

Advanced Dungeons & Dragons

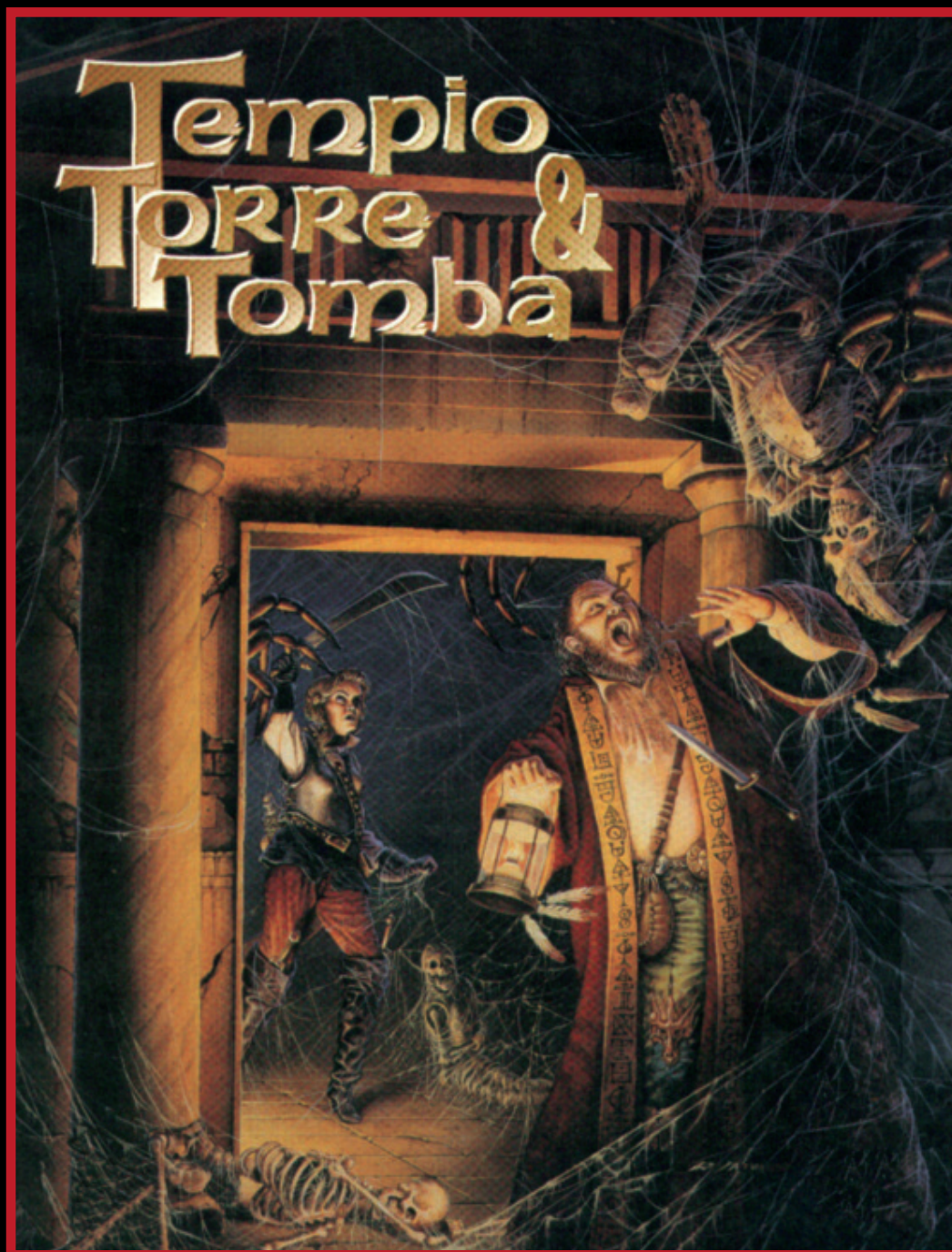
EDIZIONE ITALIANA



Tempio, Torre e Tomba

di Laura Craig e Steve Winter

Traduzione: Stefano Mattioli



Tempio, Torre e Tomba

Introduzione	2
Il Tempio di Amnissos	4
La Torre del Signore della Notte Eterna	13
La Tomba del Senza Volto	23
Nuovi Mostri: Salma Incompleta	34

Crediti

Progetto di *Tempio*: Steve Winter
Progetto di *Torre e Tomba*: Laura Craig
Editoria: Allison Kassieur
Illustrazioni di copertina: Paul Jaquays
Illustrazione interna: Ken Frank
Cartografia: David C. Sutherland III
Tipografia: Angelika Lokotz
Traduzione: Stefano Mattioli

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

Tempio, Torre e Tomba è un modulo d'avventura in tre parti progettato per 4-8 personaggi di livello compreso fra il 7° e il 12°. Ogni avventura è legata alle altre da una storia di contorno, ma possono essere giocate anche separatamente con qualche piccola modifica.

Fai attenzione: Queste avventure sono mortali. I giocatori necessitano di abilità considerevole per guidare i propri personaggi in modo sicuro attraverso le trappole e gli orrori che li attendono e dovrebbero essere consci che in queste avventure i PG potrebbero morire a meno che non siano molto attenti o molto fortunati.

Le avventure si adattano meglio a campagne in cui gli oggetti magici sono rari. Per il resto, possono essere ambientate in qualsiasi mondo campagna, sia che sia propria o che sia una delle campagne delle ambientazioni della TSR come FORGOTTEN REALMS®, GREYHAWK® o DRAGONLANCE®.

Al Servizio dell'Autarca

Tempio, Torre e Tomba può essere ambientata in qualsiasi territorio sull'orlo del caos o di una guerra. L'Autarca sta disperatamente tentando di proteggere il suo regno e ha incaricato il suo mago-sacerdote (visir) di cercare della magia che lo possa aiutare. Hanno individuato tre antichi e potenti oggetti magici: l'*Hesper* (una sfera di cristallo che è anche una gemma della visione), il Fascio (un fascio inseparabile composto da una verga della potenza, una verga del passaggio e una verga del terrore) e l'*Annulus* (un elmo della telepatia che funziona anche come elmo di comprensione dei linguaggi e lettura del magico). Ma il suo consigliere dice che questi oggetti sono custoditi da forze malvage straordinariamente pericolose. L'Autarca, conscio che potrebbe mandare molti dei suoi incontro a morte certa, prega il visir di trovare discretamente dei eroi volenterosi di recuperare gli oggetti.

I PG possono venire a conoscenza di questo lavoro in molti modi diversi: Sentono una diceria e vanno a controllare, vengono contattati dal visir che è venuto a conoscenza delle loro imprese, oppure sono invitati in maniera regale. In qualsiasi caso, dovrebbero finire per presentarsi volontariamente al palazzo dell'Autarca, dove vengono accolti dal visir che li conduce in un lussureggiante giardino.

Felci e cycad torreggiano sopra le vostre teste. Uccelli esotici e creature fatate imprigionate cantano in armonia mentre enormi fiori con facce attorniate da petali si girano e vi guardano passare. Vicino rumoreggia una fontana di mercurio argenteo, la vostra guida si ferma e si gira.

Il Visir spiega che il loro incarico è di recuperare tre oggetti di valore per l'Autarca. Gli verrà permesso di tenere qualsiasi altra cosa troveranno, con un compenso di 10.000 mo ognuno; qualsiasi ammanco verrà saldato prendendolo dal tesoro dell'Autarca.

Se i PG accettano il lavoro, verranno portati nelle armerie dell'Autarca e dato qualsiasi equipaggiamento normale di cui necessitano (ragionevolmente).

Quando i personaggi sono riposati e pronti, verranno scortati attraverso il maniero dell'Autarca fino agli appartamenti del visir.

Passate attraverso una grande porta di legno con intarsi intricati che rappresentano animali e simboli che non riconoscete. All'interno, la stanza è confortevolmente ammobiliata con sedie, arazzi e tavoli con sopra libri e carte. Alle pareti ci sono scaffali pieni di libri. Il visir vi dà il benvenuto e vi fa segno di raggiungerlo ad un tavolo rotondo, sul quale giace un foglio di carta. "Vedo che siete pronti per il viaggio," dice profondamente. "Prima che partiate, ci sono alcune cose che dovete sapere.

"Amnissos è un'antica divinità di distruzione e caos. Non ha più seguaci, in quanto il suo culto devoto alla morte è da tempo scomparso, distrutto secoli fa da Leonidas, il potente re-paladino. Tutti i seguaci di Amnissos furono uccisi, fatti fuggire o convertiti alla devozione di divinità più benevoli.

"Ma il tempio dove i suoi seguaci praticavano la loro malvagia religione era originariamente stato eretto per Serfino, una divinità del coraggio e della determinazione. I seguaci leali a Serfino vennero dispersi fino a nascondersi quando i seguaci di Amnissos dissacrarono il tempio e lo presero come proprio.

"L'*Hesper* fu un importante strumento nelle mani dei sacerdoti sanguinari di Amnissos, e lo tenevano ben custodito. È nascosto da qualche parte all'interno del tempio ed è il primo oggetto che dovete trovare."

Quando termina il suo racconto, chiede, "Avete ancora intenzione di portare a termine questo incarico?" Ogni PG dovrebbe rispondere di sì. Poi il visir spiega che visto la pericolosità di questa missione, ognuno deve firmare una pergamena in cui dichiara di assolvere l'Autarca da tutte le responsabilità dovesse un qualunque membro perdere la vita. Per assicurare che ognuno aderisca ai termini, ognuno deve acconsentire di essere sottoposto ad un incantesimo *imposizione* per tutta la durata dell'incarico. Poi porge i fogli di carta indicando dove firmare.

È un contratto standard, scritto in lingua Comune; descrive i dettagli della missione, il pagamento su cui si

sono accordati, la stipula che *in nessuna circostanza* gli oggetti magici recuperati dovranno essere usati da un qualsiasi membro del gruppo e una clausola che nega il compenso ai familiari di qualsiasi PG che muoia, sia sfigurato, reso invalido, trasformato in non morto o in qualsiasi modo alterato.

Ognuno deve acconsentire ad essere sottoposto all'incantesimo. Chiunque rifiuti sarà "ospite" dell'Autarca fino al ritorno di tutti gli altri. Se qualcuno cambierà idea dopo l'inizio dell'avventura, potrà firmare il documento e unirsi di nuovo al gruppo. Quando i PG sono pronti, il visir dà al portavoce del gruppo un globo di cristallo fumoso del diametro di 2,5 cm e queste istruzioni: "Quando avete completato il vostro compito, portatevi all'aperto e distruggete il globo. Ciò mi darà il segnale per venirvi a recuperare. Se il globo viene distrutto in uno spazio chiuso o lo perdete, dovrete arrangiarvi per conto vostro." (Il globo ha i tiri-salvezza di pietra/cristallo +1. I PG faranno bene ad avvolgerlo in qualcosa.)

Il visir poi sparge una manciata di polvere acre sui personaggi. Con gli occhi e le narici infiammate, vengono *teletrasportati* alla loro destinazione.

Il Tempio di Amnissos

Il Tempio

Ripulendo i vostri occhi dalla polvere, capite di essere su una desolata costa rocciosa. Il mare s'infrange dietro di voi in onde spumose, e nell'entro terra ci sono ripide colline tagliate da profonde slavine. A circa 70 passi davanti a voi si trovano le rovine raccolte e scolorite di un tempio, soffocate da viticci e detriti. Le sue colonne di marmo e le torri arcuate al di sopra della riva, sono ancora imponenti nonostante la decadenza.

Non c'è nient'altro di rilevante in quest'area. Quest'area (come le aree della torre e della tomba) si trovano a oltre 800 km dal palazzo dell'Autarca, in una remota regione a scelta del DM.

Descrizione degli Incontri

1. Area Principale del Tempio

La parte a vista frontale del tempio è circondata da colonne pericolanti alte quasi 4 metri. All'interno è buio e tetro, ma straordinariamente intatto. Il pavimento è piastrellato, sebbene i viticci e le erbacce crescano fra le piastrelle in molti punti. Al centro della stanza c'è una statua alta 4,6 metri. Sul retro della stanza c'è una macchia di arbusti.

La statua ha il corpo di un uomo con una grottesca testa di avvoltoio e i piedi ad artiglio. Un serpente è avvolto attorno al suo braccio destro ed il suo braccio sinistro è scheletrico e nudo. La piattaforma cilindrica ha un diametro di 3 metri ed è alta 30 cm, lungo il bordo è incisa un'iscrizione.

Con pochi minuti di studio o con un punto di vista sopraelevato, ci si può accorgere che la struttura delle piastrelle formano dei geroglifici elementari. Sono (in senso orario da nord) acqua, terra, aria e fuoco.



Qualsiasi personaggio con una capacità non relative alle armi di Lingue antiche e che esegua con successo una prova (con le modifiche appropriate del caso) su tale capacità può leggere l'iscrizione sulla piattaforma: "Amnissos, dà il benvenuto nel suo regno a tutti coloro che lo chiedono."

La richiesta può essere espressa sotto forma di una domanda nello stesso linguaggio dell'iscrizione e deve includere le parole *Amnissos* e *regno*.

Se un PG chiede correttamente, la statua slitta silenziosamente sul pavimento rivelando una scalinata che conduce verso il basso nell'oscurità. Questo è l'ingresso all'area al di sotto del tempio.

La statua può anche essere rovesciata da una Forza combinata di 90 o più. Se la statua cade verso est, tuttavia, l'impatto fa crollare la parte superiore della scalinata. Rimuovere sufficienti detriti per passarci oltre richiede 1d6+2 ore.

Se i PG restano nel tempio per più di 2 turni, i cockatrice che vivono negli arbusti attaccano. Il loro tesoro consiste in 36 mr, 12 ma e un anello di crisoberillo del valore di 140 mo.

Cockatrice (3): CA 6; FM 6, Vo 18 (C); DV 5; pf 30 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d3; AS pietrificazione; T S; ML Risolto (11); Int. Animale (1); AL N; PE 650.

2.Scale e Ingresso al Tempio

La scalinata stretta e dal soffitto basso, larga 1, 5 metri, scende ripidamente per 6 metri, ampliandosi a 3 metri verso il fondo e interrompendosi bruscamente davanti a una porta a doppio battente di bronzo. Questa è scolpita con facce dall'aria malevola, scheletriche figure e glifi misteriosi. La bocca aperta di una grande faccia grottesca simile a una rana, forma un bacino. All'interno vi è posto un pugnale di bronzo.

Ai due lati della porta, rivolte verso di essa vedete due statue alte 90 cm: un mago intento a lanciare un incantesimo ed un guerriero messo in guardia. Montata sopra la porta c'è una testa di medusa di pietra, gli occhi sono chiusi.

Il tempio non è illuminato; i PG devono procurarsi una propria fonte di illuminazione per l'avventura.

La porta è troppo massiccia per essere abbattuta, ma può essere aperta forzatamente con un

incantesimo *dissolvi magie* (contro 12° livello) che abbia successo o *scassinare*.

Quando qualsiasi PG tocca le porte, la faccia di rana parla, dicendo "*Thralssa tak takta melfloror*." Una capacità di Lingua antiche o un incantesimo *lingue* o *comprensione dei linguaggi* ne rivelano il significato "Soddisfa la mia sete, poi puoi passare." Per soddisfare la sete della porta si deve o versare una pozione magica nel bacino oppure ogni PG deve pungersi un dito con il pugnale di bronzo e far colare il sangue nel bacino. Se una di queste due cose viene fatta, la porta si aproe.

Se i PG provano a forzare la porta senza soddisfare la sete della faccia, la testa di medusa apre gli occhi. Ogni PG deve superare un tiro-salvezza contro Pietrificazione immediatamente e di nuovo ogni round in cui la medusa vive e i personaggi la stanno guardando.

La medusa non può lasciare la parete, ma i suoi serpenti possono attaccare qualsiasi personaggio entro 30 cm da essa. Se la medusa viene sconfitta, torna a essere pietra. Uccidere la medusa non fa aprire le porte e non ha tesori.

Medusa: CA 5; FM 0; DV 6; pf 20; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS pietrificazione, veleno; T M; ML Élite (14); Int. Molto (12); AL LM; PE 2.000.

3.La Sala delle Vittime

Come entrate in questa stanza le vostre fonti di illuminazione di fanno più deboli, facendo danzare le ombre su figure in piedi contro le pareti. Prima che possiate reagire, capite che sono statue, abbigliate ed equipaggiate in stile insolito e arcaico. Alcune sono in attesa, mentre altre sono in pose di sorpresa o terrore. Tutte quante stanno guardando in su.

Questa stanza, originariamente la sala d'ingresso del sottotempio, è piena dei resti di coloro caduti in trappola davanti alla medusa. Ci sono 23 statue di taglia, stile e peso simile, ma una statua è differente e non verrà notata a meno che i personaggi non passino almeno 1 turno ad esaminare ognuna delle statue.

Questa statua ritrae una giovane donna abbigliata con una veste fluente. È bendata e le sue braccia sono

stese in avanti, come se implorasse per la sua vita. I polsi sono legati. Nella mano sinistra tiene un borsello gonfio, ma la sua mano destra è a palmo in alto e vuota. Si tratta dell'icona di Serfino, che una volta stava nel tempio interno.

Se un qualsiasi personaggio esamina questa statua, essa pronuncia queste parole direttamente nelle menti di tutti i PG: "Questo è il mio dono. Scegli ciò che avrai, poi condividilo fra voi."

Se un personaggio tocca il borsello, esso diventa reale e cade dalla mano della statua. Contiene 100 mp, una perla (500 mo), un opale (1.000 mo) e un rubino (5.000 mo). La statua poi dice, "Spendi il mio bottino saggiamente. Quando sarà esaurito, rifletti su ciò che hai ottenuto."

Se viene toccata la mano vuota, appare una luce luminosa che vola fra il gruppo fermandosi brevemente sulla fronte di ogni personaggio. Ogni PG ottiene un bonus di +2 temporaneo su tutti i tiri-salvezza contro qualsiasi effetto *paura* o *riverenza*, che dura fino a che il personaggio non fallisce un simile tiro. La statua poi dice, "Hai scelto il coraggio: Possa vederti salvo attraverso le avversità a venire. In cambio di questo dono, vi supplico di liberarmi." La statua non risponderà ad altre richieste.

La richiesta della statua si riferisce al diadema sigillato all'interno di una colonna del tempio inferiore. Se i PG lo trovano e lo pongono sulla testa della statua, leggi quanto segue:

La benda e le manette cadono mentre una luce bianca abbagliante vi acceca immobilizzando tutti sul posto. Un senso di gioia vi riempie la mente e, aprendo gli occhi, vedete una bellissima donna splendente davanti a voi. Senza pronunciar parola, tocca ognuno di voi sulla fronte, poi scompare in un lampo.

Come ricompensa, ogni PG ha ricevuto un bonus di +2 permanente ai tiri-salvezza contro effetti di *paura* e *riverenza*. I PG di allineamento Buono e Neutrale ricevono anche 20.000 PE; i PG Malvagi ricevono 12.000 PE. Inoltre, il fantasma nella Stanza 8 viene messo a riposo e le mummie della Stanza 12 sono distrutte.

4.Camera di Purificazione

Questa stanza odora pesantemente di muffa, funghi e putrefazione. Al centro c'è una fossa, delimitata da piastrelle, quasi piena di detriti. Sparsi a casaccio in tutta la stanza ci sono dozzine di urne, giare e casse. Molte sono frantumate e ricoprono il pavimento di pezzi di porcellana, schegge di legno e metallo ritorto. Riversi su un po' di muffa sui detriti della fossa ci sono tre scheletri: due all'interno di un'armatura molto corrosa e uno avvolto in stracci.

I seguaci di Serfino si purificavano bagnandosi alla fontana ora prosciugata, prima di entrare nel sottotempio. I sacerdoti di Amnissos dissacrarono la camera, distruggendo la fontana, per poi convertirla in magazzino.

Se un PG arriva a 1,5 metri dalla fossa, perde istantaneamente 4d8 punti-ferita per il calore risucchiato dalla muffa brunastra che vi vive all'interno. Se viene avvicinata una torcia, la muffa raddoppia la sua taglia.

Muffa brunastra: CA 9; FM 0; DV n/d; pf n/d; THAC0 n/d; N° ATT 0; Danni n/d; AS raffredda, 4d8 punti-ferita per round; DS colpito solo da luce solare, *disintegrazione*, magia vegetale e magia basata sul freddo; T M; ML n/d; Int. Non-; AL N; PE 15.

I cadaveri sono le vittime della muffa brunastra. Gli effetti personali dei sopravvissuti sono una *lancia* +1, uno *scudo della paura* (funziona come una *corazza di piastre della paura*), una pergamena contenente gli incantesimi *manto del coraggio* e *neutralizzare veleni* e uno zaffiro (1.000 mo).

I personaggi possono evitare la muffa brunastra aggirando la fossa, ma ciò comporta un lavoro considerevole e ci vogliono 2 turni. Inoltre è rischioso: c'è 1 probabilità su 6 per round che un PG, scelto a caso, incontri 5d4 vermi della cancrena.

Queste disgustose creature sono sotto l'effetto di un incantamento limitato; non necessitano di cibo fintantoché rimangono nella camera (sebbene non lo rifiutano se è il cibo ad entrare!). Moriranno l'istante in cui vengono portate fuori dalla stanza.

Verme della cancrena (5d4): CA 9; FM 1; DV 1 pf; pf 1; THAC0 n/d; N° ATT. 0; Danni nessuno; AS scavano fino al cuore in 1d3 turni, causando la morte; T Mi; ML Incostante (5); Int. Non-; AL N; PE 15 ognuno.

La porta segreta dietro una pila di detriti non può essere trovata a meno che il ciarpame non viene rimosso.

5.Camera del Disincanto

Questo corridoio è vuoto, tranne che per un fine strato di polvere che ricopre ogni cosa.

La polvere è una *polvere del disincanto*, che funziona come un *olio del disincanto*. Quando un PG arriva a 6 metri dall'estremità opposta, due piccoli turbini di formano a tutte e due le estremità del corridoio, spingendosi in 1 round verso il centro per poi dissiparsi. I turbini sollevano la polvere e qualsiasi oggetto esposto incantato o charmato perde gli effetti magici per 1d10+20 turni. Le armi infoderate, le pergamene negli involucri e gli oggetti protetti in

maniera simile sono al sicuro, ma l'armatura, le armi sfoderate e gli incantesimi di Incantamento/Charme attivi sui personaggi ne subiscono gli effetti.

6.Camera di Tortura

Sentite l'odore di terra in decomposizione e carne morta prima che i vostri occhi registrino lo spettrale contenuto di questa camera—una camera per le esecuzioni e la tortura. Strumenti appuntiti e macchinari diabolici giacciono immobili. Quattro file di panche sono allineate contro la parete destra, ovviamente per gli spettatori. Le panche e gli apparati di tortura sono separati da un muro di sbarre di ferro con una porta. La porta di ferro è socchiusa.

Quando quattro PG sono entrati nella camera di tortura, il cancello di chiude di scatto, un pannello al centro del muro opposto scivola verso l'alto e ne emerge un golem di carne. I suoi ordini sono di soggiogare i prigionieri con la lotta. Una volta che ottiene una presa, passa il round successivo a legare il personaggio a uno degli strumenti di tortura.



Il Tempio di Amnissos

Golem di carne: CA 9; FM 8; DV 9; pf 40; THAC0 11; N° ATT. 2; Danni nessuno; AS nessuna; DS compito solo da armi magiche, immune a molti incantesimi; T G; ML Impavido (19); Int. Non-; AL N; PE 2.000.

Grazie alla sua Forza 19, il golem ha un bonus di +7 al danno o sulle prese di lotta. Un personaggio bloccato può sfuggire al golem se due altri personaggi lo tirano via; un personaggio legato può essere liberato o da un altro PG o con una prova di Piegare Sbarre/Sollevare Saracinesche eseguita con successo.

C'è il 20% di probabilità per round che il golem, si liberi delle sue antiche istruzioni ed entri in uno stato berserker che lo fa attaccare (Danni 2d8/2d8).

7.Celle della Prigione

Questo corridoio è fiancheggiato da cinque stanze. Tre porte sono aperte; due sono chiuse a chiave. All'interno delle due stanze chiuse ci sono gli scheletri di prigionieri morti da lungo tempo, lasciati a morire di fame quando il tempio fu abbandonato. Non si animano.

8.Fossa del Carnaio

Questo corridoio termina con una piccola piattaforma posta a circa 1,2 metri di altezza dal contenuto di un'enorme fossa. Un puzzo di morte proviene da questa stanza e vi accorgete che la fossa è ricolma di ossa.

Durante gli anni di dell'adorazione di Amnissos i cadaveri di centinaia di vittime di torture vennero gettati in questa fossa.

La fossa è profonda circa 3 metri (se qualcuno si prende la briga di scavare). Il movimento nella fossa è dimezzato a causa del cattivo appoggio. Tutti i tiri per colpire dei PG soffrono una penalità di -2 e chi attacca può cadere con un risultato di 1 sul tiro per colpire.

Se un qualsiasi PG entra nella fossa mentre il golem di carne esiste nella Stanza 6, appare il fantasma di una vittima torturata. Ogni PG deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non invecchiare di 10 anni e scappare in preda al

panico per 2d6 turni. Chiunque abbia ricevuto il coraggio dalla stata di Serfino ne beneficia ora:

Una figura fluttuante emerge dai detriti. La figura translucida è abbigliata con una toga lacerata e sporca di sangue. Gli arti sono tumefatti e rotti e le orbite degli occhi sono pozzi vuoti.

Se gli si parla, il ghost muove la bocca senza produrre suoni pronunciando "uccidi l'assassino." Un personaggio con la capacità Leggere i movimenti labiali può eseguire una prova per vedere se riesce a capire il messaggio; gli altri personaggi devono superare una prova di Intelligenza con penalità -6.

Se qualcuno si trova ancora nella fossa dopo 1 round, il ghost attacca e combatte finché i PG rimangono nella fossa. Questo fantasma non ha la capacità di *giara magica*, ma i suoi punti-ferita sono stati incrementati di 20.

Se il golem di carne viene ucciso, il ghost scompare.

Ghost: CA 0 o 8; FM 9; DV 10; pf 100; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni invecchia di 1d4x10 anni; AS paura; DS colpito solo da armi magiche, immune a molti incantesimi pronunciati da un lanciatore non eterico; T M; ML speciale; Int. Intelligentissimo (13); AL LM; PE 7.000.

La parete opposta della fossa ha due aperture circolari, di circa 90 cm di diametro, poste a 1,5 metri al di sotto del livello delle ossa. Se un personaggio striscia all'interno di uno di questi tunnel, viene attaccato da un verme iena dopo aver percorso 2 metri.

A causa dello spazio ristretto, si può attaccare solo la testa del mostro. Le armi da punta causano danno massimo, ma il danno delle armi da taglio e contundenti viene dimezzato. Un personaggio paralizzato verrà trascinato fino al covo della creatura subendo 1-2 pf per round.

Se un verme iena viene ucciso nel tunnel, il suo corpo blocca completamente il passaggio. Ci vogliono 30 minuti per dividerlo in pezzi e portarlo fuori.

Verme iena: CA 3/7; FM 12; DV 3+1; pf 15; THAC0 17; N° ATT. 1 o 8; Danni 1-2 o speciale; AS paralisi; T G; ML speciale; Int. Non-; AL N; PE 420.

9.Covo del Verme Iena

Alcune monete di rame (14) e qualche moneta d'oro (8) sono sparse fra il putridume dell'area. Una altro tunnel conduce in superficie, uscendo a diverse centinaia di metri dall'ingresso del tempio.

10.Sala delle Reliquie

L'aria è pervasa pesantemente dalla polvere e dall'odore di antico, i muri grezzi e il soffitto basso danno la sensazione di essere in una caverna piuttosto che in una sala. Lungo le pareti di questa stanza simile ad un labirinto ci sono dieci porte irrobustite da bande di ferro.

Le reliquie importanti per i seguaci di Amnissos venivano custodite in queste alcove. Cinque di esse sono state saccheggiate e sono ora vuote. Le rimanenti cinque sono ancora sigillate, i loro tesori al sicuro all'interno.

A. Il PG che apre questa porta attiva un semplice ago avvelenato (tipo O iniettato; insorgenza 2d12 round; paralisi).

In cima ad un piedistallo all'interno della stanza c'è un *anello della rigenerazione*. Quando qualcuno tocca o muove l'anello, esso si infila automaticamente al dito, il pavimento si apre e chiunque si trovi nell'alcova viene gettato in una buca di 9 metri (3d6 punti-ferita da caduta). Il pavimento si richiude istantaneamente.

Gli ultimi sei metri del condotto sono riempiti da un gas velenoso più pesante dell'aria (tipo N contatto; tiro-salvezza ogni round; morte/25 pf). Se il PG che indossa l'anello muore, l'anello lo riporta invita dopo 1 turno. Questo continua fino a che il PG non viene recuperato, non fallisce un tiro di sopravvivenza da resurrezione o non finisce i punti di Costituzione. L'anello funzionerà normalmente se viene portato fuori dalla stanza.

La botola può essere forzata, ma ci vuole 1 round per fare leva o infilarci qualcosa per sollevarla. Chiunque entri nel condotto per recuperare un compagno deve eseguire il tiro-salvezza contro Veleno.

B. Aprendo questa porta si attiva una trappola di polvere fumogena che riempie la camera con una

nuvola si pungente fumo soffocante. Ogni personaggio deve superare un tiro-salvezza contro Veleno ogni round per non essere disabilitato a causa del soffocamento o della tosse. I PG che si legano un panno umido sulla faccia ottengono un bonus di +2 al tiro-salvezza.

All'interno dell'alcova c'è un cuscino di velluto su un ampio altare, sul quale giace un insolito *bastone della vecchiaia* con 1d10+10 cariche rimaste. Questo bastone Neutrale Malvagio è intelligente (Int 15) parla una propria lingua antica e la lingua comune, ha un Ego di 12 e una Personalità di 27. Il suo scopo è di distruggere i sacerdoti di allineamento Buono. Quando usato contro un sacerdote Buono, una sola carica conferisce i pieni effetti dell'invecchiamento. Se un sacerdote Buono prende il bastone, subisce gli effetti come se ne fosse stato colpito. Qualsiasi altro personaggio di allineamento Buono che tocca il bastone subisce 1d4+1 punti-ferita.

Sotto il cuscino c'è un *glifo di guardia* che attiva un incantesimo *causa cecità* se il bastone o il cuscino vengono spostati. Per il fatto che è nascosto, non verrà individuato da un incantesimo *individuazione dell'invisibile* o *vista rivelante*, sebbene una *gemma della visione* lo rivelerà. Gli effetti della *cecità* durano per 3d8 round.

C. Questa porta è custodita da una trappola con freccia. Aprendo il chiavistello viene scagliato un dardo di balestra a chiunque si trovi di fronte ad essa (1d4+1 punti-ferita).

Se il PG è accucciato o si tiene di lato quando la porta viene aperta, evita di essere colpito. Il dardo colpisce la parete opposta e infrange un pannello di cristallo fatto per confondersi con la pietra circostante. Tre globi di cristallo cadono istantaneamente per la gravità e si schiantano sul pavimento. Due globi contengono un olio infiammabile e il terzo contiene *olio di fiamma*. Ogni PG entro 3 metri deve superare un tiro-salvezza contro Soffio per non subire 9d6 punti-ferita da fuoco immediatamente e i loro vestiti devono superare un tiro-salvezza contro fuoco magico o prenderanno fuoco. Coloro che falliscono subiranno altri 5d6 punti-ferita.

Sull'altare all'interno di questa stanza c'è un piccolo scrigno con bande di ferro assicurato con due serrature. Vicino all'altare c'è un leggio di basalto

Il Tempio di Amnissos

nero scolpito a formare due colonne di tendini e ossa. Il poggia libro vuoto ha la forma di un enorme attiglio scheletrico.

Lo scrigno contiene un *libro delle fosche tenebre* appartenuto al più potente fra i sacerdoti di Amnissos, Xenothrakti Ur-tovul. Qualsiasi PG di allineamento Buono che tocchi il libro subisce 5d6 punti-ferita; i personaggi Neutrali non Malvagi subiscono 5d4 punti-ferita.

D. Aprendo questa porta si attiva un ago velenoso (tipo O iniettato; insorgenza 2d12 round; paralisi).

Sul piedistallo all'interno, posto sopra un cuscino, si trova un *fischietto del controllo dei golem*. Il fischietto permette a chi lo usa di comandare 1 golem per 1d6 turni.

Sotto il cuscino c'è un *glifo di guardia*, rivelato solo da una *gemma della visione*. Se il fischietto o il cuscino sono mossi senza prima recitare una preghiera ad Amnissos, il *glifo* infetta il personaggio con una malattia debilitante identica a quella che produce un incantesimo *causa malattie*.

E. Questa porta ha tre serrature. Una è già stata aperta; le restanti due devono essere scassinate. Oltre la porta c'è una saracinesca di ferro. Dietro di essa c'è il buio—un incantesimo *tenebre perenni*.

Questa alcova è la camera del tesoro della confraternita. Contiene cinque scrigni chiusi a chiave, due statue, un trono e tre tappeti. Ogni cosa è posta su un quarto tappeto, sotto di esso c'è un *glifo di guardia*. La terza volta che un oggetto del tesoro viene toccato, il *glifo* invoca un incantesimo *barriera di lame* che taglia direttamente davanti alla pila di tesori, colpendo chiunque si muova per prendere un oggetto o per toccarlo. La barriera causa 8d8 punti-ferita e dura per 36 round.

Il contenuto degli scrigni è il seguente:

Scrigno 1: 10 mr e 16 ma.

Scrigno 2: 35 mr, 25 ma e 15 mo.

Scrigno 3: 50 ma, *elisir di salute*, *olio scivoloso* e veleno. La fiala dell'*elisir* è imbevuta di veleno (tipo L contatto; insorgenza 2d4 round; 10/0 pf).

Scrigno 4: 13 ma, 50 mp, 5 gemme e 1 oggetto d'arte (a scelta del DM). Aprire lo scrigno rilascia una piccola nube di veleno, che ha effetto solo su chi lo apre (tipo H ingestione; 1d4 ore; 20/10 pf).

Scrigno 5: 22 mr, 10 ma, 1.000 mo, *pozione del controllo degli umani* e *pozione di resistenza al fuoco*. Una ago avvelenato scatta quando si cerca di scassinare la serratura (tipo D iniettato; 1-2 round; 30/2d6 pf).

Le statue sono un elefante di porcellana incastonato di gioielli (alto 45 cm, 5 kg, 25.000 mo, i gioielli da soli 6.000 mo) e un grifone di terracotta (alto 60 cm, 75 kg, 10 ma). Rompendo la terra cotta rivela un grifone d'oro e d'argento (8.200 mo).

Il trono è fatto di tek e palissandro intarsiato in avorio e decorato con gemme (alto 1,5 metri, 42 kg, 40.000 mo, i gioielli da soli 11.000 mo).

I tappeti sono di lana e di squisita fattura (23 kg, 120 mo ognuno).

11. Tempio Inferiore

Sul pavimento di piastrelle che circondano un altare centrale in questa grande sala decadente ci sono gli stessi quattro simboli che si trovano nel tempio superiore. L'altare, le colonne e le pareti sono scolpite con scene mortali di guerra, pestilenza e carestia. Alle due estremità della sala ci sono due statue massicce: a sinistra, una di pietra alta quasi 3 metri; sulla destra, una di ferro alta quasi 4 metri. Una grande chiave di ottone è appesa al collo della statua di pietra. Sulla parete opposta c'è una porta a doppio battente di bronzo decorato.

La statua di pietra è un golem di pietra che attacca se qualcuno o lo tocca o lo attacca o cerca di aprire oppure di passare attraverso la porta. In nessuna circostanza lascerà mai il tempio inferiore. La chiave attorno al collo del golem apre la porta.

Quando il golem si muove, rivela un piccolo buco nel pavimento sotto il suo piede destro. All'interno c'è un sacco di cuoio marcito contenente una replica non magica in avorio del *fischietto del controllo del golem* in ottone.

Golem di pietra: CA 5; FM 6; DV 14; pf 60; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 3d8; AS incantesimo *lentezza* ogni 2 round; DS colpito solo da armi magiche +2 o più, immune a molti incantesimi; T G; ML 20; Int. Non-; AL N; PE 8.000.

La statua di ferro è un golem di ferro che non fu mai animato. Dietro di esso, all'altezza della sua spalla, c'è una piccola porta segreta che porta alla Stanza 13.

I simboli sul pavimento sono magici; se un personaggio pronuncia un incantesimo della scuola o sfera elementale o un incantesimo *evocare elementali* mentre si trova sul simbolo appropriato, l'incantesimo funziona come se il lanciatore fosse di un livello più alto di quello che è in realtà.

C'è una piccola porta segreta nella colonna nordest. All'interno, è legato uno scheletro appeso a dei pioli montati all'interno della colonna. Nella cassa toracica è infilato un sacco di cuoio.

Il sacco contiene un diadema d'argento con un singolo opale montato frontalmente (2.200 mo). Questo gioiello incoronava originariamente la statua di Serfino, la quale ora si trova nella Sala delle Vittime.

12.Camera di Sepoltura

L'odore di morte aleggia ancora in questa asciutta stanza polverosa. Sei grandi urne sono arrangiate in due file, formando un corridoio lungo la stanza. Contro il muro in fondo c'è un tripode costruito da contorte radici pietrificate. Posto sul tripode c'è un grande globo di cristallo.

Le urne sono contenitori funerari, decorati con orribili dipinti di morte e sacrifici. Se un PG guarda in un'urna, vede tagli di materiale putrido e marcio—la mummia di un sacerdote di Amnissos di alto rango. Una non è animata e un'altra è stata indebolita. Le restanti si animeranno e attaccano se il globo viene disturbato o qualsiasi mummia viene attaccata.

Il tesoro delle mummie è diviso fra le urne; in totale ci sono 4.600 mr, 9.560 ma, 2.870 mo, 230 mp, 2 rubini da 200 mo, un opale da 400 mo, 5 diamanti da 150 mp, 3 calici d'oro con gioielli da 600 mo, una scatola d'avorio intarsiata di 5 cm (200 mo, vuota) e una *pozione di velocità*.

Il globo di cristallo è di 45 cm di diametro e pesa 23 kg. L'*illusione permanente* lanciata su di esso rende l'interno torbido e turbolento. Verrà individuato come magico, ma non è l'Hesper.

Se il globo viene rimosso dal piedistallo, appare una *bocca magica* sul muro dietro il piedistallo e recita, "Asthrak akthrashra, Amissos mallathrekra hesperak schoolthra!" Una prova sulla capacità Lingue antiche permette di tradurlo in "Profanatori dell'Hesper! Su di voi l'ira di Amnissos!" Non ci sono altri effetti.

Mummia (4): CA 3; FM 6; DV 6+3; pf 30 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12; AS paura, malattia; DS immune alle armi normali e alcuni incantesimi; T M; ML 15; Int. Poco; AL LM; PE 3.000 ognuno.

Mummia (debole): CA 3; FM 6; DV 3; pf 12; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12; AS paura, malattia; DS immune alle armi normali e alcuni incantesimi; T M; ML 15; Int. Poco; AL LM; PE 420.

13.Camera dell'Hesper

Dietro il pannello segreto, 79 gradini scendono in basso attraverso la roccia liscia. Alla fine c'è un passaggio, attraverso il quale pende una tenda di seta nera emaciata. Una voce da dietro essa intona, "Miltha dreplos, Hesperak invilidiadra."

La voce è un incantesimo *bocca magica*. Il messaggio si traduce come "Consulta l'Hesper e apprendi, servitore del caos." Continua a leggere quando gli avventurieri oltrepassano la tenda.

La tenda si apre su una stanza 3 metri per 3 metri, drappi di seta nera pendono ancora dalle pareti. Al centro si trova un tripode ricavato da costole, ossa di braccia e mani di un gigante.

Fra le dita scheletriche c'è una bacinella di giada piena di liquido rosso. A galleggiare nel liquido c'è un globo bianco latte.

Il globo è un occhio di ciclope, galleggiante nel vino rosso. Se un PG guarda nella bacinella, l'occhio si apre. I personaggi Caotici non subiscono effetti nefasti, ma i PG Legali o Neutrali che falliscono un tiro-salvezza contro Incantesimi si volteranno e vagheranno in *confusione* per 1 ora.

Chiunque ingerisca anche una sola goccia del vino e fallisca un tiro-salvezza contro Veleno, è immediatamente affetto da *profezia*; ogni pericolo che il gruppo incontrerà nelle restanti avventure gli

verrà rivelato. Un istante dopo diventa però totalmente pazzo a causa della troppa conoscenza. Un incantesimo *guarigione* lanciato da un sacerdote di 15° livello o più cura la pazzia, ma egli subirà gli effetti di una *infermità mentale* permanente (Int 3, Sag 3).

La bacinella, il vino e l'occhio assieme formano l'*Hesper*. L'intera cosa deve essere portata intatta; se il vino viene versato o l'occhio rimosso, il dispositivo non funzionerà più.

Dietro il drappeggio c'è il tunnel del verme iena. Se il mostro non è stato ucciso in precedenza, attaccherà il primo PG che si infila nel tunnel. Se un personaggio cerca di portare l'*Hesper* attraverso questi stretti cunicoli, il giocatore deve eseguire 5 prove di Destrezza prima di raggiungere l'uscita. Qualsiasi fallimento significa aver spanto il vino.

Concludere l'Avventura

Per ritornare al palazzo dell'Autarca, i PG devono trovarsi all'aperto, e poi rompere il globo di cristallo datogli dal visir. Questo attiva l'inverso di un incantesimo *soccorso*, convocando il visir dai PG. Egli poi li *teletrasporta* tutti di nuovo al palazzo.



La Torre

Con il primo compito completato, il visir prende l'Hesper dai personaggi e sparisce. I PG dovrebbero ora riposare fino a che non saranno completamente ristabiliti dalla loro ordalia nel tempio. Gli è permesso rimpiazzare qualsiasi arma e armatura danneggiata con nuovo equipaggiamento dai rifornimenti dell'Autarca. Possono anche depositare o tenere al sicuro qualsiasi tesoro recuperato dal tempio, senza che gli vengano poste domande. Quando saranno pronti, verranno di nuovo condotti agli appartamenti del visir.

"La torre è dimora di un antico essere conosciuto come il Signore della Notte Eterna," comincia. "Tempo fa soverchiò e sconfisse completamente gli abitanti della torre e prese il controllo del *Fascio*, una potente triade di verghe magiche. Ma a causa di una punizione inflittagli da un'antica divinità per gli indicibili crimini perpetrati contro innocenti che assassinò, non è in grado di allontanarsi dal suo trono nero.

"Il Signore della Notte Eterna ha molte creature insidiose che gli fanno da guardia, come pure il *Fascio*. Ci vorrà una considerevole dose di coraggio per togliergli il possesso del *Fascio*."

Con questo, il visir vi cosparge di polvere, e la vostra vista svanisce.

Desolazione Desertica

Quando la vostra vista ritorna, vedete un terreno grezzo e arido estendersi all'infinito in tutte le direzioni. L'unico riparo dal sole battente è una torre in rovina, per gran parte seppellita nella sabbia e nella ghiaia, circa 100 metri davanti a voi.

Le mura della torre sono fatte di pietra liscia e disposte aderenti l'una all'altra, ma ora stanno sbriciolandosi a causa del tempo. Vicino alla cima ci sono feritoie al di sotto di un bordo merlato.

Le mura sono alte circa 15 metri. Per scalare le pareti sono necessarie delle prove di Destrezza senza l'uso di corde o rampini.

I forti venti e le tempeste hanno depositato quasi 60 cm di sabbia sul tetto della Torre.

Un risultato di 1 o 2 su 1d8 indica che uno dei PC nota una depressione nella sabbia. Sotto c'è una botola e i personaggi dovranno scavare in un raggio di 60 cm per arrivarci. La porta è decorata con mosaici di piastrelle a formare un simbolo magico malvagio così potente che chiunque lo veda deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere preso da una tale paura da rifiutarsi di essere il primo ad entrare nella stanza della torre.

Una piastrella del mosaico è di colore differente dal resto; è un interruttore che fa attivare una scala a spirale di pietra che discende nella torre. Se la piastrella viene premuta una volta, la scalinata scende nell'oscurità sottostante. Quando viene premuta due volte velocemente, gli scalini di pietra si riavvicinano.

La scalinata discende solo di un livello alla volta. Gli avventurieri devono cercare in ogni livello l'interruttore nascosto che abbassa gli scalini.

Livello Uno

Una luce polverosa filtra dalle fenditure e vedete 12 scudi dipinti con vari simboli araldici appesi alle pareti ai lati di 6 porte chiuse. L'antico pavimento di legno cigola e si piega quando camminate.

Posto al centro di ogni scudo c'è un cabochon di pietra semipreziosa, che emette una scarica elettrica da 2d6 punti-ferita quando toccato. Uno scudo, tuttavia, manca della sua pietra e qualsiasi PG che esamini il buco vedrà un interruttore all'interno dell'alloggiamento vuoto. Il cabochon mancante è il meccanismo che abbassa la scalinata per il livello successivo e i PG devono esplorare questo livello per trovarlo.

Tutte le porte non sono chiuse a chiave e si aprono facilmente. Gli effetti magici nella torre sono tutti del 18° livello ai fini di incantesimi quali *dissolvi magie*.

1. Caserme

La sabbia scricchiola sotto i vostri piedi mentre ispezionate dei lettini di legno in decomposizione. Ai piedi di ognuno dei 12 lettini c'è una scatola di legno. Come inizio, notate che ci sono scheletri che giacciono sui lettini oppure appoggiati alle pareti in una grottesca parodia di stare sull'attenti.

La Torre del Signore della Notte Eterna

Ogni cassapanca è chiusa a chiave; toccare uno qualsiasi dei bauli o delle serrature fa alzare gli heucuva, che diventano completamente attivi in un round.

Heucuva (12): CA 3; FM 9; DV 2; pf 16 ognuno; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1d6; AS malattia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1 o più; T M; ML Risoluto (11); Int. Semi (2-4); AL CM; PE 270 ognuno.

I tre bauli contengono 35 mo e 80 ma ognuno. Un quarto contiene una *collana-rosario* con 27 pietre fra semi preziose e pregiate (200 mo), come anche un *grano del karma*, un *grano di benedizione* e un *grano di guarigione*.

Due porte nascoste danno accesso al corridoio perimetrale. L'accesso alle Stanze 5 e 6 è possibile solo da questo passaggio corridoio.

2. Caserme

La stanza è completamente devastata. Mobili in frantumi sono ammassati dappertutto e sezioni del pavimento si sono sollevate rivelando le giunture sottostanti.

Un round dopo che tutti sono entrati nella stanza, si attiva un'*illusione permanente* che riproduce l'ultima battaglia combattuta nella torre: otto sacerdoti assediano un lich ed i suoi tirapiedi. Ogni PG che fallisce il tiro-salvezza contro Incantesimi crederà che la battaglia sia reale.

Se più di due PG si muovono a più di 4,5 metri dalla porta, il pavimento crolla ed essi cadono nel **Livello Tre**. Questo spezza l'*illusione* e ogni PG che cade subisce 2d6 punti-ferita.

Due porte segrete conducono al corridoio perimetrale

3. Quartieri dei Servitori

Dai letti rotti pendono spezzoni di coperte colorate in lembi sfilacciati e i lavabi per i panni luccicano ancora nonostante un fino strato di sabbia. Un lussureggiante tappeto nero copre gran parte del pavimento.

Nascosto sul tappeto c'è un *obliviax*, che tenterà di rubare le memorie di qualsiasi PG entro 18 metri (cercherà di rubare le memorie prima dai lanciatori di incantesimi). I PG che falliscono un tiro-salvezza contro Incantesimi perdono tutte le memorie delle ultime 24 ore.

Obliviax (muschio della memoria): CA 10; FM nessuno; DV 1-2 pf; THAC0 20; N° ATT. nessuno; Danni nessuno; AS speciale; DS speciale; T Mi (39 cmq); ML Normale (9); Int. Intelligente (9); AL CM; PE 35.

La porta segreta chiusa a chiave conduce ad una scalinata che scende verso il **Livello Due**.

4. Quartieri dei Servitori

Quando i PG cercano di aprire questa porta, questa si divincola dalle sue mani, si chiude sbattendo e si chiude a chiave. Un incantesimo *dissolvi magie* o *scassinare* fa scattare la trappola di *animare oggetti* della porta.

Questa stanza è piena di letti marci avvolti in lenzuola e coperte sgualcite. Il pavimento è coperto da un tappeto orientale una volta stupendo. Ora sbiadito e graffiato dalla sabbia.

È un *tappeto soffocante* che si avvolge attorno alla prima persona che mette un piede sopra il suo disegno centrale. Gli altri PG sul tappeto verranno gettati a terra a meno che non superino una prova di Destrezza. La persona catturata soffocherà in 1d4+2 a meno che non vengano intraprese azioni immediate (*MdG*, pagina 180).

La porta segreta ha una trappola con un incantesimo *causa ferite gravi*, che infligge 2d8+1 a chiunque la tocchi.

5. Armeria

Le armi e le armature erano una volta custodite qui. Sul pavimento sono disposte file di legno friabile e le pareti sono decorate con armi lunghe e antiche armature arrugginite in stile arcaico.

Se i PG cercano di rimuovere gli armamenti, questi si staccheranno dalle pareti e formeranno 10 soldati in armatura che attaccano subito. I soldati possono

essere fermati solo distruggendo le loro armi e armature o da un incantesimo *dissolvi magie*.

Soldato invisibile (10): CA 2; FM 12; DV 6+3; pf 51 ognuno; THAC0 14; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS nessuna; DS nessuna; T M; ML Impavido (20); Int. Intelligente (8-10); AL CN; PE 650 ognuno.

6. Armeria

Notate una piccola stanza triangolare con armi rotte e marcite lungo le pareti. All'improvviso sentite lo stomaco appesantirsi mentre percepite un odore ripulsivo e potreste giurare di vedere qualcosa muoversi all'interno della stanza.

Tutti i PG devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non essere presi dalla nausea e dal vomito per 1d4 round. Coloro che si trovano nella stanza o vi lanciano qualcosa all'interno solleveranno una nuvola di spore di muffa giallastra, e chiunque fallisca un tiro-salvezza contro Veleno

inalerà le spore, si terrà lo stomaco e cadrà a terra morto.

Muffa giallastra: CA 9; FM nessuno; DV n/a; THAC0 n/a; N° ATT. 1; Danni n/a; AS spore velenose; DS colpito solo dal fuoco; RM 20%; T G; ML n/a; Int. Animale (1); AL N; PE 65.

Il cabochon che attiva la scalinata è all'interno della muffa. Se il gruppo usa il fuoco per distruggere la muffa, il cabochon si scioglie, poi si riforma in 2d6 round. Se i PG recuperano la pietra e la mettono nello scudo, leggi quanto segue.

Quando ponete il cabochon nello scudo, al scalinata scende nel pavimento. La scalinata odora di umido ed un sussurro etereo vi avvolge mentre scendete, ma non riuscite discernere eventuali parole.



Livello Due

Come i vostri occhi si adattano all'oscurità, vedete i resti di sei arazzi alle pareti posti ai lati di sette porte in una camera esattamente uguale a quella superiore. Davanti agli arazzi ci sono statue alte 30 cm di creature dall'aria malevola. Mentre vi muovete, sembra che i loro occhi vi seguano

Le statue sono quelle di due imp, un'arpia, tre sciacalli mannari, uno gnoll, due wight e un troglodita. L'arpia ha un'ala mancante e un esame più ravvicinato mostra che è stata fatta per essere rimossa. Questo è l'interruttore per far abbassare la scalinata per il **Livello Tre**.

Quando l'attenzione dei PG è rivolta altrove, la statua di un imp di anima e sguscia via. C'è una probabilità di 1 su 1d10 che un PG lo noti, ma l'imp scomparirà troppo velocemente per essere combattuto o inseguito. Nessun'altra statua si anima.

La porta segreta dietro l'arazzo sulla parete sud dà accesso ad un corridoio con una scalinata per accedere al **Livello Tre**.

7. Stanza da Letto

Questa stanza e la sua mobilia di fine fattura sono logori per l'età. Il ritratto di un uomo dal sorriso crudele è appeso alla parete nordest.

A meno che i PG non abbiano una fonte di luce molto forte (come una luce perenne), hanno solo il 10% di probabilità di notare qualcosa di strano qui. Perfino così, dovranno essere veloci ad evitare le ombre in questa stanza, che attaccheranno immediatamente.

Ombra (4): CA 7; FM 12; DV 3+3; pf 27 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d4+1; AS risucchio di Forza; DS colpito solo da armi magiche + 1 o più; T M; ML speciale; Int. Poco (5-7); AL CM; PE 650 ognuno.

8. Stanza da Letto

Disegnato col sangue sulla porta c'è lo stesso simbolo del mosaico sul tetto della torre. Tutti i personaggi entro 1,5 metri dalla porta devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire in preda al panico per 2d4 round.

Questa stanza è la più intonsa che avete visto—il letto sembra robusto e le sedie e i tavoli sembrano in buone condizioni.

Se il gruppo riposa qui, il segugio strisciante che abita in un angolo sotto le tavole lasche attende fino a che i PG abbassano la guardia, poi attacca.

Segugio strisciante (gelatina): CA 5; FM 12; DV 5; pf 40; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni speciale; AS paralisi, risucchio di plasma; DS trasparenza; T P; ML Campione (15); Int. Intelligente (9); AL N; PE 1.400.

9. Stanza da Letto

Questa stanza è totalmente vuota. Il pavimento è incredibilmente intatto; nulla è stato qui da parecchio tempo.

Il pavimento è un'illusione permanente. Tutti i PG che falliscono un tiro-salvezza contro Incantesimi con penalità -2 credono all'illusione, entrano nella stanza, cadono nella Stanza 13 e subiscono 2d6 punti-ferita

10. Stanza da Letto

La visione è completamente inaspettata: ragnatele riempiono la stanza, brillando e luccicando per la vostra a fonte di luce come se ricoperte da una rugiada d'argento.

Se i PG toccano una ragnatela con la pelle nuda, l'acido che ricopre le ragnatele infligge 1d6 punti-ferita. Il ragni dell'acido che vivono qui attaccano i PG un round dopo che entrano nella stanza.

Ragno dell'acido (8): CA 4; FM 3, Ra 12; DV 4+4; pf 36; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS sputa acido; DS immune al fuoco; T M; ML Élite (13); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 650 ognuno (nuovo mostro).

Il loro acido corrosivo causa 2d4 punti-ferita e una paralisi per 2d6 round (1 sputo ogni 10 round, gittata 9 metri, tiro-salvezza contro Bacchetta per evitarlo). I ragni racchiudono la loro prede nelle loro ragnatele, dove si dissolvono lentamente. Ci vogliono 1d12

round per immobilizzare completamente un PG nelle ragnatele acide se non viene fatta resistenza.

Avvolte nella ragnatela c'è un pacchetto di tre verghe; sono maledette e si attiveranno se toccate. I PG devono superare 3 distinti tiri-salvezza contro Verga; il fallimento indica che il PG viene afflitto con queste maledizioni.

La prima verga cambia l'allineamento del PG al suo opposto (la neutralità non viene influenzata).

La seconda verga cambia il sesso del PG.

La maledizione della terza verga impiegherà del tempo a manifestarsi. Il PG dorme tutto il giorno, sta sveglia di notte e quando la luna diventa piena, tutti i suoi punteggi di caratteristica incrementano di 1 punto al di sopra del normale per tutto il periodo di luna piena. I punteggi di caratteristica del PG diminuiscono di 2 punti al di sotto del normale nel periodo di luna nuova.

11. Stanza di Teletrasporto

La sola cosa nella stanza è una piccola piastrella di ceramica che giace a faccia in giù sul pavimento.

Chiunque raccolga la piastrella deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere *teletrasportato* nella Stanza 18.

Due porte segrete sono caricate con trappole ad aghi velenosi (tipo D iniettato, insorgenza 1-2 minuti, 30/2d6).

12. Suite Padronale

Questa una volta era la suite padronale, a giudicare dalla mobilia lussuosa e dai pochi effetti personali che ancora vi si trovano. Affreschi sbiaditi rappresentano panorami e fattorie; una sontuosa torre si staglia maestosamente al di sopra di tutto.

Un pregiato braccialetto di argento e smeraldo (150 mo) si trova in una piccola scatola chiusa a chiave sul comodino accanto al letto. Accanto alla scatola c'è uno specchio col sostegno d'argento (300 mo).

Il lich, che osserva il gruppo attraverso il suo *specchio dell'intelligenza*, ora evoca 12 gnoll per attaccare i PG. Quando uccisi, questi scompaiono.

Gnoll (12): CA 5 (10); FM 9; DV 2; pf 16 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 2d4 (arma); AS nessuna; DS nessuna; T G; ML Risoluto (11); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 120 ognuno.

Nascosto all'interno delle intricate scene alle pareti c'è un tabernacolo chiuso a chiave. All'interno c'è una scatola di alabastro del valore di 1.500 mo e all'interno di essa c'è un'ala di arpia, una perla (450 mo), un borsello contenente 500 mp e un *amuleto di protezione dell'anima*.

Un affresco alla parete nord nasconde una porta segreta, protetta da una trappola con un incantesimo teletrasporto. Qualsiasi PG che la tocca e fallisce un tiro-salvezza contro Incantesimi viene *teletrasportato* nel corridoio lungo 9 metri all'esterno della stanza 19 (vedi Stanza 18 per i dettagli).

Quando rimettete l'ala alla statua, vi accorgete che ruota; in un senso fa sollevare la scalinata, nell'altro la abbassa. Mentre gli scalini scendono verso il livello successivo, sentite appena dei sussurri provenienti dal di sotto.

Livello Tre

La vostra discesa termina in una grande sala semicircolare. Contro la parete più lontana c'è una grande porta a doppio battente, chiusa e sbarrata. Alle due estremità della sala ci sono enormi focolari vuoti. Al centro c'è un grande tavolo con ornamenti incisi con attorno sedie di legno. Vicino alla scalinata vedete tavoli da gioco attaccati al pavimento. Due giochi sono per voi sconosciuti, ma un tavolo ha su di esso una scacchiera.

Se i PG esaminano la scacchiera, noteranno che il re nero è mancante. C'è un piccolo buco dove si dovrebbe trovare e all'interno c'è l'interruttore del meccanismo per abbassare la scalinata per il **Livello Quattro**.

La grande porta conduce al giardino esterno della torre, che è completamente seppellito dalla sabbia. È impossibile aprire la porta.

Due round dopo che i PG saranno entrati nella stanza, il lich lancia *piaga degli insetti* sul gruppo, portando 4 orde di scarafaggi, blatte e millepiedi. Le

La Torre del Signore della Notte Eterna

loro punture e morsi infliggono 1-2 punti-ferita ogni round per 36 round a meno che i PG no le disperdano.

13. Stanza del Fumo

Una zaffata di aria fetida fuoriesce da questa stanza quando vi entrate. Un piccolo tavolo si trova accanto ad una sedia imbottita, ora logora per l'età. Dalle pareti proviene un debole odore di tabacco.

Si nota immediatamente che qui non c'è soffitto; questa stanza si trova direttamente sotto la Stanza 9.

Sul tavolo ci sono diverse pipe e una di queste è una finemente intagliata sepiolite (250 mo).

Due round dopo che i PG sono entrati nella stanza, il poltergeist che abita qui inizia a scagliare contro di loro qualsiasi cosa riesca a trovare.

Poltergeist: CA 10; FM 6; DV ½; pf 4; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni nessuno; AS paura; DS invisibilità, colpito solo da armi d'argento o magiche; T M; ML Normale (10); Int. Poco (5-7); AL LM; PE 65.

14. Salottino

Sparsi in tutta la stanza c'è una quantità di sedie, piccoli tavoli e sgabelli una volta confortevoli. I resti di un supporto per arazzo contiene brandelli di un arazzo incompleto. Le pareti sono dipinte con luminose scene pastorali, ora sbiadite a un marrone spento.

Un piccolo cesto vicino al supporto contiene forbici dall'impugnatura d'oro (150 mo), un pacco di 4 aghi d'oro (25 mo) e un ditale d'argento (100 mo).

Se un qualsiasi PG guarda in su, ha il 10% di probabilità di notare uno pseudosoffitto in agguato sul soffitto pazientemente in attesa del momento per lasciarsi cadere.

Pseudosoffitto: CA 6; FM 1, Vo 9 (B); DV 10; pf 80; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS soffocamento in 1d4+1 round, -4 sl tiro sorpresa; DS nessuna; T E; ML Risoluto (11); Int. Non- (0); AL N; PE 3.000.



La porta segreta ha una trappola con un incantesimo *unto*. Il fallimento del tiro-salvezza significa che le mani del PG scivoleranno inutili attorno alla porta, senza essere in grado di aprirla.

15. Biblioteca

La porta di sinistra è chiusa a chiave e armata con un incantesimo *teletrasporto*. Fallire il tiro-salvezza contro incantesimi spedisce il PG nella Stanza 17. La porta di destra è protetta da una trappola con dardo avvelenato (tipo A iniettato, 5d6 round, 15/0).

Scaffali da parete sono pieni di pergamene e libri. Alcuni scaffali si sono rotti, facendo cadere carte sul pavimento in cumuli. Ci sono anche tre tavoli e molte vecchie sedie.

I libri e le pergamene che non sono marcite hanno un sacco di tignole. Se un mago o un sacerdote che possiede pergamene o libri di incantesimi apre un oggetto infestato dalle tignole, c'è il 75% di probabilità che i vermi si traferiscano e infestino le carte possedute dal personaggio.

Lo spettro nella stanza attende fino a che i PG non sono occupati prima di scegliere la sua vittima. Il tocco dello spettro infligge 1d8 punti-ferita e risucchia due livelli di energia. Qualsiasi PG la cui energia vitale viene totalmente risucchiata dallo spettro diventa uno spettro a piena forza e si rivolterà per attaccare il gruppo.

Spettro: CA 2; FM 15, Vo 30 (B); DV 7; pf 59; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS risucchio di energia (2 livelli); DS colpito sol da armi magiche +1 o più, immunità agli incantesimi; T M; ML Campione (15); Int. Intelligentissimo (14); AL LM; PE 4.000.

Nascosto fra le carte c'è un *grimorio vacuo* e una *pergamena di protezione dai non morti*. Una porta segreta dietro il caminetto è chiusa e protetta da una trappola con un incantesimo *causa ferite critiche*. Il fallimento del tiro-salvezza contro Incantesimi infligge 3d8+3 punti-ferita.

Una porta segreta dietro uno degli scaffali dei libri conduce al pezzo degli scacchi mancante, oltre a 200 mp e un rubino stella (5.000 mo).

Quando il gruppo rimette il re nero al suo posto sulla scacchiera, leggi quanto segue.

Il pezzo degli scacchi si infila confortevolmente al suo posto e affonda lentamente nella scacchiera mentre la scalinata inizia a discendere. Sentite che la scalinata colpisce il fondo con un BOOM e capite che la scala è discesa per l'ultima volta.

Livello Quattro

Sparsi sul pavimento ci sono calderoni di ferro arrugginito, e cinque enormi caminetti di pietra sono freddi e bui. Due grandi tavoli da macellaio sono macchiati con ciò che sembra essere sangue. C'è un soverchiante puzzo proveniente dalla parte sud orientale della sala.

Quando i PG entrano nella cucina, all'interno del caminetto alla sinistra una fiammata si accende ruggendo fino a formare una forma vagamente umanoide e attacca il PG più vicino a essa, infliggendo automaticamente 3d8 punti-ferita. Gli abiti del personaggio devono superare un tiro-salvezza contro fuoco magico con penalità -2 o egli verrà avvolto dalle fiamme.

Elementale del fuoco: CA 2; FM 12; DV 12; pf 96; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 3d8; AS fuoco magico; DS colpito sol da armi magiche +2 o più; T G; ML Campione (15); Int. Poco (6); AL N; PE 7.000.

16. Quartieri dei Servitori

Più vi avvicinate a questa stanza, più il puzzo peggiora. Quando aprite la porta capite di cosa si tratta—il puzzo dei resti decomposti di dozzine di creature umanoidi, ammucciate in cumuli nella stanza.

Chiunque sia talmente coraggioso da frugare fra i corpi troverà un totale di 50 mo e una collana d'oro spezzata (100 mo).

17. Quartieri dei Servitori

Contro le pareti di pietra ci sono strutture di letti rotte e marcite, la polvere ricopre ogni cosa. Non c'è altro in questa stanza.

La Torre del Signore della Notte Eterna

Un round dopo che i PG saranno entrati nella stanza, la porta si chiude sbattendo, si chiude a chiave e il pavimento comincia a liquefarsi come l'incantesimo *roccia in fango*. I PG soffocheranno nel fango dalla stessa consistenza della cioccolata fusa in 3 round a meno che non riescano ad aprire la porta scassinandola.

18. Cantina

La porta è chiusa a chiave. Il primo PG che entra dalla porta verrà *teletrasportato* nel corridoio all'esterno della Stanza 19. Tutti gli altri PG che entrano non verranno *teletrasportati*.

La stanza ha un odore malsano e stantio. Potete discernere utensili da cucina rotti o arrugginiti, legna da camino marcita, barili di olio rancido e diversi grandi barilotti vuoti.

Nascosta dietro la porta c'è una grande scultura simile alla creta di una creatura dalle fattezze grossolanamente distorte; muscoli spessi e nodosi; braccia corte; dita tozze. Mentre i PG sono occupati nell'esplorazione della stanza, la statua si anima e attacca.

Quando il golem raggiunge i 0 punti-ferita, va in frantumi. Dalle schegge emergono golem leggermente più piccoli dell'originale, ma dalla forma identica, e poi attaccano. C'è un totale di 6 golem di dimensioni decrescenti nascosti uno dentro l'altro come le matriosche russe.

Golem matriosca (6): CA 7; FM 7; DV 11; pf 50 ognuno; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 3d10; AS Forza 20 per sollevare, scagliare e frantumare oggetti pesanti; DS colpito solo da armi magiche contundenti; T G (alto 2,4 metri); ML Impavido (20); Int. Non-; AL N; PE 8.000 (nuovo mostro).

Al di là di una porta dietro uno dei barilotti vuoti c'è un corto corridoio che termina su una parete vuota. Una porta nascosta nella parete è chiusa e ha una trappola con un incantesimo *inimicizia* (n.d.t.: nell'avventura originale l'incantesimo è indicato come *enemies*. Tuttavia non ho trovato in nessun manuale ufficiale questo incantesimo, anche se indicato come forma inversa dell'incantesimo dei maghi *amicizia* di 1° livello. Suppongo che lo si possa considerare come un incantesimo creato dal lich

stesso). Tutti i PG che falliscono il tiro-salvezza contro Incantesimi con penalità -2 vedranno gli altri PG come i propri peggior nemici e provocheranno immediatamente un combattimento.

Quando i PG attraversano la porta, leggi quanto segue:

Il corridoio è ingombro di ossa di umanoidi che scricchiolano quando ci camminate sopra. Le pareti sono fatte di liscia pietra asciutta. Piccoli blocchi di pietra, sagomati come supporti per trofei, sono appesi a intervalli regolari lungo le pareti.

Quando i PG si muovono lungo il corridoio, i dai blocchi emergono improvvisamente forti braccia che afferrano i personaggi. Non infliggono danni, la loro CA è 0 e hanno 50 pf ognuno. Se un braccio afferra un PG (THAC0 8), tiene il PG bloccato. C'è un braccio per ogni 30 cm di parete. Se i PG colpiscono con armi da taglio, le armi si sbeccano e diventano inutilizzabili dopo 1d12 colpi. Quando distrutte, le braccia si staccano e cadono sul pavimento di pietra.

Una porta nascosta e chiusa all'estremità del corridoio è protetta da trappola (-20% sul tiro per Rimuovere Trappole). Toccando la porta si rilascia una nuvola di gas e ogni PG nella sala che fallisce il tiro-salvezza contro Metamorfosi verrà *trasformato* in un insetto.

19. La Sala del Trono

Direttamente davanti a voi c'è un trono di granito nero su una piattaforma elevata. Seduto su di esso c'è un'arna forma scheletrica avvolta in una ricca tunica di velluto. Con un sobbalzo vi rendete conto che la cosa non ha occhi; le orbite ospitano solo due punti di luce rossa come il sangue. Sulle sue gambe riposa un fascio, che il lich strofina metodicamente con la sua mano scheletrica. Una piccola creatura contorta dalla pelle rossa e le ali membranose è appollaiata alla sua destra, ridacchia e oscilla avanti e indietro.

Si tratta del Signore della Notte Eterna in persona, con il *fascio* sulle ginocchia. È un lich che lancia incantesimi da mago al 18° livello e da sacerdote al 20° livello. Indossa una *tunica multicolore* e una *perla del potere* (quarto livello). Direttamente davanti al

trono c'è uno *specchio dell'intelligenza*, ma non può usare i suoi poteri di *teletrasporto*.

Lich: CA 0; FM nessuno; DV 11+; pf 95; THAC0 9; N° ATT 1; Danni 1d10; AS il tocco provoca paralisi; DS colpito solo da armi magiche +1 o più, immunità agli incantesimi; T M; ML speciale; Int. Super-genio (19); AL LM; PE 9.000.

Incantesimi da mago (18° livello):

Primo livello: *dardo incantato, individuazione del magico, inimicizia*, scudo, tocco gelido*

Secondo livello: *attrarre uno sciame, bocca magica, ESP, mano spettrale, nube maleodorante*

Terzo livello: *chiaraudienza, chiaroveggenza (x2), forma spirituale, rune esplosive*

Quarto livello: *attrarre mostri II, contagio, metamorfosi, tempesta di ghiaccio*

Quinto livello: *animare i morti, cono di freddo, espulsione, giara magica, nube assassina, telecinesi*

Sesto livello: *illusione programmata,*

reincarnazione, rendere magico un oggetto,

Settimo livello: *controllare i non morti, dito della morte, mano prensile di Bigby*

Ottavo livello: *parola che acceca, permanenza*

Non livello: *risucchio di energia*

Incantesimi da sacerdote (20° livello):

Primo livello: *buio*, comando, maledizione*, pietra magica, incuti paura* (x2), individuazione del bene*, protezione dal bene*, sopportare il caldo*

Secondo livello: *bloccapersona (x2), charme persone o mammiferi, martello spirituale, resistenza al fuoco, ritiro, spada di fuoco, trappola di fuoco, turbine*

Terzo livello: *animare i morti, attirare insetti, dissolvi magie, glifo guardia, infliggere la maledizione*, pirotecnica, preghiera, protezione dal fuoco, protezione dal piano negativo*

Quarto livello: *causa ferite gravi*, divinazione, fiammata, immunità agli incantesimi, protezione dal fulmine, neutralizzare veleni, scongiurare, specchio d'acqua*

Quinto livello: *causa ferite critiche*, colonna di fuoco, muro di fuoco, piaga degli insetti, roccia in fango, scacciare il bene**

Sesto livello: *materializzare elementali del fuoco, materializzare animali, parlare con i mostri, pietre parlanti, semi di fuoco*

Settimo livello: *animare la pietra, bestemmia**

Un asterisco (*) indica che il lich pronuncia l'incantesimo inverso.



La Torre del Signore della Notte Eterna

L'imp guarda maliziosamente i PG prima di diventare invisibile e attaccare. Le sue dita infliggono 1d4 punti-ferita e qualsiasi PG così ferito deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire.

Imp: CA 2; FM 6, Vo 18 (A); DV 2+2; pf 18; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1d4; AS polimorfismo (solo 2 animali), veleno, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità a volontà; DS immune a fuoco, gelo e elettricità, resiste alla magia come creatura con 7 DV, colpito solo da armi magiche o d'argento, rigenera 1 pf/r; RM 25%; T Mi; ML Normale (0); Int. Intelligente (10); AL LM; PE 1.600.

Il lich attaccherà prima con i suoi incantesimi memorizzati e userà il *fascio* solo se i PG riescono a sopravvivere. Non vuole ucciderli ma li vuole trasformare in non morti ai suoi comandi. Qualsiasi PG ridotto a 1 pf cadrà a terra svenuto e l'imp lo trascinerà fino ai piedi del lich.

Il solo modo di distruggere completamente il Signore della Notte Eterna è quello di distruggere il filatterio che trattiene la sua forza vitale. La fiala è nascosta sotto il trono di granito nero assieme al suo tesoro.

Se il lich viene distrutto, scomparirà in una nuvola di fumo putrido e il *fascio* cadrà sul seggio del trono. Il fascio di verghe è caldo al tocco e chiunque lo impugni per più di 1 round comincerà a puzzare di fumo rancido. Questo odore, non diverso da quello delle uova marce, rimarrà con lui fino a che non verrà usato un incantesimo *dissolvi magie*.

Un interruttore segreto sulla destra del bracciolo fa in modo che la piattaforma scivoli da un lato, rivelando una buca poco profonda riempita con 1.000 mr, 5.000 ma, 12.000 mo, 2.000 mp, 50 gemme (5.000 mo in totale), 19 gioielli (3.600 mo in totale), il filatterio (uno smeraldo a forma di teschio), una *spada* + 4, *difesa*, un'*armatura di cuoio* +4 e una *pozione del controllo animali*.

Concludere l'Avventura

Se i PG hanno successo nello sconfiggere o distruggere il lich, tutti i non morti nell'area verranno rilasciati dalla loro prigionia in questa non vita e potranno andarsene in pace nell'aldilà. Quando il gruppo avrà il fascio al sicuro nelle proprie mani, leggi quanto segue:

Risalire la scalinata non sembra richiedere molto rispetto alla discesa. In poco tempo siete di nuovo in cima alla torre. Da qui potete rompere la sfera e avvisare il visir.

La Tomba

Il visir prende il *fascio* dai PG e gli mostra le loro stanze. Dopo che avranno riposato abbastanza per recuperare a pieno le forze e avranno avuto l'opportunità per fare rifornimento, verranno portati negli appartamenti del visir per quello che pensano sia l'ultima volta.

"Molte generazioni fa," comincia il visir, "un successore al trono dell'Autarca fu un giovane detestabile e di spirito crudele. In qualche modo venne in possesso dell'*Annulus*, un elmo di tale potere che la tentazione di usarlo in modo malvagio lo sopraffecce. Lo indossò e cominciò a distruggere coloro che percepiva come suoi nemici, facendosi chiamare il Senza Volto. Il suo fratello più giovane vide il pericolo, ma ormai era impossibile rimuovere l'*Annulus* senza uccidere suo fratello.

"Non volendo commettere fratricidio, il giovane consultò i maghi più potenti per trovare un modo per impedire che suo fratello distruggesse il reame. Fabbricarono una maschera incantata che avrebbe tenuto il fratello maggiore in uno stato di stasi temporale, poi costruirono una tomba nel profondo sottosuolo nel quale seppellire vivo il fratello.

"Il corpo vivo del Senza Volto è ancora là. Dovete rimuovere l'*Annulus* e portarlo qui."

Con questo, il visir sparge la polvere su di voi.

Terreno di Sepoltura

Quando lo stato di stordimento e la nausea passano, vedete un enorme tumulo davanti a voi, ricoperto da fitta vegetazione lussureggiante. Una nebbia umida avvolge il tumulo in un grigio sudario. Vitici e radici penzolano dalla facciata rocciosa del tumulo, nascondendola completamente.

Le mura della torre sono fatte di pietra liscia e disposte aderenti l'una all'altra, ma ora stanno sbriciolandosi a causa del tempo. Vicino alla cima ci sono feritoie al di sotto di un bordo merlato.

Mentre i personaggi vanno in cerca di un modo per entrare, si ritroveranno a passare attraverso diverse ossa, alcune umanoidi, alcune di animali. Queste sono i resti delle vittime di un tralcio soffocatore che è cresciuto su questo lato del tumulo. Attaccherà 2d8 round dopo che i PG hanno cominciato a cercare l'entrata.

Tralcio soffocatore: CA 6 (tralci), 5 (rami); FM ½; DV 25; pf 63; THAC0 7; N° ATT. 8; Danni 1d4; AS strangolamento; DS immune al fuoco delle torce; T G; ML Élite (14); Int. Non- (0); AL N; PE 18.000.

Gli attacchi basati sul freddo infliggono solo 1 pf per dado di danno e "congelano" la pianta per 1d4+1 round. I danni elettrici raddoppiano il suo FM per 1d4+1 round e non causano danni.

Quando i PG trovano la porta, la scoprono sbarrata, ma il sigillo è stato rotto. Ci vuole una Forza combinata di 40 per sollevare la sbarra

Come sollevate la pesante trave, che sembra essere stata ricavata da un tronco intero, le spesse porte di pietra si schiudono verso di voi.

Ne fuoriesce una fetida aria stantia e un cadavere umano parzialmente decomposto che era appoggiato dal lato interno ricade all'esterno. Ciò che resta del viso è distorto dal terrore.

Al di là della porta c'è un corridoio di pietra col soffitto a volta che termina contro un muro vuoto. Le pareti sono dipinte con scene della storia e della genealogia di una famiglia reale.

Livello Superiore

Se i PG esaminano la parete e eseguono con successo un tiro per Scoprire Trappole, troveranno un interruttore che fa ruotare verso l'interno una sezione di parete larga 1,2 metri e alta 1,8 metri. La porta ha una trappola; aprendola si rilascia una nuvola di gas che si espande fino a 9 metri di raggio e che causa *paura*. I PG devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non fuggire in preda al panico per 5d4 round.

1. Sala degli Dei

Vedete un numero di statue dalla testa di animale poste contro le pareti, lo sguardo grottescamente malevolo nella tenue luce. Le pareti sono ricoperte da affreschi di re che porgono omaggi alle loro divinità.

Come procedete nella stanza udite un suono di pietra contro pietra. La porta alle vostre spalle si è chiusa! Poi udite un suono graffiante provenire dall'interno della stanza.

Se i PG avanzano per più di 1,5 metri nella stanza, le statue, che sono dei golem di pietra di bassa potenza, si animano e attaccano. Questi golem hanno solo i poteri che sono indicati qui.

Golem di pietra minore (12): CA 5; FM 6; DV 7; pf 30 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 2d8; AS Forza 22; DS colpito solo da armi magiche +2 o più; T G; ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 650 ognuno.

Una porta sulla parete nord ha una trappola con un incantesimo *teletrasporto*. Chiunque tocchi la porta e fallisca un tiro-salvezza contro Incantesimi è *teletrasportato* nella Stanza 3.

Lungo la parete ovest c'è una stretta porta sigillata. La sua apertura provoca l'apertura di una sezione di 1,5 metri per 1,5 metri di pavimento, facendo cadere chiunque vi sia sopra in una buca profonda 6 metri e con 40 spuntoni sul fondo. La caduta causa 1d6 punti-ferita per ogni spuntone che colpisce (tira 2d20 per sapere il numero di spuntoni che feriscono il PG caduto).

2. Sala degli Affreschi

Sussultate involontariamente quando la vostra fonte di illuminazione illumina le pareti di questa stanza per il resto vuota. Scene dopo scene ritraggono una battaglia nella sua piena, mortale potenza. Nell'affresco più a sud è rappresentata una figura in cima ai dei bastioni che lancia incantesimi contro le forze in avvicinamento; la sua testa è stata deliberatamente rimossa dall'affresco.

L'avanzare per più di 1 metro nella stanza causa del movimento fra i ratti affamati che si trovano qui che sciamano immediatamente addosso ai PG.

Topo gigante (50): CA 7; FM 12; DV ½; pf 4 ognuno; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d3; AS malattia; DS nessuna; T Mi; ML Incostante (5); Int. Semi (2); AL NM; PE 15 ognuno.

Nell'angolo nordovest c'è una buca profonda 3 metri, nascosta da un incantesimo *muro illusorio*. Se un qualsiasi PG ci cammina sopra, l'incantesimo si spezza e l'incauto ci cade dentro, subendo 1d6 punti-ferita.

Nascosta contro la parete nord della buca c'è una porta segreta chiusa. Qualsiasi tentativo di scassinare la serratura attiva un incantesimo *nube assassina*, che riempie la buca e diffondendosi poi nella stanza. Tutti i PG entro 7,5 metri dalla buca devono superare un tiro-salvezza contro Veleno; ogni PG di livello inferiore al 6° subisce una penalità di -4 al tiro-salvezza il cui fallimento provoca la morte (fino al 5° livello) oppure (6° livello o più) 1d10 pf per ogni round in cui si resta nella nube.

Lo stretto corridoio al di là della piccola porta puzza di morte e decomposizione. Sei nicchie poco profonde alle pareti contengono cadaveri scheletrici deposti qui eoni fa. Vi sembra che i cadaveri si stiano muovendo, ma vi rendete conto che è solo il tremolio della luce delle torce che vi gioca brutti scherzi.

La porta all'estremità del corridoio ha una trappola con un incantesimo *animare i morti*. Fallire la rimozione della trappola (-20%) risveglia gli scheletri, che attaccano e combattono finché loro o i PG non sono distrutti.

Scheletro guardiano (6): CA 4; FM 12; DV 6; pf 48 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni 1d8; AS nessuna; DS immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e che causano *paura*, le armi da taglio infliggono metà danni, non possono essere scacciati; T M; ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 975 ognuno (nuovo mostro).

3. Stanza del Teletrasporto

Il pavimento di pietra è freddo e umido ed è ingombro di ossa e vecchi cadaveri. Notate che, stranamente, non c'è odore di decomposizione in questa stanza. Notate inoltre che non ci sono vie d'uscita.

Questa stanza non ha uscite; il solo modo per entrarvi è attraverso le porte col teletrasporto nelle Stanze 1, 7 e 12. I resti sono degli sfortunati avventurieri che furono intrappolati qui. Cercando fra i cadaveri si trovano 150 ma, 75 mo e un braccialetto d'argento (50 mo) e una fiaschetta contenente *olio di eternità*.

4. Camera Mortuaria

Questa stanza sembra vasta a confronto con le altre aree di questa tomba. Affreschi dominano sia la parete est sia quella ovest. Dall'altro lato della stanza c'è un enorme altare di pietra sollevato dal pavimento da una pedana e davanti a questo c'è un grande sarcofago. Dietro l'altare ci sono tre statue di divinità dalla testa di animale; la testa di una è stata distrutta.

Sentite uno spettrale rumore sibilante e sottile nella stanza, come se la tomba fosse una cosa viva e stesse respirando.

Il suono è emanato dal sarcofago, che è sigillato con arcane rune. Un incantesimo *lettura del magico* rivela: "Non disturbare la tomba di colui Senza Volto. Le sue capacità eccedono la sua stretta."

Se i PG aprono il sarcofago, strisciano fuori ciò che sembrano milioni di mani mummificate e 2d10 delle mani attaccano immediatamente ognuno degli avventurieri.

Artiglio strisciante (150): CA 7; FM 9; DV ½; pf 4 ognuno; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS strangolamento; DS +2 sulla sorpresa, metà danno da armi da taglio, immune ad alcuni incantesimi; T Mi; ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 50 ognuno.

Le altre mani scappano via, scomparendo fra le crepe e i buchi di ventilazione. C'è il 30% di probabilità che 2d20 mani appaiano di nuovo in ogni altra stanza nel quale il gruppo entrerà.

Distratti dagli artigli striscianti, i PG hanno una penalità di -3 sulla probabilità di essere sorpresi da tre paia di luminosi occhi rossi che aleggiano fra le ombre vicino alle statue.

Wraith (3): CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 5+3; pf 43 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento, +1 o migliori; T M; ML Campione (15); Int. Molto (11-12); AL LM; PE 2.000 ognuno.

L'arazzo sul muro est è un'illusione permanente. I PG che superano una prova di Intelligenza possono passare attraverso il passaggio dietro l'arazzo, il quale termina con una porta (no chiusa a chiave). Quando due PG saranno passati attraverso la porta, questa si richiude sbattendo e scomparendo, intrappolando i PG in una piccola stanza quadrata di lato 1,5 metri.

Con cigolio di metallo contro la pietra vedete una delle pareti muoversi lentamente verso l'interno, schiacciandovi contro la parete opposta. Capite con una profonda disperazione che non ci sono altre uscite in questa stanza angusta.

La parete nord si muove verso il muro sud a 30 cm per round.

C'è una porta segreta nella parete est, protetta da una trappola di un potente incantesimo *sonno* che si libera quando i PG cercano di aprirla. Chiunque fallisca il tiro-salvezza contro Incantesimi cade in un sonno comatoso per 2d6 round e le pareti continuano ad avvicinarsi.

Il passaggio ampio 1,5 metri al di là della porta segreta conduce alla stanza 7 ed è fiancheggiato da due file di tre nicchie, ognuna contenente uno scheletro. Gli scheletri non si animano.

Una porta normale alla parete sud della stanza 4 si apre in una buca profonda 3 metri. Caderci dentro causa 1d6 punti-ferita. Sul fondo c'è un'orda di insetti striscianti e pungenti, che infliggono 1d4 danni addizionali ogni round nel quali il PG di trova nella buca (non serve il tiro per colpire).

Una porta sulla parete sud della buca degli insetti è equipaggiata con una trappola ad aghi velenosi (tipo P iniettato, 1d3 ore, debilitante) che viene attivata quando la porta viene aperta. Il fallimento del tiro-salvezza contro Veleno provoca al PG uno

La Tomba del Senza Volto

stato di stupore, permettendo agli insetti di continuare a morderlo e pungerlo durante tutto il tempo.

5. Camera di Preparazione

Questa camera fu una volta usata ovviamente per preparare i defunti per l'imbalsamazione. Tavoli di legno portano ciotole e giare vuote che probabilmente una volta contenevano oli, unguenti e spezie. Una pila di bende di lino sul tavolo è notevolmente conservata. Accanto c'è una grande fiasca. Pannelli decorativi lungo le pareti ritraggono antichi rituali di sepoltura.

La fiasca contiene una *pozione di resistenza al fuoco* e verrà identificata come magica. Le bende di lino sono state imbevute nella pozione e quindi irradiano anch'esse magia. Ci sono 40 bende, ognuna lunga 6 metri e larga 7,5 cm.

Una porta segreta nella parete nord è sigillata da rune esplosive. Qualsiasi PG che cerca di leggere le rune fa detonare un'esplosione e subisce 6d4+6 punti-ferita; chiunque si trovi a 3 metri di distanza deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni.

Dietro la porta c'è un grande pozzo che sembra non avere fondo. È profondo in realtà di circa 27 metri e termina vicino al corridoio vicino alla stanza 15.

Dietro il pannello decorativo della parete est c'è un piccolo foro nero largo a malapena 75 cm. Chiunque cerchi di infilarsi nel tunnel, potrà procedere per circa 4,5 metri prima di essere attaccato da verme della cancrena nel suolo.

Verme della cancrena (10): CA 9; FM 1; DV 1 pf; THAC0 n/a; N° ATT 0; Danni nessuno; AS si insinua fino al cuore in 1d3 turni, causando la morte; DS nessuna; T Mi; ML Incostante (5); Int. Non- (0); AL N; PE 15 ognuno.

6. Camera di Stoccaggio

Deducete immediatamente che questa camera fu usata come magazzino; è piena di piccole scrigni, scatole, anfore e giare canopiche. Alcuni scaffali legno rotti giacciono a pezzi nella stanza. Allineate contro la parete est ci sono otto piccole statue.

Le anfore sono piene di oli e gli scrigni contengono un totale di 5 tuniche di lino (1 mo di valore ognuna). Tutte e quattro le giare canopiche sono protette da una *trappola di fuoco*. Chiunque tenti di aprirle subisce 1d4+6 punti-ferita, con un tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni.

Sul fondo di ogni giara c'è una gemma semipreziosa del valore di 100 mo ognuna. Le piccole statue intarsiate ritraggono vari animali e dono fatte di legno, ambra, avorio e alabastro. Valgono 50 mo ognuna.

Nell'angolo sudovest di questa stanza c'è una buca coperta da un *muro illusorio*. Chiunque cada nella buca (prova di Destrezza per salvarsi) spezza l'*illusione*, subisce 1d6 punti-ferita da caduta e viene *teletrasportato* nella Stanza 1.

7. Obitorio

Il sigillo su questa porta di pietra è intatto e criptiche rune coprono la superficie. Un incantesimo *lettura del magico* permetterà di tradurre: "Non disturbate il sonno dei morti o preparatevi ad unirvi a loro."

C'è un silenzio mortale in questa stanza; sembra che perfino i rumori dei vostri compagni siano ovattati e lontani. La stanza è dominata da otto plinti di pietra e disteso su ognuno c'è una salma scheletrica coperta da un feretro ammuffito. Le braccia sono incrociate sul petto e ognuno di esse tiene nella morsa delle mani ossute un'antica spada khopesh corrosa dal tempo.

Quando il gruppo entra nella stanza, le salme si animano e attaccano. Combattono con le loro armi, che sono ancora mortali nonostante l'età e la condizione.

Salma incompleta (8): CA 8; FM 6; DV 2; pf 16 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d6 o a seconda dell'arma; AS nessuna; DS colpito solo da armi magiche, immune agli incantesimi di Incantamento/Charme e Illusione/Visione, scacciati come wraith; T M; ML Normale (9); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 270 ognuno.

Le salme incomplete vengono colpiti da armi non magiche infliggendo 6 o più punti-ferita, cadono a terra come se fossero morti; tuttavia, si rianimano dopo 1 round di mischia, balzando in piedi e

continuando a combattere. Coloro che assistono a questo inquietante evento devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire in preda al terrore per 2d4 round.

Le armi magiche infliggono danni a seconda del tipo: le contundenti funzionano normalmente, mentre gli altri due tipi non ottengono i bonus magici e derivanti dalla Forza, inoltre quelle da punta causano solo metà danno.

Le salme incomplete sono nono morti a cui è stato negato il proprio rito funebre; qualsiasi sacerdote che abbia la capacità Religione e che superi la prova di Saggezza conoscerà il rituale necessario e potrà intonare il canto speciale entro 6 round.

Se il rituale viene completato senza interruzioni, le salme rimaste lasciano cadere le proprie armi e ritornano sul proprio plinto. Le salme che vengono distrutti immediatamente si dissolvono in polvere.

Una porta sulla parete sud di questa stanza *teletrasporta* qualsiasi PG che la tocchi nella Stanza 3.

Nell'angolo sudest c'è un piccolo foro, alto circa 1,2 metri, con una leva all'interno. Se la leva viene tirata, scende dall'alto una lama, mentre una porta segreta nella parete vicina al buco, ruota; la lama causa 2d6 punti-ferita e c'è l'80% di probabilità che venga tagliata completamente la mano.

8. Armeria

Lance ed armi lunghe, con le lame arrugginite ma intatte, sono ammucchiate contro la parete sud di questa stanza per il resto vuota. Dall'angolo sudest proviene una puzza terribile.

Ogni personaggio che supera una prova di Intelligenza con penalità di -4 nota che le lame delle armi lunghe sono di forma simile a chiavi.

Nell'angolo sudest c'è una buca profonda 6 metri, dal quale proviene la puzza. La buca è per metà piena di acqua e a galleggiare in essa ci sono i corpi decomposti di diversi ratti e serpenti morti. Una prova di Costituzione fallita significa che il PG passa 1d6 round a vomitare a causa dell'odore.

A metà lunghezza del lato sud della buca, proprio poco al di sopra del livello dell'acqua, c'è un piccolo passaggio. Se qualsiasi personaggio che cerca di discendere fino al passaggio cade nell'acqua (una

prova di Destrezza fallita indica la caduta, a meno che non venga usata l'abilità di scalare pareti), verrà attaccato da una melma trasparente che vive là.

Melma trasparente: CA 8; FM 1, Sc 3; DV 4; pf 28; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 4d4; AS veleno; DS immune da attacchi da acido, freddo, calore e fuoco; T G; ML Normale (10); Int. Animale (1); AL N; PE 420.

La porta si apre in corridoio che termina con una pesante porta di pietra incisa da antiche rune e simboli. Accanto alla porta di pietra c'è una lunga feritoia sottile sulla parete.

Coloro con la capacità Lingue Antiche e che superano una prova di Intelligenza possono tradurre le rune come segue: "la tua arma è la chiave." Inserendo una delle armi lunghe dalla lama a forma di chiave la porta si apre. Altrimenti, la porta è troppo pesante per essere rimossa e c'è una resistenza del 100% all'incantesimo *scassinare* o qualsiasi incantesimo che permetta il passaggio attraverso la pietra.

9. Stanza della Preghiera

Una altare di pietra riempie questa piccola stanza. Inspiegabilmente, la tua gola si stringe e ti affanni in cerca di aria mentre studiate gli affreschi alle pareti, che ritraggono la storia disturbata di una persona importante che viene intombata viva. La testa della vittima è stata rimossa.

Dietro un pannello vermiglio inciso sulla parete sud c'è un'apertura che dà su uno stretto passaggio. La porta chiusa all'estremità del passaggio ha una trappola con una maledizione di *cancrena della mummia*. Ogni PG che tocca la porta deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non subire 2d6 punti-ferita e diventare infetto con una malattia debilitante che diventerà fatale in 1d6 mesi. Un incantesimo *cura ferite* non ha effetto; solo un *cura malattie* rimuoverà l'afflizione. *Rigenerare* ripristinerà il danno ma non fermerà il progredire della malattia. Per ogni mese in cui la cancrena progredisce, la vittima perde 2 punti di Carisma permanentemente e recupera i punti-ferita persi al 10% della velocità normale.

10. Tana del Ragno

Al centro del pavimento c'è un condotto apparentemente senza fondo. Un vento freddo soffia verso l'alto, facendo sbattere i vostri vestiti facendo ciondolare l'enorme ragnatela che si stende attraverso il condotto. La ragnatela scende a imbuto fino a formare un tubo al suo centro e scompare nell'oscurità sottostante. Nella ragnatela ci sono tre ombre immobili.

Montato al soffitto a circa 3 metri dalle vostre teste c'è un paranco, ma le pulegge sono arrugginite, rotte e con logori pezzi di corda sfilacciati.

Le ombre sono i gusci che fanno da tana agli abitanti della ragnatela, che si trovano all'interno del tunnel della ragnatela.

Ragno enorme (3): CA 6; FM 18; DV 2+2; pf 15 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS veleno; DS nessuna; TM; ML XXX (8); Int. Animale (1); AL N; PE 270 ognuno.

I ragni si ritireranno sul fondo del condotto profondo 27 metri se il combattimento volge al peggio. Se i PG li inseguono, i ragni scapperanno in un tunnel nascosto con un *muro illusorio* vicino al fondo del condotto. Il lato nord del condotto si apre in una grande area quadrata, la Stanza 11.

Livello Inferiore

11. Camera del Magazzino

È ovvio che questa stanza una volta fu usata per un qualche tipo di area di immagazzinaggio. Schegge di anfore, giare canopiche e statue ingombrano il pavimento. I dipinti sul muro ripetono i temi precedenti di una persona importante che viene intombata viva, ma questa volta, la testa non è stata rimossa. Stranamente, assomiglia a una seppia. Una semplice porta di pietra sulla parete ovest sembra chiusa.

La porta è protetta da una trappola che spruzza acido. Se un personaggio cerca di aprire la porta e fallisce un tiro per Rimuovere Trappole, la trappola spruzza contro chiunque si trovi nel raggio di 1,5 metri, causando 3d6 punti-ferita. Chiunque sia

colpito negli occhi (il che accade fallendo un tiro-salvezza contro Bacchette) subisce 1d6 punti-ferita addizionali e resta accecato per 1d20 round.

12. Corridoio

Nicchie funerarie piene di ossa sono disposte lungo le pareti. Molti degli scheletri sono deteriorati, ma quando notate uno strano teschio che vi fissa, vi rendete conto che le ossa sono di animali, non umane. Gli scheletri di cani, gatti e perfino scimmie creano uno zoo spettrale. L'aria puzza di decomposizione.

La porta nella parete dove il corridoio svolta è protetta da una trappola con un incantesimo *teletrasporto*. Qualsiasi PG che la tocca è *teletrasportato* nella Stanza 3.

Il passaggio termina con una porta sulla parete ovest. Ci sono nicchie piene di scheletri qui, ma sono normali e non si animeranno.

La parete est è crollata lasciando un buco. È l'uscita dal tunnel che si apre nel condotto nella Stanza 10. Se un qualsiasi ragno sfugge ai PG, si troverà in agguato nel tunnel e attaccherà chiunque si muova carponi all'interno. Inoltre, gli artigli striscianti che ancora vagano per la tomba potrebbero essere arrivati fino a qui.

La porta nella parete ovest è chiusa a chiave e protetta da una trappola. Il fallimento della rimozione della trappola (con penalità -20%) fa rianimare le mummie nelle due cripte al di là. Saranno completamente attive in 1 round.

13. Cripte

Il passaggio di pietra ha nicchie allineate lungo le sue pareti, ma tutto ciò che potete vedere è buio dopo qualche metro. La puzza di marcio che proviene dal buio sembra permeare la vostra anima. Due soglie sono chiuse da tende di un tessuto sfilacciato e rovinato. Le tende si muovono leggermente a causa del soffio di una qualche brezza che non percepite.

Il movimento delle mummie disturba le tende e questo è il solo avvertimento per i PG prima che le mummie attacchino.

Le mummie sono avvolte in bende di lino imbevute con una *pozione di resistenza al fuoco*. Inoltre, sono capaci di chiamare 3d6 zombie, che strisceranno fuori dalle nicchie nel corridoio e attaccheranno.

Mummia (2): CA 3; FM 6; DV 6+3; pf 51 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12; AS paura, malattia; DS immune alle armi normali e ad alcuni incantesimi; T M; ML Campione (15); Int. Poco (5-7); AL LM; PE 4.000 ognuno.

Zombi (3d6): CA 8; FM 6; DV 2; pf 16 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS nessuna; DS nessuna; T M; ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 120 ognuno.

Gli zombi non attaccheranno il gruppo se le mummie non si animano.

Il lungo corridoio termina con un arco immerso in una turbinante nebbia opaca. Passarvi attraverso teletrasporta il PG nella Stanza 7.

Se i PG cercano attentamente (e viene eseguito un tiro per Scoprire Trappole o Individuare Porte Segrete con successo), troveranno un tunnel sul retro della parete della quarta nicchia della parete nord. Esso conduce all'area 14.

14. Stanza del Trono

Il tunnel si apre in una grande camera a volta supportata da quattro colonne di pietra intarsiata. Un trono di alabastro posto su una pedana nell'estremità est della stanza. Il trono è fiancheggiato da due grandi statue di serpenti avvolti in spire con teste di donna. Sulla parete nord si apre un arco.

Inserite nel pavimento ci sono 3 file di piastre attivatrici. Mettere il peso su una qualsiasi di queste fa animare le statue, che sono in effetti dei naga guardiano. Se vengono animati, leggi quanto segue:

I serpenti dalla testa umana aprono gli occhi e cominciano a ondeggiare. Poi parlano in una forma arcaica del Comune che, stranamente, riuscite a capire.

"Dovete lasciare questo luogo!" sibilano. "C'è solo morte e follia per coloro che persistono. State violando un terreno sacro con la vostra presenza."

I naga guardiani attaccano i PG se uno qualsiasi di loro cerca di attraversare la stanza o attacca prima le statue. I personaggi Buoni non devono uccidere o ferire il naga, che sono anch'essi Buoni. L'inganno e gli incantesimi permetteranno al gruppo di proseguire. Questi naga non hanno incantesimi e non lasceranno la stanza.

Naga Guardiano (2): CA 3; FM 15; DV 12; pf 96 ognuno; THAC0 9; N° ATT. 2; Danni 1d6/2d4; AS sputa veleno; DS nessuna; T E; ML Campione (15); Int. Eccez.nte (16); AL LB; PE 7.000 ognuno (se oltrepassati e non feriti).

Oltre l'arco c'è un corridoio che termina con una porta di pietra chiusa a chiave. Fallire un tiro per Rimuovere Trappole fa aprire una buca nel pavimento, trascinando giù chiunque per 15 metri in una piscina di acido profonda 3 metri. I PG subiscono 2d6 punti-ferita da caduta, più 1d6 punti-ferita ogni round nel quale rimangono nell'acido. L'equipaggiamento e l'armatura devono superare un tiro-salvezza contro acido ogni 5 round per evitare danni.

15. Cripta Funeraria Reale

Ad un primo sguardo, sembra che in questa stanza ci sono solo delle ombre. L'alto soffitto a volta è supportato da quattro colonne di pietra lavorata. Poi, quando i vostri occhi si abituano alla luce, non potete credere a ciò che vedete: un carro dorato si trova nel mezzo a dozzine di scrigni, scatole e giare, molte delle quali rotte e rovinare. Due alcove nella parete est contengono un sarcofago molto elaborato.

Entrare nella stanza disturba il riposo di cobra sputanti, che allargano il loro cappuccio e sibilando minacciosamente un avvertimento.

La Tomba del Senza Volto

Cobra volante (6): CA 5; FM 12, Vo 15; DV 6+2; pf 50 ognuno; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS veleno; DS nessuna; T M; ML Normale (9); Int. Non-(0); AL N; PE 650 ognuno (nuovo mostro).

I cobra sembrano serpenti comune finché non provocati. Poi spiegano le loro delicate ali membranose e volano attorno ai PG, sibilando e sputando.

I sarcofaghi sono sigillati da rune esplosive. Chiunque le legga subisce 6d4+6 punti-ferita; tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni.

In ogni sarcofago ci sono delle mummie normali, non animate, avvolte in lino e con indosso elaborate maschere funerarie d'oro e gemme preziose. Ogni maschera vale 2.000 mo e pesa 25 kg.

Una porta segreta sulla parete sud si apre su uno stretto tunnel, che poi si apre in un corridoio a forma di L. La sezione nord del corridoio termina su un muro bianco. Se i PG guardano in alto, vedranno un condotto che sale nel buio (Stanza 5).

La sezione est del corridoio termina con una argano posto davanti a una porta di legno. Girando l'argano in senso antiorario apre la porta, rivelando una passaggia buio al di là di essa.

Sul pavimento al di là della porta ci sono due piastre attivatrici, individuabili solo da un nano. Se non vengono individuate, ogni PG ha 4 probabilità su 6 di calpestarle. Mettere il piede su una qualsiasi delle due piastre fa attivare quattro falci affiliate come rasoi che saettano silenziosamente fuori dalle pareti, spazzando orizzontalmente con archi di 180 gradi. Le lame sono poste a 90 cm e a 1,5 m di altezza, 2 per parete ed ognuna causa 1d12 punti-ferita (THAC0 4). Le lame vengono ricaricate ruotando l'argano in senso orario.

16. Guardiano della Cripta

Un enorme sarcofago di pietra lavorata domina la stanza. Mentre sondate i fregi decorativi in questa camera, scoprite maggiori dettagli riguardo il Senza Volto. I dipinti mostrano un ragazzo che diventa adulto normalmente. Poi, all'improvviso, da giovanotto, viene raffigurato con la testa di una seppia, che guida eserciti contro la sua famiglia. Nella scena finale, è catturato e intombato per l'eternità.

L'affresco sulla parete ovest è un muro illusorio e vi si può passare attraverso, ma è un'azione di sola andata. Al di là c'è uno stretto passaggio e una porta segreta a senso unico che conduce alla Stanza 15, dietro il sarcofago nell'alcova più a nordest.

A fare la guardia all'ultimo accesso al Senza Volto c'è un necrofido, un corpo scheletrico dall'aspetto di un serpente con un teschio umano munito di zanne. È invisibile ed assolutamente silenzioso quando attacca.

Golem necrofido: CA 0; FM 15; DV 12; pf 96; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS -4 sulla sorpresa, ipnotismo, invisibilità; DS paralisi; T G; ML Impavido (20); Int. Non-(0); AL N; PE 10.000.

Il sarcofago è sigillato e protetto da una trappola con 2 incantesimi: *simbolo di disperazione* e *parola sacra*. Qualsiasi PG che cerchi di leggere le rune sulla bara deve superare 2 tiri-salvezza contro Incantesimi. Il fallimento del primo (contro *simbolo*) significa che la vittima se ne torna da dove è venuto, percependo che tutto è stato fatto invano. Il fallimento del secondo (contro *parola sacra*) paralizza il PG per 1d4 turni.

Se i PG aprono la bara, leggi quanto segue:

Fuoriesce uno sbuffo di aria stantia. Pensate di udire una voce sussurrare, "Finalmente..." e siete sorpresi nel vedere un buco dove invece dovrebbe esserci il fondo della bara. Una scalinata di pietra con lavorazioni ornamentali conduce verso il basso, nell'oscurità.

La scalinata conduce in basso in un tunnel largo 60 cm, che termina con un vicolo cieco. Mentre il gruppo percorre il tunnel, continua:

Il tunnel è angusto e fangoso e le pareti sono scivolose e puzzano di decomposizione. Una pozza di fango puzzolente quasi liquefatto copre il pavimento dell'estremità del tunnel.

Se i PG cercano attorno al fondo del fango, troveranno una lastra di pietra con attaccato un anello. Per spostare la lastra ci vuole una Forza combinata di 40. Se i PG riescono ad aprirla, leggi quanto segue:

La copertura diventa lasca e con un forte rumore di risucchio e una zaffata di aria fetida, si rilascia. Il fango fetido e l'acqua si gettano nel buco e si riversano nella camera sottostante.

17. La Tomba del Senza Volto

Al centro di Questa stanza c'è un enorme sarcofago posto su una pedana. La parte superiore è intarsiata con l'effigie di una figura umanoide con la testa di seppia. Ad ogni angolo del coperchio c'è uno scorpione di pietra, tutti sono rivolti verso l'esterno con le code raccolte sopra la schiena.

Se i PG afferrano il coperchio, le code degli scorpioni di pietra si svolgono e colpiscono (THAC0 10), ognuna infligge 1d6 punti-ferita. Coloro che falliscono un tiro-salvezza contro Veleno muoiono immediatamente a causa del sangue che ribolle nelle vene.

Quando il coperchio viene tolto, leggi quanto segue:

Vedete una mummia magnificamente preservata che indossa una favolosa maschera d'oro incastonata di gioielli. La maschera ha la forma di una seppia, con i tentacoli posti come bocca e due enormi perle come occhi.

Se i PG rimuovono la maschera, avranno una fugace visione della "mummia" che nasconde—anch'essa con la testa di seppia—prima che gli occhi si aprano di scatto e al sua voce ruggisca, "Libertà!"

Il "mind flayer" si fionda fuori con le sue braccia e i tentacoli appena la maschera, che lo aveva tenuto in una *stasi temporale*, viene rimossa. Ha 18/00 di Forza e cerca di afferrare una persona dopo aver usato la sua frusta mentale (*mind blast*) per stordire chiunque gli si avvicini. Usa le vittime stordite come ostaggi, bloccando i suoi tentacoli sulla testa della vittima e minacciando di ucciderla, se la fuga non sarà possibile.



La Tomba del Senza Volto

Il Senza Volto: CA 2; FM 12; G13; pf 98; THAC0 8; N° ATT. 4 o 2; Danni 2 o a seconda dell'arma; AS mangia il cervello, mind blast; DS oggetti magici; T M; ML Campione (15); Int. Geniale (18); AL LM; PE 9.000.

Il Senza Volto indossa l'*Annulus* sotto la maschera. È la testa mummificata di un illithid, trasformata in un elmo e incantata con potente magia. Funziona come un *elmo della telepatia*, come anche un *elmo di comprensione dei linguaggi e lettura del magico*. L'*Annulus* permette al Senza Volto di conoscere i pensieri di qualsiasi nemico e di leggere qualsiasi pergamena magica o libro degli incantesimi. Conferisce anche alcuni pericolosi poteri del mind flayer.

Oltre all'*Annulus*, il Senza Volto indossa *bracciali della difesa* (CA 2) e un *anello di resistenza al fuoco*. Userà ogni potere a sua disposizione per distruggere questi intrusi e fuggire.

Il Senza Volto può essere sconfitto se i personaggi separano l'*Annulus* dal suo corpo. Se ciò accade, il Senza Volto cadrà al suolo e si decomporrà in 4 round. Se i PG mancano di spade magiche in grado di decapitare, il DM potrebbe permettere tale azione con un colpo mirato (-4 sul tiro per colpire) portato a segno con un'arma da taglio di almeno taglia M e che infligga il danno massimo. Un PG sufficientemente forte che riesca a ottenere una leva di bloccaggio alla testa mentre combatte senza armi può cercare di strappare l'*Annulus* con la pura forza; è richiesto un tiro per Piegare Sbarre/Sollevare Saracinesche (un solo tiro per round).

Concludere l'Avventura

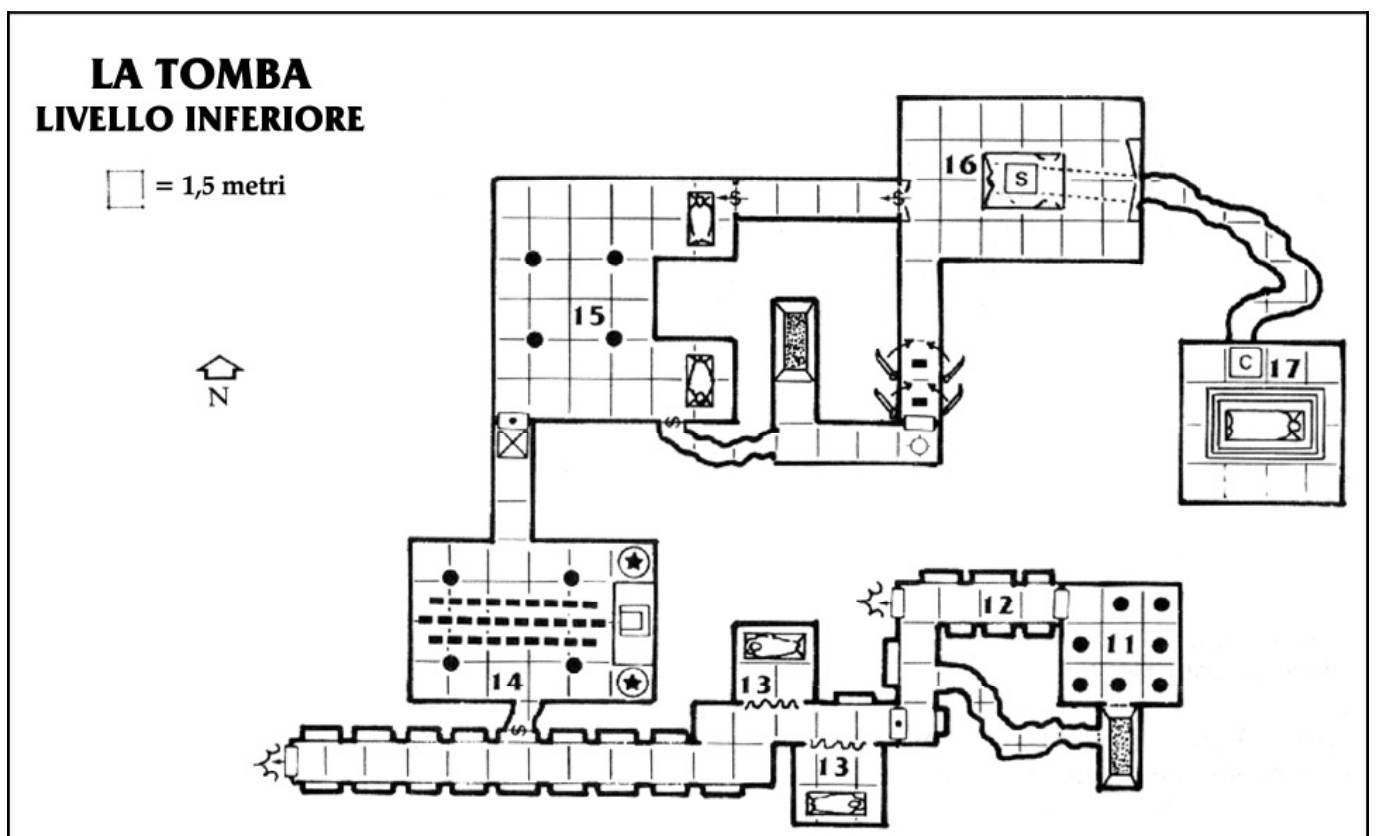
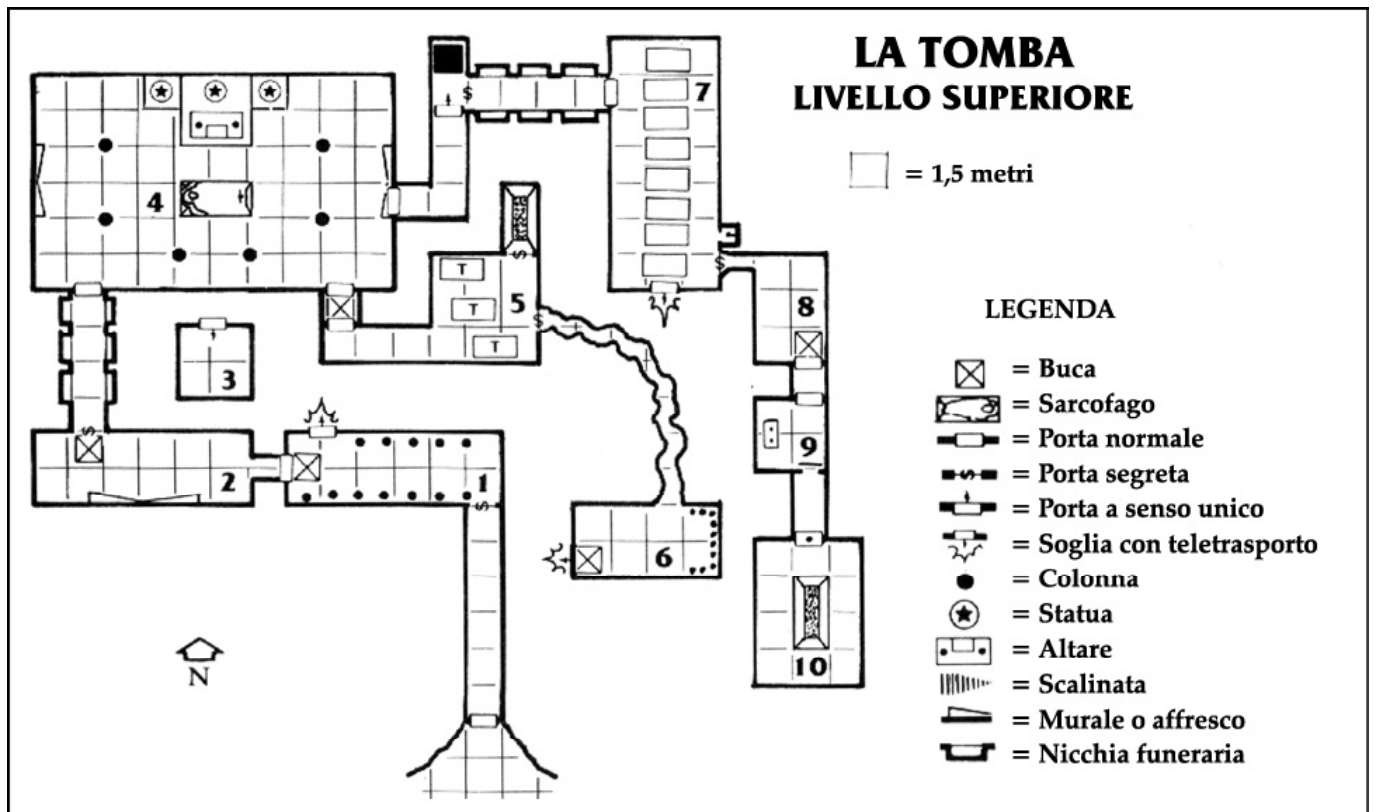
Se i PG riescono a sconfiggere il Senza Volto, gran parte del male che opprime la tomba viene scacciato, sebbene il viaggio di risalita non dovrebbe essere reso troppo facile. Quando i PG escono di nuovo all'aperto, leggi quanto segue:

Non avete idea di quanto esattamente siate stati nella tomba, ma sembra un'eternità. Tutto ciò di cui vi preoccupate è di andarvene da qui più in fretta che potete; e questo significa frantumare la sfera per permettere al visir di sapere che siete pronti.

Risoluzione

Quando i PG ritornano dal palazzo, l'Autarca li accoglie personalmente e li ringrazia, congratulandosi con loro per il loro coraggio. Consegna ai PG, come promesso 10.000 mo oltre a tutto ciò che hanno recuperato e gli lascia tutte le armi e armature di cui si sono equipaggiati. Il visir poi rimuove l'incantesimo *imposizione* dal gruppo.

Poi l'Autarca indice un giorno di festeggiamenti in loro onore e ogni PG sarà viziato e accontentato. Si troveranno così bene, che quando l'Autarca offre ad ognuno di loro il comando come generali nella guerra a venire, gli sembrerà davvero una buona offerta...



Nuovi Mostri: Salma Incompleta (Coffer Corpse)

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITÀ:	Qualsiasi
DIETA:	Nessuna
INTELLIGENZA:	Poco (5-7)
TESORO:	Nessuno (B)
ALLINEAMENTO:	Caotico Malvagio
N° DI MOSTRI:	1
CA:	8
MOVIMENTO:	6
DADI-VITA:	2
THACO:	19
N° DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d6 o a seconda dell'arma
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuna
DIFESE SPECIALI:	Colpito solo da armi magiche +1 o più, vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M (alto 1,2-2,1 m)
MORALE:	Normale (9)
VALORE PE:	65

La salma incompleta (n.d.t: "coffer corpse" nella versione inglese) è una creatura non morta in cerca del suo eterno riposo. La si incontra sempre sulla scena di un rituale funerario incompleto: una chiatta funeraria arenata, una pira incombusta, e così via. Le salme incomplete hanno l'aspetto di zombi. Odiano la vita e attaccano qualsiasi creatura umanoide vivente che le disturba.

Combattimento: La salma incompleta attacca in combattimento con qualsiasi arma con cui è stata sepolta, infliggendo i danni standard per quell'arma. Solo il 25% delle salme incomplete hanno armi. Se non possiede armi, la salma incompleta attacca a mani nude, tentando di afferrare la gola della vittima. Se il tiro per colpire ha successo, vuol dire che le sue mani si sono strette in una morsa mortale, infliggendo 1d6 punti-ferita per round fino a che non viene distrutta o la sua vittima uccisa. Le salme incomplete sono insolitamente forti—è necessaria una Forza di 20 per liberarsi dalla stretta mortale.

Una salma incompleta colpita da un'arma non magica e il cui colpo infligga 6 o più punti-ferita cadrà a terra come fosse morta, sebbene non avvenga danno fisico reale. Qualsiasi creatura tenuta nella stretta mortale cadrà con essa, come se la stretta non fosse ancora spezzata. Dopo 1 round di mischia, la salma incompleta si rianima e continuerà a strangolare la vittima. Tutti coloro che sono testimoni della rianimazione devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire in preda al terrore per 2d4 round.

Le armi magiche infliggono danni a una salma completa in base al loro tipo: le armi contundenti (C) infliggono danno pieno; le armi da taglio (T) infliggono danno normale, ma non ottengono bonus derivanti dalla Forza e dall'incantamento; le armi da punta (P) infliggono metà danni e non ottengono i bonus derivanti dalla magia e dalla Forza.

Per il fatto che non ha una mente, una salma incompleta è immune a tutti gli incantesimi delle scuole Incantamento/Charme e Illusione/Visione.

Le salme incomplete sono scacciate come wraith.

Habitat/Società: Come creatura non morta che non cerca altro di completare il suo trapasso, la salma incompleta è o solitaria oppure parte di un gruppo di defunti senza riposo. Il suo habitat è determinato dal luogo e dal tipo del suo metodo di funerale. Qualsiasi tesoro trovato con essa indicherà il suo benessere in vita—più ricco e potente la salma



incompleta fu in vita, più tesoro avrà nella non vita.

Una salma incompleta ha una soverchiante urgenza istintiva: come ad essa è stata negata la morte completa, così agli altri sarà negata la vita. È amareggiata riguardo il suo rituale incompleto e prende la vita degli altri come vendetta, in particolare se riesce a negare alle sue vittime un rituale funebre. Quindi, quando attacca, la salma incompleta attaccherà spesso prima i sacerdoti nella speranza che non rimanga nessuno in grado di sovrintendere un funerale adeguato per le sue vittime.

Il rancore della creatura può essere usata a proprio vantaggio se si riesce a scoprire il modo di completare il viaggio di trapasso della salma incompleta. Se il rituale funerario incompleto che lega la salma incompleta allo stato di non morto può essere completato, la creatura verrà liberata e effettivamente distrutta. Il DM deve decidere ogni volta in cosa costituisce il rituale funerario finale.

Ecologia: La salma incompleta non ha bisogno di luce, aria, acqua o cibo. Quelle che uccidono una creatura umanoide ignorano il cadavere, lasciandolo lì dove giace. Non interferiscono con gli altri saprofiti non viventi—come ghouls e ghastr—che vengono a cibarsi delle carogne che lasciano. Per il resto, una salma incompleta tollererà molti non morti che non la disturbano o attaccano. Tenteranno di uccidere qualsiasi creatura vivente incontrata vicino al loro (ultimo) luogo di riposo. I mostri intelligenti spesso capiscono che la salma incompleta può essere utile come guardiano se ci si prende la cura di evitare la sua tana.



Tempio, Torre e Tomba

di Laura Craig e Steve Winter
Traduzione: Stefano Mattioli



L'Autarca ha un problema. Il suo regno è sull'orlo di una guerra e il suo visir reale gli conferma che la sola speranza di un futuro è ottenere tre oggetti magici unici, ognuno dal potere supremo. Ma gli oggetti sono custoditi da guardiani di tale malvagità che il visir trema al solo pensiero di fronteggiarne uno, figuriamoci tre. Il recupero di questi oggetti significa morte certa.

L'Autarca dà un'occhiata alla sua scrivania, notando un messaggio della mattina stessa. Le spie riportano l'arrivo di avventurieri, qualcuno anche di una certa fama. Istantaneamente, ha la soluzione al suo problema. Gli avventurieri possono recuperare quegli oggetti. Faranno qualsiasi cosa per denaro.

Perfino se li potrebbe uccidere.

Tempio, Torre e Tomba sono un trio di rovine per terrorizzare i più coraggiosi fra gli esploratori di dungeon. Questo module di AD&D® 2ª Edizione può essere adattato in quasi qualsiasi campagna o giocata come avventura a sé stante. E buona fortuna—ne avrai davvero bisogno.

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

©1994 TSR, Inc. Tutti i Diritti Riservati

