scura e opaca. In questo modo gli anziani verranno a conoscenza del destino del gruppo se i suoi membri dovessero andare in contro alla morte.

Un punto chiave che il DM (ma non i giocatori) dovrebbe fare attenzione è che gli anziani del tempio hanno commesso un errore; il Talismano è davvero nascosto all'interno della camera mortuaria sotterranea, ma all'ultimo minuto il Sultano Amhara si preoccupò del fatto di nascondere assieme i due preziosi oggetti e mascherò e nascose la Coppa nella piscina all'interno del suo stesso palazzo.

I PG devono ora scegliere gli incantesimi e comprare l'equipaggiamento non fornito per il viaggio. Questo comprende qualsiasi cosa esclusi cammelli, selle, tende, sacchi a pelo, cibo, acqua e equipaggiamento vario da campeggio. Al gruppo verrà fornita acqua sufficiente (in borracce) per 4 giorni nel deserto; se i PG vogliono portarsi più acqua, potrebbero prendere un ammontare sufficiente per un totale di 6 giorni (di più sarebbe troppo pesante da trasportare). La pista di carovana condurrà il gruppo attraverso diverse oasi, quindi l'acqua non dovrebbe essere un grosso problema. Quando questo è stato fatto, gli anziani faranno pressione al gruppo affinché partano da Ber-Gathy fra benedizioni e buona fortuna. I sacerdoti ammoniranno che c'è ormai poco tempo per tutti; hanno stimato che se il gruppo non tornerà entro 11 giorni la peste si sarà diffusa a tal punto che nemmeno il potere perfino della Coppa e del Talismano di Al'Akbar sarà in grado di fermarla. Quando il gruppo è pronto a lasciare la città di Ber-Gathy, vai al **Capitolo 1**.

Mostri Erranti e Statistiche

Tutte le statistiche dei mostri vengono fornite nella **Tabella delle Statistiche dei Mostri** a pag. 44 di questo modulo. Tutti gli incontri casuali vengono forniti nella **Tabella degli Incontri Casuali**. Ogni colonna nella **Tabella degli Incontri Casuali** corrisponde a un'area specifica. Ogni sottosezione dell'avventura indica quale colonna usare di questa tabella. A meno che indicato diversamente, ci dovrebbero essere 2 controlli di incontri casuali per il giorno e 1 per la notte. La tabella indica se l'incontro avviene o no e la natura dell'incontro per ogni singolo tiro di dado.

N.d.t.: Penso che questa avventura possa essere tranquillamente adattata per poter essere svolta in Mystara; il luogo migliore dove svolgerla penso sia gli Emirati di Ylaruam. Il deserto di Arir diventa il Deserto Alasyiano. Il Santone e la vera fede di cui si parla nell'avventura possono essere sostituiti con Al-Kalim e l'Eterna Verità.

Gli estremisti guidati dal Cane Pazzo possono essere un gruppo seguace dei Kin, che vorrebbero espellere qualsiasi non credente da Ylaruam.

La città dove ambientare l'avventura potrebbe essere una qualsiasi città inventata a sud di Ctesiphon o addirittura Ctesiphon stessa, gli invasori da cui si è difeso il Sultano Amhara potrebbero essere gli antichi coloni dell'Impero di Thyatis. Invece di un Sultano, Amhara è un Emiro, visto che in Ylaruam esiste un solo Sultano e governa tutti gli emirati.

Capitolo Uno: Il Viaggio per Khaibar

Preparazione dell'Incontro

Il Deserto di Arir è una pericolosa combinazione di deserto sabbioso e distese di sale ed è considerato terreno sconnesso (vedi le regole di movimento nel *MDM* a pag 124-125). Le scarpate a nord sono insidiose e ripide e dovrebbero essere considerate come terreno molto sconnesso. La pista che le carovane commerciali usano è appena percepibile e anch'essa è terreno sconnesso, ma ha il vantaggio di essere vicino alla scarpata e avere riserve di acqua in punti strategici.

Se il gruppo rimane sulla pista, c'è solo 1 probabilità su 10 per ogni esagono di perdersi. Se ciò accade, il gruppo devia casualmente dalla vera pista di 60° a destra o a sinistra della direzione voluta. I personaggi al di fuori della pista possono tornare automaticamente di nuovo sulla pista al turno di movimento successivo (usando la scarpata come punto di riferimento). C'è la stessa probabilità di tornare sulla pista più a vanti o più indietro o esattamente da dove la hanno lasciata, dipende da quanti esagoni con il simbolo della pista sono adiacenti alla posizione del gruppo.

Usa le regole standard del *MDM* (vedi pag 127) se il gruppo si avventura volontariamente al di fuori della pista. Tutte le montature che entrano in un esagono di deserto che contiene acqua cercheranno immediatamente di spingersi verso la sorgente d'acqua e bere. Potrebbero volerci mezzi magici per evitare tutto ciò, in quanto le montature non risponderanno alle redini in queste circostanze. Fermarsi a bere ha come risultato la perdita di un'intera ora. Gli esagoni contenenti acqua comprendono oasi, fiumi, ruscelli, laghi, paludi salate e laghi salati.

C'è il 10% di probabilità che una qualsiasi oasi sia stata inquinata da infiltrazioni sotterranee e quindi abbia gli stessi effetti dell'acqua del Lago della Morte. Gli esagoni di distese di paludi salate sono dove un fiume è così lento che l'acqua si è trasformata in salmastra e salata e non è potabile da bere; per il resto considera questo terreno come palude e acquitrino. Gli esagoni di vegetazioni sono una stretta fascia che seguono il fiume dove il suolo può sostenere della vita vegetale; qui si trovano arbusti e cactus.

Il terreno sconnesso, come quello della pista, solitamente permette di percorrere una distanza di 24 km al giorno; tuttavia, ci sono solo 13 ore di luce disponibili (compresi alba e tramonto). Viaggiare durante la notte è possibile, ma le probabilità di perdersi diventano quelle normali per un deserto, 4 su 1d10. Eccetto quando i PG entrano o escono da un esagono con scarpata (come quello appena a nordest di Khaibar), 1 esagono all'ora è una buona approssimazione della velocità di viaggio. Muoversi a piedi—dovrebbe essere impensabile!—è di 5 esagoni al giorno (2 al giorno se lungo la scarpata),

assumendo che tutti i personaggi si tengano tutto il loro equipaggiamento, armature e armi. Se scelgono di viaggiare leggeri, segui le regole a pag 124-125 del *MDM*.

I tre incontri descritti di seguito accadranno nel secondo, nel terzo e nel quarto giorno del viaggio, sia che il gruppo usi la pista sia che scelgano un'altra strada. Usa la prima colonna della **Tabella 2** per gli incontri casuali nel deserto.

Descrizione degli Incontri

Il Verme del Deserto

State viaggiando a dorso di cammello. Il sole sta discendendo oltre lo zenit da 2 ore nel vostro secondo giorno di viaggio quando accade qualcosa di insolito. I cammelli cominciano a scartare mentre un basso brontolio sembra provenire da sottoterra. All'improvviso, si formano crepe nel terreno roccioso e la sabbia si riversa lentamente dentro i bui crepacci.

Un enorme verme viola irrompe dalla sabbia a circa 3 metri dall'ultimo cammello del gruppo. Il verme attacca prima quel cammello e il suo cavaliere. I round seguenti attacca casualmente. Dal secondo round in poi, il verme usa anche il suo pungiglione velenoso.

Ogni round, c'è il 10% di probabilità che il verme colpisca il terreno e crei una vibrazione. Questo crea un sifone sotto uno dei cammelli (casualmente). Il cavaliere può saltare giù dal cammello per salvarsi o tentare di forzare il cammello a correre via dalla sabbia che affonda. Nell'ultimo caso, il cavaliere dovrebbe superare una prova di Forza, per non essere inghiottito insieme al cammello. Le vittime della sabbia rimangono a 3 metri sotto la superficie, vivi per un numero di round pari alla loro Costituzione. Gli altri membri del gruppo possono salvarli, scavano alla velocità di 30 cm per ogni soccorritore, per round.

La bocca del verme è grande abbastanza per inghiottire sia il cammello che il personaggio che lo cavalca; il pungiglione può colpire sia la montatura che il cavaliere ma non tutti e due (0% per il cammello, 50% per il cavaliere). Quando ridotto a 25 pf o meno, o quando due personaggi (o cammelli) sono stati inghiottiti, il verme cerca di fuggire attraverso i tunnel di sabbia. A questo punto il gruppo ha solo 1 round di combattimento, prima che il verme sia ucciso o fugga nei suoi tunnel, facendo crollare la sabbia dietro di lui per evitare inseguimenti. Se il verme viene ucciso prima che fugga e viene squarciato e cercato, nel suo organo digestivo simile a un ventriglio si trova quanto segue: 2 spade, 1 scudo, 2 spinelli (500 mo ognuno), 1 smeraldo da 1.000 mo e 1

zaffiro nero del valore di 5.000 (in realtà una *gemma delle idee*)

Verme viola: CA 6; DV 15; pf 105; MV 9, Sc 9; N° Att. 2; Danni 2d12(morso)/2d10 (pungiglione); AS inghiotte (TxC maggiore di 4 della CA), pungiglione velenoso (2d4 pf, TS contro Veleno per non morire); T P (lungo 7,5 m); ML Risoluto (12); Int. non Int. (0); AM N; THAC0 5; PE 13.000.

Note: L'interno del verme ha CA 9 e le ferite subiscono penalità di -1.

Fulmini dal Blu

È quasi mezzogiorno del vostro terzo giorno di viaggio e il calore del deserto è nel suo momento peggiore. Mentre vi avvicinate alla cresta di una duna sembra che le vostre preghiere siano state esaudite, perché sentite il benvenuto tocco di una brezza fresca che vi accarezza.

In cima alla duna vedete una strana nuvola, densa e compatta, di colore verde- giallastro; si muove veloce verso di voi. La parte inferiore della nuvola sembra trovarsi a solo 6-9 metri al di sopra della sabbia. Sembra ci siano scariche di fulmini all'interno della nuvola, ma nessuno colpisce il suolo. Da sotto la nuvola non è visibile precipitazione di sorta. La forte brezza raffredda il sudore della schiena, mentre osservate la nuvola avvicinarsi.

La nuvola è un'illusione inoffensiva e, certamente non è la causa della brezza che proviene da dietro il gruppo—è Malfort, un enorme drago blu molto vecchio! Se qualche giocatore coglie l'indizio e guarda alle spalle invece che la nuvola, vede sulla sabbia l'ombra del drago che si avvicina in planata. In questo caso, il gruppo non dovrebbe essere sorpreso. Altrimenti, il drago blu ottiene un round libero per la sorpresa del gruppo.

Malfort può parlare e lanciare incantesimi. Il suo covo si trova a chilometri di distanza in una caverna nella scarpata, con un'entrata molto ben nascosta e è irrilevante per lo scopo di questa avventura. Se i PG vogliono andare in cerca del covo quando questa avventura sarà finita è non ci saranno più problemi di tempistiche, c'è il 10% di probabilità di trovare il covo (cumulativo per ogni settimana di ricerca sulle scarpate).

Il drago vola sempre sopra le testa prima, usando l'aura di *paura* per fare in modo che i cammelli disarcionino i loro cavalieri e fuggano in preda al panico. Il drago, in questo stesso passaggio, usa il soffio su quanti più personaggi possibili. Nel round seguente, il drago gira su sé stesso e atterra. Il gruppo dovrebbe essere in grado di ingaggiare la creatura in mischia al 3° round.

Nel 6° round di combattimento la misteriosa nuvola verde avvolge i PG e il drago. A questo punto il drago decide di usare di nuovo il soffio. Quando ciò accade, leggi la sezione di seguito ai giocatori:

Il drago blu ritrae la sua testa possente, un gesto che sapete significa che il suo soffio sta per colpire. Con un'emozione di sconforto vi preparate allo choc nel caso il drago dovesse scegliervi come bersaglio. La spessa nuvola verde-gialla ribolle attorno a voi e, come il flusso di elettricità lascia la bocca del drago, l'universo sembra esplodere... ma il colpo non raggiunge nessuno di voi, mentre realizzate con orrore che la nuvola verde si è trasformata in un vento urlante che vi risucchia in una qualche sorta di abisso. Il drago in preda alle grida viene trascinato in una spirale che lo trascina fin dentro la strana oscurità, emettendo un ultimo possente ruggito di rabbia prima di svanire.

All'improvviso silenzio e luce prevalgono. Un uomo alto 3 metri si trova dove prima c'era il vortice. Dalla sua schiena si protendono ampie ali, la pelle brilla con i colori del bronzo, rame e oro. Alla sua cintura è agganciata un'enorme spada che brilla di vivida luce. Lentamente di gira verso il gruppo, osservando in silenzio ognuno di voi, i suoi occhi con scintille di topazio, esprimono intelligenza, compassione e saggezza

La creatura è Cerbero, un saggio solar (aasimon) che è venuto in aiuto e a illuminare il gruppo sulle vie dell'universo. Si scusa per essere arrivato tardi, si presenta e senza rispondere alle domande del gruppo, assume un'espressione accigliata e professionale, spiegando quanto segue:

"Ahem... Bene, miei cari studiosi, la nube verde-gialla che avete appena visto era, come certamente avrete indovinato, la manifestazione fisica e metafisica di un nexus pseudo-resiliente di incredibile magnitudine, più comunemente indicato come una comune giuntura sovrapposta, che influenza il nostro continuum spazio-temporale fra le dimensioni e i piani del nostro universo senziente. Questo particolare nexus ha sviluppato un debole punto focale nella struttura extra-senziente della realtà sequenziale, dei momenti alternativi e dei vuoti paralleli. Solo raramente avviene che un nexus coinvolga diversi mondi, come quello che avete appena incontrato, che, come effetto collaterale, ha istigato un indebolimento di qualche specifico fluido intra-tellurico, causando l'oscillazione ancora maggiore delle dimensioni! Questo improvvisa espressione di massiva scarica energetica vibratoria della specie **draco electricus**, combinata con il suo potere magico ha

amplificato quello del gruppo e creato come co-effetto un fenomeno catalizzante unico che ha frantumato la debole matassa nodale del nexus intra-dimensionale, causando un vortice multi-dimensionale più potente dei cicloni eterei nel piano astrale, tutto questo incrementando piuttosto naturalmente i flussi e reflussi magnetici...”

Ecc., ecc. La spiegazione tecnica del solar dovrebbe continuare e continuare e diventare sempre più oscura e bizzarra usando uno strano gergo che solo gli uomini di diverse migliaia di anni possono avere la speranza di comprendere! Alla fine quando il gruppo è al limite della pazienza, Cerbero aggiunge, puntando il suo dito dorato:

“Piuttosto fortunatamente, tuttavia, sono riuscito a riparare la breccia dimensionale, ma incidentalmente, devo esternare la pericolosa possibilità che le forme di vita planari, interplanari e extraplanari di varia malvagità abbiano percepito l'incredibile potenza dell'eco etereo dell'incantamento emanato dalla Coppa e dal Talismano di Al'Akbar attraverso l'apertura e potrebbero interferire! Inoltre, le Grandi Potenze del Bene vogliono davvero che il vostro gruppo abbia successo in questa ricerca. Vi potrebbe essere dato questo aiuto e anche qualcos'altro, ma attenzione: la contromossa del Male è già in atto.”

L'essere solleva la sua mano e la sua spada, che splende ora di una bianca luce abbagliante. I PG uccisi dal drago sono ora vivi e completamente in forze, e tutte le ferite sono sanate; inoltre, i cammelli sperduti sono tutti radunati e vi stanno attendendo tranquilli. Più tardi i PG noteranno che le borracce sono piene di acqua fresca che ha il sapore delle fonti di montagna. Come opzione, il personaggio con l'Intelligenza più alta, preferibilmente un mago, dovrebbe trovare un tomo dal titolo “De Revolutionibus Orbium Celestus”, pieno di trattati scientifici totalmente inutili simili alla spiegazione di Cerbero, che sono una creatura con Intelligenza 20 o più può sperare di comprendere.

Malfort, drago blu (adulto maturo): CA -3; DV 17; pf 119; FM 9, Vo 30 (C), Sc 4; THAC0 3; N° ATT. 3+speciale; Danni 1d8+7 (artiglio)/1d8+7 (artiglio)/3d8+7 (morso); AS soffio (fulmine rettilineo 30m, 14d8+7, 1v/3r), *creare/eliminare l'acqua* (3v/g), *imitare i suoni* (a volontà), *turbine* (1v/g), incantesimi (3/1), paura (25 m, +1), ghermire (50% immobilizzata), schiacciare (7 creature 3d8+7, TS contro Pietrificazione a -7 o immobilizzato), calcio (1d8+7, prova Destrezza o scagliato a 1d6x 30cm + 2,1 m, TS contro Pietrificazione a -7 o cadere), colpo d'ala (1d8+7, prova Destrezza), colpo di coda (2d8+14, TS contro Pietrificazione a -7 o stordito 1d4+1 round); DS immune

all'elettricità; RM 30%; ML 18 (Fanatico); Taglia Ga (27+16 m), AL LM, PE 17.000.

Incantesimi 3/1 (al 10° livello):

1° livello: *charme*, *comprensione dei linguaggi*, *ipnotismo*

2° livello: *sfera infuocata*

Malfort, drago blu (adulto giovane): CA -1; DV 15; pf 105; FM 9, Vo 30 (C), Sc 4; THAC0 5; N° ATT. 3+speciale; Danni 1d8+5 (artiglio)/1d8+5 (artiglio)/3d8+5 (morso); AS soffio (fulmine rettilineo 30m, 14d8+5, 1v/3r), *creare/eliminare l'acqua* (3v/g), *imitare i suoni* (a volontà), *turbine* (1v/g), incantesimi (2), paura (15m, +3), ghermire (50% immobilizzata), schiacciare (5 creature 3d8+5, TS contro Pietrificazione a -5 o immobilizzato), calcio (1d8+5, prova Destrezza o scagliato a 1d6x 30cm + 1,5m, TS contro Pietrificazione a -5 o cadere), colpo d'ala (1d8+5, prova Destrezza); DS immune all'elettricità; RM 20%; ML 17 (Fanatico); Taglia Ga (21+13 m), AL LM, PE 15.000.

Incantesimi (all'8° livello):

1° livello: *charme*, *comprensione dei linguaggi*

L'Orlo della Morte

Poco prima dell'inizio del giorno un fanatico assassino inviato dal Cane Pazzo del Deserto (vedi **Capitolo Due**) s'infiltra nell'accampamento del gruppo. Cerca di strisciare fino a un cammello e nascondere una sfera di metallo della grandezza di un pugno in una delle sacche. I personaggi di guardia senza infravisione hanno il 25% di probabilità di individuarlo ogni round (45% con l'infravisione).

Se pensa di essere stato individuato, l'assassino cerca di fuggire verso sud, facendo cadere la sfera nel mezzo dell'accampamento. Se l'assassino non viene individuato, lascia un messaggio vicino al cammello dal testo seguente: “Morte ai mercanti imperialisti! Non vivrete per rimpiangere di aver attraversato l'Orlo della Morte!— Vento del Deserto”. Poco dopo che l'assassino se ne va dall'accampamento, una breve tempesta di sabbia nasconde le sue tracce. Il gruppo non ha possibilità di trovarlo.

Se esaminata, la sfera di metallo mostra dei piccoli quadrati incisi sulla sua superficie, con un anello fissato in cima. L'oggetto non ha potere di per sé; tuttavia, sulla sfera è stata lanciato un incantesimo palla di fuoco a effetto ritardato, affinché esploda 1 ora dopo che l'anello venga tirato via (azione che l'assassino esegue quando nasconde l'oggetto). Lo scoppio causa 14d6 punti-ferita in un globo di raggio di 60 cm.

L'assassino è completamente pazzo (sebbene piuttosto efficiente nelle sue arti). Dichiara di essere un oscuro profeta in cerca di vendicare la distruzione del regno di Khaibar. Chiunque attraversi il confine deve essere giustiziato immediatamente. Il gruppo non riesce a ottenere alcuna informazione dall'assassino.

Se i PG frugano le sue tasche, in una di queste trovano una pergamena con una falsa identità che porta il sigillo di vari regni vicini, un pugnale con una piccola giara di veleno di tipo D (1 dose), mezza dozzina di piccoli anelli di metallo e 25 mp coniante in Ber-Gathy. Ha inoltre una mappa che mostra un accampamento che si trova apparentemente a pochi km a sud del sentiero.

Il gruppo può liberamente scegliere di seguire la guida della mappa; tuttavia, scoprono che l'accampamento è stato abbandonato da diversi giorni. Il solo indizio che il gruppo dovrebbe trovare in una serie di bersagli da allenamento di paglia con diversi grandi buchi sparsi nelle vicinanze. Una dozzina di impronte di cammello conducono a ovest. Se il gruppo ha un ranger, potrebbe seguire le tracce con la stessa probabilità di perdersi di quando seguono la pista mercantile. La pista conduce a Khaibar (vedi **Capitolo Due**).

Capitolo Due: Le Fognature di Khaibar

Leggi quanto segue ai giocatori quando arrivano a 1,5 km da Khaibar.

Potete ora annusare il salato sebkhas di quel che una volta era il grande Fiume Taal, e che ora è un viscido oued fangoso appena sufficiente per supportare la vita. Ogni cosa nella regione sembra essere in uno stato di declino e decadenza. Il sole sta terminando il suo viaggio giornaliero attraverso il cielo. Al di sopra la grande hamada terminale appare una grande città murata. Un tunnel di drenaggio sbarrato conduce nell'oued sulla facciata sudovest del casbah; vi state avvicinando da nordest e siete approssimativamente a 1,5 km dalle mura.

Preparazione dell'Incontro

La città di Khaibar è una città fantasma di sé stessa, eccetto per una piccola banda di briganti guidati da un assassino, Al'Farzikh e un ladro, Vahtak Bey. I civili di Khaibar sono semplicemente alcuni servitori e mercanti qui per prestare servizio alla banda.

Un altro importante personaggio si nasconde in Khaibar, ma è considerato un estremista, perfino per gli standard di Khaibar. L'elusivo condottiero si fa chiamare Vento del Deserto, ma i locali spesso lo soprannominano Cane Pazzo del Deserto. Crede che nessuna carovana dovrebbe mai attraversare il deserto e coloro responsabili della decadenza di Khaibar dovrebbero essere puniti. Possiede una milizia privata di una dozzina di fanatici assassini che impongono le sue politiche. Il Cane Pazzo pensa seriamente di prendere possesso della città. Le statistiche di Al'Farzikh, Vahtak e Cane Pazzo si trovano nelle Appendici di questo modulo, nella sezione PNG.

Se il gruppo attende fino al calare della notte e prende precauzioni ragionevoli sarà in grado di arrivare fino al sistema di drenaggio senza essere individuato; potrebbero, tuttavia, scegliere di tentare la fortuna prima in città. Ci sono caverne nella scarpata, come indicato dagli anziani del tempio, dove i cammelli possono essere lasciati al sicuro. Le caverne sono connesse con le fognature attraverso alcuni passaggi segreti.

Se il gruppo cavalca a dorso di cammello verso la città quando ancora c'è luce, c'è una probabilità dell'85% che venga individuato dagli abitanti della città. Se il gruppo cammina verso la città quando ancora c'è luce, c'è il 65% di probabilità che venga individuato. Se si avvicina a 15 metri delle mura della città, perfino durante la notte, c'è il 75% di probabilità che venga individuato, sebbene i banditi non possano riconoscerli nell'oscurità. Queste probabilità possono essere modificate da incantesimi, oggetti magici, ecc.; una combinazione di invisibilità e silenzio dovrebbe rendere il gruppo non individuabile, per esempio.

Se una guardia individua il gruppo che gironzola nei paraggi, verrà passata immediatamente parola lungo le viti, ma non verranno intraprese azioni ostili. La città assegnerà alcuni esploratori (ladri di basso livello) per seguire e scrutare il gruppo e le sue intenzioni e tenteranno di tendere un'imboscata al loro ritorno—dopo che avranno recuperato il tesoro! Un incontro di questo tipo viene descritto alla fine di questo capitolo. Tuttavia, le circostanze (per esempio, Al'Farzikh è morto al momento dell'imboscata) detteranno se l'incontro avverrà o meno.

Se il gruppo decide di investigare in città prima, vai direttamente al **Capitolo Tre**. Se il gruppo decide di seguire il consiglio degli anziani, le istruzioni li conducono all'**area 1** o in una delle caverne. Usa la **Mappa VI**; i punti in alcune intersezioni dei cunicoli sono dei condotti verticali che conducono direttamente nelle strade di Khaibar. Le uscite che corrispondono ai condotti delle fognature sono facilmente individuabili a causa dello schema regolare nel quale i condotti sono disposti (vedi il **Capitolo Tre** e la mappa di Khaibar). Usa la seconda colonna della **Tabella degli Incontri Causali** per i mostri erranti. Non ci sono incontri casuali oltre l'**area 8**.

Descrizione degli Incontri—Mappa IV

1. Grata di Drenaggio

Leggi quanto segue ai giocatori quando il gruppo si avvicina all'ingresso delle fognature dall'esterno.

Seguendo le istruzioni che gli anziani vi hanno fornito, vi trovate nelle acque di scolo principali e di scarico della città vicino al fiume. Al di là dell'antica pietra lavorata del canale di scarico, arrivate ad un punto dove il canale scompare in una piccola collinetta che blocca la visuale delle mura della città, a 60 metri di distanza. Una grande grata di ferro protegge lo scarico, evidentemente in buone condizioni. Le vostre istruzioni terminano qui, dicendovi che da qualche parte nei tunnel di scarico c'è la più probabile entrata alla tomba, dove il Talismano può essere trovato.

Il gruppo sarà in grado di aprire la grata indipendentemente dalla Forza applicata; tuttavia, quando si esegue un tentativo di Sollevare Saracinesche, qualsiasi insuccesso fa in modo che la grata si muova producendo un forte cigolio. In questo caso, il gruppo non sarà in grado di sorprendere nessuna delle creature che abitano questo livello delle fognature.

2. Il Tunnel di Scarico

Il passaggio d'ingresso è ampio 3 metri e alt 3 metri e, dopo 30 metri, il tunnel si dirama a est e a nord. Lo scarico è di dura pietra liscia lavorata, una meraviglia ingegneristica che è sopravvissuta per secoli. Tutte le superfici sono fredde e umide e si rivelano estremamente solide al battito. L'acqua è profonda 1 cm, scorrendo lentamente ma percettibilmente verso il luogo da dove siete entrati. Un miscuglio di scarico di fognature e scolo, l'odore è in qualche modo offensivo e molto spiacevole alle narici sensibili degli elfi e dei mezzelfi.

L'intera griglia di scarico è leggermente più alta a nordest e leggermente più bassa a sudovest, in modo da fornire una generica pendenza che favorisce il flusso. Nell'area non ci sono punti asciutti sul quale camminare. Le frecce sulla mappa indicano la direzione del flusso a ogni intersezione, sebbene i PG dovrebbero ottenere questa informazione solo dall'attenta osservazione. Il blocco contenente la porta segreta all'area della tomba è stata tenuta all'asciutto ed è stata posta impercettibilmente più alta delle aree circostanti, il che indica il perché le direzioni del flusso in quest'area sono strane. I PG possono notare (se i giocatori lo chiedono) che la pietra è asciutta nell'area scurita della mappa. Il pavimento è freddo e umido ma non ha acqua stagna o che fluisce.

Ogni intersezione eccetto l'area 3 ha un condotto di 3 metri di diametro che conduce per 6 metri verticalmente fino a una grata di ferro che fa uscire in una strada di Khaibar. Un tiro per Aprire Porte la aprirà. Ogni condotto ha scalini fatti da anelli di ferro per l'accesso ai manutentori (nei giorni passati), ma c'è il 50% di probabilità che uno scalino (a 3 m di altezza) si sia arrugginito e cederà. Se questo accade, il PG deve eseguire una Prova di Destrezza per riuscire ad attaccarsi a un altro scalino.

3. Condotto verso il Palazzo

Questo è il condotto di scarico che porta al cortile del palazzo e fu l'entrata segreta del Sultano ai tunnel di scarico e quindi all'area della tomba. Gli scalini, se esaminati, non mostrano segni di ruggine e in effetti sono di un metallo inossidabile e perfettamente solidi. La grata è in buone condizioni ed è tenuta già solo dall'erba che vi è cresciuta attorno (si può aprire dal basso con Forza 11—da sopra può essere aperta con qualsiasi punteggio di Forza).

La grata dà su una corte interna del palazzo, a ovest dell'area 79. Una palma nasconde l'area dalle guardie sulle mura. Dovesse il gruppo decidere di continuare la propria esplorazione da qui, usa la Mappa III—Il Palazzo del

Sultano. C'è il 5% di probabilità che un cuoco getti della vecchia zuppa nello scarico quando il gruppo sta salendo.

4. Una Situazione Appiccicosa

Nel corridoio davanti a voi giace un mucchio alto 1 metro di quel che sembra essere fango e rifiuti spazzati dallo scarico e qui accumulatisi. Diverse mosche blu ronzano sulla pila puzzolente, atterrando su di essa ogni tanto per un altro assaggio del banchetto.

La pila puzzolente è una fauce gorgogliante. Se il cancello cigola quando i PG entrano nel sistema di scarico, la creatura ha convertito il pavimento di pietra in un raggio di 4,5 metri attorno a essa in una sostanza appiccicosa. Se il cancello non cigola, il processo comincia quando il gruppo si avvicina e meno di 18 metri. A 12 metri o se attaccata, scaglia la sua saliva contro la parete per produrre un lampo e cominci a gorgogliare. Se attaccata da più di 18 metri dal suo gorgogliare, si muove velocemente per includere almeno alcuni degli attaccanti entro il raggio d'azione. Sputa e gorgoglia ogni round.

All'interno della sua gola ci sono 3 gemme: 2 tormaline (valore 500 mo ognuna) e un topazio orientale (valore 1.500 mo). Nota che questa è una versione più grande della fauce gorgogliante, cresciuta fino a 7 DV a causa dell'ambiente ideale.

Fauce gorgogliante: CA 1; DV 7; pf 50; MV 3, Nu 6; N° Att. 6+; Danni 1 (x6) + speciale; AS gorgoglio (confusione), sputo (lampo accecante), morso; DS controlla il terreno; T M (2,1 m); ML Èlite (14); Int. Semi (3); AM N; THAC0 13; PE 2.000.

5. Agguato dall'Alto

Un condotto che conduce su alla città si apre sopra questo corridoio. Se i PG passano sotto l'apertura, quelle che sembrano diverse corde scendono attorno a loro.

Il condotto è il covo di 3 vermeiena. Essi stanno aspettando, sospesi sulle pareti del condotto con le loro teste verso il basso per maggiore protezione (CA 3 contro armi impugnate). Tutte e 24 i tentacoli attaccano il primo membro del gruppo sotto il condotto, dopodiché dividi gli attacchi fra i bersagli disponibili. Il DM deve essere preciso nel presentare la situazione tattica; il soffitto basso rende la visuale per l'uso di armi a gittata o proiettili molto difficile, specialmente coloro che mirano al corpo più soffice che si trova nella parte più alta del condotto. La paralisi dura 10 turni dal momento dell'ultimo tentacolo che ha colpito (i.e. la durata non è cumulativa); un incantesimo *neutralizzare veleni* sblocca la vittima immediatamente.

Il covo delle creature si trova a metà via nel condotto, in una piccola caverna. Se il gruppo decide di cercare nel covo, leggi quanto segue ai giocatori.

Vedete un grosso grumo semisferico (1,2 m di diametro) di ossa parzialmente digerite o corrose (principalmente ratti e altri piccoli animali, ma alcune possono essere state di umani o semiumani) e metallo. Ci sono centinaia di monete di vari metalli, rame e argento predominano.

Ci sono 320 mr, 310 ma e 180 mo nel mezzo del mucchio. Non sono in sacchi e quindi si deve trovare dello spazio fra i sacchi che già il gruppo possiede se vogliono portarselo via. Sotto le monete ci sono 3 *armature di cuoio borchiate* +1.

Vermeiena (3): CA 3/7; DV 3+1; pf 25 (ognuno); MV 12; N° Att. 1 o 8; Danni 1-2 o speciale; AS paralisi; T G (lungo 2,7 m); ML Speciale; Int. non Int. (0); AM N; THAC0 17; PE 420 (ognuno).

6. Crollo!

Uno pseudosoffitto si trova sulla parete, non individuabile al 90%; se il gruppo sonda effettivamente quella parte della parete, la creatura scatta e cerca di avvolgere una preda.

È avvolto attorno i passaggi nord e ovest, con un'angolazione che gli permette di coprire 3 metri sia verso nord che verso ovest, ma non a est. Lo pseudosoffitto preferisce attendere per avvolgere il massimo numero di vittime, ma scatta lo stesso se percepisce che un bersaglio cominci a ritirarsi. Ricorda, le vittime intrappolate possono usare solo le armi impugnate e che siano di tagli piccola (non più lunghe di 90 cm).

All'interno del sistema digestivo del pseudosoffitto ci sono 5 anelli d'oro (valore 20 mo ognuno), una sfera di metallo delle dimensioni di un pugno con un anello in cima, e una fiala di cristallo con un liquido rosso. Nessun odi questi oggetti ha poteri magici e il liquido rosso è semplice vino, proveniente da un avventuriero sfortunato.

Pseudosoffitto: CA 6; DV 10; pf 65; MV 1, Vo 9 (B); N° Att. 1; Danni 1d6; AS sorpresa (penalità -4), soffocamento (1d4+1 r); T E (diametro 6 m); ML Risoluto (11); Int. non Int. (0); AM N; THAC0 11; PE 2.000.

7. Tre Teste Sono Meglio di Una

Nell'ultima decade il fatto che la gorgimera dimori qui è stato la ragione del perché nessuno abbia ancora raggiunto la camera segreta. Per puro caso, il suo covo si

trova a 6 metri a nord dell'area 8, sebbene il mostro pattugli le altre aree regolarmente in cerca di preda.

Al di sopra di quest'area c'è il condotto di scarico che conduce in città. La botola è lasca e la gorgimera può andarsene se vuole. Il brutale ma pratico governo di tagliagole in città ha trovato comodo il fatto che gettare chi non rispetta le regole, mercanti e persone indesiderate giù in questo condotto non solo sia un metodo per liberarsi di chi crea problemi ma anche evita che il mostro vada a caccia in città.

La gorgimera usa sempre almeno una volta il soffio prima che il gruppo possa avvicinarsi in mischia; c'è una uguale probabilità che sia fuoco o pietrificazione. I personaggi hanno 2 probabilità su 6 di colpire la parte di leone (CA 5). Se la gorgimera è ridotta a 20 pf o meno, fugge, volando e arrampicandosi nel condotto a nord più vicino e uscendo attraverso la grata.

Circa 3 metri dietro dove il gruppo incontra la gorgimera (essa avanza per intercettarli) c'è una pila di ossa, detriti e armatura arrugginita. Sotto la pila, il gruppo può trovare una mappa, con una rozza mappa delle immediate vicinanze (mostra la **Mappa V** ai giocatori).

Nella pila di detriti si possono trovare anche 500 mp, una fiasca di *olio di resistenza all'acido* (1 dose), una *corazza di maglia elfica* +2 e una *corda dell'intrappolamento*.

Gorgimera: CA 5/2; DV 10; pf 75; MV 12, Vo 15 (E); N° Att. 5; Danni 1d3 (artiglio)/1d3 (artiglio)/2d4 (morso)/2d6 (morso)/3d4 (corna); AS soffio fiammata (lunga 5m, 3d8 pf, TS per dimezzare), soffio pietrificante (2v/g, cono 30x90x90 cm, TS contro Pietrificazione); T G (1,5 m alla spalla); ML Élite (13); Int. Intelligente (2-4); AM N; THAC0 11; PE 6.000.

Note: la testa di gorgone è in grado di vedere nel piano Astrale ed Etereo, in cui si estende il suo soffio.

8. Entrata Segreta

Se il gruppo trova e capisce la pergamena nell'area 7 (**Mappa V**), questa porta può essere localizzata e aperta senza difficoltà. Se il gruppo non capisce la mappa, le probabilità di trovare e aprire questa porta segreta sono le solite percentuali. Se il gruppo non ha alcuna mappa, le probabilità di trovare la porta segreta sono il 10% in meno del normale a causa dell'ottima costruzione. Se la porta viene aperta, leggi quanto segue:

Come premete la chiave, parte della parete scorre di lato senza emettere alcun suono. La porta segreta è straordinariamente spessa e ben costruita, il che potrebbe spiegare il perché nessuno sia mai stato in grado di trovare l'ingresso in passato.

9a-f. La Stanza delle Trappole—Mappa 1

Questa stanza è l'ingresso per il livello inferiore della Tomba del Sultano. Sono state disposte diverse trappole per prevenire che i profanatori arrivino alla sacra cripta. È una grande stanza rettangolare, con corridoi che conducono a est a un passaggio segreto (**area 8**).

Ogni elemento di questa stanza è descritto di seguito negli incontri a-f, che sono: (a) una buca locata vicino al passaggio segreto, (b) il meccanismo di disattivazione della trappola, (c) una trappola di acido all'estremità ovest del corridoio, (d) un falso tesoro, (e) un trono che nasconde una serratura e (f) un passaggio segreto a nordovest, che connette con l'**area 10**, al livello inferiore.

9a. Corridoio e Buca

Un corridoio largo 2,4 metri di pietra asciutta si estende per 6 metri dall'area 8 alla stanza rettangolare. La metà sud della porta segreta ha una trappola, una buca, indicata dall'area scura sulla mappa. Non accade nulla finché un personaggio non raggiunge il centro dell'area scura, momento nel quale la botola, coi cardini a nord, si apre all'improvviso. Qualsiasi personaggio che si trova sull'area scura cade nella buca profonda 3 metri ricoperta di punte. Il danno da caduta è 3d6, più 1d4 per spuntone. Il numero di spuntoni che colpiscono ogni vittima è uguale a 20 meno il punteggio di Destrezza della vittima. È necessario un tiro salvezza contro Veleno per ogni spuntone che ferisce una vittima; il veleno si è trasformato in una polvere rossa inoffensiva, ma non c'è ragione che i personaggi lo sappiano!

Sul fondo giacciono 10 scheletri, precedenti intrepidi caduti nella trappola, assieme a 2 spade, una mazza, un bracciale, 2 anelli d'oro e un paio di stivali in buone condizioni. L'apparente valore del tesoro è di 35 mo, ma uno degli anelli è un *anello di sostentamento*.

Sebbene la botola della trappola si chiuda dopo essersi aperta, puntellando e facendo forza attentamente dovrebbe permettere una facile evasione per chiunque si trovi sul fondo. Se tutti i personaggi cadono nella buca, uscirne sarà più difficile. Se un ladro scala con successo i 9 metri della parete può tentare di rimuovere la trappola sul meccanismo della botola dove sono i cardini. Un ulteriore tiro per Scalare Pareti viene eseguito a questo punto per la difficoltà di eseguire questa operazione e stare allo stesso tempo appeso. Se il tiro di Rimuovere Trappole ha successo, la botola resta aperta e il ladro può uscire.

Se un ladro non ha successo o non ne sono presenti, verrà testato l'ingegno del gruppo. Se un personaggio può avvicinarsi alla botola (levitazione, volare, ecc.), può conficcare uno spuntone nella botola, attaccarci una corda e lasciare che i personaggi aprano la botola tirando.

9b. L'Interruttore "Spendo"

A 48 metri di distanza dal passaggio segreto (**area 8**), il passaggio sicuro tra le due trappole (**9a** e **9c**) svolta a angolo retto verso sud. A questo punto sulla parete nord, a 1,5 metri dal pavimento, c'è un insieme di incavi semisferici disposti a formare un pentagono. Questo era l'interruttore di spegnimento che il califfo usava per disattivare le **aree 9a** e **9c**. Premeva la sua corona nella parete e le sfere di mithral che erano in cima alle cinque punte della sua corona (che sostituivano le usuali perle o altre gemme) combaciavano perfettamente e simultaneamente negli incavi, disinnescando le 2 trappole.

I PG possono notare gli incavi; esegui un tiro in segreto con le probabilità seguenti: 30% per i ladri, 30% per gli elfi, 15% per i mezzelfi e 5% per tutti gli altri (la percentuale per gli elfi e i mezzelfi sono cumulative con le probabilità del ladro). Se uno del gruppo nota gli incavi, disegna uno schizzo dello schema degli incavi.

Se viene inserito un qualsiasi oggetto approssimativamente della stessa dimensione o forma (come delle biglie, proiettili di fionda, dita, ecc.) simultaneamente, le trappole sono disattivate e la porta segreta si chiude. Sfortunatamente, gli incavi distruggono qualsiasi cosa venga inserito in essi che sia più soffice dell'acciaio, comprese biglie, proiettili di piombo o argento e le dita. Le vittime subiscono 1 pf per ogni dito schiacciato e non sono in grado di usare la mano ferita fino a che curata in maniera appropriata. Premere di nuovo all'interno degli incavi riattiva la trappola e apre la porta segreta che dà sulle fognature (**area 8**).

9c. Fungo Acido

Quando si sonda o si cammina sull'area scura dell'**area 9c**, sopra la testa (a 3 metri) si apre un pannello scorrevole silenziosamente, rilasciando diversi litri di acido. L'acido si versa sui personaggi che si trovano all'interno dell'area scura; coloro che si trovano fuori dall'area scura, ma a non più di 1 metri di distanza, subiscono i danni degli schizzi; i personaggi posti a oltre 1 metro sono salvi.

Le vittime dell'acido subiscono un danno uguale alla loro CA +7 e poi devono superare un tiro salvezza contro Acido per ogni oggetto del loro equipaggiamento esposto all'acido. I personaggi colpiti dagli schizzi devono superare un tiro salvezza contro Veleno per non subire metà danni (il loro equipaggiamento è salvo). L'acido sul pavimento fluisce lungo il pavimento giù nella buca **9a**, attraverso sottili fessure nella pietra.

L'acido è un sottoprodotto naturale di un fungo acido, una massa purpurea simile a gelatina di 10 dmc, apparentemente composta da celle esagonali di unità cellulari. Se lasciato in pace, il fungo è innocuo; ci vuole 1 mese di tempo per rigenerare quella quantità di acido.

Qualsiasi cosa vivente o chiunque tocchi il fungo deve superare un tiro salvezza contro Acido. Se attaccato dall'elettricità, raddoppia le sue dimensioni e rilascia istantaneamente un carico di acido. Solo gli attacchi basati sul freddo possono provocare danni a questo fungo. Quando ucciso, cade sul pavimento e si frantuma in pezzi ghiacciati.

Fungo acido: CA 10; MV 1; DV 3; N° Att. spec.; Danni CA+7; AS raddoppia la taglia con attacchi basati sull'elettricità; DS colpito solo da attacchi basati sul freddo; T M (10 dmc); ML Risolto (12); Int. non Int. (0); AM N; THAC0 n/a; PE X.000.

9c. Il Falso Tesoro

Leggi quanto segue ai giocatori quando il gruppo osserva questa stanza.

Questa grande stanza rettangolare sembra essere piena d'oro. Gli occhi dei ladri brillano quando osservano tre lunghi tavoli, coperti da velluti d'oro invecchiati, ognuno che contiene uno scrigno pieno di monete, coppe e gioielli di preziosi metalli. All'estremità più lontana della stanza c'è un grande trono d'oro, dove siede uno scheletro ghignante vestito di eleganti abiti marcati. Sul suo teschio riposa una corona d'oro a cinque punte e degli anelli luccicanti adornano le sue dita ossute. Una mano impugna un calice vuoto, come se lo scheletro avesse atteso di brindare al benvenuto dei nuovi arrivati. Da ogni parete pendono arazzi con scene gloriose di vittoria di battaglie del passato di Arir.

Ogni cosa sul tavolo è fatto di metalli senza valore ma è ricoperta da uno strato di muffa dorata, una varietà di muffa giallastra che ha esattamente lo stesso colore dell'oro; in tutti gli altri aspetti è identica a una muffa giallastra. Lo scheletro è quello di un ladro che è arrivato fino a qui, ma contrasse la malattia della muffa giallastra e non fu più in grado di fuggire. Ironicamente, indossa la "chiave" ed è seduto proprio sulla serratura (vedi 9e). La corona ha sfere di mithral in cima a ognuna delle cinque punte. Lo schema combacia con quello visto sulla parete precedente (vedi 9b) e inoltre combacia con gli incavi sul pavimento sotto il trono (vedi area 9e).

Muffa dorata: CA 9; FM 0; DV n/a; pf n/a; THAC0 n/a; N° ATT. 1; Danni n/a; AS spore velenose (raggio 3 m, TS contro Veleno per non morire); DS colpita solo dal fuoco; T Gi; ML n/a; AL N; PE 65.

Note: la luce perenne la immobilizza per 2d6 turni.

9e. Il Trono e la Serratura

Sebbene il trono sembri molto pesante per il fatto che sembra d'oro, è in realtà l'oro è una pittura speciale che ricopre la struttura di legno del trono, quindi più leggero. Un umano di forza media è in grado di spingere il trono da parte senza disturbare il tavolo e la sua muffa mortale che lo ricopre.

Sul pavimento sotto il trono c'è lo schema familiare di cinque incavi semisferici disposti a forma di pentagono, che può essere attivato allo stesso modo di prima—e con gli stessi pericoli (vedi 9d). Attivare questo dispositivo, tuttavia, apre la porta segreta 9f.

9f. Il Passaggio Segreto

Questa porta segreta è individuabile solo tramite mezzi magici. Gli incavi sotto il trono (vedi 9e) o due incantesimi scassinare, apriranno la porta. Altri incantesimi come *roccia in fango*, *passapareti*, *porta dimensionale* e altri movimenti extraplanari sono mezzi accettabili per una via di fuga. La porta segreta può sostenere 200 pf di danno fisico o magico prima di sgretolarsi. Dietro la porta c'è una tromba di scale a chiocciola fatta di pietra.

Appena la porta si apre, una grande nuvola di polvere turbinata fuori mentre una folata di aria antica e stantia entra dentro. Tutte le fiamme non protette tremolano e si spengono. Tutti i personaggi devono superare un tiro salvezza contro Veleno per non perdere i sensi a causa dell'aria insalubre. C'è ossigeno sufficiente nell'area 9 per far rinvenire tutti in 2 turni, se svengono; i PC coscienti possono aiutare le vittime a rinvenire prima aprendo di nuovo la porta segreta esterna (area 8) o con qualsiasi altro mezzo sensato si possano inventare. I personaggi svenuti non subiscono danni.

Passa alla **Mappa VIII** quando raggiungono questo livello inferiore.

10. Un'Illusione Démoniaca—Mappa VII

Le scale di pietra sono strette e ripide facendo scendere di 9 metri; il gruppo deve camminare in fila indiana giù per le scale. Alla base delle scale il corridoio si allarga fino a 3 metri e sembra estendersi per 18 metri verso nord fino a una porta d'argento. La pietra in questo livello è perfettamente asciutta. Non ci sono sorgenti di luce e l'aria, sebbene sia stantia, è respirabile. Leggi quanto segue ai giocatori quando il gruppo raggiunge il fondo delle scale.

Diciotto metri lungo il corridoio una luminosa figura umanoide cammina verso di voi zoppicando leggermente. La sua pelle è rossastra e ci sono due piccole corna che crescono dalla fronte. Ora vi rendete conto che lo zoppicare è causato da uno zoccolo al posto del suo piede sinistro, è c'è una corta coda spinosa che si trascina sul terreno dietro di esso. La sua verga ha in cima un intaglio fatto a serpente avvolto in spire con un teschio demoniaco. È piuttosto piacente e vi sorride mentre cammina verso di voi, sebbene abbia nell'insieme dei modi non piacevoli.

Si trova a 15 metri da voi e parla con una voce che risuona all'interno delle vostre menti nel vostro linguaggio nativo. La voce è ferma e avvincente e avete l'impressione che dovrete essere d'accordo con quanto dice. La voce ride malignamente e dice: "A lungo ho attesa un tale mietitura di anime, pargoli della Legge e del Bene. Temo di non poter più lasciarvi interferire con i miei piani. Preparatevi a morire!" Così detto, punta la sua verga producendo uno stretto fascio rosso di energia molto intensa verso di voi.

L'umanoide luminoso, la porta e il corridoio nord sono illusioni programmate per incutere paura a possibili profanatori di tombe. Il corridoio reale in verità svolta a destra dopo 9 metri dalle scale, l'illusione nasconde tale uscita.

Non impedire ai chierici nel gruppo dal credere che questo sia Dispater, Arci-Diavolo. In caso di un tentativo di scacciare, tira 1d20 e simula una smorfia di disappunto mentre Dispater apparentemente arretra.

Se il gruppo lancia incantesimi come *palla di fuoco* o *fulmine*, ricorda che lo spazio è limitato. Se vengono sparati proiettili contro l'illusione, sembra che colpiscano il loro bersaglio (ma colpiscono in realtà il muro). Se qualcuno si avvicina per ingaggiare in combattimento in mischia con il diavolo immaginario, quel PC sbatte contro il muro alla fine del corridoio reale. L'illusione nasconde gli spuntoni che ricoprono questa parete. Le vittime degli spuntoni subiscono 5d4 per gli spuntoni, più 1d8 punti-ferita se caricano. Quando questo accade o quando l'area viene sondata, l'illusione sparisce immediatamente.

Interpreta "Dispater" in qualsiasi modo serva affinché il gruppo lo creda reale il più a lungo possibile: semplicemente stando lì, avvolto dalle fiamme e ridendo, lanciando innocui effetti pirotecnici, che richiedono finti tiri salvezza e così via. Se i giocatori falliscono in maniera ovvia il tiro salvezza, informali con tono significativo che apparentemente non ci sono effetti immediati.

11. Distorsione Temporale

Chiunque passi attraverso il lato ovest di questa sezione di 3 metri del corridoio e si dirige a est, è proiettato 12 ore nel futuro. Le torce e una sostanziale quantità di olio per lanterna verrà consumato, le barbe crescono agli uomini, ecc. Il processo è invertito per ogni persona che passa il lato est della stessa sezione di 3 m dirigendosi verso ovest (ritorno). Lo scopo è quello di far esaurire gli incantesimi a lunga durata che potrebbero aiutare gli avventurieri.

12. Buca del Protoplasma

Il corridoio conduce a una ampia buca rettangolare profonda 3 metri, con un corridoio che continua verso est sul lato opposto. Un cornicione largo 90 cm circonda la buca, con tre stretti ponti che attraversano la buca fino al lato opposto. La buca, il corridoio e i ponti sono fatti della stessa pietra arenaria.

Sul fondo della buca c'è un protoplasma letale grigio, estesosi a formare uno strato fino per assomigliare a sabbia e pietra. Se un membro del gruppo dichiara specificatamente che sta studiando il fondo della buca, digli che non ci sono i segni delle striature di malta visibili sul pavimento. Se qualcosa viene lanciato nella buca, "scompare" lentamente, formando un grumo se il protoplasma grigio non è in grado di digerirlo.

Tutti i percorsi eccetto il ponte più a nord hanno una trappola. Dopo aver percorso 3 metri sul ponte o sul cornicione, il percorso si inclina da entrambe i lati lungo la loro lunghezza. I ladri acrobati saranno in grado di mantenere l'equilibrio senza alcun tiro, ma altri dovranno superare un prova di Destrezza con penalità +4 (aggiungi 4 al tiro di dado). Per esempio, un personaggio non acrobata con Destrezza 18 supererà la prova con un tiro di 14 o meno su 1d20.

Il ponte sicuro è assicurato in modo solido e non si inclina. Un percorso che si inclina getta i PG nella buca, sebbene possano essere prese misure cautelative per impedirlo. Un personaggio che cade subisce 1d6 punti-ferita e il protoplasma si trasforma in una forma più convenzionale (del diametro di circa 2,4 m) attorno a questo suo primo pasto.

Le trappole inclinabili sono troppo grandi per essere individuate dall'abilità dei ladri Scoprire Trappole, ma gli incantesimi e le abilità dei nani possono scoprirle, sebbene la trappola non possa essere rimossa. Quando comincia a inclinarsi, un percorso continua a ruotare ogni 1d4 round per i successivi 6 turni. Alla fine di questo periodo, tutti i percorsi ritornano alla loro posizione originale e si fermano fino a che la trappola non viene attivata di nuovo.

Protoplasma letale grigiastro: CA 6; DV 8+1; pf 60; MV 12; N° Att. 1; Danni 4d6 (corrosione); AS fonde cuoio (1r), metallo (maglia 2r, piastre 4, +2r per ogni bonus magico); DS immune a acido, freddo e veleno; T P-G (90-240 cm); ML Speciale; Int. non Int. (0); AM N; THAC0 13; PE 1.400.

Note: Se colpiti da armi contundenti o fulmini si dividono il due, ogni parte attacca come l'intero.

13. Trappola del Fuoco

Vedete davanti a voi due porte massicce, poste saldamente e profondamente nella dura pietra dal quale è stato ricavato il corridoio. C'è una grande e complessa serratura che deve essere aperta per rimuovere la sbarra. Non sembra ci siano altri modi di aggirare queste porte.

Un ladro può scassinare questa serratura con una prova di Scassinare Serrature con penalità -10%. La serratura può anche essere forzata da un personaggio con Forza 18 o più. L'apertura della porta fa attivare una *trappola di fuoco* (vedi l'incantesimo dei maghi nel *Manuale del Giocatore*).

Un incantesimo *dissolvi magie* rimuove la trappola. I ladri e persoanggi con l'abilità di Scoprire Trappole pososno individuarla con probabilità dimezzata (notando i residui di zolfo usato come componente). Altrimenti, quando la porta viene aperta, tutti i personaggi entro 1,5 metri dalla porta subiscono 1d4+15 punti-ferita (tiro salvezza per dimezzare i danni). L'esplosione non danneggia la porta e nemmeno ciò che si trova all'interno. Un incantesimo *scassinare* apre la porta automaticamente, ma comunque fa scattare la trappola di fuoco.

14. Il Tesoro Ingannevole

Le porte di adamantio si aprono su una sala ottagonale, ampia circa 30 metri. Sbattete gli occhi mentre l'illuminazione della stanza inonda il corridoio; dozzine di sfere di cristallo montante alle pareti e sul soffitto a 6 metri da voi producono la luce brillante. Migliaia di gioielli in contenitori di ira e argento, riflettono la luce. Ci sono sorprendentemente poche monete di metallo prezioso, ma ci sono invece lingotti d'oro, argento e platino. C'è una statua d'argento a dimensione reale di una divinità locale. Sul tavolo centrale nel mezzo della stanza, circa del diametro di circa 1,5 metri e coperto da un soffice pelle di camoscio, sono posti diversi oggetti: un tubo d'osso per pergamene, un anello, una fiala di cristallo con un liquido blu e una lancia intarsiata.

L'illuminazione proviene da un incantesimo *luce perenne* lanciata all'interno dei fragili globi cristallini. Questo è il tesoro nascosto di Khaibar, consistente in ogni sorta di pietra preziosa immaginabile. Il valore totale dell'intero tesoro ammonta a milioni di monete d'oro, sempre che si abbia il tempo sufficiente di trovare i compratori per vendere una tale quantità di oggetti! Inoltre, occupano una volume cubico di 45 metri e la maggior parte delle pietre sono di piccole dimensioni, in gran parte con difetti. Per semplicità, permetti ai PG di prendere parte del tesoro in blocchi da 27 dmc, ognuno del peso di 5 kg e del valore di 2.000 mo.

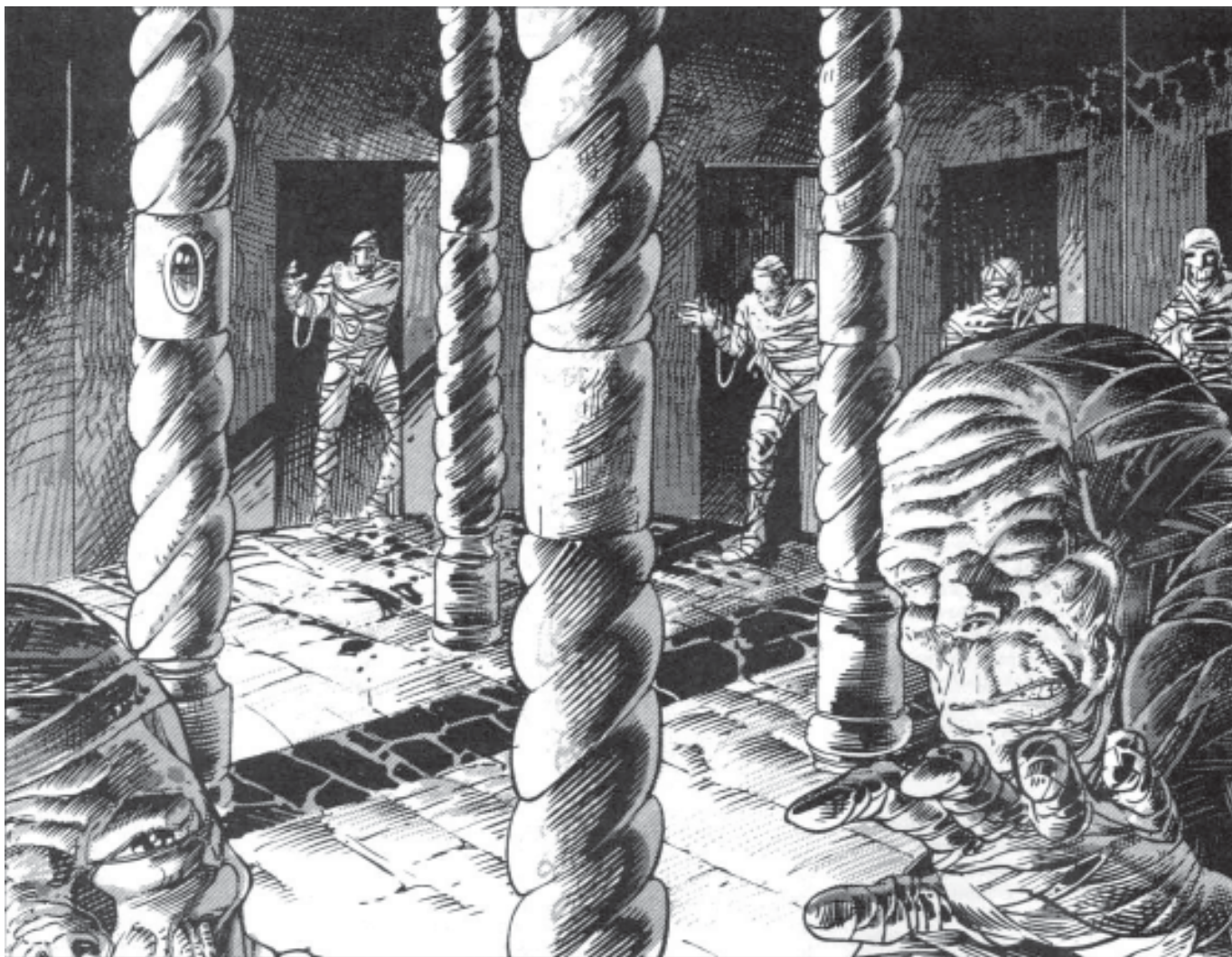
Gli oggetti sul tavolo sono trappole per i disattenti; irradiano tutti un'aura magica. Una trappola si attiva solo se i PG cercano di aprire la porta dell'**area 15**. La lancia è una *lancia traditrice* +2; l'anello un *anello della goffagine* col un potere secondario di *caduta morbida*; la pozione un *elisir di follia*; la pergamena all'interno del tubo è *maledetta* e il primo personaggio (di qualsiasi classe) che la legga contrae uno stato avanzato di peste bubbonica, fatale in 2d4 turni a meno che non sia *curata*.

Un attento esame della statua rivela che il suo bastone è in realtà un tubo cavo con una lente a entrambe le estremità. Se un personaggio guarda attraverso l'estremità più vicina al torso della statua, vede un ingrandimento di una sezione di quattro blocchi di pietra della parete ovest. Delle linee all'interno dell'apparato telescopico formano un'intersezione (vedi **area 15**), che è la posizione della porta segreta che conduce alla camera funeraria. Ai giocatori dovrebbe essere mostrata l'illustrazione di pagina 10 quando entrano nella stanza. Il modo più efficace per marcare la posizione è quella di lavorare come una squadra di sopravvivenza: una persona guarda attraverso il telescopio mentre un compagno si mette nel luogo indicato e marchi il punto grazie ai segnali verbali o semantici della persona che guarda attraverso le lenti.

15. Porta Segreta per la Camera Funeraria

Se qualcuno degli oggetti sulla tavola al centro della stanza descritta nell'area 14 viene sollevato dal tavolo, potrebbe scattare una trappola.

Se questa porta segreta viene aperta entro 12 ore da quando si è disturbato il tavolo, la trappola si attiva. Un sensibile sistema di contrappesi attiva la trappola, che provoca l'apertura silenziosa di 8 porte segrete (aree 16a-h) contemporaneamente, con il risultato che viene descritto in seguito. Se la trappola non si attiva, la porta segreta nordovest rivela un corridoio largo 3 metri, anch'esso illuminato da globi di cristallo.



16a-h. Mummie

Tutte e otto le aree sono simili. Leggi la descrizione ai giocatori quando viene aperto il passaggio segreto.

Una porta larga 1,5 metri a 3 metri a ovest della porta segreta che avete appena aperto scorre silenziosa lateralmente, permettendoti di vedere una figura umana avvolta in bende funerarie, muovendosi verso di voi. Molte volte avete riso in faccia a nomadi che raccontavano della maledizione delle mummie contro i dissacratori di tombe, ma ora quelle storie non suscitano più le vostre risa, ma quella gelida della morte...

Se qualsiasi altro personaggio sta guardando da qualche altra parte invece che la porta segreta, fagli sapere che 8 pannelli si sono aperti e in ognuno c'è una mummia che si muove nella loro direzione. Possono essere Scacciate normalmente, e sono del tipo infiammabile. La tattica delle mummie è quella di avvicinarsi il più velocemente

possibile per ridurre la possibilità di utilizzare incantesimi con area d'effetto; se gli viene scagliato contro dell'olio infiammato cercano di aggrapparsi agli attaccanti per bruciare assieme a loro. Ricorda che le torce causa 1d3 punti-ferita per colpo, ma non incendiano le mummie. Una fiasca d'olio infiammato causa 1d6 punti-ferita al primo round e 2d6 al secondo, poi si spegne.

Mummia (8): CA 3; FM 6; DV 6+3; pf 40 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12 (tocco); AS terrore (tiro salvezza contro Paralisi, 1d4r), malattia; DS colpito solo da armi magiche dal quale subisce solo metà danni, immune a *charme*, *sonno*, *veleno*, paralisi a incantesimi che *bloccano*, attacchi basati sul freddo; PD subisce +1 per ogni dado di danno da fuoco magico; T M (1,8m); ML Campione (15); AL LM; PE 3.000 ognuno.

Nota: Il fuoco magico infligge +1 per ogni dado di danno.

17. Camera del Tesoro Principale

Vedete una grande stanza quadrata, illuminata dallo stesso tipo di globi di cristallo, come prima. Centrata sulla parete nord c'è una porta di metallo con inciso un pentagono, apparentemente quando la porta fu costruita. In questa stanza ci sono ogni sorta di scaffalature, comparti e altri tipi di contenitori per una vasta quantità di pergamene, mappe e altri oggetti; tutti sono chiaramente etichettati, in un linguaggio che non potete leggere.

L'ultimo metro e mezzo più a nord della stanza, di entrambe le pareti, il pavimento e il soffitto sono costruiti con delle strane pieghe che sembrano non avere uno scopo particolare.

Le pieghe si muovono solo quando le aree 18 e 19 ruotano. Questo permette una temporanea compressione della stanza mentre i corridoi scattano al loro posto. Tutte le etichette sono scritte in antico Arir, che può essere compreso con l'abilità Lettura dei Linguaggi o l'incantesimo comprensione dei linguaggi. Gran parte del materiale consiste in varie mappe di guerra e rapporti segretissimi una volta di vitale importanza. Si può trovare anche un diario del Sultano Amhara. Nel diario c'è una mappa che mostra le aree 17 e 19, con un corridoio tra loro (18), sebbene non ci siano dettagli riguardo cosa vi sia dentro. Il diario contiene anche l'evidenza del conflitto interiore di Amhara riguardo se fosse saggio nascondere la Coppa e il Talismano assieme—forse mascherando una e nascondendola in un luogo più accessibile potrebbe essere più sicuro...

Ci sono anche tesori più ovvi, che consistono in: una giara piena di *unguento di Keoghtom*; una pergamena con 2 incantesimi *pietra in carne*; una pergamena con 2 incantesimi *rianimare i morti*; 2 *pozioni di superguarigione*; un *anello del nuoto*; un *bastone fionda*; una *bacchetta dei fulmini*; un *amuleto contro non morti*; una *spada corta vorpal*; e un *buco portatile*.

Ricorda, se un membro del gruppo mette il **buco portatile** in un qualche contenitore extradimensionale, si crea un vortice verso un altro piano che risucchia qualsiasi cosa nel raggio di 3 metri.

Una porta sulla parete nord ha una normale serratura. Il pentagramma è decorativo e non ha significato eccetto per il misticismo numerologico del numero 5 che era comune nell'antica Arir.

18a-d. Sezioni di Corridoio

Dopo aver lasciato l'ultima stanza vi ritrovate in un corridoio lungo 6 metri che termina con una simile porta di metallo. La porta dietro di voi si chiude di sua volontà.

Le aree 18a-d e 19 ruotano in senso orario quando almeno una creatura arriva a meno di 3 metri a una porta all'altra estremità del corridoio. Sensori di peso individuano la presenza di una creatura entro i 3 metri da una porta e attivano la rotazione—un personaggio in *volo* non provoca la rotazione della sezione di sotterraneo. Le porte non possono essere aperte durante la rotazione che è silenziosa e dolce.

19. Stanza di Rotazione

Questa è una grande stanza quadrata fatta interamente di metallo, con un'altezza di 3 metri tra soffitto e pavimento. Al centro di ogni parete c'è una porta di metallo.

Non c'è nulla di valore nella stanza. Le 4 porte di metallo sono fatte di adamantio e conducono alle quattro sezioni di corridoio (aree 18a-d).

20. Buca e Falsa Porta

Vedete un corridoio lungo 18 metri, che termina in una robusta porta di legno direttamente davanti a voi. Sulla porta è stata incisa una nota in quello che sembra Arir antico. Sul soffitto sono visibili alcune crepe. Sembra che nel passaggio non ci sia nient'altro.

La porta è una falsa porta, dietro di essa c'è soltanto il muro. Gli ultimi 3 metri sono in realtà una buca profonda 3 metri; la botola ha i cardini sul lato più lontano della buca, rendendo difficile puntellare la botola quando si chiude 5 secondi dopo. I personaggi che cadono subiscono 1d6 punti-ferita a causa della caduta più 2d4 punti-ferita per gli spuntoni sul fondo della buca. La buca può essere individuata con le normali procedure.

Quando decifrati, le iscrizioni sulla porta dicono: "Occhio alle teste!" Dopo un esame più ravvicinato, le crepe sul soffitto sembrano essere finte, per distrarre l'attenzione di chi passa. Un nano ha il 35% di probabilità di determinare questo.



21. Porta per la Stanza degli Indovinelli

Vedete un corridoio lungo 18 metri, che termina in una robusta porta di legno direttamente davanti a voi. Sulla porta è stata incisa una nota in quello che sembra Arir antico. Sul soffitto sono visibili alcune crepe. Sembra che nel passaggio non ci sia nient'altro.

Questo corridoio è identico all'area 20, solo non c'è la buca e il passaggio segreto si apre sul lato destro. È facile da aprire, basta semplicemente premere sul pannello.

22. Stanza degli Indovinelli

Quando la porta di apre, vedete una grande stanza quadrata con un alto soffitto. C'è solo un'altra porta, direttamente opposta alla vostra d'ingresso. Il pavimento è fatto di piastrelle quadrate di dimensione 1,8x1,8 metri ognuna, alternativamente di un bianco brillante e nero totale a formare una scacchiera.

Nella parete sud ci sono una serie di piccole aperture, una per ogni fila di piastrelle, ognuna del diametro di 10 cm. Sulla parete nord ci sono una serie di piastre di platino quadrate, ognuna di 15 cm di lato, contrapposte alle aperture sulla parete opposta della stanza. All'interno dell'ingresso è fissata una placca di metallo, con incisa un'iscrizione, apparentemente in antico Arir.

Le aperture circolari sono piastre elettriche di scarico puntate contro le piastre sul lato opposto della stanza. Per caso, le piastre sono fissate al muro con la *colla universale*, così, a meno che il gruppo non abbia la *solvente universale* non possono strappare le piastre dalle pareti (ognuna del valore di 50 mp).

Chiunque metta piede su un quadrato senza seguire il corretto schema, viene colpito da una scarica elettrica (vedi l'indovinello di seguito). Un fulmine colpisce anche chiunque cerchi di scalare il soffitto o le pareti, o tenti di *volare* o *levitare* sulla scacchiera. Anche i dispositivi magici con effetti simili provocano la scarica. Quando succede, il personaggio che stia scalando la parete o volando cade, questo fa attivare un altro fulmine per aver toccato la scacchiera senza aver usato la corretta sequenza! Ogni fulmine infligge 3d6 punti-ferita. È permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni, ma ciò implica che il personaggio deve spostarsi su un'altra piastrella, provocando una nuova scarica!

Mostra l'illustrazione a pagina 39 ai giocatori una volta che i PG siano stati in grado di tradurre il testo sulla porta (incantesimi o abilità dei ladri vanno bene). La placca è una serie di indizi e indovinelli che forniscono un passaggio sicuro attraverso la scacchiera e la stanza. Il

linguaggio è antico Arir; se un personaggio ha tradotto in precedenza altri scritti, non dovrebbe avere problemi a tradurre anche la placca. In qualche modo, il gruppo deve avere successo nel tradurre le iscrizioni se vogliono superare la stanza.

Per riferimento del DM le prime 4 righe dicono solo ai giocatori quale sia la situazione. Il testo originale è indicato in *italico*, con i riferimenti per il corretto percorso da seguire in *grassetto*.

*Via dell'Oscurità (**nero**), via della Luce (**bianco**),
Solo una via è sicura, solo una al giusto conduce.
Fulmini puniscono gli infedeli ignoranti,
E nessuno sopravviverà per raccontarlo a tanti.*

*All'inizio era il vuoto, buio (**nero**) senza fine alcuna,
Poi fu il sole (**bianco**) e la vita si sprigiona,
Sulla luce di una stella (**bianco**) trame terze son cadute,
Poi trova il sale (**bianco**) o a bloccar strada trovi la Morte.*

*Nel regno delle ombre (**nero**), in fretta accorre,
Una tomba dà il lavoro a un canuto muratore (**bianco**).
Per la fortuna dei sette altro senso del sole devi cercare (luce, quindi **bianco**),
O nelle tette tenebre (**nero**) dell'Inferno ti troverai a sognare.*

*Dietro le stelle (è buio dietro le stelle, quindi **nero**), sotto
colline, buchi vuoti sono riempiti,
La corona del tre gambe nell'indovinello della Sfinge,
dà uno schema a chi di volontà insigniti (nell'indovinello
della sfinge, chi ha tre gambe è un uomo anziano, quindi
la sua corona sono i capelli bianchi; **bianco**)*

Ogni personaggio può muoversi solo da un quadrato a un altro. Cercare di correre o saltare diverse piastrelle provocherà l'attivazione di un *muro di forza* che bloccherà il PG.

Non c'è una sequenza esatta di piastrelle sul quale si debba posare il piede, ma si deve aderire alla sequenza di colori per evitare il danno. È possibile usare lo schema corretto ma fallire nel raggiungere il lato opposto della stanza; lo schema può essere ripetuto un qualsiasi numero di volte. Se più di un personaggio entra nella stanza, pianifica tutti i movimenti attentamente e applica lo schema; se si passa un quadrato sbagliato, tutti i personaggi nella stessa riga in cui ha sbagliato il PG vengono fulminati.

L'attivazione di una scarica di energia, azzerà sempre lo schema. Il passo sicuro successivo dopo una scarica di energia sarà 1-Nero, poi 2-Bianco, 3-Bianco, e così via. Questo è vero perfino se la scarica di energia avviene ai passi 9 e 10; lo schema sia azzerato sempre al passo 1.

Gli incantesimi come *porta dimensionale*, *teletrasporto* e altri incantesimi di viaggio simili non funzionano in questa stanza.

Gli attacchi alla stanza generalmente non hanno effetto, sebbene gli attacchi basati sul freddo provoca una superconduttività, e quindi la scarica successiva sarà *solamente* che triplicata. *Fulmini* e altri attacchi basati sull'elettricità verranno assorbiti dalle placche, non importa dove siano diretti.

23. E ora, Ascolta Questo!

Questa porta ha l'aspetto piuttosto robusto e è chiusa a chiave. Il gruppo può appena udire le voci distanti dall'altro lato della porta. In realtà, non c'è nessuno al di là, ma un incantesimo *rumore* permanente. Se qualcuno ascolta la porta, 4 parassiti dell'orecchio cercano di intrufolarsi nell'orecchio del PG, ognuno richiede un tiro per colpire di 11 per avere successo. Se riescono a entrare, la schiusa delle 8+1d8 uova è di 4d6 ore, comportando una probabilità di decesso del 90% nel giro di 1d4 giorni. Un incantesimo *cura malattie* applicato prima della schiusa, uccide le uova.

Se nessuno origlia alla porta ma il gruppo cerca di scassinare, fai uscire i parassiti dell'orecchio come tetro avvertimento agli avventurieri.

Parassita dell'orecchio (4): CA 9; FM 1; DV n/a; pf 1 ognuno; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni n/a; AS rende sordi; 90% di uccidere in 1d4 gg; DS nessuna; T Mi; ML Incostante (5-7); AL N; PE 15 ognuno.

Note: uccisi da *cura malattie*.

24. L'Ingresso alla Tomba

Il corridoio termina con una porta fatta della stessa pietra delle pareti, pavimento, soffitto che la circondano. Incisa su di essa, in Comune, c'è la seguente incisione: *"L'ingresso in questo luogo sacro fra i più sacri comporterà morte certa, i dissacratori andranno incontro alla Maledizione dei Non Morti. Fuggi ora, confessa i tuoi crimini e bagnati di acqua santa altrimenti la tua povera anima sarà divorata dai Re-Che-Non-Muoiono-Mai."*

L'iscrizione sono blateramenti senza senso intesi a terrorizzare i tombaroli superstiziosi, ma può essere usato dal DM come divertimento. Un personaggio con Forza 17 o più che spinga sulla parte corretta della porta, sentirà che cede leggermente, poi, con un forte cigolio, ruota lungo il suo asse verticale.

25. La Tomba del Sultano

La stanza è pentagonale, con la porta da cui siete appena entrati a formare il vertice. Lungo il soffitto alto 3 metri, disposte in cinque punti ci sono i globi di cristallo luminosi, sebbene ora siano parzialmente schermati e un tubo dirige la luce di ognuno a formare un fascio, diretto verso il centro della stanza. Al centro c'è un grande sarcofago di marmo. Sul coperchio giace una scultura in bassorilievo a dimensione reale di un qualche uomo importante, vestito regalmente, con un turbante e una scimitarra.

La parte a stella del Talismano (vedi le note sull'artefatto a pagina 48) è visibile, apparentemente come parte dell'elsa della scimitarra. La porzione del Talismano formata dalla catena e dalle biglie sono nascoste all'interno dell'elsa di marmo, che è cava. Una polvere di marmo sottilissima ricopre il Talismano, che appare come parte della scultura. Un PG con una Forza nella media può staccare il Talismano dalla sua sede, portandosi via la catena e le biglie.

Se viene usato un incantesimo *individuazione del magico*, mostra i cristalli di *luce persistente*, ma non il Talismano o il sarcofago. Quando il sarcofago viene aperto, di ai giocatori che i raggi di luce colpiscono la polvere, e si sente un flebile "Whoosh!" e chiunque si trovi vicino deve superare un tiro salvezza. Il sarcofago è in realtà vuoto e il tiro salvezza serve solo per render ei personaggi nervosi.

Se una personaggio Malvagio entra in possesso del Talismano, la magia verrà risucchiata da lui all'interno del potente oggetto magico. Ciò accade solo con gli esseri malvagi. Il Talismano ha inoltre due effetti benefici: il possessore può lanciare l'incantesimo *guarigione* una volta al giorno e può esercitare il potere di *cura malattie* quanto più gli è necessario solo col tocco. Dopo che il Talismano viene trovato o il sarcofago aperto, un abitatore delle cripte emerge dalla porta segreta (**area 26**—vedi sotto).

26. La Maledizione dell'Abitatore delle Cripte

Leggi quanto segue i giocatori quando aprono la porta segreta. Un debole rumore allerta i PG che qualcosa sta succedendo dietro di loro

Come parte della parete scorre lateralmente si forma un'apertura di 1 metro. Una figura scheletrica che indossa una veste marrone con cappuccio si fa avanti, muovendo l'amao, e parlando con voce profonda: "Dissacratori dei morti ancora vengono a depredare l'amia tomba! Lascero agli dei decidere chi vivrà e il resta verrà disintegrato in polvere!"

Tutto ciò è naturalmente senza senso. La creatura non è il defunto Sultano Amhara ma solo un abitatore delle cripte, il cui principale desiderio è creare discordia e confusione. Dichiara di *disintegrare* le persone quando in realtà le *teletrasporta*. I personaggi che falliscono il tiro salvezza contro Morte vengono *teletrasportati* nel luogo indicato di seguito (controlla la posizione separatamente per ogni vittima). I giocatori i cui personaggi sono stati teletrasportati dovrebbero essere immediatamente separati dal resto dei giocatori. Il *teletrasporto* cancella e inverte gli effetti del salto di tempo (**area 11**) come se fossero passati attraverso il corridoio.

L'abitatore delle cripte può *teletrasportare* soltanto una volta per gruppo, e dopo averlo fatto si ritira velocemente nel suo comparto segreto. Il gruppo deve farsi strada attraverso 20 cm di roccia dura per raggiungere l'abitatore delle cripte, oppure usare un incantesimo *scassinare*.

Se l'abitatore delle cripte non riesce a tornare di nuovo nella sua alcova o se viene trascinato fuori, combatte al meglio che può, minacciando i suoi nemici con terribili maledizioni molto al di là delle sue vere capacità.

Tabella 1

EFFETTI DEL TELETRASPORTO

d%	Luogo di destinazione
01-20	Area 20, anord dell'area 19
21-40	Area 14, vicino alla statua
41-60	Corridoio a ovest dell'area 12
61-80	Area 20, asud dell'area 23
81-90	Area 3 nelle fognature
91-00	Area 1 (vedi sotto)

Abitatore delle cripte: CA 3; FM 12; DV 6; pf 40; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d8 (tocco); AS *teletrasporto*; DS colpito solo da armi magiche, immune a *charme*, *sonno*, *veleno*, *paralisi* a incantesimi che *bloccano*, non vengono scacciati; T M (1,8m); ML Fanatico (17); AL N; PE 975.

Nota: Danneggiato da acqua santa o simbolo sacro.

Lasciare le Fognature

(Vedi Mappa IV)

Questo evento dovrebbe accadere ogni volta che il gruppo decide di lasciare le fognature attraverso la grata (**area 1**) e solo se i briganti hanno individuato il gruppo avvicinarsi a Khaibar.

Uscendo dal sistema di drenaggio, si sentirà il richiamo di un uccello. Se nel gruppo c'è un ranger o un druido, potranno riconoscere il richiamo di un uccello il cui habitat boschivo si trova lontano a nordest di qui—ma non ci sono boschi in Khaibar! Il segnale proviene da uno degli esploratori dei briganti, che avverte il gruppo di imboscata.

Se un ranger studia il terreno all'esterno della grata prima di uscire, noterà che è stato disturbato, come se vi si sia sotterrato qualcosa.

I briganti hanno preparato un'imboscata per catturare gli intrusi. Il loro capo, Al'Farzikh e Vahtak Bey (vedi Capitolo 3, PNG) sono nell'area sopra l'ingresso. Hanno seppellito una *rete che intrappola* sotto il fango, all'uscita del sistema di drenaggio. Uno dei due usa la parola d'ordine per far chiudere la rete e intrappolare quante più vittime possibile. La rete è un quadrato di 3 m di lato.

Se anche un solo PG esce fuori, la rete verrà attivata quando sta per abbandonare l'area della rete, a poco meno di 3 metri dall'uscita delle fognature. Tutte le vittime che camminano sulla rete devono superare un tiro salvezza contro Incantesimi per non essere intrappolate.

Altri 12 briganti sono nascosti dietro le rocce e i cespugli lungo il fiume fangoso. Appena la trappola si attiva accorrono fuori e cercano di catturare i restanti PG o almeno di tenerli a bada. Tutte le truppe hanno archi corti. Prima che il combattimento cominci, uno di loro griderà: "Fermi e consegnateci il bottino!" o qualche altra frase d'effetto. Se il gruppo resiste e sembra avere la meglio, Al'Farzikh e Vahtak Bey si ritireranno discretamente nella città, abbandonando gli altri briganti al loro destino. Se il 75% dei briganti è sconfitto, essi tenteranno di fuggire o arrendersi, alcuni facendo finta di essere morti per fuggire più tardi.

Se il gruppo acconsente alla richiesta dei briganti, i personaggi vengono privati di gemme, monete e ovviamente oggetti magici come pergamene e bacchette e il Talismano e la Coppa se li hanno. Una spiegazione dell'urgenza della questione farà pensare a Al'Farzikh che il Tempio pagherà una grossa somma per avere gli artefatti. In questo caso, egli farà in modo di avere un grosso riscatto da Ber Gathy e la malattia verrà curata; tuttavia, il gruppo verrà trattato come dei briganti al loro ritorno in città.

Preparazione dell'Incontro

Usa la mappa che rappresenta Khaibar quando il gruppo entra in città. Khaibar non è più una grande città; molti edifici sono vuoti, eccetto il Palazzo del Sultano (descritto nel **Capitolo 4**), ora è gestita da Al'Farzikh che si proclama egli stesso Sultano e il suo Bey, Vahtak. I Briganti generalmente occupano la città mentre un corpo di soldati mamelucchi agli ordini del Gran Mufti fanno da guardie al palazzo. Al suo culmine la città murata di Khaibar era il centro di una pullulante metropoli, con gli edifici periferici dei meno abbienti che si estendevano per centinaia di acri in tutte le direzioni; La terra lungo il fiume era custodita gelosamente e riservata per decreto reale alla pastorizia. Gli edifici erano costruiti con fango essiccato dal sole, del quale ce n'era gran quantità, ma questi ei campi furono distrutti da una grande invasione tempo fa. I detriti circondano la città murata; non ci sono ripari.

Non mostrare ancora la mappa ai giocatori. Lasciali vagare inutilmente per un poco nelle strade fino a che non individuano il Palazzo del Sultano.

Le mura della città solo alte 4,5 metri e in buone condizioni; le torri angolari raggiungono i 9 metri, mentre le torrette più piccole ai cancelli raggiungono i 7,5 metri. In tutte le torrette la stanza più alta è livellata con la rampa interna, che si trova a 3 metri dal terreno ed è larga 3 metri. Le pareti hanno merlature ogni 6 metri. Ogni torre angolare ha quattro feritoie per arcieri, ogni torretta del cancello ne ha due.

Entrare in Città

I 2 cancelli della città sono progettati per essere aperti da ingranaggi posti nelle torrette dei cancelli a ovest e a sud, ma possono essere sollevati con una prova di Sollevare Saracinesche.

Alcuni mercanti e artigiani si aggrappano a una tenue esistenza fornendo ai mamelucchi e briganti di Al'Farzikh beni e servizi. Visto che questo è il caso, le guardie ai cancelli lasceranno passare il gruppo se possono fornire una ragionevole imitazione di una piccola carovana mercantile e pagano la tassa d'ingresso di 10 mo per personaggio. Se i personaggi non si fingono mercanti ma acconsentono di pagare la tassa d'ingresso, gli verrà permesso di entrare ma la loro descrizione verrà annotata e verrà notificata a Vahtak Bey, come lo sono tutti i non mercanti che entrano in Khaibar.

Se i PG decidono di indossare abiti locali per confondersi e nascondono le proprie armi, le pattuglie per le strade non dovrebbero essere particolarmente interessate in questi "cittadini". Per fare in modo che succeda, il gruppo deve scegliere un edificio vuoto nel quale cambiarsi i vestiti. Tutti i briganti si conoscono fra

loro e indossare gli abiti dei briganti non previene l'individuazione dei PG da parte dei briganti. I soldati mamelucchi sono uomini alti (oltre 1,9 m) e dalla pelle scura, indossano rossi pantaloni da deserto a sbuffo, lunghi, fasce di seta dorata come cintura e turbanti verdi. Sono a torso nudo e portano al fianco delle scimitarre.

Il gruppo può anche entrare nelle strade di Khaibar attraverso i condotti delle fognature che collegano con il sistema di drenaggio sotterraneo (vedi **Capitolo 2**). La locazione dell'ingresso delle fognature appaiono in uno schema regolare di 4 righe da nord a sud di 5 condotti ognuna. Una volta che la riga appropriata e l'ingresso delle fognature vengono identificate diventerà facile trovare il condotto sulla **Mappa VI**.

Le Sentinelle

Le pattuglie sulle mura della città sono sufficienti a tenere un servizio di guardia adeguato, sebbene l'intero esercito non sarebbe abbastanza per difendere adeguatamente tutte e quattro le mura da un assalto determinato. Al'Farzikh ha intuito, correttamente, che sarebbe un problema troppo grosso per una qualche autorità portare un esercito nel deserto per catturare una città di ormai nessun valore intrinseco. Mantiene la sua estorsione al di sotto della soglia oltre il quale sarebbe economicamente interessante attaccarlo.

Ci sono sempre 4 briganti assegnati a ognuna delle 4 mura e 2 briganti condottieri nelle piccole torrette del cancello. Le ronde camminano più o meno a un passo standard ricoprendo metà della loro sezione di muro verso le torri; a causa del loro passano non militare le ronde sono eseguite in modo impreciso e apatico, a meno che un condottiero non sia nei paraggi.

Ogni brigante in servizio indossa un corno nel quale, se suonato, serve da segnale di allarme generale e allarma chiunque si trovi all'interno dell'area del palazzo. Ogni torre contiene anche una campana che può essere suonata per lo stesso scopo. Se viene dato l'allarme, le guardie mamelucche nel palazzo saranno a conoscenza dell'avvicinamento del gruppo e prepareranno un'imboscata. Vai al **Capitolo 4** quando il gruppo entra nel Palazzo del Sultano. Inoltre, i briganti *raddoppiano* tutte le postazioni di sentinella sulle mura e le pattuglie in città (vedi **Pattuglie di Strada**, di seguito). I soldati mamelucchi restano spesso in servizio nel Palazzo del Sultano.

Pattuglie di Strada e Incontri Casuali

Le pattuglie nelle strade di Khaibar non sono frequenti come quelle sulle mura della città e nel palazzo. La **Tabella degli Incontri Casuali** determina la probabilità che il gruppo incontri una Pattuglia di Strada. La frequenza dei controlli degli Incontri Casuali nelle strade è differente

dal resto dell'avventura; invece dei normali 3 incontri al giorno, tira sulla terza colonna della tabella ogni volta che il gruppo raggiunge un gruppo di palme. Il risultato indica se l'incontro avviene o meno e il tipo di incontro. Se è stato dato l'allarme generale, raddoppia la potenza delle pattuglie. Non si deve controllare più di una volta ogni ora.

Ai cittadini è proibito vagare per le strade dal tramonto all'alba. Se il gruppo indossa gli abiti dei cittadini locali e incontra una pattuglia durante il coprifuoco, uno dei briganti chiede la parola d'ordine (diversa ogni giorno). Se il gruppo non sa rispondere, la pattuglia cerca di arrestare gli intrusi e mandarli in prigione (**area 28**).

Non ci sono più di 3 pattuglie nelle strade durante il giorno (ignora ulteriori risultati dalla **Tabella degli Incontri Casuali**). Le pattuglie compaiono a 3d10 metri di distanza dal gruppo. Se una strada è troppo corta, indica ai PG che possono sentire avvicinarsi una pattuglia nella loro direzione.

È consigliabile tenere traccia delle perdite delle truppe. Se i PG sconfiggono una pattuglia di città, per esempio (uccidendola, legandola e gettandola in un edificio vuoto, ecc.), il corrispondente numero di briganti o mamelucchi dovrebbe essere depennato dalla lista qui di seguito.

Briganti in città: 100	Perdite: _____
Brigante Condottiero: 20	Perdite: _____
Soldati mamelucchi: 50	Perdite: _____
Ufficiali mamelucchi: 10	Perdite: _____
Assassini del deserto: 12	Perdite: _____

La **Tabella degli Incontri Casuali** indica la dimensione delle pattuglie, come anche quando il Cane Pazzo del Deserto perpetra vari crimini nella città, mentre il gruppo esplora le strade (vedi sotto).

Svolgere gli Incontri Casuali nelle Strade

Lo squarcio dimensionale aperto dall'interazione fra la strana tempesta, il drago blu e i PG ha attratto alcuni mostri insoliti e altre creature a Khaibar; l'esperienza dei personaggi nella città sarà molto più eccitante della solita routine a cui abitanti di Khaibar sono abituati!

Al momento in cui entra in città, il Cane Pazzo del Deserto (che è al corrente della presenza dei PG) coglie l'opportunità di iniziare un colpo di stato contro Al'Farzikh e Vahtak Bey. Sperando che l'attenzione dei due capi sarà prima o poi distratta dagli intrusi, piazza alcune esplosioni in varie parti della città in modo da aumentare la confusione. Ogni volta che il gruppo abbandona un edificio, c'è il 10% di probabilità che gli assassini del Cane Pazzo lascino un dispositivo esplosivo lì. Più tardi, nel corso dell'avventura il Cane Pazzo colpirà direttamente i capi nel Palazzo del Sultano. Questo evento

dovrebbe essere giocato nel momento in cui il gruppo arriva in questa area di incontro (vedi **Capitolo 4**).

Ogni volta che il gruppo chiede qualcosa riguardo una casa vicino o decide di entrare in un edificio, tira 1d20 e usa i risultati seguenti per definire il tipo di edificio o incontro: 1-4, edificio vuoto; 5-8, casa occupata; 9-20, scegli una descrizione dalla **Descrizione degli Incontri**. L'ordine nel quale gli eventi vengono giocati non ha importanza e la scelta dell'incontro è lasciata solo al DM. Non c'è bisogno di definire ogni luogo prima di giocare; questo di fatto permette maggior flessibilità durante il gioco, e anche una maggiore probabilità di avere incontri interessanti mano a mano che i PG di aggirano per Khaibar. I PNG non si uniranno al gruppo all'interno del palazzo, a meno di un favore per un grande servizio. Sentiti libero di aggiungere altri incontri e sviluppare interazioni fra i PNG e i PG nella città. La descrizione dell'interno degli edifici non è fornita in questa avventura e il DM è libero di aggiungere maggiori dettagli ogni volta che sarà necessario.

Edificio Vuoto: Si tratta di detriti, una casa in rovina oppure di un edificio abbandonato. L'interno è coperto di polvere con solo le tracce di roditori a disturbare la polvere. Qui non si trova alcuna informazione rilevante, sebbene sia chiaro che una volta era un qualche tipo di ufficio o negozio. Il gruppo potrebbe trovare una gran quantità di carte assolutamente di alcuna importanza come contratti di prestito, inventari, ecc.

Casa Occupata: L'ingresso è sempre chiuso a chiave, sebbene ci sia solo un 50% di probabilità che qualcuno sia effettivamente in casa. I residenti di questo edificio sono tipicamente persone di livello 0, inclusi mercanti che hanno disposto bancarelle temporanee nella piazza, prostitute, mendicanti, zingari, ecc. A discrezione del DM ad alcuni possono essere assegnati classi di personaggio: le prostitute possono essere ladri di livello 1-4, un mendicante che cammina su corde tese e fa acrobazie, potrebbe essere un ladro con abilità di acrobata, ecc. Nessuna di queste persone farà rapporto della presenza dei personaggi a capi o ai briganti.

Una volta che un incontro viene svolto o un edificio viene identificato come detriti, un edificio vuoto o uno occupato, segna l'area sulla Mappa di Khaibar per annotare questo stato. Segna il numero dell'incontro, una "D" per detriti, una "V" per un edificio vuoto o abbandonato oppure una "O" per una casa occupata. Ogni volta che un dispositivo esplosivo detona in un edificio, aggiungi una "E" per indicare l'esplosione. Gli occupanti, se ce ne sono, devono superare un tiro salvezza contro Soffio con bonus di +2 per non subire 14d6 punti ferita dall'esplosione.

Descrizione degli Incontri

27. Casa Funeraria di Farah

Il pavimento di questo edificio ha tappeti di buon gusto ma senza valore. La parete di fronte alla porta ha un grande arazzo che raffigura un cammello nero che trasporta un umano in bianchi abiti cangianti che sale una scala di una ziggurat sopra le nuvole. L'umano potrebbe essere sia femmina che maschio e la testa è incappucciata in accordo con il codice religioso che vieta di ritrarre i volti nelle opere d'arte. Il cammello nero è riconoscibile come la rappresentazione nomadica della morte.

L'aria nella stanza è pesante e odora di incenso dolciastro. La porta sul retro della stanza si apre e una figura velata vi dà il benvenuto e cammina verso di voi.

Il becchino di Khaibar è una giovane donna dai capelli scuri di nome Farah Al'Noor (LN), che ha ereditato l'attività dal padre quando egli morì. Indossa il tradizionale tchador: un lungo velo sul viso e dei vestiti che non risaltano le forme per nascondere la sua bellezza, ciò non di meno è stata forzata a prestare servizio come principessa nell'harem di Al'Farzikh.

Qualche volta ha dovuto disfarsi di parti maciullate di corpi umani provenienti dal Palazzo, inducendola a sospettare che all'interno delle mura viva un qualche tipo di mostro, come anche nel sistema di drenaggio, nel quale non entrerà senza una scorta di guardie. Se gli avventurieri discutono della loro missione con lei, ella dirà di sapere della, ma di non avere informazioni, augurandogli poi buona fortuna. Mentre parla, prende una corda con dei nodi per le misurazioni, e prende qualche misura della taglia dei PG, e comincia a parlare riguardo la saggezza di preparare (prepagare) per le spese funerarie, dovesse uno qualsiasi di loro andare incontro a una definitiva e sfortunata fine. Nel frattempo, consiglia al gruppo di stare alla Casa da Té alla Menta di Ibrahim (area 42), un luogo onesto e ben difeso.

28. Prigione

Svolgi questo incontro in uno degli edifici più grandi. Qui è dove i PG potrebbero essere portati se qualcuno di loro è stato catturato.

Il solo ingresso a questo edificio sembra passare attraverso una pesante saracinesca, che sembra essere custodita da due uomini armati tutto il tempo.

Questa è la prigione, sebbene la sua grande capienza non sia più utilizzata completamente. Ci sono 10 briganti nella prigione, assieme a uno dei condottieri. Quest'ultimo è

un bruto sadico con poca intelligenza di nome Hassim. Si definisce un buon supervisore dia delle guardie che dei prigionieri e dice di essere onesto ma severo. Disdegna l'uso di "carota e bastone" come metodo per motivare, adottando invece lo stile che è divenuto famoso come "bastone e grosso bastone": se un colpo non ottiene i risultati voluti, ovviamente il colpo non è stato sufficientemente duro e va ripetuto diverse volte.

Ci sono 10 prigionieri, incarcerati per vari reati minori, la maggior parte aventi a che fare con il non pagamento di tasse, dazi, tariffe o altre quote. Nessuno dei prigionieri è fisicamente sufficientemente in forma per fare altro se non camminare, e cinque di loro richiedono assistenza. I prigionieri la cui sentenza è superiore ai 30 giorni, solitamente non sopravvivono.

29. Tempio del Santone

Questo tempio della vera fede è tollerato da Al'Farzikh solo perché molti dei mercanti che passano di qui, come anche i residenti permanenti sono di questa fede. Il chierico in capo, Achmed Raisul, tiene un basso profilo, ma occasionalmente converte in segreto qualcuno dell'esercito di Al'Farzikh. Quando incontra il gruppo, Achmed e viene messo al corrente della missione del gruppo e aiuta i PG meglio che può senza lasciare il tempio. Se necessario verrà fornito rifugio come anche qualsiasi incantesimo di *cura* secondo le sue possibilità giornaliere.

Attentamente nascoste nel tempio ci sono pergamene clericali di *resurrezione* e *ristorazione* (una per ognuna), che Achmed non darà al gruppo ma userà se necessario. C'è anche una pergamena per esperti di magia con un incantesimo *pietra in carne*, che darà al gruppo perché ha sentito voci di ritrovamenti di qualche umano pietrificato in città. Achmed indossa anche un anello con un *desiderio* rimasto, che darà al gruppo con l'ammonizione di usarlo con parsimonia; ci potrebbe essere uno scopo più grande (si sta riferendo alla liberazione dei brownie dall'imposizione del fornaio—**incontro 37**, sebbene non lo dirà ai PG). Achmed ha un chierico di 1° livello che gli fa da assistente.

30. Uno Strano Negoziante

Una voce baritonale, proveniente dall'edificio accanto a voi, vi chiama:

"Stranieri, ho! Cercate informazioni su un magico artefatto, una santa reliquia?..."

La metà superiore di una porta si apre leggermente e vedete un uomo dalla pelle abbronzata, alto 1,8 m e di costituzione media, dagli strani capelli giallo scuro. Vi offre un sorriso amichevole, rivelando dei denti bianchissimi e invitandovi col dito ad avvicinarvi.

L'amichevole straniero è un orco magi sotto *metamorfosi*. Un'indagine più accurata da parte del gruppo rivela le sue unghie nere e gli occhi insoliti, che hanno le pupille nere con il bianco al centro.

L'orco magi ha percepito l'incantamento della Coppa e del Talismano attraverso la breccia dimensionale e vorrebbe aggiungerli alla sua collezione di tesori. Il suo intento è di ottenere informazioni dal gruppo piuttosto che dargliene, sebbene blateri con entusiasmo indizi inutili, indovinelli senza risposta, ecc., mentre cerca di determinare se il gruppo ha informazioni da poter utilizzare.

L'orco magi percepisce se il gruppo ha già recuperato uno o entrambi gli oggetti e attacca immediatamente se questo è il caso. Se i PG cercano di evitarlo, usa il suo incantesimo *charme* e il suo *cono di freddo* (l'ordine esatto dipende dalla situazione tattica), prima di ingaggiarsi in mischia con la sua enorme arma lunga nascosta dietro la porta. Se in pericolo di sconfitta, diventa *invisibile* e se ne vola via.

Abu, orco magi: CA 4; DV 5+2; pf 41; MV 9, Vo 15 (B); N° Att. 1+; Danni 1d12+2; AS poteri magici; T M (1,8 m); ML Èlite (13); Int. Ecc.le (15); AM LM; THAC0 15; PE 650.

Equipaggiamento: Alabarda +2, gioiello della purezza, anello intermittenza.

Poteri: volare, invisibilità, buio nel raggio di 3 m, rigenerazione, autometamorfosi, charme, sonno, forma gassosa, cono di freddo (8d8 pf, tiro salvezza per dimezzare i danni).

31. La Fortuna può Cambiare

Come il gruppo si muove per le strade di Khaibar, un gatto dal pelo dorato appare all'improvviso, correndo velocemente dietro l'angolo di una strada. Tiene fra i denti un pesce rosso ed è inseguito a distanza ravvicinata da un furioso e vociferoso brigante. L'uomo passa oltre il gruppo, ignorandolo e colpisce il gatto brutalmente con un grosso bastone lungo. Il gatto, apparentemente terrorizzato, si getta fra le gambe dei PG, tentando di evitare i colpi.

Il gatto in realtà è un mangia fortuna che fa finta di essere in pericolo dal brigante. L'uomo, che ha superato precedentemente un tiro salvezza contro le fusa malevole della creatura, è stato indotto a correre dietro la creatura per recuperare il pesce. Proviene dal Palazzo del Sultano, dove il mangia fortuna ha rubato il pesce rosso. Se il gruppo non interviene, l'uomo smette di picchiare il gatto, lentamente guarda il gruppo e dice: "Ma che...? Voi, laggiù... è il vostro gatto! Avete addestrato questa confusa creatura a rubare il pesce rosso favorito del Padrone! Farabutti! Ladri! Pagherete per i vostri crimini! Guardie, guardie!" Mentre grida molto forte, il brigante solleva il bastone e colpisce uno dei membri del gruppo.

Il gruppo non dovrebbe avere problemi a gestire lo sfortunato PNG. Nel frattempo, il gatto si accoccola attorno agli stivali di un PG e fa le fusa, con preferenza per i PG dall'aspetto druidico. Esegui i tiri salvezza per le fusa in segreto per tutti i personaggi presenti. Coloro che falliscono il tiro salvezza devono difendere il "bel micio" e volerlo tenere. Puoi spiegare la situazione al giocatore del personaggio per migliorare il gioco di ruolo. Gioca la creatura seguendo le descrizioni delle regole da qui in poi.

Visto che il tiro salvezza è richiesto ogni round, il probabile risultato è che alla fine il gatto avrà *charmato* tutti i PG, che poi gli permetteranno di venire con loro. Rimarrà con il gruppo 1d4+1 ore e se non avvengono incontri nei 30 minuti successivi, il mangia fortuna costringe ad attaccare la creatura più vicina.

Trattare delle questioni importanti di valore importante soddisfa le richieste del mangia fortuna, ma ai PG non dovrebbe essere permesso di esaurire la durata degli effetti con innocui o non necessari tiri per colpire.

Brigante: CA 5; L4; pf 14; MV 12; N° Att. 1; Danni 1d6; T M; ML Normale (10); Int. Normale (10); AM N; THAC0 20; PE .

Mangia fortuna: CA 7; DV 4; pf 28; MV 15; N° Att. nessuno; Danni nessuno; AS fusa (attrae e crea penalità 10% o -2); T Mi (lungo 60 cm); ML Normale (10); Int. Poco (6); AM N; THAC0 nessuna; PE 270.

32. Il Tempio Malvagio Nascosto

Sopra la porta di questo edificio c'è un'iscrizione che assomiglia a una coppa e un talismano. In questo edificio è sempre presente un chierico di 1° livello malvagio. Se il gruppo dovesse entrare, il chierico è seduto alla scrivania e indossa una veste bianca su una cotta di maglia nera.

Quando non verranno mostrati i segni di riconoscimento del tempio, il chierico domanderà gli affari del gruppo. Se gli viene chiesto cosa stia facendo, la risposta è: "Ci occupiamo di importazioni di vario tipo, ma ora siamo chiusi". Se un PG sembra minaccioso, suonerà un campanello sulla scrivania e 5 altri accoliti malvagi vestiti in modo simile appariranno da dietro le tende. Ogni chierico ha memorizzato un incantesimo *buio* e cercherà di lanciarlo contro gli occhi di un avversario, accecandolo allo stesso modo dell'incantesimo *luce*.

Dietro le tende c'è una stanza di 15 x 15 metri con un altare. I membri di questo tempio venerano un gruppo di 12 divinità malvage rappresentate da un dodecaedro nero di onice (del valore di 1.000 mo). C'è sempre un gran sacerdote malvagio e altri 4 accoliti di 1° livello nell'area del tempio. Nel momento in cui i personaggi entrano si sta svolgendo una funzione. Tutti i chierici malvagi

indossano una cotta di maglia, ma non hanno scudo, e combattono con mazze da fante.

Il gran sacerdote è Abdul Fatar, è specializzato con la mazza da fante. È a conoscenza della missione dei PG e riconosce i personaggi se li vede. Quando vede i PG, Abdul li indica ai suoi sottoposti come il "grande nemico" per il quale si sono preparati, dopo di che tutti fedeli del tempio combatteranno contro i PG fino alla morte. Abdul Fatar è un buon amico del Cane Pazzo del Deserto. Lo avvisa se il gruppo fugge (vedi **incontro 49** per maggiori dettagli).

Accolito (5+4): CA 5; C1; pf 7; MV 9; N° Att. 1; Danni 1d6+1; AS Incantesimi; T M; ML Risoluto (11) oppure Fanatico (20); Int. Normale (9-10); AM LM; THAC0 20; PE 50.

33. I Barili di Omar Balalaikah

Su questa porta è appesa un'insegna di legno che riporta due barili, un martello, una sega e dei chiodi. Dall'interno provengono rumori di legno che viene segato.

Aperto la porta vedete un negozio stipato di barili e contenitori a metà costruzione, cerchi di metallo, pioli di legno e molto legname di vario tipo incluso quercia, tasso, noce. In un angolo del negozio, parzialmente avvolto in soffice tessuto per protezione, c'è uno strumento musicale a corde, del tipo di quelli che vengono usati nelle steppe settentrionali. Un uomo di quasi mezza età dai capelli scuri e dai baffi sottili alza lo sguardo dal suo piano di lavoro, sorride e vi dà il benvenuto con un forte accento del nordest: "Benvenuti, mio nome Omar è. Coza posso fare per voi oggi, compagni?"

Omar (NB) è un bottaio; costruisce barili e ceste per vari scopi. Si fa chiamare Omar in presenza di estranei, ma il suo nome è di fatto Yuri. Yuri è anche un buon musicista, ma fu allontanato dalla sua terra quando durante una sua esibizione una sua canzone offese un ufficiale di alto rango.

Sembra che un testo piuttosto derisivo fosse stato di recente inserito in quella musica, che Yuri stava suonando innocentemente e il nobile decise che Yuri fosse un sovversivo e che dovesse essere deportato nell'arcipelago ghiacciato nel nord. Yuri fuggì e arrivò a Khaibar, immaginando con ragione di essere sufficientemente lontano da rendere qualsiasi ricerca impraticabile. Sebbene questo accadde diversi anni fa, egli ha ancora un pesante accento e ogni tanto costruisce le frasi in modo strano.

Quando Yuri capisce che i PG non sono agenti provenienti dalla sua terra diventa molto amichevole,

offrendo da bere un forte liquore chiaro, distillato di segale. All'inizio sembra non avere informazioni importanti, ma se gli si chiede riguardo una qualsiasi canzone locale che coinvolga la Santa Coppa e il Talismano di Al'Akbar, si ricorda qualcosa. Un oscuro sonetto di origine locale, che ha una melodia con dei passaggi musicalmente interessanti, menziona la Coppa e il Talismano in una strofa. Il testo, che sembra non avere senso, recita:

"La zpada del morto
Punta alla Ztella, tutta di pietra.
Mentre la Coppa, Luce del Grandioso,
Attende in un ripozo acqueo."

Le prime due sono indizi per il luogo dove si trova il Talismano nel sarcofago, mentre le seconde due danno un indizio sul nascondiglio della Coppa, nascosta come una luce sotto acqua.

Yuri avvisa il gruppo di stabilirsi al Cammello Desto (**area 47**) dove lavora un'amica. Si chiama Alia Habiba.

34. L'Hollyfante Medico

Nell'ombra alla vostra sinistra notate un qualche movimento. Sebbene non riusciate ancora a vedere cosa si stia muovendo, una forte emozione interiore vi convince che sarà utile piuttosto che dannoso. Percepite un'onda di benessere quando un minuscolo elefante alato emerge alla vista. Il pelo dorato della creatura grande meno di 1 metro sembra quasi brillare. I suoi grandi occhi ambra vi guardano con comprensione e grande saggezza.

La creatura è un hollyfante. Se attaccato se ne va *teletrasportandosi* nel piano astrale o etero, rimarcando telepaticamente con tristezza la poca saggezza dei PG.

Se i PG si fidano delle loro emozioni (generate dall'aura dell'hollyfante) e gli vanno in contro con modi amichevoli (o al limite neutrali), offrirà assistenza al gruppo, facendo riferimento alle sue abilità magiche; l'hollyfante inoltre informa il gruppo che gli è stato concesso il permesso di stare con loro il tempo sufficiente per assisterli nella loro prossima battaglia. Durante l'incontro successivo nel quale c'è un combattimento, l'hollyfante usa i suoi incantesimi e abilità offensivi a beneficio del gruppo; se ha un qualsiasi incantesimo di guarigione rimasto, li usa prima di augurarli buona fortuna telepaticamente e poi sparire.

Come messaggere del gruppo, l'hollyfante dice al gruppo che le grandi potenze del Bene non possono offrire altra assistenza; devono completare il resto del viaggio per conto proprio.

35. Il Djinni Assopito di Fonduk

Sopra questa porta è appesa un'insegna che raffigura un djinni con un fez verde che sta dormendo su una grande pila di luccicanti monete d'oro. Accanto all'ingresso c'è un avviso.

"Menu di Oggi: cuscus caldo del djebel, cammello selvatico stufato, shish-kebab grigliato e merguez, stufato di Chaksukah fatto in casa, tè alla menta, latte di mandorle, halva dolce, baklava e miele, datteri freschi, fichi e qhawa nero. Benvenuto al nostro tavolo, Effendi"

Questa taverna sembra essere frequentata dalla gente comune. Il taverniere viene detto Walid dal Fez Verde (Neutrale) per via del copricapo che indossa sempre. In verità, Walid preferirebbe non indossare alcun copricapo e non gli importa il colore che ha; gli venne affibbiato questo soprannome colorito anni fa e si è rassegnato a vivere con esso piuttosto sopportare le infinite domande sulla sua assenza.

Le due cameriere, Aicha e Yasminah (entrambe CB), sono state assunte da Walid per assisterlo al servizio delle bevande, svolgere manutenzione generica e ascoltare i problemi degli avventori. Questo tipo di taverna è rara in Khaibar, non solo perché fa pagare solo 1 moneta di rame per una tanica d'acqua (a differenza di 5 o perfino 10 monete di rame degli altri luoghi), questa acqua ha un sapore fresco e pulito, senza il sapore alcalino che sembra permeare tutte le altre acque locali. Il segreto che Walid nasconde perfino ai suoi impiegati è di possedere una *caraffa d'acqua*, un tesoro senza prezzo in questa area desertica. Walid crede, senza dubbio alcuno, che la sua vita sarebbe finita prima del tramonto se trapelasse questa informazione.

La sola informazione utile che il gruppo potrà trovare qui è l'approssimativo quantitativo di truppe possiede Al'Farzikh e l'approssimativa frequenza dei pattugliamenti.

36. Yusuf Al'Sidi-Yaya

All'interno della porta potete percepire un aumento di temperatura e umidità, quasi soffocante. Un odore di sapone di litio assieme a pile di uniformi sporche indica che questa è una lavanderia. Un piccolo gnomo lavora alacremente con ago e filo alzando lo sguardo su di voi quando la tintinna la campanella appesa alla porta.

Lo gnomo è Yusuf (NB), un ladro di 2° livello ritiratosi dall'attività che ora guadagna una buona quantità di denaro dal fare il bucato per le truppe di Al'Farzikh. Yusuf è inoltre il più bravo sarto di Khaibar e perfino una ispezione superficiale mostrerà che ha un gran talento.

Yusuf conosce bene molte parti del Palazzo del Sultano, essendo stato chiamato per pulizie di emergenza o la riparazione delle vesti di visitatori importanti. Per una "donazione" di 10 mo o più, Yusuf sarà in grado di mostrare la zona delle caserme, la camera da letto del Sultano, l'harem e la sua pisciana, l'ufficio del Gran Mufti e l'ampia sala ricevimento. Non si offrirà volontariamente di vendere gli abiti normali dei briganti ai PG, ma se i PG ci pensano, lo farà per 50 mo.

37. La Mezzaluna Dorata, Pasticceria

Dalle finestre di questo edificio proviene un profumo delizioso; sembra essere una pasticceria eccellente, specializzata in cornetti croccanti, piccole torte quadrate di cioccolato e biscotti di fiocchi d'avena e uvetta.

Tutti i personaggi che camminano a meno di 3 metri da questo edificio devono superare un tiro salvezza contro Incantesimi per non avere l'impellente desiderio di entrare nel negozio.

Quando aprono la porta, i PG sono sorpresi nel vedere un turbinio di attività, mentre 2 brownie con una incongrua espressione accigliata scattano qui e lì fra un tavolo, i forni e la dispensa, preparando grandi quantità di questi ossequi.

Coloro che hanno fallito il tiro salvezza prima di entrare nel negozio devono comprare e mangiare una delle torte all'oltraggioso prezzo di 10 ma ognuno. Mangiare una torta soddisfa il desiderio per il round successivo, ma se il personaggio si trova ancora a meno di 3 metri dalle primizie nel terzo round, deve fare un ulteriore tiro salvezza. Per ogni 2 torte che vengono consumate, deve essere comprato un boccale di latte di capra (per 12 ma l'uno) e poi bevuto. Non ci sono effetti a lungo termine eccetto quelli sulle tasche del personaggio, sebbene possano sentire il bisogno di fare esercizio dopo aver mangiato molto.

I brownie, di nome Kieb-Lar e Kieb-Lor, sono cugini che sono stati stregati dal proprietario del negozio, una malvagia donna esperta di magia chiamata Strega della Mezzaluna. Dopo essersi guardati attorno con timore per assicurarsi che la strega non sia nei paraggi, raccontano la loro storia (se il gruppo domanda). Sembra che Kieb-Lar e Kieb-Lor abbiano la propria dimora in una foresta molto a nord, e cucinassero bontà per tutti gli esseri silvani. La strega, ricercando un incantesimo per estrarre il sangue da una rapa, annusò il delizioso aroma e, riconoscendo le sue proprietà magiche, fu svelta nel considerare le possibilità commerciali. Pronunciò un incantesimo *imposizione* da una pergamena che aveva, forzando i brownie a lavorare per lei per 10 anni a una paga da schiavi.

Sono passati 2 anni da allora, sebbene siano in Khaibar da soli 6 mesi. Dopo essere stati in un luogo per un periodo di tempo, gli incantatori locali di allineamento Buono diventano curiosi, così la strega raccoglie le sue cose e se ne va prima che i dettagli del suo segreto vengano scoperti. Ci sono spesso leggi riguardo l'introduzione di sostanze che danno dipendenza, specialmente quando alcuni degli ingredienti sono magici. L'operazione è piuttosto proficua, specialmente da quando la Strega della Mezzaluna ha iniziato a fare consegne alle forze di Al'Farzikh nel palazzo (dove si trova ora).

I brownie dicono ai PG che serve un *desiderio* per spezzare l'*imposizione*, guardandoli con una debole speranza con i loro grandi occhi colmi di lacrime... Se il gruppo decide di usare un *desiderio*, Kieb-Lar e Kieb-Lor aiuteranno i PG durante il loro prossimo incontro non amichevole. Più importante, tutti i PG che saranno a favore dell'uso del desiderio in questo moto avranno un bonus di 20% al loro punteggio di esperienza alla fine di questa avventura; questo, dopo tutto, è una prova finale per chi è di allineamento Buono—sacrificare qualcosa di valore e utile per aiutare qualcun altro. I PG che non saranno a favore dell'uso ma acconsentiranno, alla fine riceveranno un bonus del 10%; coloro che non sono a favore e che non acconsentono all'uso non otterranno alcun bonus.

La Strega della Mezzaluna non fa la guardia ai brownie; tuttavia, quando il gruppo entra nella pasticceria, c'è il 10% di probabilità per round che lei arrivi a controllare la folla. È sicura che l'*imposizione* possa trattenere i brownie: naturalmente, resisterà a qualsiasi tentativo di liberarli e attaccherà i PG se cercano di spezzare l'*imposizione* sui brownie.

Sebbene la strega s'infurierà se i brownie vengono liberati, non combatte in maniera sucida e se pressata duramente cercherà di fuggire usando incantesimi difensivi.

38. Le Babbucce di Mohammed

L'odore pungente di cuoio, della conciatura e dell'essiccatura usata nella lavorazione del cuoio assale i vostri sensi quando passate oltre la porta. Un giovane signore dai capelli che sembrano lino alza lo sguardo dal suo tavolo da lavoro dove sembra stia riparando le fibbie sul fianco di un giubbotto di pelle del tipo indossato di frequente sotto una cotta di maglia. Altri due sotto armatura di cuoio attendono la riparazione e diversi stivali e scarpe sono organizzate in due gruppi: quelle che sono state riparate e attendono di essere ritirate e quelle che attendono che l'artigiano le lavori.

Il lavoratore in cuoio, che funge anche da ciabattino per Khaibar, si chiama Mohammed Ibn'Khaud (CN). È un discendente di Khaud l'Alto, il famoso navigatore fluviale il cui nome è stato dato al grosso torrente a est di Ber-Gathy. Mohammed, tuttavia, ha optato per una vita più tranquilla di quella di un mercante.

Un osservatore attento può notare che alcuni degli stivali e scarpe sono magnificamente riparati e ripristinati, mentre altri sono semplicemente rimessi a posto. Inoltre, al giubbotto di cuoio usato sotto l'armatura sembrano essere state date le riparazioni minime necessarie per la riparazione. Se chiesto al riguardo, Mohammed sorride imbarazzato. "È la mia sola possibilità di protesta contro il despota Al'Farzikh, sapete. Ogni lavoro eseguito per quest'uomo è appena adeguato, il che significa che si romperà di nuovo fra non molto. Per i miei amici e per la gente onesta di Khaibar, faccio invece del mio meglio."

Mohammed conosce il numero approssimativo delle truppe di Al'Farzikh, come anche il tipo di armatura usato; passerà con piacere tali informazioni ai PG, una volta che si saranno proposti come avversari di Al'Farzikh.

39. I Gioielli di Abdelqa'id

L'unico gioielliere in Khaibar si chiama Hassan Abdelqa'id, un basso uomo educato dalla carnagione scura e apparentemente infinitamente paziente. Guadagna del denaro montando gemme di poco valore su oggetti di metallo rivestiti da un sottile strato d'oro o d'argento, poi mettendo un prezzo piuttosto alto; le donne della casa di piacere portano i soldati in questo negozio e li convincono a comprare i gioielli da Hassan dividendosi poi i profitti.

La gran parte dei suoi introiti, tuttavia, derivano dalle commissioni che Al'Farzikh e Vahtak gli pagano per valutare gemme e gioielli portati dalle carovane, sia per il normale commercio e sia per la "tariffa" che Al'Farzikh impone per permettere il libero passaggio. Per questo servizio a Al'Farzikh, Hassan viene fornito di 2 briganti come protezione durante tutte le 24 ore. Ci sono gemme e gioielli in una cassetta di sicurezza per un valore di 2d4 x 1.000 mo. Hassan, se corrotto con almeno 5 mo, informa i PG che i suoi migliori clienti sono le donne che costituiscono l'harem di Al'Farzikh—le poche privilegiate che vivono nel Palazzo del Sultano. Queste donne spesso comprano gemme costose di gran purezza e ottimo taglio.

40. La Fahtmah Senza Veli

Una lanterna ad olio con il vetro rosso proietta una luce rosata sulla strada vicino a questo edificio. Un'insegna di legno posta su un supporto sopra la porta ritrae una donna stupenda che balla indossando un indumento velato di colore blu. Il vestito, come il velo, sembrano stiano per cadere da un momento all'altro.

Questo bordello è presidiato da Fatima l'Onesta; il suo epiteto le fu dato sia per le sue tariffe "oneste" sia per la sua onesta bellezza. Se fra i PG c'è una donna con almeno 13 di Carisma, Fatima andrà al Palazzo dopo che i PG se ne saranno andati. Per una tariffa modesta indicherà al Gran Mufti la potenziale recluta per l'harem del Sultano. La pattuglia successiva che il gruppo incontrerà, saranno mamelucchi inviati per rapire il PG descritto. Se hanno successo, il PG donna finirà nell'harem (vedi **Capitolo Quattro**)—gli altri indesiderati saranno messi in prigione (area 28).

Ci sono altri 1d6+6 cortigiane con Fatima, con un Carisma variabile fra 11 e 17. Metà delle donne presenti sono impegnate, condividendo la stanza con un mamelucco fuori servizio dell'esercito di Al'Farzikh (80%) oppure con un cittadino (20%). Per il prezzo di 1 ora (10 mo), qualsiasi delle donne sarà ben contenta di anche solo parlare. Se chiesto, possono indicare i mercanti e gli artigiani locali. Hanno sentimenti contrastanti riguardo "l'onore" di essere scelte per l'harem di Al'Farzikh—gli appartamenti sono lussuosi e i pasti sono molto meglio, ma alcune donne che hanno perso il favore di Al'Farzikh sono semplicemente scomparse, senza più tornare.

41. Il Djellabah Sollevato

La tradizionale lanterna ad olio rossa si trova all'interno di una finestra di questo edificio, mentre l'insegna sopra la porta ritrae un possente uomo d'arme che si toglie l'ultimo pezzo di armatura mentre una houri incredibilmente bella attende il suo abbraccio.

Uno gnomo di nome Farid Bab-El-Oued (CB), è l'effettivo proprietario di questa attività, sebbene il numero di persone che sono a conoscenza di questo è veramente ridotto. Farid, che venne in possesso dell'attività dopo che un alterco a causa di irregolarità in un gioco a dadi lo lasciò unico sopravvissuto fra i cinque giocatori, è ben consapevole dei pregiudizi razziali che avrebbero effetti negativi sui suoi affari se si sapesse che è lui il proprietario.

Invece, Farid ha assunto una donna di nome Leilah (CN), che lavora come madam e dichiara di essere la proprietaria e di svolgere l'intera attività. Leilah, sebbene attraente, lavora solo a livello manageriale. A volte gioca d'azzardo con gli avventori con la loro paga, permettendo ad alcuni di vincere quando c'è pubblico; solitamente, tuttavia, riesce a vincere lei, ma la sua bellezza e lo stile affettuoso addolcisce la pillola del pagare il doppio della paga. Durante la sera, ci sono 1d6+10 donne presenti e 1d6 durante il giorno; le donne variano in Carisma da 12 a 18.

Quasi $\frac{3}{4}$ delle donne presenti durante un qualsiasi momento sono occupate con clienti (85% sono

mamelucchi fuori servizio, 15% sono cittadini). Per la normale paga di 12 mo all'ora, Leilah o qualsiasi delle sue ragazze saranno disposte con piacere a rispondere alla domanda dei PG. Le cortigiane, se interrogate, rivelano una mancanza di entusiasmo riguardo la possibilità di essere scelte per l'harem di Al'Farzikh—"quando si stanca di te", dicono, "scompare". Se viene chiesto a Leilah, può indicare la posizione dell'harem, della piscina dell'harem, la grande sala e la camera da letto del Sultano; è anche a conoscenza dell'esistenza di un passaggio segreto fra la camera da letto del Sultano e l'harem, sebbene non possa indicarlo. Sembra che Al'Farzikh abbia cercato di convincerla a diventare sua concubina; Leilah rifiutò, ma ha dovuto usare tutto il suo charme per addolcire Al'Farzikh—sa che le persone che lo fanno arrabbiare tendono a morire.

42. Sala da Té di Ibrahim

L'insegna sopra la soglia mostra un gruppo di quattro uomini d'arme, ridere e divertirsi nel loro cameratismo e bevendo grandi boccali di birra.

Questa taverna serve primariamente i mamelucchi fuori servizio soldati di Al'Farzikh; ci sono sempre 2d12 mamelucchi presenti, sebbene fra le 2 e le 6 del mattino stiano dormendo. Il proprietario è Ibrahim Ul'Tabarzin, l'Orso Nero, un uomo dalla muscolatura enorme. I suoi capelli e la barba sono ispidi e neri, che assieme alla sua pelle scura, l'altezza e la forza gli hanno conferito il suo soprannome.

Ibrahim è un ufficiale mamelucco ritiratosi dall'attività proveniente dalla vecchia guardia del Sultano Amhara, la cui forza e abilità evitano che o clienti diventino troppo rudi. Ibrahim è solitamente a torso nudo e indossa un turbante verde e il saroual (pantaloni da deserto lunghi e a sbuffo) con una fascia di seta rossa.

Gli stranieri in armatura sono fuori dall'ordinario e se i PG non sono sotto altre spoglie, le conversazioni vicino a loro si faranno di più basso volume. Gli avventori gli lanceranno occhiate frequentemente. Se vengono prese precauzioni, i PG sono in grado di origliare le conversazioni delle truppe, comprese quelle dei mamelucchi (non comuni) che si lamentano del fatto di essere stati passati avanti da altri nella lista di promozione ("gli ufficiali usano l'harem qualche volta—che lo rende di valore!") e i soldati spettegolare riguardo all'umore acido di Al'Farzikh—"...il numero di carovane e i guadagni dal commercio con loro sono diminuiti e il vecchio non ha ancora trovato quella magia o che cavolo sia; ci fa cercare di nuovo dappertutto ogni volta che salta fuori una nuova diceria al riguardo."

43. Vento di Cupidigia

Mentre vi avviate lungo la via, la gentile brezza che proveniva da dietro di voi cessa. Un nuovo vento, con un odore strano, ma non sgradevole, soffia leggermente verso di voi. Vedete e sentite due uomini e una donna discutere a voce alta riguardo il possesso di una cintura di cuoio con la fibbia di bronzo dall'aspetto insignificante.

Esegui una prova di Saggezza in segreto per ogni PG. Coloro che falliscono sono influenzati da un Vento di Cupidigia, una strana brezza magica che proviene dal deserto. Le vittime desiderano con tenacia l'oggetto sul quale stanno litigando i cittadini, sentendosi in qualche strano modo giustificati del fatto che la cintura dovrebbe essere loro. I cittadini a loro volta desiderano i beni dei PG con la stessa convinzione. Si arriverà alla rissa con facilità, ma il Veto costringe le vittime a combattere senza ferire, piuttosto che uccidere, a meno che non siano in ballo le loro vite.

I PG che superano la prova di Saggezza sentono il forte desiderio di possedere l'anello, ma sono in grado (con un po' di sforzo) a reprimere il desiderio e ad agire liberamente. I PG "liberi" possono trascinare via le vittime lanciando un oggetto desiderato lontano, che la vittima "bramosa" seguirà. Se le vittime possono essere condotte dietro un angolo, lontano dal vento, le vittime ritornano normali. Altrimenti un PG "bramoso" rimane in questo stato per 2 turni di gioco (quando il Vento passa oltre) o finché la vittima non viene messa KO.

44. Il Casbah di Mustafa

All'interno del negozio, i tavoli, le panche e il pavimento sono ingombri di corde e cavi di ogni tipo e lunghezza e con gomitolini di spago, canapa e altre fonti di materiali per corde. Un cartello posto dietro il bancone avverte che il proprietario paga 100 mo per una corda elfica di almeno 6 metri. Una voce dall'alto vi dà il benvenuto: "Salaam, Effendi! Sarò giù tra un minuto!" Alzate lo sguardo e vedete una corda sottile che pende da un'apertura del soffitto. A tenersi con una mano, e con i piedi avvolti attorno alla corda, c'è un uomo entusiasta e spumeggiante dai capelli scuri che scivola giù lungo la corda veloce come un marinaio da una sartia.

Questo cordaio si chiama Mustafa Chafik (CB), un uomo snello e in forma a cui piace tenersi in esercizio. Insiste nel provare tutte le sue corde nel modo in cui i PG hanno appena osservato, e quando una corda serve per sostenere un uomo più corpulento di Mustafa, ci appende dei pesi sul fondo. Quando ha tempo, Mustafa porta sua moglie

e i suoi bambini all'aperto sulle scarpate per aiutarlo a testare le corde. "Là fuori nel djbel è grandioso! Tramonti strepitosi! Anche albe mozzafiato! La vita è meravigliosa!"

Evidentemente Mustafa ha qualcosa contro le frasi dichiarative, perché sembra usare solo esclamazioni. Offre ai PG la vendita di corde ("Sono fantastiche per l'avventura!") e se non ne vogliono comprare, cercherà di dargliene qualcuna lo stesso, dicendo che possono sempre pagare dopo. Mustafa non ha informazioni riguardo Al'Farzikh se non che le cime e le corde da balestra che usa (che ottiene col commercio) sono di qualità inferiore e che avrebbe migliori risultati se comprasse il materiale da Mustafa.

45. Suleiman, Fabbrikante di Torce e Candele

Quando entrate nel negozio, le narici si riempiono dell'odore di cera profumata. Centinaia di candele di diversi colori, forma, dimensioni, profumi e scopi riempiono questo negozio; si vedono anche delle normali torce. Al bancone brilla un piccolo braciere mentre il fabbricante di candele tiene una fiala di cera liquida in modo da poterla versare negli stampi in attesa. Quando finisce, alza lo sguardo; è un uomo corpulento e muscoloso, non il tipo che ti aspetteresti nella a gestire un'attività così delicata.

Il fabbricante di candele si chiama Suleiman Ibn Daood. È un soldato mamelucco in pensione in cerca di null'altro che pace e serenità.

Se chiesto con tatto e con attenzione riguardo a delle torce o candele "speciali", Suleiman ammette di poter fabbricare candele o torce che possono diffondere in un'area di 3x3 m (candela) o 6x6 (torcia) metri un gas che rende inconsci umani, umanoidi e semiumani. L'incoscienza dura per 1d10 turni (è permesso un tiro salvezza contro Soffio). Il costo di questi oggetti speciali è di 25 mo per una candela e 50 mo per una torcia. Suleiman può averle pronte in 2 ore—"pagamento anticipato, per favore, per coprire i costi del materiale".

46. Il Gran Bazar

Questa piazza è solita essere il più grande distretto per gli affari e luogo d'incontro di Khaibar. Sebbene non sia più affollata di persone, qualche mercante sistema i carri e le cabine ogni giorno; in quanto crocevia naturale, è facile che le carovane passino per di qui sulla strada per offrire i propri omaggi (e le tariffe) a Al'Farzikh. Alcuni dei mercanti e artigiani residenti hanno stabilito la loro residenza attorno alla piazza per questa ragione. Ogni volta che i PG entrano nella piazza grande, c'è il 50% di probabilità di un incontro. Se l'incontro avviene, usa la **Tabella 4** a pagina 45; i risultati insoliti possono essere

spiegati dall'anomala apertura del portale interdimensionale durante il viaggio fino a qui.

47. Casbah del Cammello Desto

Dalla parete di questo edificio fuoriesce un'insegna di legno con il disegno di un cammello posto sulle ginocchia nella particolare posizione di un cammello quando si solleva. Sullo sfondo, un roseo sole albeggia da sopra una duna.

I suoni di musica, canti, vociare e risate e di boccali che si urtano sui tavoli di legno provengono dall'interno. All'interno, una donna attraente con i capelli color miele usa un plettro per suonare un grande strumento a corde supportata da un complesso alle sue spalle. I suoi dolci toni producono un insolito ma piacevole suono che fa breccia su tutti gli altri rumori. Tre cameriere sono impegnate a servire circa due dozzine di cittadini che si stanno divertendo.

La donna che suona lo strumento simile ad un'arpa è Alia Habiba. Fa finta di essere una semplice musicista, ma di fatto è un bardo. È preoccupata principalmente di avere successo in una professione che gli permette di condividere la musica della sua anima con gli altri. Alia ha la tendenza di fermarsi in un luogo per più tempo dei soliti bardi e si trova in Khaibar ormai da 6 mesi. Conosce la posizione della Grande Sala all'interno del Palazzo del Sultano (essendoci entrata già 3 volte) e può indicarla al gruppo se gli viene chiesto. Se chiesto riguardo antiche leggende, li suggerirà di andare dal suo amico Omar Balalaikah (**incontro 33**).

I proprietari della taverna, Rachid e Haroon Al'Mehdi, sono fratelli che insistono ad avere il più alto livello di prestazioni dai loro impiegati e li fanno lavorare molto. Il duro lavoro è ricompensato sia dall'apprezzamento dei clienti e sia dal profitto, in quanto il Cammello Desto è l'attività di maggior successo in Khaibar e una porzione di questi profitti viene divisa con gli impiegati.

Ci sono sempre 1d20+10 clienti nella taverna, tranne fra mezzanotte e l'alba, durante la chiusura. Il 90% dei clienti sono cittadini, mentre il restante 10% sono mamelucchi fuori servizio delle forze di Al'Farzikh. I soldati, sebbene rispettati dai cittadini e dagli impiegati della taverna, non sono accolti con calore e tendono a sedere a uno o due tavoli per conto loro.

Se il gruppo dorme qui, la stanza accanto è occupata da un mercante di tappeti che si chiama El'Khebir. È in realtà un Rakshasa che seguirà con discrezione il gruppo da qui in poi (vedi **incontro 58**).

48. Palazzo della Gilda degli Artigiani

Riguardo a questo edificio si può notare qualcosa di insolito ma subdolo—ci vuole un minuto, ma poi realizzate che la qualità di costruzione è superba. Il lavoro di muratura è perfetto, le lavorazioni in legno della più alta qualità. Massicce porte di quercia, se sbloccate, si aprono facilmente su cardini perfettamente oliati.

La porta non è custodita e il gruppo dovrebbe non avere difficoltà a entrare. Un'anticamera funge come luogo dove appendere i mantelli e luogo di raccolta. Dà su una sala interna del quale qualsiasi tempio ne sarebbe fiero. Posti a sedere per circa 400 persone sono forniti da sezioni di panche lavorate che fronteggiano un palco sopraelevato. Davanti ad ogni sezione di panche ci sono 3 sedie, una delle quali è più grande e leggermente più avanti delle altre. L'acustica sembra perfetta, sebbene la polvere indichi che la sala non sia usata molto spesso come lo era un tempo.

Questo è il Palazzo della Gilda degli artigiani, luogo di incontro per i membri delle singole gilde degli artigiani e per le assemblee generali che si tengono su questioni riguardanti tutti i lavoratori artigiani. Le sedie frontali sono quelle dei Maestri di ogni gilda e dei suoi due consiglieri anziani, mentre i lavoratori meno importanti e gli apprendisti siedono nella rispettiva sezione di panche. Da quanto Khaibar non è più una città brulicante di vita, molte delle professioni artigiane sono rappresentate da solo una persona; usano ancora il palazzo della gilda per i loro incontri, ma solo per comodità e senso di prestigio. Ogni artigiano rimasto qui è, almeno nominalmente, il maestro della propria gilda.

Come il gruppo si prepara ad andarsene, un dispositivo esplosivo cade nella sala attraverso un foro di areazione del tetto. Permetti al gruppo di accucciarsi per evitare l'esplosione da 14d6 di danni. Quando si andrà a investigare non si riuscirà a trovare nessuno sulla cima del tetto, ma le impronte conducono genericamente nella direzione dell'**incontro 49**.

49. Lampade a Olio di Muammar

Da un palo sopra questo edificio pendono tre lampade ad olio di varie forme e colori. Sull'insegna di legno è dipinto un piccolo djinni che pulisce una lampada.

Il proprietario di questo negozio è un lunatico di nome Muammar Sh'Koumoun, conosciuto per i suoi comportamenti erratici e la natura irascibile. A molti cittadini piace dire che Muammar creda di essere il legittimo sovrano di Khaibar e un discendente del Sultano

Amhara, se non il Gran Santone stesso! È noto che passi gran parte del suo tempo a bere.

Durante gli orari normali di apertura c'è il 30% di probabilità che questo negozio sia chiuso a chiave mentre Muammar sia svenuto da qualche parte in città; perfino se il negozio è aperto c'è il 50% di probabilità che stia dormendo accasciato al bancone. È credenza generale fra i suoi vicini che se gli affari di Muammar andassero male, verrebbe sbattuto fuori città. Tutti i mercanti nell'area sono effettivamente imbarazzati ad averlo vicino e non menzionano la sua presenza agli stranieri a meno che chiesto direttamente, nel qual caso rispondendo a malincuore che vive qui.

In realtà, il negozio è una facciata per ottenere un po' di denaro per il Cane Pazzo del Deserto. Ciò che nessuno sa, è che Muammar è il Cane Pazzo, fa finta di essere un bizzarro mercante di lampade a olio. Muammar non è mai ubriaco, ma fa finta di esserlo molto bene. Le sue assenze frequenti dal negozio gli permettono di gestire la sua banda di assassini senza essere sospettato. Muammar gode del suo ruolo di mercante di lampade a olio, che gli permette di ottenere informazioni dai clienti ignari.

Se i PG parlano con Muammar, egli parla voluminosamente riguardo tutto ciò che i personaggi vogliono sapere; sfortunatamente, qualsiasi cosa dica è, se non sbagliata, mancante di qualche importante aspetto cruciale. Se il gruppo domanda riguardo il palazzo, dirà di recarsi lì ogni tanto per riparare lampade a olio o rifornire Al'Farzikh con nuovo olio. Durante la conversazione, Muammar cerca di ottenere alcune informazioni da questi "stranieri" senza dare sospetti.

Si sentirà stuzzicato da molti piccoli dettagli (sebbene sia lui che in realtà provochi il litigio) e dopo un po', diventa irritato con i PG se non cominceranno a comprare lampade da lui (il prezzo varia da 5 ma a 10 mo). Se i PG non comprano lampade a oli oda lui, insisterà che sia la più severa infrazione all'etichetta del deserto a un insulto alla cultura ariniana se non compreranno una lampada assieme alle informazioni! "Lode al genio della lampada!"

Il DM può divertirsi molto con Muammar; non c'è nulla di troppo oltraggioso per lui da dire o fare. Se il gruppo lo attacca, inizia a gridare e a chiamare aiuto. Una dozzina di "clienti" arrivano inaspettatamente veloci ad aiutare Muammar—questi sono parte della sua banda di assassini che sono all'erta nelle vicinanze. La banda cerca di evitare un combattimento, ma se la situazione si fa difficile, affrontano il gruppo, permettendo al Cane Pazzo del Deserto di fuggire al sicuro.

Se apprende le intenzioni del gruppo, Muammar permette ai PG di entrare nel palazzo del Sultano, sconfiggere Al'Farzikh e forse trovare i due artefatti. Le attuali intenzioni di Muammar sono di recuperare i due artefatti una volta che il gruppo li avrà trovati. Dopo che il gruppo lascia il negozio, Muammar ordina a 2 assassini di spiare il gruppo e di tenerlo informato.

50. Zawiya di Ruhollah

La porta si apre in una grande stanza con dei tavoli, simile a molte taverne che avete visto; ma questa sembra più quieta, più simile a uno studio di un mago che a una taverna. Diverse persone, molte delle quali sono nomadi del deserto o commercianti a giudicare dagli abiti e dalla carnagione, alzano lo sguardo e vi studiano quando entrate. Un uomo dallo sguardo fiero e anziano vi si avvicina e dice: "Salaam. Possa la tua acqua non avere più di centro grani di sabbia."

Questa antica benedizione del deserto identifica coloro appartenenti alla vera fede; il fiero gentiluomo è il proprietario, di nome Ruhollah (un fondamentalista Legale Neutrale). Questo ostello è aperto a chiunque, sebbene sia designato principalmente ai membri delle carovane della vera fede. Non è permesso bere alcolici ai locali e gli ospiti che tornano a dormire da divertimenti e sono ovviamente ubriachi o chiassosi si vedranno negato l'ingresso e le loro proprietà gettate in strada.

La retta è di 5 ma per notte, con un pasto incluso. L'ingresso si apre in una sala comune usata sia per mangiare che per i gruppi di preghiera; una tenda di canapa è appesa su una fune durante i pasti cosicché gli uomini e le donne possano essere separati, come è usanza fra i nomadi. Diversamente da molte taverne, i dormitori sono singoli cubicoli 3x3 metri (ognuno con il proprio giaciglio e tappeto per la preghiera), per maggiore riservatezza e introspezione. Per convenienza degli ospiti un muezzino suona un corno e richiama alla preghiera ad alta voce otto volte al giorno; la direzione della città santa è chiaramente indicata in ogni cubicolo e in ogni sezione della grande sala.

Ruhollah è amico di Muammar (vedi **incontro 49**). Se si trova in pericolo, 1d6 assassini di Muammar accorrono a ripristinare l'ordine. Ruhollah non conosce la vera identità di Muammar, ma sa che il mercante di lampade ad olio manderà degli "amici" in aiuto in caso di bisogno.

Ruhollah non può essere corrotto a suo favore personale, ma se un PG offre di donare almeno 5 mo per la vera fede (o se almeno 3 PG pagano per stare una notte) e se i personaggi sono stati ragionevoli nel loro comportamento e non hanno offeso la fede, rivela alcune informazioni. Non ama Al'Farzikh e lo considera un infedele che ha dissacrato il palazzo del sultano. "C'è almeno una trappola mortale vicino all'ingresso ben custoditi", dice. "L'infedele non ha trovato il grande tesoro di Arir, di questo ne sono certo. La luce del Divino lo acceca, ma guiderà i redentori della vera fede come un faro. Quando questo accade, un vero discendente del Sultano di Amhara verrà rivelato, il male verrà deposto e il deserto fiorirà di nuovo!"

La trappola a cui si riferisce è la fossa mortale dell'entrata sudest del palazzo; ha ragione sul fatto che nessuno ha trovato la Coppa o il Talismano; è ironicamente preveggenza riguardo il fatto che la Coppa abbia *luce perenne* lanciata su di essa e che sia mascherata da una fonte di luce; tuttavia ha totalmente torto riguardo al fatto che il deserto fiorirà senza un duro lavoro da parte dei suoi abitanti.

Se i PG dovessero rivelare le proprie intenzioni, diventerà all'improvviso silenzioso, temendo un qualche tradimento da parte degli "stranieri" e eviterà di parlargli d'ora in poi. Il giorno successivo, Muammar diverrà a conoscenza delle intenzioni del gruppo e manderà due dei suoi assassini (vedi **incontro 49** per maggiori dettagli sulle motivazioni di Muammar).

51. Gilda dei Ladri

Questo edificio non ha finestre; la porta è pesantemente incatenata e chiusa a chiave. Dipinto sulla porta, in Comune e a grandi lettere, c'è questo messaggio: "ALLA LARGA, PENA DI MORTE! Per ordine di sua Serena Altezza, Sultano Al'Farzikh." Inciso sulla pietra sopra la porta, appena discernibile, c'è un curioso simbolo.

Qualsiasi ladro riconosce il simbolo come il marchio della gilda locale dei ladri, ma con una modifica che significa che è stata abbandonata. Il DM dovrebbe informare i giocatori di ladri riguardo a questa informazione privatamente e dovrebbe dire ai giocatori che è un segreto che ai forestieri non è dato sapere; se si viene a sapere che ha rivelato tale informazione a non ladri, il PG potrebbe soffrirne!

Se i PG volessero irrompere all'interno, c'è 1 probabilità su 6 per round che una pattuglia di passaggio li individui durante il giorno e 1 probabilità su 10 durante la notte. Ci sono 3 serrature che richiedono la scassinatura o la rottura, ma ci si può operare contemporaneamente con personaggi diversi se desiderato. Un tentativo di Scassinare da parte di un ladro ha successo con le normali probabilità, come anche un tentativo di Piegare Sbarre usando la Forza. Qualsiasi PG può rompere la serratura in 1d3 round usando un puntale di ferro come cesello e martellando la serratura, ma questo raddoppia la possibilità di essere individuati da una pattuglia. Queste probabilità di individuazione possono essere considerevolmente ridotte con l'uso di incantesimi come *invisibilità*, *silenzio nel raggio 4,5 m*, ecc.

Nell'anonima ricevitoria di 6x6 metri che dà sulla strada, si trovano sul pavimento macchiato di sangue una scrivania divelta e i resti di qualche sedia. Alcuni documenti danno spiegazione della situazione nella forma scritta del Gergo dei Ladri.

Le pergamene impolverate spiegano quanto segue: Al'Farzikh e il Maestro della Gilda dei ladri locale avevano disaccordi politici, i quali finirono quando il Maestro della Gilda fu ucciso dalla sfortunata caduta di una qualche pietra da una sezione di muro di un edificio. Il secondo in comando, come altri che avevano spalleggiato il proprio Maestro della Gilda, decisero che era ora di lasciare Khaibar e cercare dei pascoli più verdi (e sicuri).

Una porta segreta ben nascosta nella sezione più occidentale della parete nord può essere individuata solo con 1 probabilità su 8 da quei personaggi che normalmente hanno ne hanno 1 su 6. La porta stessa non ha trappole, ma il passaggio di 3 metri al di là della porta lo è, a meno che un ladro non usi Trovare Trappole e Rimuovere Trappole con successo. Una scarica elettrica che si estende per la lunghezza del corridoio e coprendo la metà più a nord della ricevitoria causa 10d6 di danni a tutti i personaggi all'interno della sua area d'effetto (tiro salvezza per dimezzare i danni).

All'estremità nord del corridoio c'è un'altra porta segreta. Questa porta ha una trappola e se la trappola non viene rimossa prima dell'apertura, una nube di gas di 3x3 m riempirà la parte sud della porta. Ogni personaggio all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza contro Pietrificazione per non essere pietrificato.

Passati questi pericoli, i personaggi trovano una piccola stanza ingombra di documenti e pergamene. Quando la Gilda batté velocemente in ritirata cercarono velocemente fra i loro documenti portandosi via tutto ciò che di importante c'era; quello che hanno lasciato comprende le date di arrivi delle carovane (di alcuni anni fa); stime di inventario di vari mercanti e i metodi raccomandati per il surrettizio delle entrate; e una mappa con descrizioni parziali del Palazzo del Sultano che rappresenta la cucina, la cambusa, le caserme dei soldati, le stanze degli ufficiali e il muro difensivo settentrionale con le scale che portano dabbasso verso le caserme settentrionali (**aree 73, 74, 80, 89 della Mappa III**).

52. Ferratura di Saddam

All'interno potete sentire il ritmico tintinnio del martello di un fabbro battuto sull'incudine. Un nano muscoloso, con una carnagione scurita dallo stare per decenni davanti a una forgia, batte il martello su un ferro di cavallo. La barba del nano è infilata sotto una traversa di cuoio con molte tasche. Sebbene vi dia un breve sguardo quando entrate dalla porta, non parla fino a che non ha finito di dare forma al ferro su cui sta lavorando. Quando è fatto, vi guarda e dice: "Eccomi. Sono Saddam, mastro fabbro, al vostro servizio. Immagino che abbiate bisogno di qualche aggiustatina a quelle armature di bassa qualità che indossate!"

Saddam Abdelchouia fa cenno verso uno dei PG in armatura quando dice questo, non importa quanto ben fatta sia l'armatura del PG. Fa notare qualsiasi

ammaccatura, sbeccata o altre imperfezioni o nota che una curva qui o un laccio là siano disallineati e vadano sistemati. Dopo aver appreso che i PG non vogliono riparare l'armatura (un'attività ben più redditizia che la ferratura di cavalli), Saddam diventa rude e cerca di congedare il gruppo con secco "Salaam!" Se, tuttavia, il gruppo si propone di offrire una birra o due, Saddam si illumina, dichiara ad alta voce che gli affari sono stati pochi oggi e velocemente chiude a chiave il negozio mentre discute su quale taverna sia possibile andare (con una preferenza per il Cammello Desto—incontro 47).

Dopo almeno due giri di birra, Saddam ammette di aver eseguito dei lavori per Al'Farzikh:

"... non mi piace quell'uomo. È più viscido di gran parte degli uomini, presenti esclusi, naturalmente." Con un brillio negli occhi che non fa capire se l'ultima precisazione sia un complimento nascosto o un insulto, continua in fretta: "Perfino il suo denaro sembra strano—quasi oleoso. L'ho smerciato a Abdallah El Dinar, quell'avidio squalo dal pugno stretto. Ad ogni modo, fui chiamato per lavorare su quello che si dimostrò la camera del tesoro, fra tutte le cose. È un po' a sud del centro sotto l'asse est-ovest e un poco a del centro lungo l'asse nord-sud. La porta è ottima e robusta e ci sono quasi 3 metri di solida pietra lungo le pareti. È troppo robusta per essere spaccata—non che il pensiero mi sia balenato, ovviamente!"

Se il gruppo dovesse chiedere, Abdallah è un usuraio non lontano dal fabbro (vedi area 56). Se vengono menzionate la Coppa e il Talismano, Saddam corruga le sopracciglia per un momento, poi sorride e continua a voce più bassa:

Così, questa è la vostra preda, vero? No, non sono né sordo né stupido—tutte le dicerie che ho sentito riguardo al fatto che la Coppa e il Talismano si trovino qui: Vi dirò questa verità—se Al'Farzikh ne è in possesso, sarebbero nella camera del tesoro. È la parte più resistente del palazzo e sempre ben custodito."

Non ha in vendita né armature magiche né armi magiche, ma ha una buona quantità di armi e armature (fino alla cotta di maglia), tra l'altro di qualità eccellente. Non aiuterà il gruppo più di quanto già fatto. Saddam odia Ruhollah (vedi incontro 50) e il suo stile di vita così estremista. Metterà in guardia il gruppo riguardo possibili legami fra Ruhollah e Al'Farzikh.

53. Mercato del Pece di Jamilah

In questo edificio ci sono alcuni tavoli con molti tipi differenti di pesce secco. Dietro al bancone c'è una donna con un coltello. Ancora dietro il bancone, totalmente fuori luogo, c'è un grosso pezzo di ghiaccio con quel che sembrano diversi pezzi di pesce congelato al suo interno

La donna di nome Jamilah Amouih (CN) è una volta che avrà determinato che i PG non sono né ladri né amici di Al'Farzikh, diventerà loquace. Il pesce secco, naturalmente, costituisce la maggior parte dei suoi affari in questo clima. Occasionalmente qualcuno cattura un pesce nel fiume o da un piccolo ruscello sulle scarpate, ma la maggior parte delle volte le persone lo mangiano piuttosto che venderlo. Il pesce congelato proviene da un accordo con un esperto di magia di una città costiera, che congela il pesce con un incantesimo di ghiaccio e poi si *teletrasporta* qui assieme al pesce. Venduto a 50 mo ognuno, questi pesci sono una delicatezza che Al'Farzikh e Vahtak vogliono una volta ogni due settimane. Quella singola vendita fornisce sufficiente profitto per supportare parte dell'attività. Jamilah sa dove si trova la cucina del palazzo, in quanto Al'Farzikh e lei insistono sulla consegna personale di una merce così tanto costosa.

54. Souk di Ziah e Aziza

Questo edificio ha grandi finestre aperte nella sezione di muro che dà sulla strada; possono essere chiuse da grandi scuri di legno che vengono abbassati e poi chiusi e bloccati. All'interno ci sono diversi tavoli con ceste di differenti tipi di verdure; in gran parte sono piuttosto appassiti e hanno l'aspetto di essere cresciuti a stento e non se ne trova nessuno del tipo delicato che richiede un poco trasporto per restare edibile. La porta conduce a una rampa con una leggera inclinazione verso il basso, perché il mercato è posto nel terreno, probabilmente per trarre vantaggio da quel po' di frescura del suolo.

L'atmosfera è ciarlieria e allegra, perché molti dei cittadini non militari vedono questo mercato come un centro sociale. I proprietari, Ziah Rahamra e sua moglie, Aziza (entrambi Neutrali), gestiscono il negozio assieme alla loro figlia, Sinda. Non gli dispiace il continuo vociare, ma se preoccupati possono rispondere a un argomento molto complesso sul tempo e le rotte commerciali con "Mmm-hmm" o "Mi sembra giusto".

I Rahamra hanno un figlio, Selim, che fu forzato al servizio come uno dei mamelucchi di Al'Farzikh a seguito di una carenza di personale dopo una razzia sanguinosa. I Rahamra sputano quando viene menzionato il nome di

Al'Farzikh ma conoscono poco che sia di aiuto—Selim gli ha detto dove si trovano le caserme dei mamelucchi e le sale mensa, quindi è possibile indicarle approssimativamente sulla Mappa di Khaibar.

Quando i briganti di Al'Farzikh vengono per comprare cibo, i Rahamra caricano il prezzo (già abbastanza alto) del 50%-100%; i mercanti insistono sul fatto che queste specifiche verdure che i mamelucchi vogliono sono di qualità migliore o più difficili da trovare del solito, e che questa è la ragione del prezzo elevato.

55. Hafez, il Mugnaio

All'interno dell'edificio potete vedere un mulino, che consiste in una grande ruota di pietra che gira su una superficie piatta. Ha una specie di imbragatura con il quale una scimmia smilza può essere in grado trainarla facendola ruotare attorno a un asse. Attualmente il mulino non è in uso. Dopo un momento un uomo snello dalla pelle scura e dalle mani forti e callose arriva dal retro e chiede in cosa può essere d'aiuto.

Il nome del mugnaio è Hafez Kalhua. Se invitato a bere qualcosa, racconta ai PG riguardo la mancanza di affari: con il seccarsi del grande fiume, perfino gli agricoltori locali hanno fatto piuttosto bene a smettere la loro attività sulle sue rive. Le carovane trovano più facile trasportare il grano che la farina, quindi l'attività di macinatura è diventata sporadica. Hafez è diventato un tagliapietre e un muratore per sopravvivere durante i tempi duri ed è stato chiamato da Al'Farzikh per riparare un passaggio segreto che porta alla camera da letto del Sultano. Per una sostanziale quantità di denaro, Hafez darà la posizione della stanza come "proprio vicino al centro del complesso—non dell'edificio, ma vicino al centro dell'intera area cinta". Non può essere più preciso di così. Crede che la porta segreta sia al centro della parete nord e si apra in un passaggio largo 1,5 metri nel quale non gli è stato permesso di entrare.

Se il gruppo sta ancora cercando un posto dove dormire, li indirizzerà dal Zawiya di Ruhollah (vedi incontro 50). Lo descrive come un uomo d'onore, molto rispettoso nei confronti della via del Santone. AD Hafez non piace Saddam, e crede che abbia qualche accordo segreto con Abdallah El'Dinar (**incontro 56**).

56. Banca di Abdallah

All'esterno dell'edificio c'è un'insegna di legno con tre sfere dorate, il tradizionale simbolo del prestadenaro. Mentre entrate nell'edificio, suona una campanella sulla porta che annuncia il vostro ingresso a coloro all'interno.

Vedete sei uomini con indosso una cotta di maglia e che imbracciano delle balestre che vi osservano con attenzione. Dono disposti su due file da tre ai lati della stanza, nel mezzo una grande scrivania e un uomo perfino più grosso seduto dietro di essa su una sedia molto solida. L'uomo è vestito interamente di bianco, un djallabah piuttosto pregiato che spesso ripara la sua testa calva dall'untuoso sudore, che sembra essere una sua caratteristica permanente. Sorridendo, vi invita a avanzare pronunciando con una voce roca: "Venite, venite amici miei. Sono Abdallah El Dinar, un povero e onesto mercante. Come posso essere utile a questi prosperosi stranieri che si trovano in Khaibar?"

Abdallah El Dinar ha l'aspetto di un uomo grande e grasso, ma in realtà gran parte del suo volume sono muscoli. Gli piace muoversi lentamente e lavorare duramente per dare l'immagine di un uomo grasso che non è una minaccia per nessuno, mentre in realtà il suo esercizio rigoroso, la disciplina e l'addestramento gli dà un corpo forte e solido e le abilità di combattimento a mani nude di un mistico di 4° livello.

Raramente gli capita di ingaggiarsi fisicamente in combattimento, perché le sue 6 guardie, le quali sono tutti ufficiali mamelucchi presi dalle forze di Al'Farzikh addestrati all'uso della balestra oltre che della spada. I dardi che usano sono imbevuti di uno speciale tipo di veleno di Tipo D che ha effetto dopo 1 round e provoca la paralisi per 3d4 turni piuttosto che la morte (un tiro salvezza contro Veleno eseguito con successo nega gli effetti). Le guardie fanno fuoco con le balestre una volta e poi sguainano le spade. L'allineamento di Abdallah è verso il suo profitto personale, sebbene nominalmente sia Legale Neutrale.

Abdallah scambia monete di altri regni per la moneta ufficiale di Khaibar con una tassa del 5%; spiega che si sono accettate altre monete in Khaibar, sebbene sia illegale e inoltre tende ad attirare l'attenzione—e in qualche modo i PG sembrano persone che vogliono passare inosservate...Inoltre presta denaro con un tasso di interesse del 25% a settimana agli sfortunati che non hanno altro posto a cui rivolgersi.

Abdallah, inoltre, menziona di vendere informazioni e, per 1 mo a risposta identificherà ogni attività negli edifici di Khaibar. Per 10 mo aggiuntive, Abdallah descriverà in che modo i visitatori del Palazzo del Sultano vengono introdotti nell'area del Gran Mufti attraverso la porta più meridionale dell'edificio sudest. In fine, cercando di vendersi al meglio che può, Abdallah si offrirà di dimenticare che i PG siano passati di qui per un forfait finale di 25 mo. Quest'ultima parte è una bugia, perché appena arriverà la sera, Abdallah e le sue guardie si dirigeranno direttamente al palazzo con l'informazione riguardo gli stranieri.

All'interno del negozio, in un qualsiasi momento ci sono 1d6x1.000 mo chiuse in una cassetta di sicurezza con una trappola di gas velenoso (che invaderà un'area di 1 mc attorno alla scatola, tiro salvezza contro Veleno per non morire).

57. Macelleria di Mahmud

All'interno dell'edificio c'è un'area frontale dove sono tenuti vari tagli di carne molto salata e/o affumicata; alcuni dei pezzi più grossi pendono dal soffitto. Un uomo di carnagione bruna con indosso un grembiule macchiato di sangue viene verso di voi.

Il macellaio si chiama Mahmud Mechouia. La carne e tutti gli altri prodotti animali sono venduti a 10 volte il prezzo normale, ma la carne in Khaibar deve essere salata/affumicata così tanto da risultare molto pungente per molti palati. Dopo un minuto o due i PG possono notare che c'è l'assenza totale di mosche attorno alla carne—di fatto non c'è alcun tipo di insetto! Mahmud spiegherà con gioia che come ricompensa per un servizio reso al tempio del Santone qui in Khaibar (vedi **incontro 29**) il gran sacerdote (Achmed Raisul) ha benedetto il suo negozio per tenere gli insetti lontano.

A Mahmud non piace il regime di Al'Farzikh, perché le estorsioni gestite con pugno di ferro sulle carovane hanno portato in una disastrosa perdita sulla qualità degli animali che vengono introdotti a Khaibar. Il macellaio viene chiamato in occasioni speciali per i banchetti di Al'Farzikh e, se chiesto, può indicare sulla mappa della città la posizione e dimensioni approssimative, all'interno del palazzo, delle cucine (79), della dispensa (80), della mensa delle guardie (73) e la grande sala (71) (Vedi **Capitolo 4**).

Ha già esposto l'esistenza della Tempio del Santone e se i PG non conoscono ancora la sua posizione, egli può indicargliela.

58. Attenzione al Rakshasa

Svolgi questo incontro se il gruppo si divide in due gruppi differenti. L'incontro può avvenire in qualsiasi momento, in qualsiasi posto in Khaibar. Assicurati che il gruppo sia diviso in due gruppi.

Uno dei due gruppi incontra un rakshasa che fa finta di essere un membro dell'altro gruppo, usando un'illusione per questo effetto. Sembra essere ferito gravemente e compare davanti al gruppo, dicendo che il proprio gruppo è stato attaccato da una banda di briganti. Darà la posizione di un'area a diversi isolati di distanza, aggrappandosi a uno del gruppo sul momento di svenire, con un debole sussurro, "Veleno... Aiutatemi..." Il rakshasa non reagirà a un incantesimo *neutralizzare veleni* e farà finta di essere incosciente.

Il suo piano è quello di allontanare gran parte del gruppo in un inseguimento inutile, lasciandolo da solo con un PG, che sarà facile da sopraffare. Se tutti i PG se ne vanno, attacca il personaggio di spalle più vicino, pronunciando in silenzio un incantesimo *blocca persona* nel tentativo di evitare che i PG notino i suoi gesti. Se la vittima riesce a superare il tiro salvezza contro Incantesimi con penalità -2, potrà allertare il gruppo.

Se la vittima non è in grado di allertare i propri compagni e i due gruppi si ricongiungono, il rakshasa interverrà di nuovo, questa volta con le sembianze del Gran Sacerdote del Tempio del Santone (vedi **incontro 29**). Dirà di aver ristorato il personaggio mancante (quello che il rakshasa ha appena catturato) e che dovrebbero andare al tempio in fretta.

Il mostro procede come descritto in precedenza, sperando di catturare un secondo PG. Se ha successo, ritorna per riprendere la prima vittima, arrotolarli insieme in un grande tappeto e portarli al suo covo. La creatura ha una stanza al Cammello Desto (vedi **incontro 47**) dove comincerà a cibarsi di uno dei corpi il giorno successivo. Quando lascia l'area, il rakshasa perderà inavvertitamente un pezzo di tessuto di un tappeto molto prezioso.

Rakshasa: CA -4; DV 7; pf 47; MV 15; N° Att. 3; Danni 1d3/1d3/1d4+1; AS Illusione, incantesimi (EM: 4/3/2, S:3 al 7° livello); DS colpito solo da armi magiche +1 (metà danni se incantamento inferiore a +3); RM speciale; T M; ML Campione (15); Int. Intelligente (12); AM LM; THAC0 13; PE 3.000.

Note: Limitata forma di *ESP* per gestire le illusioni. Immune a tutti gli incantesimi di livello inferiore all'8°. Ucciso da un colpo di dardo di balestra *benedetto*.

Incantesimi:

1° livello: *charme*, *comprensione dei linguaggi*, *spauracchio*, *unto*; *cura ferite leggere*, *intralciare*, *santuario*

2° livello: *levitazione*, *oblio*, *scassinare*

3° livello: *blocca persone* (x2)

Se il rakshasa viene ferito fino a raggiungere 20 punti-ferita o meno, tenta di scappare usando l'incantesimo *santuario*; oppure, se disperato, usando i suoi poteri di illusione per alterare il suo aspetto in quello in un mamelucco. La reale identità del mostro non può essere rivelata se non con un incantesimo *dissolvi magie* o dopo la sua morte.

Il rakshasa indossa una collana magica fatta d'argento e platino con incastonati 5 rubini, il rubino centrale è più grande degli altri. La collana vale 8.000 come gioiello (raddoppiate il valore se viene riconosciuto come oggetto magico). L'oggetto permette a chi lo indossa di individuare la presenza di un oggetto che si desidera. Tramite concentrazione, il rubino centrale si illumina e chi lo indossa percepisce un formicolio quando l'oggetto si trova a meno di 30 metri di distanza. L'oggetto desiderato può

essere di tipo generico, come “oro”, nel qual caso indica la più vicina quantità di oro; oppure di tipo specifico, come il “Talismano di Al’Akbar”, ecc. L’intensità del formicolio cresce e diminuisce inversamente proporzionale alla distanza dell’oggetto (entro 30 metri).

59. Carpenteria di Babrak e Figlio

All’interno dell’edificio c’è l’odore di legno e segatura, colla e impregnanti, ferro e cuoio. Ci sono tre carretti in vario stadio di riparazione, ruote di scorta di varie dimensioni, assi, travi e vari attrezzi per lavorare il legno e il ferro. Un uomo corpulento dai capelli rossi con indosso una traversa di cuoio viene verso di voi.

Il carpentiere costruisce e ripara carretti e carri e il suo talento nel lavorare il legno eguaglia quello di carpentiere. Questi carpentieri sono Babrak Ben Baraka (CN), da nordovest, a giudicare dal suo aspetto e accento e suo figlio Peejho.

Babarak è piuttosto amichevole, sebbene tenda a sovrastimare il danno a un veicolo e l’ammontare di tempo necessario per ripararlo. “Semplicemente non si può fare, Effendi—l’asse non potrà sopportare quel tipo di sforzo ancora a lungo”, è una frase tipica.

Se gli viene offerto una borraccia di vino portato dai personaggi (i.e., non proveniente da Khaibar), diventa molto amichevole, bevendo velocemente dalla borraccia, lamentandosi della qualità del vino importato e poi dà ai personaggi un resoconto piuttosto dettagliato sul numero e la posizione dei mamelucchi nel Palazzo del Sultano. Viene chiamato spesso per riparare la carrozza di Al’Farzikh o di dignitari in visita, ma non ha mai visitato l’interno dell’edificio.

60. Fienili del Bestiame

Ce ne sono diversi in Khaibar. Questi ampi edifici consistono in un fienile per diverse dozzine di animali domestici fra i quali vacche, capre e pollame. Tutto il bestiame e i loro derivati per Khaibar sono tenuti qui e le provviste vengono rifornite dal commercio con le carovane. A causa della difficoltà di mantenimento del bestiame in Khaibar, i prezzi sono 10 volte del normale per bestiame e loro derivati. Ci sono sempre due mamelucchi di servizio e durante le ore diurne ci sono sempre due uomini forzuti per manovrare le corde che aprono i grandi pannelli del soffitto. Il movimento di questi pannelli mantiene l’aria in movimento e assicura che gli animali possano sopravvivere al caldo.

61. Stalle

In Khaibar ci sono 1d4 stalle. Questi edifici sono le uniche stalle dell’intera città, eccetto per quella all’interno del

Palazzo usata da Al’Farzikh e i suoi uomini. Queste stalle possono ospitare i cammelli e i cavalli di una o due carovane e in ogni momento ci sono 4d4 cammelli e 1d4 cavalli leggeri. La tariffa è di 5 mr per animale per notte, pulizia e foraggio sono inclusi per 1 ma per animale per notte.

62. Magazzini Cittadini

La porta è chiusa a chiave. Questo edificio si rivela come una singola grande struttura al suo interno. È pieno di bidoni, barili, legname, corde e pile di mattoni.

Questo è uno dei magazzini per le provviste della città. I bidoni e i barili contengono chiodi, pioli, pece, mortai e molti altre cose non deperibili necessarie per la costruzione e il mantenimento della città. Non sono presidiate; uno dei sergenti mamelucchi di Al’Farzikh funge da supervisore di un magazzino, ma viene solo in caso serva che qualcosa venga preso dal magazzino.

Lasciare Khaibar

A seconda di come il gruppo si è comportato, il DM potrebbe voler intraprendere alcuni incontri nelle terre selvagge. PG intraprendenti potrebbero uscirsene con scorciatoie innovative, come usare il *teletrasporto* di un esperto di magia per riportare velocemente la Coppa e il Talismano per assicurarsene la sicura consegna.

Se il gruppo è stato ritardato e il viaggio nel suo insieme ha richiesto più di 12 giorni, il gran sacerdote è morto a causa della peste. Ha usato il suo ultimo cura malattie sugli altri, sacrificandosi. Se ciò accade, non saranno disponibili al gruppo incantesimi di resurrezione (non ci sono altri chierici Neutrale o Buono di livello sufficientemente alto nella regione; inoltre, tutti i punti esperienza guadagnati avranno una diminuzione del 20% in quanto la missione è fallita.

Se il gruppo ritorna con la Coppa e il Talismano entro 12 giorni, il gran sacerdote può resuscitare qualsiasi personaggio caduto il cui corpo sia stato recuperato. Lo fa senza chiedere nulla in cambio, qualsiasi sia il tesoro che essi siano riusciti a recuperare. I sacerdoti, tuttavia, faranno menzione dell’enorme costo del lavoro che dovranno svolgere per riprendersi e che qualsiasi donazione sarebbe un dono benedetto. Non ci sono penalità se si evita di fare donazioni, ma qualsiasi personaggio che farà donazioni riceverà punti esperienza aggiuntivi in quantità uguale al valore in mo di quanto donato. Assicurati che ognuno abbia la possibilità di dichiarare il proprio intento di fare una donazione prima che i punti esperienza vengano distribuiti; le donazioni fatte dopo la distribuzione vengono accettate ma non daranno punti esperienza aggiuntivi.

Preparazione dell'Incontro

I dettagli dell'interno del palazzo non saranno disponibili ai giocatori fino a che non esploreranno l'area. Alcuni PNG potrebbero aver identificato delle aree all'interno in maniera grossolana. Leggi quanto segue ai giocatori quando il gruppo arriva in vista del complesso del palazzo.

Le mura esterne del palazzo sono alte 6 metri e in buono stato, spesso più alte di 3 metri rispetto agli edifici circostanti. I pinnacoli delle torri d'angolo dominano il complesso, da 9 metri di altezza, mentre le torrette più piccole del cancello si ergono per 7,5 metri. Le mura hanno merlature ogni 2,5 metri con quattro feritoie su ogni torre e 2 per ogni torretta del cancello.

Sebbene piuttosto formidabile in aspetto, il palazzo è sorvegliato inadeguatamente a causa del numero ridotto del gruppo che lo controlla. Ci sono solo 2 mamelucchi assegnati a ognuna delle 4 mura, più un mamelucco per ogni torre e torretta.

Ogni torretta contiene un gong che può essere suonato per dare l'allarme. In caso di allarme, i mamelucchi si muovono dalla Mensa delle Guardie (73), dai loro Dormitori (74) e dagli Alloggi degli Ufficiali (72) per raddoppiare tutte le postazioni di guardia e preparare un'imboscata nell'area 70.

Dopo ogni combattimento tieni nota delle perdite dei soldati e dei briganti dal ruolino nel Capitolo Tre. Quando tutti gli uomini di una categoria sono stati eliminati, ignora le indicazioni della loro presenza nelle descrizioni degli incontri successivi.

Non ci sono incontri casuali durante gli eventi di questo Capitolo. Molti dei briganti restano solitamente fuori dal palazzo (in quanto Al'Farzikh non si fida di loro completamente). Il palazzo è difeso dai soldati mamelucchi sotto il comando del Gran Mufti. Le varie guardie sono indicate sulla mappa con il simbolo di una "G". L'esatto numero viene dato nella descrizione dell'incontro.

Come il gruppo si intrufola nel palazzo, il Cane Pazzo del Deserto invia i suoi assassini all'interno. Si nasconderanno nelle varie aree del palazzo, in attesa del segnale per attaccare il Sultano. Gli assassini, tutti vestiti con djellabah neri, evitano i PG all'interno del palazzo. Questo capitolo dovrebbe essere svolto a seconda degli eventi che avvengono nella stanza dal letto del Sultano (area 84)

Descrizione degli Incontri

(Mappa III)

63. Stalle Regali

Questo edificio era usato per ospitare i magnifici cavalli da deserto purosangue della Guardia a Cavallo della Corona del Sultano. Ora rimane solo un assortimento di cavalli, mehàri e cammelli tutti piuttosto denutriti. Nelle stalle ci sono 8 cavalli medi e 7 cavalli leggeri; all'estremità sud dell'edificio si sono selle, spazzole, briglie e altri attrezzi. Durante il giorno, uno stalliere si prende cura delle montature (trattato come un PNG di livello 0). Si arrende immediatamente se minacciato, ma se gli viene data l'opportunità suonerà l'allarme.

64. Armeria

Ci sono un'incudine e una piccola forgia, delle pompe manuali per l'aria e vari attrezzi di metallo e accessori. Ci sono anche una varietà di scudi e armi, in gran parte yataghan e archi di vario tipo, con alcune armi lunghe e balestre. Ci sono sufficienti pezzi di armatura per formare 4 armature di cuoio, 3 armature di cuoio imbottito e 2 corazze ad anelli e 2 cotte di maglia. Nessuno degli oggetti è magico. Le scale conducono alle mura esterne che difendono il palazzo.

65. Labirinto di Siepi

Un enorme e lussureggiante siepe si erge per 2,5 metri con una cima perfettamente piatta, apparentemente molto ben tenuta. Un'apertura sembra segnare il sentiero largo 1,5 metri che attraversa la siepe. La siepe stessa è molto densa e spessa, con molte foglie rigide che taglierebbero una persona non protetta.

Molto tempo fa il Sultano ha fatto piantare il labirinto di siepi. Un incantesimo botanico permanente mantiene le siepi vive durante gli anni di siccità. Le siepi possono essere tagliate e divelte al ritmo di 80 cm per round (formando un passaggio largo 90 cm), ma ricresceranno in 1d4 round dopo che una qualsiasi porzione viene distrutta o tagliata. Gli incantesimi druidici non hanno effetto sulla siepe.

66. Ingresso Segreto

Questa porta segreta non è stata scoperta da Al'Farzikh (o da nessun altro). La porta segreta è ben nascosta dietro la siepe ed è 2 volte più difficile da individuare di una porta segreta normale. Dall'altro lato la porta segreta è parte di un fregio; è ben nascosta, ma può essere individuata normalmente.

67. Stanza degli Affari Ordinari

Qui è dove vengono svolti gli affari giornalieri che non richiedono l'attenzione del Mufti. Ai visitatori attesi viene richiesto di lasciare qui le proprie armi. Qui ci sono sempre un ufficiale mamelucco e 2 soldati: l'ufficiale seduto a una scrivania contro il muro nord; un soldato è accanto alla porta più a nordest e uno accanto alla porta di uscita. Il resto della stanza è cosparso di pergamene e carte, accatastate in un modo apparentemente casuale. Non c'è niente di magico nella stanza. Se l'ufficiale pensa che una decisione debba essere presa a un livello più alto, chiamerà una scorta di 4 mamelucchi per condurre i visitatori dal Gran Mufti (vedi sotto).

Mamelucco soldato (2): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Elite (13); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 175 (ognuno).

Mamelucco ufficiale: CA 6; G7; pf 45; MV 12; N° Att. 3/2; Danni 1d10; T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 14; PE 420.

68. Ufficio del Gran Mufti

Se è stato dato l'allarme, l'area è vuota. Altrimenti, durante il giorno, Farouk, il Gran Mufti, si trova in questa stanza a gestire le varie questioni della città e militari. È il terzo in comando, dopo Vahtak Bey. È sempre scortato da 2 mamelucchi soldati. Farouk porta con sé le chiavi di ogni serratura del palazzo e è responsabile delle attività e delle operazioni quotidiane all'interno del palazzo. Gestisce piccoli problemi di disciplina, assegna le tariffe alle carovane, baratto con i mercanti per le provviste, ecc. L'area è vuota durante la notte.

Farouk sogna i tempi di gloria quando i Sultani regnavano su questa favolosa città. Trama in segreto di rovesciare il dominio dei briganti e del loro capo Al'Farzikh, Vahtak e possibilmente del Cane Pazzo, se riuscisse a metterci le mani addosso. Al'Farzikh ha tollerato Farouk fino ad ora perché è un abile ed esperto militare. Farouk non sa di essere il diretto discendente del Sultano Amhara, cosa che il Talismano di Al'Akbar dovrebbe rivelare (vedi **area 88**).

Se Farouk scopre le intenzioni del gruppo, potrebbe segretamente allearsi con loro alla condizione che il gruppo faccia fuori Al'Farzikh e Vahtak e che la Coppa e il Talismano di Al'Akbar ritornino a Khaibar una volta completata la missione del gruppo (per garantirlo, il gruppo non potrà lasciare la città senza una nutrita scorta di mamelucchi). Farouk non rischierà i suoi mamelucchi in un colpo di stato se Al'Farzikh si trova ancora al potere. Fino a che non ha luogo il golpe, i PG saranno per proprio conto in quanto Farouk vuole tenere segreta la sua alleanza con loro (in caso che il piano fallisca totalmente).

I mamelucchi soldati e gli ufficiali sono inconsapevoli di questa alleanza e reagiranno come qualsiasi intruso (portandoli dal Gran Mufti)

69. Un'Accoglienza Mortale

Al centro di questo corridoio è posizionata una trappola. Solo gli ufficiali mamelucchi e i gradi superiori conoscono il modo per disattivare la trappola e permettere un passaggio sicuro dentro e fuori dal palazzo. Il meccanismo di disattivazione si trova nell'**area 70**.

Due round dopo l'attivazione, le porte della trappola si richiudono, reimpostando automaticamente la trappola, a meno che non vengano puntellate le parti mobili in qualche modo. La buca occupa un'area di 3x6 metri al centro del corridoio. L'intera area della buca si apre quando un peso superiore a 1 kg raggiunge il centro del corridoio. La buca è profonda 6 metri, ma è riempita per 3 metri di acqua fredda e scura, coperta da una melma verdastra in superficie. La melma è innocua, ma le vittime con armatura e equipaggiamento che pesi più di 10 kg affonderanno fino sul fondo della buca. Dopo 2 round sott'acqua, una vittima subisce 1d10+10 punti-ferita da soffocamento. Togliersi l'armatura richiede del tempo: cuoio, imbottita o magica 1 round; scaglie, maglia, bande 2 round; piastre 3 round; completa 4 round.

Queste tempistiche assumono che la vittima non stia combattendo contro il gambero d'acqua dolce gigante che vive nell'acqua. Attacca a caso mentre il PG si trova sotto acqua. I PG fuori dalla buca possono usare armi da lancio con penalità -4 a causa dell'oscurità, l'acqua e le vittime in movimento.

Gambero d'acqua dolce gigante: CA -4; DV 7; pf 47; MV 15; N° Att. 3; Danni 1d3/1d3/1d4+1; AS Illusione, incantesimi (EM: 4/3/2, S:3 al 7° livello); DS colpito solo da armi magiche +1 (metà danni se incantamento inferiore a +3); RM speciale; T M; ML Campione (15); Int. Intelligente (12); AM LM; THAC0 13; PE 3.000.

70. Sala d'Attesa/Imboscata

Se il gruppo cade nell'imboscata dell'**area 69**, ignora il testo nel riquadro qui di seguito—le 3 guardie saranno allora in attesa del gruppo. Se i PG hanno evitato la trappola o riescono a non fare rumore mentre la attraversano, leggi il testo che segue ai giocatori:

Seduti ad un tavolo al centro della stanza ci sono tre soldati mamelucchi e un ufficiale che giocano a dadi. La stanza è piacevolmente arredata con legno verniciato che copre le pareti, due bei dipinti di Khaibar al culmine del suo splendore sono appesi alle pareti, una scrivania di buona qualità e dieci sedie imbottite e confortevoli.

L'ufficiale mamelucco è responsabile della disattivazione della trappola nell'**area 69**. Lo fa su richiesta del Gran

Mufti o di un altro ufficiale mamelucco dell'area 68. La trappola nell'area 69 viene disattivata premendo una pietra lasca del pavimento sotto la scrivania.

Se è stato dato l'allarme nel palazzo (o in città meno di 3 ore fa), il Gran Mufti è in questa stanza con una dozzina di soldati mamelucchi e 2 ufficiali, posti contro la parete ai lati della porta. Tentano di sorprendere e catturare i PG quando entrano nell'area.

Se il gruppo viene sconfitto, il Mufti ordina che i sopravvissuti vengano legati e poi congeda i soldati, dicendo che interrogherà i prigionieri egli stesso. Se più di un terzo dei soldati mamelucchi sono stati sconfitti, i soldati scappano via assieme agli ufficiali (se ancora vivi) e il Mufti si arrende al gruppo. Vedi incontro 68 su come interpretare il Mufti, sia che il gruppo sia sconfitto oppure no. Dopo la dipartita "organizzata" dei PG Farouk dirà che gli intrusi sono riusciti a fuggire alla sua collera con l'uso della magia per evitare sospetti.

Mamelucco soldato (3): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Elite (13); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 178 (ognuno).

Mamelucco ufficiale: CA 6; G7; pf 45; MV 12; N° Att. 3/2; Danni 1d10; T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 14; PE 420.

71. Salone

Gran parte di questo salone è occupato da sei grandi tavoli, con un altro ancora più grande posto trasversalmente a tutti gli altri. Le pareti sono adornate da arazzi orientali di elegante tessitura che ritraggono scene di vita nel casbah, piccoli dhow che veleggiano lungo l'oued simile a quello fuori dalla città e jihad dove coraggiosi mujaheddin della vera fede trionfano sui malvagi infedeli.

Al'Farzikh, gli ufficiali, gli ospiti e (a dispetto delle usanze) le donne dell'harem usano questa sala per i banchetti. Al'Farzikh scoprì tempo fa il passaggio segreto sulla parete ovest che conduce alle camere del sultano. Anche Vahtak ha scoperto questo passaggio segreto, ma Al'Farzikh non lo sa. Al'Farzikh riceve le visite in questo salone. Qui è dove svolge le attività quotidiane, seduto sulla sedia più grande dietro al tavolo ovest.

72. Stanze degli Ufficiali

Qui è dove una volta venivano ospitati gli ospiti di rango inferiore, ma ora sono usate come stanze per gli ufficiali mamelucchi e il loro Mufti. In qualsiasi momento c'è il 20% di probabilità che la stanza sia occupata. Gli ufficiali tentano sempre di dare l'allarme se degli intrusi si

aggirano per le loro stanze. Non sono a conoscenza della possibile alleanza del Gran Mufti con gli intrusi (vedi area 68 per maggiori dettagli).

73. Mensa delle Guardie e degli Ufficiali

Questa grande sala è dove i soldati consumano i loro pasti, tranne durante gli eventi speciali quando tutti sono invitati nel Grande Salone. Ci sono sempre 4d6 mamelucchi soldati e 1d4 ufficiali mamelucchi in questa stanza. Il resto del tempo, rimangono qui per giocare a dadi o ai tarocchi o a bere il thè tradizionale alla menta, qahwa o moka.

Mamelucco soldato (4d6): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Elite (13); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 175 (ognuno).

Mamelucco ufficiale (1d4): CA 6; G7; pf 45 (ognuno); MV 12; N° Att. 3/2; Danni 1d10; T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 14; PE 420 (ognuno).

74. Camerate dei Soldati

Qui si può sempre trovare parte della guarnigione di mamelucchi (1d12+10 soldati), in qualsiasi momento della giornata. Questi uomini staranno dormendo oppure facendo un pisolino, a seconda dell'ora. Armi, armatura e effetti personali vengono tenuti alla testa di ogni materasso.

Mamelucco soldato (1d12+10): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 175 (ognuno).

75. Stanza del Bey

Attualmente Vahtak Bey vive in questa stanza, originariamente riservato per gli ospiti importanti del Sultano. Se l'allarme non è stato dato, Vahtak si trova in questa stanza durante le ore notturne. Durante il giorno il bey è sempre impegnato da qualche altra parte. Quando in questa stanza, è assieme a una compagna dell'harem. Se una PG è stata rapita per essere aggiunta all'harem in precedenza durante l'avventura, sarà legata in questa stanza quando il gruppo entra.

Se sorpreso in questa stanza, il Bey prima tenta di combattere per farsi strada all'esterno e dare l'allarme. Se ciò è evidentemente impossibile, si getta in ginocchio implorando pietà, dicendo dell'odioso veleno residuo di Al'Farzikh. Vahtak rivela che morirà orribilmente se tradirà il Sultano. Un incantesimo *neutralizzare veleni* sarà sufficiente per curare Vahtak. Se il gruppo gli risparmia la vita, Vahtak prometterà di aiutare il gruppo a sconfiggere il Sultano. In segreto complotterà per

prendere il controllo dei briganti più tardi e rivoltarsi contro i PG, sperando dichiararsi egli stesso Sultano.

All'interno del materasso del letto grande c'è il tesoro di Vahtak: 5 diamanti, 6 zaffiri 4 rubini e 4 smeraldi per un valore combinato di 30.000 mo. L'arazzo di seta è un'opera d'arte che vale 3.000 mo e ci sono 2 tappeti orientali con un'intricata trama del valore di 1.000 mo ognuno al mercato nero. Uno dei tappeti è un *tappeto volante*.

76. Stanza degli Ospiti

La stanza è decorata lussuosamente, con tappeti spessi e soffici e tappezzerie alle pareti. Il materasso è coperto con coperte di seta di colori meravigliosi.

Questa stanza è riservata per gli occasionali visitatori importanti che Al'Farzikh intrattiene. Quando il gruppo entra in quest'area, Yasir Khabob, uno degli assassini del Cane Pazzo, è nascosto sotto il letto.

Ha avuto ordine di attaccare il Sultano a un dato segnale. Rimarrà in silenzio sotto il letto fino a quel momento. Se scoperto, combatterà fino alla morte. Se i PG dovessero catturarlo, mentirà e dirà che il Gran Mufti lo ha assoldato per assassinarlo. Yasir non dirà mai la verità spontaneamente. Ha un congegno esplosivo nascosto nel suo djellabah, sotto una toppa, per evitare l'individuazione, che cercherà di detonare, sacrificandosi fanaticamente per la sua causa.

Le coperte sul letto valgono 50 mo ognuna e sebbene la seta possa essere compressa molto bene, sono lo stesso piuttosto ingombranti.

77. Tempio del Palazzo

Prima un tempio privato per il Sultano e i suoi ospiti, questo tempio è stato sconsacrato e convertito a un luogo per l'adorazione del male. Occasionalmente si svolgono cerimonie presiedute da chierici malvagi, come Abdul Fatar (vedi **area 32**). Quando il gruppo entra, è vuoto.

C'è un altare sul quale è posto un orribile idolo di una divinità con le corna, placcato d'oro, ma sotto è di piombo. Gli occhi sono due grossi rubini; l'idolo e i rubini assieme valgono 2.000 mo.

Qualsiasi personaggio non malvagio di allineamento Neutrale o Caotico subisce 1d10 punti-ferita se tocca l'idolo; i personaggi Legali subiscono 2d10 punti-ferita dal contatto (nessun tiro salvezza). Gli esseri malvagi sono immuni. Colpire l'idolo con un'arma non provoca danno a chi la impugna. L'acqua santa versata sull'idolo lo fa dissolvere, sibilandolo e producendo un gas dall'odore cattivo. Per distruggere l'idolo completamente sono necessarie 2 fiale di acqua santa.

78. Camera di Tortura

La zona centrale di questa stanza dà accesso a tutte le celle ed è ingombra di sistemi di tortura medioevale. Usata poco al tempo del Sultano Amhara, al pratica della tortura è tornata in auge con Al'Farzikh, che talvolta si affida a essa per ottenere termini più favorevoli per i suoi affari con i commercianti e i mercanti.

Attualmente sono occupate solo 2 celle, da due mamelucchi che commisero un grave errore di disciplina (come esitare a uccidere un innocente mercante). Entrambi offriranno aiuto in cambio della loro liberazione e un sano arrivo a Khaibar. Rispondono alle domande in modo onesto e forniscono informazioni al gruppo.

79. Cucina

I pasti preparati qui sono portati nella Mensa delle Guardie o lungo il corridoio, nel Salone. Qui ci sono 1d4 soldati e un ufficiale in qualsiasi momento, a preparare i pasti o a impedire spuntini fuori pasto. Ci sono diversi coltelli e mannaie facilmente raggiungibili dai cuochi; tratta una mannaia come una accetta da lancio (1d6).

Mamelucco soldato (1d4): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Elite (13); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 175 (ognuno).

Mamelucco ufficiale: CA 6; G7; pf 45; MV 12; N° Att. 3/2; Danni 1d10; T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 14; PE 420.

80. Magazzino del Cibo.

La porta dalla cucina conduce a una piccola rampa che scende leggermente verso il magazzino. Questa stanza è posta leggermente più in profondità nel terreno per fornire della frescura naturale per le provviste di cibo, erbe, spezie, ecc. All'interno c'è manzo salato, pesce essiccato, ceste di verdura, e così via. Gli incantatori possono rifornirsi di erbe per gli incantesimi. Chiuso a chiave in una scatola in un angolo c'è un *uovo della ragione*. Sebbene Al'Farzikh identificò correttamente questo oggetto, nessuno sentì che il rischio di consumarlo valesse la pena.

81. Alloggi dei Servitori

Queste sono le stanze dei servitori. I servitori non si lamentano, perché il cibo che gli viene dato è migliore del resto della popolazione e possono vivere nel palazzo. Quando i briganti diventano ubriachi, possono allentare i loro borselli e ottenere qualche entrata extra con un po' di fortuna. I servitori non danno l'allarme e non aiutano il gruppo in nessuno modo. Continuano a eseguirne i loro compiti e ignorano il gruppo totalmente, temendo qualche rappresaglia da parte dei briganti. Nessuno di

loro sa leggere o scrivere e tutti quanti hanno la lingua tagliata.

82. Hussain Mahstar—Fabbro

Questa è la bottega del fabbro Hussain Mahstar. Costruisce chiavi e serrature per tutto il palazzo. Il gruppo può trovare qui centinaia di chiavi, appese a ganci alle pareti o sugli scaffali. Qualsiasi PG che prenda delle chiavi ha il 10% di probabilità di aprire una porta chiusa a chiave per ogni mezzo chilo di chiavi prese. Hussain (LN) è oberato di lavoro e ignora i PG se dovessero attraversare quest'area. Tuttavia darà l'allarme se i PG cercano di prendere delle chiavi.

83. Hammam del Palazzo

Una nota sulla porta, scritto in Aririano moderno, indica l'ingresso al hammam, una stanza per il bagno e la sauna. Al di là di questa porta c'è un piccolo cubicolo con una pila di asciugamani, dove gli utenti lasciano i loro effetti personali. Quando il gruppo entra, un'uniforme da ufficiale e un'arma sono appesi qui.

Mansour, un ufficiale mamelucco, si trova all'interno della sauna, rilassandosi nel denso vapore turbinoso. Se qualcuno entra, Mansour pensa che sia un amico dei suoi, specialmente se il "visitatore" indossa solo un telo attorno alla vita. Il "visitatore" ha la possibilità (variabile in base alla capacità interpretativa del giocatore) di ottenere informazioni, fino a che l'ufficiale non capisce di star parlando con qualcun altro.

Mansour è un doppio agente che lavora per il Gran Mufti. Fa finta di lavorare per il Cane Pazzo, ma è fedele al Gran Mufti. La conversazione dovrebbe essere mirata al fatto che Mansour sospetta che il Cane Pazzo complotti contro il Sultano e che un attacco sia imminente. Se Mansour si accorge dell'identità del "visitatore", diventa un berserker e combatte con una panca di legno per fermare l'intruso. Ogni volta che va a segno, la vittima deve superare una prova di Costituzione per non cadere incosciente. Se Mansour dovesse vincere il combattimento, non suonerà l'allarme ma farà velocemente rapporto dell'intrusione al Gran Mufti o gli porterà le vittime incoscienti (vedi **incontro 68** su come interpretare il Gran Mufti).

Mansour, mamelucco: CA 6; G7; pf 45; MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8 (panca di legno); AS knockout (prova di Costituzione) T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 14; PE 420.

84. Camera del Sultano

Una dozzina di briganti in djellabah stanno parlando in questa stanza, la loro attenzione rivolta a una mappa punzonata con un pugnale sulla parete.

Questa grande stanza quadrata è una esagerazione di opulenza. I supporti di un enorme letto a baldacchino sono di ferro delicatamente lavorato con intarsi in oro laccato. Leggeri veli di seta pendono dal baldacchino, racchiudendo il letto. Preziosi tappeti orientali e arazzi ricoprono il pavimento e le pareti.

Che l'allarme sia stato dato o meno, Al'Farzikh e il suo Bey (se non ancora incontrato) sono entrambe in questa stanza, intenti a pianificare una razzia di Ber-Gathy. Non sono a conoscenza della piaga che imperversa nella città. Vicino all'ingresso della stanza sono seduti 10 briganti capo, coloro di cui Al'Farzikh ha più fiducia, acoltando il loro capo.

Se il gruppo attacca i briganti, 1d4 round dopo tutti gli assassini rimasti e il Cane Pazzo irromperanno all'improvviso nella stanza, attaccando indifferentemente briganti, Sultano e PG. Il Cane Pazzo ha scelto questo momento perpetrare il suo golpe e sbarazzarsi del Sultano e degli infedeli (i PG) allo stesso tempo! Entrano attraverso uno dei vari passaggi segreti (che sono a loro noti) e la porta principale.

Usando gli stessi passaggi, 1d4 di round dopo, tutti i soldati mamelucchi rimanenti, i loro ufficiali e il Gran Mufti irrompono nella stanza attaccando gli assassini, i briganti e i loro malvagi condottieri. Ai soldati è stato dato l'ordine di risparmiare i PG e eventualmente difenderli in caso di problemi. Il Gran Mufti ha colto l'inaspettata opportunità di spodestare il malvagio Sultano e liberare la città dal Cane Pazzo del Deserto.

Il combattimento sarà sanguinoso, tutti i gruppi presenti combatteranno fino alla morte. Ogni assassino e il Cane Pazzo hanno un dispositivo esplosivo già preparato che impiega 1d4 round per esplodere (con il 75% di probabilità di non funzionare, producendo un sonoro ma inerme "fizz-pop"). Ogni volta che un dispositivo esplosivo viene individuato, tutti gli assassini, i briganti e i mamelucchi si tuffano immediatamente a terra o dietro la mobilia, aspettandosi un'esplosione. Un PG può cercare di afferrare un esplosivo con una prova di Destrezza, e lanciarlo fuori dalla stanza. Se il primo tentativo fallisce, il secondo durante il round successivo dovrebbe riuscire automaticamente.

Se gli assassini o i briganti vincono il combattimento, cercano di giustiziare immediatamente i PG sopravvissuti. Se il Mufti e i suoi mamelucchi vincono, i PG possono essere espulsi dalla città (se non c'è stata una precedente

alleanza) oppure cercare di ottenere il rispetto (vedi **area 68** per maggiori dettagli).

Grazie a un efficiente sistema di comunicazione locale chiamato "vite del deserto", la popolazione e quasi immediatamente al corrente della battaglia nel palazzo. Gruppi di cittadini riottosi e briganti si inseguono a vicenda per le strade, provocando un o stato di confusione totale. L'ordine viene ristabilito il giorno seguente in cui una delle tre fazioni ha preso il controllo del palazzo. Se vince il Gran Mufti, tutti i briganti fuggono dalla città. Se vincono i lCane Pazzo oppure il Bey oppure Al'Farzikh, i briganti rimangono in città, agli ordini del capo sopravvissuto, cercando attivamente per i PG sopravvissuti.

Un passaggio segreto a ovest conduce all'harem. I precedenti Sultani e Al'Farzikh lo usavano per visitare le loro mogli e concubine. Al'Farzikh nasconde il suo tesoro nel passaggio segreto più a nord; il telo che copre le pareti e il soffitto del passaggio segreto nasconde un recesso nella parte più a nord della parete ovest. Contiene un calice di cristallo del valore di 5.000 mo; una tiara a intreccio fatta di platino e incastonata di smeraldi, valore 25.000 mo; 10 diamanti, valore 2.000 mo ognuno; una grossa perla nera del valore di 10.000 mo. Qui, è anche dove viene tenuta la *rete che intrappola* se l'imboscata alle fognature non è avvenuta (vedi **Capitolo Due**); ci sono anche 5 litri di antidoto per il veleno di Vahtak.

Brigante capo (10): CA 4; L6; pf 21 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Èlite (13); Int. Normale (10); AM CM; THAC0 19; PE 175 (ognuno).

Assassino (i restanti): CA 5; L4; pf 26 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d6; T M; ML Campione (15); Int. Normale (10); AM LM; THAC0 20; PE 65 (ognuno).

Mamelucco soldato (i restanti): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Èlite (13); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 175 (ognuno).

Mamelucco (i restanti): CA 6; G7; pf 45 (ognuno); MV 12; N° Att. 3/2; Danni 1d10; T M; ML Campione (15); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 14; PE 420 (ognuno).

85. Posto di Guardia

Un plotone di una dozzina di soldati mamelucchi è sempre di servizio a queste postazioni. Di solito cercano di fermare intrusi. Tuttavia, se c'è un combattimento nella stanza di Al'Farzikh, eviteranno di entrare senza avere ordini dal Gran Mufti (vedi incontro precedente e l'incontro 68 per maggiori dettagli).

Mamelucco soldato (12): CA 6; G5; pf 30 (ognuno); MV 12; N° Att. 1; Danni 1d8; T M; ML Èlite (13); Int. Normale (8-10); AM LN; THAC0 16; PE 175 (ognuno).

86. Tesoro

Questa pesante porta d'acciaio ha un bassorilievo che rappresenta la testa di un leone; la bocca nell'atto di ruggire. La porta ha una trappola, ma l'intarsio è una semplice distrazione; la trappola è disattivata da una serratura nascosta nella parete nord a 1,5 metri dalla porta. Se la chiave (portata solo dal Gran Mufti) non viene usata o se un Tentativo di Scoprire Trappole o Rimuovere Trappole fallisce, dall'alto esplode una nuvola di fuoco. Il fuoco infligge 6d6 punti-ferita a chiunque si trovi entro 6 metri dalla porta; tiro salvezza per dimezzar ei danni.

All'interno della stanza ci sono lingotti e monete per un totale di 20.000 mr; 25.000 ma; 12.000 mo; e 10.000 mp. Ci sono anche gemme e gioielli per un valore di 75.000 mo. Non ci sono oggetti magici.

87. Eunuchi dell'Harem

Questa entrata è difesa dagli intrusi da 6 uomini alti e muscolosi. Combattono fino alla morte a meno che ordinato diversamente dal Sultano o da una delle concubine dell'harem.

Mulinano una grande yataghan (danno base 1d10, modificatore al combattimento +2/+3 per via della loro Forza). La loro lingua è stata tagliata, quindi gli eunuchi non si preoccupano di dare l'allarme. Se una concubina lascia l'harem è sempre scortata da 2 eunuchi.

Eunuco (6): CA 10; G3; pf 25; MV 12; N° Att. 1; Danni 1d10+3; T M; ML Impavido (20); Int. Normale (9); AM LM; THAC0 18 (16); PE 65.

88. Salotto dell'Harem

Appena il gruppo apre la porta, una dozzina di donne iniziano a gridare e a correre verso la porta sul retro (area 89). Se le guardie nell'area 87 non sono ancora state eliminate, si gettano nell'harem per attaccare i sacrileghi intrusi. La grande stanza quadrata contiene una piscina luminosa a forma di falce di luna circondata da confortevoli cuscini, pouf e divani. Tra una colonna e l'altra della stanza sono appesi veli blu trasparenti che fluttuano leggermente nella brezza.

Delle sfere magiche poste nelle pareti della piscina, al di sotto della superficie, illuminano l'acqua. La piscina del Sultano ha una famosa reputazione fra i visitatori, gli ufficiali e le donne dell'harem per via delle sue leggendarie proprietà curative. La parte riflettente del globo più a sudovest è in realtà la Coppa di Al'Akbar, che irradia l'acqua che la lambisce con un po' del suo potere

curativo. Per ottenerla si deve spaccare la pietra che la racchiude. Riguardo ai suoi poteri vedi la sezione apposita. All'interno della coppa c'è un medaglione con incise le parole: "Al'Akbar è la Parola Giusta!" Questa è la parola d'ordine per attivare la *verga del dominio* del Gran Mufti. Sul retro c'è scritto "colui che comanda i guerrieri nel Giorno di Al'Akbar è mio figlio, il legittimo Sovrano di Arir — Sultano Amhara."

89. Alloggi dell'Harem

Una dozzina di giovani donne si trova in queste stanze, raccolte contro la parete più lontana. Se un PG femmina è stato rapito in precedenza nell'avventura (e non ancora ripresasi), sarà qui con le giovani donne, a dormire profondamente. È stata forzata a fumare kif con il Bey un po' di tempo fa. La vittima si sveglierà entro un'ora.

In passato, l'Harem era un'area comune delle mogli e concubine del Sultano. Come molte altre tradizioni, Al'Farzikh l'ha profanato portando seguaci e prostitute e preparandolo come harem per uso suo privato o degli ufficiali. Gran parte delle donne sono contente della sistemazione per via del lussuoso luogo in cui sono, che le soddisfa a sufficienza da non far pesare alla mancanza di riservatezza o libertà; alcune donne che invece hanno litigato con Al'Farzikh sono semplicemente scomparse, e mai più ritrovate. L'assunzione generale è che nessuna di loro potrà mai lasciare questo luogo da viva. Le donne sono costrette in questa stanza e nell'area della piscina eccetto quando accompagnate da Al'Farzikh, Vahtak o uno degli eunuchi.

La reazione nei confronti del gruppo sarà individuale, a seconda del Carisma del PG maschio. Se la reazione è favorevole, inviteranno i PG nella piscina, in fondo, non si è mai visto niente di così piacevole e salutare. Una delle donne potrebbe offrire alcune foglie di khat o fornire volontariamente la conoscenza di una porta segreta che conduce alla stanza di Al'Farzikh, da qualche parte lungo la parete est. Se la reazione è negativa, la concubina più anziana potrebbe invitare i PG a fumare con loro il kif dal loro narghile (per rendere i PG inoffensivi) oppure offrire makroud croccanti come un'usanza locale per i visitatori benvenuti—ma saranno avvelenati.



Tabelle degli Incontri

Tabella delle Statistiche dei Mostri

NOME	CA	DV	PF	Att	Danni	FM	AL	THAC0	Manuale	AS	DS
Abitatore delle cripte	3	6	40	1	1d8	12	N	13	MdM	Si	Si
Cane a 2 teste	7	2+1	11	2	1d10	12	N(M)	16	MdM	Si	No
Crostaceo gigante	4	4+4	32	2	2d12/2d12	6, Nu 12	N	15	MdM	No	No
Disincantatore	5	5	35	1	Nessuna	12	N	15	MdM: A3	Si	Si
Drago blu	2	14	105	6	3d10+8 x2 1d10+3 x4	9, Vo 24 (E) Vo 108 (36)	LM	5	MdM	Si	Si
Fauce gorgogliante	1	7	50	6+	1 +1/r	3, 6	N	13	MdM: A1	Si	Si
Fungo acido	10	3	20	Spec.	CA+7	1	N	—	Nuovo	Si	Si
Ginosfinge	-1	8	56	2	2d4	15, Vo 24 (C)	N	12	MdM	Si	No
Gorgimera	5/2	10	75	5	1d3/1d3/2d4/2d6 2d8/3d4 + spec.	12, Vo 15 (D)	CM	10	MdM	Si	No
Hollyfante	-4	8+8	60	2	1d3/1d3	...	LB	12	MdM: P1	Si	Si
Mangia fortuna	7	4	28	—	—	15	N	—	MM2	Si	Si
Muffa dorata	9	—	—	1	1d8	0	N	—	Nuovo	Si	Si
Mummia	3	6+3	40	1	1d12	6	LM	13	MdM	Si	Si
Lamia	3	9	63	1	1d4	24	CM	12	MdM	Si	Si
Pseudosoffitto	6	10	65	1	1d6	1, Vo 9	N	10	MdM	Si	No
Orco mago	4	5+2	41	1	1d12	9, 15	LM	15	MdM	Si	No
Protoplasma letale grigiastro	7	8+1	60	1	1d6	12	N	12	MdM	Si	Si
Rakshasa	-4	7	47	3	1d3/1d3/1d4+1	15	LM	13	MdM	Si	Si
Salamandra	5/3	7+7	55	2	1d6/2d6	9	CM	13	MdM	Si	Si
Uomo											
Assassino	5	4	16	1	1d6	12	LM	20	MdM	Si	No
Brigante	5	L4	14	1	1d8	12	CM	20	—	Si	No
Brigante, capo	4	L6	21	1	1d8	12	CM	19	—	Si	No
Eunuco dell'harem	10	G3	25	1	1d10	12	LM	18	—	No	No
Mamelucco, soldato	6	G5	30	1	1d8	12	LN	16	—	No	No
Mamelucco, ufficiale	6	G7	45	3/2	1d10	12	LN	14	—	No	No
Uomo comune	10	1	1d4	1	1d4	12	Var.	20	—	No	No
Uomo sabbia	3	4	28	1	—	9	N(M)	17	MdM: A1	Si	Si
Vermeiena	3/7	3+1	25	8	Paralisi	12	N	15	MdM	Si	No
Verme viola	6	15	105	1+1	2d12/2d4 +spec.	9	N	8	MdM	Si	No

Tabella 2

INCONTRI CASUALI

Deserto	Fognature	Khaibar	Tipo di incontro
0-30	0-30	0-30	Nessuno
31-40	—	—	Cane a 2 teste
41-50	31-40	31-40	Disincantatore
51-60	41-50	—	Lamia
—	51-70	—	Pseudosoffitto
—	71-90	—	Protoplasma letale, grigiastro
61-70	—	—	Verme viola
71-80	—	—	Salamandra
81-90	—	41-50	Uomo sabbia
91-00	—	—	Ginosfinge
—	—	51-70	Pattuglia, 2d4+3 Briganti*
—	—	71-80	Pattuglia, 1d6+3 Mamelucchi*
—	—	81-00	Eventi cittadini (Tabella 3)

(*) Una pattuglia è sempre guidata da un condottiero o un ufficiale.

Tabella 3

EVENTI CITTADINI

Scegli uno degli eventi.

- Un'esplosione avviene nell'edificio accanto a quello dove si trova il gruppo; un incendio si innesca nel soffitto. Dopo 1d4 round, arriva una pattuglia.
- Arriva una tempesta di sabbia. Tutti i cittadini, briganti e soldati abbandonano le strade, fino al termine della tempesta (1d4 ore).
- Durante la notte, uno stormo di 12 draghi blu passa sopra la città lasciando cadere dispositivi esplosivi. I cittadini dicono che siano le rappresaglie di un grande impero su a nord, infastidito dalle azioni Cane Pazzo del Deserto nelle loro terre.
- Arriva una carovana dal deserto. Si accampa vicino all'ingresso del apalazzo e apre un mercato per 1d4 giorni prima di andarsene.
- Il Giorno dei Devoti. Tutti devono restare in casa a pregare.
- Alle 2 del mattino, dal minareto apapre il muezzin e richiama i devoti alla preghiera. questo è l'inizio di uno speciale giorno di festa, che celebra un miracolo del Gran Santone che fece in modo che una palma producesse frutti a comando. Tutti i devoti devono lasciare le loro case e radunarsi al bazaar per un periodo di preghiera di 1 ora.

Tabella 4
INCONTRI AL BAZAAR

Giorno d%	Notte d%	
01	01-03	Assassino*
—	04	Baatezu o Mezzoloth (50%/50%)
02	05	Banda di bulli
03	06-07	Bandito
04	08-09	Brigante
05-06	10	Chierico*
07-21	11-12	Commerciante
22-26	13	Donna
27	14	Druido*
28	15	Esperto di magia*
29-31	16	Funzionario cittadino
—	17	Fuoco fatuo
32-35	18-19	Gentiluomo
—	20	Ghast o Ghou (30%/70%)
—	21	Ghost
36-40	22	Guardia cittadina*
41-42	23-24	Guerriero*
43	25	Illusionista*
44-47	26-31	Ladro*
48-55	32	Lavoratore o venditore ambulante (50%/50%)
56	33-34	Lupo mannaro
—	35	Megea Annis
57-66	36-38	Mendicante
67-73	39-40	Mercante
74-77	41-45	Mercenario
78	46	Monaco o Bardo (60%/40%)
79-80	47-48	Nobile
—	49	Ombra
81	50	Paladino
82-84	51	Pellegrino
85-86	52-58	Prostituta
—	59	Rakshasa
87	60	Ranger*
88	61-65	Ratto gigante
—	66	Replicante
89-93	67-73	Ruffiano**
94-95	74-77	Sbruffoni
96-97	78-86	Sentinella cittadina
—	87	Spettro
—	88	Tanar'ri o Nycoloth (60%/40%)
98	89	Tigre mannara
99	90-92	Topo mannaro
00	93-97	Ubriaco
—	98	Vampiro o Lich (75%/25%)
—	99	Wight
—	00	Wraith

* Verificare se è umano o semiumano:
01-02 Gnomo 10-17 Mezzelfo 31-00 Umano
03-07 Elfo 18-22 Mezzorchetto 23-30 Nano
08-09 Halfling

** Se desiderato, 1 su 4 può essere un mezzorchetto o una razza umanoide (goblin, hobgoblin, coboldo, orchetto)

Assassino: Normalmente vengono incontrati 1d3 assassini: Gli assassini di solito ignorano i passanti o agiscono come ladri, ma è facile che uccidano prima e rubino poi, anche solo per svuotare una tasca o due.

Baatezu o Tanar'ri: Gli incontri devono essere attentamente ristretti e possono essere ignorati interamente se si desidera. Per esempio, vicino a un tempio malvagio potrebbe esserci un baatezu o tanar'ri, una succuba potrebbe vagare di notte. Tratta questi incontri come estremamente speciali. Si può incontrare solo 1 baatezu o tanar'ri.

Banda di bulli: L'incontro coinvolge 2d8 soldati armati con spade ma che impugnano clave. i membri della banda saranno di 1° livello, con un capo di livello 2-5 (1d4+1).

Bandito: Gli incontri nelle ore diurne saranno semplicemente un gruppo di persone insignificanti—i banditi stanno osservando delle possibili prede future. Durante la notte saranno di solito 3d4 banditi con 1 o più capi.

Brigante: Come i banditi.

Chierico: Gli incontri saranno con un chierico di 6°-9° livello (1d4+5). Ci saranno con lui 1d6-1 chierici di livello inferiore (livello 1d4). L'allineamento può essere scelto casualmente, o una specifica classe o razza. I chierici incontrati cercheranno tipicamente di convertire il gruppo, chiedere contributi o qualche missione per loro conto.

Commerciante: Gli incontri sono 2d4 commercianti qualsiasi (armaiolo, ramaio, ecc.) di strada da o verso la propria officina.

Donna: L'incontro avviene con una donna, spesso non distinguibile da altri tipi di donne (come un esperto di magia, una prostituta, ecc.) Qualsiasi modo offensivo o minaccioso farà in modo che la donna gridi in cerca di aiuto, accusando il gruppo di qualche crimine (attacco, stupro, furto, assassinio). Il 20% dei casi la donna ha pettegolezzi utili.

Druido: Gli incontri saranno con un druido del 6°-9° livello (1d4+5) con 0-3 druidi minori (livello 1d4) il 50% delle volte e le altre con 1d4 guerrieri (livello 1d6). I druidi eviteranno la conversazione con il gruppo.

Esperto di magia: L'incontro sarà con un esperto di magia di livello 7-12 (1d6+6) e i suoi seguaci: 45% esperti di magia (livello 1d6), 30% le sue guardie (livello 1d4+3); il 25% un misto dei due. L'esperto di magia ha solo interesse per i suoi affari e non vuole seccature da estranei.

Funzionario cittadino: Gli incontri saranno con funzionari minori. Una probabilità del 10% di incontrare funzionari principali. Il funzionario ha 1d4 mamelucchi come guardie personali.

Fuoco fatuo: Incontri vicino a rovine e luoghi abbandonati; se ne incontrano 1-2.

Gentiluomo: L'incontro avviene con un ricercato gentiluomo e 1d4 sicofanti il 40% delle volte; una gentildonna il 20%; un guerriero vestito in modo sfarzoso (livello 1d4+6) con 1d4 amici con le stesse abilità il restante 40%. Qualsiasi maniera rude arrecherà offesa, che si tramuterà in una rischiosa sfida (l gentildonna manderà un suo campione).

Ghast: Incontri vicino a rovine e luoghi abbandonati con 2d4 mostri.

Ghost: Come il ghast, ma se ne incontra solo 1.

Ghou: Come il ghast, ma se ne incontrano 4d4.

Tabelle degli Incontri

Guardia cittadina: sarà un gruppo di briganti (70%) o mamelucchi (30%) vedi **Tabella degli Incontri Casuali**. Queste guardie sono fuori servizio.

Guerriero: Gli incontri saranno con un guerriero di 6°-9° livello (1d6+5) accompagnato da 0-3 scudieri (livello 1d4).

Illusionista: L'incontro sarà con un illusionista di livello 7-10 (1d4+6) e 1d4-1 apprendisti (1d4 per il livello) il 50% delle volte e con 1d3 guardie (livello 1d6) il restante 50%. L'illusionista di solito vuole essere lasciato in pace.

Lavoratore: L'incontro avviene con 3d4 uomini intenti ad andare al lavoro.

Lupo mannaro: Incontri con 1d4+1 lupi mannari.

Mendicante: Gli incontri sono con 1 (possibilmente 2) persone (giovane o vecchio; monco, ammalato o sano; religioso o altrimenti; maschio o femmina) in cerca di elemosina. C'è la possibilità che un mendicante sia un ladro. Un mendicante ha una minima probabilità (8%) di avere informazioni di interesse per i personaggi che lo incontrano, ma dovrà essere dato qualcosa. Qualsiasi gratuità o dono al mendicante attirerà immediatamente l'attenzione di altri mendicanti nei paraggi (1d10-1 altri mendicanti saranno nei pressi).

Megea annis: Si incontrano 1-2 megea.

Mercenario: Incontro con 3d4 uomini. C'è un guerriero di 1° livello ogni 3 mercenari di livello 0 e un capo di livello 2-5 (1d4+1) se si incontrano almeno 10 mercenari. Nel 70% dei casi saranno già assoldati.

Mercante: L'incontro sarà con 1d3 durante il giorno; ma durante la notte ci saranno anche 2d4 guardie.

Monaco: Il monaco potrebbe mostrarsi come un mendicante. Di solito il suo compito è di andare da un punto A a un punto B.

Nobile: L'incontro sarà con un nobile uomo e i suoi attendenti (75%) oppure una nobile donna (25%). Il nobile avrà 1d4 guardie di livello 1-4, 1-2 servitori. Il 75% dei casi è su una portantina.

Ombra: Gli incontri vanno trattati come baatezu e tanar'ri, eccetto per il fatto che c'è poca ombra in un luogo come il deserto. Si incontrano 2d4 ombre.

Paladino: Incontro con un paladino di livello 6-9 (1d4+5). Il paladino non sarà distinguibile da un qualsiasi altro guerriero.

Pellegrino: L'incontro sarà con 3d4 persone intente in un pellegrinaggio verso un sito religioso. L'allineamento dei pellegrini è variabile, ma quello del gruppo è sempre omogeneo.

Prostituta: L'incontro può essere con una di strada o con una cortigiana. Il 30% dei casi ha informazioni di valore per il gruppo, il 15% dei quali è falsa.

Rakshasa: Gli incontri vanno trattati come baatezu e tanar'ri, ma se ne incontrano 1d3.

Ranger: L'incontro avverrà con un ranger di livello 7-10 (1d4+6). Il ranger non sarà distinguibile da un qualsiasi altro guerriero.

Ratto gigante: Sono incontrati in qualsiasi luogo abitato, usando i tunnel da loro scavati, le fognature, le cantine, ecc. Durante il giorno gli incontri avranno luogo nei vicoli bui o negli edifici all'ombra. Il numero incontrato sarà 2d4 durante il giorno e 4d6 durante la notte.

Replicante: Gli incontri avranno luogo tipicamente solo vicino a aree isolate. Il numero di replicanti incontrati sarà 1d4+2. Ne verranno incontrati 1d3.

Ruffiano: L'incontro sarà con 1d6+6 tipi dall'aria trasandata e le intenzioni minacciose. Sono armati di bastoni e pugnali e combattono come guerrieri di 2° livello con 2 DV. C'è il 5% che fra loro ci sia un assassino di livello 5-8 (1d4+4).

Sbruffoni: L'incontro avviene con 1d4 giovani guerrieri di livello 5-10 (1d4+6); saranno sempre aggressivi, rudi e sarcastici. C'è una probabilità del 15% che siano ubriachi.

Sentinella cittadina: Come per Guardia Cittadina, ma saranno di pattuglia.

Spettro: L'incontro va trattato come quello con un ghost. Incontrati 1d3 spettri.

Ladro: L'incontro avverrà con un ladro di livello 8-11 (1d4+7) con 0-2 (1d3-1) apprendisti (livello 1d4).

Tigre mannara: Incontri con 1 o 2 tigri mannare.

Topo mannaro: Incontro con 1d4+1 topi mannari.

Ubriaco: Gli incontri sono con 1d4 persone brille (50%) oppure ubriache fradice (50%). Il personaggio ubriaco diventerà sobrio (10%) se minacciato.

Wight: Come per i ghost, ma se ne incontrano 1d4+1.

Al'Farzikh

Ladro di 7° livello
 CA: 0 For: 14
 Classe/Livello: L7 Int: 16
 pf: 40 Sag: 8
 Movimento: 12 Des: 17
 Attacchi: 1 Cos: 16
 Ferite: 1d8+3 Car: 14
 THAC0 (base): 16 (19)
 Allineamento: Legale Malvagio

Abilità da ladro

ST 70% (-20), SS 50% (-5), S/RT 20% (-5), MS 35% (-10), NO 25% (-10), SR 35% (-5), SP 75% (-20), LL 35%; colpire alle spalle x3.

Equipaggiamento: *spada +3* (ha i poteri di un *pugnale avvelenato*), veleno insinuativo tipo B, *corazza di maglia elfica*, *anello del salto*, *anello di protezione +2*.

Note: Al'Farzikh ha mantenuto il controllo su Khaibar per gli ultimi 2 anni. Non permette altri ladri in città se non ladri e briganti che riconoscono la sua abilità governativa e che favoriscono la sua tirannia. I più forti obiettori al suo dominio sono scomparsi o sono stati trovati morti nei loro letti con un'espressione agonizzante. È un uomo tetro ed efficiente che uccide per profitto piuttosto che per piacere, ma è in grado di essere impietoso. Se catturato, metterà in campo qualsiasi argomentazione legale, politica e etica che sia in grado di trovare per ottenere tempo o clemenza. IL suo aspetto non è conosciuto ai briganti perché tiene il suo viso sempre in ombra.

Vahtak Bey

Ladro di 6° livello
 CA: 2 For: 14
 Classe/Livello: L6 Int: 15
 pf: 30 Sag: 9
 Movimento: 12 Des: 18
 Attacchi: 1 Cos: 13
 Ferite: 1d8+2 Car: 12
 THAC0 (base): 17 (19)
 Allineamento: Neutrale Malvagio

Abilità da ladro

ST 40%, SS 55%, S/RT 45%, MS 55%, NO 55%, SR 30%, SP 75%, LL 45%; colpire alle spalle x3.

Equipaggiamento: *spada +2*, armatura di cuoio, 3 kouglar, *anello dell'ariete*, *tappeto volante*, *mantello protettivo +2*.

Note: Vahtak è il Bey di Al'Farzikh, il suo luogotenente personale. Può facilmente essere scambiato per un altro brigante, indossando solo la veste sporca di polvere e il turbante della gente del deserto sopra il suo equipaggiamento. Spesso agisce come portavoce per il suo padrone, Al'Farzikh. Sebbene odi Al'Farzikh per averlo avvelenato, Vahtak rimane leale solo perché il veleno è resiliente e richiede un antidoto giornaliero. Al'Farzikh è il solo a conoscere l'antidoto segreto e che può tenerlo in vita.

Il Cane Pazzo del Deserto

Esperto di magia/ladro di 14°/6° livello (elementalista del fuoco)
 CA: 10 For: 9
 Classe/Livello: M14/L6 Int: 14
 pf: 35 Sag: 7
 Movimento: 12 Des: 9
 Attacchi: 1 Cos: 12
 Ferite: 1d4 Car: 16
 THAC0 (base): 16
 Allineamento: CM

Abilità da ladro

ST 50%, SS 15%, S/RT 15%, MS 50%, NO 50%, SR 15%, SP 85%, LL 15%; colpire alle spalle x3.

Abilità da elementalista del fuoco

Bonus +2 sui tiri salvezza contro Incantesimi del fuoco, gli avversari hanno penalità -2, incantesimo del fuoco 1d4 livelli superiore (1v/g)

Incantesimi: 5/5/5/4/4/2/1 (+1/livello del fuoco)

Equipaggiamento: *anello di scudo mentale*, *pozione sputafuoco*, *olio di fiamma*, *filtro di balbuzie*, *bastone tuoni e fulmini*, *mantello degli aracnidi*, *pugnale da lancio*.

Note: Il Cane Pazzo del Deserto indossa una lunga tunica nera e un turbante. Passa molto del suo tempo incantando piccole sfere di metallo, conferendogli il potere di *palla di fuoco a scoppio ritardato* se viene tirato via un piccolo anello di metallo in cima. Ne ha sempre 1d6 nascoste sotto i suoi vestiti. Le sue altre attività comprendono l'invitare dei suoi assassini nel tentativo di giustiziare il sovrano di questo o quel regno, inviando messaggi minatori o cercando informazioni (vedi incontro 49). Attualmente sta complottando di prendersi Khaibar. Non importa in che condizione, ma nega sempre le sue abilità da ladro. A causa del suo isolamento nel deserto, il Cane Pazzo non fu in grado di imparare nuovi incantesimi e, solitamente, il Cane Pazzo cerca solo potere distruttivo, come quello relativo al fuoco e alle esplosioni...

Libro incantesimi

Livello 1: *alterare fuochi normali*, *lettura del magico*, *mani brucianti*, *scossa elettrica*

Livello 2: *frantumazione*, *pirotecnica*, *sfera infuocata*, *vento bisbigliante*

Livello 3: *folata di vento*, *freccia di fuoco*, *palla di fuoco*, *rune esplosive*

Livello 4: *charmare con il fuoco*, *muro di fuoco*, *scudo di fuoco*, *trappola di fuoco*

Livello 5: *nube assassina*, *repulsione*, *riprovevole discussione di Leomund*, *teletrasporto*

Livello 6: *connessione*, *disintegrazione*, *rendere magico un oggetto*, *muovere la terra*

Livello 7: *palla di fuoco a scoppio ritardato*, *isolamento*

Il Cane Pazzo ha già attivo su sé stesso un incantesimo *connessione* permanente. Ogni volta che perde più di metà dei suoi punti-ferita, viene *teletrasportato* a diversi km nel deserto. È in grado di sopravvivere senza problemi in tale ambiente inospitale e ritornare a Khaibar in 1d4 giorni per vendicarsi.

Achmed Raisul

Chierico di 7° livello

CA: 2 For: 14
Classe/Livello: L7 Int: 13
pf: 35 Sag: 17
Movimento: 12 Des: 12
Attacchi: 1 Cos: 15
Ferite: 1d6 Car: 16
THAC0 (base): 16
Allineamento: Neutrale Buono

Equipaggiamento: Corazza di maglia +3, medaglione dell'ESP, anello dei desideri (1), bastone-mazza, talismano del puro bene (3 cariche), perla della saggezza.

Incantesimi

Livello 1: benedizione, cura ferite leggere (x2), luce, santuario

Livello 2: aiuto, augurio, blocca persona, guardia viverna, individuazione dell'allineamento

Livello 3: cura malattie, dissolvi magie, scaccia maledizioni

Livello 4: cura ferite gravi

Abdul Fatari

Chierico/Guerriero di 10°/10° livello

CA: 0 For: 16
Classe/Livello: C10/G10 Int: 12
pf: 45 Sag: 17
Movimento: 9 Des: 10
Attacchi: 2 Cos: 14
Ferite: 1d6+1(+4/+7) Car: 11
THAC0 (base): 12/10 (14)
Allineamento: Neutrale Buono

Equipaggiamento: mazza da fante +1/+3 contro Neutrale o Buono, corazza di scaglie +2, anello di protezione +2, elmo della telepatia, filatterio di protezione dal veleno.

Incantesimi

Livello 1: benedizione, cura ferite leggere (x2), buio, penetrare disguise, santuario

Livello 2: aiuto, augurio, blocca persona (x2), enthrall, individuazione dell'allineamento, turbine

Livello 3: causa malattie, dissolvi magie, infliggi maledizioni, fondersi con la pietra

Livello 4: cura ferite gravi, manto della paura

Livello 5: fiammata

La Strega della Mezzaluna

Esperto di magia 8° livello

CA: 8 For: 8
Classe/Livello: M8 Int: 15
pf: 21 Sag: 8
Movimento: 12 Des: 11
Attacchi: 1 Cos: 12
Ferite: 1d4 Car: 12
THAC0 (base): 18
Allineamento: Legale Malvagio
Incantesimi: 5/5/5/4/4/2/1

Equipaggiamento: bacchetta buckler (con punte velenose—tiro salvezza per non cadere incosciente per 1d4 turni); bacchetta del freddo (15 cariche); mantello protettivo +2; 9.500 mo in gemme cucite in piccole tasche nascoste nel mantello.

Libro incantesimi

Livello 1: charme, dardo incantato, lettura del magico, mani brucianti, unto

Livello 2: buio nel raggio di 4,5 m, invisibilità, nube maleodorante

Livello 3: fulmine, protezione dal bene nel raggio di 3 m

Livello 4: neri tentacoli di Evard

Ibrahim Ul'Tabarzin, L'Orso Nero

Guerriero di 8° livello

CA: 10 For: 18/45%
Classe/Livello: G8 Int: 11
pf: 95 Sag: 9
Movimento: 12 Des: 11
Attacchi: 3/2 Cos: 18
Ferite: 1d10(+4) Car: 13
THAC0 (base): 11 (13)
Allineamento: Legale Neutrale

Equipaggiamento: scimitarra a 2 mani +1 (dietro il bar).

Note: Da quanto si è ritirato, Ibrahim, attraverso pazienti e diligenti sforzi di mantenere il suo feroce temperamento sotto controllo, è una persona piacevole e amichevole. Tuttavia, se una qualsiasi delle sue proprietà nella taverna viene rotto (come crockery, boccali, mobili, finestre, ecc.), Ibrahim diventa berserker e qualche volta uccide il colpevole. I testimoni giurano inevitabilmente e unanimi che il defunto on solo aveva provocato l'incidente, ma che meritava tale destino, se non peggio.

Ibrahim ha una specializzazione con la sua scimitarra, che chiama con affetto "Grande Blu" per via del suo leggero bagliore blu. Durante le risse colpisce di piatto. Il suo proverbio preferito è uno che ha inventato da solo: "C'è armatura o pelle così dura o così magica che nessuna arma sulla terra non può ferite, ma ancora non ne ho vista nessuna che questa Grande Blu on possa ferire!" Dopo 1d4 di round di combattimento, c'è il 50% di probabilità per round che egli perda il controllo e combatta per uccidere, a meno che non venga messo KO o neutralizzato in qualche modo.

Suleiman Ibn Daood

Ranger di 8° livello

CA: 10(2) For: 17
 Classe/Livello: R8 Int: 13
 pf: 55 Sag: 12
 Movimento: 12 Des: 15
 Attacchi: 3/2 Cos: 16
 Ferite: 1d8(+4) Car: 14
 THAC0 (base): 14 (10)
 Allineamento: Neutrale Buono

Equipaggiamento: *spada +3, cotta di maglia +2, scudo +1* (nascosti dietro il bancone).

Note: Suleiman tiene il suo equipaggiamento magico e il denaro (d% x 10 mo) in una cassetta di sicurezza con un simbolo del sonno che richiede 2 tiri salvezza. A Suleiman non piace l'attuale regime e i modi in cui Al'Farzikh usa le gloriose forze mamelucche per i suoi scopi.

Alia della Cithara

Bardo 5° livello

CA: 10 For: 12
 Classe/Livello: B5 Int: 12
 pf: 20 Sag: 13
 Movimento: 12 Des: 15
 Attacchi: 2 Cos: 11
 Ferite: 1d4(+1) Car: 17
 THAC0 (base): 18 (17)
 Allineamento: Neutrale
Incantesimi: 3/1

Equipaggiamento: *pugnale +1, tratta la sua cithara come una lira di costruzione, mantello elfico.*

Libro incantesimi

Livello 1: *banco di nebbia, charme, luce, sonno*

Livello 2: *alterare se stesso, levitazione, ragnatela*

Saddam Abdelchouia

Guerriero/ladro di 5°/5° livello

CA: 7 For: 17
 Classe/Livello: G5/L5 Int: 12
 pf: 38 Sag: 9
 Movimento: 10 Des: 15
 Attacchi: 3/2 Cos: 9
 Ferite: 1d4+1 (+5) Car: 9
 THAC0 (base): 16 (12)
 Allineamento: Neutrale

Abilità da ladro

ST 50%, SS 15%, S/RT 15%, MS 50%, NO 50%, SR 15%, SP 85%, LL 15%; colpire alle spalle x2.

Equipaggiamento: *martello da guerra +2 (specializzato), grembiule di cuoio +1* (trattato come armatura di cuoio).

Farouk Pasha, Gran Mufti di Khaibar

Guerriero di 7° livello

CA: 3 For: 15
 Classe/Livello: G7 Int: 11
 pf: 40 Sag: 12
 Movimento: 10 Des: 13
 Attacchi: 3/2 (2/1) Cos: 14
 Ferite: 1d8(+5) Car: 16
 THAC0 (base): 14 (10)
 Allineamento: Legale Buono

Equipaggiamento: *cotta di maglia +2, scudo grande, verga del dominio, yataghan +3* (specializzato).

Farouk è specializzato nello yataghan. La sua verga richiede una parola d'ordine del quale è in cerca nelle biblioteche da anni, ma in vano. Secoli fa, la verga apparteneva al Sultano Amhara. Fu trasmessa in segreto di nipote in nipote.

Oggetti Magici Vari

Gemma delle Idee

Questa misera gemma vale solo 10 mo. Quando viene pronunciata la parola d'ordine mentre la gemma viene tenuta in mano, la gemma ispira il suo possessore con un'idea eccellente (fornita dal DM), appropriata per la situazione da risolvere, come quale strada prendere, come uccidere un mostro, dove trovare indizi o cose simili. La gemma ha 1d4 usi, dopo di che si tramuta in polvere.

Olio Atemporale

Questo liquido viscido sembra essere un olio qualsiasi—perfino di natura velenosa. Quando applicato su qualsiasi materia che era in precedenza vivente (cuocio, foglie, carta, legno, carne morta, ecc.) permette alla sostanza di resistere al passare del tempo, ogni anno reale è come se fosse passato un giorno. La sostanza non si toglie mai, sebbene possa essere rimossa magicamente. L'oggetto così rivestito ottiene un bonus di +1 a qualsiasi tiro salvezza. C'è olio sufficiente in una fiasca per rivestire un cavallo, 8 umani o un'area/volume equivalente di qualche altro oggetto o sostanza consentita.

Pantofole per Calciare

Chi indossa queste pantofole magiche ha il potere di utilizzare i suoi piedi come armi attaccando 2 volte per round e, sebbene la sua THAC0 resti invariata, le pantofole permettono 2 attacchi speciali per round se chi le usa non sceglie altri metodi per attaccare. Il danno inflitto all'avversario calciando con queste pantofole è di 1d6 punti-ferita se è di taglia M o meno e di 1d4 se è di taglia più grande. L'incantamento delle pantofole infligge il doppio dei danni, ma l'effetto addizionale va registrato separatamente, perché questi danni vengono recuperati dopo 1 turno—come il danno da stordimento che svanisce col tempo. Per esempio, chi le indossa attacca un avversario di taglia G. Gli attacchi hanno successo e il danno inflitto è di 3 punti-ferita (più 3) e 4 punti (più 4). Dopo 10 round, l'avversario recupera 7 punti-ferita (3+4) in quanto gli effetti dei calci svaniscono. Se le pantofole sono indossate da un personaggio in grado di praticare arti marziali, il loro effetto è solamente l'aggiunta di un +1 ai tiri per colpire e ai danni.

Uovo della Ragione

Un uovo incantato in modo speciale di questo tipo è sempre rivestito da un *olio atemporale*. Sebbene molto vecchio e dal gusto piuttosto fetido, ogni uovo ha la possibilità di incrementare l'Intelligenza o la Saggezza di chi lo mangia. Tuttavia, un individuo che consumi un uovo della ragione deve prima superare un tiro salvezza contro Veleno—senza alcun bonus—per non essere avvelenato e ucciso dalla materia ingerita. Se ingerire l'uovo non si rivela fatale, c'è la possibilità che chi lo ha mangiato ottenga 1 punto di Intelligenza (60%) o di Saggezza (40%). La probabilità di successo dell'incantamento è uguale all'attuale punteggio di caratteristica di chi lo mangia, raddoppiato e sottratto da 100. Esempio: un uovo che aumenta

l'Intelligenza viene ingerito da un personaggio con un punteggio di Intelligenza di 17. La probabilità di successo dell'incantamento è di $100 - (17 \times 2) = 68\%$. I punteggi di 18 o superiori sono incrementati di solo 1/10 di punto alla volta (vedi MDM pag. 11 **Abilità e "Desiderio"**), cosicché un personaggio dovrà consumare 10 uova della ragione per portare il suo punteggio da 18 a 19. Le limitazioni razziali si applicano quando si determina di quanto il punteggio di abilità può essere incrementato. Se l'*olio atemporale* viene rimosso dall'uovo della ragione prima di essere consumato, l'uovo ha ancora la possibilità di avvelenare chi lo mangia, ma avrà perso la capacità di incrementare le abilità.

Artefatti

La Coppa e il Talismano di Al'Akbar

Questo paio di sacre reliquie furono date dal Gran Santone al suo più grade sacerdote in un giorno che seguì una terribile devastazione. Fu perso a causa di razziatori semiumani e in fine arrivò in possesso al Sultano Amhara, in quello che è ora il deserto Aririano, nel profondo sud. Temendo una grande invasione, il Sultano di Khaibar nascose gli artefatti in due differenti luoghi del suo palazzo, dove ora ancora rimangono invariati.

La *Coppa* è fatta di oro battuto, cesellato di filigrana d'argento e incastonato con 12 grandi gemme di electrum—valore 75.000 mo o più sul mercato dei gioielli. Non irradia magia (sebbene brilli permanentemente) e ha i poteri seguenti:

Potere benigno minore: *benedizione* a contatto, *cura ferite leggere* 7 volte a settimana.

Effetto maligno minore: un utente di allineamento non Buono perde 3d5 kg di peso ogni volta che il potere primario viene usato o per ogni 2 settimane in cui è in possesso della *Coppa*.

Quando il peso dell'utilizzatore raggiunge 1/10 del suo peso normale, l'utilizzatore si trasforma in una raggrinzita creatura non morta (vedi **Poteri maligni principali** del Talismano, di seguito).

Il Talismano è fatto di platino battuto e ha la forma di una stella a 8 punte con intarsi in oro e con una piccola gemma su ogni punta. La stella pende da una catena di oro e electrum con incastonate perle d'argento (8 gruppi di 3 perle ognuno). Il gioiello ha un valore di 10.000 mo o più. Il Talismano non irradia magia, ma ha i seguenti effetti:

Potere benigno principale: *cura malattie* a volontà, a contatto; *scaccia maledizioni* a contatto fino a 7 volte alla settimana.

Effetto maligno principale: un utilizzatore Malvagio invecchia di 3d10 anni ogni volta che il potere principale viene usato, trasformandolo in fine in uno zombi raggrinzito guardiano del Talismano. Vedi il MdG a pag. 24 per maggiori dettagli sull'invecchiamento.

Se un chierico, druido o paladino o ranger li possiedono entrambi, può riempire la coppa con acqua santa e immergervi il Talismano nel fluido per creare una pozione una volta alla settimana. Tira 1d20 sulla tabella di seguito per determinare il tipo di pozione.

1-5	guarigione
5-10	superguarigione
11-15	balsamo contro veleno
16-17	unguento cura malattie
18-19	unguento scaccia maledizioni
20	balsamo rianimare i morti

Quando i due oggetti sono insieme, il loro possessore ottiene i poteri/effetti seguenti:

Potere principale: *resurrezione* 7 volte a settimana per qualsiasi essere di allineamento Buono o Neutrale.

Effetto collaterale: quando gli oggetti sono mostrati assieme, tutte le creature intelligenti che vedono gli artefatti saranno colti da una cupidigia repressa. Gli esseri influenzati devono superare un tiro salvezza contro Incantesimi per non attaccare il possessore nel tentativo di rubarglieli. I PG e i PNG amici del possessore sono influenzati solo nel 25% dei casi; i loro seguaci e il possessore devono superare una prova di lealtà. Il fallimento in entrambi i casi rende necessario il tiro salvezza contro Incantesimi.

L'invecchiamento magico e la perdita di peso **non possono essere evitati o invertiti. Per maggiori dettagli sull'uso degli artefatti, vedi le regole del MDM a pag. 89.**

Babbuccia: comune pantofola in cuoio senza tacco
Baklava: tortino di mandorle e miele
Bakshhesh: corruzione
Baraka: buona fortuna, una benedizione
Barakala-Oufik: espressione locale per augurare buona fortuna.
Bazaar: grande mercato economico
Bey: ufficiale di alto rango al di sotto del Sultano
Bled: isolato deserto dell'entroterra
Califfo: condottiero politico e spirituale onorario
Caravanserraio: riparo di carovane nel deserto
Casbah: casa locale o città nel deserto
Chaksukak: stufato di verdure
Chechia: supporto da testa cilindrico fatto di panni
Cithara: strumento musicale a corde
Cuscus: piatto locale comune fatto di semola di grano bollito, montone e verdure.
Dhow: piccola imbarcazione a vela
Divan: sala da fumo o grande sofà
Djebel: montagna
Djellabah: lunga veste locale con cappuccio
Djinn: spirito del deserto (vedi Djinni nel MM)
Effendi: Signore, uomo di importanza o con educazione
Erg: grande deserto di sabbia
Fahmah: donna
Fellah: contadino
Fennec: piccola volpe del deserto
Fez: cappello a forma conica senza tese con nappa
Fonduk: locanda per mercanti.
Haik: ampio vestito indossato dalle donne locali
Halva: pasticcino di semi di sesamo sbriciolati e sciroppo di miele
Hamada: pianoro di roccia nel deserto
Hammam: comune bagno pubblico
Harem: zona nascosta occupata dalle mogli locali
Harissa: salsa calda servita col cuscus
Henna: tradizionale tinta rossa usata per dipingere le mani e i capelli delle donne locali
Houri: mistiche vergini in un paradiso
Iwan: grande apertura d'ingresso a un tempio
Jihad: guerra santa contro gli infedeli
Keffieh: lungo telo usato come copricapo
Khat: pianta le cui foglie contengono una droga che induce euforia
Khol: sostanza nera usata per scurire le palpebre
Kif: droga assunta fumando che causa uno stato di sognante tranquillità

Kif-kif: espressione per la stessa cosa
Kouglar: lama ricurva
Krak: fortezza nel deserto
Maboul: espressione locale per pazzo
Makhzen: corpo di cavalleria fornita dalle tribù del deserto al Sultano
Makroud: pasticcino fritto imbevuto in uno sciroppo di miele
Mamelucco: soldato schiavo d'élite
Marabout: sant'uomo
Medina: distretto vecchio e trasandata in una città locale; forse posto nel nordovest di Khaibar
Mehari: (plurale *mehara*) veloce dromedario
Merguez: salsa locale piccante
Minareto: alta torre stretta al di sopra di un tempio
Muezzin: sacerdote che richiama la gente alle preghiere dalla cima di un minareto
Mufti: capo della polizia (comandante dei mamelucchi in Khaibar, agli ordini del Bey)
Mujahedin: guerriero sacro in una Jihad
Narghile: lunga pipa per fumare
Oasi: piccola area verde nel deserto
Oued: fiume che attraversa il deserto
Pouf: piccola seduta senza schienale e senza braccioli
Qahwa: forte caffè scuro
Qa'id: capo di un smalah o di una tribù
Rahat-Lokoum: dolce di paste; al sapore di mandorle, rose o pistacchio
Raiya: uno straniero, ma seguace della vera fede
Roumi: un infedele della vera fede
Salaam: espressione locale per *benvenuto*
Rosa del deserto: concrezione di gesso gialla o rosa che si trova nei sebkah, che sembra una rosa
Saroual: lunghi pantaloni a sbuffo
Sebkah: secco acquitrino salato
Shish-Kebab: cubetti di manzo o agnello marinati grigliati con verdure in uno spiedo
Smalah: famiglia numerosa
Souk: mercato al coperto (vedi bazaar)
Sultano: re o sovrano locale
Sultana: moglie del Sultano o regina sovrana
Tchador: lungo velo che copre il viso di una donna
Yataghan: grande scimitarra con la m a doppio taglio
Zawiya: locanda annessa a un complesso religioso o una scuola
Ziggurat: grande torre che supporta un tempio

Nuovi Mostri: Disincantatore

CLIMA/TERRENO: Qualsiasi
FREQUENZA: Molto raro
ORGANIZZAZIONE: Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ: Qualsiasi
DIETA: Magia
INTELLIGENZA: Intelligente (8-10)
TESORO: Nessuno
ALLINEAMENTO: Neutrale

N. DI MOSTRI: 1-2
CA: 5
MOVIMENTO: 12
DADI-VITA: 5
THACO: 15
N. DI ATTACCHI: 1
FERITE PER ATTACCO: Nessuna
ATTACCHI SPECIALI: Risucchia magia
DIFESE SPECIALI: Colpito solo da armi magiche
RESIST. ALLA MAGIA: Nessuna
TAGLIA: G (alto 1,5 m al garrese)
MORALE: Campione (15-16)
VALORE PE: 650

Il disincantatore assomiglia a un cammello snello, con quattro zampe e una singola gobba posta al centro della schiena. La piccola testa della creatura è posta alla fine di un lungo collo flessibile. La bestia ha anche una proboscide molto flessibile, come quella di un elefante, che può arrivare fino a 1,5 metri di distanza. La creatura è di un pallido colore blu-elettrico. Quando il disincantatore muore, il suo corpo si rimpicciolisce fino a un piccolo grumo raggrinzito grigio.

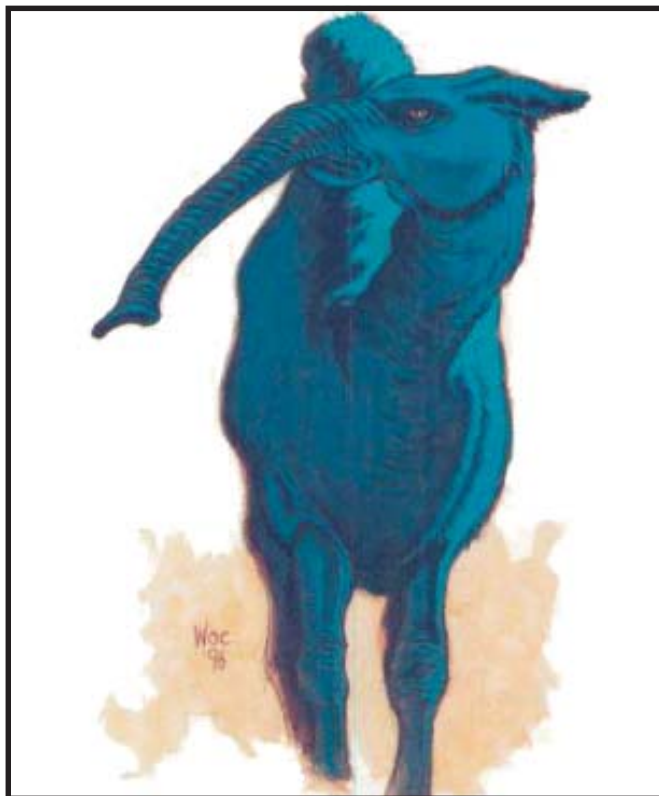
Gran parte di quanto riguarda il disincantatore è un mistero. Alcuni dei saggi più colti di Faerun speculano che il disincantatore fu creato secoli fa dai phaerimm, le sinistre creature che vivono sotto Anaurch, per combattere i loro nemici, come gli sharn o gli umani di Netheril.

Sebbene ragionevolmente intelligenti, i disincantatori raramente parlano con gli umani esseri correlati; i disincantatori hanno il proprio linguaggio e i saggi assumono che solo pochi si sono messi a imparare altre lingue, solitamente il Comune o l'Elfico.

Combattimento: Il disincantatore è una creatura relativamente pacifica, ma è un famelico mangiatore. Visto che il disincantatore si nutre di magia, assorbendo incantamento dagli oggetti o dagli effetti degli incantesimi, spesso diventa aggressivo quando si trova vicino a coloro che hanno oggetti magici—come gli avventurieri.

Il disincantatore può *individuare il magico* in un raggio di 36 metri, e solitamente muove verso qualsiasi incantamento che individua. È in grado di capire la relativa forza dell'incantamento e preferisce consumare l'oggetto più potente; per esempio, un disincantatore sceglierebbe di attaccare una *spada* +4 invece di uno *scudo* +2. Un disincantatore è anche sufficientemente intelligente per attaccare il bersaglio più facile, per esempio cercare di colpire uno scudo magico impugnato piuttosto che una bacchetta tenuta in uno zaino. Il naso della creatura, tuttavia, è molto agile e può colpire oggetti in posizioni molto difficili (come un pugnale magico nel fodero con solo l'elsa in vista).

Per colpire un oggetto magico, il disincantatore esegue un normale tiro per colpire. L'oggetto ha CA 10, modificata dai suoi "++" magici (se ce ne sono) e dal modificatore di Destrezza dell'individuo che lo trasporta (se esiste). Il DM dovrebbe modificare la CA anche per il riparo; per esempio, un oggetto parzialmente nascosto potrebbe ricevere un bonus alla CA da -2 a -4, mentre uno totalmente nascosto



potrebbe essere impossibile da colpire per il disincantatore. Queste penalità sono principalmente a discrezione del DM. Un oggetto colpito dalla proboscide del disincantatore viene risucchiato permanentemente delle sua magia. Sono abbastanza intelligenti da non assorbire l'energia di artefatti e altre magie di ordine superiore.

Un disincantatore può anche disincantare un effetto di incantesimo. Un effetto di un incantesimo stazionario è dissolto istantaneamente quando toccato dal naso del disincantatore; tali effetti di incantesimo hanno CA 10 e non danneggiano il disincantatore. Se attaccato da un incantesimo, il disincantatore ha la possibilità di intercettare l'incantesimo, se l'incantesimo ha effetti visibili. Tale incantesimo, come un *dardo incantato*, ha una CA base di 5. Un incantesimo con area d'effetto non può essere intercettato dal disincantatore, a meno che l'incantesimo sia diretto espressamente sulla creatura.

Un disincantatore può essere colpito solo da armi magiche. Queste armi non perdono il loro incantamento quando colpiscono la bestia; solo il naso della creatura risucchia la magia.

Habitat/Società: Il disincantatore lo si trova tipicamente a est di Anauroch, principalmente attorno al Mare delle Stelle Cadute. La creatura sembra avere una speciale affinità per l'area attorno a quella che una volta fu Sarbreen, il sito attuale di Scogliera del Corvo. I disincantatori ritornano in quell'area in gran numero ogni 150 anni o quasi; la prossima apparizione di massa dovrebbe accadere relativamente presto e già si è notato un incremento di esemplari in quella regione.

Le abitudini riproduttive del disincantatore sono sconosciute, sebbene molti credono che un disincantatore si divida in due creature di taglia intera dopo aver consumato sufficiente magia.

CLIMA/TERRENO: Paludi, sotterranei
FREQUENZA: Molto raro
ORGANIZZAZIONE: Solitario
CICLO DI ATTIVITA': Diurno
DIETA: Onnivoro
INTELLIGENZA: Semi Intell. (2-4)
TESORO: Q
ALLINEAMENTO: Neutrale

N. DI MOSTRI: 1
CA: 1
MOVIMENTO: 3, Nu 3
DADI-VITA: 4+3
THAC0: 17
N. DI ATTACCHI: 6+
FERITE PER ATTACCO: 1 (x6) + speciale
ATTACCHI SPECIALI: *Gorgoglio*, sputo, morso
DIFESE SPECIALI: Controllo del terreno
RESIST. ALLA MAGIA: Nessuna
TAGLIA: M (1,2 – 2,1 m)
MORALE: Èlite (13-14)
VALORE PE: 4 DV—975
 8 DV—2.000

La fauce gorgogliante è una forma di vita ameboide composta interamente da bocche e occhi. Con gli occhi e le bocche chiuse, sembra essere un grumo di terra, sorprendendo le creature che vi si imbattono. Il suo solo scopo è di mangiare qualsiasi cosa sia edibile e entro il suo raggio di azione, sia esso animale, vegetale o minerale.

Le fauci gorgoglianti si muovono strisciando, afferrando il terreno con diverse bocche e tirandosi avanti. Una fauce gorgogliante può muoversi più velocemente sui fluidi e i terreni viscosi, come il fango e le sabbie mobili, nuotando.

Combattimento: Il cervello della fauce gorgogliante è situato nella sua porzione centrale e il suo corpo gelatinoso rende difficile colpire questo punto, quindi ha una Classe d'Armatura relativamente bassa.

La fauce attacca in tre modi: *gorgogliando*, sputando e mordendo. Quando qualsiasi oggetto edibile viene individuato dalla fauce, essa comincia a gorgogliare incoerentemente, provocando confusione fra tutti coloro che si trovano in un raggio di 18 metri che falliscono un tiro salvezza contro Incantesimi. Ogni personaggio che fallisce deve tirare immediatamente 1d8 per determinare quale dei seguenti effetti accade. Con un risultato di 1, la vittima vaga inerme per 1 round; con un risultato di 2-5, la vittima rimane immobile, stordita per 1 round; con un risultato di 6-7, la vittima attacca la creatura vivente più vicina per 1 round; e con un risultato di 8, la vittima fugge impaurita per 2 round.

Lo sputo di una fauce gorgogliante brucia in un lampo luminoso se colpisce una superficie solida. Il lampo acceca i personaggi che lo guardano se falliscono un tiro salvezza contro Pietrificazione—la cecità dura 1d3 round. La fauce può tentare di mordere gli avversari accecati con un bonus di +2 al tiro per colpire. Le vittime accecate attaccano con penalità -4.

Una fauce attacca con 6 morsi per round. Ogni attacco che eccede il numero richiesto per colpire di 2 o più punti indica che la fauce si è attaccata alla vittima e risucchia un pf aggiuntivo per round. Quando 3 o più bocche si sono attaccate a una singola vittima, quel personaggio deve eseguire una prova di Destrezza ogni round per non scivolare e cadere. La fauce allora si sposta sopra la vittima mordendo con 12 bocche, ottenendo un bonus di +4 al tiro per colpire l'avversario a



terra. Una volta che ha fatto cadere una vittima, la fauce cerca di intrappolarne un'altra.

Se una vittima raggiunge 0 punti-ferita, è assorbita nella fauce, dandogli un'altra bocca e un paio di occhi, come anche un pf permanente, fino al massimo concesso dai suoi DV. Solo la carne vivente può essere assorbita in questo modo.

Una fauce liquefa il terreno e la pietra entro un raggio di 1,5 metri e controlla la consistenza del materiale, tramutandolo in viscide sabbie mobili. Ci vogliono 30 secondi per alterare la terra in sabbie mobili e un intero round per tramutare la pietra in terra.

Habitat/Società: Come le altre forme di vita ameboidi, le fauci gorgoglianti si riproducono per fissione asessuata. Quando una fauce ha assorbito sufficienti vittime per ottenere il massimo dei punti-ferita, si divide in due. Ogni fauce gorgogliante ha 4+3 DV (una ha 17 punti-ferita e l'altra ne ha 18). La fauce si ritira in qualche piccolo e buio anfratto prima che cominci il processo che dura 4 ore. Quando le due nuove fauci si riprendono dal processo di divisione (che impiega 7+3d12 turni), ognuna va in cerca del proprio nuovo territorio.

Le fauci gorgoglianti evitano il territorio reciproco e perfino il contatto fisico con un'altra. Si crede che portare due fauci a contatto fisico le forzi a unirsi assieme, creando una creatura più grande con il doppio della dimensione, DV e un numero di attacchi, ma metà del già lento Fattore Movimento. Questa grande bestia esaurisce così velocemente il territorio che generalmente muore di fame appena le prede diventano scarse.

Ecologia: Le fauci gorgoglianti sono creature innaturali, solitamente create da un qualche insana stregoneria e tenute come guardiani da maghi o culti osceni. Sebbene possano sopravvivere nell'ambiente selvaggio, sono più coprofagi che cacciatori e raramente di stabiliscono riproducendosi se non in paludi molto estese.

Nuovi Mostri: Hollyfante

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi Piano Superiore
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Erbivoro
INTELLIGENZA:	Geniale (17-18)
TESORO:	Accidentale
ALLINEAMENTO:	Neutrale Buono

N. DI MOSTRI:	1 (1-3)
CA:	-4
MOVIMENTO:	9, Vo 36 (B)
DADI-VITA:	6+6
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	1d3/1d3
ATTACCHI SPECIALI:	Tromba, poteri psionici
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	60%
TAGLIA:	P (lungo 60 cm)
MORALE:	Risoluto (11-12)
VALORE PE:	9.000

Cosa, quel piccolo spacccone? Mi stai pelando! Santo cielo, potrei distruggerlo con un artiglio e un occhio. Visto? Aww, non è carino? Sta per strombettarm — urkh!!

—Ultima parole del barbazzu Prendisangue

Gli hollyfanti sono servitori delle potenze del bene, incontrati nei Piani Superiori. Sono i messaggeri e aiutanti dei vari panteoni buoni, fungendo da corrieri o consiglieri per i mortali sui quali le potenze hanno interesse, oppure lavorano come assistenti a delegati più potenti.

Un hollyfante ha l'aspetto di un piccolo e dorato elefante peloso lungo solo 60 cm, con un paio di splendidi ali bianche che fuoriescono dalla schiena. La sua pelliccia brilla e balugina e i suoi occhi danzano in un arcobaleno di colori. Alcuni saggi speculano che gli hollyfanti sono veramente degli spiriti o manifestazioni di qualche tipo, in quanto la natura non avrebbe mai dato vita a una creatura dall'aspetto così sciocco. Gli hollyfanti sembrano offendersi profondamente per questo punto di vista e si stanno dando da fare per dare una lezione a chi parla.

Gli avventurieri potrebbero incorrere in un hollyfante in un qualsiasi momento in cui si trovano fra gli affari di una potenza buona. Gli hollyfanti amano tenere d'occhio gli eroi mortali facendo il lavoro del loro patrono. Gli hollyfanti possono anche essere incontrati in transito nei Piani Astrale o Etereo, in quanto i loro compiti comprendono viaggi nel Piano Materiale. Naturalmente, qualsiasi viaggio nei Piani Superiori è facile che finisca con un incontro con un hollyfante nella sua dimora.

Combattimento: Gli hollyfanti individuano il male automaticamente entro un raggio di 20 metri e si tiene ben alla larga per evitare combattimenti con creature di allineamento Neutrale o Buono. Le creature malvagie sono interamente un'altra questione; un hollyfante cercherà i modi per assalire o



fermare una creatura malvagia a meno che la sua missione non sia così pressante da non poter perdere tempo. Se il malvagio è troppo potente per l'hollyfante, cercherà di avvertire creature buone potenti della presenza del malvagio presenza o si sforzerà di ritardare o depistare il suo nemico.

Nel confronto fisico, è in svantaggio. Colpisce con delle piccole zanne infliggendo solo 1d3 punti-ferita ognuna. Anche se gli hollyfanti posseggono capacità minime di combattimento fisico, posseggono un certo numero di poteri magici con il quale difendersi. Un hollyfante può strombettare 3 volte al giorno, scegliendo da 1 a 3 effetti: un effetto simile a quello del corno distruttore; un richiamo che funziona in modo simile ai tamburi assordanti in un'area a forma di cono lunga 21 metri e largo 9 metri alla base; o una doccia a forma di ventaglio di scintille di sole lungo 15 metri e largo 6 metri. Le scintille di sole sono dei mote di energia positiva che infliggono 8d6+8 di danno a demoni, non morti e altre creature di malvagità soprannaturale. (Il danno è dimezzato con un tiro salvezza contro Soffio eseguito con successo.)

Oltre alla strombettata e al richiamo, l'hollyfante può usare i seguenti poteri simili a incantesimi, a volontà: *benedizione*, *cura ferite gravi* (2 volte al giorno), *luce*, *protezione dal male* (2 volte al giorno) e *teletrasporto senza errori*. Una volta al giorno può evocare *colonna di fuoco*, *guarigione*, *rianimare i morti* e *bandire*. Lancia gli incantesimi come se fosse del 16° livello.

Le zanne magiche dell'hollyfante lo proteggono dalle malattie e dai veleni. La sua pelliccia luminosa funziona come una *sfera di invulnerabilità*, e può essere colpito solo da armi magiche +1 o più. Gli hollyfanti possono tentare di aprire un cancello con il 50% di probabilità di successo; c'è il 70% di

probabilità che risponda un altro hollyfante e il 30% che si mostri un deva appropriato (un deva astrale per un hollyfante nei Piani Esterni, un deva monadico per quelli nei Piani Interni, o un deva movanico per un hollyfante nel Piano Materiale.)

Abilità Psioniche

Livello	Dis/Sci/Dot	Attacchi/Difese	Fatt.-Pot.	PPP
6	2/3/8	FE CP IM/Tutti	14	120

Gli hollyfanti hanno i seguenti poteri psionici:

- Chiaroscienza — Scienze: precognizione, visione dell'aura. Dottrine: conoscere i luoghi, conoscere le direzioni, individuazione degli spiriti, percezione dei veleni, senso del pericolo.
- Telepatia — Scienze: collegamento mentale. Dottrine: ESP, invisibilità, penetrazione dell'identità, suggestione post-ipnotica.

Habitat/Società: Gli hollyfanti si incontrano da soli normalmente, in quanto spesso stanno eseguendo un compito per una qualche potenza. Nel loro paino nativo, possono essere incontrati occasionalmente in gruppi da 1 a 3 individui. Gli hollyfanti vivono in tutti i piani Buoni, ma sono specificamente comuni in Bytopia, le Terre Bestiali e Mount Celestia.

Come delegati di potenze buone, agli hollyfanti spesso vengono assegnate missioni che li portano a contatto con i mortali avventurieri e eroi. In queste situazioni gli hollyfanti agiscono come consiglieri e aiutano i loro protetti aiutandoli a sconfiggere il male stesso invece di farlo per loro.

Gli hollyfanti hanno un senso sorprendentemente forte del dispetto e amano gli scherzi. Alcuni rossi acuti arguiscono che qualsiasi cosa assomigli a un hollyfante non dovrebbe essere preso troppo seriamente e gli hollyfanti solitamente non lo fanno. (I dritti hanno imparato a ricordare che la definizione dell'umore di un hollyfante non include gli scherzi riguardo le loro origini.)

Ecologia: È piuttosto chiaro che gli hollyfanti sono creature non naturali. Sono altamente magici e non hanno necessità né di dormire né di mangiare, sebbene lo facciano per far sentire più a loro agio coloro con cui sono. Quando vedono grandi foreste, gli hollyfanti preferiscono noci, bacche e giovani virgulti.

Se rimosse, una zanna di hollyfante può essere trasformata in polvere magica che trasforma l'acqua o il vino in un elisir di salute. Naturalmente, gli hollyfanti hanno una bassa considerazione per quegli spacconi che li cacciano per le loro zanne.

CLIMA/TERRENO:	Clima temperato
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Fortuna
INTELLIGENZA:	Poco Intell. (5-7)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	1
CA:	7
MOVIMENTO:	15
DADI-VITA:	4
THAC0:	17
N. DI ATTACCHI:	Nessuno
FERITE PER ATTACCO:	Nessuno
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	Mi (lungo 60 cm)
MORALE:	Normale (8-10)
VALORE PE:	270

La forma ingannevole del mangia fortuna è quella di un gatto dal pelo dorato. Lo si può trovare quasi ovunque, spesso in agguato in una nicchia nascosta, sorprendendo con 1-4 su 1d10. Fa le fusa quando avvicinato, forzando tutte le creature entro 9 metri a un tiro salvezza contro Incantesimi per non restare attratti dalla bestia. Le creature attratte da esso vorranno prenderlo con loro, disarmate; esso lo permette sempre e rimane con la vittima (o vittime) per 1d4+1 ore, facendo le fusa tutto il tempo. L'aura emanata dal mangia fortuna è tale che tutte le creature entro il raggio delle sue fusa subiscono un 10% (-2) di penalità su tutti i tiri salvezza, danni e tiri per colpire. Il fallimento del tiro salvezza non ha effetto, ma nota che tutti coloro entro il raggio delle fusa devono eseguire un tiro salvezza ogni round fino a che non vengono attratti.

Il mangia sfortuna si ciba in qualche modo della fortuna perduta, diventando sazio solo dopo il trascorrere del tempo indicato in precedenza (1d4+1 ore). Se la creatura non ha cibo per più di 3 turni (i.e. se non vengono fatti tiri entro 30 minuti), il mangia fortuna altera le sue fusa leggermente, spingendo i suoi benefattori a attaccare la prima creatura che incontrano. Se passano altri 3 turni senza cibo, l'aura viene alterata nuovamente, spingendo i suoi benefattori ad attaccarsi fra di loro per 10 round o fino all'occorrere della morte. Tuttavia, questa misura estrema nega l'incantamento e il mangia fortuna sgattaiola via sempre inosservato vicino ai confini di tale scontro. Altrimenti la creatura se ne va via in fretta quando sazia, sempre facendo le fusa. Le creature attratte in precedenza gli permetteranno di andare, difendendolo se necessario, riprenderanno i loro sensi 1d6 turni dopo.

Nuovi Mostri: Uomo Sabbia

CLIMA/TERRENO:	Deserto/subtropicale, tropicale
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Famiglia
CICLO DI ATTIVITÀ:	Notturno
DIETA:	Minerali
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	A, Q
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio
N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	3
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	4
THAC0:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	Nessuno
ATTACCHI SPECIALI:	Sonno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	20%
TAGLIA:	M (alto 1,5-1,8 m)
MORALE:	Elite (13-14)
VALORE PE:	975

Il suo nome lo descrive esattamente: è un bipede umanoide fatto interamente di sabbia, mantenuto insieme da magica coesione. Gli uomini sabbia sono creature del Piano Elementale della Terra, ma nel Piano Materiale Primario servono come rapitori di schiavi per i dao. La loro abilità di catturare i nemici illesi li rende particolarmente utili in questo ruolo.

Apparentemente gli uomini sabbia comunicano fra loro telepaticamente, ma non usano un linguaggio—infatti, non parlano affatto—e sembra che solo i dao siano in grado di capire ciò che pensano. Ciononostante gli uomini sabbia possono capire ciò che altre creature stanno dicendo (o forse pensando).

Combattimento: Gli uomini sabbia preferiscono combattere tramite imboscata oppure durante la notte, quando possono fuggire dagli incontri che si mettono male nei loro confronti. Qualsiasi creatura o mostro che arrivi a 6 metri da un uomo sabbia deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non cadere addormentato, indipendentemente dal livello di esperienza. (Gli sono comunque immuni al 90% a questo effetto). Coloro che riescono a restare svegli devono ripetere il tiro-salvezza ogni volta che toccano un uomo sabbia o vengono toccati da esso (un tiro per colpire con un'arma contro un uomo sabbia non costituisce un tocco).

Quando un uomo sabbia mette a dormire una vittima, non intraprende altre azioni ostili contro di essa, lasciandolo lì mentre gli uomini sabbia e il dao portano la vittima al mercato degli schiavi, oppure mentre gli addormentati vengono semplicemente espulsi dal loro territorio.

Le vittime restano addormentate per 3 interi turni indipendentemente dal rumore, il movimento o la magia applicata su di loro. Inoltre, c'è il 10% di probabilità cumulativo per ogni turno che un dormiente si svegli per conto proprio, e il 95% di probabilità per round che si svegli se disturbato violentemente. Le creature attaccate mentre sono addormentate sono colpite automaticamente e subiscono il danno massimo per ogni singolo round di attacco, ma dopo questo potranno rispondere normalmente.

Gli uomini sabbia hanno l'abilità naturale di *protezione dai proiettili normali*. I proiettili che colpiscono l'uomo sabbia, semplicemente vi passano attraverso e cadono sul terreno.

Quando un uomo sabbia viene distrutto, si sgretola immediatamente in un cumulo di polvere.



Habitat/Società: Gli uomini sabbia attaccano gli umani automaticamente e non mai hanno bisogno di controllare il morale. Gli uomini sabbia odiano gli umani perché i maghi umani e semiumani spesso li abbondonano per usare le loro spoglie come ingredienti magici. Questo è il motivo per il quale gli uomini sabbia vanno in cerca di schiavi umani e semiumani per i loro padroni dao—per vendetta.

Ecologia: Gli uomini sabbia sono spesso schiavi dei dao. Gli viene concessa di ottenere la libertà portando come propri rimpiazzati degli schiavi da dare ai nobili dao. I dao hanno imparato a legare a loro gli uomini sabbia mediante l'uso di amuleti magici; ciò assicura che gli uomini sabbia inviati nel Piano Materiale Primario in cerca di schiavi non fuggano. Gli uomini sabbia odiano ferocemente il proprio padrone, ma odiano gli umani perfino di più, perché li considerano deboli. Despise qualsiasi creatura che sono in grado di addormentare, e temono qualsiasi creatura immune ai loro poteri.

Pare che gli uomini sabbia non richiedano né cibo né acqua, e eccellono nel sopravvivere nel più arso dei deserti o nelle miniere. Prendono ciò che gli serve per sostenersi dalla pietra, la sabbia e la polvere e possono restare senza cibo se sono tenuti in luoghi solo con aria per un lungo periodo di tempo.

La polvere che si forma alla distruzione di un uomo sabbia può essere usata per creare pozioni quali *pozione dei sogni* e *sabbia vera*. Se usati come componenti materiali per l'incantesimo *sonno*, l'incantesimo ha effetto sul doppio numero di livelli o dadi-via. La polvere di un uomo sabbia è sufficiente per una sola pozione oppure due incantesimi.

Kerrin

Umano, Chierico di 9° livello

CA:	-1	For: 15
pf:	45	Int: 9
N° Attacchi:	1	Sag: 16
Ferite:	1d6+1	Des: 15
THAC0 base:	16	Cos: 11
Allineamento:	LB	Car: 14

Equipaggiamento: cotta di maglia +2, scudo +2, mazza della distruzione, 3 fiale di acqua santa, una fiala di elisir di salute, pozione di superguarigione, pergamena con incantesimo resurrezione



Daffyd

CA:	4	For: 13
pf:	70	Int: 9
N° Attacchi:	1	Sag: 17
Ferite:	1d6	Des: 15
THAC0 base:	14	Cos: 13
Allineamento:	N	Car: 16

Equipaggiamento: fionda, armatura di cuoio, scudo di legno, anello di protezione +2, bastone dei boschi +3 (20 cariche), pigmenti meravigliosi di Nolzur (un vasetto e pennello), comoda tasca, cucchiaio di Murlynd



Capitano Thumparr

Umano, Guerriero di 9° livello

CA:	-2	For: 14*
pf:	77	Int: 11
N° Attacchi:	2	Sag: 10
Ferite:	1d8/2d4(+11)	Des: 14
THAC0 base:	12 (6)	Cos: 16
Allineamento:	NB	Car: 11

Equipaggiamento: (*) cintura della forza da gigante delle colline (19, +3/+7), cotta di maglia +3, scudo +3, spada bastarda +2 (spec.), pozione di superguarigione



Rieder der Ritter

Umano, Paladino di 10° livello

CA:	0	For: 16
pf:	82	Int: 9
N° Attacchi:	3/2	Sag: 14
Ferite:	1d8	Des: 15
THAC0 base:	11	Cos: 17
Allineamento:	LB	Car: 18

Equipaggiamento: corazza di piastre +1, scudo +1, spada +3 del gelo, pietra magnetizzata ellissoide lavanda e verde (assorbe 15 livelli di incantesimi, fino all'8° livello, prima di bruciare), anello dell'intermittenza, 4 biglie di forza



Personaggi Pregenerati

Note: Il padre di Daffyd era un umano esperto di magia che concentrò i suoi studi sui modi di aiutare piante, alberi e le creature silvane che abbondavano nella foresta dove abitava, così non fu così sorprendente che l'adorabile giovane elfa dei boschi Katrin trovò il gentiluomo affascinante. Di fatto, il loro matrimonio fu ben visto dall'intera comunità elfica e il figlio Daffyd fu accettato diventando amico di tutti. Gli studi druidici di Daffyd e l'amore per la natura non lo resero cieco nei confronti della dura realtà della vita; umani e semiumani sono razze di predatori, dopo tutto. La caccia per sport piuttosto che per cibo gli fa rabbia e diversi di coloro che hanno scelto di ignorare i suoi avvertimenti hanno avuto modo di ricordare a lungo la loro impudenza. Sente che i mostri creati mediante mezzi magici alterano l'equilibrio della natura più di qualsiasi altra cosa, sono perciò i suoi nemici giurati.

Note: Kerrin aveva 10 anni quando vide la sua famiglia perire quando una banda di orchetti e un uomo malvagio distrussero il loro villaggio. Kerrin e una manciata di altri fuggirono ai razziatori perché si trovavano al fiume a raccogliere acqua quando avvenne l'attacco. Incredibilmente, il piccolo tempio Legale Buono fu il solo edificio a restare intatto durante l'incursione., sebbene la chierica soccombette alle ferite subite qualche giorno dopo. Kerrin fu impressionata dalla forza spirituale di questa anziana sacerdotessa e le giurò di prendere la strada clericale dopo la sua dipartita. Anni di studio e di battaglie la hanno resa un formidabile nemico del male che ha giurato di distruggere, sebbene sia egualmente compassionevole nel curare gli ammalati e i feriti. Kerrin sente che i mostri non siano in grado di andare contro la natura malvagia che è in loro, ma prova un odio rabbioso verso gli esseri che sono malvagi per scelta—specialmente gli umani malvagi.

Note: La devozione a paladino di Rieder proviene da una profonda convinzione che il mondo e qualsiasi cosa in esso siano buone, se solo guardi osservi in modo sufficientemente profondo. Ammette prontamente che con alcuni ha dovuto guardare molto profondamente, e che quando non riesce a trovare una buona qualità sente che semplicemente sia un fallimento da parte sua piuttosto che ammettere che il soggetto possa essere irrimediabilmente malvagio. Quando si trova di fronte a violenta cattiveria, entra in battaglia con gioia, conscio che quando abbatte un avversario quella piccola scintilla di buono manderà la sua anima a raccogliere comunque la ricompensa del paradiso. Sebbene molti dei compagni trovino la filosofia di Rieder un po' naïf e lo ascoltino con divertita curiosità, il giovane zelota è un compagno fidato e il suo ottimismo può illuminare le peggiori situazioni.

Note: Thumparr ha una doppia specializzazione con la sua spada bastarda. Thumparr fu un veterano per diversi motivi e in vari eserciti, arrivando al grado di capitano principalmente per la sua testardaggine e l'innato senso organizzativo; sopravvisse a qualche battaglia solo perché non sapeva di essere stato sconfitto. Dopo le guerre, alcuni suoi compagni gli chiesero di unirsi a una spedizione per recuperare un tesoro da un castello (probabilmente) devastato durante la guerra e abbandonato. Riuscì a salvarsi la vita a malapena e pochissimo oro e continuò la strada da avventuriero solo perché non sapeva cos'altro fare. Thumparr si aspetta di essere sempre il primo del gruppo a prendersi i danni, anche se in un'imboscata viene lanciata solo una freccia; non gli piace, ma se lo aspetta. Non ama gli esperti di magia e di getta in lunghe diatribe riguardo "Delkus Voglio-di-più", ma ha lavorato con Orazio in passato e lo tollera. Insiste che ogni personaggio si prenda il suo fardello, facendo ciò che ci si aspetta dalla propria classe.

Kheithfan

Mezzelfo, Ranger di 10° livello

CA:	0	For:	15
pf:	58	Int:	15
N° Attacchi:	3/2	Sag:	15
Ferite:	1d10(+3)	Des:	16
THAC0 base:	11 (8)	Cos:	16
Allineamento:	CB	Car:	13

Equipaggiamento: bracciali difensivi CA 2, spadone a 2 mani +3, mantello degli elfi, anello libertà d'azione, non indossa armatura



Orazio il Profondo

Umano, Esperti di magia di 12° livello

CA:	2	For:	10
pf:	29	Int:	18
N° Attacchi:	1	Sag:	8
Ferite:	1d4	Des:	17
THAC0 base:	16	Cos:	13
Allineamento:	LN	Car:	14

Equipaggiamento: tunica dell'arcimago, pugnale +3, amuleto di protezione dell'anima, boccale alchemico, bacchetta delle meraviglie (6 cariche), anello caduta morbida, zainetto pratico di Heward, guanti antiproiettile



Tarik El-Fissa

Elfo, Ladro di 10° livello

CA:	3	For:	10
pf:	35	Int:	13
N° Attacchi:	1	Sag:	14
Ferite:	1d8(+2)	Des:	19
THAC0 base:	16 (14)	Cos:	12
Allineamento:	NB	Car:	14

Abilità da ladro

ST 100%, SS 82%, S/RT 75%, MS 98%, NO 88%, SR 35%, SP 99%, LL 50%; colpire alle spalle x4.

Equipaggiamento: armatura di cuoio +1, stivali molleggiati, spada +2, cintura dalle molte tasche



Cho-Ji

Mistico di 11° livello

CA:	2	For:	15
pf:	31	Int:	12
N° Attacchi:	2	Sag:	15
Ferite:	3d4+1	Des:	17
THAC0 base:	14	Cos:	15
Allineamento:	LB	Car:	12

Equipaggiamento: olio di eternità, scarabeo dei nemici infuriati, medaglione dell'ESP, corda di salita, amuleto contro non morti (6° livello), pantofole per calciare, bastone da combattimento +3



Note: Orazio, autonominatosi “Il Profondo”, in passato ha avuto altri appellativi. Piuttosto intelligente, si aspettava di eccellere su tutti gli altri apprendisti e fu sorpreso quando il suo sognare a occhi aperti non lo fece restare indietro con gli studi. Tuttavia, suo mentore esasperato continuò a spronare il suo allievo, e alla fine divenne un bravo adepto in questa mistica arte. In un paio di recenti avventure fece male i calcoli del volume di una palla di fuoco (la matematica non è mai stata il suo forte) e i suoi compagni furono irritati con lui. Da quando ha acquisito la *bacchetta delle meraviglie* gli piace usarla in situazioni dove non gli viene in mente cosa altro fare, e gli altri avventurieri nel gruppo sono meno che contenti quando Orazio la estrae (infondo, pensa che la casualità sia meravigliosa e prenda i nemici in contropiede; “Non posso prepararsi se non sanno cosa sta per succedere!”).

Libro degli incantesimi

Livello 1: cancellazione, charme, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, lettura del magico, mani brucianti, movimenti da ragno, scudo, unto

Livello 2: corda magica, individuazione dell’invisibile, legare, nube maleodorante, ragnatela, sfera infuocata, tasche profonde, timore

Livello 3: blocca persona, freccia di fuoco, intermittenza, lentezza, lingue, palla di fuoco, velocità, volare, restringere

Livello 4: goffaggine, occhio dello stregone, paura, scavare, specchio magico

Livello 5: espulsione, fabbricazione, mura di pietra, nube assassina, teletrasporto, repulsione

Livello 6: connessione, conoscere leggende, sguardo assassino

Note: Cho-Ji divenne orfano nel suo villaggio fra le montagne, lontano a nordest, quando i suoi genitori furono uccidi da uno yeti; così all’età di sei anni fu dato al vicino monastero Legale Buono. Il kem-po, o Venerato Maestro dei Mistici, gli diede il soprannome di “uccello delle nevi”, per ragione che non ha mai rivelato. Cho-Ji divenne un adepto, imparando le vie delle arti marziali tanto facilmente quanto imparò la disciplina mentale e filosofica. Dopo essere stato inviato nel mondo esterno in un’avventura per recuperare un oggetto religioso rubato, Cho-Ji percepì che la vita monastica non era più per lui; il kem-po gli diede la sua licenza, incaricandolo di diffondere la parola attraverso l’esempio e la dedizione. Cho-Ji ha uno stile di vita esemplare, sebbene i suoi compagni di viaggio siano più spesso mistificati piuttosto che illuminati dalla mole di parabole e saggi proverbi.

Note: Sebbene lontanamente imparentato con la linea reale del Signor Ranger, Kheithfan ha sempre preferito l’avventura alla vita sicura e noiosa della corte. Sembra che ci siano sempre delle malvagie bande di orchetti nei pressi o un uomo malvagio che imponga la sua volontà sugli altri, oppure giganti che rubano bestiame dagli allevatori; ci sono moltissimi doveri da compiere! Quando non ci sono minacce da parte del male, ci sono sempre nuove montagne da scalare e foreste da vedere; incontri con gli elfi silvani attorno al fuoco; oppure storie da scambiare con viaggiatori nelle locande. È stato in molti luoghi e fatto molte cose e gli piace raccontarlo agli avventurieri. Ha avuto la sua parte di tempi duri in battaglia ed è piacevolmente sorpreso quando un primo colpo subito da un nemico non lo storpia, paralizza o avvelena. Sebbene preferisca lavorare da solo, Kheithfan comprende che la missione è certamente più grande per qualsiasi persona singola e che gli altri hanno il potenziale per dare un contributo di valore.

Libro degli incantesimi

Livello 1: allarme, armatura, destriero, lettura del magico, scherno

Note: El-Fissa è un elfo del deserto, molto simile agli elfi silvani in tutti gli aspetti, ma la sua pelle è più cura e i capelli neri. Il suo passato gli permette di comprendere molte lingue parlate nei regni del deserto, come anche trovare fonti d’acqua (10% al giorno) lontano dalle oasi.

Da bambino era famoso per la sua destrezza e agilità. Poteva salire sulle dune di sabbia più velocemente di qualsiasi altro che gli anziani potessero ricordare, e il suo modo acrobatico di montare e smontare a cavallo dei cavalli purosangue mettevano il sorriso a coloro che lo osservavano. Sebbene addestrato come interprete delle leggi, il suo talento fu notato e venne assoldato da un visir locale come esattore di tasse. Scoraggiato dal rancore con il quale veniva accolto, El-Fissa abbandonò il suo lavoro per una vita più onesta (ai suoi occhi) di ladro mercenario. El-Fissa ha dei principi e ruba solo da coloro che possono permettersi la perdita, così questo limita le sue scelte, in qualche modo. Arrotonda le sue entrate come “giocoliere di strada”, camminando su corde tese e fare il giocoliere con i pugnali in cambio di denaro da coloro che assistono alle sue esibizioni, il che gli permette di osservare molto traffico pedonale e decidere la sua “preda” (le vittime dei suoi furti). Non ruba dai compagni di avventura, ma sente che qualsiasi tesoro che possano trovare non sia ancora legalmente reclamato e che quindi appartenga al primo che lo trova; questo fa sì che spesso si “dimentichi” di avvertire gli altri di parte del tesoro che scopre e così tale tesoro trovi la strada per le sue borse.



Il Giorno di Al'Akbar

di Allen Hammack

Traduzione: Stefano Mattioli

La terra di Arir—una volta un pacifico paese desertico, punteggiato di oasi, brulicante di carovane—cadde in mano degli infedeli. Il sovrano, il caro amato Sultano Amhara, fu ucciso nella battaglia per l'acapitale di Khaibar. Lascio dietro di sé uno dei più grandi tesori mai accumulati—gioielli e monete, più di quanto chiunque abbia mai potuto vedere—e inoltre, la Coppa e il Talismano di Al'Akbar.

La peste si diffonde nella vostra terra. I sant'uomini dicono che se solo avessero il Talismano potrebbero creare una cura per questa terribile malattia. Molti avventurieri hanno tentato e fallito nel trovare la Coppa e il Talismano. Ora è il vostro turno. Trovate questi tesori e salvate il vostro popolo!

Il viaggio è eccitante, ma pericoloso. Non fatevi distrarre dall'esotico panorama e dai suoni, né dallo strano cibo. Dovete evitare di essere scoperti da Al'Farzikh e i suoi briganti, quando vi infiltrate nel palazzo. State all'erta—quel che più bello appare potrebbe risultare il più mortale e quel che appare inutile potrebbe essere inestimabile.



Questa avventura è progettata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2^a Edizione. Sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* ed il *Manuale dei Mostri*. Fa parte della serie di avventure Dungeon Crawl.

©1986 TSR, Inc. Tutti i Diritti Riservati

