

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventure-Livello Base

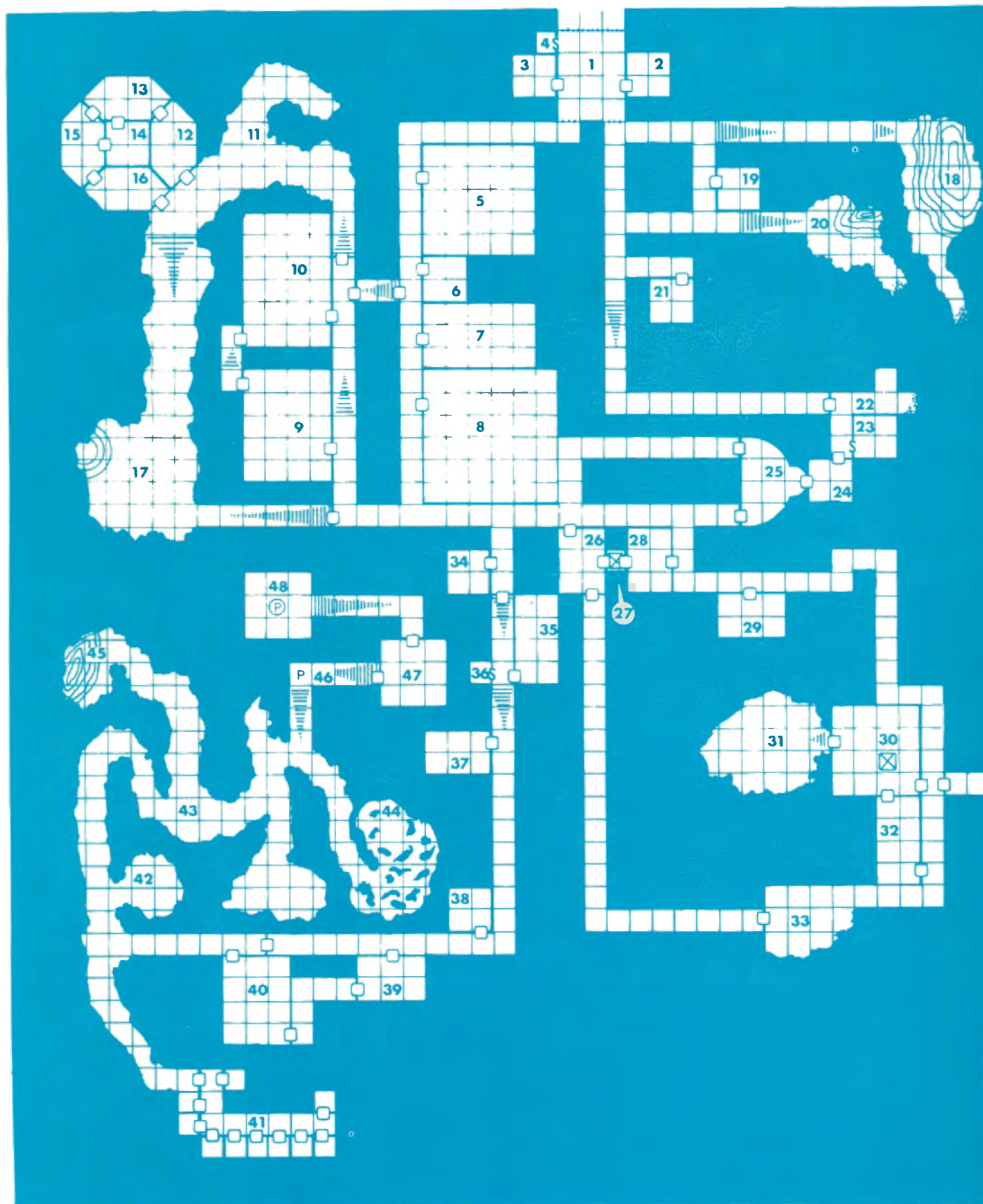
Il palazzo della principessa d'argento
di Tom Moldvay e Jean Wells



Il Caos è nuovamente all'attacco... e questa volta colpisce il cuore del regno, adesso in rovine, della Principessa Argenta. Gli avventurieri più coraggiosi saranno spinti all'azione dalle voci che narrano dei tesori di Argenta. Ma... Attenti! Chi è quel Cavaliere ed il suo Drago Bianco?



PRIMO LIVELLO (Ingresso)



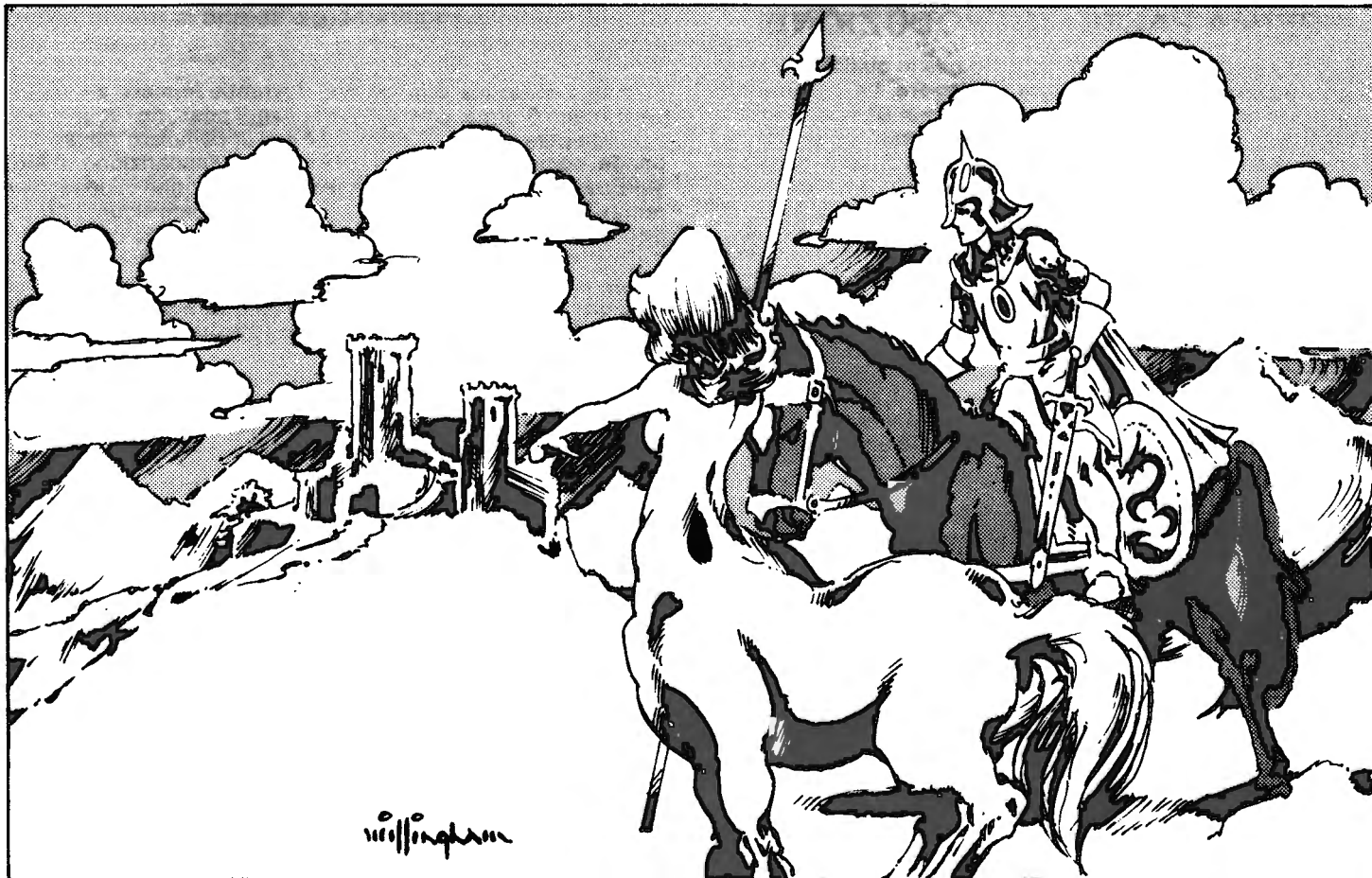
Scan & clean by Rich J.

MODULO B3

IL PALAZZO DELLA PRINCIPESSA D'ARGENTO

Di Tom Moldvay e Jean Wells

MODULO INTRODUTTIVO PER PERSONAGGI DAL 1.° al 3.° LIVELLO



*Il modulo è composto da una copertina che contiene le mappe necessarie al gioco e da un libretto descrittivo; insieme costituiscono uno scenario già pronto per **DUNGEONS & DRAGONS**™ "Base". Il modulo è stato progettato per i Dungeon Master principianti, in modo che possano iniziare subito a giocare e con un minimo di preparazione.*

Il modulo contiene informazioni molto importanti per i giocatori ed i Dungeon Master principianti: leggende, informazioni storiche e note sull'ambientazione del gioco, una lista dei personaggi dalle caratteristiche già preparate, un foglio quadrettato per aiutarvi ad espandere il modulo (se il D. M. lo vorrà) e le mappe dei luoghi in cui si svolgerà l'avventura.

*Se questo modulo sarà di vostro gradimento, procuratevi anche gli altri della numerosa famiglia di **DUNGEONS & DRAGONS**® prodotti per voi dalla TSR Inc.*

1983 TSR Inc.
Tutti diritti riservati



TSR Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI53147

Stampato in Italia

2520

DUNGEONS & DRAGONS® - REGOLE BASE

Modulo B3

Il palazzo della principessa d'argento

Per giocare questo modulo occorrono le informazioni contenute nel D&D® SET "BASE"; non è possibile giocare senza possederne una copia.

PRIMA PARTE: INTRODUZIONE

Se avete deciso di giocare questo modulo in qualità di Personaggi **cessate immediatamente di leggere**. Le informazioni contenute in seguito sono infatti riservate al DM, per consentirgli di guidare voi e gli altri giocatori nel corso dell'avventura. Conoscere in anticipo i dettagli contenuti in questo modulo vi priverebbe delle sorprese che vi attendono e del piacere dell'avventura.

NOTE PER IL DUNGEON MASTER (DM)

Il Palazzo della Principessa d'Argento è un modulo diviso in 6 parti, che offre tutte le informazioni necessarie per condurre un'avventura nelle sue linee essenziali, fornendovi la descrizione dei vari livelli di un dungeon.

Prima parte (questa che state leggendo): è una introduzione generale all'avventura e fornisce al DM l'ambientazione generale oltre ad una serie di suggerimenti.

Seconda parte è un'avventura introduttiva che si svolge nella "portineria" del palazzo; è stata concepita appositamente per permettere ai DM novizi di impratichirsi nella loro arte.

Terza parte descrive il Primo livello del dungeon.

Quarta parte descrive il Secondo livello del dungeon.

Quinta parte è un glossario che definisce una serie di termini insoliti in cui vi imbatterete nel corso della lettura.

Sesta parte descrive i nuovi mostri che incontrerete in quest'avventura.

Per aiutare il DM nella lettura, ogni volta che un termine insolito o poco familiare apparirà nel testo per la prima volta sarà seguito da un asterisco (*); ne potrete trovare la definizione nella quinta parte: il **Glossario**.

Il Palazzo della Principessa d'Argento è un vasto dungeon, non riuscirete ad esplorarlo completamente in una sola notte di avventure. I personaggi che tenteranno di esplorarlo completamente senza tornare di tanto in tanto in città per curarsi le ferite e recuperare la facoltà di lanciare incantesimi, sono destinati ad una fine precoce ed impietosa. I giocatori possono recuperare Punti-Ferita (pf, d'ora in poi) e Incantesimi sia uscendo dal dungeon, sia fermandosi a dormire in uno dei suoi locali. I giocatori più attenti, in questo caso, dormiranno a

turno, con almeno un personaggio sempre in guardia contro eventuali pericoli.

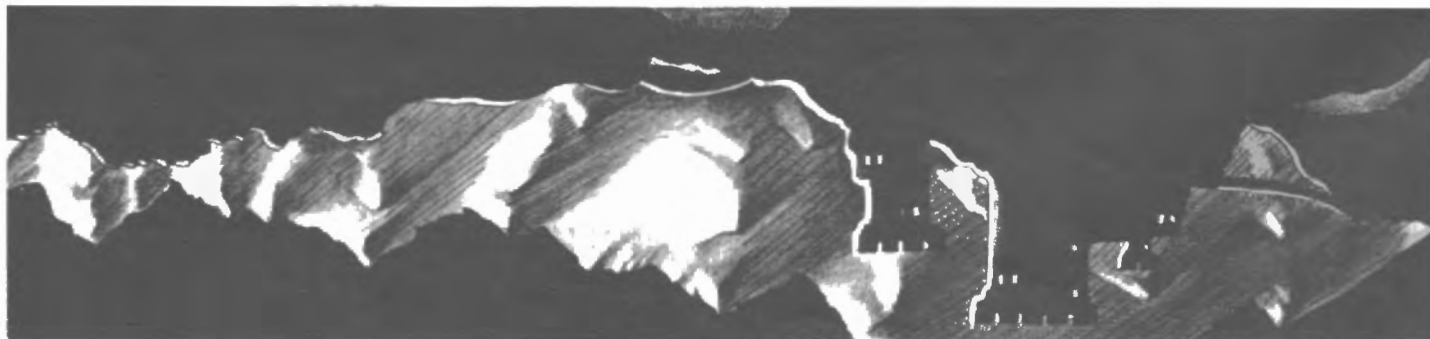
In linea di massima, ogni gruppo dovrebbe fermarsi a dormire per almeno 8 ore al giorno. I personaggi possono recuperare, naturalmente, da 1 a 3 pf con *24 ore di completo riposo*. Dipende, come sappiamo, dal DM stabilire l'apparizione di Mostri Erranti; ma se il gruppo ha realmente bisogno di riposo per recuperare pf ed Incantesimi e sceglie un posto sicuro e "fuori pericolo", il DM può decidere di non disturbarlo con Mostri Erranti. Se invece il gruppo ha sconfitto diversi mostri facilmente o sceglie per riposare una stanza situata in una zona popolata da mostri, possono essere effettuati da 1 a 3 controlli per verificare l'apparizione di Mostri Erranti, per ogni notte di riposo.

Se il gruppo decide di fermarsi a riposare e l'avventura è durata abbastanza a lungo, il DM può decidere di porre termine alla sessione di gioco. Nella sessione successiva, il gioco riprenderà da dove è stato interrotto.

Il DM deve condurre il gioco in modo da lasciare ai personaggi una ragionevole probabilità di sopravvivenza. Ciò non significa salvare ad ogni costo i personaggi dalla morte, ma neppure farli morire troppo facilmente. Ricordate: tutti dovrebbero cooperare (e il DM anche in questo modo) a rendere il gioco il più divertente possibile. Il DM dovrebbe leggere l'intero modulo PRIMA dell'inizio dell'avventura, in modo da conoscerlo a fondo. Durante gli incontri, le frasi tra parentesi possono essere lette ai giocatori (al momento opportuno); quanto al resto delle informazioni disponibili, spetta al DM decidere quali rivelare e quali tenere segrete.

La maggior parte dei mostri di questo modulo si trovano descritti nella 4.^a edizione del libro di regole **D&D BASICO** (quello con la copertina rossa); non si disperino i DM che possiedono altre edizioni, perché le informazioni ivi mancanti verranno via via riferite nel corso di questo modulo. Per comodità del DM, ogni qual volta si incontrano mostri o Personaggi Non Giocanti (PNG) viene fornita nel testo, dopo il loro nome, una serie di informazioni, tra parentesi, e seguendo sempre un ordine prestabilito, e cioè:

Nome (Classe di Armatura; Dadi-Vita oppure Classe/Livello; Punti Ferita/PF; Movimento per Round; Numero di Attacchi per Round; Ferite inflitte per ogni Attacco; Tiri Salvezza corrispondenti a Classe/Livello; Morale; Allineamento morale; e, se necessario, per i PNG, le Abilità).



Vengono adoperate le seguenti abbreviazioni:

Classe di Armatura = CA; Dadi-Vita = DV; Classi: Chierico = C; Nano = N; Elfo = E; Guerriero = G; Halfling = H; Mago = M; Ladro = L; Uomo comune = UC; Livello = numero corrispondente; punti ferita = pf; Movimento = MV; Numero di Attacchi = NAT; Ferite = F; Morale = ML; Allineamento Morale = AM; Abilità: Forza = Fr; Intelligenza = In; Saggezza = Sg; Destrezza = Ds; Costituzione = Co; Carisma = Ca.

L'indicazione *Classe/livello* si riferisce ovviamente ai soli PNG; al suo posto, per i mostri, vengono indicati i *Dadi-Vita*. Il movimento indicato si riferisce ad un singolo Round; la quantità di movimento consentita in un intero Turno di Gioco è tre volte maggiore.

Questo modulo è stato concepito per essere giocato da gruppi composti da 6 a 10 personaggi, ognuno dei quali, all'inizio dell'avventura dovrebbe appartenere ad uno dei primi tre livelli: suggeriamo inoltre di includere nel gruppo almeno un elfo o un mago con a disposizione l'Incantesimo del **sonno**. Ricordate che i gruppi costituiti da personaggi di diverse classi hanno maggiori probabilità di successo, potendo avvalersi di diverse specializzazioni. Se la maggior parte dei personaggi è di livello superiore al 1.º, consigliamo al DM di rendere un po' più pericolosi gli incontri con i mostri; ad esempio, se il mostro incontrato ha 9 pf, il DM potrebbe decidere di elevare a 10 il numero di pf, oppure di far incontrare 6 mostri invece dei 5 previsti.

PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

Talvolta i giocatori possono desiderare di iniziare subito l'avventura senza perdere tempo a creare i loro personaggi. Qui di seguito sono indicati 13 personaggi, per così dire, "pronti all'uso". Se invece i giocatori decidono di creare essi stessi i personaggi, secondo le regole indicate nel **DUNGEONS & DRAGONS Base**, il DM può assegnare un nome qualsiasi ai personaggi precostituiti, ed adoperarli egli stesso, come Personaggi Non Giocanti (PGN).

Nella lista che segue Classe dell'Armatura e Punti Ferita sono già stati modificati in conseguenza della Destrezza e della Costituzione, con i relativi bonus e penalità. Sono inoltre segnalate con un asterisco le Abilità che danno luogo a bonus o penalità, ogni volta che ciò sia stabilito dalle regole. Se i personaggi vengono impiegati come PNG, il DM può decidere di aumentare il loro livello (attualmente è il 1.º), tirando un numero addizionale di Dadi-Vita e applicando ogni conseguente modifica dovuta alla Costituzione.

Classe	CA	pf	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca	Arma/Armatura
1. Chierico	3	4	14*	9	16*	14*	10	8	mazza/cotta di maglia e scudo
2. Chierico	4	6	9	10	18*	9	10	13	mazza/cotta di maglia e scudo
3. Nano	2	5	16*	7	9	13*	11	13	ascia da guerra/corazza di piastre
4. Nano	4	8	15*	13	14*	10	17*	7	martello da guerra/cotta di maglia e scudo
5. Elfo	5	5	17*	12	7*	9	12	15	spada/cotta di maglia e scudo incantesimo: <i>charme</i>
6. Elfo	6	4	14*	16*	9	13*	9	13	lancia, arco e 20 frecce/armatura di cuoio, incantesimo: <i>sonno</i>
7. Guerriero	2	6	15*	11	12	9	9	11	spada/corazza di piastre e scudo
8. Guerriero	4	7	16*	6*	8*	11	10	14	spada/cotta di maglia e scudo
9. Halfling	2	6	14*	10	8*	16*	12	10	mazza, fionda e 30 pietre/cotta di maglia e scudo
10. Mago	8	4	11	16*	12	13	10	8	pugnale/niente incantesimo: <i>dardo incantato</i>
11. Mago	9	3	9	17*	10	9	10	13	pugnale/niente incantesimo: <i>sonno</i>
12. Ladro	5	4	11	8	10	16*	9	10	spada, fionda e 30 pietre/armatura di cuoio
13. Ladro	5	3	12	11	14*	17*	11	16	spada/armatura di cuoio

* Bonus o penalità speciale. Vedi **DUNGEONS & DRAGONS Set Base**, pag. 45.

Equipaggiamento "pronto-per-l'uso": Per iniziare a giocare senza perdere tempo vengono indicati qui di seguito alcuni tipi di equipaggiamento standard; i giocatori che non desiderano scegliere di persona il proprio equipaggiamento possono decidere di prendere uno dei tre "tipi" indicati; ricordate che ladri e chierici devono scegliere in ogni caso il tipo C.

TIPO A:	TIPO B:	TIPO C:
Zaino	Zaino	Zaino
Sacco (grande)	2 sacchi (grandi)	4 sacchi (piccoli)
Lanterna	6 torce	15 metri di corda
2 ampolle d'olio per lanterna	1 ampolla d'olio per lanterna	12 chiodi in ferro
Scatola con acciarino ed esca	Scatola con acciarino ed Esca	Specchio
Otre di vino (pieno)	15 metri di corda	Razioni (normali)
12 chiodi in ferro	Razioni (normali)	Otre di vino (pieno)
Piccolo martello	Bastone lungo 3 metri	Simbolo sacro o Ampolla di Acqua Santa (per il chierico) o strumenti da scasso (per il ladro)
10 monete d'oro	Otre d'acqua (pieno)	

Informazioni generali per i giocatori (da leggere ai giocatori)

La vallata di Haven era una terra pacifica; i suoi raccolti erano abbondanti ed i cittadini prosperavano. Elfi, nani, umani e halfling vivevano in armonia. Non c'è che dire: nascosta nel cuore delle Montagne Tonanti, Haven era veramente un bel posto per vivere, con i suoi fiumi calmi e puri, il clima tiepido e piacevole.

Una delle ragioni di questa tranquillità era la presenza dei Protettori, una magica razza proveniente dalla terra di Faerie*; questi misteriosi esseri verdi erano una razza gentile e i loro poteri magici servivano a tenere lontano il male. Con il loro aiuto i raccolti crescevano ubertosi e la terra di Haven prosperava.

Governava su Haven la bellissima principessa Argenta; abitava in un palazzo di scintillante marmo bianco, che risplendeva come l'argento quando, a sera, lo colpivano i raggi del sole morente. La principessa era buona, giusta e amichevole con tutti; e tutto il suo popolo l'amava.

Un giorno, scavando una nuova miniera, i nani di Haven portarono alla luce un rubino grosso come una mela e, come segno di devozione, lo inviarono in dono alla principessa Argenta. I nani diedero alla pietra il nome "Cuore della Nostra Signora". La principessa fu talmente contenta del dono che invitò tutto il popolo del reame a partecipare ad una celebrazione, per ammirare la favolosa gemma; i nani sarebbero stati gli ospiti d'onore. Doveva essere un gran giorno, di festa e di divertimenti.

Il giorno prima della celebrazione giunse ad Haven uno strano personaggio. Arrivò in groppa ad un drago bianco. Era completamente vestito di nero, ed aveva la pelle pallida, lunghi capelli biondi, e una corta barbetta, anch'essa color del grano. Haven era una terra nota per la sua ospitalità, e la principessa invitò lo straniero a restare a palazzo. Acconsentì pure alle sue rischieste di farle da scorta durante la celebrazione.

A mezzanotte iniziò la tragedia. Nuvoloni neri oscurarono la luna ed un vento gelido batteva sulla valle. Le messi marciarono nei campi, il bestiame iniziò ad ammalarsi, e l'intera vallata cominciò a morire. Il palazzo fu scosso da un'esplosione e parte delle mura crollarono. Quando la polvere si fu posata si vide che l'intero palazzo era racchiuso in un globo color rubino.



Haven, ora, vive nel terrore, percorsa da feroci bande di orchetti, goblin e hobgoblin. Il disastro accadde così rapidamente che tutti i cittadini ne sono ancora scossi; senza i loro capi, intrappolati nel palazzo, non hanno la forza di organizzarsi per combattere. Persino i Protettori sono scomparsi: la situazione è disperata.

Ogni personaggio giocante (PG) ha avuto lo stesso sogno; ed in sogno gli è apparso un Protettore a chiedere aiuto.

"Haven è in grande pericolo" —gli ha detto, in sogno, il Protettore—. "Non sappiamo che cosa ha causato il disastro, ma sappiamo che la ragione può essere trovata da qualche parte, nel palazzo. Gli alleati del male che hanno attaccato Haven, hanno sfidato i Protettori che ora sono assediati. Noi non possiamo aiutare Haven, ma tu sì. La principessa ed il popolo di Haven hanno bisogno di te: Tu e il tuo gruppo siete la sola speranza di Haven. Vi scongiuriamo di scoprire la causa di tante disgrazie, e distruggerla. Se deciderete di venire, troverete un gruppo di amici fuori del palazzo, domani a mezzogiorno. Vi apriremo la strada per entrare ed uscire dal palazzo; e vi forniremo tutto l'aiuto possibile, ma il nostro potere è limitato. Il futuro di Haven è nelle vostre mani.»

Informazioni generali per il Dungeon Master

L'occhio di Arik

Il disastro che ha sconvolto Haven è stato provocato dal rubino trovato dai nani. Il rubino è magico. E' stato chiamato "Cuore della Nostra Signora" dai cittadini di Haven, ma il suo vero nome è "L'Occhio di Arik".

Arik* è un potentissimo essere, antico quanto malvagio. E noto anche col nome di Arik Dai Cento Occhi: da alcuni è adorato come una divinità. Per i suoi infiniti crimini, molti secoli fa, fu imprigionato in una dimensione lontana, destinato a rimanervi per l'eternità.

Per tutto il tempo della sua prigionia, Arik non ha fatto che pensare alla fuga. E desidera conquistare Haven, rendendo schiavi i suoi abitanti. Recentemente è riuscito a far superare la barriera dimensionale ad uno dei suoi occhi, piazzandolo nel cuore delle montagne; là i nani lo trovarono in forma di rubino e lo portarono a palazzo, ignari del male che, così facendo, portavano al loro reame. Il rubino, sebbene più grande di ogni altra gemma, sembrava davvero un "normale" rubino; i Protettori avrebbero sicuramente percepito il male che emanava da esso, ma nel momento in cui lo videro era troppo tardi: Arik aveva già colpito.

Il rubino è una parte di Arik; gli ha permesso di indirizzare parte dei suoi poteri attraverso la barriera dimensionale fino ad Haven ed il potere del rubino attrae i mostri alleati del caos e del male, la speranza di Arik è quella di usare, a tempo debito il rubino (ed il suo occhio che è in esso) per realizzare la sua fuga dal limbo. E conquistare Haven.

Il potere del rubino ha fatto marcire le messi e diffuso epidemie tra il bestiame. Ha attirato in Haven orde di orchetti, goblin e hobgoblin, perché combattano per il loro padrone. Ha inoltre teleportato un malvagio chierico, Catharandamus*, nel



palazzo, affinché prepari la cerimonia che permetterà ad Arik di varcare i confini del limbo. Il rubino ha pietrificato molti degli abitanti del palazzo ed ha imprigionato al suo interno la principessa Argenta e il misterioso straniero. Infine ha creato un campo di forza intorno al palazzo per impedire l'arrivo di aiuti, che potrebbero interrompere il compito di Catharandamus.

I Protettori possono aprire una breccia nel campo di forza per far entrare i personaggi ed aprirla per farli uscire, in modo da permettere loro di riposare e recuperare pf ed incantesimi. Però, affermeranno subito che lo sforzo di aprire il campo di forza affievolisce i loro poteri; e quindi possono riuscirci solo poche volte.

Ellis il forte e Ariksbane

Il misterioso straniero vestito di nero, arrivato ad Haven subito prima del disastro è Ellis il Forte: (CA 2; G 3; pf 21; AT 1; F 1-10; MV 6; ML 9; AM L; Fr 18; In 9; Sg 12; Ds 13; Co 16; Ca 15. Ellis è uno dei cavalieri dei Draghi Bianchi, un gruppo di guerrieri che cavalcano bianchi draghi, votati alla sconfitta del male ovunque esista. Indossa una corazza di piastre nera e porta una spada a due mani. Il drago che cavalca è noto come Ariksbane* (CA 3; DV 6; pf 30; AT 3; F 1-4/1-4/2d8; MV 9, in volo 24 m; ML 8; AM N. Ellis ed Ariksbane sono venuti ad Haven perché hanno sentito parlare del rubino e sospettavano che si trattasse di uno dei leggendari occhi di Arik. Prima di poterne essere certi, sono stati però catturati dal potere del rubino, e sconfitti. Ellis è ora intrappolato nel rubino insieme alla Principessa Argenta; Ariksbane è stato confinato nella Dimensione del Ghiaccio.

Come distruggere il rubino

Il gruppo deve, nel corso dell'avventura, scoprire il modo per distruggere il rubino "Occhio di Arik". All'interno del dungeon esistono molti indizi in questo senso. Però, se il gruppo è particolarmente sfortunato e perde la possibilità di conoscere tali indizi, il DM può ricorrere all'espedito di far apparir loro "una visione inviata da un Protettore", per rivelare loro gli indizi che non hanno ancora trovato e rimetterli sulla giusta pista.

Ci sono tre modi in cui il gruppo può distruggere l'Occhio di Arik e sconfiggere il male. Il nome "Ariksbane" significa "la rovina di Arik"; e, se il drago viene liberato, può, se lo desidera, distruggere il rubino con il suo "soffio" gelido senza danneggiare nessuno di coloro che si trovano vicini alla gemma, o al suo interno. Il rubino può essere inoltre spezzato con la Spada di Arik se la si ritrova; Catharandamus usa tale spada come elemento del cerimoniale per liberare Arik. Se la spada viene usata per distruggere il rubino, si distruggerà con esso, nel medesimo istante. Infine, due note suonate sull'Arpa di Ghiaccio (vedi stanza 32), evocheranno la menestrella Rowena, una delle leggende di Haven. E' una famosa suonatrice, che abbandonò Haven per vivere nel paese di Faerie. Il tempo, in Faerie, scorre più lentamente che nel resto del mondo, e così, nonostante abbia vissuto in Faerie per secoli, e secoli, adesso Rowena è solo appena invecchiata rispetto a quando lasciò Haven. Rowena conosce le note che, suonate sull'Arpa di Ghiaccio, hanno il potere di distruggere il rubino.

Se il rubino viene distrutto, in uno dei tre modi sopraelencati, verranno immediatamente cancellate le maledizioni che si sono abbattute su Haven. Le persone pietrificate torneranno normali, la principessa Argenta ed Ellis il Forte verranno liberati e recupereranno le loro normali dimensioni, il drago Ariksbane verrà liberato dalla dimensione del Ghiaccio, se non lo è già stato; le orde di mostri caotici che hanno invaso Haven fuggiranno in preda al terrore. I raccolti fioriranno nuovamente ed il bestiame ammalato guarirà. La principessa Argenta, piena di gratitudine, regalerà ad ogni personaggio del gruppo una medaglia onorifica ed una borsa con 3.000 mo.

SECONDA PARTE: L'INGRESSO DEL CASTELLO (Avventura programmata)

Questa parte è stata appositamente studiata per introdurre al gioco DM e giocatori non ancora esperti; ma può essere tranquillamente utilizzata anche dai giocatori e dai DM veterani. In un'avventura "programmata" i giocatori si trovano nella necessità di effettuare delle scelte alternative, che condizioneranno il percorso dell'avventura. In questo caso si tratta di uno scenario adatto in special modo ai giocatori meno esperti, in quanto li pone di fronte a scelte che ritroveranno nel corso dell'avventura vera e propria.

Anche il DM imparerà, attraverso di essa, a reagire in modo corretto alle decisioni dei giocatori. Tutto ciò che deve fare il DM è leggere ai giocatori i paragrafi * contrassegnati "Inizio" e "1". I giocatori, a questo punto, si troveranno di fronte ad una serie di scelte, e ne potranno realizzare solo una per volta.

Al termine di ogni paragrafo è scritto un numero tra parentesi; indica la successiva "opzione" che il DM deve leggere ai giocatori. Questo procedimento continua fin quando il gruppo non è giunto al di là della stanza 3, ed è quindi pronto per iniziare la terza parte dell'avventura.

Data la peculiare struttura delle avventure programmate è importante tener presente che i paragrafi non vanno letti in ordine numerico crescente. Infatti, il DM non deve leggere il numero 2 subito dopo l'1, ma soltanto quando i giocatori sceglieranno un paragrafo al termine del quale, tra parentesi, sia scritto 2.

L'avventura programmata comprende uno scontro tra i giocatori ed i mostri. Se il DM non è ancora esperto nel condurre i combattimenti, suggeriamo a lui (o a lei) di leggere la Sezione "Combattimento" qui di seguito. La lettura della sezione è pure consigliata a quei DM che adottino o conoscano solo l'edizione del D&D Basico dalla copertina blu.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene quando i personaggi lottano contro i mostri, o contro altri personaggi. Il combattimento comprende diverse azioni: lanciare lance o frecce, pronunciare incantesimi, e lottare con armi per il "corpo a corpo", come le spade e le mazze. Per risolvere i combattimenti occorre seguire passo dopo passo la seguente sequenza:

Sequenza di combattimento

- A. All'inizio di ogni round, entrambe le parti in lotta tirano (1d6) per l'iniziativa.
- B. La parte che ottiene il numero più alto agisce per prima. Se il numero ottenuto è identico, le parti risolvono tutti gli attacchi contemporaneamente.
 1. Si controlla il morale, se necessario.
 2. Movimento. Gli avversari coinvolti in mischia possono solo arretrare o ritirarsi. Coloro che sono in grado di pronunciare incantesimi non possono muoversi e contemporaneamente lanciare incantesimi.
 3. Combattimento a distanza (tirare dardi o lanciare armi).
 - a. Si sceglie il bersaglio.
 - b. Si tira 1d20 per stabilire se lo si è colpito; il risultato del dado viene modificato da diversi fattori; la Distanza, la distanza, eventuali ripari, e l'uso della magia (se applicabili).
 - c. Il DM tira per stabilire le ferite inflitte.
 4. Incantesimi (se necessario, si effettuano i Tiri-Salvezza, con 1d20).

5. Combattimento corpo a corpo.
 - a. Scegliere (o essere attaccati da) un avversario.
 - b. Tirare 1d20 per stabilire se si è colpito: modificare il risultato del tiro di dado con i bonus per la Forza e le armi magiche (se applicabili).
 - c) Il DM tira per stabilire le ferite inflitte; modificando il risultato con i bonus dovuti alla Forza e alle armi magiche (se applicabili).

C. La parte che ha realizzato il tiro d'iniziativa più basso, agisce a sua volta, ripetendo tutte le fasi appena elencate.

D. Il DM conduce tutte le rese, le ritirate, ecc., se e quando avvengono.

Morale (regola opzionale): Le seguenti regole sul morale sono facoltative. Il DM deve decidere all'inizio della partita se applicarle o meno.

Ogni personaggio in combattimento può tentare di scappare o di arrendersi: sono scelte che spettano ai giocatori. Spetta però al DM decidere se e quando i mostri o i PNG tenteranno di arrendersi o di fuggire. Il morale di un essere esprime la sua decisione nel combattere o la sua propensione alla fuga.

Nella descrizione di ogni mostro è indicato il valore del suo morale, con un numero variabile da 2 a 12. Più alto è il numero, più coriaceo è il combattente. Un punteggio di 2, significa che il mostro non combatterà affatto, mentre se il suo morale è di 12 punti, combatterà fino alla morte, senza mai porsi problemi di morale. Le creature con il morale compreso tra 3 e 11, invece, possono trovarsi, durante i combattimenti, nella necessità di "controllare" il loro morale.

Per controllare il morale si tirano 2d6. Se il risultato è maggiore del punteggio del morale del mostro, questi tenterà di fuggire o di arrendersi; se, viceversa, è minore o uguale al detto punteggio, continuerà a combattere.

In linea di massima, il morale va controllato in alcune situazioni critiche, durante il combattimento. Raccomandiamo vivamente di controllare il morale in due momenti particolari:

- ① Dopo che il primo mostro o PNG muore in combattimento.
- ② Quando la metà dei mostri o PNG sono stati messi in condizione di non nuocere (uccisi, addormentati dalla magia, ecc.).

I mostri che controllano il morale con successo per due volte, continueranno a combattere fino alla morte.

Come attaccare: Durante il combattimento, gli attacchi possono essere portati con gli incantesimi (attacco magico), con armi da lancio (attacco a distanza), oppure con armi tenute saldamente in pugno (combattimento "corpo a corpo" o "in mischia").

Gli attacchi magici colpiscono automaticamente il bersaglio se questo si trova entro il raggio o l'area di efficacia dell'incantesimo. Esiste tuttavia una probabilità che il bersaglio riesca a sfuggire a tutti o ad alcuni degli effetti dell'incantesimo. Tali incantesimi sono sempre indicati come "incantesimi" soggetti ai Tiri-Salvezza*.

Gli attacchi a distanza e i combattimenti in mischia non colpiscono automaticamente il bersaglio. La probabilità di successo di ogni attacco è data da un numero compreso tra 1 e 20, determinato comparando il livello o il numero di dadi vita dell'attaccante con la classe di armatura del difensore, sulle appropriate tabelle (ATTACCHI DEI PERSONAGGI e ATTACCHI DEI MOSTRI). La prima viene adoperata quando ad attaccare siano i personaggi/giocatori o i PNG; l'altra quando ad attaccare siano i mostri. Si tira 1d20: se il risultato è maggiore o uguale al numero indicato dalla tabella, l'attacco ha avuto successo.

Sia l'attacco a distanza che il combattimento in mischia usano le stesse Tabelle di Attacco. L'attacco a distanza può avvenire quando gli oppositori sono distanti più di 1 metro e mezzo, ma soltanto quando si adopera un'arma che può essere scagliata (un giavellotto, per esempio), o un'arma da lancio (un arco, per esempio). Nell'attacco a distanza il punteggio necessario "per colpire" può essere modificato grazie alla Destrezza di chi lancia o tira, dall'impiego di armi magiche, o dalla distanza.



Il combattimento in mischia avviene quando gli avversari sono distanti meno di un metro e mezzo; il punteggio necessario "per colpire" può essere modificato dalla Forza o dall'impiego di armi magiche. A meno che tale possibilità non sia menzionata nella relativa descrizione, i mostri possono adoperare soltanto il combattimento in mischia, non l'attacco a distanza.

L'attacco a distanza non viene mai modificato dalla Forza; quello in mischia non viene mai modificato dalla Destrezza. Nessun personaggio può attaccare più di una volta per round.

Danni: Se un attacco ha successo, il DM deve determinare quanti punti ferita sono stati inflitti. La ferite provocate dagli attacchi dei mostri sono indicate nelle relative descrizioni. Tutti gli attacchi portati dalle armi dei personaggi causano da 1 a 6 punti ferita (considerate, eventualmente, le modificazioni derivanti dalla Forza o dall'impiego di armi magiche), a meno che non si decida di adoperare la **Tabella dei Danni Variabili**. Si tratta di una regola facoltativa; il DM può decidere o meno di usarla.

Tabella dei Danni Variabili

Ferite	Tipo di arma
1-4 (1d4)	Torcia
1-4 (1d4)	Pugnale
1-4 (1d4)	Pietra lanciata con la fionda
1-4 (1d4)	Bastone
1-6 (1d6)	Freccia (**)
1-6 (1d6)	Ascia
1-6 (1d6)	Mazza
1-6 (1d6)	Dardo (lanciato da una balestra) (**)
1-6 (1d6)	Spadino
1-6 (1d6)	Lancia
1-6 (1d6)	Martello da guerra
1-8 (1d8)	Ascia da battaglia (**)
1-8 (1d8)	Spada
1-10 (1d10)	Arma Lunga (**)
1-10 (1d10)	Spada a due mani (**)

(**) Armi da adoperare usando 2 mani (l'attaccante non può usare lo scudo e perde sempre l'iniziativa, a meno che il suo nemico non stia utilizzando un'arma a due mani).

NOTE PER IL DUNGEON MASTER

Lo scopo di questo primo breve incontro è quello di riuscire a superare le grate interne in modo da poter entrare nel palazzo. Concedete ai giocatori un ragionevole lasso di tempo per risolvere il problema. Se hanno già esplorato tutte le stanze ed ancora non sono riusciti a superare le grate interne dovreste fornire loro qualche indizio che li aiuti. E' importante che il gruppo entri nel palazzo, perché l'avventura prenda quota.

Consentite ad uno dei personaggi giocanti di avere una visione, nella quale un Protettore gli rivela che il solo modo per aprire la grata è quello spostare verso l'alto e contemporaneamente entrambe le leve. Questo è infatti il significato degli indizi A + B e delle frecce rivolte verso l'alto dipinte sulle grate interne.

Talvolta, nel corso dell'avventura, il DM dovrebbe considerare l'opportunità di suggerire ai giocatori le informazioni che essi non riescono ad individuare. Il DM può sempre usare l'ormai nota tecnica della visione di un Protettore, ad esempio per guidarli nelle stanze che forniscono importanti indizi su come distruggere il rubino "Occhio di Arik".

Ogni volta che viene offerta al gruppo la possibilità di scegliere un personaggio per compiere una determinata azione, è importante che i giocatori riferiscano al DM quale sarà il personaggio prescelto. Fate presente ai giocatori che, nel caso non vi fornissero tale informazione, sareste costretti, in qualità di DM, a scegliere casualmente, tirando un dado, il personaggio in questione; e gli effetti potrebbero essere estremamente deleteri per il gruppo.

Per esempio, il gruppo vuole aprire una porta, ma dietro la porta c'è un mostro pronto ad attaccare. Il personaggio che apre la porta sarà il primo ad essere attaccato (ed il solo che potrà combattere il mostro durante il primo round di combattimento). Talvolta è necessario ricordare ai giocatori che devono essere precisi nelle loro dichiarazioni. In questo senso, domandate come "Chi apre la porta?", oppure "Quali personaggi stanno cercando eventuali trappole, e chi cerca per primo?", possono essere molto utili.

La Seconda Parte è un'avventura speciale che introduce i giocatori ed il DM al gioco vero e proprio. Di solito, infatti, il DM non dice ai giocatori quali sono le possibili opzioni a loro disposizione; normalmente spetta ad essi pensare quali possono essere le possibili vie d'uscita. La Seconda Parte di questo modulo è la sola in cui il DM aiuta direttamente i giocatori. In seguito, dopo la Seconda Parte, il DM dovrà assumere un atteggiamento neutrale; dovrà lasciare che siano i giocatori a decidere, da soli, ciò che devono e ciò che non devono fare.

L'INIZIO:

Giunti a circa mezzo miglio dal palazzo, potete vedere che parte della sua ala sinistra è stata distrutta. Grosse pietre e mucchi di macerie ricoprono il fianco della montagna. Vedete anche che quasi tutto il castello e la maggior parte della terra circostante emanano un bagliore rossastro. Tutta la vegetazione, tranne alcuni strani arbusti spinosi e dei cespugli di rose bianche, è morta dovunque il bagliore rossastro ha irradiato la zona.

Mentre vi avvicinate al palazzo, appare un sentiero, libero dal bagliore; esso conduce direttamente all'entrata del palazzo. L'ingresso principale è la sola parte del palazzo che non risplende del bagliore rossastro. La massiccia grata*, che normalmente impedisce l'accesso al palazzo, è sollevata.

Il gruppo, nell'avvicinarsi spaventa un topo vicino all'ingres-

so; l'animale schizza verso la zona che risplende di rosso, ed improvvisamente si arresta, rantola per qualche istante e quindi muore. Notate che altre picciole e sfortunate creature giacciono morte nella zona rossa...

Le malvagie creature di Arik (goblin, orchetti, ecc.) sono immuni agli effetti del bagliore rosso. Leggere il 1 paragrafo.



PARAGRAFO 1:

Potete incamminarvi verso l'entrata principale, stando attenti a non entrare nella zona rossa (2), oppure entrare nella zona rossa (3).

PARAGRAFO 2:

Il gruppo ha raggiunto l'entrata del palazzo. La grata costruita con grosse sbarre incrociate di ferro, è sollevata. Entrare nel palazzo sembra facile. Potete perlustrare con attenzione la zona (4), oppure entrare senz'altro nel dungeon (5).

PARAGRAFO 3:

Ogni giocatore che entra nella zona rossa comincia a sentirsi intorpidito.

Il DM deve consentire ad ogni giocatore entrato nella zona rossa un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi. Se il Tiro non ha successo, il personaggio subisce da 1 a 6 (1d6) punti ferita. In caso contrario, non subisce alcun danno.

Potete restare nella zona rossa (3), oppure uscirne (1).

PARAGRAFO 4:

Trovate un piccolo filo, quasi invisibile, teso a circa 10 cm. da terra, che attraversa l'entrata da una parte all'altra, per tutti i suoi 9 metri di larghezza. Potete entrare nel dungeon e spezzare il filo (5); toccare il filo, con un bastone lungo 3 metri o un oggetto simile, mantenendovi a distanza (6); oppure passare sopra il filo, evitando ogni contatto (7).

PARAGRAFO 5:

Da una piccola nicchia nascosta tra le rocce, parte improvvisamente un piccolo dardo, verso il primo personaggio della fila.

Il gruppo ha azionato una trappola. Il DM tira 1d20 per stabilire se il dardo colpisce il personaggio. Con un risultato di 10

o più, il dardo colpisce, ed infligge al personaggio da 1 a 4 (1d4) punti ferita. Leggere paragrafo 7.

PARAGRAFO 6:

Un piccolo dardo sibila attraverso l'entrata e si va a conficcare nella parete opposta.

Leggere paragrafo 7.

PARAGRAFO 7:

Camminate lungo il sentiero, passate sotto la grata sollevata, fin dentro il palazzo. L'interno è buio, ed accendete le vostre torce e lanterne. Non appena l'ultimo personaggio l'ha oltrepassata, la pesante grata si richiude alle spalle del gruppo. Il bagliore rosso copre ora l'intera zona dell'entrata, bloccandovi l'uscita. L'interno del palazzo non risplende di rosso. Potete tentare di sollevare la grata, che ora risplende di rosso (8), oppure perlustrare la zona (9).

PARAGRAFO 8:

Chiunque tocchi il cancello comincia a sentirsi intorpidito. Il cancello non si muove.

Il DM deve consentire ad ogni giocatore che ha toccato il cancello di effettuare un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi. Se il tiro non ha successo, il personaggio subisce da 1 a 6 (1d6) punti-danno. In caso contrario, non subisce alcun danno.

Potete tentare di sollevare la cancellata ancora una volta (8), oppure allontanarvi da essa e perlustrare la zona (9).

PARAGRAFO 9:

Vi trovate in una zona aperta, circondata da pareti di pietra alte 6 metri. La zona è rettangolare, larga (da est ad ovest) 9 metri, e lunga (da nord a sud) 12 metri. Lungo la parete ovest, a 6 metri a sud dell'entrata, si apre una porta. Di fronte ad essa se ne apre un'altra, lungo la parete est. Entrambe le porte sono di legno, rinforzato con sbarre di ferro. Ci sono inoltre due piccole grate lungo la parete sud; ognuna di esse è larga 3 metri ed alta 6. La prima si trova lungo gli ultimi 3 metri ad ovest della parete sud; l'altra lungo gli ultimi 3 metri ad est della parete sud. Tra le due grate c'è un muro di solida roccia anch'esso lungo 3 metri.

Questa zona è contrassegnata dal numero 1 sulla mappa.

Leggere paragrafo 10.

PARAGRAFO 10:

Potete cercare eventuali porte segrete (11), oppure esaminare con cura la porta lungo la parete ovest (20), o quella lungo la parete est (40), o la grata interna a sud-ovest (60), oppure quella a sud-est (63).

PARAGRAFO 11:

Il DM deve tirare 1d6 per ogni personaggio che dichiara di cercare porte segrete. Per quanto riguarda chierici, guerrieri, maghi o ladri, un risultato di 1 significa che sono riusciti a scoprire la porta segreta che conduce nella stanza 4. Invece nani, elfi o halfling riescono a trovare la porta segreta in questione con un 1 o un 2. Ogni personaggio ha una sola possibilità di cercare di scoprire la porta segreta; però il DM può consentire un ulteriore tentativo se il gruppo va altrove e ritorna in questa stanza dopo qualche tempo.

Se uno dei membri del gruppo trova la porta segreta che conduce alla stanza 4, andate al (12). Altrimenti, se nessuno riesce a scoprirla, andate al (13).

PARAGRAFO 12:

Scoprite che una delle pietre della parete ovest, vicino alla grata principale, è allentata; sembra proprio che premendola si possa far aprire una porta segreta. Potete tentare di aprire la porta segreta (14), ascoltare con attenzione per cercar di sentire eventuali rumori dietro la porta segreta (15), oppure tornare al punto (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 13:

Nessuno scopre porte segrete. Tornate al punto (10) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 14:

Accanto alla pietra allentata si apre una porta segreta, larga 1 metro e mezzo ed alta 3 metri. Potete perlustrare la zona oltre la porta segreta (16), oppure tornare al punto (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 15:

Non riuscite a sentir niente. Potete tentare di aprire la porta segreta (14), oppure tornare al punto (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 16:

Trovate una piccola stanza quadrata: ogni parete è lunga 3 metri. La porta segreta è al centro della parete est. Dentro la stanza ci sono due equipaggiamenti completi per guerrieri. Ogni equipaggiamento comprende una cotta di maglia, uno scudo, una spada e una balestra con 20 dardi. Potete controllare gli equipaggiamenti per cercare eventuali trappole (17), perlustrare la stanza per cercare altre, eventuali, porte segrete (18), dividere l'equipaggiamento trovato tra i personaggi che possono adoperarlo (19), oppure tornare nell'androne di ingresso (10) e scegliere di nuovo.

Questa stanza è segnata con il numero 4 sulla mappa.

PARAGRAFO 17:

L'equipaggiamento sembra privo di trappole. Tornate a (16) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 18:

Non trovate nessun'altra porta segreta. Tornate a (16) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 19:

L'armatura può essere utilizzata da qualunque personaggio umano che voglia indossarla. Il resto dell'equipaggiamento sembra essere in buone condizioni; si tratta dell'equipaggiamento standard delle guardie di palazzo. Tornate a (16) e scegliete di nuovo.

Questo equipaggiamento non è magico, ma può ugualmente essere utile a dei personaggi principianti, che non dispongono, certo, del denaro sufficiente per acquistare tutto ciò che desidererebbero.

PARAGRAFO 20:

La porta ovest é chiusa. Potete ascoltare per sentire eventuali rumori provenienti dall'altra parte della porta (21), aprire la porta (22), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 21:

Per ogni personaggio che origlia alla porta, il DM tira 1d6. Un risultato di 1 (oppure di 1 o 2 per i semi-umani) significa che il tentativo ha avuto successo. Il questo caso leggete (23); altrimenti leggete (24).



PARAGRAFO 22:

Il DM tira 1d6 per controllare se il gruppo é colto di sorpresa; solo con un risultato di 1 o 2 lo sarà; tirerà inoltre 1d6 per stabilire se il topo gigante é colto di sorpresa, ciò avverrà con un risultato di 1 o 2. Se il gruppo e il topo gigante sono sorpresi, oppure se non lo é nessuno dei due, leggete (26). Se é colto di sorpresa solo il gruppo, leggete (27). Se, invece, é sorpreso solo il topo gigante, leggete (28).

PARAGRAFO 23:

Da dietro la porta sentite provenire fruscii e squittii. Potete aprire la porta (25), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 24:

Non sentite niente. Potete aprire la porta (22) oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 25:

Il gruppo non può essere colto di sorpresa, dal momento che i personaggi si sono già resi conto che la stanza non é affatto vuota. Il topo gigante invece sì, tirate 1d6: con un risultato di 1 o 2, il topo é sorpreso (28). Se il topo gigante non viene sorpreso, leggete (26).

PARAGRAFO 26:

La sorpresa non é un fattore importante in questo incontro; la sequenza delle azioni sarà stabilita dai tiri per l'iniziativa.

Uno dei giocatori tira 1d6 per l'iniziativa del gruppo; il DM tira 1d6 per l'iniziativa del mostro. Se la situazione é di parità si continua fin quando la parità é spezzata. Se il risultato ottenuto dal giocatore é maggiore di quello del DM, leggete (28). Se altrimenti, é maggiore il tiro del DM, leggete (27).

PARAGRAFO 27:

Il topo gigante ha l'iniziativa (a causa della sorpresa o perché il suo tiro per l'iniziativa é stato più alto). Per stabilire come reagisce alla vista del gruppo, tirate 2d6; se il risultato é 2-5, leggete (29), se é 6-8 leggete (28), se é 9-12 leggete (30).

PARAGRAFO 28:

Vedete un topo gigante lungo circa 1 metro dal pelo grigio, che indietreggia di fronte alla porta; sembra confuso e molto affamato. Potete lanciargli del cibo (31), attaccarlo immediatamente (32), oppure ignorarlo (27). Potete anche chiudere la porta e tornare a (10) per scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 29:

Il topo gigante attacca il primo membro del gruppo che riesce a vedere. Il DM conduce questo combattimento tenendo presente che nel primo round il topo gigante colpisce per primo. Se il DM non é abituato a gestire i combattimenti, consigliamo di leggere attentamente la sezione speciale sul combattimento. Dal momento che si tratta di un solo mostro, il DM controllerà il suo morale appena gli viene inflitta la prima ferita (se il topo é ancora vivo). Quando il combattimento é terminato (e cioè quando il topo fugge o muore), leggete (33).

Le statistiche riferibili al topo gigante sono: (CA 7; DV 1/2; pf 3; AT 1; F 1-3 + malattia; MV 12 m; ML 8; AM N). Ogni topo gigante ha, di solito, una probabilità su 20 di essere portatore di malattie; non é il caso del topo in questione, quindi il suo morso provoca da 1 a 3 punti ferita.

PARAGRAFO 30:

In un angolo della stanza c'é un topo gigante lungo circa 1 metro; sembra affamato e troppo spaventato dall'apparizione del gruppo per attaccare. Potete tirargli del cibo (31), attaccarlo senza indugi (32), ignorarlo e perlustrare la stanza (33), oppure chiudere la porta e tornare a (10) per scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 31:

Il topo squittisce, poi inizia ad ingozzarsi di cibo; sembra troppo occupato a mangiare per potervi attaccare. Potete attaccarlo (32), ignorarlo e perlustrare la stanza (33), oppure chiudere la porta, tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 32:

COMBATT.

Il gruppo ha l'iniziativa (grazie alla sorpresa ottenuta o perché il suo tiro per l'iniziativa é stato più alto). Il DM conduce il combattimento, tenendo presente che, nel primo round, é il gruppo che colpisce per primo. Se il DM non é molto esperto nel gestire i combattimenti gli consigliamo di leggere attentamente la sezione speciale sul combattimento, che già abbiamo visto. Dal momento che si tratta di un solo mostro, il DM controllerà il suo morale appena gli viene inflitta la prima ferita (se il topo é ancora vivo). Quando il combattimento é terminato (e cioè quando il topo fugge o muore), leggete (33).

Le statistiche riferibili al topo gigante sono (CA 7; DV 1; pf 4; AT 1; F 1-3 + malattia; MV 12 m; ML 8; AM N). Ogni topo gigante ha, di solito, una probabilità su 20 di essere portatore di malattie; non é il caso del topo in questione, quindi il suo morso provoca solo da 1 a 3 punti ferita.

PARAGRAFO 33:

Vedete una stanza quadrata; le pareti sono lunghe 6 metri. La porta é al centro dei 3 metri meridionali della parete est. Al centro della parete sud c'è una leva. La leva ha due posizioni: "SU" e "GIÙ". La posizione "giù" non é contrassegnata, mentre quella "su" é marcata con la lettera "A". La leva é attualmente in posizione "giù". Nella stanza non c'è nient'altro. Potete cercare porte segrete (34), esaminare la leva per scoprire eventuali trappole (35), portare la leva nella posizione "su" (36), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

Se il topo gigante é stato ignorato lo vedrete scappare via, in una tana scavata nel muro. Questa stanza é segnata sulla mappa col numero 3.

PARAGRAFO 34:

Non trovate alcuna porta segreta. Tornate a (33) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 35:

La leva non sembra presentare insidie. Tornate a (33) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 36:

Spostate la leva in posizione "su".

Se il gruppo ha già sollevato l'altra leva (nella stanza 2) in posizione "su" (marcata con "B") si ode un suono cigolante e stridente: leggete (37). Se l'altra leva (nella stanza 2) non é in posizione "su", leggete (38).

PARAGRAFO 37:

Entrambe le due piccole grate interne si sollevano contemporaneamente.

Il gruppo é adesso pronta per avventurarsi più a fondo nel dungeon. La Seconda Parte é finita: Siete pronti per iniziare la Terza Parte.

PARAGRAFO 38:

Sembra che non accada niente. Potete abbassare la leva (39), oppure tornare a (33) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 39:

Sembra che non accada niente. Potete sollevare la leva (36), oppure tornare a (33) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 40:

STANZA 2

La porta est é chiusa. Potete origliare alla porta per cercare di udire eventuali rumori provenienti dal suo interno (41), aprire la porta (42), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 41:

Per ogni personaggio che origlia alla porta, il DM tira 1d6. Un risultato di 1 (1 o 2, nel caso di semi-umani), significa che il

tentativo ha avuto successo; se é così leggete (43). Se il tentativo non ha successo, leggete (44).

PARAGRAFO 42:

Il DM tira 1d6, sia per il gruppo che per gli scheletri. Un risultato di 1 o 2 significa che la parte in questione (il gruppo o gli scheletri) é colto di sorpresa. Se sia il gruppo che gli scheletri sono colti di sorpresa, o non lo é nessuno dei due, leggete (46). Se é colto di sorpresa solo il gruppo, leggete (47); altrimenti, se ad essere sorpresi son solo gli scheletri, leggete (48).

PARAGRAFO 43:

Da dietro la porta sentite provenire un rumore di catene trascinate. Potete aprire la porta (45), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 44:

Non udite niente. Potete aprire la porta (42), oppure tornare a (10) a scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 45:

Dal momento che i personaggi si erano già resi conto che la stanza non era vuota, il gruppo non può essere colto di sorpresa; invece possono essere sorpresi gli scheletri che si trovano nella stanza. Tirate 1d6: con un risultato di 1 o 2 gli scheletri sono sorpresi, leggete (48). Se gli scheletri non sono sorpresi, leggete (46).



PARAGRAFO 46:

La sorpresa non é un fattore importante in questo incontro. La sequenza delle azioni sarà stabilita dai tiri per l'iniziativa. Uno dei giocatori tira 1d6 per l'iniziativa del gruppo; il DM tira 1d6 per l'iniziativa dei mostri. Se la situazione é di parità si continua a tirare fin quando la parità non é spezzata.

Se il giocatore ottiene un numero più alto del DM, leggete (48); se il numero più alto viene ottenuto dal DM, leggete (47).

PARAGRAFO 47:

Gli scheletri attaccano immediatamente. Il DM conduce il combattimento, consentendo agli scheletri di colpire per primi, nel primo round. Se almeno un chierico fa parte del gruppo, oltre al normale combattimento, i giocatori possono anche tentare di **scacciare** gli scheletri (vedi paragrafo 49).

Se il DM non fosse molto esperto nel gestire i combattimenti, consigliamo di leggere attentamente la sezione speciale sul combattimento, che abbiamo già visto in precedenza. Il DM non deve mai tirare per il morale dei mostri, dal momento che gli scheletri hanno un morale di 12. A meno che non vengano **scacciati** da un chierico, continueranno a combattere fino alla morte. Quando il combattimento è terminato (e cioè quando tutti gli scheletri sono morti o sono stati **scacciati**), leggete (51). I dati statistici riferibili ai due scheletri sono: (CA 7; DV 1; MV 6 m; pf 5 cad; AT 1, F 1-6; TS G1; ML 12; AM C). Gli scheletri non sono influenzati dagli incantesimi del sonno e dello **charme**.

PARAGRAFO 48:

Vedete due scheletri, di dimensioni umane. Alle ossa dei polsi sono legati degli anelli di ferro da cui pendono catene; brandiscono delle spade, ed avanzano per attaccare. Potete tentare di **scacciare** gli scheletri, se un chierico fa parte del gruppo (49), attaccarli (50), oppure chiudere la porta, tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 49:

Quando un chierico si imbatte in mostri "non-morti", come gli scheletri, può tentare di **Scacciarli**. Se tale tentativo ha successo, i mostri non toccheranno né il chierico né i suoi compagni e, se possibile, lasceranno la zona.

Ogni volta che un chierico desidera effettuare tale tentativo, contro uno o più non-morti, consultate la seguente Tabella "Chierici contro Non-Morti"; all'incrocio del livello del chierico col tipo di mostri si possono ottenere tre risultati diversi: "nessun effetto", un "numero" o una "T".

"Nessun effetto" significa che il chierico non può **Scacciare** quel tipo di non-morti (non ha ancora acquisito esperienza sufficiente per farlo).

Un "numero" significa che il chierico ha alcune probabilità di **Scacciare** tutti o parte dei non-morti. Il giocatore tira 2d6: se il risultato ottenuto è maggiore o uguale al numero indicato dalla Tabella, il chierico riesce a **Scacciare** alcuni dei mostri non-morti. Se altrimenti, il risultato del dado è inferiore al numero indicato, il tentativo fallisce ("nessun effetto").

Una "T" significa che il chierico riesce automaticamente a **Scacciare** tutti o alcuni dei non-morti.

Se il chierico riesce a **Scacciare** alcuni dei non-morti, il giocatore tira ancora 2d6 per stabilire il numero di Dadi-Vita di mostri, che sono stati **scacciati**. Ricordate, però, che *almeno uno* dei mostri sarà in ogni caso **scacciato**, indipendentemente dal risultato dei dadi. In questo specifico incontro non sussistono problemi, in quanto gli scheletri hanno un solo dado-vita ciascuno: ora, dal momento che tirando 2d6 il risultato minimo è 2, se il tentativo di **Scacciarli** ha successo, entrambi gli scheletri verranno **scacciati**.

Tabella "Chierici contro Non-Morti"

Livello del Chierico	Scheletri	Zombi	Ghoul	Spettri
1	7	9	11	Nessun effetto
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

Se gli scheletri vengono **Scacciati** e scappano via, leggete (51); altrimenti, leggete (47), ricordando che un singolo chierico può effettuare un solo tentativo di **Scacciare** un determinato tipo di non-morti, nel corso del medesimo incontro.

PARAGRAFO 50:

Il DM conduce il combattimento, consentendo al gruppo di attaccare per primo, in questo round. Se il DM non fosse molto esperto nel gestire i combattimenti, consigliamo di leggere attentamente la sezione speciale sul combattimento. Dal momento che gli scheletri hanno un morale di 12, il DM non dovrà mai controllarlo. A meno che essi non vengano **Scacciati** da un chierico, continueranno a combattere fino alla morte. Quando il combattimento è terminato (e cioè quando tutti gli scheletri sono morti o sono stati **Scacciati**), leggete (51).

I dati statistici dei due scheletri sono (CA 7; DV 1; MV 6 m; pf ciascuno; AT 1; F 1-6; TS G1; MG 12; AL C). Gli scheletri non sono influenzati dagli incantesimi del sonno e dello **charme**.

PARAGRAFO 51:

Vedete una stanza quadrata; le pareti sono lunghe 6 metri. La porta è al centro dei 3 metri meridionali della parete ovest. Nel centro della parete sud c'è una leva. La leva ha due posizioni: "SU" e "GIÙ". La posizione "giù" non è contrassegnata, mentre quella "su" è marcata con la lettera "B". La leva è attualmente in posizione "giù". Nella stanza non c'è nient'altro. Potete cercare porte segrete (52), esaminare la leva per scoprire eventuali trappole (53), portare la leva nella posizione "su" (54), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

Se gli scheletri vengono **Scacciati**, fuggiranno via.

Questa stanza è segnata sulla mappa col numero 2.

PARAGRAFO 52:

Non trovate alcuna porta segreta. Tornate a (51) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 53:

Per ogni personaggio che ricerca trappole, il DM tira 1d6. Con un risultato di 1 (1 o 2, se si tratta di un nano), il personaggio scopre una trappola, a meno che non si tratti di un ladro. Infatti, la probabilità che un ladro scopra una trappola è uguale alla percentuale della sua "abilità speciale": Scoprire Trappole. tirate i dadi percentuali per ogni ladro che partecipa alla ricerca della trappola. I ladri del 1.º livello hanno il 10 % di probabilità di scoprire una trappola, quelli del 2.º il 15 %, quelli del 3.º il 20 %. Se la trappola viene scoperta, leggete (55); altrimenti, leggete (59).

PARAGRAFO 54:

Avete una puntura sulla punta del polpastrello.

Il personaggio che ha spostato la leva è stato punto da un ago avvelenato. Il personaggio deve tentare un Tiro-Salvezza contro il veleno; se il tiro fallisce, muore. Una volta che la trappola è scattata diviene inefficace e si può spostare la leva senza pericolo. Leggete (56).

PARAGRAFO 55:

Avete scoperto che nella leva c'è una trappola, costituita da un ago avvelenato. Scoprite anche un piccolo bottone nascosto presso la base della leva, che sembra capace di rendere inefficace la trappola. Potete premere il bottone e tirare su la leva (56), oppure tornare a (51) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 56:

Adesso la leva si trova in posizione "su".

Se il gruppo ha già sollevato l'altra leva (nella stanza 3) in posizione "su" (marcata con "A") si ode un suono cigolante e stridente: leggete (37). Se l'altra leva (nella stanza 3) non è in posizione "su", leggete (57).

PARAGRAFO 57:

Sembra che non accada niente. Potete abbassare la leva (56), oppure tornare a (51) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 58:

Sembra che non accada niente. Potete sollevare la leva (56), oppure tornare a (51) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 59:

Non sembra che nella leva ci siano trappole. Tornate a (51) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 60:

Vi trovate di fronte ad una grata di ferro che vi impedisce di proseguire verso l'interno del palazzo; sembra troppo pesante per essere sollevata. Sulla cancellata sono impresse le lettere "A" + "B", insieme ad una freccia che indica l'alto. Oltre la cancellata potete vedere un corridoio che si addentra nel palazzo. Potete tentare di sollevare la cancellata (61), esaminarla per scoprire eventuali trappole (62), oppure tornare a (10) e scegliere di nuovo.

PARAGRAFO 61:

Spingete più forte che potete, ma la cancellata non si muove. Tornate a (60) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 62:

Non trovate alcuna trappola. Tornate a (60) e scegliete di nuovo.

PARAGRAFO 63:

Andate al (60).





TERZA PARTE: PRIMO LIVELLO DEL DUNGEON

NOTE PER IL DM

La Seconda Parte del Modulo era costituita da un'avventura speciale per introdurre il DM ed i giocatori al sistema di gioco. Per il resto dell'avventura, il DM giocherà invece, normalmente, il suo ruolo di arbitro e lascerà che siano i giocatori a scegliere le diverse linee di condotta. Il DM opera come supervisore dell'avventura, interpretando i ruoli dei mostri ed agendo quale giudice imparziale. Descrive inoltre, per il cartografo del gruppo, le dimensioni delle stanze e dei corridoi. Per esempio, il gruppo entra nella stanza 10 passando per la porta ovest. Il DM osserva la mappa e dice al gruppo che la stanza è lunga 18 metri da nord a sud e 12 metri da est ad ovest. La porta attraverso la quale i personaggi sono entrati è posta lungo la parete est, 3 metri a nord della parete sud. Dall'altra parte della stanza, negli ultimi 3 metri della parete ovest, si apre un'altra porta. Se il gruppo attraversasse la stanza ed aprisse la porta ovest, il DM direbbe ai giocatori che essi vedono un corridoio largo 3 metri che va verso sud, con una rampa ascendente di scale.

Il DM può arricchire di dettagli questo dungeon, descrivendo con maggiore accuratezza stanze ed oggetti, pareti e pavimenti, descrivendone la struttura, il contenuto, la forma, ecc. Può anche aggiungere e cambiare particolari del dungeon. Deve però stare particolarmente attento a non sbilanciare l'equilibrio dell'avventura. Infatti, essa non deve essere resa troppo difficile, né si deve permettere che un numero eccessivo di tesori faccia diventare troppo potenti i personaggi giocanti.

I MOSTRI ERRANTI

Una volta ogni due turni il DM controlla se il gruppo si imbatte in qualche mostro errante. Tira 1d6: se il risultato è 1, l'incontro avviene. Il mostro sarà avvistato per la prima volta ad una distanza dal gruppo variabile dal 6 ai 36 metri (2d6 X 3). Ma badate, esso può benissimo cogliere di sorpresa i personaggi sbucando all'improvviso da una porta o attendendo in agguato dietro un angolo. Per stabilire di quale tipo di mostro si tratta, usate la seguente Tabella:

Tabella dei Mostri Erranti: Livello 1 (Tirate 1d6)

Dado	Tipo di mostro	N.	CA	DV	F	MV	TS	ML	AM
1	Accolito	1-8	2	1	1-6	6 m	C1	7	C
2	Bandito	1-8	6	1	1-6	9 m	L1	8	C
3	Orso nero	1	6	4	1-3/1-3/1-6	12 m	G2	7	N
4	Coboldo	4-16	7	1/2	1-4	9 m	UC	6	C
5	Orchetto	2-8	6	1	1-6	9 m	G1	8	C
6	Scheletro	3-12	7	1	1-6	6 m	G1	12	C

Accolito—Gli Accoliti sono chierici PNG del 1.° livello; quelli incontrati come “mostri” erranti sono tutti chierici di Arik. Se incontrati in gruppi di 4 o più, saranno guidati da un chierico del 2.° o del 3.° livello. Per stabilirlo con precisione, tirate 1d6. Un risultato da 1 a 4 indica che il “capo” è un chierico del 2.° livello; un risultato di 5 o 6, indica invece che è del 3.° livello. Il DM può scegliere qualunque incantesimo dei chierici per il capo ovviamente rispettando le limitazioni quantitative e qualitative, oppure può determinarli casualmente.

Tutti i chierici di Arik indossano tuniche rosso-sangue. Tali tuniche sono decorate con 100 occhi ed i loro ampi cappucci nascondono il volto dei chierici. Sotto le tuniche, i chierici indossano armature di piastre; tutti portano scudi decorati con un solo e grande occhio rosso.

Bandito—I banditi sono Ladri PNG che si riuniscono in gruppi allo scopo di derubare gli altri personaggi. Si spacceranno per uomini perdutisi nel palazzo, in modo da cogliere di sorpresa le loro vittime. Questi particolari banditi sono stati attirati ad Haven dall'Occhio di Arik. A discrezione del DM i gruppi di banditi possono essere guidati da un ladro del 2.° o del 3.° livello.

Orso nero—Gli orsi neri sono alti circa 2 metri. Sono onnivori (mangiano, cioè, qualsiasi cosa che sia commestibile), ma prediligono le radici e le bacche. A meno che non vengano chiusi in un angolo e impossibilitati a scappare, di solito non attaccano. Questo orso nero, in particolare, stava vagando per le caverne sotto il palazzo e vi è stato intrappolato dalla luminiscenza rossastra causata dal rubino malefico; è estremamente affamato, per cui, se il gruppo gli offre del cibo, non attaccherà.

Coboldo—I coboldi sono descritti in entrambe le edizioni del **Regolamento DUNGEONS&DRAGONS Basico**. Questi particolari coboldi sono stati attratti dall'«Occhio di Arik». Sperano di partecipare al saccheggio del regno di Haven quando Arik sarà riuscito ad assumere il potere.

Orchetto—Gli orchetti sono descritti in entrambe le edizioni del **Regolamento DUNGEONS&DRAGONS Basico**. Questi orchetti sono stati assoldati per combattere con Arik quando il malvagio riuscirà a scappare dal Limbo in cui è imprigionato. Accorreranno in aiuto dei chierici di Arik, se questi dovessero trovarsi nei guai.

Scheletro—Gli scheletri sono descritti in entrambe le edizioni del **Regolamento DUNGEONS&DRAGONS Basico**. L'Occhio di Arik ha dato via libera ad orde di non-morti che in precedenza erano tenuti a bada dal potere dei Protettori.

Descrizione del 1.º livello del dungeon

5. LIBRERIA

(Sparsi in disordine per questo vasto locale si vedono penne d'oca, calamai di inchiostro, fogli e fasci di carta. Ci sono molti grossi tavoli di quercia rovesciati nell'angolo sud-est. Sembra, quindi, che una volta si trattasse di uno studio, un'aula scolastica o una libreria; però, non vedete né libri né manoscritti.)

Nascosta sotto i tavoli si trova una famiglia di 5 coboldi (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; AT 1; F 1-4; MV 9 m, TS UC; ML 6: AM C). I coboldi combatteranno per difendere il loro covo se il gruppo decide di perlustrare la stanza, o se vengono scoperti casualmente. Altrimenti resteranno nascosti fin quando il pericolo non sia passato. Nascoste tra la carta straccia ci sono 50 Monete di Rame.

6. RIPOSTIGLIO

(Questo locale ha tutto l'aspetto di un ripostiglio. Gli scaffali sono pieni di grossi sacchi. Una dozzina di barili sono accatastati contro una parete.)

Se i giocatori li esaminano, scopriranno che i sacchi sono pieni di grano ed i barili di birra. Eccetto che per queste cibarie, la stanza è vuota.

7. DISPENSA

(Questa zona ha l'aria di una dispensa. Sparsi per terra ci sono piatti di legno, boccali, coltelli ed altri utensili da cucina. Vedete cinque piccoli esseri, incredibilmente brutti, impegnati ad aprire cassetti e sportelli, e rovesciare per terra il loro contenuto; la loro pelle è color terra. Hanno gli occhi rossi, che risplendono nel buio.)

Le cinque creature umanoidi sono dei goblin (CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 9 m; AT 1; F 1-6; TS UC; ML 7; AM C). Stanno saccheggiando la cucina, cercando qualcosa di valore. Finora non hanno trovato nulla di ciò che cercavano... perciò sono molto arrabbiati.

I goblin, vivono normalmente sottoterra. Alla luce del giorno subiscono una penalità di -1, su tutti i loro tiri "per colpire". Tenete tuttavia presente che l'illuminazione provocata dalle torce, dalle lanterne e dall'incantesimo **Luce Magica** non sono equivalenti alla luce del sole, quindi non penalizzano i goblin. I goblin odiano i nani e li attaccheranno al sono vederli.



8. SALA DA PRANZO

Questa stanza ha l'aspetto di una sala da pranzo. Ci sono venti statue sedute attorno ad un grosso tavolo. Hanno l'aspetto di uomini e donne che si accingono a pranzare; una statua è nell'atto di tagliare della carne, un'altra nell'atto di bere, e così via. Il cibo sul tavolo non è di pietra. E' freddo e stantio, ma non ancora ammuffito o andato a male.

Quando Arik proiettò i suoi poteri in questa dimensione servendosi dell'Occhio, la sua potenza pietrificò la maggior parte degli abitanti del palazzo. In quel momento, questo gruppo di persone era intento a mangiare. In questa stanza non ci sono né mostri né tesori.

9. CORPO DI GUARDIA DEGLI HOBGOBLIN

In questa stanza ci sono sei letti, ammonticchiate su essi ci sono coperte sudicie ed ammuffite. Ai piedi dei letti ci sono sei piccole cassepanche. Una mezza dozzina di esseri stanno seduti sui letti, discutendo. Sono umanoidi di statura umana, anche se terribilmente brutti. Il colorito della loro pelle è terreo ed hanno un aspetto spietato.

Le sei creature sono hobgoblin (CA 6; DV 1 + 1; pf 6 ciascuno; MV 9 m; AT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM C). Gli hobgoblin si sono trasferiti nel vecchio corpo di guardia, una volta usato dalle sentinelle del palazzo. Se il gruppo origlia alla porta prima di entrare, i personaggi sentiranno gli hobgoblin che discutono e dal momento che il tono delle loro voci è più alto del normale non avranno bisogno di tirare i dadi.

10. CORPO DI GUARDIA ABBANDONATO

Questa stanza contiene i resti di cuccette, coperte, tavoli di legno e di sgabelli; tutto è rotto e in disordine. Stesi al suolo ci sono cinque corpi. Due di essi sono umani, vestiti come le guardie di palazzo; gli altri tre sono piccoli esseri umanoidi, con facce grottesche e la pelle di un livido color terra.

Questa era una delle stanze delle guardie di palazzo. I due uomini morti dovevano trovarsi in perlustrazione all'esterno del palazzo, quando avvenne il disastro; riuscirono, evidentemente, a tornare dentro, prima che il bagliore rossastro circondasse la costruzione. Sfortunatamente si imbattono in un gruppo di goblin che aveva fatto irruzione nel palazzo dalle caverne sottostanti e stava saccheggiando la stanza.

I due soldati dopo un breve e cruento scontro, furono uccisi, ma non senza aver ammazzato tre dei goblin. I goblin rimasti, in un accesso di rabbia, distrussero tutta la mobilia della stanza. La stanza è attualmente priva sia di tesori che di mostri viventi.

11. ENTRATA DELLA CAVERNA

Un debole alito di vento proviene da questa buia caverna, portando con sé un penetrante odore di muschio. Per terra è sparsa della paglia e alcune ossa roscicchiate. Incatenato ad una parete c'è un grosso scimmione dal pallido pelo bianchiccio. Non appena vi vede comincia a scuotere la catena ed a ringhiare.

Lo scimmione bianco (CA 6; DV 4; pf 18; M 12 m; AT 2; F 1-4/1-4; TS G2; ML 7; AM N) è usato come guardia all'ingresso delle caverne. In passato è stato nutrito regolarmente ed è divenuto quasi domestico; per ciò non attacca nessuno che indossi le uniformi delle guardie di palazzo. Sfortunatamente, la scimmia bianca non viene nutrita da molti giorni; se il gruppo gli dà del cibo, lo scimmione non attaccherà. La corda è sufficientemente lunga da permettere alla scimmia di attaccare in qualunque luogo della stanza.

12. LA STANZA DELL'ARMADIO DI QUERCIA

Lungo la parete ovest di questa stanza esagonale si trova un armadio di quercia, intarsiato con scene raffiguranti la primavera in Haven. Il pavimento della stanza è di marmo bianco con venature in nero ed oro.

L'armadio è pieno di asciugamani color verde chiaro e di saponette rosa modellate a forma di delfino. Nascosto sotto gli asciugamani c'è un cobra sputante (CA 7; DV 1; pf 3; AT 1; F 1-3 + veleno; MV 9 m; TS G1; ML 7; AM N). Sta sonnecchiando; attaccherà soltanto se disturbato, altrimenti se ne resterà quieto.

Un cobra sputante è un serpente lungo circa 1 metro, di color bianco-grigiastro, capace di sputare veleno fino a 2 metri di distanza. Prende di mira gli occhi della vittima. Se lo sputo colpisce, la vittima deve realizzare con successo un Tiro-Salvezza contro il veleno, altrimenti resta accecata. I danni causati (da 1 a 3) si riferiscono soltanto ai morsi. Se il cobra morde, invece di sputare, la vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro il veleno, altrimenti muore in un periodo variabile da 1 a 10 turni (invece di restare accecata). Vicino al cobra c'è una grossa chiave d'oro del valore di 150 mo.

13. LA STANZA DELLA VASCA DA BAGNO INCASSATA

Questa stanza esagonale contiene una grande vasca da bagno incassata nel terreno e piena d'acqua. La vasca è costruita in marmo bianco, con venature nere e dorate. Le pareti della stanza sono fastosamente decorate con dipinti murali che rappresentano ninfe dell'acqua, laghetti, canneti e cacciatori appostati per sorprendere uccelli acquatici. In un angolo della stanza ci sono 7 ampole ed un ventaglio a forma di pavone. Sopra la vasca volteggiano cinque strani uccelli. Per alcuni versi assomigliano a dei piccoli formichieri dai lunghi nasi.

Le cinque creature volanti sono uccelli stigei (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 18 m; AT 1; F 1-3; TS G2; ML 9; AM N). Quando un uccello stigeo attacca tenta di infilare il becco nel corpo della vittima; succhiando sangue fino ad infliggere da 1 a 3 punti-ferita. Quindi un attacco coronato da successo significa che l'uccello stigeo ha infilato il becco nel corpo della vittima, e continuerà a succhiare sangue provocando da 1 a 3 punti-ferita per round, fino ad ucciderla. Una volta che la vittima sia morta, l'uccello abbandonerà la presa.

Grazie alla sua velocità, ogni uccello stigeo in volo ottiene un bonus di +2 al "tiro per colpire" del suo primo attacco contro qualsiasi nemico.

Se il gruppo esamina le sette fiaschette, scoprirà che sei di esse sono piene di oli da bagno variamente colorati. L'ultima fiaschetta contiene una pozione dell'ESP.



14. LA STANZA DEL PIEDISTALLO ROSA

Appena entrati nella stanza, la prima cosa che vedete è un piccolo piedistallo di marmo rosa, alto circa un metro e mezzo. Qualunque luce entri nella stanza viene riflessa da un piccolo oggetto che si trova in cima al piedistallo; l'oggetto è di colore argenteo. La stanza non sembra contenere nient'altro.

Quando uno dei personaggi si avvicina a mezzo metro dal piedistallo noterà che questo viene circondato da un alone luminoso di colore verdastro. In mezzo al bagliore appare il volto trasparente di un uomo verde: un Protettore! "Attenzione!", dice, rivolto, al gruppo, quindi scompare, insieme al bagliore.

In cima al piedistallo c'è un medaglione d'argento, appeso ad una catena, pure essa d'argento. Se uno dei personaggi si avvicina per toccare il medaglione, udrà una risata isterica, apparentemente proveniente da esso. I personaggi che lo toccano devono realizzare con successo un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi; e in caso di fallimento saranno colti da una strana pazzia! La follia, consiste nella mania suicida di gettarsi a capofitto nel mezzo degli scontri più sanguinosi, accompagnandosi con risate isteriche. Non esiste cura conosciuta per questa forma di pazzia (a meno che il DM non decida di inventarne una). Il medaglione d'argento apparteneva un tempo a "Cuore D'Argento", l'Alchimista*. Quando veniva adoperato da lui, il medaglione era un potente oggetto magico, poiché conteneva una parte della sua anima. Il potere dell'Occhio di Arik ha contaminato la magia del medaglione d'argento ed ha condotto Cuore D'Argento alla follia.

Nel momento in cui, Cuore d'Argento impazzì si trovava nel bel mezzo di un importante esperimento alchimistico; l'accesso di pazzia dell'alchimista, fece fallire l'esperimento che produsse risultati disastrosi. L'intera sezione del palazzo (al 2.º livello) in cui Cuore D'Argento stava lavorando, saltò in aria; Cuore d'Argento morì, insieme a tutte le persone che, in quel momento, si trovavano in tale zona del palazzo. Tutto ciò che resta di tale zona è ridotto in rovina. Il solo oggetto scampato all'esplosione fu il medaglione, che fu teleportato sul piedistallo dal potere dell'Occhio di Arik. Il medaglione è qui, immobile, in attesa di nuove vittime.

15. LA STANZA DEL MOSAICO

Le pareti di questa stanza esagonale sono decorate a mosaico, così come il pavimento ed il soffitto. Una scena mostra un uomo con indosso un'armatura nera a cavallo di un drago bianco; di fronte all'uomo sta cavalcando una donna con in testa una corona d'oro. Un altro settore mostra alcuni elfi che stanno suonando e ballando in una foresta, mentre un drago bianco li spia di nascosto, dietro due alti abeti.

Su un'altra parete c'è una scena raffigurante una sorgente di acqua azzurra e splendente; alcune sirene, immerse nell'acqua, nuotano e scherzano fra loro. Il disegno sul pavimento mostra la ragazza con la corona, l'uomo con l'armatura nera ed il drago bianco addormentati, intorno al buco di una serratura. Tutti i mosaici sembrano nuovi e ben conservati.

Una volta che il gruppo sia entrato nella stanza, se i giocatori decidono di esaminare il mosaico, il buco della serratura sul pavimento inizierà ad emettere un bagliore bluastrò, che durerà fin quando non venga inserita in esso una chiave. Se però i giocatori usano una chiave diversa dalla chiave d'oro (che si trova nella stanza 12) oppure falliscono il tentativo di scassinare la serratura, dal soffitto si staccherà un masso, che andrà a cadere proprio sopra il buco della serratura. Ogni personaggio colpito dal masso subirà da 2 a 12 punti-ferita.

Se invece, nel buco viene, inserita la chiave d'oro, apparirà un altro buco di serratura nella parete est. Anche questo può essere aperto usando la chiave d'oro. Una volta che la chiave d'oro sia stata inserita in questa seconda serratura e girata, il mosaico, la serratura e la chiave svaniranno. Al loro posto apparirà, sospesa in aria, una lunga spada argentata, splendente di un color celeste vivo ed intenso. Se un personaggio si avvicina per toccare la spada, apparirà improvvisamente al fianco di essa anche il guerriero con l'armatura nera. Impugnata la spada, questi attaccherà colui che stava tentando di toccarla. Il guerriero attacca come fosse un mostro da 10 Dadi-Vital!

L'uomo con l'armatura nera è un'illusione, e scompare dopo 4 round oppure non appena toccato da un personaggio. "Toccato" non con un'arma, ma con le nude mani. I personaggi colpiti dall'illusione crederanno realmente di aver subito danni e si "sentiranno" feriti, anche se, in realtà, non si sono fatti niente. L'illusione non può essere colpita in combattimento.

Una volta che la visione sia scomparsa, la spada cade a terra. Emana ancora il bagliore celeste. Tutti i personaggi colpiti dall'illusione scoprono immediatamente che le loro ferite erano solo immaginarie, e quelli che erano morti si risvegliano: erano solo addormentati! Se i personaggi tentano di nuovo di toccare la spada, non accade niente di strano anzi la spada emana vibrazioni benefiche nelle loro mani. Continuerà però a risplendere fin quando non sia stata rinfoderata. Ma non c'è nessun fodero adatto a lei in questa stanza, e neppure se ne potrà usare uno dei personaggi; la spada calzerà soltanto nel "suo fodero", quello fatto su misura per lei. La spada è un'arma magica +1 ed emana luce a sufficienza per vedere fino a 9 metri di distanza. Apparteneva ad Ellis; il fodero è ancora in suo possesso (intrappolato con lui nel rubino Occhio di Arik).

16. LA STANZA DEI VAPORI

Questa stanza è saturata di una spessa nebbiolina. Sembra più calda delle altre.

La nebbiolina non è che semplice vapore e si può attraversare impunemente. Si tratta infatti della stanza dei vapori; il vapore sale da un soffione che si trova sotto la stanza. Una volta nella stanza, il gruppo scopre che ci sono alcune panche di legno allineate lungo le pareti. Nella stanza non ci sono mostri, né trappole, né tesori.

17. IL TEMPIO NELLA CAVERNA

La caverna si apre su un vasto antro; le pareti ed il pavimento sono stati accuratamente ripuliti e lucidati. Un tempo, sopra una piattaforma sollevata da terra, lungo la parete ovest, si trovavano molte statue. Da ciò che ne resta,

sembra si trattasse di tre Protettori inginocchiati di fronte ad una donna velata, che stava offrendo loro dei doni. Ora ne rimangono soltanto i resti frantumati. Al loro posto c'è una rozza statua d'argilla, raffigurante un grosso occhio... dipinto in rosso sangue.

Nascosto sotto le macerie delle statue c'è un millepiedi gigante (CA 9; DV 1/2; pf 2; MV 6 m; AT 1; F veleno; TS UC ML 7; AM N). Se un personaggio prova a rimuovere le macerie con le mani, il millepiedi sarà disturbato ed attaccherà. Se le macerie vengono smosse a distanza (con una lancia, un bastone o un oggetto simile), il millepiedi striscerà fuori della stanza senza attaccare.

18. LA POZZA SOTTERRANEA

La maggior parte di questa caverna è occupata da una pozza d'acqua, un piccolo laghetto. Una cengia circonda il laghetto lungo la parete est della caverna; è molto stretta, e c'è spazio sufficiente a consentire il passaggio di una persona per volta, senza pericolo di cadere in acqua. Al centro del laghetto, vedete che "qualcosa" turba la quiete dell'acqua: ci sono alcune creature lunghe circa un metro che nuotano verso di voi. Sembrano delle piccole donzelle.

Quel "qualcosa" sono 3 furetti giganti (CA 5; DV 1 + 1; pf 6 ciascuno; MV 15 m; AT 1; F 1-8; TS G1; ML 8; AM N). I furetti giganti, solitamente si nutrono dei topi giganti che infestano il sottosuolo. Sfortunatamente si tratta di creature dal comportamento imprevedibile e, se il loro "tiro di reazione" è molto basso, possono attaccare il gruppo.

L'acqua del laghetto è potabile. Il laghetto è alimentato da un ruscello che entra da sud nel locale. La cengia termina proprio nel punto in cui il ruscello si immette nel laghetto. Il gruppo non può risalire il ruscello, dal momento che esso emana la luminescenza rossastra della zona che circonda il palazzo.

19. LA FANGHIGLIA VERDE

Le pareti di questa stanza sono coperte da una sorta di umida fanghiglia verde, che gronda dalle pareti. La stanza è, ad eccezione di ciò, vuota.

Questa entità mostruosa è fanghiglia verde (CA può essere sempre colpita; DC 2*; pf 9; MV 30 cm; AT 1; F speciale (vedi sotto); TS G1; ML 12; AM N). La fanghiglia verde può essere danneggiata soltanto dal fuoco o dal freddo, ma non da altri tipi di attacchi. Dissolve il legno ed il metallo (in 6 round), ma non la pietra. Una volta in contatto con la carne, vi si appiccica trasformandola in fanghiglia verde. Non può essere raschiata via, ma occorre bruciarla, altrimenti trasforma completamente la sua vittima in fanghiglia verde nel giro di 1-4 round. Tenete però presente che i danni causati dal fuoco per portar via la fanghiglia verde devono essere ripartiti equamente tra la vittima e la fanghiglia.

20. IL LAGHETTO DI ZOLFO

Questa piccola caverna è occupata in larga parte da una pozza di liquido grigiastro e ribollente; un puzzo sgradevole riempie il locale. La pozza è circondata da ruvida sabbia rossa. La cengia che circonda la pozza a sud e ad ovest è larga solo quanto basta per permettere il passaggio di una sola persona per volta, senza che si tocchi il liquido.

Il liquido è solo acqua, ma con un alto contenuto di zolfo; a causa dei vapori di zolfo che impregnano l'aria di questa stanza, non è salubre respirarla a lungo. Chiunque resti nel locale



per un intero turno, inizia a sentirsi stordito; se non lascia la stanza immediatamente (nel round successivo), inizia a subire 1 punto ferita per round, fin quando non esce a respirare di nuovo aria pura. Se il gruppo perlustra la stanza, i giocatori scopriranno che uno sfortunato individuo è caduto tempo fa, nel laghetto: adesso ne restano solo le ossa. La vittima portava con sé una borsa di cuoio, che contiene 133 mo ed un anello d'argento a forma di testa di lupo, con due piccoli zaffiri per occhi (valore = 300 mo).

21. IL RIPOSTIGLIO

Alcune scaffalature piene di casse di legno, occupano le pareti sud ed ovest di questo stanzino. Per il resto, la stanza sembra vuota.

Le casse sono piene di razioni speciali di cibo conservato già inscatolate; ogni confezione contiene razioni speciali per una settimana. Venivano adoperate dalle guardie quando erano impegnate in azioni di pattuglia fuori del palazzo. Per il resto, la stanza è vuota.

22. L'USCITA BLOCCATA

Questa zona sembra essere stata colpita da un'esplosione o da un terremoto. Un tempo, dovevano esserci delle scale che portavano al piano di sopra; ma ora macerie e blocchi di pietra staccatisi dal soffitto impediscono di salire. Tuttavia, anche se l'apertura in cima alle scale è completamente ostruita, riuscite a scorgere una debole luminosità: è il bagliore rosso che circonda tutto il palazzo!

Questa è parte della zona devastata dall'esplosione causata involontariamente dall'alchimista impazzito Cuore d'Argento (vedi stanza 14).

Benché ci si trovi sotto la zona del piano superiore ove avvenne lo scoppio anche questa stanza è stata semidistrutta. Anche nel caso che i personaggi riuscissero a spostare parte delle macerie e raggiungere l'apice delle scale, non potrebbero tuttavia utilizzare quest'uscita, a causa del bagliore rosso.



23. LA STANZA SEGRETA

Quattro statue dominano la stanza, occupandone gli angoli; ognuna di esse rappresenta una ragazza, colta in posizioni differenti. Nessuna delle statue è simile alle altre. Tra le due statue della parete est c'è una sontuosa poltrona foderata, circondata da quattro sedie più piccole. Poggiato sulla poltrona centrale c'è un libro con la copertina di cuoio. Tra le due statue della parete nord vedete uno scarabeo lungo un metro e mezzo, la sua corazza è striata come il manto di una tigre.

Il mostro è uno scarabeo tigrato gigante (CA 3; DV 3 + 1; pf 15; MV 15 m; AT 1; F 2-12; TS G1; MG 9; AM N). Gli scarabei tigrati sono carnivori ed è noto che attaccano gli umani quando sono affamati. Per attaccare usano le loro terribili e potentissime mandibole*.

Il libro sulla sedia è il diario della principessa Argenta. Le annotazioni hanno termine il giorno prima del disastro. Così suonano le frasi finali:

"Oggi il mio amato è giunto a cavallo del suo nobile drago bianco come il grande eroe che è. Mi ha stretta fra le sue braccia e mi ha proposto di sposarlo. Naturalmente, mi sono mostrata riluttante; non volevo mostrarmi troppo arrendevole alla proposta. Ma quando ho visto l'espressione sconsolata che si è dipinta sul suo volto non ho più saputo resistere. Ci siamo baciati e abbiamo stabilito la data delle nozze. Ci sposeremo tra due settimane, non appena Ellis terminerà il suo servizio presso i Cavalieri dei Draghi Bianchi. Inviterò alla festa tutti i cittadini del regno."

Questa era una delle stanze dove la principessa Argenta amava isolarsi per riposarsi dagli affanni del governo e sfuggire ai doveri di corte. Quando avvenne il disastro, Argenta ed Ellis furono magicamente rimpiccioliti ed imprigionati dentro il rubino. Entrambi sono ancora vivi e recupereranno le loro normali dimensioni se il rubino verrà distrutto. Le quattro statue che si trovano nella stanza non sono altro che dame di compagnia di Argenta, tramutate in pietra al momento del disastro.

24. LA STANZA DELLA FONTANA

In un angolo di questa stanza c'è una piccola fontana, da cui zampilla un getto d'acqua. Degli arazzi coprono le pareti nord e sud; uno rappresenta una ragazza dai capelli d'oro, seduta su un trono d'argento. Ha sulla testa una corona d'argento incastonata di rubini; in una mano tiene uno scettro argenteo, nell'altra un grosso rubino. L'altro arazzo mostra un guerriero con l'armatura nera, seduto comodamente su una sedia di lengo intarsiato. He i piedi appoggiati ad uno sgabello.

I due arazzi rappresentano la principessa Argenta ed il guerriero Ellis il Forte. Il resto del locale è vuoto. La fontana contiene soltanto dell'acqua pura.

25. ANTICAMERA

In questa stanza c'è un'alcova semi-circolare larga 3 metri. A entrambi i lati di essa c'è la statua di un guerriero.

In realtà, i due sono cristalli vivente (CA 4; DV 3; pf 4; MV 12 m; AT 2; F 1-6/1-6; TS G3; ML 11; AM L). I cristalli viventi sono forme di vita cristallina e nonostante sembrino statue sono creature viventi. Ogni volta che i giocatori entrano in questa stanza, il DM deve tirare (2d6) per controllare la reazione dei cristalli; questi attaccheranno il gruppo se il risultato dei dadi è inferiore a 5.

26. AULA SCOLASTICA

La stanza contiene molti banchi e sedie di legno. Appoggia-
ta ad una parete c'è una lavagna.

Questa stanza era un'aula scolastica per i bambini del palaz-
zo. Non c'è nessun mostro, né alcun tesoro.

27. IL CORRIDOIO DELLE INSIDIE

Questo piccolo locale è più un passaggio che una stanza. E'
molto stretto e, lungo le pareti, ci sono molte mensole vuote.

La trappola (una botola nel pavimento) viene attivata dalla pri-
ma persona che entra nel locale e fatta scattare dalla secon-
da. In quel momento tutto ciò che si trova sul pavimento precipi-
ta in una buca profonda 3 metri. Il pavimento, che si era
aperto sotto i piedi degli incauti torna subito al suo posto ri-
chiudendosi. Chiunque sia caduto nella fossa subisce da 1 a 6
(1d6) punti-ferita.

Se la prima persona che ha attraversato la porta dal passaggio
è già arrivata dalla parte opposta, solo la seconda cade nella
buca; altrimenti ci cadono entrambi.

Dopo un round, delle piccole aperture si aprono lungo le pare-
ti della buca e da esse comincia a fuoriuscire olio per lampade;
questo comincia a depositarsi sul fondo, fino a raggiungere
un'altezza di 30 cm., poi cessa di scorrere. A questo punto,
da una altra apertura nella parete, una torcia (spenta) cade nel-
l'olio. (Quando a palazzo le cose procedevano normalmente,
questa torcia era tenuta costantemente accesa.)

La botola che copre la buca non può essere aperta dall'interno,
ma solo dall'esterno, azionando uno dei meccanismi celati
all'interno dei vani delle porte di accesso. Il DM controlla se un
membro del gruppo riesce a scoprire i pannelli segreti dietro
ai quali sono celati i meccanismi; questi consistono semplice-
mente in un bottone. E' sufficiente premerlo per far riaprire il
pavimento del locale. Il gruppo può anche decidere di sfondare
con la forza il pavimento; ciò richiederà 10 turni, per cui, prima
che un varco sia aperto nel pavimento, il DM dovrà tirare
per ben 5 volte i dadi per controllare l'eventuale arrivo di mostri
erranti.



28. LA LIBRERIA

Una serie di scaffali coprono la maggior parte delle pareti
della stanza. Gli scaffali sono pieni di libri e manoscritti. Nella
stanza ci sono anche una serie di tavoli e sedie di legno.
Osservate che nella stanza ci sono più candele del solito;
però, attualmente sono spente. Contro la parete sud c'è un
caminetto, anch'esso spento.

Questa stanza è la libreria del palazzo. Dal momento che la li-
breria veniva adoperata dagli studiosi sia di giorno che di notte
si intuisce il motivo per cui sono presenti numerose candele.
Dal soffitto sta penzolando un ragno chelato (CA 7; DV 2*;
pf 9; MV 12 m; AT 1; F 1-8 + veleno; TS G1; ML 7; AM N). Que-
sto tipo di ragni è dotato di poteri di mimetismo simili a quelli
dei camaleonti, e li usa per confondersi con l'ambiente. Riesce
a sorprendere il gruppo con un risultato di 1-4, tirando 1d6.
Dopo il suo primo attacco, però, viene individuato ed attaccato
normalmente. I ragni chelati sono carnivori ed ogni vittima dei
loro morsi deve realizzare con successo un Tiro-Salvezza contro
il veleno, altrimenti muore nel giro di 1-4 turni. Però, dal
momento che questo tipo di veleno è molto debole, la vittima
può aggiungere + 2 al risultato del Tiro-Salvezza.

Se il gruppo ispeziona con attenzione i libri ed i manoscritti
(ciò richiede tre turni completi), scoprirà che uno dei mano-
scritti contiene la formula di un incantesimo dei maghi e degli
elfi: l'incantesimo **Ragnatela**, del secondo livello.

29. LO SPOGLIATOIO

Al centro di questa stanza c'è uno schermo pieghevole,
costituito da tre pannelli. E' alto un metro e mezzo e largo
due. Sentite un suono cigolante e lamentoso provenire da
dietro lo schermo e scorgete dietro di esso due forme vagamente
umane. Le ombre sono alte circa un metro e 20 sono
prive di braccia e di testa ed anche le gambe sono indi-
stinguibili. Le due ombre continuano a muoversi, come in
una danza inarticolata.

Le ombre non sono altro che le proiezioni di due manichini
illuminati da una lampada accesa, che si trova, ovviamente,
alle loro spalle, dietro lo schermo. Ognuno dei manichini
indossa una tunica senza maniche, imbastita per la cucitura. I
manichini sono di legno intagliato nella forma di un torso umano
e montati su piedistalli di metallo, sì da raggiungere presapoco
l'altezza di un uomo. Le loro ombre non hanno testa e
braccia per il semplice fatto che i manichini stessi ne sono privi.
Il profilo delle gambe non è riflesso perché le tuniche arrivano
fin quasi a terra.

Le ombre proiettate "danzano" perché una brezza sottile sta
soffiando attraverso la porta aperta e sempre il vento è la causa
del rumore lamentoso. Lo schermo non è altro che un paravento,
dietro il quale si spogliano i membri della famiglia reale
e gli altri cortigiani, quando vengono a provare gli abiti dal sarto.
Il resto della stanza contiene varie attrezzature per sartoria:
pezzi di stoffa, cucirini, ditali, aghi, ecc.

30. LA MACELLERIA

Il pavimento della stanza è ricoperto di sabbia, macchiata di
sangue. In una rastrelliera, lungo la parete nord, sono infilati
numerosi coltellacci e mannaie da macellaio. Nel centro
della stanza c'è un grosso blocco di legno, alto e largo 70
cm. e lungo un metro; anche il blocco è macchiato di sangue.

Ci troviamo nella macelleria; la carne macellata in questo lo-
cale viene poi immagazzinata nella caverna ghiacciata (stanza
31). Di fronte al blocco di legno, sotto la sabbia, è celato un
trabocchetto. Chiunque cammini sopra il pavimento in corri-
spondenza di esso, ha alcune probabilità di provocarne l'apertura
casuale. Infatti, per ogni personaggio che cammina sopra
il trabocchetto, tirate 1d6; la trappola scatterà con un risultato
di 1 o 2. Questa botola viene adoperata comunemente per l'eliminazione
dei rifiuti. La botola è collegata attraverso un piano
inclinato ad un torrente sotterraneo. Chiunque cada nella
trappola, precipita nel torrente. Il torrente è profondo soltanto
70 cm., ma la caduta provoca al personaggio da 1 a 6 (1d6)
punti-ferita.

Il canale sotterraneo è bloccato da una griglia di ferro; chiunque cada nel torrente verrà trascinato contro di essa dalla forza della corrente. Fortunatamente le maglie della griglia sono troppo strette per consentire il passaggio di un personaggio. Tre topi giganti (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; MV 6 m; AT 1; F 1-3; TS G1; ML 8; AM N) sono intrappolati nel passaggio sotterraneo. Sono disperati ed in preda al panico; attaccheranno immediatamente. Esiste una probabilità su 20 che uno dei topi giganti sia portatore di una malattia. Il personaggio morso da un topo portatore di malattie deve effettuare un Tiro-Salvezza contro veleno. Se il tiro fallisce, la vittima morirà nel giro di 1-6 giorni oppure resterà bloccata a letto per un mese (quindi non sarà in grado di proseguire l'avventura). Tirare 1d4; la malattia risulterà mortale solo nel caso in cui il dado dia 1 per risultato.

Se il passaggio sotterraneo viene ispezionato, i personaggi scopriranno il corpo di un'altra vittima; ne rimangono soltanto le ossa. L'essere portava una borsa con varie monete (10 mo, 8 ma e 9 mr), più un anello di giada con inciso il disegno di un drago, del valore di 250 mo).



31. LA CAVERNA GHIACCIATA

Mentre scendete le scale vi rendete conto che la temperatura cala rapidamente. E' quasi polare al termine delle scale. Le pareti del locale, sono coperte da uno spesso strato di ghiaccio. Alcuni tagli di carne penzolano dal soffitto, appesi ad alcuni ganci.

Questo locale è una sorta di "frigorifero", una caverna naturale che mantiene la stessa gelida temperatura per tutto l'anno. Perciò sia la carne che altre merci deperibili vengono immagazzinate in questo locale. Al di là delle provviste conservate, la stanza è vuota.

32. LA STANZA DI ROWENA

La prima cosa che notate appena entrati in questa stanza rettangolare è il fatto che le pareti sono tappezzate da arazzi. Mostrano scene riguardanti la vita di una trovatrice. Sotto ogni arazzo c'è un divano, ricoperto di cuscini di varie dimensioni. Alcuni bicchieri vuoti e bottiglie di vino, pure vuote, sono accantonati in un angolo del locale. Accanto ad ogni divano c'è un tavolinetto con sopra candelieri finemente decorati. Nel centro della stanza è dipinta una ruota decorativa. Il cerchio ha un diametro di un metro e mezzo. Nel mezzo del dipinto c'è una piccola arpa di cristallo dalle corde d'argento.

L'arpa di cristallo è nota come "L'Arpa di Ghiaccio". Appartiene a Rowena, una delle leggende di Haven. La sua musica era così melodiosa che fu invitata dai Protettori ad andare a vivere nella terra di Faerie, un regno incantato, una magica terra di pace e di gioia. Il tempo scorre molto lentamente, a Faerie; quindi, anche se Rowena vi vive ormai da secoli, è ancora giovane.

Rowena apparirà se il gruppo suona due note con l'arpa. Sa tutto dell'Occhio di Arik e metterà i personaggi al corrente delle cause del disastro. Inoltre conosce la sequenza di note che, suonate con l'Arpa di Ghiaccio, distruggeranno il rubino, e la insegnerà ai personaggi.

Rowena non può restare troppo a lungo lontano da Faerie, altrimenti comincerà ad accusare il peso dei secoli, ed il suo corpo si dissolverà in polvere. Quindi, spiegherà ai personaggi ciò che devono fare e poi tornerà in Faerie. Cosa che farà immediatamente se il gruppo, per qualsiasi motivo, la attacca. La sequenza di note per distruggere il rubino è troppo complicata perché il gruppo possa scoprirla casualmente. Per il breve periodo nel quale si trova nel mondo, Rowena è protetta da ogni attacco; quindi i suoi dati statistici sono del tutto superflui. Rowena non attaccherà in ogni caso, e non potrà essere danneggiata. Se il gruppo attacca, se ne andrà, pensando in cuor suo che i personaggi siano indegni del suo aiuto.

L'Arpa di Ghiaccio è uno strumento magico; se viene pronunciata la frase: "In memoria di Rowena", lo strumento comincerà a suonare da solo alcune delle ballate della trovatrice. La principessa Argenta organizza spesso delle feste in questa stanza; gli ospiti siedono sui comodi divani, sorseggiando buon vino ad ascoltando le melodie dell'Arpa di Ghiaccio.

33. LA STANZA DEGLI ZOMBI

Questa stanza è stata ricavata, in parte, scavando nella roccia circostante. Il lavoro di scavo nella roccia, però, è più rozzo che in altre zone del palazzo. Sopra un tavolo, in un angolo della stanza, c'è una piccola statua d'argento, che raffigura un drago nell'atto di spiccare il volo. Davanti alla statua ci sono cinque umani come se fossero di guardia. Ognuna delle guardie ha una ferita ancora aperta; e tutte le ferite in questione sembrano sufficientemente gravi da uccidere chiunque.

Le cinque guardie sono degli zombi (CA 8; DV 2; MV 12; AT 1; F 1-8; TS G1; ML 12; AM C). Gli zombi sono dei mostri non-morti e possono essere **Scacciati** dai chierici. Su essi non sono efficaci gli incantesimi del **sonno**, dello **charme** e nessuna forma di lettura del pensiero. Gli zombi combattono molto lentamente ed agiscono sempre per ultimi, in ogni round (non c'è quindi bisogno dei tiri di dado per stabilire l'iniziativa). Gli zombi sono a guardia della statuetta d'argento del drago; attaccano a vista e combatteranno fino alla morte, a meno che non vengano **Scacciati** (non è mai necessario tirare per controllare il loro morale).

La statuetta d'argento del drago fa parte di una serie di tre statuette identiche. Sulla sua base è incisa la frase "Ariksbane, Distruttore del Male".

Se due qualsiasi di queste statuette vengono portate ad una distanza inferiore a 9 metri dall'Occhio di Arik, il drago Ariksbane viene liberato dalla sua prigionia, nella Dimensione del Ghiaccio. Il soffio gelato del fiato di Ariksbane è in grado di distruggere il rubino Occhio di Arik senza danneggiare nessuno di coloro che si trovano vicini alla pietra o al suo interno.

Le statuette d'argento valgono 500 mo l'una; ma se due di esse vengono impiegate per liberare Ariksbane, spariscono nel momento stesso in cui riappare il drago. Per le due statuette scomparse in questo modo Ellis ed Ariksbane risarciranno al gruppo 1.000 mo.

34. LA STANZA DEL CAPITANO DELLE GUARDIE

Questa stanza contiene un letto, un piccolo tavolo di quercia, una sedia di legno, una cassa pure di legno e molti fogli di carta. Il tavolo è stato ribaltato, la sedia ridotta in pezzi, la cassa scardinata, i fogli sparsi sul pavimento; e le coperte del letto sono macchiate di sangue in più punti.

Questo locale era la stanza del capitano delle guardie. Poco prima del disastro il capitano fu ucciso da uno dei suoi uomini. L'assassino, Travis, era impazzito alla vista dell'Occhio di Arik. Egli è adesso un servo di Arik e guida, in suo nome, una banda di orchetti.

I fogli sparsi per terra sono i rapporti settimanali, che il capitano stava completando e controllando.

35. LE CAMERATE

In questa stanza vedete cinque letti a castello; ai piedi di ogni letto ci sono due casse. Sulla parete est, presso uno dei letti, è stato inciso un messaggio. La scritta è troppo piccola per essere letta a distanza.

Il messaggio è stato inciso sulla parete con la punta di un pugnale. Dice: "Attenti a Travis". Eccetto che per i letti e le casse, la stanza è vuota quando il gruppo entra. Le casse contengono vari elementi delle armature delle guardie (cotte, elmi, stivali, ecc.); si vede chiaramente che sono già state frugate da qualcuno.



Il round successivo all'ingresso del gruppo nella stanza, irrompe nel locale la guardia impazzita alla vista dell'Occhio di Arik: Travis (CA 3; G 3; pf 16; AT 1; F 1-4 (+2) o 1-8 (+2); MV 6; TS G3; ML 12; AM C; Fr 17; In 13; Sg 9; Ds 12; Co 15; Ca 8). Attacca il gruppo immediatamente e per prima cosa tira il suo **Pugnale da Lancio** incantato (+2); al pugnale si applica, ovviamente, un bonus di +2 nel tiro per colpire. Nel secondo round di combattimento, Travis estrae la spada e attacca. Sopra una corazza di piastra indossa ancora l'uniforme delle guardie (ecco il motivo della sua CA = 3).

Mentre combatte, Travis comincia a gridare, rivolto ai perso-

naggi: "Non prenderete mai il mio tesoro! Ladri! Da qualunque parte mi giri non vedo altro che ladri, furfanti che vogliono rubare il mio tesoro. Dovete morire, dal primo all'ultimo! Non vi lascerò rubare il mio tesoro!"

Travis continuerà a combattere fino alla morte; ma il solo tesoro che può essere trovato indosso a lui o nel resto della stanza è il suo **Pugnale magico da Lancio + 2** (quindi il bonus di +2 viene accordato solo quando il Pugnale viene lanciato). Se adoperato nel corpo a corpo il bonus è soltanto +1.

36. LA STANZA DELLO SPIONCINO

Si tratta di un angusto locale; il solo elemento di mobilia è uno sgabello di legno. Al centro della porta segreta c'è uno sgabello di legno. Nella parete est della stanza c'è uno spioncino che consente a chi si trova nella stanza di tener d'occhio il corridoio prospiciente. Da un foro nel soffitto penzola una corda, del tipo usato per suonare le campane.

Questa era la stanza dov'era nascosto Travis. Viene adoperata, normalmente, come luogo di vedetta durante le invasioni. La corda attraverso un foro nella roccia è collegata ad una campana che si trova al piano di sopra (stanza 78). Quando una guardia tira la corda, la campana si mette a suonare, avvertendo la corte del pericolo. Ora la stanza è vuota. Se il gruppo dovesse aprire la porta segreta prima di essere entrato nella stanza 35, Travis si troverebbe ancora qui dentro ed attaccherebbe immediatamente (per i dettagli dell'incontro, vedi la descrizione della stanza 35).

37. ARMERIA

In questa stanza vedete dieci statue di guardie del palazzo sull'attenti. Steso sul pavimento c'è il cadavere di un capitano della guardia. Le pareti della stanza sono piene di rastrelliere, evidentemente destinate a contenere armi; ma adesso sono vuote.

Si tratta dell'armeria. Le dieci statue sono altrettante guardie, trasformate in pietra dall'Occhio di Arik. Il capitano della guardia è la persona uccisa da Travis (vedi stanza 34). Nella stanza non ci sono né mostri né tesori.

38. LA STANZA DI TRAVIS

Non appena viene aperta la porta, il personaggio che l'ha aperta viene attaccato da un lupo con gli occhi iniettati di sangue.

Il lupo era il mastino di Travis (CA 7; DV 2 + 2; pf 11; MV 18 m; AT 1; F 1-6; TS G1; ML 12; AM C). Quando Travis fu reso folle dall'Occhio di Arik, il suo cane fu trasformato in lupo. Il suo Allineamento non è Neutrale, come per gli altri lupi, ma Caotico; infatti la sua mutazione è stata dovuta al potere di Arik ed ora è un suo servitore. Il lupo è furioso quanto Travis; che è l'unica persona che può avvicinarsi senza danno. Il lupo attaccherà a vista e combatterà fino alla morte. Ha udito il gruppo camminare nel corridoio ed è rimasto in attesa, per balzare all'attacco appena viene aperta la porta. Questo è uno di quei casi speciali nei quali non c'è bisogno che il DM tiri per stabilire la sorpresa. Anche origliare alla porta non darà alcun esito, dal momento che l'elemento "sorpresa", in questo incontro, è già stato predeterminato. Ma è tuttavia una buona idea, quella di bluffare, cioè di tirare ugualmente per la sorpresa e per l'ascolto alla porta: tutto ciò può servire per aumentare la tensione e quindi il divertimento.

Se il gruppo uccide il lupo e perlustra la stanza; leggete ai giocatori la seguente descrizione:

Nell'angolo nord-ovest del locale c'è un letto di paglia fresca; sopra un tavolo, al centro della stanza, c'è un piatto di legno, un paio di coltelli da cucina ed un calice da vino, di bronzo. Sotto il tavolo c'è un contenitore di legno, pieno di carne. Alle pareti sono stati appesi alcuni vecchi arazzi; il pavimento è coperto da una sorta di tappeto, ricavato rozza-mente da pezzi di pelliccia, stoffe ed altro materiale del genere. Sul tavolo c'è, inoltre, una lanterna accesa.

Questa è la stanza dove vivevano Travis ed il suo lupo. La maggior parte degli elementi di arredamento sono stati trasportati qui dallo stesso Travis. Il contenitore di legno è pieno di cibo per il lupo. Lungo la parete est, dietro uno degli arazzi, c'è uno spioncino, che Travis usava per tener d'occhio il corridoio. Se il gruppo non ha ancora incontrato Travis (vedi stanza 35), egli li sta pedinando lungo il corridoio, senza farsi notare, ed attaccherà la retroguardia del gruppo durante il secondo round del combattimento contro il lupo. Per i dettagli dell'incontro con Travis, vedi la descrizione alla stanza 35.

Il tesoro di Travis è nascosto in questa stanza, sotto il letto, celato dietro una pietra allentata del pavimento. E' contenuto in una piccola scatola di legno. Fanno parte del tesoro 2 zaffiri dal valore di 300 mo ciascuno, un grosso smeraldo dal valore di 2.000 mo ed un anello d'oro, con le iniziali "DB" incise nell'interno. Il tesoro, un tempo, apparteneva al corpo delle guardie.



39. L'UFFICIO DI TRAVIS

Dalla parte opposta della stanza, di fronte alla porta posta lungo la parete nord, c'è un grosso tavolo di legno. Dietro ad esso ci sono alcune sedie di legno finemente intagliato. Sul tavolo un candeliere, una penna d'oca e vari fogli di pergamena.

Questo era il quartier generale di Travis; qui riceveva gli Orchetti posti sotto il suo comando dal potere di Arik. Nella sua follia, dal momento che aveva visto i rapporti conservati nella stanza del capitano delle guardie, aveva preso l'abitudine di stilare relazioni e rapporti sulle condizioni delle sue truppe. Ma non sapeva affatto come scriverli; infatti sono solo frasi senza senso che nessuno, eccetto lo stesso Travis, è in grado di leggere e comprendere. Nella stanza non ci sono né mostri né tesori.

40. LE CAMERATE DEGLI ORCHETTI

In questa stanza ci sono quattro letti a castello; sedute sui letti vedete 8 creature umanoidi, una strana combinazione di uomini e animali. Nonostante la loro mostruosa apparenza, indossano le uniformi delle guardie di palazzo; ma si vede chiaramente che non sono fatte su misura per loro.

Le otto creature sono orchetti (CA 6; DV 1; pf 4 ciascuno; MV 12 m; AT 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM C). Si tratta degli orchetti che si trovavano agli ordini di Travis; costui aveva fatto loro indossare le uniformi delle guardie di palazzo.

Gli orchetti sono solitamente creature notturne, che dormono di giorno per entrare in azione di notte. Quando combattono alla luce del sole, devono sottrarre 1 da tutti i loro tiri "per colpire". Il tesoro complessivo degli orchetti ammonta a 12 mo, 38 ma e 56 mr.

41. LE CELLE DELLA PRIGIONE

Questa zona consiste in un gruppo di celle per i prigionieri. Nel corridoio di fronte alle celle vedete due grossi scimmioni bianchi.

I mostri hanno le seguenti caratteristiche: (CA 6; DV 4; pf 18 ciascuno; MV 12 m; AT 2; F 1-4/1-4; TS G 2; ML 7; AM N). Non appena il gruppo entra nel locale, iniziano a battersi i pugni contro il torace ed a ringhiare. Ed attaccheranno, se il loro atteggiamento minaccioso viene ignorato.

Tre delle celle contengono altrettante statue di uomini, vestiti di normali abiti civili. Il resto delle celle sembra vuoto. Dietro ad una delle statue è celata una piccola cassa di legno; contiene 1.000 mr, 400 ma e 200 mo. Si tratta del denaro che era adoperato per pagare le guardie. E' stato Travis a nascondere la cassa in questa cella.

42. LA CAVERNA DELLE STATUE

In questa caverna sono state accumulate un certo numero di statue a grandezza naturale di uomini e nani. Sono gettate lì, alla rinfusa: alcune appoggiate alle pareti, altre stese per terra, altre ancora accumulate le une sulle altre.

Le statue accumulate in questa caverna non sono altro che gli uomini e i nani trasformati in pietra quando accadde il disastro. Sono stati gli orchi, i goblin e gli hobgoblin a portarle via dai locali dove si trovavano e ad accumularle alla rinfusa. Se il gruppo impiega il tempo necessario per perlustrare la caverna (5 turni), i personaggi scopriranno, dietro un mucchio di statue, una cassa contenente 4 spade, 2 mazze ed un'ascia da guerra. Una delle spade è una **spada +1**; non è distinguibile dalle altre spade della cassa, a meno che non venga adoperato l'incantesimo **Individuazione del Magico**. Se il gruppo decide di adoperare tali spade, numeratele da 1 a 4 ed assegnate alla spada magica il numero 3; quindi, ogni volta che un personaggio usa una delle armi trovate nella cassa, fatevi dire di quale si tratta con precisione (per esempio, la spada n. 2 e la mazza n. 1). Il personaggio che adopera la spada n. 3 si accorgerà delle sue proprietà magiche la prima volta che la usa in combattimento.

43. LA CAVERNA DEL FUNGO

Questa stanza è piena di vasi d'argilla, di diverse dimensioni; un tempo contenevano fiori e piante che però, adesso, sono tutti morti. Il pavimento è cosparso di gambi disseccati, foglie morte, fiori appassiti. Nonostante tutte le piante siano morte, cresce ancora, lungo la parete ovest, un ripugnante fungo giallo.

Il fungo giallo è un fungoide lurido (CA = viene sempre colpito; DV 2; pf 9; MV 0m; AT 1; F 1-6 + speciale; TS G 2; ML non applicabile; AM N), che può essere ucciso solo dal fuoco. Una torcia può infliggergli da 1 a 4 punti-ferita per round. E' in grado di corrodere il legno ed il cuoio, ma non danneggia né il metallo né la pietra. Il fungoide lurido non attacca ma, se viene toccato, esistono il 50 % di probabilità (per ogni volta che vie-

ne toccato) che emetta una nube di spore di 3 metri cubi. Chiunque si venga a trovare all'interno di tale nube deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro il Raggio della Morte, altrimenti muore tormentato da atroci colpi di tosse nel giro di 6 round.

44. LA CAVERNA DELLE LOCUSTE

Questa grossa caverna è piena di stalattiti (*) e stalagmiti (*) che emanano un bagliore celeste. In molti punti, stalattiti e stalagmiti si sono fuse tra loro, creando una serie di colonne che in certi punti sono talmente fitte da creare quasi delle pareti naturali. Perciò muoversi nella caverna è molto difficile, anche se non impossibile.

In questa caverna si trova la tana di 8 locuste delle caverne (CA 4; DV 2; pf 9 ciascuna; MV 18 m; AT 1; F speciale; TS G 2; ML 5; AM N). Le locuste delle caverne somigliano a cavallette giganti (lunghe un metro!), di color grigiastro, e vivono esclusivamente sottoterra. Sono erbivore, e si nutrono anche di funghi come il fungoide lurido o il boleto stridente. Infatti, non possono essere danneggiate dalla maggior parte dei veleni. Le locuste della caverna sono di color grigio-pietra, e non vengono notate fin quando non si muovono o le si avvicini a meno di 6 metri.

Sono animali molto nervosi e, la maggior parte delle volte, preferiranno fuggire piuttosto che combattere. Fuggono a balzi, di 18 metri l'uno. Sfortunatamente quando vengono colte dal panico pensano solo a scappare e ci sono il 50 % di probabilità che tentino di fuggire balzando proprio verso il gruppo. Se tentano di saltare oltre il gruppo, scegliete un personaggio casualmente: costui viene colpito dalla locusta, subendo così da 1 a 4 punti ferita. Dopo di che la locusta volerà via.

Le locuste delle caverne possono anche attaccare e mordere (infiiggendo 1 o 2 punti ferita), ma non mentre fuggono. Quando vengono spaventate o attaccate emettono un acuto stridio, per avvertire le loro compagne del pericolo. Tale stridio ha il 20 % di probabilità per round di attirare la curiosità di uno o più mostri erranti.

Se viene costretta in un angolo, una locusta delle caverne sputa contro i suoi attaccanti, fino ad una distanza di 3 metri,



una sostanza appiccicosa, di colore marrone. Per colpire un personaggio con lo sputo deve solo realizzare con successo un attacco contro CA 9, senza tener conto del tipo di armatura che in realtà il bersaglio indossa. Il personaggio colpito dallo sputo deve tentare un Tiro Salvezza contro il veleno, altrimenti è incapace di qualunque azione per un intero turno, a causa del puzzo nauseabondo che la sostanza emana. Dopo tale periodo potrà di nuovo iniziare ad agire normalmente, essendosi ormai abituato al terribile puzzo; ma chiunque si avvicini a meno di 2 metri da lui dovrà effettuare lo stesso Tiro Salvezza; altrimenti subirà i medesimi effetti. La puzza persiste fin quando la sostanza non viene lavata via.

La luminescenza celeste delle stalattiti e delle stalagmiti è provocata da una specie di muschio, di tipo innocuo. Può anzi essere adoperato come fonte luminosa, avendo la capacità di illuminare fino a 3 metri di distanza. Se i giocatori decidono di perlustrare la caverna, rinverranno una piccola statuetta d'argento, raffigurante un drago nell'atto di spiccare il volo. La statuetta si trova in una nicchia scavata nella parete nord. Sembra uguale a quella trovata nella stanza 33 (vedi le note della stanza 33 per ulteriori dettagli).

45. LA CAVERNA DEL LAGO

Un grosso specchio di acqua, nera come la pece, riempie gran parte di questa caverna. Nella parte più lontana della caverna, oltre lo stagno, vedete brillare il luccichio dell'oro. Sentite soffiare un vento caldo. L'aria è pregna di umidità e rapidamente cominciano a formarsi piccole goccioline d'acqua sugli abiti, sui capelli, sulla pelle. Il pavimento è umido e sdruciolevole.

Una volta entrati nella caverna, i personaggi noteranno una grossa statua raffigurante un uomo dalla testa coronata. Gli occhi della statua sono dei piccoli rubini (del valore di 50 mo ciascuno). Il luccichio dell'oro proviene dalla corona che la statua ha in testa. Purtroppo la statua è di bronzo e la corona è soltanto dipinta d'oro.

Il liquido dello stagno è una specie di inchiostro. L'acqua dell'invaseo è riscaldata da alcune sorgenti calde e prende il suo strano colore da un tipo particolare di minerale presente nelle rocce della caverna. L'inchiostro, color porpora, è difficilissimo da lavar via e, se qualche personaggio, si macchia non potrà ripulirsi che attendendo con pazienza l'affievolirsi del colore (da 1 a 6 giorni di tempo). L'inchiostro però non danneggia, di per sé, i personaggi.

Una volta raggiunta la statua, i personaggi si accorgono che i rubini possono essere estratti con facilità dalle orbite. Se il gruppo esamina con attenzione la statua, si scoprirà che la testa può essere svitata. Nascosto all'interno della testa, protetto da un involucri di carta oliata, c'è un **anello di protezione** +1.

46. LA GHIGLIOTTINA

All'angolo del corridoio c'è una trappola. Una piastra a pressione è nascosta nel pavimento, e può essere azionata dal peso di un uomo. Tirate 1d6; la trappola entrerà in azione soltanto con il risultato di 1. In questo caso, una pesante lama (come quella di una ghigliottina), cadrà dal soffitto, infiiggendo da 1 a 10 punti-danno alla persona che ha fatto scattare la trappola. La lama è nascosta nel soffitto.

47. LA STANZA DEI TROGLODITI

Al centro della stanza vedete tre rettili umanoidi; hanno delle corte code, gambe lunghe, ed una specie di "pettine" spinato sulla testa e sulle braccia. Bloccano il vostro cammino.

Questi rettili sono chiamati trogloditi (CA 5; DV 2 (*); pf 9 ciascuno; MV 12 m; AT 3; F 1-4 ciascuno; TS G 2; ML 9; AM C). I trogloditi sono esseri intelligenti; odiano la maggior parte delle altre creature e tentano di uccidere chiunque incontrino. Quindi attaccheranno il gruppo non appena lo noteranno. Hanno il potere di confondersi con i colori del luogo in cui si trovano, come i camaleonti (normalmente, infatti, sorprendono l'avversario con un risultato da 1 a 4 tirando 1d6). In questo momento, però, non stanno facendo uso di questa loro capacità. In combattimento, i trogloditi secernono una sostanza puzzolente che ha la capacità di nauseare gli avversari, a meno che questi non effettuino con successo un Tiro Salvezza contro il veleno. I personaggi disturbati dalla nausea subiscono una penalità di -2 a tutti i loro tiri "per colpire", quando sono impegnati in mischia contro i trogloditi.

48. LA STANZA DELLE VEDETTE

Questa stanza si trova in posizione sopraelevata rispetto ai dintorni, in modo che le guardie possano tener d'occhio le zone circostanti; ci sono delle finestre lungo le pareti ovest e sud, dove le guardie si appostano di vedetta. Attraverso le finestre, vi accorgete che il bagliore rosso circonda ancora il palazzo. Nel centro della stanza c'è una scala a pioli di ferro, che porta ad una botola sul soffitto. Presso la parete sud vedete la statua di un uomo, all'apparenza è un chierico. Ha l'espressione atterrita ed è stato pietrificato appena

dopo aver terminato di scrivere un messaggio sulla parete. L'iscrizione suona così:

"Malvagio occhio rosso, misfatto!
Dolce musica dalle corde;
Inestimabile Lama di Distruzione,
La Salvezza arriva volando sulle ali del drago!

Si tratta del Grande Sacerdote del palazzo, il quale, evidentemente, aveva intuito cosa stava accadendo proprio nel momento del disastro. Velocemente scrisse sul muro le suddette frasi (si tratta di indizi sul modo di distruggere il rubino), nella speranza che potessero servire ad eventuali salvatori.

La botola nel soffitto è l'unica via d'accesso al piano superiore, il secondo livello del Dungeon. E' indispensabile che il gruppo raggiunga il secondo livello, per completare la sua missione; ma è anche importante che i personaggi, prima di accedervi, si imbattano in un certo numero di mostri e di trappole. Se raggiungessero il secondo livello troppo facilmente, l'avventura potrebbe rivelarsi meno divertente ed appassionante. D'altro canto, dal momento che devono per forza raggiungere il secondo livello per porre termine felicemente all'avventura, il DM potrebbe metterli sulla strada giusta (qualora non riuscissero a scoprire la scala che porta al piano superiore). Usando la visione di un protettore, come abbiamo suggerito già varie volte.

QUARTA PARTE: IL SECONDO LIVELLO DEL DUNGEON

Mostri Erranti

Il secondo livello del dungeon ha una sua particolare tabella dei mostri erranti, diversa da quella che abbiamo visto per il primo livello. Il tiro del dado per stabilire se si incontrano mostri erranti va effettuato a turni alterni. Tirate 1d6; se il risultato è 1 il gruppo si imbatte in un mostro errante. I mostri erranti vengono avvistati quando si trovano ad una distanza dal gruppo variabile fra i 6 ed i 36 metri. Si troveranno nella direzione stabilita dal DM, occupati in una qualsiasi attività. Per determinare con esattezza qual'è il mostro incontrato, servitevi della seguente tabella:

Tabella dei Mostri Erranti: Secondo Livello (Tirate 1d6)

Tiro del dado	Mostri Erranti	N. di mostri	CA	DV	AT	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Ghoul	1-6	6	2*	3	1-3 ciascuno	9 m	G 2	9	C
2	Goblin	2-8	6	1-1	1	1-6	9 m	UC	7	C
3	Arpia	1-3	7	3*	3	1-4/1-4/1-6	6 m	G 3	7	C
4	Hobgoblin	1-6	6	1+1	1	1-8	9 m	G 1	8	C
5	Medusa	1	8	4**	1	1-6 + speciale	9 m	G 4	8	C
6	Zombi	2-8	8	2	1	1-8	9 m	G 1	12	C

Suggeriamo di non far incontrare, come mostri erranti, l'Arpia e la Medusa più di una volta. Se dovessero venir incontrati una seconda volta, il DM sceglie, al loro posto, uno dei mostri indicati nella Tabella dei Mostri Erranti relativa al 1.° Livello del Dungeon. Sia le Arpie che la Medusa sono mostri molto difficili da sconfiggere, e se venissero incontrati più volte potrebbero indebolire gravemente il gruppo.

Tutti i mostri della tabella sono descritti in entrambe le edizioni del **D & D® Basico** e solo i mostri dai poteri insoliti vengono richiamati qui di seguito:

Ghoul.—Ogni attacco portato a segno da un ghoul ha l'effetto di paralizzare qualunque creatura delle dimensioni di un orchetto o più piccola, eccezion fatta per gli elfi; ciò a meno che la vittima non realizzi con successo un Tiro di Salvezza contro la paralisi. Gli elfi sono immuni dalla paralisi, ma non dalle normali ferite causate dagli attacchi dei ghoul. La paralisi dura da 2 a 8 turni.

Arpia.—Ogni personaggio che ode il canto delle arpie deve realizzare con successo un Tiro Salvezza contro gli incantesimi, altrimenti resta stregato. I personaggi stregati cominceranno ad avvicinarsi alle arpie, resistendo ad ogni tentativo di fermarli, ma non attaccando in altro modo. Se un personaggio effettua con successo un Tiro Salvezza è immune dagli effetti del canto delle arpie per tutta la durata dell'incontro. Le arpie sono resistenti alla magia e godono di un bonus di +2 su tutti i loro Tiri Salvezza.

Medusa.—Chiunque guardi la medusa viene pietrificato, a meno che non realizzi con successo un Tiro Salvezza contro la pietrificazione. La medusa può attaccare anche con i suoi capelli-serpente. Il morso di tali serpenti è velenoso (Tiro Salvezza contro veleno, altrimenti il personaggio muore entro un turno) e provoca inoltre da 1 a 6 punti ferita. Chiunque cerchi di attaccare la medusa senza guardarla deve sottrarre 4 a tutti i suoi Tiri per Colpire. La medusa è resistente alla magia e gode di un bonus di +2 su tutti i suoi Tiri Salvezza contro gli incantesimi; il bonus in questione non riguarda gli altri tipi di Tiri Salvezza.

Descrizione del Secondo Livello del Dungeon

49. LA STANZA DELLE VEDETTE

Questa torre di guardia è dotata di 6 finestre, per tener d'occhio le terre che circondano il palazzo. Nel centro del locale c'è una botola. Ad ogni finestra c'è la statua di una guardia, nell'atto di guardare fuori. Ad eccezione delle statue, la stanza sembra vuota.

Ed infatti la stanza è vuota.

50. IL CORRIDOIO D'ACCESSO

Non appena aperta la porta, delle luci vivissime e scintillanti illuminano il passaggio. Vedete tre spade che battagliano l'una con l'altra, come se fossero tenute in mano da esseri invisibili.

Le spade e le luci sono soltanto una immagine illusoria creata dal mago di palazzo per impaurire gli eventuali invasori che siano riusciti a penetrare nella torre di guardia. L'illusione viene azionata quando qualcuno apre la porta senza pronunciare la parola d'ordine "Argenta". L'illusione, però, si disperde non appena uno dei personaggi la tocca.

51. IL LABORATORIO

Vedete un locale pieno di animali imbalsamati, scaffali colmi di libri e manoscritti, vasetti contenenti erbe e misture. Sulle pareti sono dipinti degli strani simboli (*); nell'angolo sud-est c'è la statua in ferro di un guerriero. Sopra lo scudo del guerriero c'è uno strofinaccio.

Questa stanza era il laboratorio del mago di palazzo. La statua in ferro è in realtà una statua animata (CA 2; DV 4; pf 18; MV 3 m; AT 2; F 1-8/1-8 + speciale; TS G4; ML 11; AM N). Il corpo di questo tipo di statue è in grado di assorbire il ferro e l'acciaio. Quando vengono colpite, subiscono normalmente le ferite, ma se viene adoperata un'arma di metallo non-magica l'attaccante deve realizzare con successo un Tiro Salvezza contro gli incantesimi, altrimenti l'arma resta attaccata al corpo della statua e può essere rimossa solo dopo che la statua è stata uccisa.

52. LA DISPENSA

Questa piccola stanza sembra vuota.

Ed infatti lo è; un tempo conteneva provviste di vario genere, ma ora è stata completamente ripulita.

53. LA STANZA DEL MAGO MIRABILIS

In questa stanza da letto ci sono solo pochi mobili; un letto ed una grossa scrivania di legno dominano su tutto. In un angolo, presso un mucchietto di rifiuti, c'è una scopa; ai piedi del letto ci sono un paio di pantofole di seta, sdrucite e consumate. Un piccolo comodino è stato rovesciato. Mentre osservate tutto ciò, un piccolo micino nero striscia fuori da sotto il letto, gioca un attimo con una delle pantofole e poi ritorna sotto il letto.

Si tratta della camera del mago di palazzo. Il micino nero è il suo animale domestico da compagnia; ma tre volte al giorno può trasformarsi in pantera (CA 4; DV 4; pf 18; MV 21 m; AT 3; F 1-4/1-4/1-8; TS G 2; ML 8; AM L). Tale trasformazione dura per 10 round. Quando è in forma di micio, questa creatura è del tutto inoffensiva. Nota Bene: mentre di solito lo schiera-

mento delle pantere è neutrale, questa creatura è invece legale, dal momento che si tratta dell'animale domestico di un mago a sua volta legale.

Se il gruppo esamina con attenzione la scrivania, ci sono il 50 % di probabilità che riesca a scoprire un piccolo compartimento segreto, che contiene una pozione di invisibilità.

54. LA STANZA DA BAGNO

Alla parete est è appeso uno specchio; di fronte allo specchio c'è una catinella di porcellana, piena d'acqua, sopra uno sgabello. Di fronte allo sgabello c'è la statua di un uomo, vecchio e con barba e capelli molto lunghi. Indossa una veste coperta di simboli magici. Sembra trovarsi nell'atto di spuntarsi la barba con un paio di forbici.

La statua non è altro che il mago di palazzo, Mirabilis, trasformato in pietra dall'Occhio di Arik. In quel momento, si stava proprio spuntando la barba.

55. LO STUDIO

Nell'angolo sud-est di questa stanza dalla forma irregolare c'è la statua di una ragazza che gioca con una colomba. Presso la parete nord c'è una grossa libreria, intagliata a mano. Ci sono due finestre a sud-ovest; davanti ad ognuna di esse c'è un panchetto di legno, con sopra alcuni manoscritti di papiro arrotolato. Presso uno dei panchetti vedete due donne. Entrambe sono armate di spada e indossano armature di cuoio; una delle due ha appena srotolato uno dei manoscritti e lo sta leggendo.

La statua nella stanza è una delle damigelle di compagnia della principessa Argenta, trasformata in pietra. Nessuno dei papiri che si trovano in questo locale è magico: si tratta semplicemente di pergamene bianche sulle quali, talvolta, gli ufficiali di palazzo scrivono le loro lettere.

Le due donne sembrano delle guerriere ma, in realtà, sono delle ladre. Prima del disastro, stavano cercando di rubare nelle stanze di Mirabilis; questi, però, le colse sul fatto e le addormentò con un incantesimo del sonno. Il mago voleva darsi una ripulita e poi consegnarle alle guardie; ma non fece in tempo: il disastro, come sappiamo; lo colse nel bagno. Le due ladre non sono state influenzate dalla magia dell'Occhio di Arik. Si sono risvegliate da poco e si stanno accingendo a saccheggiare il palazzo; sul papiro che stanno guardando c'è lo schizzo di un gatto nero. La prima delle due si chiama Candella (CA 5; L 2; pf 8; MV 12 m; AT 1; F 1-8; TS L 2; ML 7; AM N; Fr 12; In 15; Sg 13; Ds 17; Co 15; Ca 14); il nome dell'altra è Duchessa (CA 5; L 2, pf 11; MV 12 m; AT 1; F 1-8; TS L 2; ML 7; AM N; Fr 11; In 12; Sg 15; Ds 16; Co 18; Ca 15).

Grazie al punteggio della Saggezza, entrambe ottengono un bonus di +1 su tutti i Tiri Salvezza che hanno a che vedere con la magia. Entrambe sono molto attraenti e cercheranno di usare a loro beneficio queste loro "doti".

Si comporteranno in modo amichevole nei confronti dei personaggi del gruppo; si spacceranno per giovani ed inesperte guerriere, in cerca di avventura. Chiederanno cortesemente di unirsi al gruppo, confessando che non si sentono più tanto forti e preparate per affrontare l'avventura, dopo quanto hanno visto.

Se si uniscono al gruppo, attenderanno il momento opportuno per rubare più che possono e scappar via (svuotando le tasche ai personaggi o portando via i tesori in cui si imbattono).

Se alle due donne non viene consentito di unirsi al gruppo, (e non le si attacca) cercheranno di avvicinarsi ad uno dei personaggi, per tentare di vuotargli le tasche. Se scoperte, si difenderanno dicendo che le accuse sono false e che hanno inciampato e sono finite addosso ad uno dei personaggi. Se invece riescono nel loro intento, se ne andranno col malto. Le due ladre hanno con sé i seguenti oggetti: l'equipaggiamento "C"; 21 mr; 7 ma; 15 mo, un ciuffo di erba anti-licantropi (solo Duchessa) ed una collana di perle del valore di 600 mo (solo Candella).

Quando interpreta i ruoli dei PNG, il DM deve sempre tener presente che si tratta normalmente di persone ragionevoli e normali. Non si comporteranno mai in modo pazzamente suicida e quindi combatteranno soltanto se esiste una probabilità di vincere. E se decidono di correre dei rischi, si tratterà pur sempre di rischi ragionevolmente valutati. In particolare, in questo incontro, le due ladre hanno di mira unicamente un eventuale bottino; cercheranno di adoperare qualsiasi espediente per ottenere il massimo risultato col minimo rischio.



56. LA STANZA DA LETTO DEL MAGO

Nella stanza c'è un grosso letto a baldacchino, dai tendaggi color rosso scuro. I tendaggi sono tutti chiusi. Per terra, uno di fianco all'altro, ci sono tre tappeti. La stanza, inoltre, contiene un lungo cassetto, una cassa con vari capi di abbigliamento ed una grossa sedia imbottita.

Se i personaggi del gruppo aprono i tendaggi del letto, vedranno coricato su di esso un vecchio dalla barba lunga e bianca, e con lunghi capelli incanutiti. Indossa un abito con sopra ricamati una serie di simboli magici. Se i giocatori ve lo domandano, rivelategli che l'uomo assomiglia moltissimo alla statua incontrata nella stanza 54. Anche l'abito è simile. In realtà, la creatura sul letto non è un uomo, ma un Metamorfosis (CA 5; DV 4*; pf 18; MV 9; AT 1; F 1-12; TS G8; ML 10; AM C). I Metamorfosis sono esseri intelligenti, ma malvagi. Le loro dimensioni sono quelle di un uomo, ma essi hanno la capacità di mutare la loro forma ed il loro aspetto. In particolare, possono trasformarsi in qualunque creatura umanoide (non più alta di 2 metri) che vedono. Il Metamorfosis in questo momento ha assunto l'apparenza della statua di Mirabilis; però, anche se è

in grado di parlare, non può lanciare incantesimi (cosa che invece potrebbe fare Mirabilis, se non fosse stato pietrificato). Il Metamorfosis tenterà di unirsi al gruppo. Poi, non appena se ne presenterà l'opportunità attaccherà la sua vittima designata, mentre nessuno lo guarda, trasformandosi, un attimo prima dell'attacco, in un esatto duplicato di essa. Il Metamorfosis tenterà di uccidere la sua vittima, per poterne prendere il posto, all'insaputa di tutti gli altri membri del gruppo.

Se Duchessa e Candella si sono unite al gruppo, il Metamorfosis può benissimo scegliere come vittima una delle due ladre. Ed ovviamente, se riesce ad eliminare il suo obiettivo ed a nascondere il corpo, si spaccherà per esso. Presto o tardi qualcuno noterà che Mirabilis è scomparso; ma ciò non toglie che il Metamorfosis continuerà nella sua macabra opera di eliminazione e sostituzione fin quando non verrà scoperto.

Gli incantesimi del sonno e dello charme non sono efficaci sui Metamorfosis. Alla loro morte riprendono la loro forma originale che è quella di una creatura umanoide dai lineamenti inesistenti.

57. L'ALCOVA

Questa piccola alcova contiene due grosse sedie, con sopra dei cuscini imbottiti. Tra le due sedie, per terra, c'è un piccolo libro.

Si tratta di un libretto di preghiere. Qualcuno ha deturpato le sue pagine servendosi di un coltello. I bugbear della stanza 59 sono responsabili di questo atto di vandalismo.

58. IL SANTUARIO

Questa grande stanza ha l'aspetto di un tempio. In essa gli abitanti del palazzo si recano a pregare i loro dei. Di fronte ad un altare, c'è la statua di un uomo, che indossa i paramenti tipici del sacerdote. Sulle panche di legno, ci sono molte statue di persone di ogni età; vestite con abiti comuni. Qualcuno ha imbrattato l'altare e le statue di vernice rossa.

Si tratta della cappella di palazzo. Al momento del disastro, si stava officiando un servizio religioso. Il chierico Branaur e le persone che presenziavano al servizio furono trasformate in pietra. Poi le statue e l'altare sono stati imbrattati di vernice rossa dai bugbear che si trovano nella stanza 59. Se la esaminano attentamente, i personaggi scopriranno che la vernice è ancora fresca.

59. LA CAPPELLA

Il locale è pieno di simboli sacri agli dei di Haven. Tre creature corpulente di tipo-umanoide stanno imbrattando i simboli con della vernice di colore rosso. Le tre creature sono pelosissime e dall'aspetto orribile.

Se il gruppo si è già imbattuto in goblin o hobgoblin, i personaggi noteranno una certa somiglianza tra loro e i tre esseri appena incontrati. I tre sono dei bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 14 ciascuno; MV 9 m; AT 1; F 2-8; TS G3; ML 9; AM C). I bugbear sono in pratica dei goblin pelosi di enormi dimensioni. Grazie alla loro forza, aggiungono +1 a tutti i tiri effettuati per determinare il numero di pf causati dai loro attacchi (ma non ai tiri per colpire).

60. L'ARMADIO SEGRETO

In questo armadio segreto potete vedere, appese alle pareti, un certo numero di paramenti sacerdotali. Quasi in fondo allo scomparto segreto, dietro le vesti, è nascosta un'armatura completa ed una mazza.

E' in questo armadio segreto che Branaur tiene nascoste le sue vesti ed il suo equipaggiamento da combattimento. L'armatura di piastre é in realtà una **armatura +1**; e la mazza é una **mazza +1**.

61. LA STANZA DA GIOCO

Nel centro del locale vedete un tavolo da gioco. Sopra c'è una scacchiera, con i pezzi disposti come se ci fosse una partita in corso. Ai lati opposti della scacchiera ci sono le statue di due persone: un uomo ed una donna. Sulla parete nord potete vedere una mappa a mosaico di Haven. L'area della mappa che rappresenta il palazzo risplende di rosso. Mentre guardate, il bagliore rosso sembra estendersi ulteriormente, per occupare una fetta maggiore del territorio di Haven.

La mappa sulla parete mostra magicamente l'espandersi dell'influenza dell'Occhio di Arik. Fa chiaramente capire che, se i giocatori non riusciranno nella loro missione, Haven sarà completamente sottomessa al malvagio potere.

62. LA SALA DA BALLO

Siete entrati in una vasta sala da ballo, decorata in blu, rosso ed argento. I due grossi caminetti sono stipati di legna. Al centro della sala, sostenuta da quattro colonne di marmo bianco, c'è una struttura metallica a forma di campana, decorata con foglie e fiori. Cominciate ad udire brani di una musica strana, ma affascinante; ed, alle sue note, vedete due forme vaghe ed indistinte, due apparizioni*, danzare nella sala. Indossano abiti che andavano di moda più di tre secoli fa.

Quando avvenne il disastro, la sala era già decorata, in preparazione della grande festa che doveva essere dedicata a celebrare il ritrovamento del rubino. Le due apparizioni sono fantasmi, che infestano questa sala dal giorno in cui furono tragicamente uccisi (più di 300 anni orsono). Morirono proprio alla vigilia del loro matrimonio; appena prima che avesse inizio il ballo in loro onore. Da allora, tutte le volte che si avvicina un gran ballo, tornano qui a danzare; per sparire, poi, quando le danze hanno inizio. Stavolta, però, il ballo sembra esser stato rinviato indefinitamente e così continuano a ballare.

Tutti i personaggi che vedono i due ballerini fantasma devono realizzare con successo un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi, o altrimenti fuggire dalla stanza in preda al panico, fino al giardino (63). In realtà, i due spettri non hanno consistenza fisica; quindi non possono attaccare, né essere danneggiati dalle armi o dalla magia. Se vengono attaccati, continueranno indisturbati a danzare, ignorando completamente il gruppo.

63. IL GIARDINO DEL PALAZZO

Questa zona é il giardino del palazzo. E' priva di soffitto, ed é illuminata dall'alto, da una luce rosso sangue. Le erbacce lo hanno invaso completamente. Tutti i fiori che un tempo vi crescevano ora sono morti, eccetto che per una grossa aiuola di rose bianche, al centro del giardino. Il vegetale che sembra dominare per numero sugli altri é una specie di grosso arbusto. Il suo tronco centrale, dalle dimensioni di un nano, é coperto di foglie verdi, dall'aspetto malsano; da esso fuoriescono numerosi rami contorti e spinosi di color marrone. Vedete circa una dozzina di piante di questo tipo.

Sotto le erbacce riuscite a malapena a scorgere un viottolo di ciottoli, che si perde nella vegetazione del giardino.

Dove domina Arik, non possono crescere piante normali! I fiori

che ornavano il giardino ai tempi di Argenta sono tutti morti. Al loro posto ora crescono soltanto arbusti e due specie mostruose di piante.

Nel giardino incontrerete due nuovi mostri: gli arbusti arcieri e le rose vampiro. Gli arbusti con i tronchi verdi e malsani e i lunghi rami spinosi sono arbusti arcieri (CA 7; DV 2; pf 9 ciascuno; MV 30 cm; AT 1; F 1-4; TS G1; ML 12; AM C). Sono piante carnivore e possono muoversi lentamente per raggiungere i cadaveri delle loro vittime. Nascosta nel tronco, fra le foglie, c'è una grossa bocca; la bocca é orlata di spine durissime, che l'arbusto arciere utilizza a mo' di denti, per divorare i cadaveri delle sue vittime. Attaccano lanciando nugoli di spine, che si conficcano nella carne della vittima, se il Tiro per Colpire ha successo. Il nugolo di spine infligge da 1 a 4 punti ferita e può essere indirizzato contro un solo bersaglio per volta. La distanza di tiro utile é di 6 metri ed ogni arbusto arciere può lanciare soltanto tre "salve" al giorno.

L'aiuola di rose bianche al centro del giardino é in realtà costituita da rose vampiro (CA 7; DV 4; pf 18; MV 3 m; AT 1 inoltre succhiano il sangue delle vittime; F 1-8; TS G 2; ML 12; AM C). Sembrano delle rose normali, ma, come gli arbusti arcieri, hanno la capacità di sradicarsi per spostarsi lentamente. Un cespuglio di queste rose é composto da 4 dadi vita di rose vampiro; e ce ne é uno solo in questo giardino. I rami lunghi 3 metri delle rose vampiro sono dotati di spine e possono avvinghiarsi attorno alle vittime, infliggendo così da 1 a 8 punti ferita se il Tiro per Colpire ha successo. Da questo momento la pianta comincia a succhiare il sangue della vittima, provocando da 1 a 8 ulteriori punti ferita per round, automaticamente. Inoltre inietta nel sistema circolatorio della vittima un anestetico ipnotico; la vittima deve realizzare con successo un Tiro Salvezza contro incantesimi, altrimenti perde ogni forza di volontà, consentendo alla rosa vampiro di continuare a succhiare il suo sangue fino alla morte. Se il Tiro Salvezza della vittima ha successo, questa può sfuggire alla presa della pianta (é sufficiente possedere un normale livello di forza). Dopo aver succhiato il sangue di una vittima, le rose vampiro assumono un colore rosso sangue per la durata di un giorno.

Gli arbusti arcieri e le rose vampiro "lavorano" in coppia, infatti gli arbusti arcieri si nutrono di carne, le rose vampiro di sangue. Sopra un piedistallo, a 1 metro e mezzo di distanza dal cespuglio di rose vampiro, c'è una statuetta d'argento, che raffigura un drago nell'atto di spiccare il volo; é simile a quelle trovate nelle stanze 33 & 43. Può essere usata, assieme ad un'altra simile, per liberare il drago Arikbane dalla Dimensione del Ghiaccio. Arikbane é in grado di distruggere il rubino "Occhio di Arik" (vedi, per dettagli più precisi, la stanza 30).

64. L'ALLARME "SILENZIOSO"

Corridoio: il gruppo, attraversando questo passaggio (punto d'incrocio di due corridoi), calpesta una piastra a pressione nascosta nel pavimento. La piastra é collegata ad un campanello d'allarme, nella stanza 65, che così inizia a suonare, avvisando il mostro della presenza di intrusi.

65. IL SALONE

Questo vasto salone é ricoperto con pannelli di legno ruvido. Delle travi di legno corrono dal pavimento al soffitto, lungo tutte e quattro le pareti. Sulla volta, altre travi di legno si incrociano ad esse fornendo un ulteriore sostegno al soffitto. Un grosso caminetto si trova sulla parete nord. Al centro del locale domina un grande tavolo di legno, a forma di "U". Numerosi trofei, teste imbalsamate di animali, completano l'arredamento delle pareti.

Questo salone veniva adoperato per le grandi feste; le travi di legno erano state sistemate per dare al locale un aspetto "rustico". Appeso alle travi del soffitto c'è un nuovo mostro, un de-



capodo, in attesa del gruppo (è stato avvertito del suo arrivo dall'allarme situato nella zona 64).

Il decapodo (CA 5; DV 4; pf 18; MV 30 cm; oppure 9 m; AT 9; F 1-6 per ciascun attacco; TS G 2; ML 9; AM C) è una creatura che, di solito, vive nei boschi; ha l'aspetto di un globo rigonfio e peloso, dotato di 10 tentacoli. Il suo manto è marrone ed il suo corpo verde. Al centro del suo corpo globulare largo 1 metro e mezzo, c'è una grossa bocca dai denti minacciosi.

I decapodi, generalmente, vivono isolati e preferiscono cacciare da soli. Il loro metodo di caccia consiste nel balzare da un albero all'altro, come le scimmie ghermando le prede, con i loro tentacoli. I tentacoli, che si estendono dipartendosi da tutte le parti del corpo, sono lunghi circa 3 metri. Sono coperti di ventose, che il decapodo adopera non solo per trattenere le sue prede, ma anche per scalare le pareti e aggrapparsi ai soffitti.

Il decapodo attacca con 9 dei suoi tentacoli, usando il decimo per tenersi saldamente appeso al soffitto (o all'albero). Quando combatte sul terreno è molto meno pericoloso; infatti i tentacoli non sono in grado di sostenerlo a lungo. Per questo, quando è a terra, può attaccare con solo 6 tentacoli, e questi infliggono soltanto la metà dei normali danni. Quando si muove tra gli alberi, può spostarsi di 27 metri per turno (o 9 metri per round); a terra, invece, è lentissimo (1 metro per turno, oppure 30 cm per round).

Se il gruppo perlustra il locale, i personaggi troveranno un libro sulla mensola del camino. Il libro è stato trafugato dalla libreria dagli orchetti al servizio di Arik, e portato nel salone per affidarlo alla custodia del decapodo. Nel libro è spiegato nei dettagli che cosa succede quando Arik tenta di passare in un'altra dimensione per imporre il suo potere. I giocatori nel leggerlo capiranno che la descrizione corrisponde a ciò che è

accaduto e sta accadendo ad Haven. Il libro, inoltre, spiega i metodi per distruggere l'Occhio di Arik (fra di essi ci sono quelli che abbiamo illustrato nell'introduzione). Se i giocatori non si sono ancora resi conto di quale sia la loro vera missione ed i modi per portarla a termine, il DM può cogliere questa occasione per informarli compiutamente.

66. LA STANZA DA BAGNO

Lungo la parete est di questa stanza c'è un bancone sul cui lato ci sono due sportelli scorrevoli; per il resto, la stanza sembra vuota.

In questa stanza i cacciatori si vengono a ripulire, dopo le battute di caccia. Dentro il bancone ci sono scaffalature con bacinelle per l'acqua, pezzi di sapone, ed asciugamani. Nella stanza non ci sono né tesori né mostri.

67. IL SOGGIORNO

Nel locale ci sono i resti di mobili sfasciati. In piedi, presso i resti del mobilio, c'è un mostruoso umanoide, alto circa 3 metri vestito con rozze pellicce.

La creatura è un orco (CA 5; DV 4 + 1; pf 19; MV 9 m; AT 1; F 1-10; TS G4; ML 10; AM C). E' infuriato ed ha appena finito di distruggere tutto il mobilio della stanza, per il solo gusto di farlo. Ha con sé una borsa di cuoio, con dentro 300 mo.

68. LA STANZA DELL'EVOCAZIONE

Appena aperta la porta, vedete un uomo che recita versi in una lingua sconosciuta, ritto in mezzo ad un cerchio di color rosso sangue.

Attorno al cerchio, per terra, sono stati dipinti alcuni strani simboli. L'uomo indossa abiti color rosso e ha i capelli neri, lisci e lunghi, dalla sua cintura pende una mazza; nel mezzo della fronte ha dipinto un occhio rosso. All'interno del cerchio, di fronte all'uomo, c'è una spada dalla strana foggia; sembra esser fatta di rubino. E' per terra, poggiata sopra un cuscino di velluto nero. Mentre l'uomo continua a salmodiare nella sua lingua arcana, la spada inizia a pulsare di una luce color cremisi.

L'uomo all'interno del cerchio è Catharandamus, un chierico che venera Arik (CA 2; C 3; pf 15; AT 1; F 1-6 + 2 oppure attacca con incantesimi; MV 9 m; ML 7; AM C; Fr 16; In 12; Sg 17; Ds 12; Co 10; Ca 14). Adesso è nel bel mezzo di una cerimonia che consentirà ad Arik di attraversare la barriera dimensionale fino ad Haven, liberandolo così dalla sua prigionia nel Limbo. Il punto focale della cerimonia è la spada color rubino: la spada di Arik. Se la cerimonia andrà in porto, la spada sarà la porta attraverso la quale Arik potrà giungere ad Haven. Non appena Catharandamus vede il gruppo inizierà a gridare: — Aiuto! Una voce, proveniente dalla porta a sinistra (che conduce alla stanza 69), risponde — Tieni duro, stiamo arrivando! —. Due round più tardi 7 orchetti ed il licanthropo (che si trovano nella stanza 69) faranno irruzione nel locale. Catharandamus dispone di due incantesimi: quello del **Buio** e quello **Causa Paura**. L'incantesimo del **Buio** è l'esatto contrario dell'incantesimo **Luce Magica**: ha il potere di offuscare (per un diametro di 9 metri) ogni possibilità di vedere, eccezion fatta per l'infravisione. Si elide a vicenda con l'incantesimo **Luce Magica**, nel caso venisse lanciato contro quest'ultimo. Se invece viene lanciato all'indirizzo di un nemico, lo acceca completamente, a meno che non venga cancellato magicamente, oppure perda di forza naturalmente (dopo 12 turni). L'incantesimo **Causa Paura** è l'esatto inverso dell'incantesimo **Scaccia Paura**. Il

suo effetto è quello di far fuggire la creatura contro cui viene scagliato, per 2 interi turni; questo a meno che la vittima non realizzi con successo un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. Questo incantesimo ha un raggio d'azione di 36 metri.

Sotto l'abito rosso, Catharandamus indossa un'armatura di piastre. L'arma che porta con sé e con cui combatte è una **mazza +2**.

69. LA CAMERA DA LETTO

Questa stanza contiene un letto, una grossa cassapanca di legno, uno sgabello ed un armadio guardaroba, anch'esso di legno.

Il letto è disfatto, come se numerose persone vi si fossero sedute sopra. La cassapanca è piena di vecchi abiti da notte, conservati nella naftalina. L'armadio è vuoto. Normalmente questa stanza viene utilizzata come camera da letto per un eventuale ospite. Recentemente, invece, è stata occupata dalle guardie del corpo di Catharandamus, il chierico che si trova nella stanza 68. La guardia del corpo del chierico è formata da 7 grossi orchetti (CA 6; DV 1; pf 6 ciascuno; MV 12 m; AT 1; F 1-6; TS G1; ML 8; AM C). Tutti e 7 gli orchetti portano uno scudo, con sopra dipinta l'effigie di un occhio rosso. A capo degli orchetti c'è Alha; si tratta di un licanthropo. La prima volta che viene incontrato sarà in forma umana; ma appena potrà, si trasformerà in un lupo mannaro per attaccare. Anche Alha (CA 5—9 quando in forma umana; pf 18; DV 4*, MV 18 m; AT 1; F 2-8; TS G 4; ML 8; AM C) indossa un abito rosso ed ha un occhio rosso dipinto in mezzo alla fronte.

Se Catharandamus invoca aiuto (dalla stanza 68), Alha ed i 7 orchetti urlano in risposta al richiamo ed accorrono in suo aiuto. Alha si trasforma in lupo mannaro ed attacca. Ogni perso-



naggio umano che venga gravemente ferito da lei (perda cioè più della metà dei suoi pf), nel giro di 2-24 giorni si trasformerà in un licanthropo dello stesso tipo. La vittima inizierà a dar segni di questa maledizione (ad esempio, uno strano desiderio di carne cruda) quando sarà trascorso metà del tempo previsto per la trasformazione. Per quanto riguarda le creature non-umane (che non possono trasformarsi in licanthropi) l'effetto delle ferite sarà mortale. Però, se l'occhio di Arik viene distrutto dal gruppo, il personaggio, affetto da liconthropia, guarirà immediatamente.

70. LA STANZA DEL TESORO

Questa stanza, se si eccettua un tavolo e quattro sedie, sembra spoglia. Sopra il tavolo c'è una cassa di legno.



Si tratta di una cassa contenente un tesoro; le ricchezze ivi contenute sono però protette da una trappola. La serratura della cassa è scolpita a forma di faccia urlante. Premendone gli occhi contemporaneamente la cassa può essere aperta senza pericolo; altrimenti, quando la cassa viene aperta in altro modo, dalla bocca distorta in un'espressione grottesca, scatterà un ago avvelenato. Colui che ha aperto la cassa senza aver preso precauzioni verrà colpito dall'ago; morirà nel giro di 2 round, a meno che non realizzi con successo un Tiro Salvezza contro il veleno. Dentro la cassa ci sono 650 mo, 1.000 ma, ed una borsa di gemme preziose (Agata) del valore di 50 mo ciascuna. Il tesoro appartiene a Catharandamus ed alle sue guardie del corpo.

71. IL SOGGIORNO

Di fronte al caminetto lungo la parete ovest ci sono molte sedie e tavolini, disposti a semicerchio; in un angolo, arrotondato, c'è un vecchio tappeto, con accanto un cesto con dentro arnesi da lavoro a maglia. Sopra un vassoio, su uno dei tavolini presso il caminetto, vedete una piccola tazza da the ed una teiera. Appeso sopra il caminetto c'è il ritratto della principessa Argenta. Tiene in mano un grosso rubino purpureo, grosso come un mela.

La tazzina da the è un oggetto magico. Infatti, se uno dei personaggi la tocca, inizia a recitare una serie di versetti, che possono fornire alla squadra alcuni indizi sul modo di distruggere l'Occhio di Arik. Non si tratta, però, di indicazioni precise, quanto piuttosto di una specie di indovinello:

"Tre note di cristallo;
due draghi* d'Argento;
una spada di rubino;
tutti distruggeranno l'Occhio Demoniac,
E libereranno Haven dalla maledizione".

L'indovinello si riferisce all'Arpa di Ghiaccio (stanza 32), alle statuette d'argento del drago Arikbane (stanza 33, 43 e 63), ed alla spada di Arik (stanza 68).

72. LA STANZA DA BAGNO

Le pareti di questa stanza da bagno sono dipinte con scene bucoliche, rappresentanti l'estate e la primavera. Contro la parete est c'è una magnifica vasca da bagno di marmo con decorazioni argentee; accanto ad essa vedete un bellissimo portapani smaltato d'argento, con sopra un asciugamani ed un accappatoio. Sopra un porta-oggetti, sempre presso la vasca, c'è un porta-sapone, intarsiato di avorio. A capo della vasca c'è un ripiano delicatamente scolpito. Sopra il ripiano vedete tre gemme: una rossa, una blu, ed una gialla.

Si tratta di una vasca da bagno molto particolare; infatti è magica. Se vi viene posta dentro una pietra rossa, si riempie di acqua calda; se vi viene posta quella gialla, di acqua fredda; se entrambe, d'acqua tiepida. Se, invece, vi viene gettata quella blu, l'acqua sparisce. Queste tre gemme valgono soltanto 100 mo l'una e funzionano soltanto con questa particolare vasca.

73. LA CAMERA DA LETTO DI ARGENTA

Nel mezzo del locale c'è un grosso letto a baldacchino, le cui colonne sono state intagliate in modo da sembrare viti e tralci. Sul letto è steso un manto di velluto di color rosso opaco. Tre delle pareti sono decorate con arazzi, che raffigurano tipici aspetti della vita di Haven, ovviamente prima del disastro. Da entrambi i lati delle due porte vedete un cassettoni finemente intagliato. Sopra ogni cassettoni, appoggiato al muro, c'è un grosso specchio. In fondo al letto vedete una seggiola imbottita ed uno splendido scendiletto.

Questa era la camera da letto della principessa Argenta. Attualmente è vuota.



74. LA STANZA DELLA GUARDIA

Nel locale c'è un tavolo di legno e numerose sedie, pure di legno. Vicino al caminetto, in piedi, c'è un uomo, che indossa l'uniforme delle guardie di palazzo. Il suo corpo è orribilmente straziato da una dozzina di ferite di pugnale, tali da uccidere qualunque essere umano.

Si tratta di un cadavere, in esso alberga uno spirito non-morto: uno Spettro (CA 5; DV 3*; pf 13; MV 9 m; AT 1; F risucchio di energia; TS G3; ML 12; AM C). Gli Spettri possono essere feriti soltanto con armi magiche o d'argento, oppure Scacciati dai chierici. Se un personaggio viene colpito da uno Spettro parte della sua energia vitale verrà risucchiata dal mostro. Ogni colpo, infatti, risucchia un livello di esperienza o dado-vita ed ogni incremento della abilità che era stato guadagnato grazie a quel progresso di livello. Per esempio, un guerriero del 3.º livello, colpito da uno Spettro, diventa un guerriero del 2.º livello, conservando soltanto un numero di punti-esperienza pari alla metà tra il 2.º ed il 3.º livello, e perdendo un numero di punti ferita equivalenti al tiro di un dado-vita. Ogni persona la cui energia vitale sia completamente risucchiata, diviene a sua volta uno Spettro nel giro di 1-4 giorni, e verrà a trovarsi sotto il controllo dello Spettro responsabile della sua trasformazione.

Dietro una pietra smossa della parete nord è nascosto il tesoro dello Spettro: 2.000 mo ed una **palla di cristallo**.

75. LA BIRRERIA

Nell'angolo sud-est del locale, sopra un supporto, c'è una botte, con un beccuccio per spillare il liquido che contiene. In uno sportello, vicino alla botte, ci sono una dozzina di boccali. Inoltre il locale contiene una mezza dozzina di sedie di legno.

La stanza è una birreria. Non ci sono né mostri né tesori.

76. LA STANZA DEL TRONO

Sopra una predella*, al centro della parete nord, vedete un trono di quercia, ornato d'argento. Ad entrambi i lati di esso, le pareti sono adorne di arazzi, che raffigurano il mutare delle stagioni ad Haven. La Primavera e l'Estate sono raffigurate dagli arazzi alla sinistra del trono, l'Autunno e l'Inverno alla destra. La stanza è piena di statue di uomini, donne e nani. Le statue sono disposte in modo da dar vita ad una tipica scena di corte (una statua rappresenta un uomo che si inginocchia di fronte al trono, altre, delle guardie ai fianchi del soglio principesco, una sta chinata sul trono, nell'atteggiamento tipico di un consigliere nell'atto di riferire in maniera riservata le sue opinioni, ecc.). Sopra il trono, invece di un uomo o una donna, c'è un rubino rosso, grosso quanto il pugno di un uomo.

Ci troviamo nella sala del trono della principessa Argenta, il cuore del palazzo. Le statue non sono altro che uomini mutati in pietra dal malvagio potere dell'Occhio di Arik. Se lo esaminano da vicino, i personaggi noteranno che il rubino emana una luminescenza rossa e che al suo interno sembrano esserci due persone rimpicciolite ed intrappolate. Una di esse è la principessa Argenta, l'altra Ellis il Forte, cavaliere del Drago Bianco. Non appena uno dei personaggi tocca il rubino, da questo fuoriescono dei vapori rossi, che invadono la stanza, oscurando momentaneamente la vista. Quando i vapori si dissolvono la predella è circondata da molti guerrieri con armature di piastre spade e scudi rossi; il loro numero è esattamente uguale a quello dei componenti del gruppo. Le guardie, emananti un bagliore rossastro, non sono altro che **illusioni**, simili a quella del guerriero nero della stanza 15. Non spariranno, se non dopo che siano trascorsi 10 round, oppure se toccati a mani nude (non quando colpiti in combattimento). Attaccano come mostri da 3 dadi-vita (infriggendo da 1 a 10 pf per colpo andato a segno). Nessun attacco portato dai membri del gruppo può colpirli o ferirli. Non appena una di queste illusioni viene toccata a mani nude, sparisce ed i giocatori "uccisi" o "feriti" da essa scoprono che si trattava di ferite immaginarie.

Questa è la stanza-chiave dell'avventura. La missione dei giocatori è distruggere il rubino, liberando così Haven dalla sciagura che l'ha colpita. Il rubino può essere distrutto in tre soli modi: 1) Suonando tre particolari note con l'Arpa di Ghiaccio. 2) Se il gruppo porta nella stanza due (o più) statuette del drago d'argento. Il drago Ariksbane verrà così liberato dalla sua prigionia nella Dimensione del Ghiaccio. Il soffio del drago è in grado di distruggere il rubino (senza danneggiare nessun altro tra coloro che si trovano nella stanza). 3) Se uno dei personaggi tocca il rubino con la spada di Arik, entrambi gli oggetti si dissolvono in polvere senza valore.

Non appena il rubino sarà distrutto gli effetti della maledizione che ha colpito Haven non solo cesseranno di espandersi, ma inizieranno a regredire. Il bestiame ammalato comincerà a guarire, i raccolti marciti cominceranno di nuovo a crescere rigogliosi. Tutte le malvage creature che hanno invaso Haven scapperanno in preda al panico (orchetti, goblin, hobgoblin, ecc.). L'armata che assedia i protettori leverà le tende e fuggirà. Le persone pietrificate torneranno normali. Soltanto le persone morte a causa del disastro, non resusciteranno. Per il resto, l'intera Haven riprenderà il suo aspetto originario.



NOTE SULL'ATTRIBUZIONE DEI PUNTI-ESPERIENZA

Il DM deve sempre tener presente che i personaggi del gruppo sono degli eroi giunti ad Haven per liberare il paese da una maledizione; o almeno lo si suppone. E gli Eroi, di solito, non saccheggiano i palazzi delle principesse che intendono salvare! Molti dei mostri incontrati nel palazzo hanno i loro propri tesori, che non appartengono al regno (per esempio, il tesoro della guardia impazzita, nella stanza 38, o il tesoro dello spettro, nella stanza 74). Altri tesori (come, ad esempio, i numerosissimi arazzi), sono di proprietà della principessa.

Normalmente, la principessa Argenta premia tutti i personaggi sopravvissuti, ovviamente se la missione ha avuto successo, con 3.000 mo ciascuno; inoltre dichiara un'intera settimana di festeggiamenti in onore degli eroi. E il momento clou dei festeggiamenti sarà una fastosa cerimonia ufficiale, nel corso della quale i salvatori di Haven saranno insigniti della più alta onoreficenza di Haven: la Medaglia d'Onore (in Argento).

Se invece i personaggi hanno saccheggiato il palazzo, la principessa non vedrà tanto di buon occhio questi "Eroi"! Darà ad ognuno di essi 1.500 mo in premio, ma chiederà loro di restituire il maltolto e di lasciare immediatamente il reame. Inoltre, com'è ovvio, niente feste e niente medaglia.

Quando si calcola la somma totale di punti-esperienza da attribuire al personaggio devono comprendersi nel conto anche le 3.000 (o 1.500) mo che ognuno di essi ha ricevuto in premio.

QUINTA PARTE: GLOSSARIO

Alchimista — Si dice 'alchimista' chiunque pratichi l'Alchimia, una sorta di scienza medioevale, simile alla Chimica. Gli studiosi di alchimia, solitamente, tentano di mutare il ferro in oro. Inoltre cercano di scoprire rimedi per curare le malattie e far vivere più a lungo le persone.

Apparizione — Si tratta di uno spettro o di una immagine illusoria. Per esempio, in una casa si potrebbe incontrare l'apparizione dei suoi precedenti abitanti.

Arazzo — Si tratta di grandi riquadri di stoffa tessuti, molto pesanti, decorati con varie immagini; di solito vengono adoperati per abbellire le pareti.

Avventure programmate — Si tratta di un tipo particolare di avventure, per le quali non è indispensabile la presenza del DM, anche se a volte può essere utile. I giocatori iniziano con il leggere un paragrafo; in questo saranno contenute varie scelte alternative. Ogni scelta rinvia ad un nuovo paragrafo. Il procedimento continua fin quando ha termine l'avventura.

Drago — E' un altro modo di chiamare i dragoni.

Grata — E' un reticolo di sbarre in ferro, incrociate e saldate le une con le altre; viene calata dall'alto su un passaggio, per impedire l'ingresso ad eventuali 'visitatori' indesiderati.

Mandibola — La "mandibola" è la parte inferiore della mascella.

Paragrafo — Chiamiamo "paragrafo" ciascuno dei momenti in cui, nel corso di un'avventura programmata ci si trova di fronte ad una scelta o alla descrizione di un ambiente. Ogni paragrafo è contrassegnato da un numero, e non deve essere confuso con la stanza che porta lo stesso numero. I numeri per contraddistinguere i "paragrafi" sono stati adoperati, in questa avventura, solo nella Seconda Parte.

Predella — E' una piattaforma leggermente sollevata da terra; può essere utilizzata da basamento per un trono, come palco per un oratore e un ospite d'onore.

Stalagmite — E' come una stalattite, solo che, invece di pendere dal soffitto, si eleva dal pavimento di certe caverne. Anch'essa è formata, col tempo, dai depositi di calcare contenuti nelle gocce d'acqua che cadono dal soffitto.

Stalattite — E' una sorta di 'ghiacciolo' fatto di pietra che pende, come una colonna spezzata, dal soffitto di certe caverne. E' formata, anno dopo anno, dai depositi di calcare contenuti nelle gocce d'acqua che cadono dal soffitto.

Tiro-Salvezza — E', in definitiva, il modo per simulare l'ultima chance di mostri e personaggi per evitare o diminuire i danni riportati in certe occasioni (schivando miracolosamente un colpo, grazie alla fortuna, alla forza di volontà, ecc.).

IL "CAST" DI PERSONAGGI INCONTRATI NEL CORSO DELLA AVVENTURA (insieme alla descrizione di vari luoghi e degli strani oggetti incontrati)

Arik — E' un essere antico e malvagio, attualmente intrappolato in una dimensione speciale, una sorta di prigioniero. E' adorato come un Dio, da alcuni. Cerca inoltre di liberarsi in tutti i modi dalla sua prigionia.

Ariksbane — Ariksbane è un drago bianco; si chiama così (Ariksbane = Distruttore di Arik) perché il suo soffio gelato ha il potere di distruggere i rubini rossi (noti come "Occhi di Arik"), attraverso i quali l'essere demoniaco tenta di evadere dal Limbo in cui è confinato. Ariksbane è il grande amico e la cavalcatura di Ellis il Forte. Ariksbane è stato catturato ed imprigionato nella Dimensione di Ghiaccio per tenerlo lontano dal rubino e consentire così la cerimonia che libererà del tutto il malvagio Arik.

Arpa di Ghiaccio — L'Arpa di Ghiaccio è uno strumento magico, scolpito nel cristallo e dalle corde d'argento, che veniva suonato da Rowena, la Menestrella. Quando Rowena lasciò questo mondo per trasferirsi in Faerie, la presentò in dono ai governanti di Haven. Tre particolari note suonate con essa hanno il potere di distruggere l'Occhio di Arik.

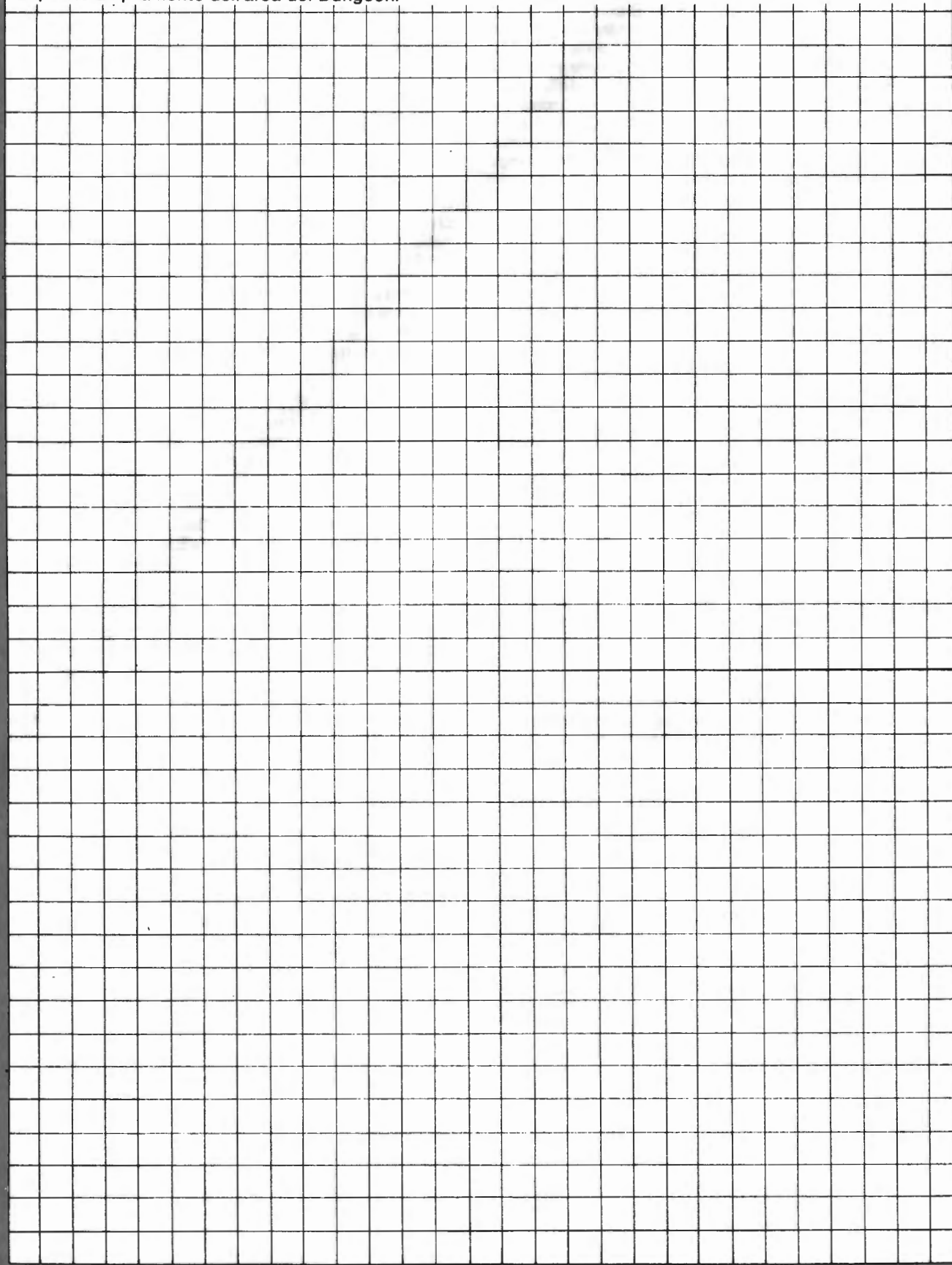
Branaur — Si tratta del grande-sacerdote di Haven; di solito officia i suoi servizi religiosi nella cappella di palazzo.

Candella — E' una delle due ladre rimaste intrappolate nel palazzo dopo che la maledizione ha colpito Haven.

Catharandamus — Catharandamus è un Chierico malvagio, che adora e serve Arik. Sta tentando di portare a termine la cerimonia per liberare Arik dalla prigionia e teleportarlo in Haven.

Cavalieri dei Draghi Bianchi — Sono un gruppo di eroi, che cavalcano dei draghi bianchi. Sia i Cavalieri che i Draghi Bianchi sono completamente dediti alla lotta contro il Male.

Questo foglio di carta quadrettata viene fornito in modo da permettere al D.M. di allargare i confini del modulo (e della sua immaginazione). Le caverne inferiori (le aree 11, 17, 20, 45, ecc.) sono le zone che meglio si prestano a questo ampliamento dell'area del Dungeon.



Cuore d'Argento — E' l'alchimista di palazzo. Impazzì sotto l'influsso del rubino proprio mentre stava conducendo un delicato esperimento. A causa della sua incolpevole follia, l'esperimento fallì, la soluzione esplose, distruggendo una parte del palazzo ed uccidendolo.

Duchessa — E' una delle due ladre rimaste intrappolate nel palazzo dopo che la maledizione ha colpito Haven.

Ellis il Forte — E' uno dei Cavalieri dei Draghi Bianchi, un gruppo di eroi che cavalcano, appunto, dei draghi bianchi; essi si sono dedicati ad una lotta perenne contro ogni malvagità. E' innamorato della principessa Argenta ed insieme alla sua amata è intrappolato dentro il rubino "Occhio di Arik".

Faerie — E' un mitico e magico reame. In Faerie il tempo ha poco significato. E' un luogo di pace e armonia, una terra di felicità; vi abitano molte razze dotate di poteri magici; i Protettori, ad esempio, i Grandi Elfi, ecc.

Mirabilis — E' il mago di corte di Haven.

Montagne Tempestose — Costituiscono la catena montuosa che circonda la vallata di Haven.

Occhio di Arik — Arik è noto anche con il nome "Arik dai Cento Occhi". I suoi occhi sono dei grossi rubini rossi, che possono staccarsi da lui ed essere inviati in altre dimensioni, emissari del male cui appartengono. Questo specifico Occhio, inviato da Arik in Haven, è stato rinvenuto nel cuore di una montagna da un gruppo di nani, che credevano di aver trovato soltanto uno splendido ed enorme rubino. Lo portarono in dono alla principessa Argenta. Quando tutto fu pronto, l'Occhio fece scattare il disastro. La missione dei personaggi-giocanti è quella di distruggerlo, anche se ciò non sarà chiaro fin dal primo momento.

Principessa Argenta — La principessa Argenta è l'attuale governante di Haven. Ha recentemente rivelato il suo amore, ricambiato, ad Ellis il Forte; ma sia lei che il suo amato sono stati rimpiccioliti dal malvagio potere del rubino, ed intrappolati al suo interno. Se però il rubino sarà distrutto torneranno alle loro normali dimensioni. Argenta viene talvolta chiamata anche "La Principessa d'Argento".

Protettori — Sono una magica razza, che abita nel reame di faerie. Sono particolarmente interessati alle sorti di Haven e di solito si preoccupano di tenere lontano ogni male. Sfortunatamente non sono in grado di sconfiggere il malvagio Occhio di Arik e sono attualmente assediati da un esercito di esseri malvagi. Possono aiutare i giocatori, ma non in modo decisivo. I Protettori appaiono come creature verdi e lucenti, simili agli Elfi.

Rowena — E' una famosa menestrella, una vera e propria leggendaria vivente di Haven. La sua musica era così bella e dolce che fu invitata a vivere in Faerie, il reame dove il tempo quasi non scorre. Se i personaggi suonano due note con l'Arpa di Ghiaccio, Rowena sarà teleportata per breve tempo in Haven e rivelerà ai giocatori come distruggere il rubino e perché la sua distruzione è così importante.

Spada di Arik — E' una spada magica scolpita in un unico rubino. E' estremamente delicata. Solo Arik grazie ai suoi poteri magici, può usarla in combattimento. Le altre persone possono solo trasportarla, ma non usarla in combattimento. Se viene messa in contatto col rubino Occhio di Arik, entrambi si di-

sintegrano, la principessa ed Ellis vengono liberati e tornano alle loro normali dimensioni.

Travis — In fondo è anche lui una sfortunata vittima del rubino. La sua vista lo fece impazzire. Travis, così, uccise il capitano delle guardie e si impadronì del denaro dei suoi compagni, le altre guardie, pietrificate dal potere del malvagio rubino.

SESTA PARTE: NUOVI MOSTRI

Arbusti Arcieri

Classe dell'armatura: 7
Dadi Vita: 2
Movimento: 1 metro (30 cm)
Attacchi: 1 nugolo di spine
Ferite: 1-4

N.º di mostri: 1-20
Tiro Salvezza: Guerriero 1
Morale: 12
Tipo di Tesoro: V
Allineamento: Caotico

Gli Arbusti Arcieri hanno foglie verdi dall'aspetto malsano, tronchi alti quanto un nano e rami marroni irti di spine. I tronchi sembrano quasi dei mucchi di foglie morte alti circa 1 metro; nascosta dietro le foglie c'è una grossa bocca. Gli Arbusti Arcieri sono carnivori e sono capaci di sradicarsi e spostarsi lentamente sulla superficie, in direzione delle loro prede. All'interno della grossa bocca ci sono ulteriori file di spine, che il mostro usa come denti per divorare le vittime uccise. Gli Arcieri attaccano lanciando contro le loro vittime dei nugoli di spine, che infliggono da 1 a 4 punti-ferita. Possono lanciare tali nugoli fino alla distanza di 6 metri, ma possono effettuare solo 3 lanci al giorno.

Decapodo

Classe dell'Armatura: 5
Dadi Vita: 4
Movimento: 27 metri (9 metri)
sugli alberi, 1 metro
(30 cm) per terra

Ferite: 1-6 per ciascun
tentacolo
N.º di mostri: 1
Tiro Salvezza: Guerriero 2
Morale: 9
Tipo di Tesoro: C
Allineamento: Caotico

I Decapodi sono creature che solitamente abitano nelle foreste. Sembrano dei grossi globi pelosi, muniti di 10 tentacoli; il loro manto è marrone, ma talvolta anche nero. Il corpo è di solito verde, anche se si conoscono Decapodi dal corpo rossiccio o giallo. Al centro del corpo, largo circa 1 metro e mezzo è situata la bocca. Le bocche dei Decapodi sono davvero terribili: sono larghissime, dotate di denti gialli lunghi e acuminati; il loro fiato è, a dir poco, nauseabondo!

Normalmente vivono soli, preferiscono cacciare in solitudine. Il loro metodo di caccia consiste nello spostarsi tra i rami come le scimmie ghermando le prede con i loro tentacoli, lunghi 3 metri, che si dipartono da tutti i lati del corpo. I tentacoli sono dotati di ventose, che i Decapodi utilizzano non solo per afferrare le prede, ma anche per scalare pareti e tenersi aggrappati ai soffitti.

Attaccano con nove dei loro tentacoli, utilizzando il 10.º per tenersi ben saldi al soffitto (o agli alberi). Sul pavimento (o per terra) sono meno pericolosi. I loro tentacoli non sono forti a sufficienza per sorreggere a lungo il corpo. A terra, quindi, possono portare solo 6 dei loro 9 attacchi ed infliggere con questi solo la metà dei normali danni. Inoltre, a terra, sono

molto lenti: 1 metro per turno, ovvero 30 cm per round. Mentre quando balzano da un albero all'altro possono spostarsi di 27 metri per turno (9 metri per round).



Rose Vampiro

Classe di Armatura: 7

Dadi Vita: 4

Movimento: 9 metri (3 metri)

Attacchi: 1 + aspirazione del sangue

Ferite: 1-8

N.º di mostri: 1-8

Tiro Salvezza: Guerriero 2

Morale: 12

Tipo di Tesoro: Niente

Allineamento: Caotico

Le Rose Vampiro sembrano delle normali piante di rose bianche. Possono, però, sradicarsi e spostarsi lentamente sul terreno. Ogni 4 Dadi Vita di Rose Vampiro rappresenta un cespuglio completo. I loro rami spinosi si avvolgono attorno alle prede, infliggendo da 1-8 punti-ferita. Le spine hanno l'interno cavo ed è tramite questi condotti che le Rose Vampiro succhiano il sangue dei malcapitati (succhiano da 1-8 punti-ferita di sangue per ogni turno che restano attorcigliate alla preda, automaticamente). Inoltre, iniettano nel sistema circolatorio delle vittime un potente anestetico ipnotico: le vittime devono effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, altrimenti perdono ogni forza di volontà e si lasciano dissanguare fino all'ultima stilla di sangue: e ovviamente muoiono. Dopo aver completato il dissanguamento di una vittima, un cespuglio di Rose Vampiro assume per la durata di un'intero giorno un colore rosso sangue.

Ideato da: Tom Moldvay & Jean Wells

Copertina di: Erol Otus

Illustrazioni di: Darlene, Jeff Dee, Jim Holloway, Harry Quinn, Jim Roslov

Traduzione di: Giovanni Ingellis

SECONDO LIVELLO (Piano superiore)

LEGENDA:



Porta



Passaggio segreto



Porta ad arco



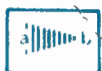
Finestra



Botola sul soffitto



Botola sul pavimento



Scale



Stagno



Fossa



Predella



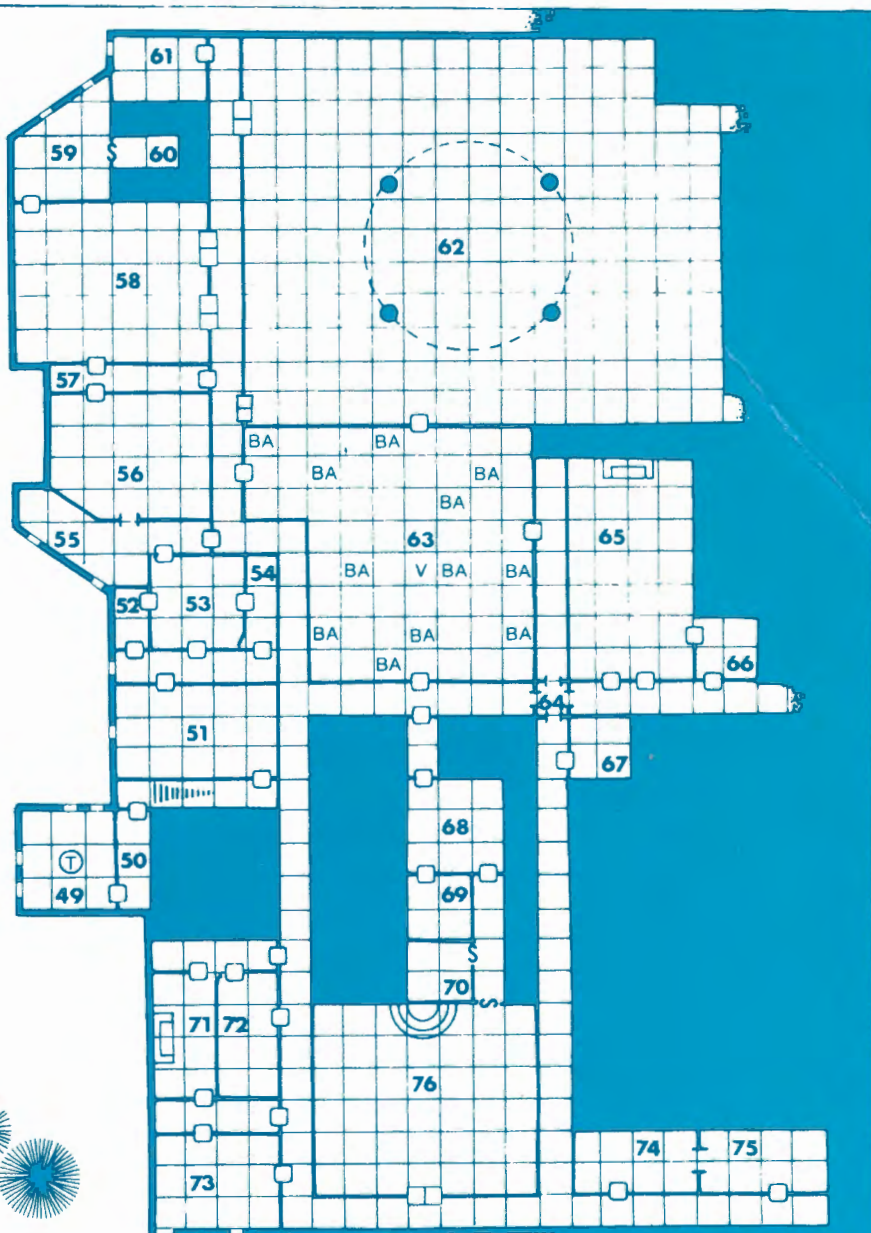
Arbusti arcieri



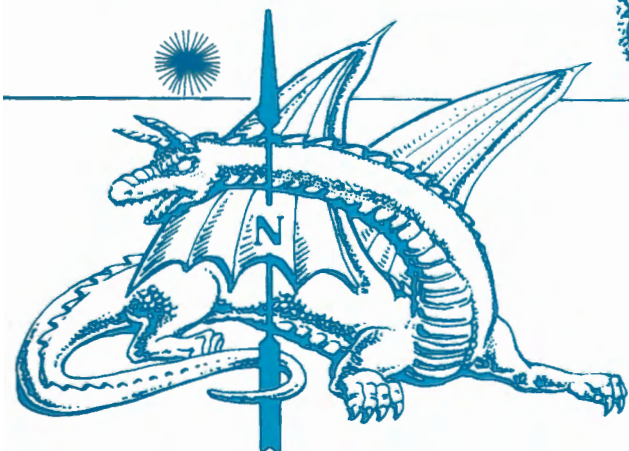
Rose Vampiro



Trappola



1 quadrato = 3 metri



DUNGEONS & DRAGONS[®]

Modulo d'avventure-Livello Base

Il palazzo della principessa d'argento di Tom Moldvay e Jean Wells

Non molto tempo fa la vallata era verde e gli animali correvano liberi attraverso i dorati campi di grano. La principessa Argenta regnava su questa terra pacifica e le genti vivevano in pace e felicità. Ma un giorno un guerriero cavalcante un bianco drago apparve nei cieli del castello e nel giro di una notte il piccolo regno cadde nella rovina più completa. Di tutto ciò, adesso, restano solo le macerie e ciò che le leggende raccontano: di un favoloso tesoro sepolto, da qualche parte, nei recessi del Palazzo della Principessa d'Argento.

Questo modulo è stato progettato per l'uso con le "Regole Base" di D&D ed è concepito particolarmente per i D.M. ed i giocatori principianti. Inoltre sono incluse le mappe del Palazzo, ed i suoi Dungeon, informazioni generali sull'ambientazione dell'avventura, nuovi mostri ed una speciale avventura preliminare per i D.M. ed i giocatori alle prime armi.

Questo modulo può essere utilizzato solo se si possiede
DUNGEONS & DRAGONS[®] - Livello Base, prodotto dalla TSR Inc.



1983 TSR Inc.
Tutti diritti riservati

Stampato in Italia

