

X4 Modulo Avventura Per Personaggi di Livello 6-9

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo Avventura per le Regole Expert

Il Maestro dei Nomadi del Deserto di David Cook

Questo è il 1° modulo della serie I Nomadi del Deserto.

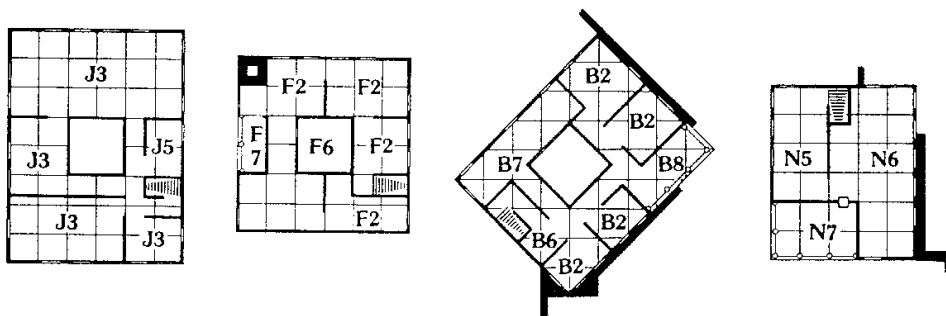


Siete stati incaricati di un viaggio pericoloso nella desolazione del Sind.
Guidati unicamente dal resoconto di un esploratore mezzo morto e da un mappa scarabocchiata,
vi state dirigendo direttamente contro le mostruose armate del Maestro.

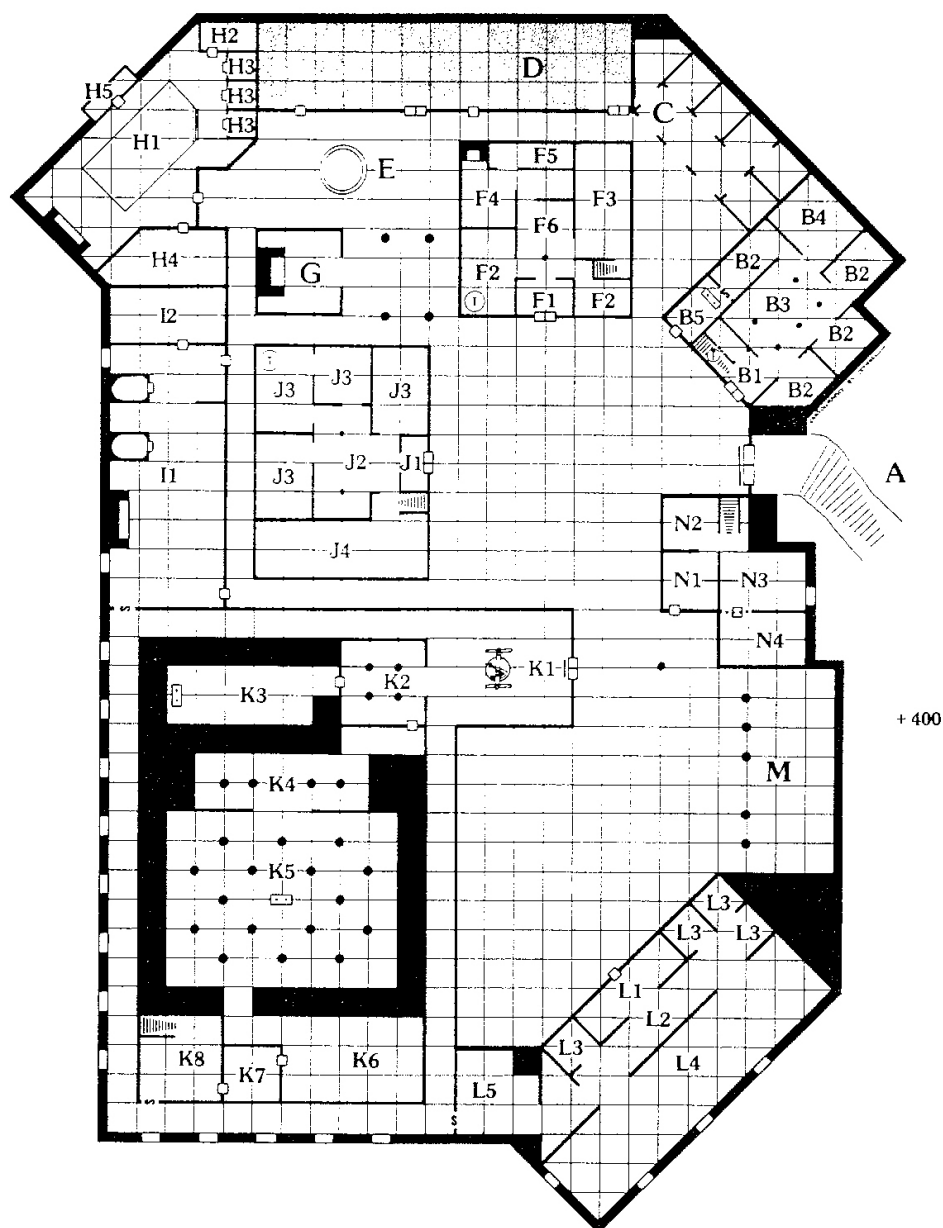


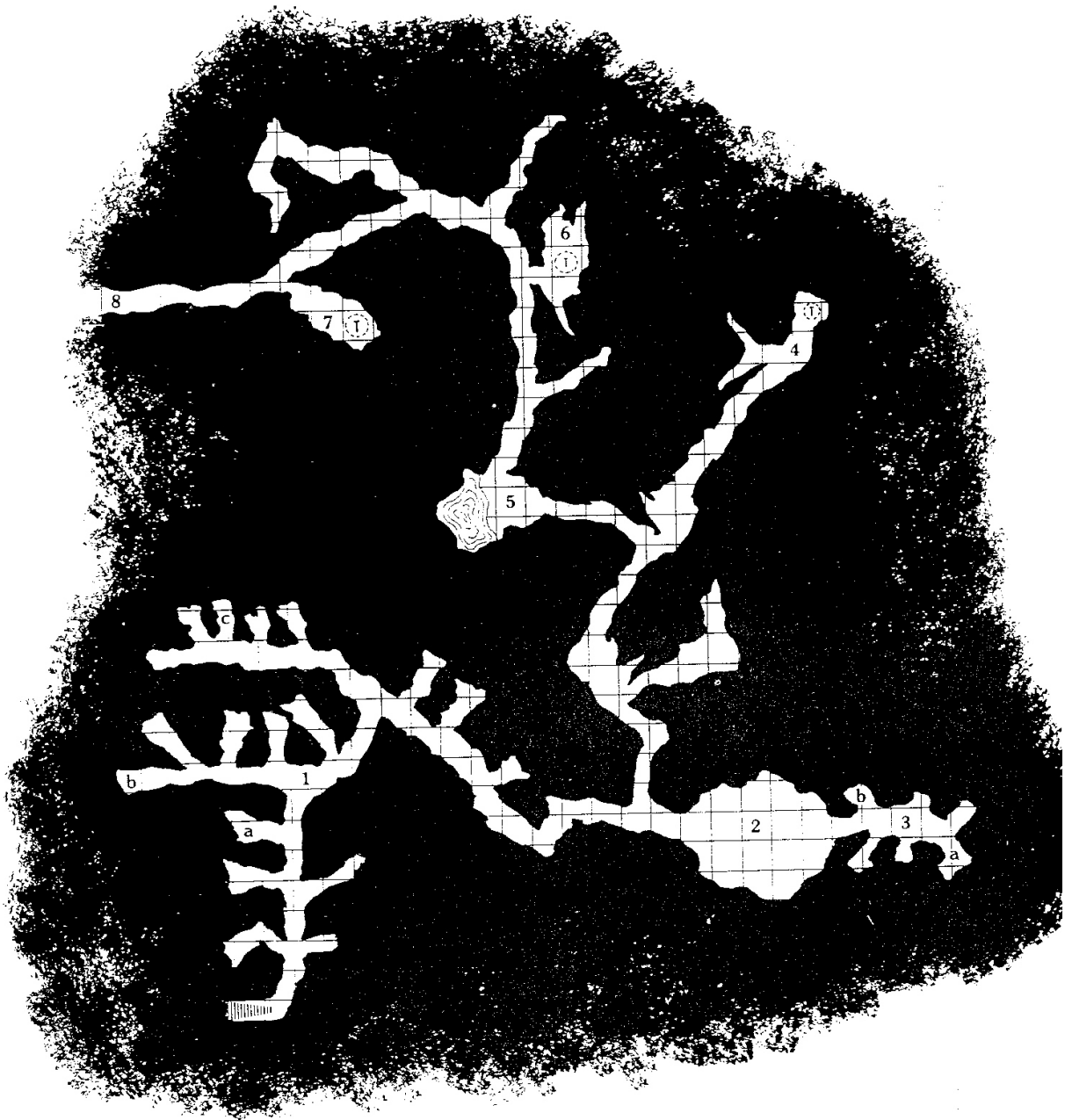
DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della





L'Abbazia del Male





	Porta		Botola pavimento		Altare		Grano
	Doppia Porta		Botola soffitto		Pilastro		Caminetto
	Ingresso		Finestra		Ringhiera del Terrazzo		Pozza d'Acqua
	Porta Segreta		Scalinata				

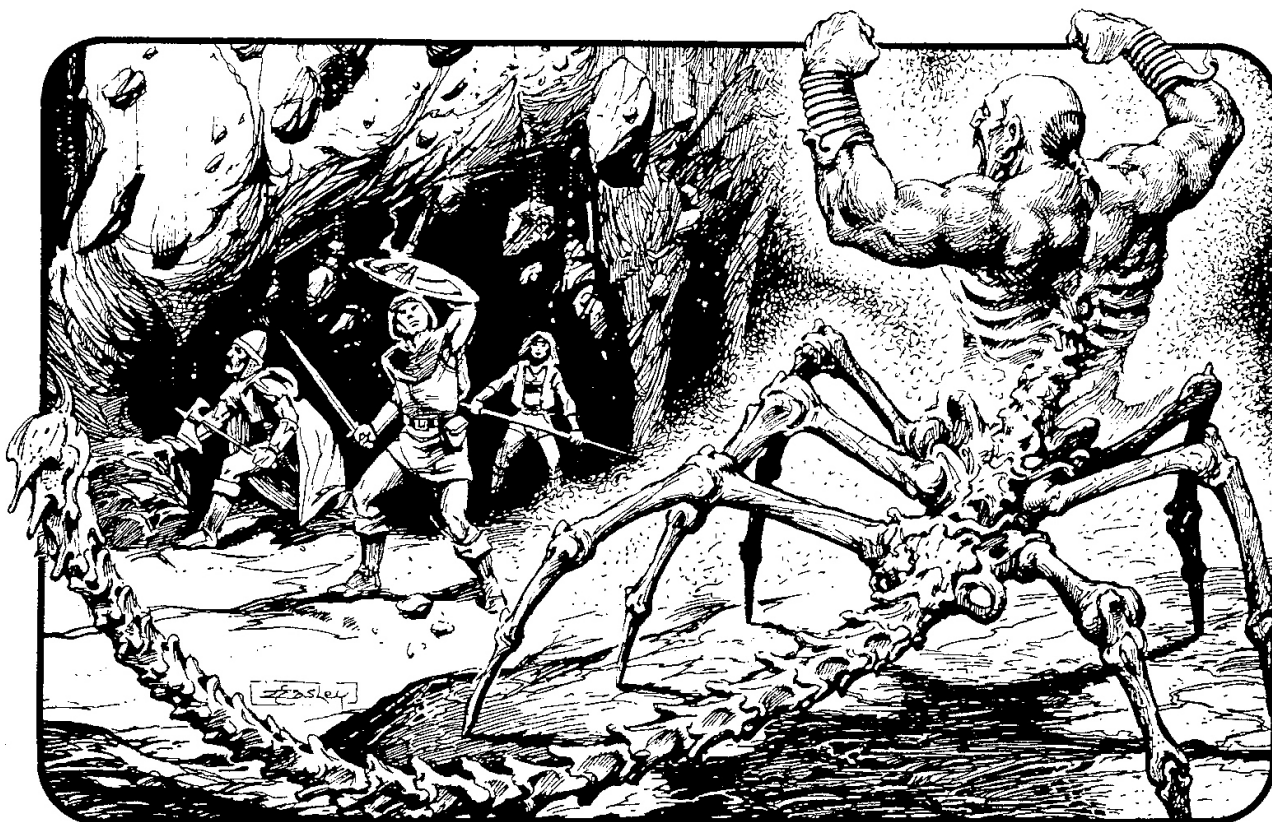
Scala: 1 quadretto = 1,5 m

DUNGEONS & DRAGONS®

Regole Expert
Modulo per le Zone Selvagge X4

Il Maestro dei Nomadi del Deserto di David Cook

Un'Avventura per Personaggi di Livello 6-9



Chi è colui che suscita un terrore sconosciuto nel cuore di un accampamento? È un uomo, o qualcosa d'altro? Che tipo di potere ispira la paura alle orrende legioni che marciano sulle terre civilizzate? Cosa potete fare per fermare colui che è conosciuto col nome de Il Maestro?

TRADUTTORE: Nick Gandolfi

© 1983 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati

eg
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS Regole Expert
Modulo per le Zone Selvagge X4

IL MAESTRO DEI NOMADI DEL DESERTO

PARTE 1: INTRODUZIONE

Il Maestro dei Nomadi del Deserto è stata scritta per essere utilizzata con DUNGEONS & DRAGONS Regole Expert. Tali Regole rappresentano un'espansione di quelle descritte in D&D Regole Base. Questo modulo non può essere giocato senza l'ausilio di D&D Regole Base ed Expert.

Se è vostra intenzione giocare in qualità di PG questo modulo, **smettete di leggerlo ora**. Le informazioni che seguono sono ad uso del solo Dungeon Master alle quali farà riferimento per guidare i giocatori nell'avventura. Sapere in precedenza cosa accadrà rimane a discapito della sorpresa e dell'eccitazione dell'affrontare pericoli e situazioni nuove ed originali.

Ambientazione:

Per anni, la Grande Desolazione ad ovest della Repubblica ha ospitato i cavalieri nomadi. Divisi in piccole tribù umane e semi-umane, essi compivano le loro scorrerie tra di loro e a danno degli insediamenti nelle immediate vicinanze. Per un po', i signori locali hanno controllato questo fenomeno di banditismo non organizzato. Poi le tribù sono diventate pericolose: gli scorridori, in apparenza, hanno lasciato da parte i loro feudi e si sono preparati ad una vera e propria guerra. I rapporti delle spie denunciavano grandi ammassamenti di truppe. Dopo poco tempo non si sono avute più notizie degli insediamenti più lontani dalle zone civilizzate. Dopo aver letto i rapporti delle spie ed ascoltato i resoconti dei pochi sopravvissuti, i signorotti ed il governatore della repubblica hanno decretato la chiamata alle armi. In ogni terra civilizzata essi hanno assunto mercenari di ogni sorta per combattere l'ormai pericoloso nemico. I mercenari erano di ogni tipo: contadini, soldati, veterani, elfi e avventurieri. Il vostro gruppo faceva parte proprio di questi uomini.

Arrivata in ritardo, poiché il corpo d'armata principale era già in marcia, la vostra compagnia si è unita alla massa rabberciata di mercenari che, fungendo da riserva, doveva poi incontrarsi con l'armata principale: in pratica eravate in compagnia dei meno desiderati e meno valenti tra coloro che erano venuti a combattere. Durante il viaggio si sono verificati molti litigi e dispute. I contadini combattevano per gli stivali di un morto; mercenari ubriachi avevano selvaggiamente devastato un villaggio lungo la via; alcuni uomini erano stati uccisi quando gli odi feudali si erano riaccesi.

Infine, la riserva aveva raggiunto un villaggio da poco occupato dal corpo principale d'armata. Tra le rovine fumanti vi erano ancora i segni dei nemici nomadi: umani, orcheti ed altre creature sconosciute. Il comandante aveva ordinato la sosta. E da parecchi giorni ormai che siete qui accampati.

Note per il Dungeon Master:

Il Maestro dei Nomadi del Deserto è la prima parte di un'avventura divisa in due. La seconda parte è il **Modulo per le Zone Selvagge X5, Il tempio della Morte**. In entrambi i moduli si utilizzano gli stessi personaggi giocanti, sebbene sia possibile che siano avanzati di livello.

Prima di iniziare a giocare questo modulo, il DM dovrebbe leggere e conoscere gli eventi ed i dettagli che vi compaiono. Seguire tale raccomandazione renderà il gioco più divertente e veloce. Il modulo è composto di otto sezioni: l'introduzione, cinque incontri, una sezione (alla fine del modulo) dedicata ai nuovi mostri ed un'altra ai personaggi pre-generati che possono essere utilizzati per questa avventura.

Il modulo presenta le informazioni in due modi: racchiuse in una cornice e non racchiuse. Le informazioni incorniciate devono essere lette ai giocatori non appena essi effettuano un incontro o entrano in una

stanza. Le informazioni non incorniciate sono ad uso del solo DM. Esse possono trattare di fatti che i giocatori possono apprendere chiedendo o comunque comportandosi in un certo modo.

Questo modulo è stato pensato per 6-8 personaggi di livello 6-9 per un totale di circa 50 livelli di esperienza. La compagnia dovrebbe disporre di una certa varietà di Classi dei Personaggi e si suggerisce la presenza di un Chierico di 8°-9° livello. Tutti i personaggi dovrebbero essere dotati di due o tre oggetti magici comprese le armi e le armature. Tutti i membri della compagnia devono essere equipaggiati per viaggiare nelle zone selvagge.

In questa avventura hanno luogo incontri sia nelle zone selvagge che nei dungeon. La missione che viene affidata ai personaggi richiede che essi viaggino attraverso il territorio per raccogliere informazioni. Lungo il tragitto essi faranno degli incontri, alcuni utili alla missione, altri predisposti allo scopo di aggiungere divertimento al gioco. Nessuno di questi incontri è fisso, ad eccezione dei pochi all'inizio e dell'ultimo: la maggior parte di essi è organizzata a seconda del tipo di terreno che si sta percorrendo. Quando i personaggi entrano in un certo tipo di terreno, il DM dovrà decidere quando e dove l'incontro avrà luogo, segnandolo sulla mappa. Ad esempio, mentre i personaggi stanno risalendo il fiume a bordo di una zattera, il DM può decidere di far incontrare loro i **Mostri dell'Abisso** dopo un giorno di viaggio. Se durante tale incontro i personaggi sono gravemente feriti, il DM dovrà dare loro il tempo di rimettersi in sesto prima di giocare l'incontro degli **Osservatori sul Fiume**. Il DM ha pieno controllo sul "quando" avvengono gli incontri e non si deve così preoccupare che i personaggi, seguendo una determinata strada, ne possano mancare uno importante.

Questo modulo accompagna gli avventurieri nella prima parte della missione che può essere completata col modulo successivo, **Il Tempio della Morte**. Se, comunque, il DM lo desidera, tale avventura può essere giocata a sé stante. Quando la missione viene affidata agli avventurieri, il DM dovrebbe fare in modo che essi non cerchino subito di scovare il Maestro poiché prima essi dovrebbero scoprire l'ubicazione del Grande Passo e riportare l'informazione al campo. Dovrebbero comunque essere lasciate le tracce che accennano alla presenza del Maestro, in parte per confondere i giocatori e in parte come spunto per future avventure.

Per completare la missione del modulo (e di quello successivo), i personaggi dovranno fare ricorso alle loro doti furtive. Essi viaggeranno attraverso un territorio assai vasto in cui le armate nemiche si stanno radunando per combattere una guerra. Ovviamente, i personaggi che denunciano la loro missione o il loro Allineamento Morale corrono il rischio di trovarsi in una brutta situazione. Nell'assegnare la missione ai giocatori, il DM dovrà raccomandare loro la più assoluta segretezza.

Il DM dovrebbe inoltre far capire che la missione è di vitale importanza. I PG sapranno che il loro incarico ha addirittura attirato l'atten-

zione di esseri superiori. Ad un certo punto dell'avventura comparirà uno "Sconosciuto Benefattore". Non viene data nessuna spiegazione su chi o che cosa sia tale essere ed i personaggi non avranno certo la possibilità di osservarlo da vicino. L'essere compare solo in caso di estremo bisogno, ma non deve essere utilizzato per salvare i personaggi da una situazione che si è creata a causa della loro disattenzione o stupidità! Lo "Sconosciuto Benefattore" è presente solo per aggiungere atmosfera all'avventura e non come soluzione per tutti i problemi dei PG.

Questo modulo contiene le mappe dell'Abbazia del Male (all'interno della copertina), una mappa delle zone selvagge della Grande Desola-

zione, dell'Attacco dei Banditi, del Villaggio di Pramayama e del Tempio Sepolto. La mappa delle zone selvagge è stata disegnata in modo da poter essere aggiunta in alto a sinistra alla mappa che appare nel **Modulo XI, L'isola del Terrore**, anche se non è necessario collegarle. La mappa delle zone selvagge contiene molti nomi delle più disparate locazioni che non sono descritte in questo modulo, così il DM può incorporare tale mappa nella propria campagna aggiungendo tutte le informazioni di dettaglio che gli sembrano necessarie. In questo modo, la mappa delle zone selvagge può essere utilizzata per future avventure.

Per iniziare il gioco, passate al primo incontro descritto nella sezione seguente.

PARTE 2: GLI INSEDIAMENTI

Informazioni Generali: gli insediamenti compongono l'avamposto occidentale della Repubblica. Questa è una regione molto povera e normalmente non ben difesa. Il territorio lungo il Fiume Asanda è arido e roccioso; è difficilmente coltivabile ed infatti ospita pochi e piccoli insediamenti. Coloro che vivono lungo il corso del fiume si guadagnano da vivere allevando mandrie di bestiame, pescando e irrigando i campi coltivati (un lavoro costante dato che sia gli straripamenti annuali che il deserto distruggono le coltivazioni).

Quando i personaggi arrivano con le forze di riserva, quasi tutti gli abitanti ormai hanno abbandonato la zona per territori più sicuri

oppure sono stati uccisi. Ovunque vi sono i segni del passaggio di una grande armata: edifici bruciati, armi spezzate, ossa, cimiteri e animali in cerca di carogne. Se i giocatori vogliono compiere azioni avventurose o eroiche, il DM dovrebbe informarli che ormai è troppo tardi. Qui non vi è davvero nulla da fare.

Per ogni giorno di viaggio attraverso le zone insediate, le probabilità di incontro sono 1-2 su 1d6. Il DM dovrebbe poi tirare 1d20 e consultare la tabella seguente per determinare cosa è stato incontrato. A fianco di ogni numero viene indicata l'ora dell'incontro, di giorno (G), di notte (N) o qualsiasi (Q).



Tabella degli Incontri negli Insediamenti

Tiro del dado	Ora	Incontro
1-2	Q	3-30 Briganti (CA 6; DV 1; pf 4 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8 (spada) o 1-6 (arco corto); MV 36; TS G1; ML 8; AM C)
3	N	2-12 Bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 14 ciascuno; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G3; ML 9; AM C; sorprendono con 1-3)
4	Q	1-4 Gargoyle* (CA 5; DV 4; pf 18 ciascuno; N°ATT 4; F 1-3/1-3/1-6/1-4; MV 27/45; TS G8; ML 11; AM C; immuni a sonno e charme)
5	N	3-18 Gnoll (CA 5; DV 2; pf 10 ciascuno; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G2; ML 8; AM C)
6	N	2-8 Mastini Infernali (CA 4; DV 5; pf 30 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6 o soffio; MV 36; TS G5; ML 9; AM C)
7	G	2-4 Leoni (CA 6; DV 5; pf 28 ciascuno; N°ATT 3; F 2-5/2-5/1-10; MV 45; TS G3; ML 9; AM N)
8	G	2-8 PNG (caratteristiche variabili)
9	Q	1-6 Orchi (CA 5; DV 4+1; pf 20 ciascuno; N°ATT 1; F 1-10; MV 27; TS G4; ML 10; AM C)
10-14	G	2-20 Contadini (CA 9; DV 1/2; pf 2 ciascuno; N°ATT 1; F 1-4 (pugnale); MV 36; TS UC; ML 5; AM N o L; conosceranno 1-4 dicerie per gruppo)
15	G	1-8 Tafani Predatori (CA 6; DV 2; pf 8 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 27/54; TS G1; ML 8; AM N; sorprendono con 1-4)
16	G	1 Tarantola (CA 5; DV 4; pf 24; N°ATT 1; F 1-8 +veleno; MV 36; TS G2; ML 8; AM N; le vittime si contorcono per gli spasmi)
17-19	G	2-20 Veterani (CA 2; DV 2; pf 14 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8 (spada) o 1-6 (arco); MV 36; TS G2; ML 6; AM L o N; conosceranno 1-6 dicerie per gruppo)
20	N	3-30 Zombi (CA 8; DV 2; pf 12 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G1; ML 12; AM C; immuni al sonno e charme; perdono sempre l'iniziativa)

I briganti, i bugbear, i gargoyle, gli gnoll e i mastini infernali sono sotto il comando del Maestro anche se indirettamente (cioè tramite la sua armata, spie o altri agenti). Chiunque sopravviva ad un incontro con i nostri eroi tornerà a riferire gli eventi al suo padrone. Questo è un ulteriore mezzo con cui il Maestro può seguire la compagnia.

Dicerie

Se i personaggi riescono a parlare con qualcuno degli umani amichevoli, essi possono apprendere alcune notizie che corrono di bocca in bocca, siano esse vere o false. Il DM non dovrebbe dare semplicemente le informazioni ai giocatori; dovranno essere i loro personaggi a chiederle ai PNG. Per determinare l'informazione avuta, tirate 1d20 e consultate l'elenco seguente.

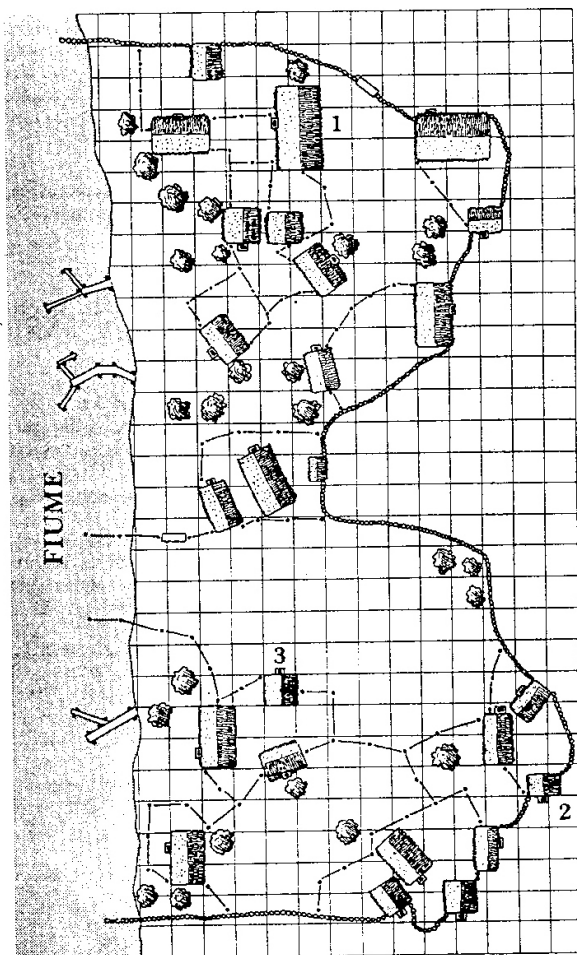
Tiro del Dado

Diceria

- 1 Gli scorridori del deserto non fanno prigionieri. Essi hanno ucciso mio fratello che sarebbe stato un robusto lavoratore! (vero)
- 2 Alla testa dell'armata avversaria c'era un enorme idolo troppo orribile per essere descritto. (falso)
- 3 Quando gli attaccanti vennero al mio villaggio il cielo era oscurato da oggetti volanti. (vero)
- 4 L'Armata della Repubblica è stata distrutta. (vero)
- 5 Uno dei sopravvissuti mi ha riferito di aver sentito due soldati che parlavano delle "cose che vengono dalle Montagne Oscure". Mi ha detto che essi temevano tali "cose" e ciò che avrebbero fatto. (vero)
- 6 L'armata dei nomadi si è sparpagliata ed è caduta! (falso)
- 7 Abbiamo visto un gruppo sparuto di uomini che fuggivano nel deserto inseguiti da nere figure volanti. (vero)
- 8 Gli scorridori devono essere guidati da una forza malvagia e tremenda come un dio! (vero)
- 9 Vi dico che l'ho visto con i miei stessi occhi! Tutti gli scorridori sono zombi! (falso)
- 10 Essi non possono essere uccisi! I caduti si rialzano e riprendono il posto nella loro fila! (falso)
- 11 Alcune carovane cariche di sostanze chimiche ed altre merci sconosciute, possono attraversare il deserto indisturbate. Me lo ha detto un esploratore. (vero)
- 12 Un lezzo terribile precede l'avvento dell'armata: ciò ha spaventato tutti gli uomini. (vero in parte)
- 13 Gli esploratori inviati contro le forze nemiche non hanno mai fatto ritorno. Abbiamo trovato i loro teschi infilzati su dei pali di legno. (falso)
- 14 I loro capi sono in grado di innalzare grandi tempeste di sabbia anche se il tempo è calmo. (falso)
- 15 La fonte del loro potere è nascosta in un grande carro oltre i picchi innevati. Una visione me l'ha rivelato. (vero)
- 16 Mi venne chiesto di scegliere tra la conversione o la morte. La fortuna era dalla mia parte e sono riuscito a fuggire. (falso)
- 17 Essi ci hanno attaccato in una notte di luna piena. La loro armata era interamente composta di mostri! (falso)
- 18 Di solito ero in avanscoperta e ho visto la loro armata: una gran folla di uomini del deserto, qualche orchetto ed alcuni uomini-bestia. (vero in parte)
- 19 Essi sono governati dal Maestro. State attenti poichè i suoi occhi sono ovunque! Non fidatevi di niente e di nessuno! (vero)
- 20 Distruggete l'uomo chiamato il Maestro e distruggerete tutti loro. (vero in parte)

IL VILLAGGIO DI PRAMAYAMA: l'avventura dei personaggi ha inizio nel piccolo villaggio di Pramayama, un piccolo insediamento umano agricolo sulle sponde del Fiume Asanda. Gli edifici sono stati costruiti con mattoni di fango essiccato ed hanno le mura spesse punteggiate di feritoie poste in alto su di esse. I vari recinti che si trovano all'interno sono stati realizzati con tronchi di palma e corde fatte con le foglie di canna. Il villaggio è inoltre protetto da una rozza palizzata

Il Villaggio di Pramayama



anch'essa realizzata con i tronchi e le foglie di palma e cespugli spinosi. Poco tempo addietro il villaggio è stato teatro di una battaglia di cui ancora si vedono le conseguenze. Al momento dell'arrivo dei personaggi, la palizzata era sfondata in più punti e più di un edificio era stato bruciato; ora i soldati sono riusciti a riparare la palizzata e in qualche modo anche gli edifici. In città sono rimasti solo due abitanti; cibo (per lo più grano) e bestiame sono stati condotti via.

1. Casa del Comandante

Questa è la casa più grande del villaggio anche se non sembra migliore delle altre; il comandante delle forze di riserva ed i suoi attendenti l'hanno requisita per utilizzarla come quartier generale. Il comandante (un guerriero di 14° livello) non si incontrerà mai con i personaggi. Se gli avventurieri avessero delle informazioni da riferire o volessero semplicemente parlargli, essi si incontreranno sempre con il guerriero Sarras (CA 0; G 10; pf 65; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS G10; ML 10; AM L) armato di una **spada +2**. Nella casa sono presenti anche 4 guardie del corpo (CA 1; G 6; pf 35; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS G6; ML 9; AM L) armate di spade e balestre.

Sarras è sempre molto indaffarato a svolgere la maggior parte del lavoro giornaliero richiesto dalle forze di riserva, per questo motivo

avrà ben poco tempo a disposizione per i personaggi. Egli ascolterà e considererà tutto ciò che concerne le forze di riserva (ad esempio quando i personaggi riferiscono gli incidenti occorsi al loro posto di guardia), ma non si mostrerà certo paziente riguardo a reclami o richieste. La prima volta che i personaggi si rivolgeranno a lui (se lo faranno), Sarra si dimostrerà poco interessato; la seconda volta li tratterà rudemente e li ignorerà completamente. Se ancora insistono, Sarra li confinerà ai loro alloggi. Prima che ciò possa accadere, il DM deve far chiaramente capire ai giocatori che nella loro avventura non potranno avvalersi dell'aiuto di nessuno. Chiunque essi contattino o "non avrà tempo" o "sarà troppo importante per dargli ascolto".

2. Casa dell'Eremita Pazzo

In questo piccolo e sporco capanno vive uno dei due abitanti rimasti, un pazzo eremita (CA 9; DV 1/2; pf 2; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS UC; ML speciale; AM N). Durante il giorno egli si nasconde nel proprio capanno da cui esce solo la notte. Tutti (compresi i PG) conoscono l'eremita e lo considerano un sant'uomo su cui si è posata la mano degli dei. Se i personaggi cercano di parlare all'eremita, il suo comportamento sarà completamente imprevedibile. Per determinare le sue azioni, il DM deve tirare i dadi ogni turno come se volesse controllare le reazioni di un mostro (vedi D&D Regole Base pag. 27). Se la reazione è d'attacco, egli sfilerà dalla cintura un coltello rugginoso e, urlando a squarciagola, salterà addosso al personaggio più vicino. Le urla non attireranno l'attenzione di nessuno dato che ormai per tutti è normale sentire l'eremita urlare ogni tanto.

L'eremita è in possesso di informazioni importanti per i personaggi, se questi non suscitano delle reazioni negative e se pongono le giuste domande. Egli dirà loro di "stare attenti al Malakaz della palude" e riferirà che "gli occhi di coloro che non sono vicini possono vedere". Inoltre dirà ai personaggi di cercare "le porte perdute presidiate dagli scorpioni". Egli asserisce di non sapere cosa ci sia al di là della palude. Quando il DM gioca questo incontro, dovrebbe inframezzare anche balbettamenti incoerenti e versi, nonché smorfie da pazzo. L'eremita non possiede alcunché di valore.

3. La Guida

In questa casa abita il secondo dei due abitanti rimasti, Pormas Theocrates (CA 7; DV 1/2; pf 4; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36(12); TS UC; ML 8; AM N). Pormas è la guida del fiume. Se gli avventurieri ne fanno richiesta, egli acconsentirà a guidarli su per il fiume fino al Deserto Sind; per il lavoro però vorrà essere pagato almeno 500 M.O. Egli non si presterà a lavorare sottocosto ed anzi cercherà di ottenere più denaro possibile. Durante la contrattazione, Pormas insisterà sul rischio della missione e sui pericoli del fiume per non parlare del fatto che, da qualche parte là fuori, c'è un vero e proprio esercito nemico. Se la compagnia lo ingaggia, egli vorrà inoltre un equipaggiamento completo, compreso un cammello.

Pormas dispone di ulteriori informazioni: se gli viene chiesto cosa sa del nemico egli racconterà di come si era nascosto nel fango delle sponde del fiume quando l'esercito era arrivato. Le truppe nemiche erano per lo più composte da uomini o da creature molto simili ad essi. La maggior parte degli uomini montava cammelli. Il fatto più importante è che vi erano altre creature, ovvero i "mostri del deserto" ed altre sconosciute "cose volanti". Diversamente dagli attacchi precedenti, i nemici non hanno preso schiavi; tutti coloro che venivano catturati venivano anche uccisi. Parecchie volte ha udito le frasi "gli ordini del Maestro" o "il Maestro Nero lo comanda". Dagli stralci di notizie di cui è in possesso, Pormas pensa che l'armata principale della Repubblica abbia inseguito gli scorridori addentrandosi sempre più nel deserto, probabilmente fino al luogo in cui era stata predisposta una trappola per loro. Egli non è in grado di fornire ulteriori informazioni.

Incontri negli Insediamenti

I due incontri seguenti devono essere giocati nell'ordine in cui vengono descritti. Il DM deve seguire le istruzioni indicate pur potendo aggiungere o togliere dettagli come crede. Entrambi gli incontri devono avvenire nelle zone dove siano presenti degli insediamenti.

1. L'Uomo Misterioso

Il DM deve preparare i suoi giocatori a questo incontro leggendo loro il testo seguente:

È ormai da parecchi giorni che vi trovate al villaggio di Pramayama. Non è accaduto nulla di importante e certamente nulla di sconvolgente; dell'esercito principale, nessuna notizia. Dato che voi avete più esperienza dei normali soldati, siete stati nominati esploratori col titolo di "Guide". Ciò vi ha permesso di non compiere ogni giorno il lavoro tedioso e faticoso del semplice soldato.

Il vostro turno di guardia cade proprio questa notte. Praticamente tutti gli abitanti se ne sono andati ed il resto dell'esercito è fuori in cerca di cibo. Al villaggio rimanete voi, il comandante e pochi altri.

La notte trascorre con lentezza. Tutto sembra calmo e normale. Un po' di tempo dopo, trascorsa la mezzanotte, udite un urlo improvviso nell'oscurità! Appena fuori il cerchio di luce della vostra lanterna scorgete alcune figure che combattono. Grida umane sono miste a sibili acuti ed innaturali.

Appena oltre il cerchio di luce stanno combattendo un animovoro* (CA 0; DV 10; pf 50; N°ATT 2; F 1-10/1-10; MV 54(18); TS C10; ML 12; AM C; vedi alla fine del modulo per ulteriori informazioni) e Vescovo Guiliame (CA 1; C 7; pf 32; N°ATT 1; F 2-7 (1d6+1); MV 36(12); TS C7; ML 6; AM L). Guiliame dispone ancora dei seguenti incantesimi:

Primo livello: nessuno

Secondo livello: parlare con gli animali

Terzo livello: incantesimo del colpire

Quarto livello: nessuno

Quinto livello: incantesimo del comando

Egli ha già lanciato tutti gli altri incantesimi. Guiliame inoltre possiede un anello di protezione +1 e una mazza +1. Se la compagnia investiga essa verrà avvistata sia dall'animovoro che da Guiliame. Guiliame urlerà di aiutarlo poiché deve consegnare un messaggio importante. Anche l'animovoro parlerà, in tono odioso: "State indietro esseri impotenti! Quest'uomo è mio!". Se la compagnia attacca l'animovoro, quest'ultimo concentrerà sempre i suoi sforzi contro Guiliame, attaccando comunque chiunque si pari di mezzo.

Se in un certo round, Guiliame rimane con 10 o meno punti ferita, egli lancerà l'incantesimo del comando su un personaggio umano che indossa una corazzina di piastre. Guiliame gli getterà un tubo e dirà: "Vai e fai ciò che si deve fare, nel nome della Legge e della giustizia!"

Se l'animovoro viene sconfitto, questi si dissolverà e Guiliame crollerà al suolo ovviamente stremato dal combattimento. Sembra che sia rimasto nel deserto per parecchi giorni. I suoi vestiti sono ricoperti di polvere e la sabbia è penetrata nell'armatura procurandogli tagli ed abrasioni. La pelle del viso è secca e bruciata dal sole, le labbra sono gonfie e screpolate. Non gli rimane altro equipaggiamento che la sua armatura e i suoi oggetti magici. L'animovoro invece ritornerà dal Maestro per attaccarlo, poiché il Maestro sospetterà del suo fallimento. Il Maestro sconfiggerà l'animovoro e le sue caratteristiche comunque non verranno alterate.

Se Guiliame sopravvive al combattimento, egli dirà di dover compiere una missione estremamente importante. Con o senza il consenso della compagnia, egli lancerà l'incantesimo del comando su un personaggio che indossa una corazzina di piastre. Se necessario si spiegherà affermando che la pericolosità della situazione rende indispensabile una azione del genere e sebbene il suo allineamento gli causi dei problemi nel lanciare l'incantesimo, ciò deve essere fatto. Egli consegnerà il tubo al personaggio impartendogli le stesse istruzioni già descritte. I suoi discorsi sono quasi del tutto incoerenti e non sarà in grado di fornire ulteriori dettagli sul seguito delle azioni da intraprendere.

Il tubo contiene una rozza mappa che descrive le alture al di là del Grande Passo. Vicino ad una grossa macchia rossa c'è scritto: "O dei, aiutatemi a distruggere questo tempio della morte...". La mappa mostra l'aspetto del terreno ma certamente non è dettagliata.

Dato che il loro incarico è di fare la guardia al campo e di riferire gli accadimenti insoliti a Sarras, i personaggi dovrebbero trasportare il corpo di Guillaume (vivo o morto) fino al loro capo, fare rapporto e ritornare al proprio posto. Durante questa notte non accadrà nulla di particolare. Il giorno seguente essi verranno convocati nella casa del comandante. Sarras dirà loro che sono necessari per una missione di grande importanza e alto rischio. Egli ordinerà ai personaggi di intraprendere il viaggio fin oltre il Grande Passo e di distruggere il Tempio della Morte. Egli non sa come si dovranno comportare una volta arrivati sul posto e confiderà nel loro giudizio. Sarras pensa che il tempio sia in qualche modo connesso all'esito della guerra. Egli darà ai personaggi la mappa di Guillaume. La mappa è veramente molto rozza e non indica un cammino preciso per raggiungere il Grande Passo. Quindi, come prima cosa, il gruppo dovrà raggiungere l'armata principale per interpellare gli esploratori di cui dispone. L'armata è da qualche parte nel deserto, all'inseguimento del nemico. Sarras dirà ai personaggi che gli esploratori hanno avvistato una carovana ad ovest della città, oltre la Palude Salata; essi dovranno unirsi alla carovana e viaggiare così nel Deserto Sind. La carovana si metterà in viaggio ben presto e per arrivare in tempo, i personaggi dovranno imbarcarsi e navigare su per il fiume e attraverso la palude. In conclusione, data l'importanza della missione, Sarras raccomanda la più assoluta segretezza. Gli agenti del nemico possono essere ovunque e i personaggi dovranno stare molto attenti.

Le istruzioni impartite da Sarras faranno in modo che la compagnia segua effettivamente il personaggio soggetto all'incantesimo del comando lanciato (se è riuscito) da Guillaume.

2. La Pattuglia del Male

Dopo averli incaricati, il DM dovrebbe lasciare ai personaggi il tempo di prepararsi. Se i personaggi ritengono opportuna la presenza della Guida, Sarras ne tesserà le lodi, indicando come una persona leale, e suggerirà lui stesso la sua assunzione. Sarras non ha più tempo da dedicare alla compagnia e non è in grado di offrire ai personaggi denaro, oggetti magici o assistenza in altre forme ad eccezione di una barca. Le forze di riserva si preparano per lasciare il villaggio oggi stesso ed egli è occupato a definire i dettagli della campagna. Se Guillaume è ancora vivo non sarà però in grado di aggiungere ulteriori dettagli e potrà solo dire che il suo gruppo di esploratori è stato attaccato da bestie orribili e che solo lui ne è uscito vivo; egli sarà però in grado di utilizzare i propri incantesimi per curare gli eventuali personaggi feriti. Da ora in avanti i personaggi saranno in balia di sé stessi.

La barca verrà approntata e sarà disponibile a sera inoltrata. Il DM dovrebbe leggere ai personaggi il testo che segue.

Vi trovate presso uno dei piccoli moli in attesa della partenza. Il sole è basso sul fiume e lo illumina rendendolo simile ad una lastra di vetro rosso. Il comandante e le altre truppe si sono già messi in marcia nel deserto. Ad eccezione degli abitanti rimasti il posto è deserto. Mentre caricate il vostro equipaggiamento, improvvisamente sentite un suono basso e palpitante, come se in lontananza percuotessero dei tamburi. Subito le rane e gli insetti interrompono il loro canto continuo: in un solo istante tutto giace immobile e silenzioso.

Se i personaggi scrutano l'orizzonte non vedranno alcunché di insolito. Se invece un personaggio guarda in direzione del sole calante, c'è una probabilità pari a quella di individuare le porte segrete che noti qualcosa. A circa un chilometro e mezzo di distanza c'è una grande creatura alata che vola in ampi cerchi sul fiume. Sembra che il suono provenga dal battito delle sue ali. Essa girerà in cerchio per circa 10 minuti e poi volerà via. I personaggi non saranno in grado di distinguere perfettamente, ma dopo mezz'ora (prima di aver finito la preparazione della barca) la compagnia udrà nuovamente il suono. Ancora, se i personaggi guardano verso ovest, avranno le stesse probabilità



di distinguere la creatura alata. Questa volta sta volando seguendo il corso del fiume in direzione dei personaggi. Man mano che si avvicina, il gruppo riuscirà a distinguere un cavaliere montato sul suo dorso. La creatura è una viverna (CA 3; DV 7; pf 44; N°ATT 2; F 2-16/1-6 +veleno; MV 27(9)/72(24); TS G4; ML speciale; AM C) ed il cavaliere è un mago (CA 9; DV 6; pf 19; N°ATT 1; F 1-4 +incantesimi; MV 36(12); TS M6; ML 10; AM C). Egli dispone dei seguenti incantesimi memorizzati:

Primo livello: dardo incantato, scudo magnetico
Secondo livello: levitazione, immagini illusorie
Terzo livello: velocità, fulmine magico

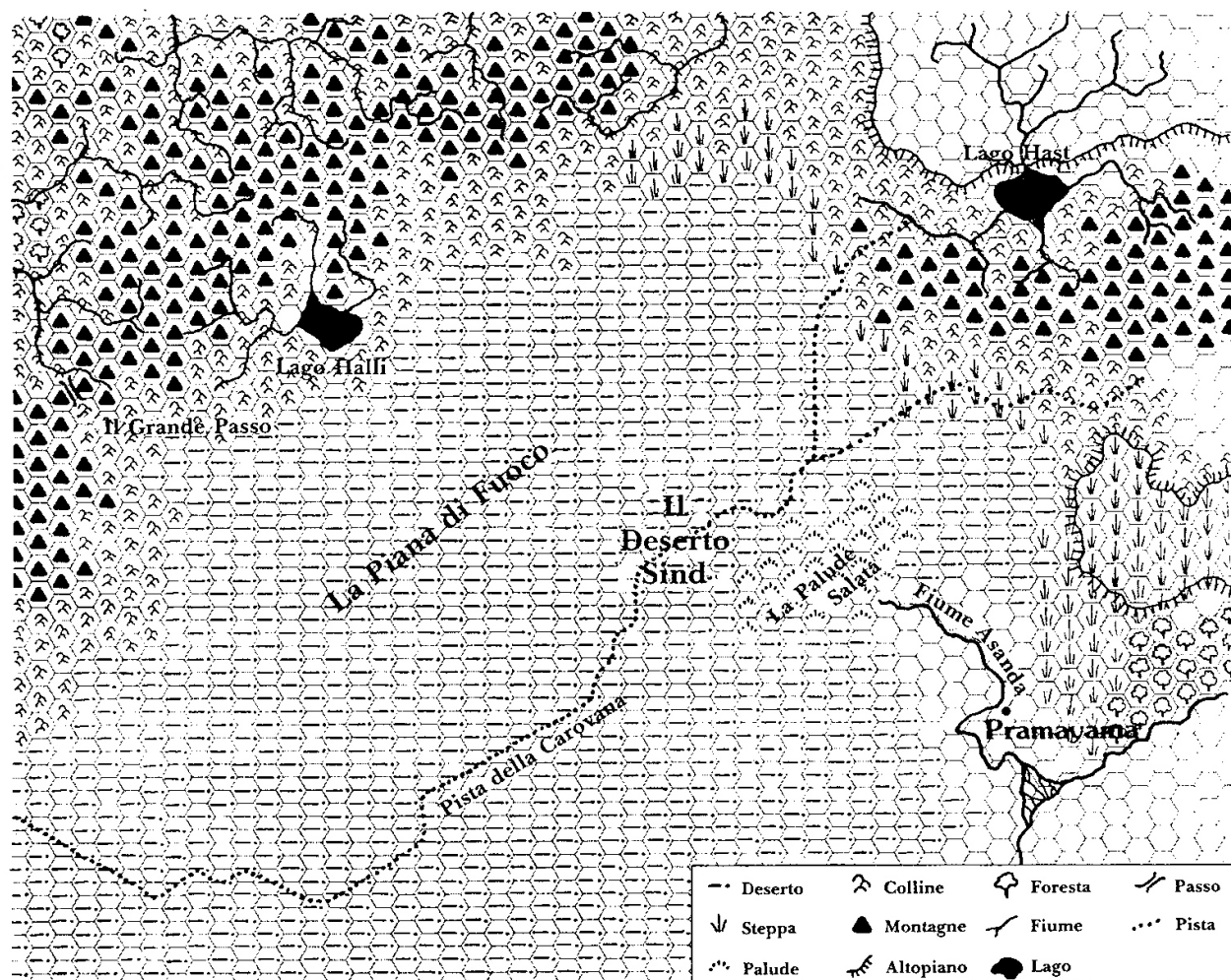
Il mago inoltre possiede un anello accumulatore di incantesimi che contiene gli incantesimi **velocità** e **fulmine magico** (F 6-36).

La viverna non ha bisogno di effettuare il controllo del morale finché il mago è vivo. Se tale mago viene ucciso la viverna avrà un punteggio di Morale pari a 7.

Non appena la viverna si avvicina a meno di 72 metri, il mago lancerà l'incantesimo **velocità** contenuto nell'anello su tre troll (CA 4; DV 6+3; pf 40,32,28; N°ATT 3; F 1-6/1-6/1-10; MV 36; TS G6; ML 10(8); AM C) che erano nascosti lungo le sponde del fiume a 72 metri di distanza dalla barca. Nel round successivo, i tre troll caricheranno la compagnia (muovendosi al doppio della loro capacità di movimento) ed attaccheranno (con sei attacchi ciascuno). Nel frattempo la viverna sarà alla distanza di 54 metri ed il mago lancerà l'incantesimo **fulmine magico** contenuto nell'anello. In seguito il mago smonterà e lancerà l'incantesimo **scudo magnetico** per meglio proteggersi; egli lascerà che la viverna attacchi liberamente la compagnia. Il mago farà uso dei suoi incantesimi nel modo migliore. Se rimane con 5 pf o meno, egli monterà in groppa alla viverna e fuggirà.

Il mago possiede inoltre 500 M.O., un pugnale ed un amuleto scolpito a forma di teschio. Questo è un **amuleto lungimirante**. Chiunque possiede uno di questo amuleti può vedere tutto ciò che il possessore vede attraverso gli occhi degli altri amuleti di questo tipo. Anche il Maestro ne possiede uno e saprà sia l'esito del combattimento e chi sono i personaggi. Il Maestro tiene l'amuleto in un sacchetto appeso al collo e così i personaggi, qualora scoprissero il segreto dell'amuleto (perfettamente intuibile), non vedrebbero altro che l'oscurità all'altro capo. Se uno dei personaggi indossa questo amuleto, il Maestro sarà in grado di osservare il procedere della compagnia la quale non potrà così sperare di sorprendere alcuno dei suoi servitori.

Mappa della Grande Desolazione



1 ESA = 36 km

PARTE 3: IL FIUME ASANDA

IL FIUME ASANDA: il fiume ha origine in una grande palude salata ai margini del Deserto Sind. L'acqua sgorga dal sottosuolo attraverso uno strato di sale naturale per comparire gorgogliando in superficie. Il fiume man mano si forma dalla palude e fluisce verso est. La corrente non è forte e così all'est non porta molto sale. L'acqua è comunque abbastanza salata e di un colore verde blastro. L'acqua non può essere utilizzata per innaffiare le piante e deve essere purificata prima di poter essere bevuta. Se un personaggio beve più di pochi sorsi di quest'acqua, egli dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o si ammalerà contorcendosi per i dolorosi crampi e non potrà viaggiare per almeno 24 ore. Se il tiro salvezza ha successo, l'acqua non procurerà i detti effetti.

LA PALUDE SALATA: questa grande palude fornisce l'acqua del Fiume Asanda. Essa presenta qua e là ampie zone di terreno piatto e fangoso, incrostate di sale dove nulla può crescere. La maggior parte della palude è coperta di canne che crescono fino ad una altezza di oltre 2 metri. Le canne sono sempre secche e producono rumore quando sono scosse dal vento. Nella palude non sono segnate piste e tutto il viaggio deve essere effettuato a bordo di una barca. Chiunque cerchi di avanzare a piedi nella palude, si troverà a sprofondare di circa 30 centimetri ogni 5 round e sarà in grado di muoversi solo ad 1/3 della sua capacità di movimento. Il movimento tra le canne (anche a bordo di una piccola zattera) è semplicemente impossibile. L'acqua della palude è estremamente maleodorante e non può essere bevuta se non viene prima purificata. Se un personaggio ne beve anche solo un piccolo sorso, egli dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno per non ammalarsi, essere incapace di muoversi, lanciare incantesimi o combattere per 48 ore.

LA ZATTERA: la barca a disposizione dei personaggi è in realtà poco più di una zattera. Dato che il fiume è piuttosto ampio, calmo e in più punti poco profondo, la zattera è il mezzo più comodo per navigarlo. La zattera è abbastanza capiente da contenere i personaggi, il loro equipaggiamento e i loro animali. È presente anche un albero ma il movimento può essere impartito anche con delle pertiche. Una piccola tenda al centro della zattera funge da riparo contro il terribile sole del mezzogiorno. La capacità di movimento è di 18 chilometri al giorno (9 metri per round) dato che la debole corrente ha poca influenza.

Incontri Casuali durante il Viaggio sul Fiume

Mentre i personaggi stanno viaggiando lungo il fiume, il DM dovrebbe fare uso della **Tabella degli Incontri negli Insediamenti**. Quando vengono incontrati umanoidi intelligenti non volanti, il 70% delle volte essi si troveranno lungo le sponde del fiume. Altrimenti essi staranno ridiscendendo il fiume a bordo di una imbarcazione simile a quella dei personaggi.

Mentre i personaggi si trovano nella palude, il DM dovrebbe fare uso della tabella seguente. Il verificarsi di un incontro deve essere controllato una volta durante il giorno e una volta durante la notte, ed avrà luogo con un risultato pari a 1-2 su 1d6. Se si verifica un incontro, tirate 1d8 e consultate la tabella che segue.

Tiro del Dado	Incontro
1	1 Idra (CA 5; DV 5-12; pf 40-96; N°ATT 5-12; F 1-10 per testa; MV 36; TS G5-12; ML 9; AM N)
2-4	1-4 Sanguisughe giganti (CA 7; DV 6; pf 32 ciascuna; N°ATT 1; F 1-6 (risucchio di sangue); MV 27; TS G3; ML 10; AM N)
5-6	4 Termiti di Palude (CA 4; DV 1+1; pf 5 ciascuna; N°ATT 1; F 1-3 0 veleno o danno allo scafo; MV 27; TS G1; ML 10; AM N)
7	1-10 Pipistrelli giganti (CA 6; DV 2; pf 12 ciascuno; N°ATT 1; F 1-4; MV 9/18; TS G1; ML 8; AM N)
8	1 Drago nero (CA 2; DV 7; pf 45; N°ATT 3; F 2-5/2-5/2-20 o soffio (acido); MV 27/72; TS G7; ML 8; AM C)

Tutte le creature incontrate saranno fuori dalla loro tana o covo in cerca di cibo. Tutte (eccetto le termiti) considereranno la compagnia un buon piatto per la cena. Esse non saranno addormentate e non potranno essere colte di sorpresa.

Incontri sul Fiume Asanda

Gli incontri n°1 e n°2 dovrebbero avere luogo (in qualsiasi ordine) prima che i personaggi raggiungano la palude: è consigliabile che entrambi avvengano non molto dopo aver lasciato il villaggio di Pramayama. L'incontro n°3 dovrebbe avere luogo mentre i personaggi stanno attraversando la palude.

1. Mostri dell'Abisso

A meno che i personaggi non dispongano di uno strumento che permetta loro di vedere sott'acqua, tale incontro avverrà all'improvviso. Mentre l'imbarcazione viene sospinta con le pertiche attraverso una zona particolarmente calma del fiume, essa si bloccherà ed ondeggerà come se si fosse arenata, arrestandosi immediatamente. Mentre i personaggi stanno ancora cercando di capire cosa è successo, 3 granchi giganti (CA 2; DV 3; pf 20,16,13; N°ATT 2; F 2-12/2-12; MV 18; TS G2; ML 8; AM N) usciranno dal banco di sabbia, ottenendo la sorpresa con un risultato pari a 1-3. Se un granchio colpisce con entrambe le chele, esso manterrà ben ferma la stretta attorno al personaggio. Il granchio cercherà poi di trascinare la sua vittima sott'acqua in un luogo tranquillo per mangiarsela in pace. I personaggi stretti dalle chele subiranno automaticamente 2-12 ferite alla fine di ogni round a causa della forza della presa. Qui il fiume è ben poco profondo ed i personaggi non corrono il rischio di annegare.

Nelle vicinanze della secca si trova inoltre un coccodrillo grande (CA 3; DV 6; pf 36; N°ATT 1; F 2-16; MV 27; TS G3; ML 7; AM N). Esso attaccherà uno dei personaggi che non si trovi nella stretta di uno dei granchi. Combattere il coccodrillo è difficile (-2 ai tiri per colpire) poiché rimane quasi del tutto sotto il pelo dell'acqua; comunque non è così grande da poter danneggiare l'imbarcazione.

2. Gli Osservatori sul Fiume

Qui il fiume si fa ampio, con ampie secche popolate da canneti alti quasi 2 metri. Mentre la barca piega oltre un'ansa del fiume, potete vedere del fumo che si innalza in più punti lungo entrambe le sponde del fiume. Uno schermo naturale di canne e palme vi impedisce di vedere se esiste una sorta di accampamento.

Davanti ai personaggi si trova un grosso gruppo di armigeri del Maestro. Esso è accampato su entrambe le sponde del fiume, in prossimità di un guado. Sulla sponda sinistra sono accampati 25 arcieri a cavallo (CA 7; DV 1/2; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36/72 a cavallo; TS UC; ML 8; AM N) armati di archi corti e spade e protetti da un'armatura di cuoio. Essi sono comandati da un guerriero (CA 2; G 7; pf 46; N°ATT 1; F a seconda dell'arma x2; MV 36/36 a cavallo; TS G7; ML 10; AM C) che indossa una **cintura della forza del gigante**. Egli dunque colpisce come se fosse una creatura da 8 DV ed infligge doppie ferite con le sue armi, una spada ed una lancia da cavaliere. Egli inoltre trasporta un grande corno non magico. Se il suo gruppo viene attaccato, egli suonerà il corno per chiedere rinforzi a coloro che sono accampati sull'altra sponda.

Sull'altra sponda del fiume sono accampati (separati dagli umani) 20 orchetti (CA 6; DV 1; pf 6 ciascuno; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36; TS G1; ML 8; AM C) armati di spade corte ed archi. Con loro vi sono 8 bugbear (che fanno la voce grossa) (CA 5; DV 3+1; pf 18; N°ATT 1; F a seconda dell'arma +1; MV 27; TS G3; ML 9; AM C) armati di enormi mazze (F 1-10). Questo gruppo è guidato da due tigri mannare (CA 3(9); DV 5+; pf 30,28; N°ATT 3; F 1-6/1-6/2-12; MV 45; TS G5; ML 11; AM C). Essi sono al momento in forma umana, ma al primo segno di guai in vista assumeranno le sembianze di due tigri.

Se uno dei personaggi sta palesemente indossando un **amuleto lungimirante** (vedi Incontri negli Insediamenti: 2. La Pattuglia del Male), la compagnia non sarà in grado di sorprendere il gruppo, qualunque sia la sua tattica. Se, sempre con l'amuleto in vista, la compagnia nasconde la zattera tra le canne, le tigri mannare condurranno gli orchetti e i bugbear proprio in quel punto. Gli orchetti rimarranno all'inizio del canneto con l'ordine di uccidere chiunque cerchi di fuggire: essi dispongono di frecce incendiarie. I bugbear e le tigri mannare si dirigeranno alla zattera per dare battaglia, godendo della sorpresa con un risultato pari a 1-3. Se la compagnia decide (sempre se qualcuno porta l'amuleto bene in vista) di navigare oltre l'accampamento, gli

arcieri umani e umanoidi si allineeranno lungo le sponde. Sia gli umani che gli orchetti non avranno difficoltà nel seguire la zattera mentre questa risale il fiume. Essi la inseguiranno finché non falliscono un controllo del morale o finché non vengono tutti uccisi. Se i personaggi cercano (ancora, solo se qualcuno porta bene in vista l'amuleto) di oltrepassare il campo di notte, gli orchetti si comporteranno come già detto, mentre gli arcieri umani non parteciperanno allo scontro.

Se nessuno porta l'amuleto, i personaggi potranno nascondersi tra le canne senza farsi scoprire. Se essi cercano di oltrepassare il campo di notte, ci riusciranno solo se non faranno rumore e non faranno alcuna luce. Se vengono scoperti, gli orchetti attaccheranno come già detto in precedenza. Se i personaggi cercano di oltrepassare il campo navigando alla luce del giorno, esiste una probabilità del 50% che si possano trovare ormai a distanza di sicurezza quando gli orchetti li notano. In tal caso solo gli arcieri a cavallo si lanceranno all'inseguimento. Altrimenti, sia gli umani che gli orchetti attaccheranno come spiegato in precedenza.

In entrambi gli accampamenti ci sono ben pochi tesori. Se viene esaminato solo un campo, i personaggi troveranno 500 M.O. circa; se vengono esaminati entrambi, il bottino sarà di 1.000 M.O. in tutto.

3. Malakaz

Questo incontro dovrebbe avere luogo quando i personaggi stanno attraversando la palude. La sua esatta locazione all'interno della palude è lasciata al DM.

La notte che precede l'incontro, il personaggio addormentato col puntiglio di saggezza più elevato avrà degli incubi terribili. Tali incubi non lo sveglieranno e non lasceranno ricordi dettagliati al risveglio, ma per certo il personaggio saprà di averli avuti. Il DM dovrebbe descrivere eventi della vita trascorsa del PG che sono stati in qualche modo pericolosi o spaventosi. Il personaggio si ricorderà di tali scene e gli sembrerà che in qualche modo fossero "sbagliate" e che in realtà erano accadute in modo diverso. Il personaggio si ricorderà inoltre di aver percepito la presenza di una forza o di un potere che stava a guardare o che lo nutriva o guidava e a volte derideva. Il DM dovrebbe insistere sui concetti di "sbagliato" e "alieno" così da creare il giusto umore per affrontare l'incontro che seguirà.

Mentre vi muovete all'interno di un canneto della palude, a volte riuscite a percepire il suono di qualche animale, al di sopra dello scricchiolare e scuotere delle canne. L'aria è calda e spingere la zattera con le perche vi affatica e vi fa sudare. Lentamente il panorama inizia a cambiare. Le canne si fanno più fitte; sopra ad alcune si trovano delle strane escrescenze; davanti a voi compaiono chiazze di alghe grigie e marroni. Alcuni pesci, bianco grigiastri, nuotano appena sotto il pelo dell'acqua. Il sole lentamente si abbassa contro un cielo grigio.

Man mano che i personaggi avanzano, il panorama si fa sempre più smorto e strano. Le canne assumono forme contorte e si intrecciano con strane escrescenze, le alghe si attaccano alla zattera e i pesci presentano deformità che vi disturbano. Comunque il cambiamento avviene così lentamente che i personaggi non lo notano a meno che non vi prestino particolare attenzione. Se non vi fanno caso più di tanto, l'unica cosa che noteranno sarà che la palude si fa sempre più silenziosa. A fine giornata i personaggi noteranno un piccolo capanno, innalzato su una palafitta appena sopra il livello dell'acqua. Questo è un antico edificio. È formato da una sola stanza che è completamente vuota. Nulla e nessuno è in vista.

Nel fango al di sotto del capanno si agita un'influsso maligno. Esso non è un mostro ma piuttosto una forza malvagia. Il capanno una volta era l'abitazione di una maga particolarmente malvagia. Quando morì, il capanno ed il territorio circostante assorbirono il male che in lei albergava. In un certo senso, sia il capanno che la zona circostante "vivono" di questo potere. Se viene lanciato un incantesimo **individuazione del magico**, tutta la zona sembrerà sotto l'influenza della magia. Allo stesso modo, se viene lanciato un incantesimo **individuazione del male**, verrà rivelato che tutta la zona è intrisa di malvagità. Il capanno e la zona che lo circonda hanno effetti magici speciali.

1. La zona ha una vera e propria personalità. Essa si fa chiamare Malakaz. I personaggi saranno in grado di parlarle facendo ricorso all'ESP o la prima volta che cercheranno di lanciare un incantesimo

comunicazione con gli dei o contattare altre dimensioni. Se viene contattata, essa si farà gioco del fato dei personaggi, dicendo loro che sono condannati e non possono fuggire. Essa non rivelerà cosa accadrà loro o come potranno fuggire.

2. Se i personaggi cercano di abbandonare la zona, essi perennemente si ritroveranno al punto di partenza. L'intera zona crea una distorsione che rende impossibile abbandonarla in modo normale. Quando i personaggi si sono allontanati di 100 metri dal capanno, il DM dovrebbe informarli che, dopo aver spostato qualche fascio di canne, ritrovano inspiegabilmente il capanno davanti a loro. Lo stesso accade se essi cercano di allontanarsi a più di 100 metri a nuoto oppure in volo. Essi saranno in grado di fuggire facendo ricorso agli incantesimi **porta dimensionale** o **teletrasporto**. Essi potranno inoltre lasciare la zona se Malakaz viene sconfitto.

3. Durante la notte Malakaz "attaccherà". A mezzanotte tutti i personaggi che sono svegli devono effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi a -2. Coloro che falliscono il tiro salvezza si addormenteranno e non si risveglieranno fino al mattino successivo. Se almeno un personaggio rimane sveglio per tutta la notte, non accadrà nulla. Se tutti i personaggi cadono addormentati, Malakaz risucchià la mente di uno di essi. Al mattino, tale personaggio sarà diventato come un vegetale. Gli altri personaggi si ricorderanno di aver fatto sogni spaventosi. Nota: se Malakaz può risucchiare la mente di un personaggio, la sua prima vittima sarà, se presente, un PNG.

4. Se i personaggi danneggiano il capanno, non accadrà nulla di strano. Se cercheranno di lasciare la zona, al loro inspiegabile ritorno il capanno apparirà altrettanto inspiegabilmente intatto e questo vale per un numero illimitato di tentativi. Se i personaggi smontano pezzo per pezzo il capanno e lo trasportano con loro sulla zattera, il legno di cui è composto scomparirà man mano che si allontanano.

5. Malakaz è in contatto con il Maestro. Se i personaggi rimangono qui intrappolati, il Maestro ne sarà al corrente. Saprà anche se questi riescono a fuggire.

Malakaz continuerà ad attaccare nel modo spiegato in precedenza finché tutti i personaggi non sono ridotti allo stato vegetale o non riescono a scappare. Se sul capanno viene lanciato un incantesimo **distruzione del male** i personaggi verranno automaticamente rilasciati. Colui che l'avrà lanciato udrà nella propria mente una voce che gli dirà di andar via. Malakaz non verrà per questo distrutto; soltanto lascerà andare i personaggi. Tutti gli altri incantesimi non avranno su Malakaz effetto alcuno.

Se il DM si rende conto che i personaggi non riescono a fuggire dalle grinfie di Malakaz, egli potrà usare l'espedito qui descritto: un chierico può far uso della **comunicazione con gli Dei** per ottenere le istruzioni su come fuggire (anche se il dio può richiedere in cambio che un potente oggetto magico venga gettato nella palude) oppure un mago può **contattare altre dimensioni** per carpire le medesime informazioni. A tutte le domande verrà risposto in modo veritiero e i maghi non saranno soggetti all'eventualità della pazzia (anche se il DM non è certo tenuto a dirlo!). Se il gruppo non dispone di nessuno di questi incantesimi, i personaggi scorgeranno, per un momento, una tremula figura ai confini della zona maledetta. Questi è il loro "Sconosciuto Benefattore". Se i PG si recano sul luogo in cui hanno visto la sagoma, essi troveranno un tubo contenente una pergamena che reca scritto uno dei due incantesimi sopra citati. Al DM spetta la scelta dell'incantesimo più opportuno: esso non sarà, ad esempio, un **comunicazione con gli Dei** se in compagnia non è (più) presente un chierico. Chiunque apra il tubo sarà soggetto ad un **incantesimo del comando** le cui conseguenze dovranno essere portate avanti una volta terminata l'attuale missione. Per tale incantesimo non è previsto tiro salvezza. Il DM dovrà poi decidere il tipo di comando più opportuno a seconda dell'andamento della sua campagna. Se i personaggi nonostante tutto ciò sono ancora intrappolati, lo Sconosciuto Benefattore comparirà in sogno. Egli dirà loro di ricorrere ad un incantesimo che ancora non hanno utilizzato. Se ancora i personaggi non si rendono conto della situazione, dovranno fare senza l'aiuto del loro Benefattore.

I personaggi la cui mente è stata risucchiata da Malakaz, potranno essere rimessi in sesto solo dopo che la compagnia è riuscita a fuggire. Un incantesimo **scaccia maledizioni** sanerà completamente un personaggio colpito da Malakaz.

PARTE 4: PISTA DELLA CAROVANA

IL DESERTO SIND: dopo aver lasciato la palude, i personaggi si dirigono nel Deserto Sind. Il deserto è più pietroso che sabbioso: il paesaggio è punteggiato di zone rocciose, crepacci e macchie di cespugli spinosi rinsecchiti. Durante il giorno la temperatura raggiunge punte di 40 gradi circa mentre la notte scende anche sotto lo zero. I viaggiatori esperti sanno che è bene non viaggiare di giorno nel Deserto Sind. La maggior parte del viaggio deve essere compiuta nella mattinata, nel tardo pomeriggio e la sera. Se i personaggi insistono nel voler viaggiare durante le ore più calde, il DM deve far effettuare loro un tiro salvezza contro Raggio della Morte. Coloro che falliscono subiscono 1-4 ferite per l'intenso calore mentre coloro che ottengono un successo non patiscono conseguenze.

LA CAROVANA: quando i personaggi raggiungono la carovana, essi dapprima la avvisteranno in lontananza mentre sta viaggiando nella direzione opposta alla loro. La carovana è composta da:

Capo della Carovana: Surna Lamshar, un mercante (CA 9; DV 1/2; pf 4; N°ATT 1; F 1-4 (pugnale); MV 36/45 su cammello; TS UC; ML 9; AM N), è a capo della carovana. A lui spettano le decisioni importanti, basate anche sul consiglio degli altri.

Capitano della Guardia: Ahmed Khel, un guerriero (CA 0; G 6; pf 52; N°ATT 1; F 3-10 (1d8+2); MV 36/45 su cammello; TS G6; ML 8; AM C). Egli fa uso di una **spada +2, pf extra (x4 per 1-10 round)**, AM N, **forza di volontà 17**, indossa una **corazza di maglie +2** e trasporta uno **scudo +2**. Khel è un agente segreto del Maestro che si accoda alle carovane onde guadagnare delle informazioni sui suoi nemici e sull'opportunità di un attacco alla carovana stessa. Egli indossa un **amuleto lungimirante** che funziona come descritto in **Incontri negli Insediamenti: 2. La Pattuglia del Male**. Egli non è stato informato sull'identità dei personaggi e non ha ragione di sospettarli se si comportano in modo normale.

Sergenti della Guardia: due guerrieri (CA 2; DG 3; pf 24,20; N°ATT 1; F 2-9 (1d8+1 incluso bonus Fo); MV 36/45 su cammello; TS G3; ML 8; AM C) di nome Zheid e Dakhial. Zheid possiede una **pozione dell'eroismo**.

Guardie: le guardie sono 40 guerrieri di 1° livello. Tutti condividono le seguenti caratteristiche: CA 6; G 1; pf 6; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36/45 su cammello; TS G1; ML 7. I loro Allineamenti Morali sono sia Neutrale (25%) che Caotico (75%). Essi montano cammelli e sono equipaggiati con armature di cuoio, scudi, spade e giavellotti.

Mercanti: in tutto i mercanti sono 12 (CA 9; DV 1/2; pf 3; N°ATT 1; F 1-4 (pugnale); MV 36; TS UC; ML 6; AM N). Essi si preoccupano dei cammelli da carico e viaggiano tutti a piedi.

Dietro ai cammelli utilizzati dalle guardie e dai capi, ce ne sono altri 40 carichi di merci e ancora 6 da utilizzare come riserve. I cammelli trasportano frutta secca, grano e tessuti.

Se i personaggi rimangono allo scoperto quando si avvicina la carovana, Lamshar, Khel e 10 guardie cavalcheranno oltre la carovana e si avvicineranno alla compagnia. Essi si fermeranno ad una distanza tale da poter comunicare a voce e saluteranno i personaggi, chiedendo loro chi sono e dove vanno. Se i PG non si comportano in modo ostile o sospetto, Lamshar si avvicinerà ulteriormente per parlare più da vicino. Egli si dimostrerà amichevole ma resterà cauto. Se gli viene fatta richiesta, Lamshar sarà felice di annettere i personaggi al resto della carovana. Se un qualche personaggio sta apertamente mostrando un oggetto che denunci la sua religione o allineamento morale, Lamshar lo avvertirà di tenerlo ben nascosto. Nella carovana non ci si interessa di chi siano le persone o di quali siano le loro credenze, solo si richiede che ciascuno svolga il proprio lavoro.

Se i personaggi dovessero dimostrarsi così impulsivi da attaccare i cavalieri, questi ultimi si disperderanno e si nasconderanno. Le altre guardie si uniranno ai loro compagni e terranno a bada i PG mentre la carovana li oltrepassa. Se i PG attaccano la carovana, ovviamente, non sarà loro permesso di unirsi al gruppo!

Una volta che i personaggi si sono uniti alla carovana (ed il DM dovrebbe incoraggiarli a farlo), essi ben presto scopriranno che è composta di persone introversive e di male maniere. Se i personaggi non si rendono conto della situazione, il DM dovrebbe raccomandare loro di non parlare della propria missione, allineamento o credenza religiosa, poiché chiunque potrebbe essere una spia; prima di tutto la segretezza!

Incontri sulla Pista della Carovana

I primi due incontri possono avere luogo nell'ordine desiderato mentre il terzo deve essere lasciato per ultimo. La carovana viaggerà durante le ore della mattinata e della sera. Durante le altre ore del giorno, i membri della carovana si riposeranno.

1. Banditi sulla Strada

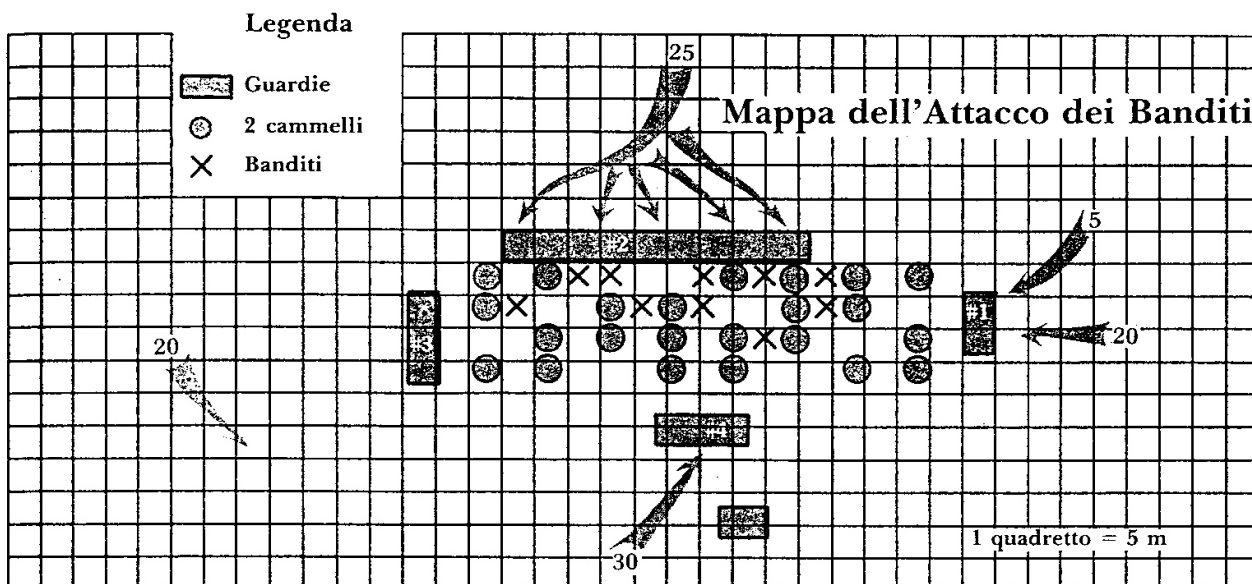
Dato che non riuscite a socializzare con il resto della carovana, vi siete messi agli ordini di Lamshar il quale vi ha inviato in avanscoperta. A circa 300 metri di distanza dalla testa della carovana, il vostro gruppo trova delle tracce del passaggio di parecchi uomini. Di tanto in tanto notate delle tombe scoperte dagli animali selvaggi. Per ciò che potete capire, l'armata della Repubblica è passata proprio di qui e neanche da molto tempo. Dopo poco tempo, aggirando una zona rocciosa, addocchiate in lontananza una nuvola di polvere. Sembra che si muova nella vostra direzione.

La nuvola di sabbia è una banda di 100 banditi del deserto (CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36/72 a cavallo; TS G1; ML 7; AM N) che sta galoppando verso la carovana. Essi sono tutti armati di spade ed archi corti. I banditi sono comandati da un guerriero (CA 2; G 8; pf 50; N°ATT 1; F 1-8; MV 36/72 a cavallo; TS G8; ML 9; AM N) che indossa una corazza di piastre ed è armato di spada. Egli trasporta un **corno distruttore**.

Se i personaggi agiscono in fretta, essi saranno in grado di avvertire la carovana in modo che possa prepararsi per l'attacco. Non ci sarà tempo sufficiente da fare in modo che tutta la carovana si disponga in difesa ma le guardie riusciranno a prendere posizione. Khel assegnerà ai personaggi il comando di una delle posizioni dicendo che per affrontare l'attacco occorre anche la loro esperienza.

Se i personaggi non avvertono la carovana, i banditi l'attaccheranno cogliendola di sorpresa. Quando i personaggi infine ritorneranno verso di essa, troveranno ormai morti sia i mercanti che le guardie. I banditi si dedicheranno al saccheggio, depredano i corpi e riuniranno gli animali per condurli via. In questo modo i personaggi dovranno continuare l'avventura basandosi solo sulle proprie forze.

La Mappa dell'Attacco dei Banditi mostra le posizioni delle guardie (e quante ve ne sono) e degli attacchi dei banditi (e quanti vi partecipano). Ciascuna posizione delle guardie è numerata e i personaggi possono scegliere quale comandare; Khel e i suoi sergenti prenderanno il comando delle altre. Il DM dovrebbe giocare il combattimento nel modo spiegato qui di seguito: tirate i dadi per le guardie e i banditi che si combattono nella posizione di difesa dei PG. Per ogni cinque guardie e banditi si effettua un tiro per colpire. Se un tiro colpisce, ciò significa che cinque avversari sono stati uccisi. Il combattimento tra i PG e i banditi che li affrontano deve essere condotto normalmente. Dopo che i PG hanno condotto tre round di combattimento (o hanno ucciso tutti i banditi che attaccavano la loro posizione), il DM dovrebbe



descrivere la situazione delle altre posizioni. Ai personaggi dovrebbe essere permesso di agire secondo la loro volontà.

L'attacco dei banditi per ciascuna posizione si svolge nel modo seguente:

1. In questa posizione 20 banditi caricheranno la linea di 10 guardie. Le guardie affronteranno la carica a giavellotti e lance levati, uccidendo parecchi avversari e disarcionandoli quasi tutti. Invece che mantenere la formazione, le guardie sguaineranno le spade ed assaliranno gli avversari caduti. A questo punto 5 banditi a cavallo piomberanno sulle guardie disorganizzate falciandone molte. Dopo tre round la situazione si mette male per le guardie: 3 di loro contro 8 banditi.

2. Venticinque banditi attaccheranno il fianco della carovana. Le 10 guardie non riusciranno a contenere l'impeto della carica e molti banditi oltrepasseranno la posizione raggiungendo così il cuore della carovana. Trascorsi tre round, resteranno solo 5 guardie contro 6 banditi a cavallo mentre altri 10 (le X sulla mappa), dopo aver forzato il blocco, attaccheranno i mercanti e cercheranno di condurre via gli animali.

3. In questa postazione, 20 banditi smonteranno e si ripareranno dietro a delle rocce per poi scagliare le frecce nel tentativo di abbattere le 10 guardie. Anche le guardie si ripareranno dietro a delle rocce e dietro agli animali caduti e risponderanno al fuoco scagliando i giavellotti. Dopo tre round la situazione di tale posizione sarà in stallo; rimarranno 8 guardie e 16 banditi, nessuna delle due parti riuscirà a prevalere sull'altra.

4. Trenta banditi e il loro capo partiranno alla carica in formazione serrata, forzando così la linea difensiva delle 10 guardie armate di lance e giavellotti. Il combattimento corpo a corpo sarà feroce. Dopo tre round, 15 banditi guidati dal loro capo avranno già raggiunto gli animali della carovana. Tutte le guardie saranno morte. Il capo si preparerà a suonare il corno.

Se i personaggi riescono a sconfiggere gli attaccanti in almeno due posizioni o se riescono ad uccidere il capo, tutti gli altri banditi fuggiranno, altrimenti combatteranno fino alla morte. Se alla fine del combattimento i vincitori saranno le guardie della carovana, i morti di tale parte conterranno 20 guardie, 5 mercanti, 8 cammelli e Zeid (se i personaggi avevano visto cadere più persone della propria fazione, dite loro che probabilmente erano solo stati storditi o feriti solo superficialmente o fingevano di essere morti). Se i banditi vengono depredati dei loro averi, il bottino sarà di 200 M.O. in tutto. Se lo desiderano, i PG

possono riuscire a catturare 2-20 cavalli degli assalitori. Risulterà ovvio che i banditi non hanno alcun collegamento con il Maestro dell'esercito nemico. Dopo il combattimento la carovana lascerà la zona il più in fretta possibile.

2. L'Oasi Perduta

Se i personaggi si sono separati dalla carovana, la sezione che segue non deve essere letta ai giocatori. Allo stesso modo, dovrà essere ignorata ogni informazione che riguardi la carovana.

Appena prima di mezzogiorno, la carovana arriva in una piccola oasi. Essa si presenta solo come una pozza d'acqua fangosa al centro di una depressione tra le rocce, circondata da poche e malaticce palme da dattero. I mercanti legano i cammelli e iniziano ad accamparsi; Ahmed Khel apposta le sue guardie in luoghi ben riparati. Sembra che questo sia un posto sicuro. Lamshar si avvicina al vostro gruppo e spiega: "Ci fermeremo qui per parecchi giorni. Sia gli uomini che gli animali sono stanchi e proseguire ancora potrebbe significare la morte per tutti. Siamo stati fortunati a trovare l'Oasi Perduta. A volte la sabbia la nasconde e altre volte l'acqua scompare. Per celebrare la nostra buona sorte questa sera prepareremo una festa. Voi sarete miei ospiti". Infatti avete già notato che i mercanti stavano raccogliendo datteri e macellavano due cammelli. In poco tempo l'aria profuma di spezzatino e riso arrostito.

Se i personaggi si rifiutano di rimanere all'accampamento, Lamshar li avvertirà che non è bene rifiutare l'ospitalità offerta, anzi è proprio un brutto affare. Se i PG insistono nel voler partire, essi non riusciranno a recuperare una guida e nessuno fornirà loro alcuna indicazione. Inoltre Ahmed Khel inizierà ad avere sospetti sui PG, ed informerà il Maestro sulla posizione del gruppo. Altrimenti, non accadrà nulla di tutto ciò.

Se la compagnia rimane, essa sarà l'ospite d'onore della serata. Dopo uno spesso caffè sciropposo, i mercanti introdurranno un grande vassoio di carne di cammello (ancora attaccata all'osso) con contorno di riso. Sul vassoio verrà versato del grasso fumante e del burro di cammello finché il tutto non traboccherà dai bordi. Poi Lamshar inviterà la compagnia a mangiare. Dai personaggi ci si aspetterà che immergano le mani nel contenuto del vassoio per prendere manciate di carne e riso gocciolanti di grasso. Lamshar e Khel ceneranno con la compagnia offrendo ai personaggi i bocconi più prelibati scelti da loro stessi. Dopo che i PG si saranno rimpinzati (e mangiare poco verrà conside-

rato un insulto), gli altri mercanti prenderanno il loro posto davanti al vassoio. L'ultima portata consisterà di datteri verdognoli.

Dopo la festa, il DM dovrà fare effettuare un tiro salvezza contro Veleno ai personaggi che vi hanno partecipato. Coloro che lo falliranno non riusciranno a dormire, tormentati da crampi e da malori derivati dall'indigestione. A coloro che lo effettueranno con successo non accadrà alcunché di strano. Alle due di notte, i personaggi ancora svegli sentiranno nell'aria una puzza terribile. Man mano che l'odore si fa più forte, si sentirà anche un lontano squittio. Una piccola figura volante attraverserà il disco della luna, messa in risalto solo per un istante. La creatura è un tabi (CA 6; DV 5; pf 35; N°ATT 2; F 1-4/1-4 + delusione; MV 6/24; TS M5; ML 12; AM C; svuotare tasche, nascondersi nelle ombre, muoversi in silenzio 40%; vedi alla fine del modulo). Nulla accadrà quando passa in volo.

Un'ora più tardi il tabi (dopo aver effettuato la sua ricognizione) penetrerà all'interno dell'accampamento ricorrendo alla sua abilità di "muoversi in silenzio". Egli troverà il luogo dove dormono i PG. Il tabi è venuto qui per rubare la mappa degli avventurieri. Se i personaggi hanno appostato delle guardie supplementari o hanno fatto ricorso a qualche espediente per proteggere i propri averi, essi avvisteranno il tabi e potranno combatterlo. Se non è stata presa alcuna precauzione la missione del tabi avrà successo. I personaggi lo noteranno mentre fugge stringendo qualcosa tra gli artigli. Se possibile eviterà qualsiasi forma di combattimento per andare a rifugiarsi nel **Tempio Sepolto**. Se subisce più di 15 ferite, esso non sarà in grado di volare e fuggirà a piedi.

Se il tabi possiede la mappa, o viene costretto a fuggire, egli viaggerà nel deserto per un chilometro e mezzo (lontano dal trapianto della carovana). A tale distanza, nascoste sotto una bassa sporgenza rocciosa, ci sono delle rovine (vedi **Mappa del Tempio Sepolto**). Il tabi si dirigerà nelle rovine e scomparirà alla vista. Se i personaggi non inseguono il tabi, Lamshar li invierà in avanscoperta il giorno seguente. Egli vuole sapere di più su quella strana creatura e vuole soprattutto scoprire se rappresenta un pericolo per la carovana. In tale missione i personaggi scopriranno il **Tempio Sepolto**.

Il Tempio Sepolto

Sembra che il posto una volta ospitasse un tempio che però ormai è completamente in rovina. I materiali da costruzione sono pietra rossa e marmo rosa. I pilastri sono stati incisi con simboli di significato oscuro e le poche pareti mostrano segni di antiche pitture murali ma tutto è ormai stato rovinato dall'erosione della sabbia. Sabbia a mucchi si è accumulata ai loro piedi. Le rovine maleodorano spiacevolmente e sui muri sono appollaiate alcune poiane.

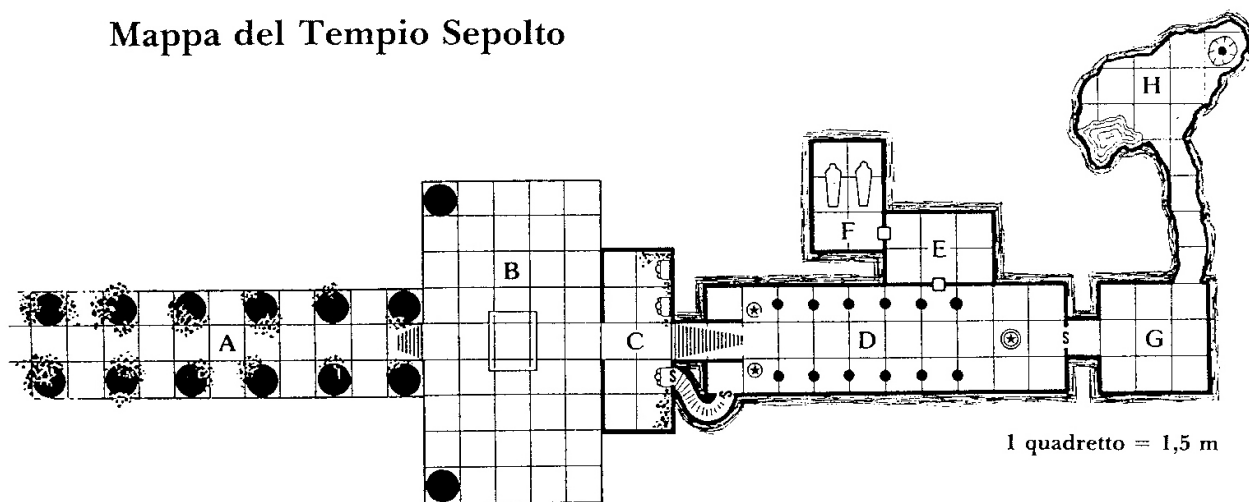
A. La Rampa sui Pilastri

Questa stretta rampa fuoriesce direttamente dalla sabbia. Nel punto più basso si possono vedere solo le cime rovinate dei pilastri ma, man mano che si innalza, le colonne sono più alte e sempre più complete. Addossati alle sei colonne più alte ci sono 6 scheletri che indossano ancora i resti rovinati di vesti ed armature e che ancora stringono le armi in pugno. Un esame ravvicinato rivelerà che gli scheletri sono tenuti in posizione eretta con dei chiodi infissi alle colonne. Le loro armi ed armature sono corrose, spezzate ed inutilizzabili.

B. L'Altare Esterno

Questo ampio spazio aperto è quasi completamente sgombro di sabbia. Al centro si trova una vasca di pietra, contenente solo un po' di sabbia. Appena sotto la superficie della sabbia si trova una vipera butterata (CA 6; DV 2; pf 12; N°ATT 1; F 1-4 + veleno; MV 27; TS G1; ML 7; AM N) che attaccherà chiunque la disturbi. Se fallisce il controllo del morale, essa fuggirà attraverso lo scarico della vasca. Se il fondo della vasca viene ripulito dalla sabbia, verranno portati alla luce disegni e diciture. Alcuni disegni illustrano persone che porgono fiori e frutta in omaggio a una divinità simile ad un uomo-scorpione seduto di fronte ad una fossa fiammeggiante; altri illustrano l'uomo-scorpione in combattimento contro mostri terribili. La scritta è in una lingua sconosciuta. Se comunque si riesce a leggere con qualche espediente, essa dice: "Questo offriamo a Colui-Che-Ci-Protegge così che guardi le Porte per sempre".

Mappa del Tempio Sepolto



Parete	Macerie	Sarcofago Verticale	Colonna Infranta
Pozzo	Sarcofago	Statua	Colonna
Acqua	Scalinata	Porta Segreta	Porta

C. Anticamera

Questa grande stanza contiene cumuli di macerie e legno marcito. Sul muro all'estremità opposta sono allineati 3 sarcofagi decorati con scritte e disegni. I disegni pittorici sono rovinati ma si può indovinare che una volta ritraevano un uomo-scorpione circondato da fiamme. Le scritte, se vengono lette con un mezzo magico, possono rivelare che i tre sarcofagi contengono altrettanti chierici minori del tempio. Ciascun sarcofago reca inoltre una scritta che avverte di non disturbarlo pena una terribile **maledizione** (in realtà non ci sarà alcun effetto negativo). I sarcofagi contengono 3 corpi mummificati ed uno di essi mostra chiaramente i segni di essere stato "disturbato". Il retro di quest'ultimo nasconde una maniglia che, tirata, fa aprire il coperchio. La mummia all'interno è inchiodata al coperchio e si muoverà con esso. All'interno del sarcofago si può vedere una scalinata che curva a sinistra prima di terminare contro una porta. L'altra uscita dalla stanza è ben visibile: una scalinata che scende verso il basso.

D. Sala del Morto

Ad entrambi i lati della scalinata principale c'è la statua di una sfige rannichiata; la pietra scolpita è chiara e dorata. Quella di sinistra è un golem d'ambra (CA 6; DV 10; pf 60; N°ATT 3; F 2-12/2-12/2-20; MV 18; TS G5; ML 12; AM N; immune agli incantesimi di **sonno**, **charme** e di **blocco**; è capace di **individuare l'invisibile**). Esso ha l'ordine di attaccare qualsiasi creatura che ridiscenda le scale verso la sala. Il rumore del combattimento attirerà Abatu (il cui volto è coperto dal tessuto) ed il tabi della stanza **G.**, **Stanza di Abatu**. Il tabi attaccherà il gruppo e Abatu farà uso dei suoi poteri. Se il combattimento si metterà male per il golem, Abatu ed il tabi fuggiranno verso **H.**, **Le Porte**. Il golem non attaccherà le creature che utilizzano il passaggio segreto da C.

Le pareti sono coperte da dipinti che illustrano la preparazione di un corpo per la sepoltura e la vita dell'al di là. Sembra che la maggior parte dei dipinti sia stata volontariamente rovinata; parti di essi sono state scalpellate via così da rendere impossibile l'interpretazione. All'estremità opposta della sala c'è una piccola piattaforma rialzata sopra la quale si erge la statua di un uomo dalla testa di avvoltoio ricoperta di lamine d'oro. La statua pesa circa 90 kg e dalla sua vendita in una grande città si possono ricavare 5.000 M.O. Vicino alla base ci sono dei pezzetti di pietra. Un attento esame può rivelare che essi appartenevano ad una o più statue raffiguranti qualcosa di simile ad un uomo o a un insetto o a entrambe. Dietro la statua c'è una porta segreta.

E. Magazzino

La stanza contiene parecchie casse vecchie, mobili marci, statue rotte ed urne tappate. Tutto è coperto da uno spesso strato di polvere. Se viene aperta anche solo una delle urne, tutti i personaggi devono effettuare un tiro salvezza contro Soffio del Drago a causa del terribile puzzo che emana la sostanza sconosciuta in essa contenuta. Il fallimento del tiro salvezza comporta un malus di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e tiri per scacciare i non-morti per i prossimi due turni. Nascosti in un angolo della stanza ci sono diversi antichi rotoli di pergamena. Su questi è scritta, in una lingua antica ma non magica, tutta la storia del tempio. Leggere il difficile testo impegnerà i personaggi per molte ore.

Le pergamene narrano dell'uomo-scorpione che viveva nel tempio. Egli era un essere benevolo che aveva il compito di tenere a bada e ricacciare gli orrori malvagi sotto terra, lontano dal mondo degli uomini. Per aiutarlo nel suo compito, gli dei lo avevano reso invulnerabile a tutto tranne che ad una magica picca d'avorio. A quel tempo l'uomo veniva adorato come un dio ed intorno a lui gli uomini edificavano un tempio. Il resoconto finisce in questo punto.

F. Stanza Funeraria

La stanza contiene due sarcofagi decorati appoggiati su piattaforme che si innalzano dal pavimento. Sui fianchi di ciascuna piattaforma c'è un'iscrizione che avverte di non disturbare l'Alto Chierico e l'Alta Chierica di Colui-Che-Ci-Protegge. I sarcofagi sono molto grossi e pesanti. Ciascuno è adornato con 10 gemme (valore 500 M.O. ciascuna).

na). Se le gemme o i contenitori vengono disturbati, gli occupanti della stanza attaccheranno. Essi sono due mummie* (CA 3; DV 5+1; pf 33,29; N°ATT 1; F 1-12 +malattia; MV 6; TS G5; ML 12; AM C), ciascuna all'interno di un sarcofago. Esse combatteranno finché non vengono distrutte con la forza o con la magia o scacciate. Sul fondo di ogni sarcofago c'è una **pozione della longevità**.

G. Stanza di Abatu

Questa è la stanza di Abatu, un nagpa (CA 3; DV 9; pf 50; N°ATT 1; F 1-8 +incantesimi; MV 36; TS M9; ML 9; AM C; vedi alla fine del modulo) e del suo tabi (CA 6; DV 5; N°ATT 2; F 1-4/1-4 +delusione; MV 6/24 (al chiuso); TS M5; ML 12; AM C; borseggiare, nascondersi nelle ombre, muoversi in silenzio 40%; vedi alla fine del modulo). Questo tabi è la stessa creatura che era penetrata nell'accampamento dei personaggi ed avrà gli stessi punti ferita che aveva alla fine di quell'incontro.

Se il tabi aveva fatto in modo di rubare la mappa dei PG, ora essa sarà nelle mani di Abatu. Altrimenti il tabi sarà ritornato per riferire il suo fallimento. Se i personaggi non combattono contro il golem, Abatu ed il tabi si troveranno in questa stanza. Quando i personaggi fanno il loro ingresso nella stanza, Abatu sarà seduto al tavolo intento a guardare uno specchio che dipinge la scena di un uomo in piedi con indosso una strana armatura completamente nera, al centro di una piccola stanza avvolta da fumi di incenso. Non si riesce a distinguerne il volto. Se Abatu possiede la mappa, quando i personaggi entreranno, egli sarà in procinto di consegnarla attraverso lo specchio. Il tabi attaccherà la compagnia mentre Abatu farà uso dei suoi poteri per intralciare la compagnia. Egli conserverà il potere di **corruzione** per distruggere le armi e gli oggetti magici che verranno usati contro di lui. Se Abatu rimane con 20 o meno punti ferita, egli ed il tabi fuggiranno in **H.**, **Le Porte**.

Lo specchio è uno **specchio comunicatore** che può mostrare ogni scena conosciuta dal suo possessore. Attraverso di esso possono essere passati oggetti ma non creature viventi; gli incantesimi non si propagano attraverso di esso. Per ogni turno in cui lo specchio è attivato esso consuma una carica; ora sono rimaste solo quattro cariche. Durante il combattimento lo specchio rimarrà attivato. L'uomo in nero (il Maestro) conoscerà l'esito del combattimento. Se i personaggi guardano nello specchio, il Maestro li osserverà, scriverà due messaggi su pergamena e li consegnerà attraverso lo specchio. Sul primo sarà scritto "Venite e godete della mia ospitalità, mortali. Vi aspetterò oltre il grande passo". Sul secondo "Coloro che possiedono questo scritto dovranno essere scortati al Grande Tempio. Per mano del Maestro". Poi egli si inchinerà e la scena scomparirà. Se la stanza viene perquisita, i personaggi troveranno una borsa contenente 5 gemme ciascuna del valore di 500 M.O. L'unico altro oggetto di valore della stanza è un rotolo di pergamena. La pergamena non è magica e reca un messaggio in codice: "Sono sfuggiti a Malakaz. Sappiatemi dire cosa effettivamente sanno". All'interno del rotolo se ne trova un altro più piccolo: "Impadronitevi della mappa e spedite la al Signore Nero attraverso il deserto". Entrambe i messaggi sono del Maestro ed hanno come argomento principale proprio i personaggi. Il "Signore Nero" è l'Abate dell'Abbazia del Male.

H. Le Porte

Questa è una piccola caverna di pietra. Ad una estremità si trova una polla d'acqua ed all'altra un pozzo il cui fondo si perde nelle viscere della terra. Sul pavimento giacciono sparse alcune ossa appartenenti a non si sa quale creatura. Se Abatu ed il tabi sono fuggiti in questa stanza, essi combatteranno come prima. Se Abatu vede prossima la sua fine, egli correrà verso il pozzo e vi si getterà all'interno scomparendo velocemente alla vista. Dal pozzo fuoriuscirà uno sbuffo di vapore dall'odore dolciastrò e nauseante, accompagnato da un coro di risate isteriche e malvage.

Se un personaggio vuole inseguire Abatu all'interno del pozzo, il DM dovrebbe avvertirlo che "Il pozzo sembra proprio senza fondo" e che "Dal fondo (se esiste) provengono urla e ruggiti mostruosi". Se il personaggio insiste, il suo fato sarà deciso: morirà. Se la compagnia cerca di ridiscendere il pozzo pian piano, i PG troveranno il fetore insopportabile e la pietra troppo calda per proseguire.

Se i personaggi esaminano le ossa della stanza, essi noteranno che appartenevano a ciò che poteva essere una combinazione di un uomo ed un insetto. Sembra che le ossa siano state deliberatamente sminuzzate. Ulteriori ricerche condurranno alla scoperta del cranio della creatura, trafitto da una picca d'avorio finemente inciso. Se la picca viene rimossa, si udrà un improvviso rumore come di un tuono. Il suolo si scuoterà e tremerà e le ossa inizieranno a raccogliersi. Il teschio parlerà con una voce profonda e tonante: "Ah mortali! Mi avete liberato! Fuggite ora se tenete alle vostre vite!" Anche mentre i personaggi esamineranno il teschio, le ossa inizieranno a ricoprirsi di carne e pelle. La stanza verrà percorsa da improvvise crepe; macerie e calcinacci poveranno dal soffitto e dal pozzo provverà un ululato disumano accompagnato da vapore, fumo, fiamme e dal puzzo di decomposizione. Se ancora i personaggi non hanno lasciato la stanza, lo scheletro dell'uomo scorpione urlerà: "Fuggite! Fuggite ora finché potete!". Quasi a enfaticizzare le parole pronunciate, gran parte del soffitto crollerà chiudendo parzialmente l'uscita.

L'uomo scorpione era il potente guardiano di queste porte ma venne in seguito sconfitto e per lungo tempo rimase dimenticato. La sua sconfitta facilitò Abatu nel prendere possesso del posto e nell'apprendere i suoi segreti. Abatu serviva il Maestro come informatore in cambio di alcuni aiuti. Rimuovendo la picca, i PG hanno ridato la vita al guardiano che ora sta utilizzando i suoi poteri per sigillare il pozzo. Tale creatura (CA 0) può essere uccisa solo con la magica picca d'avorio.

Se i personaggi cercano di ritornare in questa zona in un secondo tempo, essi non riusciranno ad andare oltre la Sala del Morto. Le altre sezioni del tempio saranno collassate.

3. Amico o Nemico?

Questo incontro deve rimanere come ultimo mentre i personaggi si accompagnano alla carovana. Esso dovrebbe avere luogo in un qualche momento in cui i personaggi sono separati dalla carovana, ad esempio quando essi stanno ritornando dal Tempio Sepolto o mentre stanno agendo all'avanguardia come esploratori.

State cavalcando in uno stretto canale seguendo l'unico sentiero percorribile dai vostri animali. Il calore del deserto sta iniziando a divenire insopportabile. Dopo aver oltrepassato una sporgenza di roccia, vedete un uomo in piedi all'ombra delle rocce.

L'uomo è un esploratore di una banda di dervisci che hanno seguito i movimenti dei personaggi attraverso il canale. In tutto 40 sono i dervisci nascosti tra le rocce (CA 7; DV 1; pf 5; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36; TS G1; ML 10; AM L) armati di spade ed archi corti. A circa un chilometro e mezzo di distanza c'è un altro gruppo più numeroso composto da 100 dervisci, armati allo stesso modo e montati su cammelli. I cammelli dei 40 nascosti tra le rocce sono assieme al gruppo più numeroso.

I dervisci non attaccheranno né si riveleranno finché non avranno valutato le reazioni dei personaggi nei confronti dell'esploratore alla base delle rocce. Se i personaggi lo attaccano, i dervisci scaglieranno le loro frecce. Se i PG non si dimostrano ostili, i dervisci attenderanno a rivelarsi finché l'esploratore non segnali loro che tutto è a posto. Gli altri 100 uomini arriveranno in un turno.

Quando la compagnia si avvicina all'esploratore, quest'ultimo segnerà le sue intenzioni pacifiche deponendo l'arma accanto a sé. Se gli viene chiesto chi sia, egli risponderà "Un viaggiatore". In seguito egli chiederà agli avventurieri, "Voi siete della vera fede?". Se i PG rispondono "no" o che non capiscono, egli chiederà nuovamente "Siete disposti a convertirvi?". In quel momento i PG scorgeranno dei movimenti dietro le rocce. I 40 dervisci si riveleranno e punteranno i loro archi sulla compagnia. Se i personaggi dichiareranno di esser della vera fede, l'esploratore chiederà "In quale segno?". Se i PG mostrano un qualche simbolo sacro di un chierico Legale, l'esploratore segnerà che tutto è a posto e gli altri ridiscenderanno le rocce per unirsi al gruppo. Se i PG mostrano un altro tipo di simbolo sacro, i dervisci

manterranno le armi puntate mentre l'esploratore chiederà la disponibilità a convertirsi.

Se i personaggi si sono dimostrati legali, essi verranno condotti presso il gruppo principale dei dervisci. Se viene loro offerta l'opportunità di convertirsi ed accettano, verrà loro richiesto di abbandonare le armi e gli oggetti che appaiono come magici almeno alla vista (bacchette, pergamene, ecc.) come segno della loro buona volontà. Se i PG rifiutano, le armi verranno loro strappate di mano ed essi verranno condotti al gruppo principale sotto scorta armata. Le guardie attaccheranno al primo segno tipico di una qualsiasi operazione di magia.

Quando questi dervisci raggiungono il gruppo principale, essi verranno salutati dal loro capo, Talel el Hareidhin, un chierico (CA 6; C 10; pf 42; N°ATT 1; F 1-8+2 (mazza); MV 36/72 a cavallo; TS C10; ML 10; AM L). Egli ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere, individuazione del male, purificazione dei cibi e dell'acqua, scacciapaura

Secondo livello: benedizione, individuazione dell'allineamento, blocca persone, silenzio (Raggio 5 m)

Terzo livello: cura malattie, scaccia maledizioni, incantesimo del colpire

Quarto livello: creazione dell'acqua, cura ferite gravi, neutralizza veleno

Quinto livello: comunicazione con gli dei, distruzione del male

Egli possiede una mazza +2, un anello del controllo degli animali e uno scarabeo protettore. Se la compagnia giunge in pace, Talel intonerà una preghiera di ringraziamento per il ritorno degli esploratori. Un chierico che presti attenzione alla sua preghiera noterà che Talel lancerà anche un incantesimo **individuazione del male**, frammisto alle parole del canto. Se nessuno dei personaggi alberga cattive intenzioni nei confronti dei dervisci, Talel si ritirerà soddisfatto ed accoglierà amichevolmente la compagnia. Se invece **individua del male**, egli lancerà immediatamente un **blocca persone** sul o sui personaggi così individuati. Il resto della compagnia dovrà poi giurare e farsi responsabile delle azioni dei PG bloccati. Talel lascerà liberi i personaggi bloccati ma li terrà sotto stretta sorveglianza in prima persona. Se la compagnia si rifiuta di responsabilizzarsi per i personaggi bloccati, questi ultimi verranno uccisi e i rimanenti saranno guardati con sospetto.

Se la compagnia è disposta a convertirsi, Talel si comporterà come in precedenza ma non si preoccuperà di mascherare le sue intenzioni. Se un qualche personaggio dovesse essere individuato come malvagio, Talel ordinerà che tutti i personaggi vengano messi a morte. I personaggi possono evitare che questo succeda agendo velocemente e spiegando il motivo della loro missione.

Dopo che Talel ha verificato le intenzioni della compagnia e ne è rimasto soddisfatto, egli chiederà ai PG di cavalcare al suo fianco. Se i personaggi non hanno destato sospetti, Talel ordinerà che vengano loro riconsegnate le armi e gli oggetti magici. Talel insisterà inoltre affinché i PG restino al campo per la notte in qualità di ospiti. Egli spiegherà che il campo si trova ad una giornata di viaggio. Se uno dei personaggi abbisogna di immediate cure da parte di un chierico, Talel metterà a disposizione i suoi incantesimi a meno che in compagnia non sia presente un chierico che possa prendersi cura dei suoi compagni.

Quando i personaggi raggiungono il campo dei dervisci (il DM dovrebbe decidere l'esatto tempo impiegato per raggiungerlo), essi vedranno che è composto da tende piantate in una zona ben protetta. Sembra che il campo disponga di una forza di circa 250 uomini. Ai personaggi verrà indicata una tenda da occupare e verranno lasciati liberi o sotto sorveglianza a seconda delle situazioni. Se i PG devono essere convertiti, essi verranno istruiti sulla vera fede per tutto il giorno. La notte essi saranno ospiti di Talel e parteciperanno ad una festa. Tale festa sarà simile a quella dei mercanti ma il pasto sarà senz'altro più piacevole: verrà servito agnello e non carne di cammello.

Dopo la festa, Talel chiederà ai personaggi quali notizie portino dalle terre lontane. Dopo aver ascoltato i personaggi egli informerà loro di ciò che avviene nel deserto. Se gli viene chiesto dell'Armata della Repubblica e dove può essere trovata, egli narrerà della sconfitta schiacciante che ha subito: secondo la sua versione, l'armata è stata attirata in una trappola e distrutta praticamente fino all'ultimo uomo dalle forze del male armate per la guerra. Talel chiederà inoltre il motivo del loro viaggio nel deserto in un momento così pericoloso. Se i PG illustrano la loro missione, Talel diverrà molto serio. Egli ordinerà di venire lasciato solo con i PG e dopo aver ascoltato il tutto, dirà ciò che sa sulla situazione.

Talel non sa nulla riguardo al Maestro o all'intelligenza che muove le forze del male. La sua tribù conduce la sua vita come sempre, razziano i miscredenti della zona. Sa comunque che l'Armata è stata distrutta e non può essere di aiuto alcuno alla compagnia. Sa inoltre che il viaggio verso le montagne è pericoloso: mano mano che i PG si spingono più lontano, più numerosi saranno gli accampamenti e le pattuglie da evitare. La sua conoscenza della zona è limitata al deserto ed al territorio collinare ad ovest di esso; non sa nulla riguardo le terre oltre le montagne ma sa qualcosa del Grande Passo. In realtà la parola "Passo" non è la più adatta. Si tratta in verità di un labirinto di strette valli, gole e caverne oscure in cui pochi si avventurano e ancor meno ne ritornano. Si ricorda che una volta c'era un monastero costruito all'entrata del Passo, il cui compito era quello di proteggere e guidare i viaggiatori; comunque non è sicuro che vi sia ancora. Il DM dovrebbe lasciare che i personaggi pongano le domande che desiderano.

Potrebbe comunque accadere che Talel non sia in grado di rispondere o sia in possesso di informazioni sbagliate. A fine serata, Talel dirà ai personaggi che provvederà a fornire loro più informazioni in breve tempo.

Dopo parecchi giorni (durante i quali i PG possono riposare e recuperare incantesimi e punti ferita), Talel manderà a chiamare i personaggi. Egli dirà, "Ho appreso solo poco in verità, e quel poco non ho compreso appieno. Lungo il cammino dovrete cercare queste cose: prima, un territorio in cui il terrore dorme sotto terra; seconda, quattro uomini forti che non possono muoversi; terza ed ultima, un uomo che non è un uomo. Non c'è altro che vi possa dire. Uno dei miei uomini vi guiderà per un tratto di strada. Possano gli dei essere con voi". Se la compagnia possiede l'amuleto e lo mostra a Talel, questi dirà: "Ciò che giace al di là di tale malvagità può vedervi attraverso l'amuleto che possedete. Tenetelo sempre coperto".

Le tre cose menzionate in precedenza sono **Il Mostro in Letargo**, **I Guardiani del Passo** e **L'Abbazia del Male**. Alla fine dell'incontro, la compagnia avrà appreso abbastanza da procedere nella missione. Comunque disporre di queste informazioni richiede che la compagnia abbia posto le giuste domande ed abbia decifrato la risposta.

La guida accompagnerà i personaggi fino a 15 chilometri di distanza dal campo, in direzione delle colline. La guida tornerà indietro all'accampamento e i personaggi saranno lasciati di nuovo in balia di sé stessi.

PARTE 5: IL DESERTO SIND

La Piana di Fuoco: quando i personaggi lasciano il campo dei dervisci, entreranno in una zona del deserto conosciuta come la "Piana di Fuoco". Qui normalmente le temperature diurne si aggirano intorno ai 70 gradi e oltre, mentre quelle notturne si abbassano solo di qualche grado. La zona si presenta come una distesa di lava essiccata, irta di rocce aguzze e spazzata da vento e sabbia. Non ci sono oasi o pozze d'acqua o piante, se non poche e completamente essiccate. Se i personaggi viaggiano durante le ore più calde del giorno, essi devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Soffio del Drago o subire 1-10 ferite derivate dal tremendo calore. Coloro che lo effettueranno con successo subiranno pur sempre 1-4 ferite.

Le Colline del Deserto: oltre la Piana di Fuoco vi è un territorio di basse colline. In distanza esse sembrano abbastanza aride e senza vita; più da vicino si noteranno invece piccoli cespugli, alberelli e un po' d'erba. Sulle colline in prossimità delle montagne, gli alberi si fanno più alti e più fitti.

Incontri Casuali nel Deserto Sind

Mentre i personaggi viaggiano attraverso il deserto, il DM dovrebbe controllare il verificarsi di incontri casuali. Per ogni giorno di viaggio, esiste 1 probabilità su 6 che vi sia un incontro mentre i PG si trovano sulla Piana di Fuoco. Le probabilità di incontro per ogni giorno salgono ad 1-2 su 6, mentre i viaggiatori si trovano sulle Colline del Deserto. Se i personaggi continuano a tenere con sé ben in vista l'amuleto lungimirante, l'incontro avverrà con uno dei servi del Maestro. Altrimenti, per determinare chi viene incontrato, tirate 1d20 e consultate la tabella che segue.

Tiro del Dado	Piana di Fuoco	Colline del Deserto
1-3	Basilisco (1-4)	Galloserpente (1-4)
4	Drago blu (1)	Ciclope (1)
5	Efriti (1)	Pattuglia Nemica N°3
6-10	Pattuglia Nemica N°1	Pattuglia Nemica N°2
11-14	Pattuglia Nemica N°2	Pattuglia Nemica N°1
15-17	Pattuglia Nemica N°3	Gigante Collina (2-5)
18	Salamandra del fuoco (1-2)	Gorgone (1-3)
19-20	Scorpione Gigante (1-4)	Viverna (1-3)

Pattuglia Nemica N°1: questa pattuglia dell'armata del Maestro consiste di 20 gnoll (CA 5; DV 2; pf 10; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G2; ML 8; AM C), 5 arpie (CA 7; DV 3; pf 18; N°ATT 3 +speciale; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 18/45; TS G3; ML 7; AM C) più il loro capo, un mago (CA 8; M 6; pf 18; N°ATT 1; F 1-4 o incantesimi; MV 36; TS M6; ML 8; AM C) che possiede un anello di protezione +1 e ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: protezione dal male, sonno

Secondo livello: invisibilità, ragnatela

Terzo livello: palla di fuoco, protezione dai proiettili normali

Pattuglia Nemica N°2: 30 goblin (CA 6; DV 1-1; pf 3; N°ATT 1; F 1-6; MV 16; TS UC; ML 7; AM C), 10 bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 15; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G3; ML 9; AM C), 2 troll (CA 4; DV 6+3; pf 38,32; N°ATT 3; F 1-6/1-6/1-10; MV 36; TS G6; ML 10(8); AM C; rigenerano 3 pf/round) più il loro capo, un guerriero (CA 2; G 7; pf 45; N°ATT 1; F 2-9 (1d8+1); MV 36; TS G7; ML 9; AM C) che possiede una spada +1.

Pattuglia Nemica N°3: questa pattuglia speciale dell'armata del Maestro è guidata da un gigante del fuoco (CA 4; DV 11+2; pf 58; N°ATT 1; F 5-30; MV 36; TS G11; ML 9; AM C). Nel gruppo sono presenti 5 arpie (CA 7; DV 3; pf 12; N°ATT 3 +speciale; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 18/45; TS G3; ML 7; AM C) e un guerriero (CA 4; G 4; pf 20; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G4; ML 8; AM C) che comanda una chimera addestrata (CA 5; DV 9; pf 50; N°ATT 5 +speciale; F 1-3/1-3/2-8/2-8/3-12 +speciale; MV 36/54; TS G9; ML 9; AM C).

Se i giocatori mostrano il lasciapassare del Maestro ottenuto attraverso lo specchio nel Tempio Sepolto, le pattuglie non faranno loro del male ma anzi li condurranno all'Abbazia del Male. Ai personaggi sarà permesso di tenere le proprie armi, ma essi saranno sempre sotto sorveglianza. Se la compagnia attacca una pattuglia di scorta, quest'ultima combatterà fino alla morte.

Incontri nel Deserto Sind

Gli incontri che seguono non necessitano di avere luogo in un ordine prefissato, ma il primo deve accadere mentre i personaggi attraversano la Piana di Fuoco.

1. Il Mostro in Letargo

Mentre cavalcate attraverso la distesa infuocata, vedete una linea di nuvole che si muove tumultuosamente nella vostra direzione. Nel tardo pomeriggio il cielo è un poco nuvoloso, un avvenimento assai raro nella Piana del Fuoco. Dopo mezz'ora è iniziato a piovere, dapprima poche gocce ma via via il rovescio ha assunto un'intensità impensabile. Non riuscite a vedere oltre i 3 metri mentre la pioggia martella le vostre spalle e le teste. Inzuppati d'acqua tiepida fino al midollo, finalmente godete di un po' di ristoro dal calore infernale. Improvvisamente, così come è iniziata, la pioggia smette di scendere. Il sole fa capolino da dietro le nuvole, e dalle pozze di fango iniziano a levarsi colonne di vapore. C'è umidità e fa veramente caldo.



Procedendo nel viaggio, la compagnia realizzerà che la pioggia si è rovesciata su tutto il territorio circostante. Non c'è molto fango, ma la sabbia è umida ed appiccicosa e rende difficoltoso il cammino degli animali. Trascorsa un'ora dal rovescio, i personaggi sentiranno il suolo scuotersi e tremare. Improvvisamente, un testa di drago sbucherà da sotto la sabbia proprio di fronte ai personaggi! Basandosi sui punteggi di morale dati sul regolamento, il DM o i giocatori devono effettuare un controllo del morale per tutti i PNG e gli animali del gruppo (il controllo si effettua a -2 per tutti gli animali). Se qualcuno fallisce tale controllo, esso inizierà a correre nel deserto e si fermerà solo dopo aver percorso 1-4 chilometri. In questo caso gli eventuali cavalleggeri verranno sbalzati di sella. Mentre tutto ciò sta accadendo, dalla sabbia sbucheranno altre 8 teste vicine alla prima.

Il suolo si apre mentre un'idra del deserto (CA 3; DV 9; pf 72; N°ATT 9; F 1-10 per testa; MV 36; TS G9; ML 11; AM N) si erge all'attacco dei personaggi. L'idra del deserto è identica ad una normale idra ad eccezione della classe dell'armatura e del fatto che essa passa lunghi periodi in letargo sotto la sabbia. Quando si sveglia, essa deve velocemente andare a caccia per procurarsi qualcosa da mangiare ed attacca ogni essere da cui trarre nutrimento. Questa idra cercherà di uccidere il maggior numero di personaggi e ritornerà in seguito per cibarsene. Attaccherà a caso sia i personaggi che le loro cavalcature. Se i personaggi uccidono l'idra, essi saranno in grado di perquisire la sua tana, che altro non è che una fossa scavata sotto terra. Sparsi tra le ossa delle sue precedenti vittime sfortunate ci sono 1.000 M.E., 2.000 M.O. e una gemma del valore di 50 M.O. Nella tana c'è anche un

pezzo di pergamena. Su un lato della pergamena è disegnata la via che porta a **I Guardiani del Passo**. I personaggi hanno svelato la prima delle sibilline indicazioni fornite dal derviscio: trovare "un territorio dove il terrore dorme sotto terra".

2. Il Nemico in Marcia

Tale incontro può avere luogo sia nella Piana di Fuoco che sulle Colli-
ne del Deserto.

Mentre state viaggiando, notate che una leggera foschia aleggia sul suolo di fronte a voi. Dopo un'ora scoprite che la foschia è diventata ciò che sembra una nuvola vera e propria. Man mano che vi avvicinate, la nuvola si rivela come un'enorme massa di polvere ribollente. Ora riuscite a captare un rumore, come un basso rullio di tamburi, a volte più sonoro altre meno. Man mano che vi avvicinate la nuvola assume una larghezza si direbbe di parecchi chilometri. È ormai troppo tardi per levarsi dal suo cammino, ma improvvisamente, in una gola di fronte a voi, compare la piccola imboccatura di una caverna.

L'enorme nuvola di sabbia è innalzata dal grosso dell'esercito del Maestro mentre sta marciando verso est. L'armata si dirigerà verso i giocatori e si accamperà in prossimità della caverna. L'accampamento coprirà un'area di poco più di 5 chilometri quadrati. La caverna si troverà pressappoco verso il centro dell'accampamento.

La caverna trovata dagli avventurieri è molto piccola, profonda solo 9 metri. Nella caverna non c'è alcunché di particolare; è comunque abbastanza grande da ospitare l'intera compagnia e gli animali. Se i personaggi si nascondono al suo interno e prendono le dovute precauzioni come cancellare le tracce, camuffare l'entrata con dei cespugli o lanciare un incantesimo **terreno illusorio**, essi non verranno scoperti all'istante. Se i personaggi invece di nascondersi rimangono allo scoperto, un gruppo di 20 goblin (CA 6; DV 1-1; pf 3; N°ATT 1; F 1-6; MV 18/45 a dorso di lupo; TS UC; ML 8; AM C) montati su lupi neri (CA 6; DV 4+1; pf 22; N°ATT 1; F 2-8; MV 45; TS G2; ML 8; AM N) li scoprirà per primo. Se i personaggi posseggono e mostrano il lasciapassare ottenuto dal Maestro al Tempio Sepolto (vedi **Il Tempio Sepolto, Zona G.**), i goblin li scorteranno al corpo principale d'armata. Dopo aver trascorso una notte al campo, sempre sotto sorveglianza, alla compagnia verrà assegnata una scorta (**Pattuglia nemica N°3**) per l'Abbazia del Male. Se i personaggi combattono, i goblin si difenderanno mentre almeno uno di loro correrà indietro per cercare aiuto. Il DM dovrebbe far notare chiaramente che combattere equivale al suicidio, l'armata è composta di parecchie migliaia di uomini e mostri! Se è possibile, i personaggi verranno catturati e condotti al campo per essere interrogati. In questo caso, tutto il loro equipaggiamento sarà loro trafugato ed essi verranno legati (così da rendere impossibile lanciare incantesimi). Di norma, a meno che non accada qualcosa di straordinario, i personaggi catturati verranno torturati e poi uccisi.

Se i giocatori si comportano in modo intelligente e i loro personaggi si nascondono, l'armata si avvicinerà e si accamperà sul posto. Osservandola, i PG noteranno molte creature aggirarsi nella zona: uomini, bugbear, goblin a dorso di lupo nero, un gigante di qualche tipo e troll. La maggior parte delle creature si avvicinerà alla gola per scaricare rifiuti, tra cui qualche corpo senza vita. In poco tempo, la gola sarà riempita dal ronzare degli insetti. I personaggi avranno così meno probabilità di essere scoperti anche se la caverna comincerà a puzzare terribilmente di immondizia e decomposizione.

La notte, i personaggi noteranno il chiarore di parecchi fuochi accesi oltre l'orlo della gola. Gli insetti se ne saranno andati e così se i personaggi vogliono uscire per investigare, non produrranno rumori improvvisi. A dieci metri dall'imboccatura della caverna si trova il piccolo campo di cinque nomadi del deserto (CA 6; G 1; pf 4; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G1; ML 8; AM C) che indossano ampie vesti e portano spade. Oltre il loro campo, il terreno è costellato di fuochi accesi per diversi chilometri. Il fuoco più vicino a quello dei nomadi si trova ad una distanza di 100 metri da questo. Se i personaggi osservano i 5 uomini, essi noteranno che non sono assolutamente all'erta. A volte, un goblin o una creatura simile si imbatte nel loro accampamen-

to e ne viene cacciato con insulti, pietre e agitare di spade. Ascoltare gli uomini rivelerà che essi parlano sia la loro lingua che il comune, ma non la lingua dei goblin o di un altro mostro qualsiasi. Infine, alle 10 di sera, i nomadi si mettono a letto. Uno di loro rimarrà sveglio, nel caso si avvicini qualche ladro o tagliagole.

Se i personaggi ritornano alla loro caverna, il resto della notte trascorrerà senza incidenti ed il mattino seguente l'armata smonterà l'accampamento (con tanto di urla ed ingiurie vicendevoli) per proseguire la marcia. I personaggi non verranno scoperti. Se i PG decidono di investigare nell'accampamento durante la notte, essi dovranno prima avere a che fare con la guardia vicine alla gola. Dato che la guardia non è molto all'erta, ma potrà essere sorpresa con un risultato di 1-3 su 1d6, avvicinandosi a questa di nascosto. Se decidono invece di avvicinarsi allo scoperto, i PG possono far finta di appartenere all'armata del Maestro. Comunque se in compagnia è presente un nano, un elfo o un halfling, la guardia si insospettirà alquanto dato che nessuna di queste razze è presente nell'armata. Se i personaggi riescono a fornire una spiegazione plausibile sulla presenza di tali razze (al DM il giudizio sulla plausibilità), la guardia non sveglierà i suoi compagni. Se nel gruppo non sono presenti tali razze, la guardia accetterà i nostri eroi come soldati del Maestro; essa sarà sempre all'erta per timore che i nuovi arrivati si rivelino ladri o anche peggio ma non sveglierà i suoi colleghi. Una volta avvicinati maggiormente al nomade, i PG scopriranno che il suo viso è dipinto con 3 cerchi concentrici, in apparenza una specie di marchio di appartenenza ad una qualche setta o tribù. Anche le facce degli uomini addormentati recano lo stesso simbolo.

Una volta oltrepassati i soldati, la compagnia può camuffarsi utilizzando i vestiti degli uomini morti e girare così liberamente per l'accampamento. Se così fanno, il DM dovrebbe ricorrere alla tabella speciale che segue, controllando il verificarsi di un incontro una volta ogni dieci minuti. La probabilità di effettuare un incontro è 1-3 su 1d6; il risultato di un altro dado a sei facce determina che cosa viene incontrato.

Tiro del Dado e Incontro

1. 2-8 bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 18; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G3; ML 9; AM C; sorpresa 1-3) in cerca di creature solitarie o in piccoli gruppi per depredarli. Essi non uccideranno le loro vittime a meno che non vi siano costretti. I bugbear non conoscono la parola d'ordine e non possiedono tesori.

2. 2-20 guardie (CA 6; G 1; pf 5; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G1; ML 8; AM C) ubriache (40% di probabilità) o in perlustrazione del campo. Se sono ubriache esse si dimostreranno amichevoli ed inviteranno i personaggi a bere con loro. Tramite domande poste con accuratezza, i personaggi saranno in grado di apprendere 1-6 dicerie e la parola d'ordine della serata ("idra"). Se le guardie stanno perlustrando il campo, esse ingaggeranno il combattimento, lottando selvaggiamente senza esitare ad uccidere. Esse cercheranno di catturare il gruppo contenente un nano o un elfo o un halfling a meno che non venga loro fornita una spiegazione plausibile.

3. 1 gigante delle colline (CA 4; DV 8; pf 44; N°ATT 1; F 2-16; MV 36; TS G8; ML 9; AM C) che trasporta sotto il braccio un cavallo rubato (la sua cena). Egli cercherà di far fuggire i personaggi spaventandoli. Se non riesce, attacca.

4. 1-4 gargoyle* (CA 5; DV 4; pf 20; N°ATT 4; F 1-3/1-3/1-6/1-4; MV 27/45; TS G8; ML 11; AM C; immuni agli incantesimi sonno e charme) piomberanno dal cielo sulla compagnia creando una gran confusione. I mostri non hanno intenzione di far seriamente del male ai personaggi ma se vi saranno costretti arriveranno fino ad ucciderli.

5. 2-5 ufficiali, guerrieri (CA 3; G 4; pf 30; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 36; TS G4; ML 8; AM C) che sfideranno la compagnia richiedendo la parola d'ordine ed il motivo della sua presenza in questa zona del campo. Se le risposte dei personaggi non saranno soddisfacenti, essi richiameranno altre pattuglie per catturare i personaggi.

6. Un campo di juggernauti sorvegliato da 10 guerrieri (CA 4; G 2; pf 12; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G2; ML 9; AM C) comandati da

un ufficiale guerriero (CA 1; G 7; pf 40; N°ATT 1; F 1-10; MV 36; TS G7; ML 9; AM C) armato con una spada a due mani e che indossa una **corazza di piastre +2**. Le guardie fermeranno chiunque voglia entrare nell'accampamento, richiedendo la parola d'ordine ed il motivo della sua presenza. Una risposta non soddisfacente farà sì che esse attacchino mentre una di loro correrà in cerca di aiuto all'accampamento vicino. Gli aiuti (altre 3-30 guardie) accorreranno in un turno. Al centro di ogni accampamento di juggernauti c'è un grande veicolo. Esso è alto 9 metri ed è a forma di piramide. Al posto delle ruote ci sono dei cilindri simili a quelli montati sotto agli schiacciasassi. Sembra che il veicolo sia di legno.

Questo veicolo è un juggernauta di legno (CA 6; DV 25; pf 100; N°ATT 1; F 8-80; MV 36; TS speciale; ML 12; AM N; per ulteriori dettagli vedere alla fine del modulo). Se i personaggi attaccano il campo, esso inizierà a muoversi lentamente avanti e indietro. Trascorsi 4 round di combattimento, il juggernauta attaccherà inseguendo i personaggi senza aspettare che le guardie si spostino dal suo cammino. In effetti esso avanzerà distruggendo ogni ostacolo finché la compagnia non abbandona il campo; a questo punto si fermerà e non si muoverà più. Il suo attacco causerà un notevole panico tra i vari campi e se i personaggi riusciranno a fuggire, essi non verranno inseguiti.

Se i personaggi si intrattengono amichevolmente con qualcuno dell'armata o se origliano nei pressi di un accampamento, essi possono ottenere alcune informazioni. Il DM dovrebbe tirare i dadi e consultare la lista che segue per determinare le informazioni ottenute. Sarà ovviamente lasciato ai giocatori il compito di formulare le giuste domande (o, se stanno origliando, il compito di mettere assieme i brani carpi) per ottenere un'informazione completa.

Tiro del Dado	Informazione
1	Il Maestro si appoggia a poteri provenienti da altre dimensioni.
2	L'Armata della Repubblica è stata spazzata via dalla potente ed infernale macchina del Maestro.
3	Ora che l'Armata è stata distrutta, il Maestro si prepara a marciare contro le terre dell'est. L'attacco verrà sferato entro un mese.
4	Il Maestro è un mago che si protegge con creature non appartenenti a questo mondo.
5	Tra il Grande Passo e il presente accampamento non ci sono forze del Maestro.
6	Esiste una specie di segnale segreto che svela la via da seguire attraverso il Grande Passo.

Se i personaggi fanno ricorso a magie ben visibili (palle di fuoco, fulmini magici, ecc.) durante il loro combattimento nell'accampamento, esse attireranno su di loro l'attenzione di tutti. Dopo un turno, arriveranno sul luogo del combattimento ben 50 guardie (stesse statistiche di quelle date in precedenza). Trascorso un ulteriore round, giungeranno altre 50 guardie. I personaggi verranno così catturati, a meno che essi non siano fuggiti prima dell'arrivo del primo gruppo di guardie o siano stati in grado di far perdere le proprie tracce in un combattimento svolto al buio. I personaggi catturati verranno trattati come spiegato in precedenza.

Il mattino seguente, indipendentemente dalle azioni compiute dai PG, il campo verrà smobilitato e l'armata si muoverà verso est. Dietro di sé lascerà i segni e i rifiuti di un'armata in movimento, cadaveri, equipaggiamenti inutilizzabili e la cenere dei fuochi accesi durante la notte. Se i personaggi realizzano l'importanza di questi segni, essi potranno facilmente seguirli a ritroso fino al Grande Passo.

Nota: questo incontro permette la più grande libertà di azione da parte dei personaggi. Se il DM acconsente, egli può permettere che i personaggi compiano le più disparate azioni purché entro i limiti della ragionevolezza. Tali eventi devono essere gestiti dal DM al momento in cui hanno luogo, ma ancora una volta si ricorda che per il successo della missione, il comportamento ideale non richiede il combattimento ma bensì segretezza e furtività. Per quanto esperto sia il gruppo di giocatori, essi non possono sperare di sconfiggere un esercito composto da migliaia di uomini e mostri.



PARTE 6: LE PORTE DEL PASSO

AI PIEDI DEL PASSO: le colline in prossimità della montagna sono diverse da quelle del deserto: piante ed arbusti piegati e contorti ricoprono tutto il territorio attraversato da fiumiciattoli che trasportano l'acqua dalle lontane Cime Oscure. Le colline sono spezzate da burroni e gole. Il terreno, anche se coperto di vegetazione, è roccioso e polveroso. Se i personaggi desiderano cacciare, essi troveranno qualche antilope ed altri piccoli animali. L'aria è più fresca di quella del deserto anche se la temperatura diurna si aggira pur sempre attorno ai 50 gradi. Ad ovest, i picchi delle Cime Oscure si innalzano sopra l'orizzonte a tratti nascosti da banchi di nuvole. Anche a questa distanza, i personaggi possono notare che i picchi sono alti, frastagliati e ghiacciati.

LE CIME OSCURE: questa massiccia catena montuosa è una delle più alte e pericolose tra quelle conosciute (il DM può sempre provvedere a posizionarne altre più alte). I suoi picchi sono permanentemente coperti dal ghiaccio e le valli più alte ospitano spesso dei ghiacciai. In distanza le montagne sembrano bianche e azzurre, ma viste più da vicino, il blu diventa il grigio opaco della roccia priva di vegetazione. La maggior parte del territorio montano è ben al di sopra delle cime degli alberi e del più alto dei prati che ne coprono le pendici. Viaggiare attraverso le montagne è praticamente impossibile se non attraverso determinati sentieri e passi: qualunque viaggiatore cerchi di scalare altrimenti tali monti dovrà fronteggiare la mancanza di cibo, infidi crepacci riempiti di neve, slavine, pareti scoscese, mostri astuti, un freddo raggelante ed aria così rarefatta da essere praticamente irrispirabile. Se i personaggi vogliono attraversare le montagne in un punto che non sia un passo, essi moriranno a meno che non tornino indietro.

Incontri alle Porte del Passo

I due incontri di questa sezione devono avere luogo nell'ordine di presentazione. Il pazzo che controlla i Guardiani possiede importanti informazioni per il secondo incontro e senza di esse i personaggi possono trovarsi in grave difficoltà.

1. I Guardiani del Passo

La vostra compagnia sta attraversando una macchia di alberi che si trova vicino ad una sporgenza di roccia. Il viaggio è difficoltoso: gli alberi ed il terreno vi impongono spesso delle deviazioni. Quando finalmente raggiungete la cima di una salita rocciosa, dall'altra parte scoprite un'ampia radura a forma di conca. All'estremità inferiore si trovano 4 statue di proporzioni gigantesche. Le loro fattezze sono ormai quasi inesistenti ma si potrebbe dire che sono state scolpite per rappresentare degli uomini anziani. Ciascuna è in piedi a braccia conserte.

Nascosta dalle statue, c'è una piccola caverna. Parlando da un preciso punto della caverna è possibile fare in modo che sembrino le statue a parlare. Nascosto nella caverna c'è un pazzo (CA 9; DV 1/2; pf 3; N°ATT 1; F 1-4; MV 36; TS UC; ML 7; AM N). Egli ha capito la funzione della caverna e sa dove posizionarsi per far parlare le statue. Il pazzo ha inoltre costruito quattro tamburi e li ha posti nelle giuste posizioni in corrispondenza di ciascuna statua. Sopra a ciascuno ha appeso una pietra ed un sistema di corde gli permette di sganciare le pietre tutte assieme. Non appena i personaggi entrano nella radura, il pazzo li noterà e correrà nella caverna assumendo una posizione in corrispondenza di una delle statue. La prima statua parlerà con voce sibilante, "Guardate! Qualcuno entra nella nostra valle. Chi è?" Il pazzo poi correrà in un altro punto e farà parlare un'altra statua, "Dei viaggiatori. Che cosa vogliono?" "Essi vogliono farci del male", risponderà una terza. Infine l'ultima dirà, "State zitti, così non ci scorderanno."

Il pazzo era una volta un prigioniero del Maestro. Dopo la sua fuga, egli si è nascosto in questi boschi per più di un anno. Durante questo tempo egli ha scoperto le statue e ha appreso il meccanismo che le fa parlare. Ora è convinto di essere una cosa sola con le statue. Se è possibile, egli parlerà tramite le statue e non direttamente al suo interlocutore. Egli si riferirà sempre a sé stesso come "noi". Egli non desidera essere curato o salvato, ma grazie alla sua sfortunata esperienza, possiede alcune utili informazioni riguardanti l'Abbazia del Male, il Grande Passo ed il Maestro stesso.

Se un qualche personaggio si avvicina a meno di 10 metri dalle statue, una di esse urlerà, "Stai indietro uomo di specie mortale. Questo è un suolo consacrato!" Un'altra statua dirà, "Parla e dicci cosa desideri. Tutti coloro che vengono a noi rimangono soddisfatti". Se i personaggi continuano ad avanzare, il pazzo slegherà le pietre appese sopra i tamburi, producendo così un terribile rumore assordante. Immediatamente una statua dirà, "Non provocare la nostra ira, mortale!" Se i personaggi avanzano nonostante tutto ciò, le statue inizieranno a cantare e a urlare in un selvaggio coro di voci. Infine il pazzo sarà terrorizzato dalla paura e chiederà pietà, il tutto agendo attraverso una delle statue.

Se i personaggi non avanzano o se scovano il pazzo, essi saranno in grado di porre delle domande o attraverso le statue o direttamente. Egli sa fornire le giuste indicazioni per raggiungere l'Abbazia del Male ed il Grande Passo che giace più oltre. Se gli viene chiesto dell'"uomo che non è un uomo", egli inizierà a ridere e poi dirà, "Chiedete agli uomini santi sulla grande collina, in verità essi conoscono la risposta". Se i personaggi fanno domande riguardanti il Grande Passo, egli dirà, "Cercate il Divoratore del Sole e fatevi condurre da un serpente che non si contorce". Se i personaggi chiedono del Maestro, egli urlerà, "Colui-Che-Non-Ha-Nome! Il Servo della Morte! Egli abita in un carro dalle molte stanze, in una terra nè di ghiaccio nè di fuoco. Una volta ci siamo incontrati in un mondo oltre questa terra, un mondo al di sopra delle nuvole". Dopo di che, il pazzo inizierà a mugolare e a piagnucolare, rannicchiandosi al suolo per poi rimanere immobile in silenzio. Egli non reagirà a nessuna delle azioni dei PG. Se gli viene chiesto qualcosa cui non sa dare risposta, il pazzo inventerà qualcosa sul momento. A volte tali risposte avranno un senso, altre invece includeranno indovinelli e strane istruzioni, a seconda di cosa gli passa per la mente.

Solo un incantesimo **desiderio** può curare la pazzia di questo sfortunato. Se i personaggi ne dispongono e curano così il pazzo, questi si accorgerà di non riuscire a ricordare cosa gli sia accaduto negli ultimi due anni, dato che l'unica cura poteva essere quella di fargli dimenticare ciò che ha passato in tale periodo di tempo.

Dato che le quattro statue sono un'ulteriore risoluzione agli indovinelli del capo derviscio, il DM dovrebbe fare in modo che i PG raccolgano le istruzioni per dirigersi al prossimo punto d'incontro. Comunque, se i PG non si rendono conto della situazione, il DM non dovrebbe concedere loro degli aiuti gratuiti.

2. L'Abbazia del Male

Questo incontro dovrebbe essere utilizzato per ultimo in questo modulo. Se il DM vuole utilizzare la seconda parte di questa avventura, il modulo **X5, Il Tempio della Morte**, i nostri eroi proseguiranno in quel modulo una volta terminato questo incontro.

L'Abbazia del Male è situata molto vicina all'ombra delle Cime Oscure. Quando i personaggi raggiungono l'abbazia, essi saranno passati attraverso prati alpini ben più in alto delle cime degli alberi. Un grosso pilone di roccia si erge al di sopra del livello della zona. La cima di questa escrescenza è stata spianata e lì è stata costruita l'abbazia. Essa è circondata su tutti i lati da strapiombi di roccia (le altezze sono segnate sulla mappa). Un'ampia scalinata si arrampica dalla base fino all'entrata.

L'abbazia è composta da diversi edifici. Alcuni di essi formano le mura esterne, mentre altri si ergono separati al centro del complesso. Tutte le costruzioni sono in pietra scolpita e sono sormontate da tetti appuntiti dalle tegole rosse. Tutte le finestre degli edifici e delle mura esterne sono state sbarrate e dispongono di braccia metalliche su cui far scorrere eventuali tendaggi. Tali braccia metalliche sono molto resistenti e possono sopportare il peso di un uomo e del suo equipaggiamento. All'interno, l'abbazia è fin troppo riccamente decorata con affreschi che illustrano scene di alto significato religioso.

L'abbazia era una volta dimora di parecchi monaci Legali, posta al centro di un grande villaggio da molto tempo ormai scomparso. Tempo fa, il villaggio fu distrutto, bruciato e saccheggiato da una banda di malvagi razzisti. I monaci furono circondati e rimasero in trappola.

Per quasi un anno, essi resistettero, razionando il cibo ma infine giunse la fine inevitabile e vennero sopraffatti ed uccisi fino all'ultimo uomo. Comunque, dato che l'abbazia è così lontana dalla civiltà e così addentro al territorio nemico, nessuna notizia è trapelata riguardo al loro triste destino.

Ora, nuovi abitanti hanno cura dell'abbazia. I monaci che verranno incontrati sono in realtà dei bhut (per ulteriori dettagli vedere alla fine del modulo). Durante il giorno essi si comportano esattamente come dei santuomini, agendo in modo tale che i PG non possano sospettare che essi non sono ciò che intendono far credere. Di notte essi diventano degli assassini malvagi. Per parecchi anni essi hanno vissuto nell'abbazia ingannando e uccidendo i viaggiatori sprovveduti che si fermavano per la notte. Essi sono così efficienti che il Maestro li ha presi al suo servizio, incaricando i bhut di sorvegliare l'entrata al Grande Passo. Essi si sono rivelati degli ottimi guardiani.

Per aggiungere credibilità alla loro presunta identità, i bhut affermano che l'abbazia è sotto l'influsso di una maledizione. Così come spiegano ai visitatori, la maledizione ha effetto solo sui monaci e sui visitatori che non tengono cari i loro avvertimenti. I bhut avvertiranno i PG di non lasciare le loro stanze di notte per nessuna ragione, anche se dovessero sentire urla e schiamazzi. I bhut spiegano che, per combattere la maledizione, essi devono essere più attivi di notte che di giorno, pregando, tracciando segni mistici e bruciando incenso nei diversi edifici. Per evitare il diffondersi dei sospetti, i bhut diranno ai visitatori che sono liberi, di giorno, di visitare qualsiasi parte dell'abbazia e che non occorre che rimangano confinati nelle loro stanze. Essi richiederanno però ai visitatori di rispettare la loro religione e di non entrare all'interno del tempio principale poichè l'accesso a quel suolo sacro è riservato solo agli iniziati della loro fede.

Se i personaggi si offrono di aiutare i monaci, l'offerta verrà accettata. I monaci li avvertiranno però che altri prima di loro, altrettanto forti e coraggiosi, hanno provato ed hanno fallito miseramente. I monaci hanno appreso che la fonte della maledizione sembra essere l'officina del fabbro dove una creatura, si pensa, di ghiaccio fa la sua comparsa di notte. I monaci non conoscono la ragione della maledizione; essi diranno però, che è stata posta da una potente divinità.

La creatura è in verità una salamandra dei ghiacci che vive nel terreno al riparo della tettoia dell'officina del fabbro. Durante il giorno, essa passa il suo tempo percorrendo alcuni freddi passaggi al di sotto dell'abbazia. Di notte essa esce in cerca di cibo. Essa odia i bhut ma di solito non li attacca. I bhut sarebbero molto felici se la salamandra venisse uccisa.

Se i personaggi chiedono dell'"uomo che non è un uomo" (termine riferito ai bhut), i bhut non sapranno fornire una risposta. Essi prometteranno di cercare nella loro biblioteca per cercare le dovute informazioni. Ovviamente non si preoccuperanno di farlo.

Le descrizioni delle stanze date qui di seguito, le inquadrano come se fossero esplorate durante il giorno. Se, durante la notte, vi fossero delle sostanziali differenze nella descrizione, esse verranno annotate. Tutte le creature delle stanze vi si troveranno solo durante la notte, a meno che non sia indicato diversamente. Durante il giorno, le stanze sono percorse da un andirivieni di monaci.

Qui di seguito è presentata una **Sequenza degli Eventi**. Essa spiega ciò che accade quando i personaggi arrivano all'abbazia e come verranno trattati. Il DM dovrà condurre l'incontro facendo riferimento alla **Sequenza degli Eventi** e alla successiva descrizione de **Le Stanze**.

Sequenza degli Eventi per L'abbazia del Male

La sezione seguente descrive gli eventi che occorrono dal momento dell'arrivo dei personaggi all'Abbazia. La sequenza non è rigida ed onnicomprensiva; non cerca cioè di descrivere tutte le possibili azioni intraprese dai personaggi. Il DM dovrebbe accomodare gli eventi in modo opportuno e confacente agli obiettivi dei bhut presenti nell'abbazia.

Quando i personaggi giungono all'Abbazia, il DM dovrebbe leggere loro il seguente brano:

Avete ormai viaggiato per parecchi giorni attraverso un territorio pianeggiante e privo di alberi. È nevicato leggermente e l'aria è abbastanza fredda. Improvvisamente uno dei vostro gruppo indica qualcosa in lontananza. Laggiù, sullo sfondo bianco e grigio delle montagne, vedete una linea rossa. Un'altra ora trascorre mentre vi dirigete in quella direzione ed ora vi accorgete che la linea è formata dai tetti di alcune costruzioni. Uno po' di tempo dopo avvistate un gruppo di edifici posti su un'escrenza rocciosa. Infine, più da vicino, riconoscete il posto come un monastero; un'ampia scalinata sale dal terreno fino alle sue porte. Due uomini a piedi nudi e vestiti con tuniche giallo-rosse, ne stanno spazzando i gradini alla base. Essi vi vedono, si inchinano e sorridono. "Fratelli, avete bisogno di riposo e di un riparo per la notte?" chiede uno di loro.

I due "monaci" condurranno i personaggi su per la scalinata, borbottando fra sé e sé alcune preghiere ed inchinandosi ripetutamente alle piccole statue poste a fianco della gradinata. Una volta in cima, essi faranno aprire le porte, manderanno a chiamare il bhut che si spaccia per l'abate ed offriranno le loro stalle per gli animali dei PG. L'abate, una volta arrivato, chiederà ai personaggi se si vogliono fermare per la notte nell'edificio degli ospiti. Se i personaggi acconsentono, egli narnerà della maledizione ma li assicurerà sulla sicurezza dell'edificio che occuperanno. Egli li incoraggerà a rimanere, dicendo che all'esterno le notti non sono sicure.

Se i personaggi si offrono di sconfiggere la maledizione (la salamandra dei ghiacci), i bhut accetteranno. Essi aiuteranno la compagnia a prendere posizione ed assicureranno loro preghiere e benedizioni. La notte seguente, i bhut non agiranno. Essi rimarranno all'interno delle loro stanze e non daranno problemi ai personaggi.

Se gli avventurieri riescono a sconfiggere la salamandra dei ghiacci, i monaci riappariranno il mattino seguente, ringraziando i loro dei per la sconfitta della maledizione. Essi insisteranno affinché i PG si trattengano ancora una notte per festeggiare. I monaci spiegheranno che la loro religione non permette di cenare assieme a degli estranei, ma essi saranno felici di poter preparare loro un'a cena adeguata all'occasione: noccioline, grano, radici, frutta essicata e naturalmente bottiglie di vino. Non ci sarà carne. Tutto ciò che verrà servito ai personaggi sarà drogato e se essi falliscono un tiro salvezza contro Veleno, cadranno addormentati. Quando i personaggi si sveglieranno, tre di loro saranno incatenati alle pareti de **Le Catacombe, 3. Celle**, altri tre saranno rinchiusi nella **Zona N4** e i rimanenti saranno rinchiusi nella

Zona I2. Ogni notte i bhut verranno ad "invitare a cena" uno dei personaggi, a partire dai PNG. Il DM dovrebbe lasciare ai personaggi una buona probabilità di fuga, attuabile agendo con la magia o con l'astuzia.

Se qualcuno dei personaggi, dopo la festa, riesce a rimanere sveglio o se la festa non ha luogo per un qualche motivo, i bhut utilizzeranno la galleria per raggiungere l'edificio degli ospiti. Essi cercheranno di catturare un personaggio per notte o, se falliscono, quanti più riescono in una notte sola. Se i bhut si accorgono di qualche sospetto, essi cercheranno di uccidere gli avventurieri agendo per lo più furtivamente.

Se per un qualche motivo i bhut vengono attaccati durante il giorno, essi si difenderanno con armi ad asta e spade. Essi combatteranno come un mostro di livello pari al loro numero di dadi vita e potranno essere colpiti solo con armi magiche, anche se si combatte di giorno.

LE STANZE DELL'ABBZIA DEL MALE

A. Gran Scalinata

La scalinata conta 999 gradini ed è stata intagliata nella roccia; essa si inerpica a partire dal livello del suolo fino alle porte del monastero. Su ogni gradino è inciso un simbolo che si riferisce ad una delle 999 preghiere che i precedenti abitanti erano soliti pronunciare mentre salivano verso il mondo della Verità. Una statua è posta a fianco della scalinata ogni nove gradini. Esse rappresentano i 111 Precetti della Comprensione e ad esse, salendo, ci si inchinava. In cima alla scalinata c'è una doppia porta i cui due battenti sono sia dipinti che intarsiati. Uno illustra l'essenza della Verità che si erge al di sopra di una folla di corpi deformati. L'altro illustra una creatura guardiana che scaccia gli spiriti malvagi.

B. Edificio degli Ospiti

Questo è l'edificio dove alloggiano gli ospiti dei monaci. All'esterno non appare niente di eccezionale: pietra intagliata e intonacata. Di fronte all'ingresso principale c'è un cerchio di 15 cm in argilla rossa. I visitatori, prima di entrare nell'edificio, dovrebbero posare la fronte su tale cerchio, mostrando così il dovuto rispetto agli spiriti protettori della casa. Un chierico potrà compiere tale gesto senza per questo recare offesa alla propria divinità. Su ciascun battente della doppia porta è dipinto un occhio, così che gli spiriti possono avvistare il male prima che cerchi di profanare il luogo.

B1. Entrata

L'entrata all'edificio degli ospiti è divisa tra due piccole stanze, entrambe disadorne, prive di mobili o decorazioni. Sotto la scala che porta al secondo piano c'è una botola segreta a senso unico che può essere aperta solo dal basso (**La Via Dolorosa, Zona 4**). I bhut utilizzano tale botola per entrare la notte nell'edificio degli ospiti di nascosto.



B2. Stanze da Letto

In queste piccole stanze dormono i viaggiatori in visita. Ciascuno verrà assegnato ad una di queste stanze. Tutte le finestre delle stanze possono essere chiuse con pesanti tendaggi. In ciascuna ci sono pochi mobili: un tavolaccio di legno con un cuscino in pietra, una piccola cassa, uno sgabello e un vaso da notte. All'arrivo dei personaggi nessuna delle stanze è occupata.

B3. Cortile

Questo piccolo cortile lastricato permette anche alle camere poste più in basso di godere di un po' d'aria e luce. Tutte le stanze e le balconate che danno sul cortile sono dotate di finestre. Al centro del cortile c'è una statua, una verga di pietra alta due metri, sormontata da una scultura ovale leggermente più larga della verga. Se i personaggi fanno domande in merito, i monaci risponderanno che si tratta della rappresentazione di un loro dio. Nel cortile non c'è altro.

B4. Cucina

La stanza mostra palesemente i segni dell'incuria, come se non fosse stata utilizzata da tempo: la polvere ricopre l'unico tavolo ed il pavimento. Alcune pentole sono ordinatamente impilate in un angolo. Se i personaggi chiedono come mai sembra che le cucine siano inutilizzate, i monaci risponderanno che dal momento che l'esercito nemico tiene lontano eventuali visitatori, per molto tempo non si è presentata la necessità del loro utilizzo. Coloro che arrivano, di solito cenano con i monaci. Se i personaggi lo desiderano, possono utilizzare la cucina per prepararsi da mangiare.

B5. Cappella della Meditazione

Questa piccola cappella contiene un altare dedicato allo spirito protettore dell'edificio. L'altare comprende anche delle candele e bracieri per l'incenso ed è posto di fronte ad un pannello a tre sezioni dipinte. Dietro al pannello ci sono le porte segrete che conducono alle restanti zone dell'edificio.

Ogni notte la stanza ospita un bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 44; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) che dovrebbe pregare per gli avventurieri. Quando i bhut decidono di agire (vedi **Sequenza degli eventi**), questo entrerà nell'edificio attraverso le porte segrete, in questa stanza non c'è alcunché di valore.

B6. Stanza Educativa

Questa piccola stanza è riccamente decorata con dipinti che rappresentano le varie divinità una volta adorate dai monaci dell'abbazia. Ciascun dipinto mostra una divinità circondata dai suoi simboli di potere. Lungo le estremità inferiori dei dipinti, si trova una serie di tele più piccole che illustrano la storia di ogni divinità. Nessuno dei bhut conosce le storie abbastanza bene da poterle raccontare. Se vengono poste delle domande riguardanti i dipinti, i bhut risponderanno che essi servono per rendere il luogo adatto alla contemplazione. Se viene richiesta una spiegazione sul significato dei dipinti, essi la rifiuteranno dicendo, "I misteri della nostra fede possono essere svelati solo tramite la contemplazione e l'introspezione. Se riuscirete allora diverrete degli iniziati alla nostra religione".

B7. Stanza della Contemplazione

Questa stretta stanza è disadorna, priva di mobili o decorazioni. Al momento della costruzione dell'edificio, il suo scopo era quello di fungere da luogo per la meditazione e la contemplazione. Ora il suo utilizzo può essere quello preferito dai personaggi.

B8. Terrazza

Questa terrazza si protende oltre le mura esterne dell'abbazia. Da qui i personaggi possono godere di una splendida vista delle Cime Oscure. Il precipizio posto sotto di essa è profondo 120 metri.



C. Stalla

Questo capanno, più simile ad una tettoia che a altro, viene utilizzato per riparare gli animali dei visitatori. Al momento dell'arrivo dei personaggi, esso sarà vuoto, apparentemente inutilizzato da molto tempo. Le mangiatoie sono praticamente vuote e contengono solo un po' di erba e grano marcito. Appesi alle pareti ci sono alcuni attrezzi e strumenti, tutti rugginosi ed in cattive condizioni. Se viene chiesto il perché di questo stato di abbandono, i bhut risponderanno che essi non posseggono animali e non utilizzano la stalla per sé. È da molto tempo che non ricevono delle visite.

D. Granaio

Quando ancora l'abbazia operava attivamente, questo lungo edificio serviva da deposito per il grano. Le porte più grandi sono doppie mentre le metà inferiori e superiori delle più piccole possono essere aperte indipendentemente l'una dall'altra. Tutte le porte sono molto robuste e ciascuna reca un dipinto raffigurante uno spirito protettore, il cui compito si suppone sia quello di evitare che il grano marcisca.

All'interno c'è uno spazio vuoto di fronte alle porte da dove il grano è stato asportato. Oltre tale spazio, il grano è stato impilato fin quasi all'altezza del soffitto. Tutto è grigio e polveroso. Se il grano viene smosso, si alzerà una nuvola di polvere grigia e si vedranno scarafaggi ed altri insetti zampettare in tutte le direzioni. Risulta ovvio che il grano è molto vecchio, ormai secco ed inutilizzabile.

Dieci topi giganti (CA 7; DV 1/2; pf 2; N°ATT 1; F 1-3 +malattia; MV 12; TS G1; ML 8; AM N) sono nascosti qui nel granaio. Essi si sono cibati abbondantemente degli insetti nascosti nel grano e dei resti dei bhut. Essi attaccheranno solo se il grano viene smosso.

Se i personaggi chiedono come mai il grano è andato a male, i bhut risponderanno che è colpa della maledizione. Il grano che viene raccolto non può essere conservato che per poco tempo. I bhut si scuseranno per la triste situazione e diranno ai personaggi che essi stessi dovranno provvedere al nutrimento dei propri animali. In verità, i bhut non si preoccupano certo del grano dato che non lo mangiano.

E. Il Pozzo

Il pozzo è la fonte d'acqua dell'abbazia. Sopra di esso è stata costruita una tettoia di legno; a terra lì vicino c'è un secchio e 21 metri di corda. L'acqua si trova a 18 metri dalla sommità del pozzo ed è fornita da una sorgente sotterranea. L'acqua è profonda 6 metri.

F. L'Edificio dei Monaci

L'edificio è in pietra intonacata di bianco ed è circondato da una banda di colore rosso e verde posta a circa a 1 metro da terra. Di fronte alle porte si trova un cerchio di terra nera largo 2 metri. Una persona, prima di entrare nell'edificio, deve spuntare nel cerchio per invocare la protezione degli spiriti della casa. Così come nell'edificio degli ospiti (B), le porte recano due occhi dipinti così da avvistare il male prima che penetri nell'edificio. Se qualche personaggio entra nell'edificio di notte, i due bhut (Zona F2) lo seguiranno per attaccarlo al momento più opportuno.

1.



F1. Entrata

Addossate alle pareti di questa piccola stanza ci sono due rastrelliere di armi ad asta. In tutto ci sono 10 armi, in buone condizioni e apparentemente ben tenute dai monaci. Se viene chiesto come mai qui si trovino delle armi, i bhut risponderanno che ne hanno bisogno per difendere l'abbazia dalle forze del male.

F2. Stanze da Letto

Queste piccole camere da letto venivano una volta usate dai monaci umani che vivevano nel monastero. Ora le stanze sono usate ben poco dai bhut: contengono solo pochi mobili, un pagliericcio, un catino ed una lampada, sono polverose e presentano delle ragnatele negli angoli. Se i personaggi esaminano i catini, vedranno che sono tutti macchiati con una specie di polvere rossa (sangue essiccato).

Una delle stanze nasconde una botola segreta che dà accesso alle catacombe sottostanti (Zona 6, Il Passaggio Sgocciolante). Essa può essere aperta da entrambe i lati. Durante la notte ci saranno sempre due bhut* (CA 6; DV 7+2; pf 43,40; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) presenti nella stanza. Essi attaccheranno qualsiasi creatura entri nell'edificio.

F3. Sala da Pranzo

Questa stanza stretta contiene un tavolo basso e parecchi piccoli sgabelli. Contro una parete sono allineate ordinatamente ciotole e posate. I bhut di solito non utilizzano questa stanza, ma, quando ci sono dei visitatori, essi vogliono dare l'apparenza che invece lo sia. La prima volta che i personaggi vedono la stanza, essa sarà sporca e coperta dalla polvere (più di quanta se ne possa accumulare in un giorno o

persino in una settimana). Se i personaggi ritornano più tardi nella stanza, questa sarà linda e pulita, come se fosse stata usata di recente.

F4. Cucina

Anche la cucina non viene normalmente utilizzata dai bhut, ma essi l'avranno ripulita e riordinata prima che i personaggi possano vederla. La stanza, sebbene sia piccola, è indubbiamente pulita. In essa si trovano un ampio tavolo ed un grande caminetto. Sul tavolo ci sono diverse ciotole, un coltellaccio e alcune manciate di erbe e radici. Se i personaggi esaminano il tavolo essi noteranno alcune macchie rosse che possono essere state causate da qualunque cosa. Se invece esaminano il caminetto, essi noteranno che contiene cenere intrisa d'acqua e che il condotto del camino è ingombro di ragnatele.

F5. Dispensa

La stanza veniva una volta utilizzata dai monaci umani come magazzino per il cibo. Ora è molto polverosa. Stracci e pentolame brecciato sono ammassati disordinatamente negli angoli. In uno dei cumuli è nascosto un teschio umano.

F6. Cortile

Questo è un cortile all'aperto identico a quello dell'edificio degli ospiti (B3).

F7. Terrazza

La terrazza guarda sul pozzo e sul capanno del fabbro. Il terreno si trova ad una distanza di 5 metri circa. Qui non c'è alcunché di particolare.

G. Capanno del Fabbro

Questo piccolo riparo mostra chiaramente i segni di un totale abbandono. All'interno si trova una grossa fornace affiancata da alcuni mantici ancora in buono stato. La fornace è spenta ed anzi l'aria intorno ad essa sembra stranamente fredda. Se vengono poste domande in merito, i bhut risponderanno che in qualche modo tutto è connesso alla maledizione. Sotto il carbone vive una salamandra dei ghiacci* (CA 3; DV 12; pf 53; N°ATT 5; F 1-6 (x4)/2-12 +1-8 per il freddo; MV 12; TS G12; ML 9; AM C). Essa non appare durante il giorno, dato che si trova ben sottoterra. Infatti durante il giorno i personaggi non saranno colpiti dal freddo nel raggio di 6 metri. Di notte essa esce dalla tana in cerca di vittime, sia all'interno del monastero che nel territorio circostante. Essa non attaccherà i bhut a meno che non vi sia costretta. Nascosti sotto il grosso cumulo di carbone ghiacciato, ci sono un'ascia +2 e un anello dell'invisibilità. Entrambe sono molto resistenti al terribile freddo della sua tana.

H. Edificio dei Bagni

Una volta questo edificio ad angolo forniva le vasche da bagno per tutto il monastero, ma ora è del tutto inutilizzato. Se viene chiesto il perché, i bhut risponderanno che non hanno abbastanza persone da incaricare per riempire le vasche e riscaldarle.

H1. Vasca Principale

La stanza è dominata da una vasca profonda 1 metro e mezzo. Essa è riempita con un'acqua marrone e schiumante ingombra di alghe. Le alghe che galleggiano in superficie nascondono un'ameba paglierina* (CA 8; DV 5; pf 26; N°ATT 1; F 2-12; MV 3; TS G3; ML 12; AM N; immune ai fulmini e alle armi) che vive in profondità. Se i personaggi si avvicinano all'orlo della vasca, essa attaccherà. Sul fondo della vasca ci sono 2.000 M.A. e le ossa di parecchie vittime precedenti. Il pavimento e le pareti (anche della vasca) sono ricoperti da un mosaico a colori. Esaminandolo, esso narrerà dei rituali dei monaci da compiere al momento del bagno. In un angolo della stanza c'è una stufa per riscaldare l'acqua.

H2. Il Pericolo dei Funghi

Questo grande vestibolo è invaso da un grosso fungoide lurido* (CA sempre colpito; DV 4; pf 20; N°ATT speciale; F 1-6 +speciale; MV 0; TS G2; ML n/a; AM N). All'estremità opposta della stanza c'è uno scheletro che fuoriesce dalle incrostazioni del fungoide; esso stringe in mano una spada luccicante. Sia lo scheletro che la spada non sono magici. Nella stanza non c'è altro di valore.

H3. Vestiboli

Queste piccole stanze venivano utilizzate per vestirsi e svestirsi quando ancora i bagni erano in funzione. Le stanze sono vuote.

H4. Magazzino

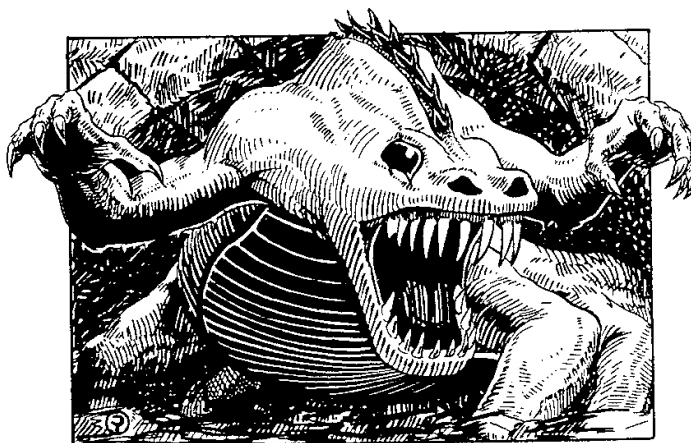
La stanza contiene legna da ardere, contenitori per scaldare l'acqua e parecchie urne che contengono ciò che rimane degli olii profumati ormai andati male. Nella stanza non c'è alcunché di valore.

H5. Balconata

Questa stretta balconata guarda sullo strapiombo. A 105 metri più in basso si trova il terreno conformato in terrazze tagliate sul fianco della sporgenza di roccia sulla quale si trova l'abbazia. La ringhiera del terrazzo è molto resistente e può facilmente sopportare il peso di un personaggio che si arrampichi o ridiscenda con l'ausilio di una corda.

I1. Cucina dell'Abbazia

Questa grande cucina serviva ben più abitanti di quanti siano presenti al momento ed è tuttora utilizzata dai bhut per preparare i loro pranzi. La cucina sembra assolutamente normale; comunque non si vedono i classici ingredienti necessari per cucinare (farina, frutta, carne, nocchie, ecc.). Lungo la parete esterna ci sono due grossi forni ed un caminetto. Nella cucina non vi è alcunché di valore. La porta che dà al **Magazzino della Cucina** (I2) è chiusa a chiave.



I2. Magazzino della Cucina

La stanza viene tenuta chiusa a chiave per nascondere ai visitatori la natura del cibo di cui si nutrono i bhut. Qui non c'è altro se non i resti delle precedenti vittime. Se viene chiesto cosa sia la stanza, i bhut risponderanno che è la Casa del Morto.

J. Sala di Addestramento

L'edificio veniva una volta utilizzato come scuola per istruire gli iniziati alla fede dei monaci. Ora viene utilizzato come sala delle riunioni e centro operativo quando all'abbazia giungono i servi del Maestro. Sul pavimento di fronte alle porte si trova un cerchio di argilla blu. Prima di entrare nell'edificio, i personaggi dovrebbero sfregare i palmi delle mani contro l'argilla per appagare gli spiriti protettori dell'edificio. Sulle porte frontali sono dipinti degli occhi simili a tutti quelli presenti nel complesso; comunque questi occhi nascondono degli spioncini per osservare dall'interno i visitatori. Sulla parete esterna, ad 1 metro di altezza dal suolo, è dipinto un arcobaleno di colore blu, verde, arancione e rosso.

J1. Entrata

L'entrata è riccamente decorata ed istoriata con le immagini degli dei della conoscenza, una volta adorati dai monaci. Esse rappresentano vegliardi dalla lunga barba che indossano ampie vesti e reggono in mano diversi oggetti: uno specchio, una ciotola d'acqua, un piccolo animale ed una pianta di qualche tipo. Di notte l'entrata nasconde una trappola: una persona che varca la soglia per accedere al resto dell'edificio farà scattare un'ascia nascosta nel soffitto che piomberà addosso al malcapitato ed inizierà ad oscillare. L'ascia colpirà come un guerriero di 4° livello ed infliggerà 1-10 ferite. Una maniglia segreta sulla parete oltre l'arco disattiverà la trappola.

J2. Cortile

Diversamente dagli altri già illustrati, tale cortile presenta un albero nel suo centro invece di una statua. L'albero è secco e ormai morto. Nel cortile non c'è altro.

J3. Aule

Ciascuna di queste stanze contiene un tavolo basso, una lampada ad olio, strumenti per scrivere e disegnare, e rimasugli di libri e pergamene all'aspetto molto antichi. Durante il giorno, se i personaggi visitano l'edificio, in ciascuna stanza sarà presente un bhut in apparenza intento a studiare e meditare su argomenti religiosi. I bhut stanno ricercando testi antichi per rispolverare conoscenze che possano dimostrarsi di qualche utilità. Di notte ci saranno 4 bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 40; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) sparsi tra tutte le stanze. Essi seguiranno qualsiasi personaggio entri nell'edificio per attaccarlo al momento più opportuno.

J4. Sala delle Riunioni

La stanza contiene un lungo tavolo e parecchie sedie. Sul tavolo ci sono diversi fogli e lampade ad olio. Qui non ci sarà mai nessuno, né di giorno né di notte. I fogli recano appunti su informazioni ottenute da vecchie pergamene. Nel tavolo c'è un cassetto segreto che contiene molti messaggi del Maestro: uno incarica i bhut di proteggere il passo; un altro elenca i prigionieri concessi ai bhut; un terzo fornisce istruzioni affinché almeno uno dei PG venga condotto vivo in presenza del Maestro, dovesse la compagnia presentarsi presso l'abbazia. Sullo stesso foglio sono presenti le complete descrizioni dei personaggi.

J5. Magazzino

Questa piccola stanza contiene scaffali colmi di rotoli di pergamena (non magici), inchiostri, pitture e mucchi di piante essiccate. Se il DM decide che i personaggi possono essere in grado di identificare le piante, esse si riveleranno atte alla preparazione di cure, antidoti e balsami. Comunque i personaggi non potranno capire che tutte le piante sono in realtà infette da un fungo velenoso. Se una qualsiasi delle piante viene ingerita o applicata ad una ferita, il personaggio in questione dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno (a +4) o morire. Nella stanza non c'è altro di valore.

K. Il Complesso del Tempio

Questa zona dell'abbazia è separata dal resto dalle mura. Le mura sono alte 3 metri e mezzo e sono di pietra intonacata, come le restanti costruzioni dell'abbazia. Le uniche apparenti vie di accesso sono rappresentate dalle porte di ingresso e dalle finestre che danno sullo strapiombo. Lo strapiombo è profondo 105 metri. Nelle mura ci sono due entrate segrete: una dà accesso alla collezione privata della biblioteca e l'altra è connessa alla Cucina dell'Abbazia, 11.



Le porte del Tempio sono dipinte ed intarsiata. Una delle porte mostra una grande ruota circolare. Attorno alla ruota ci sono sette scene differenti. In alto si trova un gruppo di esseri simili a dei, si direbbero gli dei del tempio. Le altre scene illustrano un uomo (in basso), un gruppo di creature demoniache in lotta l'una contro l'altra, un gruppo di animali e gli elementi della terra, del fuoco e dell'aria. Al centro della ruota si trova ciò che appare il simbolo sacro dell'ordine. Le corna di un toro che racchiudono un sole. L'altra porta mostra una creatura (probabilmente un dio) enorme e fiera che sta uccidendo altre creature più piccole e orribili sullo sfondo di un banco di nuvole. Le porte sono chiuse dall'interno.

I bhut non permetteranno ai personaggi di entrare apertamente nel tempio. Come monaci essi spiegheranno che il suolo del tempio è sacro e i non credenti non possono calpestarlo. Se i personaggi vengono trovati nel tempio, i bhut cercheranno di ucciderli.

K1. Cortile Esterno

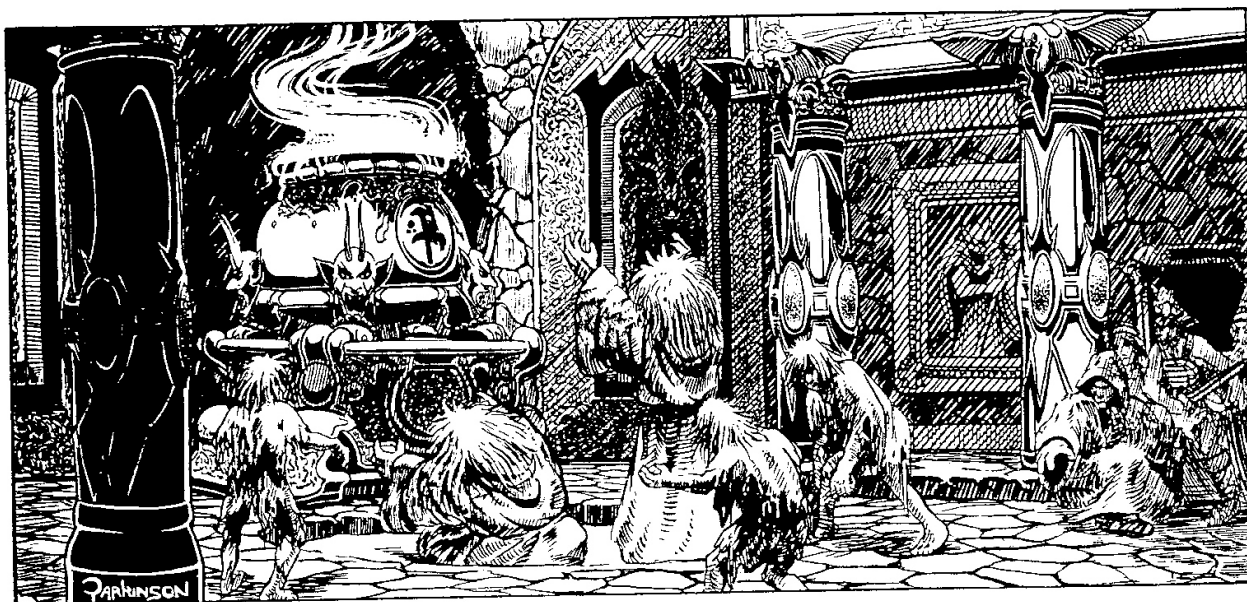
Il cortile è decorato con disegni simili a quelli delle porte del tempio. Il suolo è a strisce di argilla rossa, nera e blu. Al centro del cortile si trova un'impalcatura che regge una grossa campana. Dall'impalcatura pende anche un'altra postazione in legno utilizzata da chi deve suonare la campana. Il cortile si affaccia sul Portico del Tempio e su un corridoio coperto che circonda il tempio vero e proprio.

K2. Portico del Tempio

Il pavimento del portico è di argilla gialla ed il soffitto è decorato con fiori da cui si affacciano alcuni visi. Al centro del porticato si trova una ruota di 1 metro e mezzo di diametro appesa verticalmente ad un palo. La ruota è incisa con scritte (preghiere) e decorata con campanellini. La ruota è fissata ad un perno e può essere facilmente fatta girare. Seduta in cima alla ruota c'è una piccola scimmia, assicurata al palo con una lunga catenella: essa è stata addestrata a girare la ruota ogni volta che una creatura che non sia un monaco (bhut) entra nel porticato. Il suono dei campanelli attirerà due bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 41,38; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 + speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) ed i loro furetti gigante addestrati (CA 7; DV 4+4; pf 20; N°ATT 1 + speciale; F 2-8; MV 15; TS G3; ML 8; AM N), i quali arriveranno in 2-8 round. Queste guardie normalmente pattugliano il corridoio che corre attorno al tempio. Se uno dei bhut viene ucciso, l'altro cercherà di fuggire per avvertire i suoi compagni all'interno. Se il suo tentativo riesce, i personaggi non potranno sorprendere alcuna creatura presente nel tempio.

K3. Il Tempio Abbandonato

La porta del tempio è da lungo tempo inutilizzata e può essere aperta solo con la forza, dopo avere effettuato con successo un tiro per "forzare porte". All'interno si rivela una stanza stretta, polverosa e buia, senza alcun segno di un recente utilizzo. Sul retro della stanza c'è un piccolo altare, anch'esso coperto di polvere. Esso è un piccolo tavolo di pietra sul quale poggia la statua di una creatura simile ad un drago, appollaiata su una grossa pietra. Uno dei suoi artigli preme contro la roccia un serpente attorcigliato dal viso di donna. L'altro artiglio stringe una grossa perla (valore 1.000 M.O.). L'altare rappresenta un tempio dedicato alle divinità della Legge. Qualsiasi personaggio mostri la sua deferenza all'altare (parli con rispetto, offra preghiere, pulisca la statua, ecc.) egli verrà benedetto. Il personaggio cioè godrà di un bonus pari a +1 per i tiri per colpire e al punteggio di morale. La benedizione, diversamente dal normale incantesimo, durerà 24 ore. Il DM non dovrebbe informare i personaggi del fatto: essi tutt'al più ne potranno avere una lontana sensazione. Se il DM pensa che le azioni siano state frutto di egoismo del personaggio (ad esempio se il personaggio in questione si comporta così dopo aver visto un suo compagno ricevere la benedizione), quest'ultimo non riceverà la benedizione. È importante che i personaggi si dimostrino sinceri nelle loro azioni. Una volta lasciata la stanza, essi non riceveranno una benedizione una seconda volta. Se un personaggio ruba la perla o danneggia in qualche modo l'altare, questi riceverà un malus pari a -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza per 24 ore. Nella stanza non c'è altro.



K4. Il Ridotto del Tempio

La stanza è riccamente decorata. Le pareti sono percorse da un banda color arcobaleno all'altezza di un metro dal suolo. Sopra la banda si trovano i resti di dipinti a colori vivaci che sono stati rovinati e graffiati via. Il pavimento è ricoperto da piccole liste di legno che formano dei disegni geometrici colorati. I listelli di legno sono stati assemblati ingegnosamente così da far sì che una persona che vi cammini sopra provochi dei suoni simili a lamenti e grida umane che echeggiano per tutta la stanza. Il rumore darà l'allarme alle creature della **Zona K5, Il Tempio Principale**. Esso non richiamerà alcun'altra creatura presente altrove nell'abbazia.

L'arco di ingresso a **Il Tempio Principale** nasconde una trappola magica. Una qualsiasi creatura che, oltrepassando l'arco, non dica "Io vengo a te, mio Maestro", attirerà su di sé una **maledizione**. Se il personaggio effettua con successo un tiro salvezza contro Incantesimi, la **maledizione** non avrà effetto. Se invece il tiro salvezza fallisce, la creatura dimenticherà la sua vita passata, i suoi amici, il suo nome, dove e perché si trova in questo posto. Tutti gli incantesimi memorizzati verranno dimenticati, sebbene altri possano essere memorizzati normalmente (se c'è abbastanza tempo). Il personaggio dimenticherà il funzionamento di eventuali oggetti magici ma non dimenticherà come parlare o a che classe appartiene. Egli potrà utilizzare le abilità della sua classe ad eccezione degli incantesimi memorizzati.

K5. Il Tempio Principale

La stanza è meravigliosamente decorata con dipinti e stucchi dorati. Tutte le pareti sono ricoperte di pannelli di legno che mostrano immagini di dei racchiuse in cornici floreali. I pilastri sono dipinti a strisce nere, rosse, gialle e blu e sono decorati con pezzetti di madreperla e di specchi. La luce brilla e si riflette creando in tutta la stanza dei punti luminosi. Al centro della stanza c'è una piattaforma che regge un grosso calderone.

In piedi attorno al calderone ci sono due bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 39,32; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) e 3 ghouls (CA 6; DV 2; pf 10; N°ATT 3; F 1-3 ciascuno +speciale; MV 9; TS G2; ML 9; AM C). Essi attaccheranno tutti i personaggi che entrano nella stanza a meno che non siano accompagnati da un monaco (o da qualcuno che ne indossa l'abito). Se è possibile, comunque, essi cercheranno di convincere i personaggi di essere soli e di aver perso la memoria a causa della maledizione della **Zona K4**, che essi sono dalla loro parte e che gli altri avventurieri sono dei nemici. Se

tale personaggio fallisce un tiro salvezza contro Incantesimi, egli crederà ai bhut a meno che in zona non siano presenti altri personaggi. Se uno dei bhut viene ucciso, l'altro fuggirà. Egli non cercherà di avvertire altre creature nel tempio, ma proverà a fuggire addirittura dal monastero.

In uno scomparto segreto della piattaforma ci sono 3.000 M.O., 3 gemme (valore 500 M.O. ciascuna) ed una mappa che mostra la locazione del Grande Passo.

K6. Stanza della Vestizione

La stanza veniva una volta utilizzata dall'abate per prepararsi alle eventuali cerimonie. Qui non vi è alcuna decorazione. Contro le pareti ci sono 4 casse. Due di esse sono aperte ed il loro contenuto (vesti, pantofole e paramenti) giace sparso sul pavimento di fronte a loro. Le altre due casse sono chiuse a chiave. Una di esse contiene solo vesti ed indumenti come quelle aperte. Lo stesso vale, in apparenza, per la quarta il cui fondo invece ospita uno scomparto segreto. Quando tale scomparto viene aperto, il personaggio vedrà un'illusione (nessun tiro salvezza) che mostra un pozzo profondo. Sul fondo del pozzo ci sono creature demoniache avvolte da fiamme ed ombre guizzanti. L'illusione non scomparirà toccandola ma non causerà danni a colui che la tocca. Camuffata dall'illusione c'è una lancia in miniatura (lunga 15 centimetri). Questa è una **Lancia del Panico**. Quando un personaggio cerca di colpire utilizzando tale lancia, essa crescerà fino a misurare 3 metri riuscendo quindi a colpire anche i bersagli che a tale distanza si trovano. La lancia non aggiunge bonus ai tiri per colpire ed infligge le normali 1-6 ferite. Comunque, se la lancia colpisce una creatura incantata o non morta, questa automaticamente fuggirà dal combattimento.

K7. Anticamera dell'Abate

Questa piccola stanza contiene due bassi sgabelli, un piccolo tavolo ed una lampada ad olio. La stanza non è decorata. Sotto il tavolo, attorcigliato fuori vista, c'è un serpente a sonagli gigante (CA 5; DV 4; pf 23; N°ATT 2; F 1-4 ciascuna +veleno; MV 12; TS G2; ML 8; AM N). Il sonaglio del serpente è stato tagliato via. Se è stato dato l'allarme nella **Zona K2, Portico del Tempio**, il bhut abate avrà rilasciato il serpente, libero di muoversi a piacere nella stanza. Se non è stato dato alcun allarme, il serpente sarà incatenato ad una parete. In questo caso esso non sarà in grado di attaccare i personaggi che, una volta entrati, seguono la parete che conduce lontano dal tavolo. Nella stanza non c'è altro di valore.



K8. Tempio dell'Abate

Le pareti della stanza sono coperte da arazzi di seta colorata ed il pavimento è coperto di pellicce. In un angolo c'è un piccolo tempio circondato da parecchie candele accese. Il tempio è palesemente dedicato ad una qualche divinità Caotica. Inginocchiato di fronte all'altare c'è l'abate, un bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 50; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C). Sdraiato vicino a lui c'è il suo cucciolo, un orso grizzly (CA 6; DV 5; pf 34; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-8; MV 12; TS G2; ML 8; AM N). Se l'abate viene attaccato, egli chiamerà aiuto e cercherà di aprirsi la strada fino alle scalinate che danno accesso alle catacombe. Se è possibile, egli fuggirà sui gradini mentre l'orso terrà a bada la compagnia.

Se i personaggi distruggono la statua della divinità Caotica, essi personalmente non subiranno conseguenze. Comunque, in 1-4 round, un enorme fulmine piomberà fragorosamente dal cielo e colpirà la parete di roccia posta direttamente sotto quell'angolo della stanza, frantumando la roccia e lasciando un grosso buco. Allo scadere di 2-12 round, la stanza improvvisamente si inclinerà. Sulle pareti compariranno delle crepe. A ciascun giocatore deve essere concesso un tempo molto limitato per comunicare al DM cosa intenda fare. Se egli corre verso la scalinata o la porta (non la porta segreta!), si potrà considerare al sicuro. Se agisce in un qualunque altro modo, egli cadrà con la stanza quando questa scivola oltre l'orlo dello strapiombo. I personaggi che cadono nello strapiombo, subiranno 6-60 ferite e rimarranno in stato di incoscienza per 24 ore.

Se i personaggi esaminano la stanza prima che venga distrutta, essi troveranno 3.000 M.O., 5.000 M.A. ed una pergamena contenente 3 incantesimi: **luce magica**, **lettura dei linguaggi** e **individuazione dell'invisibile**. Gli indumenti decorati possono fruttare 4.000 M.O., se vengono venduti in una grande città.

L. La Biblioteca

Questo basso edificio è, in apparenza, diverso dagli altri. Invece che pietra intonacata, la biblioteca è ricoperta di argilla rossa e secca. Alcuni sigilli mistici si trovano in vari punti, premuti contro l'argilla. Essi

non sono magici, ma il loro scopo era quello di invocare la benedizione degli spiriti dell'apprendimento su coloro che entravano nella biblioteca.

L1. L'Entrata

Questa ampia entrata è guardata da entrambi i fianchi da una statua in piedi. Una rappresenta un uomo dalla faccia da orco, con spada e stendardo, che corre tra le nuvole. L'altra statua rappresenta una donna anziana e pudica che regge in mano un brandello di tessuto. Alla base di ciascuna statua c'è una scritta in una lingua sconosciuta. La scritta identifica la propria statua: l'uomo è il "Guardiano Contro la Falsa Lettura e l'Empio Pensiero". La donna è il "Velo della Verità". Le statue possono fruttare 5.000 M.O., se vengono vendute in una grande città. Ciascuna statua pesa 3.000 monete.

L2. Tempio della Biblioteca

Ricavata dalla parete posta tra le due entrate alla Biblioteca Principale, la **Zona L2** contiene un tempio dedicato alla divinità che protegge coloro che ricercano la conoscenza. Il tempio consiste di una statua di un uomo con tre braccia e dalla testa di toro. Un braccio regge una lampada, il secondo impugna un pugnale ed il terzo impugna un pennello da scrittura. Attorno alla statua ci sono diversi supporti per candele. Nessuno mostra i segni di un uso recente mentre la statua sembra essere pulita e non impolverata.

L3. Cubicoli

Queste piccole stanze contengono uno sgabello, una lampada, uno scrittoio e diverse pergamene. Durante il giorno nessun cubicolo sarà occupato. Di notte ci sarà un bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 33; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) in uno dei cubicoli, la cui scelta spetta al DM. Il bhut starà esaminando i manoscritti alla ricerca di conoscenze perdute. Egli cercherà di nascondersi ai personaggi e combatterà solo per assalire personaggi rimasti da soli o se viene costretto.

L4. Biblioteca Principale

Questa lunga stanza è riempita di scaffali fino al soffitto alto 4 metri e mezzo. Gli scaffali sono pieni di pergamene, alcune delle quali sono relativamente recenti ed altre invece abbastanza vecchie e rovinate. La stanza mostra i segni di un uso recente. Se i personaggi esaminano qualcuna delle pergamene, il DM deve tirare i dadi e consultare la tabella che segue per determinare cosa hanno trovato. Per leggere una qualsiasi pergamena è necessario ricorrere all'incantesimo **lettura dei linguaggi**.

Tiro del Dado	Pergamena Trovata
1-75	Un trattato sulla interpretazione delle cerimonie rituali della religione dell'abbazia.
75-90	Una parte di un resoconto cronologico della storia dell'abbazia. Esso copre solo un anno. L'abbazia è qui da 500 anni.
91-95	Un testo di geografia che, una volta studiato, fornisce le necessarie indicazioni per raggiungere il Grande Passo oltre che alcuni accorgimenti di base sulla strada da seguire una volta raggiunto.
96-99	Un testo sulle religioni eretiche che descrive un enorme tempio, "il carro oltre le nuvole". Il tempio è situato in un qualche posto oltre il Grande Passo. Tutte le altre informazioni tratteranno delle differenti opinioni religiose e non saranno di alcuna utilità per i personaggi.
100	Una pergamena magica che incrementerà di un punto il punteggio di Saggezza del personaggio che la legge, a meno che il personaggio in questione non sia un chierico. Il chierico, infatti, se non appartiene alla stesse fede religiosa Legale dei monaci, perderà un punto di Saggezza. Il DM deciderà se la fede del chierico è la stessa dei monaci. Una volta letta la pergamena, questa cadrà in polvere.

Nella biblioteca ci sono più di 5.000 pergamene.

L5. Gli Archivi Segreti

Così come per la Biblioteca Principale, questa stanza è piena di scaffali che contengono pergamene. Queste pergamene sono quelle trovate o scritte dai bhut. Se i personaggi leggono due o più di queste pergamene, essi apprenderanno la storia dei bhut in questa abbazia, come essi siano riusciti ad occuparla e che cosa hanno fatto da quando la abitano. I personaggi inoltre sapranno del patto stipulato tra i bhut ed il Maestro che si trova oltre il Grande Passo. Infine essi apprenderanno le direzioni da seguire per giungere al Grande Passo e come trovarne l'entrata. Essi non otterranno le informazioni necessarie per destreggiarsi al suo interno. Ci sono inoltre altre 4 pergamene che trattano di antica conoscenza. Esiste una probabilità pari a 1 su 1d20 che una pergamena letta sia una di queste. Se un personaggio legge una di tali pergamene, egli deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, egli potrà porre tre domande al DM la cui risposta potrà essere soltanto sì o no, proprio come se fosse stato lanciato un incantesimo **comunicazione con gli dei**. Se il tiro salvezza fallisce, egli rimarrà totalmente confuso e non sarà in grado di combattere o lanciare incantesimi finché non si ricorre ad uno **scaccia maledizioni** lanciato sulla sua persona. Queste pergamene funzioneranno una volta sola.

M. Magazzino Aperto

Questo edificio, simile al capanno del fabbro come costruzione, contiene un assortimento di utensili e ciarpane qui raccolto dai monaci per molto tempo. Qui si possono trovare attrezzi da scalpellino e carpentiere, corde, stanghe e mozzi, olio da bruciare, legna da ardere, ceste di legno ed altri oggetti di comune utilizzo. Quasi tutti gli oggetti sono coperti di ragnatele e polvere. Ben pochi, come le lampade ad olio, mostrano i segni di un utilizzo comunque saltuario. Nel capanno c'è ben poco altro di valore.

N. Casa dell'Abate

Questo piccolo edificio una volta ospitava le camere private dell'Abate. L'esterno è simile a quello di tutti gli altri edifici (pietra intonacata di bianco) ed è privo di decorazioni. La porta e le finestre sono di un legno nero e lucente che non appare per niente naturale. Questo materiale resiste al fuoco, alle armi e agli incantesimi.

La porta e le finestre sono in realtà porte di comunicazione con il tempio del Maestro. Le stanze all'interno della casa dell'Abate sono parte del tempio del Maestro. Una persona che entri dalla parte dell'Abbazia verrà trasportata (senza danno alcuno) al tempio del Maestro. Quando questa lascia tali stanze, essa verrà ricondotta nell'Abbazia. Sebbene il personaggio si trovi effettivamente all'interno del tempio del Maestro, egli non riuscirà ad esplorare altro che le poche stanze della casa dell'Abate segnate sulla mappa. Il Maestro possiede uno strumento magico che gli permette di utilizzare queste stanze come se si trattasse di un normale incantesimo **teletrasporto**. Egli utilizza questa via di comunicazione per contattare i suoi servi, i bhut, e la sua armata spiegata sul campo.

Gli interni di queste stanze sono ben diversi da quelli già visti nell'abbazia. Il pavimento è composto di grossi blocchi di pietra nera e così anche le pareti decorate in rilievo con motivi di ispirazione malvagia.

Se i personaggi stanno ancora indossando l'**amuleto lungimirante** (Incontro N°2 negli **Insediamenti**), essi non saranno in grado di sorprendere alcuna delle creature presenti nella zona. Se il DM lo desidera, egli può far sì che una qualche creatura intelligente predisponga delle trappole per gli avventurieri.

N1. Stanza di Guardia

Questa lugubre stanza piena di fumo contiene solo un braciere incandescente. Confusi col chiarore emanato dalla brace, ci sono 3 spettri* (CA 5; DV 3; pf 22,20,18; N°ATT 1; F risucchio di energia; MV 9; TS G3; ML 12; AM C) con cui il Maestro ha patteggiato la sorveglianza di queste stanze. Essi attaccheranno qualsiasi creatura entri, a meno che il Maestro non sia presente o abbia dato ordini diversi. Nella stanza non c'è alcunché di valore.

N2. Stanza delle Riunioni

Il pavimento della stanza è cosparso di cuscini e le pareti sono ricoperte da ricchi arazzi. Nella stanza non ci sono creature. È presente invece un tavolo coperto di fogli con un vasetto di inchiostro ed un pennello da scrittura. Se i personaggi esaminano i fogli, essi troveranno un elenco delle armate del Maestro che stanno al momento marciando verso est. Nei fogli c'è anche un elenco parziale delle spie che lavorano per il Maestro. Questi documenti possono essere di grande utilità per gli uomini dell'est, se solo i personaggi riescono a trovare un modo per ritornare.

N3. Piccola Armeria

Le pareti della stanza reggono delle rastrelliere colme di armi ad asta, lance, spade ed altre armi ancora. Alcuni scudi sono appesi alle pareti. Tutte le armi sono in eccellenti condizioni ma nessuna è magica. I personaggi potranno trovare una qualsiasi delle armi elencate nel libro delle regole (ad eccezione della lancia da cavaliere). Il Maestro si cura di questa armeria nel caso in cui un nemico riesca a penetrare in queste stanze o in cui i bhut necessitino di aiuto. La finestra della stanza si affaccia su un panorama composto di pianure alberate. Nessuna montagna è in vista.

N4. Cella

La stanza è una cella che presenta delle sbarre molto resistenti; la porta è chiusa a chiave (per tenere lontani gli spettri). All'interno c'è un pagliericcio sporco e maleodorante. Nascosta in un angolo c'è una donna, Dressla la Ladra (CA 9; L 5; pf 13; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS L5; ML 6; AM N). Non ha equipaggiamento e veste solo pantaloni sporchi e una camicia stracciata. Se i personaggi salvano Dressla, questa racconterà loro la sua storia. Secondo la sua narrazione, ella aveva sentito voci che parlavano di una favolosa gemma nascosta in un tempio molto al di là delle montagne. Ella, assieme a molti altri avventurieri, si era messa in viaggio per rubarla. Essi trovarono il tempio ed appresero che era custodito da molte creature, ciononostante riuscirono ad entrare senza farsi notare. Sfortunatamente, essi furono scoperti prima di effettuare il furto. Tutti i suoi compagni sono morti. Una volta ritornata all'abbazia, Dressla si rifiuterà di avventurarsi nuovamente all'interno del tempio del Maestro. Se i personaggi proseguono le loro ricerche, ella partirà per raggiungere le terre civilizzate dell'est. Ella sarà in grado di fornire ai personaggi le seguenti informazioni:

1. Viaggiando attraverso il Grande Passo, essi devono prestare attenzione al segno del pesce.
2. Il tempio si trova a molti chilometri di distanza oltre le montagne.
3. Il tempio è decorato in modo da sembrare un grosso carro.
4. In determinati giorni celebrativi, essi saranno in grado di penetrare all'interno del tempio travestiti da soldati dell'armata del Maestro.
5. Le stanze interne del tempio sono molto pericolose, guardate da creature sconosciute e cosparse di trappole.

Ella non avrà nessun'altra informazione di rilievo. Dopo essere stata catturata, è sempre stata bendata o imprigionata al buio. Ella non sa dire perché era stata rinchiusa in quella cella, anche se probabilmente serviva a qualche scopo speciale.

N5. Sala Superiore

Nel corridoio non ci sono mobili o creature. Appese alle pareti ci sono pergamene che recano delle scritte. Esse sono delle preghiere rivolte a qualche divinità Caotica. Le finestre guardano su una pianura punteggiata di alberi. In lontananza c'è una bassa catena montuosa.

N6. Magazzino

La stanza contiene un numero di oggetti di uso comune: candele, lampade, assi di legno, attrezzi e barili di grasso. In un angolo, alla ricerca di un qualcosa, si trova Mond, un guerriero (CA -1; G 11; pf 72; N°ATT 1; F 4-11 (1d8+3); MV 12; TS G11; ML 9; AM C). Egli possiede una spada +2, una corazza di piastre +2, uno scudo +1 e un anello evocatore di geni. Mond è uno dei principali comandanti del Maestro. Se viene attaccato in questa stanza, egli combatterà al meglio delle sue possibilità, evocando un genio solo quando avrà sofferto più di 30 ferite. Se Mond fallisce il controllo del morale, egli non si arrenderà ma cercherà di fuggire. Le finestre della stanza si affacciano su una pianura punteggiata di alberi. Non ci sono montagne in vista.

N7. Terrazzo

Questa piccola zona è un terrazzo. Quando i personaggi escono sul terrazzo, essi verranno riportati all'abbazia. Se essi entrano nella Casa dell'Abate attraverso il terrazzo, essi si ritroveranno nel Tempio del Maestro.

LE CATACOMBE

I passaggi sono sepolti nella roccia. Le pareti ed il soffitto sono solidi e non hanno impalcature. I pavimenti sono stati levigati ma le pareti sono grezze e frastagliate. La maggior parte dei passaggi è asciutta e l'aria è stantia. Non c'è luce in nessuna parte delle catacombe.

1. Cripte

Questo è un passaggio che presenta delle nicchie che ospitano delle bare, alcune molto vecchie altre abbastanza recenti. Per la maggior parte sono intatte ma alcune sono spaccate o fessurate e mettono in mostra il loro macabro contenuto. Tutte sono coperte di polvere e ragnatele.

A. La bara contiene il corpo di un vampiro* (CA 2; DV 7; pf 42; N°ATT 1; F 1-10 +speciale; MV 12/18; TS G7; ML 11; AM C). Al momento è proprio "morto", con un paletto piantato nel petto, dritto attraverso il cuore. Se il paletto viene rimosso, egli ritornerà alla vita in 10 round. Il vampiro è affamato e seguirà i personaggi all'interno delle catacombe.

B. Nella nicchia c'è una sola grande bara. Un'iscrizione dice che questo era il precedente abate della grande fede. Se il coperchio viene aperto, i personaggi vedranno uno scheletro e, dietro di questo, un tubo d'osso. Il tubo contiene una mappa del Grande Passo e mostra il cammino da seguire per attraversarlo.

C. Sulla parete di fondo della nicchia c'è un'iscrizione, ma è coperta dalla polvere e dalle ragnatele. La scritta non dice nulla di importante. La nicchia contiene una grande bara. Se un personaggio entra nella nicchia, esiste una probabilità pari a 1-3 su 1d6 che egli provochi una frana. Il personaggio dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o subire 4-40 ferite. La frana bloccherà completamente l'ingresso della nicchia. Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, gli altri possono smuovere le macerie e trarlo in salvo in un round. Se invece il tiro salvezza ha successo, egli non subirà ferite ma rimarrà intrappolato all'interno della nicchia. Occorreranno 6 turni di duro lavoro per tirarlo fuori. Nascosta nella bara (che si spacca quando crolla il soffitto) c'è una **bacchetta della paura** ed una corona tempestata di gemme del valore di 8.000 M.O. in totale.

2. Altare Segreto

Al centro di questa stanza circolare c'è la grande statua di uomo che indossa una strana armatura nera. Se i personaggi hanno visto il Maestro nello specchio all'Oasi Perduta, essi ne riconosceranno la statua. Attorno al collo si avvolge un serpente, in apparenza parte integrante della scultura. La statua è incantata permanentemente con una "bocca magica": quando un gruppo entra nella stanza, essa dirà, "Ah, esseri inferiori, siete giunti per rendere omaggio a me e ai miei dei! Inginocchiatevi e pregate per la nostra pietà!" La voce darà l'allarme a tutte le altre creature delle catacombe, rendendo impossibile coglierle di sor-

presa a meno che i personaggi non si fermino qui almeno per 3 turni. Il serpente è in realtà un pitone delle rocce (CA 6; DV 5; pf 30; N°ATT 2; F 1-4/2-8; MV 9; TS G3; ML 8; AM N) che attaccherà chiunque si avvicini a meno di 3 metri dalla statua. Se il serpente fallisce il controllo del morale, esso si arrampicherà in cima alla statua e sibilerà minacciosamente. Nella stanza non ci sono tesori.

3. Celle

Il passaggio si ferma davanti a 4 piccole celle, non più grandi di una nicchia e dotate di catene e manette sulla parete di fondo. Il pavimento di ciascuna è coperto di sporcizia e chiazze d'acqua.

A. Incatenato al muro di questa nicchia c'è il precedente abate, un chierico (CA 9; C 7; pf 10; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS C7; ML 5; AM L). Egli non può parlare e così non può pregare per i propri incantesimi. Molto tempo è passato da quando è stato imprigionato ed ora è quasi cieco. È ancora in grado di scrivere, comunque, ed i bhut l'hanno mantenuto in vita per ottenerne delle informazioni e per i casi di emergenza che prevedano il suo utilizzo. Se viene salvato, egli non si fiderà dei personaggi se non dopo il tramonto, quando potrà verificare che non sono dei bhut. Egli conosce bene la pianta dell'abbazia ed i suoi passaggi sotterranei, e può guidare i personaggi attraverso di essi.

B. Queste celle sono vuote.

4. La Via Dolorosa

Questo passaggio conduce alla botola segreta che dà accesso all'edificio degli ospiti (**Zona B1**). Alla fine di questo si trova una scala a pioli che arriva fino alla botola. Dall'altra parte della botola non c'è maniglia e così può essere aperta solo da questo lato. Lungo i fianchi del passaggio ci sono delle ossa. Se i personaggi le esaminano potranno dire che sono umane e che sono state spezzate e mangiucchiate.

5. Stanza Allagata

Qui il passaggio si apre in una grande stanza. Vicino alla parete opposta si trova una pozza d'acqua, parte della stessa sorgente che alimenta il pozzo. L'acqua è molto fredda ma ribolle costantemente di sabbia. In questa pozza vive una sanguisuga gigante (CA 7; DV 6; pf 32; N°ATT 1 speciale; F 1-6; MV 9; TS G3; ML 10; AM N). Sul fondo della pozza ci sono 3 gemme (del valore di 1.000 M.O. ciascuna) ed una **pozione dell'eroismo**.

6. Il Passaggio Sgocciolante

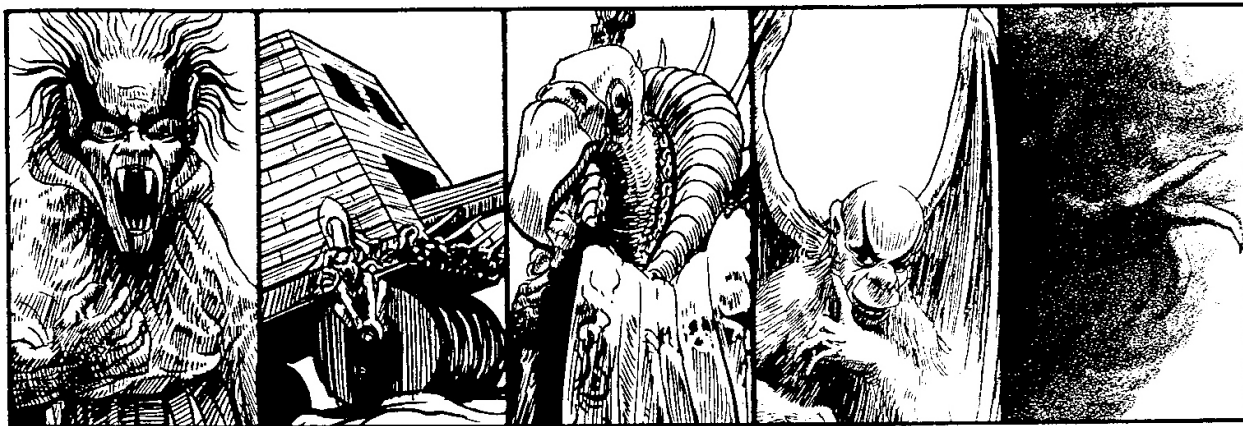
Questo passaggio è molto umido; l'acqua cade costantemente dal soffitto per formare delle chiazze sul terreno. Le chiazze invece formano dei rivoletti che scorrono verso la **Zona 8, L'Uscita Segreta**. In questo passaggio non vive creatura alcuna. Ci sono parecchie biforcazioni, una delle quali conduce alla botola segreta che si apre nell'Edificio dei Monaci. La botola può essere aperta da entrambe le parti.

7. Botola

In questo punto c'è una scala a pioli che conduce ad una botola posta sul soffitto. La botola può essere aperta da entrambe le parti. Essa si apre nella Sala di Addestramento.

8. L'Uscita Segreta

Il passaggio piega per un po' (non è mostrato sulla mappa) ed infine termina con una porta segreta a guardia della quale ci sono un bhut* (CA 4; DV 7+2; pf 36; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-6 +speciale; MV 12; TS G10; ML 10; AM C) e due bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 20,18; N°ATT 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 9; AM C) che sono appena giunti dall'esterno. Essi combatteranno tutti gli intrusi che provengano sia dall'esterno che dall'interno (cioè chiunque non indossi gli indumenti di un monaco). Se falliscono il controllo del morale, tutte le creature fuggiranno attraverso la porta segreta. La porta si apre sui prati alpini alla base della sporgenza di roccia sulla quale si trova l'abbazia.



PARTE 7: NUOVI MOSTRI

Questa sezione presenta i nuovi mostri che compaiono all'interno del modulo. Tutte le creature descritte sono estremamente rare e non dovrebbero essere incontrate normalmente in una campagna normale.

Bhut*

Classe dell'Armatura: 4
Dadi Vita: 7+2**
Movimento: 36 (12)
Attacchi: 2 artigli/1 morso
Ferite: 1-4/1-4/1-6 +speciale

N° di Mostri: 2-8 (2-8)
Tiro Salvezza: Guerriero: 10
Morale: 10
Tipo di Tesori: A
Allineamento: Caotico

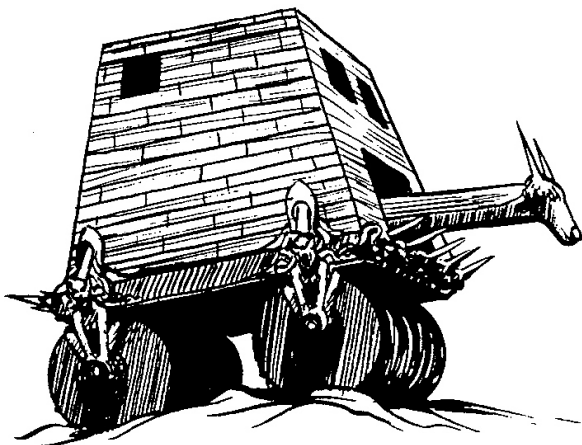
I bhut sono esseri intelligenti e malvagi simili in qualche modo ai lican-tropi e ai non-morti. Durante il giorno essi sembrano dei normali esseri umani. Di notte, i loro capelli crescono disordinatamente e la pelle diventa a scaglie. Le mani si tramutano in artigli e i denti in zanne. In questa forma essi predano umani e semi-umani per nutrirsi. Essi sono estremamente intelligenti e spesso usano trucchi ed inganni per procurarsi il cibo.

In combattimento, i bhut attaccano artigliando e mordendo. Il loro morso raggela al contatto. Oltre a subire le normali ferite, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Paralisi o rimanere semi-paralizzato. Le vittime semi-paralizzate perdono sempre l'iniziativa e subiscono un malus pari a -2 ai tiri per colpire. La semi-paralisi durerà per 1-4 round.

I Bhut godono delle stesse immunità caratteristiche delle creature non-morte: **sonno, charme, blocco, veleno e gas** e come i non-morti possono muoversi senza far rumore. Essi non possono essere scacciati. I loro tiri salvezza sono caratteristici di un livello superiore al loro numero di dadi vita. I Bhut non possono essere colpiti da armi non magiche, ma un solo colpo inflitto da un'arma benedetta ne ucciderà uno all'istante. In più, i Bhut irradiano una potente aura magica che impedisce il corretto funzionamento degli incantesimi **individuazione del male** e **individuazione dell'allineamento** quando questi vengono indirizzati su di loro. L'incantesimo **individuazione dell'allineamento** rivelerà falsamente un bhut come Legale.

I Bhut preferiscono vivere nelle vicinanze degli insediamenti umani, procurandosi il cibo tra coloro che abitano tali insediamenti. Spesso essi svolgono un lavoro di gruppo. Normalmente, ricorrono ad una copertura innocente: monaci, zingari viaggiatori, una famiglia al limite delle zone civilizzate, ecc. così da evitare i sospetti.





Juggernauta

	LEGNO	PIETRA
Classe dell'Armatura:	6	0
Dadi Vita:	25**	30**
Movimento:	36 (12)	27 (9)
Attacchi:	1 frantumazione	1 frantumazione
Ferite:	8-80	10-100
N° di Mostri:	0 (1)	0 (1)
Tiro Salvezza:	Speciale	Speciale
Morale:	12	12
Tipo di Tesori:	G	M e N
Allineamento:	Neutrale	Neutrale

I juggernauti sono enormi macchine magiche. Essi assomigliano a case, piramidi o statue montate su grossi cilindri. Essi sono animati magicamente ed hanno una limitata sensibilità nei confronti dell'ambiente che li circonda, fatto che permette loro di inseguire ed uccidere i nemici. Essi sono fatti di legno o di pietra.

I juggernauti sono molto manovrabili. Essi possono fermarsi, tornare indietro o girarsi in un round, fatto che permette loro di attaccare le creature che si trovano di fronte, dietro o di fianco in un round solo. Essi attaccano investendo le vittime e schiacciandole sotto le enormi ruote. Questi cilindri sono larghi 9 metri e permettono al juggernauta di attaccare più di un bersaglio alla volta. Se in una direzione si trova solo un bersaglio, l'attacco viene condotto normalmente. Se in una direzione si trovano due o più bersagli, a ciascuno di essi è concesso un tiro salvezza contro Soffio del Drago. I bersagli che effettuano il tiro salvezza con successo sono riusciti a scansare il juggernauta. Coloro che falliscono il tiro salvezza vengono invece colpiti se il juggernauta ottiene il successo tirando i dadi per colpire. Per ogni bersaglio occorre tirare separatamente.

Tutti i juggernauti godono delle seguenti immunità: tutti i proiettili non magici; sonno, charme e incantesimi di blocco; veleno.

JUGGERNAUTA DI LEGNO: questo tipo di juggernauta normalmente appare come un grosso edificio di legno montato su ruote. Esso è alto dai 6 ai 9 metri. I suoi tiri salvezza sono tutti 5, tranne che verso il fuoco magico. Un juggernauta di legno fallisce sempre il tiro salvezza contro il fuoco magico.

JUGGERNAUTA DI PIETRA: essi appaiono come piccole piramidi o grosse statue montate su ruote. Essi sono alti da 1 a 15 metri. Essi possono essere danneggiati solo dalle armi magiche o dagli incantesimi. I suoi tiri salvezza sono tutti 4. I juggernauti di pietra possono schiacciare piccoli edifici, anche quelli in pietra.

I juggernauti trasportano il proprio tesoro al loro interno. Tale tesoro può essere trovato solo dopo che il juggernauta è stato sconfitto.



Nagpa

Classe dell'Armatura: 3	N° di Mostri: 1 (1)
Dadi Vita: 9	Tiro Salvezza: Mago: 9
Movimento: 36 (12)	Morale: 9
Attacchi: 1 morso o incantesimi	Tipo di Tesori: I
Ferite: 1-8 o speciale	Allineamento: Caotico

I Nagpa appaiono come anziani umani dalla pelle cascante e dalla testa di avvoltoio. Essi sono molto intelligenti e sono per natura intrisi di magia. Essi possono fare uso dei seguenti poteri fino a tre volte al giorno: **creazione delle fiamme** (ciò farà scoppiare in fiamme per 1-3 round un qualsiasi oggetto infiammabile posto non oltre una distanza di 18 metri. Le fiamme infliggeranno 2-12 ferite per round. Un tiro salvezza contro Incantesimi effettuato con successo dimezzerà i danni ricevuti), **paralisi** (tutti i personaggi Legali entro i 3 metri dal nagpa devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o rimanere paralizzati per 1-4 round), **corruzione** (esso corroderà o farà marcire rendendolo inutilizzabile, un qualsiasi oggetto non vivente posto entro i 18 metri dal nagpa. Agli oggetti magici è concesso un tiro salvezza contro Incantesimi effettuato al livello del personaggio che li possiede), **tenebre magiche** e **creazione spettrale**. In combattimento, un nagpa eviterà il corpo a corpo ogni volta che sarà possibile ed utilizzerà invece gli incantesimi.

I nagpa sono incontrati assai di rado e preferiscono abitare le solitudini delle rovine o delle grandi desolazioni. Essi parlano la lingua propria della loro razza, quella del loro allineamento e il comune.



Animovoro*

Classe dell'Armatura: 0
Dadi Vita: 10*
Movimento: 54 (18)
Attacchi: 2 artigli
Ferite: 1-10 ciascuno +speciale

N° di Mostri: 1 (1)
Tiro Salvezza: Chierico: 10
Morale: 12
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale

L'animovoro è un essere proveniente da un'altra dimensione che è stato evocato da o concesso ad un chierico di alto livello. Esso viene utilizzato per uccidere gli esseri in seguito agli ordini ricevuti dal chierico al quale è legato. Un animovoro appare come una nera nuvola lucente e può assumere qualsiasi forma desideri. Una volta indicatagli una vittima, esso non si arresterà fino alla morte, sua o della vittima. L'animovoro è estremamente intelligente e perseguirà il suo scopo con ogni mezzo possibile.

In combattimento la creatura attaccherà in ogni round con due artigli fantasma. In più, per ogni colpo messo a segno dall'animovoro, la vittima dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte o perdere un punto di Saggezza. Il tiro salvezza deve essere effettuato ogni volta che un colpo è stato messo a segno. L'animovoro può essere colpito solo da armi magiche. Le armi normali e d'argento non avranno alcun effetto di lui. Se la vittima viene uccisa dall'animovoro o se il suo punteggio di Saggezza è ridotto a 0, la vittima è stata sconfitta e l'animovoro ritornerà alla sua dimensione. I personaggi uccisi da un animovoro non possono essere resurretti o reincarnati. Altrimenti, la vittima recupererà i punti di Saggezza, al ritmo di 1 punto al giorno. Se i punti ferita di un animovoro vengono ridotti a zero, esso si dissolverà in una nuvola informe e si allontanerà galleggiando nell'aria. L'animovoro non ritornerà.

Se la vittima dell'animovoro viene uccisa da un altro o se l'animovoro viene sconfitto, esso ritornerà dal chierico che lo ha evocato e lo attaccherà. A causa della sua furia, esso avrà 20 DV ed infliggerà in combattimento 3-18 ferite. Se viene sconfitto ancora una volta, esso scomparirà per sempre.



Tabi

Classe dell'Armatura: 6
Dadi Vita: 5
Movimento: 18 (6)
In volo: 72 (24)
Attacchi: 2 artigli
Ferite: 1-4/1-4 +speciale

N° di Mostri: 1-4 (1-4)
Tiro Salvezza: Mago: 5
Morale: 6 (12)

Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Caotico

I tabi sono piccole creature alate simili a scimmie, di taglia non superiore ad un gattino. Il loro corpo è ricoperto da una pelliccia dorata e le ali sono formate da membrane di pelle, come quelle dei pipistrelli. Essi emanano un puzzo di marcio che può essere sentito fino a 30 metri di distanza. Essi sono intelligenti e sagaci.

In combattimento, i tabi fanno uso dei loro artigli che sono cosparsi di un veleno color blu cristallo. Chiunque venga colpito da un tabi, deve effettuare un tiro salvezza contro Paralisi. Il personaggio che fallisce diventa "deluso" ed attaccherà la creatura o il personaggio a lui più vicino. Un personaggio "deluso" può attaccare solo con le armi o a mani nude pur agendo al meglio delle sue possibilità. La delusione permarrà per 2-12 turni o finché non viene scacciata con un incantesimo **neutralizza veleno**. I tabi possono inoltre borseggiare, muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre con una probabilità di successo pari al 40%. I tabi preferiscono tendere un'imboscata alle loro vittime per poi nascondersi mentre i personaggi delusi attaccano gli altri.

I tabi vivono molto a lungo ed in tale lasso di tempo essi raccolgono molte informazioni riguardanti antiche leggende e conoscenze perdute. Essi sono intelligenti e parlano la lingua tipica della loro razza. Un mago di alto livello può ricercare un incantesimo atto a guadagnarsi un tabi al proprio servizio. Se l'incantesimo viene trovato e lanciato in maniera confacente, il tabi rimarrà al servizio del mago fino alla morte dell'uno o dell'altro. Sotto tale incantesimo, esso sarà assolutamente leale verso la persona che lo comanda. In questi casi, si farà riferimento al punteggio di morale racchiuso tra parentesi. Un tabi al servizio del proprio padrone, lo assisterà confidandogli tutte le informazioni e conoscenze di cui dispone.

PARTE 8: PERSONAGGI PRE-GENERATI

È possibile che i personaggi giocanti della campagna in atto del DM non siano di livello sufficientemente elevato da poter giocare questo modulo immediatamente. In tal caso, il DM può conservare questo modulo finché i personaggi non abbiano raggiunto il livello richiesto, oppure può permettere che vengano utilizzati i personaggi pre-generati presentati in questa sezione. Questi personaggi sono stati generati in modo che si adattino perfettamente all'avventura; i giocatori che li utilizzeranno troveranno emozionante ogni incontro ma non al di là delle loro possibilità.

La tabella che segue elenca sette personaggi, una tipica compagnia adatta a questa avventura. Vengono fornite inoltre tutte le informazioni necessarie, tra cui gli oggetti magici che i personaggi trasportano. Per chi utilizza la magia non è elencato alcun incantesimo: la scelta degli incantesimi è affidata al giocatore che sceglierà il mago, il chierico o l'elfo come personaggio. Il numero che identifica ciascun personaggio è lo stesso mostrato nella Tabella degli Oggetti Magici e di seguito ad esso viene mostrata una lista di oggetti magici da cui il giocatore potrà scegliere quelli da trasportare. Per ciò che riguarda l'equipaggiamento, il DM dovrebbe permettere ai giocatori di scegliere liberamente dalla lista presente nel libro delle regole, limitandoli solo per quanto concerne l'ingombro. In più, ogni personaggio dovrebbe disporre di 500 o addirittura 1.000 M.O. all'inizio dell'avventura.

Tabella dei Personaggi Pre-Generati

N°	Classe	LVL	Fo	In	Sa	Co	De	Ca	PF
1.	Chierico	8	11	12	14	16	10	7	46
2.	Guerriero	9	15	12	6	17	12	10	60
3.	Elfo	6	12	17	9	11	8	10	23
4.	Mago	8	7	15	8	14	9	8	31
5.	Nano	7	15	7	10	16	10	9	46
6.	Ladro	7	13	9	9	14	14	12	25
7.	Halfling	6	12	16	12	10	14	10	26

TABELLA DEGLI OGGETTI MAGICI

1. corazza di piastre +1; scudo +1; anello di resistenza al fuoco; bastone per colpire; pozione del controllo dei non-morti
2. spada +1, fiammeggiante; pozione di guarigione; pozione della velocità; corazza di piastre +1; scudo +1
3. spada +1, intelligenza 9, individuazione dell'invisibile, individuazione delle gemme, levitazione, allineamento Legale, ego 7; 8 frecce +1; borsa conservante
4. pugnale +1; anello della telecinesi; pergamena contenente gli incantesimi dardo incantato, invisibilità (raggio 3 metri), disintegrazione; scarabeo protettore; bacchetta del freddo
5. scudo +2; 6 dardi +2, martello da guerra +3; pergamena di protezione contro licanthropi; pozione di guarigione
6. spada +1; armatura di cuoio +1; anello respingi incantesimi
7. spada +1; fionda +1; corazza di piastre +1; mantello e stivali elfici

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo Avventura per le Regole Expert

Il Maestro dei Nomadi del Deserto di David Cook

All'armi! All'armi! I fronti di battaglia vengono delineati dagli uomini e dalle tribù del deserto in attesa di colpire le ricche e fertili terre dell'est. L'urlo di guerra come un vento impetuoso ha raggiunto le zone civilizzate dove gli uomini si raccolgono attorno alle loro bandiere per contrastare gli invasori dell'ovest. Sia nobili che contadini hanno unito le loro spade per accogliere il nemico.

Ma il Fato ha deciso un ruolo diverso per un piccolo gruppo che non marcerà seguendo il proprio glorioso vessillo né potrà ordinare la carica ad alcun gruppo di cavalieri. Quei pochi, invece, combatteranno la guerra in segreto, con abilità e astuzia. Grandi saranno i pericoli da affrontare ma proprio nelle loro mani è posta la sorte di entrambe le armate.

Il tutto ha inizio una notte, quando la vostra compagnia è ancora lontana dai combattenti. A voi viene affidata la missione più pericolosa di tutta la guerra.

Riuscirete ad attraversare il Deserto Sind, ora occupato dalle forze nemiche, per trovare il Grande Passo?

Riuscirete a scovare colui che è conosciuto semplicemente come il Maestro?

E cosa farete una volta scovato?

Così ha inizio l'avventura de **Il Maestro dei Nomadi del Deserto**, il primo modulo di un'avventura divisa in due parti che potrà concludersi con le vicende de **Il Tempio della Morte** oppure potrà essere giocata a sé stante. Riuscirà la vostra compagnia a concludere la sua missione?



© 1983 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati