

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Base

Rahasia

di Tracy e Laura Hickman



Rahasia

Introduzione	2
Il Background dell'Avventura	2
A Proposito di Questo Modulo	2
Iniziare l'Avventura	3
La Foresta	3
Il Villaggio Elfico	3
Arrivare al Tempio	3
Il Santuario sul Ciglio della Strada	3
Avventura nel Tempio di Grigiomonte	4
Giardino e Livello Superiore del Tempio	4
Livello Intermedio del Tempio	8
Livello Inferiore del Tempio	12
Avventura nella Torre di Elyas	17
Le Sale dello Splendore	17
Tesoro di Elyas	26
L'Arena	29
In Santuario Interno	30
Il Tesoro di Elyas (continua)	31
Appendici	33
Nuovi Mostri	33
Nuovi Oggetti Magici	36
La Lettera di Rahasia	37
Personaggi Pregenerati	38
Tabella 1: Incontri Casuali nel Tempio	4
Tabella 2: Localizzazione del Cubo Gelatinoso	10
Tabella 3: Incontri Casuali nella Torre	17
Tabella 4: Avversari dell'Arena	29

Crediti

Grafica di copertina: Jeff Easley

Grafica interna: Jeff Easley e Tim Truman

Progetto grafico: Ruth Hoyer

Mappe: Diesel e D. C. Sutherland III

Traduzione: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte

Traduzione mappe, revisione e impaginazione: Stefano Mattioli

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

Il Background dell'Avventura

Immerso in una lussureggiante foresta incantata si trova un incantevole villaggio di elfi. Per anni, il villaggio intero ha prosperato. La gente viveva grazie alla foresta che si estende tra il loro villaggio di montagna e il tempio.

Quattro settimane fa, un malvagio chierico umano, conosciuto solo come "il Rahib", ha fatto irruzione nel tempio. Era in cerca di un tesoro, la dote di una giovane fanciulla, che si diceva essere nel tempio. Invece, egli ha scoperto una caverna segreta sotto il tempio che contiene le rovine dell'antica torre di un mago.

Durante l'esplorazione delle rovine, il Rahib ha scoperto tre streghe il cui spirito era intrappolato in altrettante statue. Le streghe, Karelena, Solorena, e Trilena, hanno convinto il Rahib ad aiutarle a fuggire. Per liberarsi, ogni strega deve prendere possesso del corpo di una fanciulla, intrappolando lo spirito della fanciulla nella statua in cui era la strega.

Utilizzando l'arcana conoscenza delle streghe, il Rahib ha magicamente incantato e schiavizzato i Siswa – cioè gli elfi che vivevano nel tempio come maestri e accoliti. Due notti fa, il Rahib e gli elfi ammalati sono entrati di nascosto nel villaggio e hanno rapito due fanciulle elfiche, Sylva e Merisa. Il Rahib ha quindi liberato Karelena e Solorena, intrappolando nelle statue gli spiriti di Sylva e Merisa. Il Rahib progetta ora di rapire Rahasia, la più bella delle elfe del villaggio, per liberare l'ultima strega, Trilena.

Una volta libere e riunite insieme, le tre streghe saranno molto più potenti di quando agiscono da sole. Quindi, fino a quando Trilena non verrà liberata, Karelena e Solorena non lasceranno mai le rovine della torre.

Dopo aver trovato una lettera, i PG (Personaggi Giocanti) vanno al villaggio degli elfi per incontrare Rahasia, la più bella tra le elfe. Il padre e il fidanzato della fanciulla sono andati entrambi al tempio, ma non hanno mai fatto ritorno. I PG dovranno quindi andare al tempio e ritrovare il padre di Rahasia e il suo promesso sposo. Poi dovranno scoprire la caverna, liberare le fanciulle elfiche imprigionate e distruggere il Rahib e le streghe.

I Siswa (l'insieme dei maestri elfici e dei loro allievi) ammalati dal Rahib non sono realmente responsabili delle loro azioni, perché tenuti magicamente sotto il suo controllo. Incoraggiate i giocatori a pensare a un modo per aggirare i Siswa senza ucciderli. La fascinazione del Rahib li mantiene in uno stato trasognato, ma è possibile parlare con loro. La malia a cui sono sottoposti cambia anche il loro allineamento in Caotico. Quando il Rahib e le streghe saranno distrutti, i Siswa torneranno normali. Fino ad allora, però, eseguiranno gli ordini del Rahib.

Quando i PG incontrano le streghe, ricordate ai giocatori che le streghe stanno utilizzando i corpi di fanciulle elfiche. Incoraggiate i giocatori a pensare a come catturare e sconfiggere le streghe senza infliggere loro danni fisici. Se i PG catturano un Siswa o una strega, date loro i punti esperienza appropriati. Se invece uccidono un Siswa o una strega, sottraete ai PG i corrispondenti punti esperienza!

Per neutralizzare un Siswa o una strega piuttosto che ucciderlo, i giocatori devono dichiarare che stanno cercando di catturare il loro avversario. A quel punto tutti i danni inferti serviranno a far perdere coscienza all'avversario anziché

ucciderlo e le vittime cadranno al suolo incoscienti quando i loro punti-ferita saranno azzerati. I PG di solito dovrebbero avere abbastanza tempo per legare una vittima incosciente prima che si risvegli. I PG non possono neutralizzare esseri non viventi e creature come l'Acquafatale (vedi la sezione **Nuovi Mostri**).

A Proposito di Questo Modulo

Rahasia è un'avventura progettata per 5-8 PG dal 2° al 3° livello di esperienza. Potrebbe essere utile avere un equilibrio nelle classi dei personaggi in quanto i PG devono affrontare una gran varietà di ostacoli.

Leggete questa avventura per intero prima di giocarla per familiarizzare coi vari personaggi e ambienti e leggete i testi nei riquadri ad alta voce a beneficio dei giocatori. L'avventura contiene alcune trappole complicate. Prestate loro particolare attenzione prima di usarle, in modo da rendere il gioco più scorrevole.

Ogni volta che i PNG (Personaggi Non Giocanti) e i mostri appaiono nel testo, le loro abilità vengono elencate in questo modo:

Nome (numero di mostri): Classe dell'armatura; Classe del Personaggio e Livello o Dadi-Vita; Punti Ferita; Movimento per turno (per round); Numero di attacchi per round; Ferite; Difese Speciali; Tiro Salvezza; Morale; Allineamento; Punti Esperienza.

Punteggi delle Caratteristiche:

Incantesimi: (elencati per livello)

Eventuali armi ed equipaggiamento.

Certe zone del tempio e della torre contengono dei portali magici. I portali collegano magicamente due posti diversi. Alcuni portali possono solo inviare, altri possono solo ricevere. Quando i personaggi passano attraverso un portale che invia, compaiono immediatamente nel suo portale di ricezione. I personaggi non possono capire il momento esatto in cui passano attraverso un portale, fino a quando non si rendono conto che non sono più dove avrebbero dovuto essere. Una volta che i personaggi passano attraverso un portale, non possono tornare indietro allo stesso modo. Gli oggetti inseriti parzialmente in un portale di invio non possono essere ritirati; devono effettuare il passaggio fino in fondo.

In questo modulo vengono utilizzate le seguenti abbreviazioni.

CA = Classe Armatura

DV = Dadi Vita

pf = Punti Ferita

MV = Movimento

N° ATT. = Numero di
attacchi

F = Ferite

ML = Morale

AL = Allineamento

L = Legale

N = Neutrale

C = Caotico

PX = Punti esperienza

G = Guerriero

M = Mago

E = Elfo

Fr = Forza

In = Intelligenza

Sg = Saggezza

Ds = Destrezza

Co = Costituzione

Ca = Carisma

d = Tipologia di dado

mr = Monete di rame

ma = Monete d'argento

me = Monete d'elettrum

mo = Monete d'oro

mp = Monete di platino



La Foresta

La splendida foresta elfica dorme pacificamente intorno a voi. Gli alberi pieni di fronde verdi, con tronchi color argento e bianco, si perdono a vista d'occhio nel loro magnifico splendore. Il sentiero su cui state camminando si snoda verso le alte montagne a nord. Il tappeto di felci della foresta e i cespugli color verde intenso sono punteggiati da fiori luminosi color rosso, blu e giallo, che crescono abbondanti nel sottobosco.

Più avanti, la luce del sole si riflette su qualcosa di metallico che giace lungo il sentiero. Un'armatura di foggia elfica indossata da qualcuno che non sembra muoversi.

L'elfo sulla pista è morto non molto tempo fa, forse ucciso da banditi. La sua armatura è malconcia e inutilizzabile. Una perquisizione del cadavere rivela solo un pezzo di pergamena recante un messaggio sia in lingua comune che in elfico.

Lungo il sentiero di montagna si trova il villaggio elfico di Kota-Hutan. Al di là del villaggio, una montagna di roccia grigia sorge dai prati di erba soffice.

Fate leggere ai giocatori la lettera di Rahasia che si trova sulla pagina estraibile alla fine del modulo.

Il Villaggio Elfico

Nel villaggio, le delicate abitazioni elfiche rispecchiano la grazia del loro popolo. Eppure, i volti degli abitanti del villaggio rivelano una grande tristezza. Venite subito condotti da una fanciulla elfica, la cui grazia e bellezza nascosta dietro un velo offusca tutti gli altri presenti, come il sole offusca le stelle—lei è Rahasia.

"Mi aiuterete?", chiede.

Se i personaggi accettano, gli elfi forniranno loro del cibo e un riparo, ma nessun altro aiuto, anche se terranno nascosti agli occhi dei Siswa i personaggi feriti gravemente quanto basta per farli guarire. Gli elfi non possono dare molto notizie ai PG sul tempio, perché tutti gli elfi che hanno familiarità con il tempio sono ora sotto il controllo del Rahib. Gli elfi sanno, tuttavia, che il tempio era protetto da un potente guardiano prima che arrivasse il Rahib. Loro pensano che il Rahib abbia distrutto il guardiano. Essi mostrano ai PG anche i profili delle fanciulle rapite, Sylva e Merisa. Rahasia accompagna i personaggi al santuario sul ciglio della strada nel loro cammino verso il tempio.

Se i PG si rifiutano di aiutare Rahasia e gli altri elfi, verranno mandati via gentilmente ma con fermezza—non sono più graditi e la loro presenza potrebbe attirare l'ira del Rahib. Nei boschi oltre il villaggio, i PG vengono attaccati da un folto gruppo di Siswa guidato dal Rahib. I PG verranno sommersi da una pioggia di fiale di gas soporifero senza alcuna possibilità di effettuare tiri salvezza. I PG verranno quindi portati al tempio e rinchiusi nelle celle f, g, e h della zona 49. I PG si sveglieranno in quelle celle e dovranno fuggire da lì.

Come Arrivare al Tempio

Un sentiero porta dal villaggio degli elfi fino alla montagna. Prima che i PG lascino il villaggio, gli elfi daranno loro una mappa della zona (**Mappa 1**) e li avvertiranno di stare attenti alle bande di Siswa che attaccano e uccidono qualsiasi forestiero. Gli elfi suggeriscono ai PG di trovare un modo per arrivare al tempio senza essere visti. I PG non incontrano nessuno sulla strada per il tempio, ma dovrete fare qualche falso tiro di controllo per incontri casuali in modo da mantenere i giocatori sul chi vive. Circa a metà della strada verso il tempio, i PG arriveranno al Santuario sul ciglio della strada.

Il Santuario sul Ciglio della Strada

Utilizzate la **Mappa 1** per il Santuario sul ciglio della strada.

Un piccolo Santuario si trova lungo la strada che porta al tempio.

Rahasia si ferma qui per offrire incenso. L'ingresso del Santuario si trova al centro della parete ovest, e la sala principale è di 25 metri quadrati. Nella parete nord e in quella sud ci sono delle nicchie di 3 x 3 metri.

Di fronte alla nicchia settentrionale c'è una piccola statua di un uomo dall'aspetto fiero, con una lunga barba, seduto sopra un altare con le gambe incrociate. Rahasia racconta ai PG che l'uomo era un saggio di grande potenza, il fondatore della Via della Tranquillità e il capo spirituale dei Siswa. È scomparso dopo una terribile battaglia con tre streghe che hanno attaccato la sua torre molti anni fa. Se i PG cercano di perlustrare la statua o la nicchia dietro di essa, Rahasia dice loro che non devono disonorare l'Anziano oltrepassando il suo sguardo. (Questa usanza impedisce agli stranieri di entrare nel tempio senza essere annunciati, ma questo motivo è stato dimenticato da molto tempo.)

La nicchia settentrionale è un portale magico che teletrasporta chiunque entri nella zona 41 del livello più basso del tempio. La nicchia a sud è un portale di ricezione dalla stessa zona.

L'Avventura nel Tempio di Grigiomonte



Molti anni fa, dei nani amichevoli aiutarono gli elfi a costruire la maggior parte del tempio in cambio di protezione e di aiuto da parte degli elfi e di Elyas. Le sale del livello superiore sono cavità naturali in cui gli elfi si ritiravano in meditazione. I passaggi furono scavati dai nani.

Dall'arrivo del Rahib, i Siswa visitano raramente il piano superiore del tempio. L'intero piano superiore è infatti buio ed inutilizzato. Uno spesso strato di polvere copre la maggior parte delle cose e le ragnatele sono dappertutto. I Siswa usano le scale nel cortile del santuario per raggiungere i livelli più bassi.

Se un membro dei Siswa viene catturato ed interrogato sul tempio, spiegherà solo come sono soliti utilizzare il tempio, dicendo:

“Quando arriviamo al tempio, saliamo i gradini alle porte del tempio (14). Dopo aver attraversato le porte, giriamo a destra e ci fermiamo in una piccola stanza (15) per indossare gli abiti del culto. Poi camminiamo lungo il corridoio attraverso una grande caverna (16). A seguire, ci spostiamo lungo un altro corridoio (17) che attraversa diverse piccole stanze. Passiamo poi attraverso un passaggio magico (18/32) in un altro corridoio. Da lì, entriamo nel tempio principale (35), dove svolgiamo le funzioni. Quando abbiamo finito, lasciamo il tempio principale (35) e proseguiamo lungo un corridoio, attraverso un portale magico (33/21) in un altro corridoio (22) che viene cosparso di petali di fiori. Quel corridoio conduce nel tempio del Siswa. Il Pozzo del Castigo è in quella stanza. Dopo aver riposto le nostre vesti, lasciamo il tempio”.

Il Cortile e il Livello Superiore del Tempio

Utilizzare la **Mappa 2** per le zone 1-24.

Nel cortile e nel livello superiore, verificate la presenza di incontri casuali ogni tre turni di gioco. Tirate 1d6. Un risultato di 6 significa che i PG incontrano qualcuno o qualcosa. Quando si verifica un incontro, tirate 1d12 e verificate la **Tabella 1** per determinare l'incontro.

1. Fuori dal Tempio

I cancelli del tempio sono formati da doppie porte d'argento larghe complessivamente 15 metri. Sono riccamente scolpite con scene silvestri, e restano chiuse. Le pareti esterne del tempio sono in pietra ricoperta di erba rampicante, e sono alte circa 6 metri. Agli angoli della parete sud, delle cupole malmesse sporgono per 3 metri sopra le mura.

Le porte possono essere aperte normalmente e non ci sono guardie. Rahasia non entrerà nel cortile e comunica ai PG che si nasconderà nella boscaglia vicina, in attesa del loro ritorno.

2. Il Cortile

Le doppie porte si aprono su un cortile che è lungo 24 metri e largo 27 metri. Una volta era ben curato, ora il pavimento sporco è soffocato dalle erbacce. Al centro del cortile si trova una grande piscina. Alle spalle della piscina c'è una rampa di scale che conduce alle porte principali del tempio stesso. Quattro capanni di legno si trovano a ridosso della parete ovest, e altri quattro alla parete est. Agli angoli meridionali del cortile si notano due piccoli edifici in pietra di forma ottagonale larghi circa 9 metri, ciascuno coperto da una cupola all'apparenza malmessa.

3-10. Piccoli Capanni

Il capanno è una stanza di 3 metri per 6, con un pavimento sporco e un tetto di paglia. La parete posteriore del capanno è formata dal muro del cortile. Le pareti della capanno sono fatte di canne intrecciate su una struttura di legno.

Tabella 1

INCONTRI CASUALI NEL TEMPIO

Tiro	Mostro Errante	Numero di Mostri	CA	DV	MV	N° ATT.	Ferite	TS	ML	AL	PX
1	Cobra Sputante	1d4	7	1	27 (9) m	1	1d3 + veleno	G1	7	N	13
2	Vedova Nera	1d2	6	3*	18 (6) m	1	2d6 + veleno	G2	8	N	50
3	Cubo Gelatinoso	1	8	4*	18 (6) m	1	2d4 + paralisi	G2	12	N	125
4	Gargoyle	1	5	4**	27 (6) m/ 45 (15) m	4	1d3/1d3/ 1d6/1d4	G8	1	C	125
5	Topo Gigante	1d10	7	½	36 (12) m	1	1d3 + malattia	G1	8	N	3
6	Guardia Siswa (E2)	1d10	4	1*	36 (12) m	1	1d8	E2	10	C	20
7-8	Scheletro	1d6	7	1	18 (6) m	1	1d6	G1	12	C	10
9-12	Siswa (E1)	1d10	8	1*	36 (12) m	1	1d8	E1	8	C	13

Tutti i capanni sono vuoti, ad eccezione del numero 7. Esso contiene due sacchi di pelle contrassegnati con la parola "Decima" nella lingua comune e con due piccole pantere nere in rilievo. Ogni sacco contiene 250 mr.

11. La Piscina nel Cortile

La piscina è lunga 12 metri e larga 6. Il suo bordo di pietra sale per 1,5 metri dal suolo. L'acqua all'interno è diventata salmastra e putrida, sembrando di un nero quasi lucido.

Un'acquafatale (vedi i **Nuovi Mostri**) vive nella piscina. Attacca qualsiasi creatura vivente che disturbi l'acqua, tuttavia ignora gli oggetti che vi vengono gettati.

Acquafatale: CA 5; DV 3; pf 12; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1 + annegamento; TS G6; ML 12; AL C; PX 35.

L'acquafatale è a guardia di due grandi vasi sul fondo della piscina. Ogni giara contiene 150 mr, 350 ma, e 200 mo. Sepolte nella torbida sporcizia sul fondo della piscina ci sono 6 gemme, dal valore di 100 mo ciascuna. I personaggi hanno 2 possibilità su 6 di trovare una gemma nella melma del fondo per ogni turno in cui la cercano. I personaggi possono cercare nella piscina tutto il tempo che vogliono. Tuttavia i personaggi che sguazzano nell'acqua per più di 3 turni attirano un mostro errante dalla **Tabella 1**.

12. Il Santuario di Sud Ovest

Qui trovate una stanza ottagonale di 6 metri di diametro. Il pavimento è sporco; le pareti e il soffitto a cupola sono in pietra. Una piattaforma alta 60 centimetri copre la metà della stanza. Una serie di scale su ciascun lato della piattaforma conduce verso il basso. Al centro della piattaforma si trova una statua alta 4,5 metri raffigurante un uomo con una lunga barba seduto a gambe incrociate e dall'aria autoritaria.

Questo santuario è vuoto. Le scale portano alla stanza 25 del livello intermedio.

13. Il Santuario di Sudest

Utilizzate la descrizione nel riquadro della stanza 12. Questo santuario è identico a quello della stanza 12 a parte il fatto che le scale portano alla stanza 26, e che un Gargoyle affamato si nasconde dietro la statua di questo santuario. Il Gargoyle sbuca fuori ed attacca nel momento in cui i personaggi entrano nel santuario. Il Gargoyle non inseguirà i personaggi se gli viene gettato cibo, o se si procura uno sfortunato avventuriero da sgranocchiare!

Gargoyle: CA 5; DV 4*; pf 16; MV 27 (9) m, 45 (15) m; N° ATT. 4; F 1d3/1d3/1d6/1d4; DS colpito solo da armi magiche; TS G8; ML 11; AL C; PX 125.

Sparsi sulla piattaforma dietro la statua ci sono 80 mo, 4.000 ma, ed i resti di alcuni sacchi di pelle mezzi masticati. Una ricerca più accurata rivela un pezzo di pelle col rilievo delle pantere nere.

14. L'ingresso al Tempio Superiore

Al di là delle doppie porte c'è un ingresso di 3 metri di lunghezza. Una grande rosa dei venti decorata è scolpita al centro del pavimento. L'ingresso conduce ad un corridoio ad arco che va da est ad ovest. Il corridoio è largo 3 metri ed è lungo in tutto 15 metri. A ciascuna estremità, il corridoio si apre in una grande stanza. Sulla parete nord, immediatamente di fronte alla porta d'ingresso, c'è un disegno abbozzato di una mano che punta ad est. Due aperture chiuse con una tenda sporgono dalla parete sud del corridoio. Una apertura è appena ad ovest dell'ingresso; l'altra è ad est della porta d'ingresso.

Il corridoio è vuoto. La mano dirige i Siswa in un giro in senso antiorario del tempio.

15. Guardaroba

Questa stanza è di 3 metri di larghezza per 6 metri di lunghezza. Nell'angolo sudest della stanza ci sono due grandi forzieri di ottone. In cima a ciascuno di essi c'è una grossa candela accesa. Decine di piccoli ganci sono allineati sulle pareti quasi all'altezza delle spalle.

Ogni forziere contiene 550 mr e 50 ma. I forzieri non sono chiusi a chiave e non hanno trappole. Dietro i forzieri c'è una pila di stracci sporchi—i resti senza valore dell'abbigliamento quotidiano dei Siswa. I Siswa continuano ad accendere le candele in questa stanza tutti i giorni. I loro abiti non sono stati riportati qui dopo l'ultima cerimonia. Alcune vecchie vesti sono nella stanza 16.





16. Il Tempio dei Novizi

Questa è una caverna più o meno a forma di diamante, coperta di polvere. Gli archi negli angoli nord e ovest portano a dei corridoi arcuati larghi 3 metri. Delle orme nella polvere vanno dall'arco ad ovest verso l'arcata a nord. In alto, il soffitto si apre in una grande cupola piena di stalattiti. Una vasta piattaforma sporge dalla parete est nel centro della stanza. Sulla piattaforma c'è una statua di un uomo con una lunga barba, che siede con le gambe incrociate. Un piccolo altare si trova davanti alla statua e accanto ad esso si nota un mucchio polveroso di stoffe ripiegate.

Il mucchio di stoffa è costituito in realtà da dieci vesti marroni a manica lunga e con cappucci profondi, vecchie ma ben piegate. Un personaggio che abbia la corporatura di un elfo e indossi gli abiti ha l'80% di possibilità di ingannare qualsiasi Siswa che incontri, facendogli credere di appartenere all'ordine. Le altre creature del tempio vengono ingannate e non attaccano nel 60% dei casi. Regolate la possibilità di ingannare in base alle

dimensioni e alle azioni dei personaggi. In generale, controllate solo una volta per ogni incontro—utilizzando la peggiore possibilità per il gruppo—a meno che la situazione non richieda ulteriori controlli. Ricordate che i Siswa parlano solo Elfico.

17. La Stanza della Strada Secolare

Questo corridoio ad arco, largo 3 metri, corre nell'oscurità. Diverse stanze buie larghe 3 metri si diramano ai due lati del corridoio.

Le camere sono vuote, ad eccezione della presenza della polvere e delle ragnatele.

18. Incrocio

Ci sono dei portali magici nelle zone 18, 21, 31, 32, 33 e 34. I portali sono contrassegnati sulle mappe con una T (per il Teletrasporto) o con una R (in caso di Ricevitore). Quando i PG passano attraverso uno di questi portali, si trovano a camminare verso una nuova direzione, senza saperlo. A meno che non guardino una delle rose dei venti presenti nel tempio (nelle zone 14, 29, e 35), non conoscono il loro vero orientamento. Se non conoscono l'orientamento, descrivete loro ciò che vedono utilizzando i loro punti di riferimento cardinali (sbagliati) o, più semplicemente, utilizzando "sinistra", "destra", "avanti" e "indietro".

Se i PG non sono passati attraverso uno dei portali, utilizzare la seguente descrizione nel riquadro così com'è.

Due corridoi si incontrano qui. Diverse figure indistinte e luci tremolanti sembrano muoversi molto più a nord.

La zona 19 è ad ovest di questo incrocio. La zona 7 è a sud. I corridoi a nord e ad est, non sono delle vere stanze, ma sono dei portali magici. Anche la zona 21 contiene dei portali come questi.

Il portale a nord teletrasporta chiunque vi entri nella zona 32 del livello intermedio. Il portale ad est invia chiunque vi entri nella zona 34 dello stesso livello. Questi portali sono a senso unico (solo andata). I personaggi che si muovono attraverso uno di essi non possono tornare indietro; trovano solo un muro di pietra fredda alle loro spalle.

Tuttavia, la luce passa attraverso i portali nella direzione opposta (da 32 a 18 e da 34 a 18). Il gioco di luce fa sembrare il portale come fosse un lungo corridoio. I suoni non passano attraverso i portali in nessuna direzione. Così, un personaggio che attraversa un portale può essere visto dai personaggi sull'altro lato, ma non può essere sentito.

Le figure indistinte e le luci tremolanti sono i PG stessi! La disposizione dei portali permette ai PG di vedere se stessi a 84 metri di distanza. La loro immagine viaggia dal portale 18 al 21 al 31 al 32 e torna al 18. A tale distanza è impossibile distinguere i dettagli, ovviamente.

19. Sala sul Retro

Questo corridoio ad arco largo 3 metri è pieno di ragnatele. Esso si perde nel buio lontano.

Ad eccezione di un'apertura coperta da una tenda che si apre al centro della parete nord, il corridoio è vuoto.

20. Ripostiglio

Una lunga stanza, larga 3 metri e lunga 9, si stende su ciascun lato a partire dall'apertura dietro la tenda. Nella parte di sinistra, sotto la luce delle torce appese alle pareti, cinque figure vestite di marrone sono accovacciate in cerchio. Esse borbottano fra loro, come se affilassero delle lame dall'aspetto sinistro nella luce tremolante.

Le figure sono membri dei Siswa, e sono rannicchiate intorno a due sacchi di pelle. Essi non faranno attenzione al gruppo a meno che non vengano disturbati. Ogni sacco contiene 150 mo. In rilievo sulla parte esterna di questi sacchi ci sono due pantere nere e la parola "decima" scritta in comune.

Siswa (5): CA 8; E1; pf 6, 4x2, 3, 1; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8; TS E1; ML 8; AL C; PX 13.

21. Incrocio

C'è un portale magico qui. I portali magici sono spiegati nella zona 18.

Se i PG non sono passati attraverso uno dei portali, utilizzate la seguente descrizione nel riquadro così com'è.

I corridoi corrono verso sud e verso est da questo incrocio. Ad ovest e a nord di questo incrocio si trovano due corridoi larghi 3 metri pieni di ombre scure. I corridoi terminano con dei muri in pietra a 6 metri di distanza.

Come il gruppo oltrepassa per l'incrocio, quattro banditi umani balzano fuori dalla parete nord attraverso il portale nella zona 33 e attaccano. I banditi non vengono mai presi di sorpresa mentre i PG sono sorpresi con un risultato di 1 o 2 su 1d6. Se i PG sono sorpresi, i banditi fanno il primo attacco in maniera libera. Poi tirate per l'iniziativa per il primo round di combattimento normale.

Dopo il loro primo attacco, il capo dei banditi urla: "Aspettate, non sono dei Siswa!" Gli altri banditi sembrano disorientati. Fatevi dire immediatamente le reazioni dei PG. I banditi interrompono il combattimento a meno che i PG non li attacchino. Se i Siswa della zona 20 sono ancora vivi, accorreranno nel sentire il rumore e, probabilmente, attaccheranno. Se lo fanno, i banditi si uniscono ai PG contro i Siswa. Il nome del capo dei banditi è Teikus.

Bandito (4): CA 6; L1 (il capo è L3); pf 8, 4, 3x2; MV 27 (9) m; N° ATT. 1; F 1d6; TS L1 (il capo ha TS L3); ML 8; AL C; PX 10.

I banditi indossano armature di cuoio e sono armati di scudi e spade corte.

I banditi si sono persi. Sono venuti nel tempio per rubare e sono scesi per le scale del santuario a sudest. Sono stati visti ed inseguiti, così hanno iniziato a scendere a caso nelle stanze, cercando l'uscita. Lungo il tragitto hanno trovato cinque sacchi di pelle e saranno ben lieti di scambiarne una parte in cambio

delle indicazioni per raggiungere l'uscita. In ogni sacco ci sono 50 me. I sacchi sono contrassegnati con due pantere nere e la parola "decima".

Il loro incontro con il gruppo è assolutamente fortuito, e occorrerà interpretare con attenzione il loro tentativo di uscire (con parte del tesoro) fino alla fine.

22. La Stanza della Via della Sincerità

Un corridoio ad arco largo 3 metri si perde nel buio davanti a voi. Lungo entrambi i lati della sala ci sono delle aperture ad arco che danno accesso a diversi piccoli locali. La polvere ricopre il corridoio e dei vecchi petali di fiori, ormai secchi e anneriti, scricchiolano sotto i piedi.

I petali di fiori sono stati sparsi dai Siswa prima che arrivasse il Rahib. In ogni nicchia c'è una statua di pietra di un filosofo o di un saggio appartenuto all'ordine Siswa. Non c'è nulla di valore in nessuna delle stanze, tranne che nella stanza 22e.

Nella stanza 22e si trova la statua di un saggio che ha intorno al collo un ciondolo d'oro con una pietra di giada nera del valore di 1.300 mo. Il padre di Rahasia ha portato il ciondolo al tempio. Dopo aver aiutato Ular-Taman nella stanza 42, è stato scoperto dai Siswa e si è nascosto in questa stanza senza vie di uscita. Realizzando che presto sarebbe stato catturato, ha messo il ciondolo sulla statua e ha invocato lo spirito del saggio per proteggerlo. Egli è stato catturato, ma per i Siswa è stato impossibile rimuovere il ciondolo. Il padre di Rahasia è stato condotto al Pozzo del Castigo ed è stato calato al terzo livello. Il ciondolo è rimasto qui indisturbato da allora.

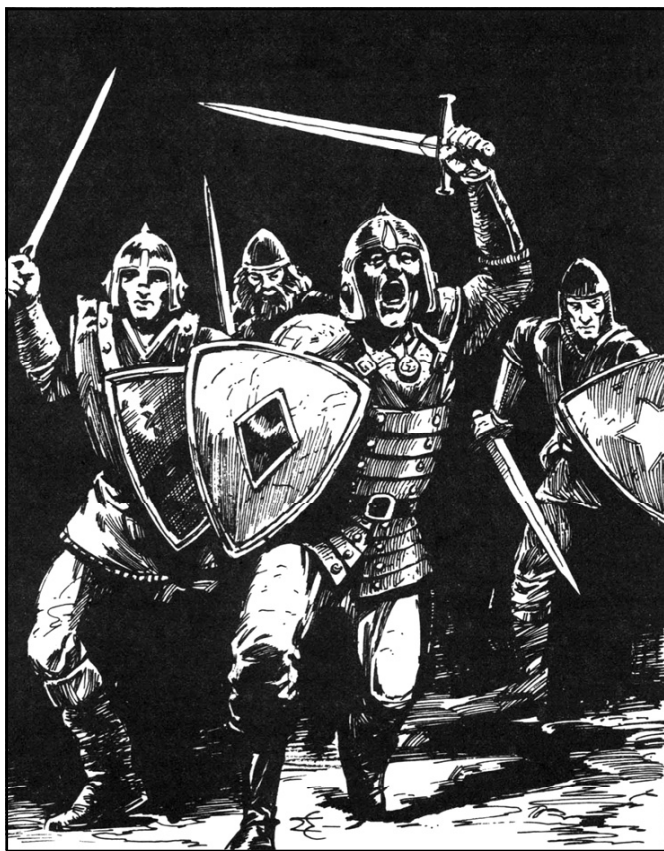
Chiunque che non sia di allineamento legale e cerchi di prendere il ciondolo dalla statua viene colpito da un fulmine di energia elettrica che parte dalla statua stessa. Il fulmine infligge 1d8 danni al personaggio sacrilego, che inoltre non riesce a sfilare il ciondolo.

I personaggi legali possono esaminare il ciondolo sulla statua. Il ciondolo è parte di un talismano di grande potere, descritto in Appendice sotto la sezione Nuovi Oggetti Magici.

L'unico modo per rimuovere il ciondolo è quello di inserire un anello particolare nella scanalatura sul ciondolo; l'anello è nascosto nella stanza 42. Dopo che il ciondolo è stato rimosso dalla statua, qualsiasi ogni personaggio può maneggiarlo in modo sicuro.

23. Il Tempio dei Siswa

Si tratta di una caverna che è più o meno a forma di diamante, coperta di polvere. Gli archi negli angoli nord ed est portano a dei corridoi arcuati larghi 3 metri. Delle orme nella polvere vanno dall'arco nord verso l'arcata est. In alto, il soffitto si apre in una grande cupola piena di stalattiti. Le pareti della caverna sono ricoperte di affreschi sulle bellezze naturali del mondo. Gli affreschi sono un po' sbiaditi e sembrano molto poco curati. Un'ampia piattaforma sporge dalla parete sud nel centro della stanza. Una statua alta 4,5 metri raffigura un uomo robusto con una lunga barba che siede sulla piattaforma con le gambe incrociate. C'è una sorta di altare davanti alle ginocchia della statua.



L'arco ad est conduce alla zona 14 (l'ingresso). L'arco a nord conduce alla zona 22. L'altare è in realtà la bocca del Pozzo del Castigo largo 1,5 metri, il cui condotto di 3 metri di diametro scende nel buio. Il pozzo cala per 15 metri fino alla stanza 48 del piano inferiore. Le sue pareti umide sono troppo scivolose anche per un ladro per poterle risalire.

24. Guardaroba

Una coltre di polvere copre tutta la stanza. Decine di piccoli ganci sono allineati alle pareti all'altezza delle spalle. Improvvisamente, una figura slanciata sbuca fuori dal buio, lanciando delle urla di guerra.

Un elfo guerriero, Alki, si è nascosto qui quando ha sentito i PG arrivare. A meno che i PG non cerchino di parlare con lui, Alki combatterà fino alla morte.

Alki è stato uno dei primi elfi a cui Rahasia ha chiesto aiuto, ma è arrivato al tempio dopo gli altri. Ha già usato i suoi due incantesimi. Egli sarà lieto di unirsi ai PG se viene invitato a farlo. Alki è leale alla bellezza, e quindi a Rahasia.

Alki, elfo guerriero-veggente: CA 4; E2; pf 12; MV 18 (6) m; N° ATT 1 con +2; F 1d8+2; TS E2; ML 9; AL L; PX 20.

Fr 16, In 12, Sg 8, Ds 9, Co 13, Ca 12.

Incantesimi:

1° livello: *dardo incantato, scudo magico*

Alki indossa una cotta di maglia ed è armato con una spada, un arco, e porta uno scudo.

Livello Intermedio del Tempio

Utilizzare la **Mappa 3** per le zone 25-35.

Nel livello intermedio, verificate la presenza di incontri casuali ogni tre turni di gioco. Tirate 1d6. Un risultato di 6 significa che si verifica un incontro. Quando si verifica un incontro, tirate 1d8 e utilizzate l'incontro risultante sulla **Tabella 1**. Non usate gli incontri 9-12.

Direttamente sotto il cortile, nel livello intermedio, ci sono le dimore dei sacerdoti Siswa. Le celle personali dei sacerdoti circondano la sala da pranzo centrale. La pietra in questo settore è tutta lavorata dai nani. I pavimenti di pietra sono usurati e lisci, mentre il soffitto è umido. Il Grande Tempio (area 35), tuttavia, è una grotta naturale con all'interno la stessa pietra grigia. È circondato da corridoi (alcuni sono magici) scavati intorno alla caverna centrale.

25-26. Scale

Queste due scale sembrano identiche. La scala della zona 25 si divide in due rampe di scale che salgono al santuario sudovest, ossia zona 12 del piano superiore. La scalinata della zona 26 si collega con il santuario sudest, ossia la zona 13 al piano superiore.

27. Celle dei Monaci

Ci sono sette aperture su un lato di questo corridoio largo 3 metri. Le aperture sono chiuse da pesanti tende.

Ogni cella contiene una branda di viticci intrecciati, diversi stracci sporchi, e un mucchio di pietre. Nessuno di questi elementi ha alcun valore. Non c'è nient'altro in nessuna di queste celle, ad eccezione delle celle 27f, 27g, 27n, e 27o che sono descritte di seguito.

27f. Cella del Monaco

All'interno di questa cella c'è una branda di viticci intrecciati con sotto una cassa, diversi stracci, e un mucchio di pietre.

Dardi ricoperti da un unguento del *sonno* fuoriescono dalla cassa nel momento in cui il coperchio viene sollevato. Ogni personaggio che si trova davanti ad essa deve fare un tiro salvezza contro veleno o addormentarsi per 1d6 turni.

All'interno della cassa ci sono 200 ma, 150 me, una bottiglia di vino e un paio di pietre lisce.

27g. Cella del Monaco

Una luce tremolante proviene da questa cella. Tre figure vestite con una tunica marrone sono intorno ad una candela sul pavimento. Essi ondeggiano avanti e indietro ripetendo un canto che non riuscite a comprendere.

Tre Siswa stanno cantilenando in questa stanza. Diventano parecchio scontenti se il loro canto viene disturbato e attaccano gli estranei.

Ogni personaggio che tenta di passare da questa cella senza essere notato ha una possibilità di base del 65% di riuscirci. I ladri possono aggiungere la loro capacità di *muoversi in silenzio* a questa possibilità di base se dichiarano che stanno facendo attenzione. Se uno dei personaggi non riesce, i Siswa lo notano subito.

Siswa (3): CA 8; E1; pf 4, 3, 2; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8; TS E1; ML 8; AL C; PX 13.

27n. Cella Scura

Nella parte posteriore di questa cella buia, cinque figure sono sdraiate sul pavimento.

I cinque Siswa in questa stanza hanno sentito i PG avvicinarsi e stanno solo fingendo di dormire. I Siswa non sanno di chi siano i passi, ma attaccheranno immediatamente se scoprono qualcuno all'interno del tempio che non appartiene alla loro fratellanza.

Siswa (5): CA 8; E1; pf 6x2, 5, 3, 2; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8; TS E1; ML 8; AL C; PX 13.

27o. Cella Scura

In fondo a questa cella buia si trovano cinque figure avvolte da una tunica.

Questi Siswa sono addormentati. Ogni personaggio che tenta di passare davanti a questa cella deve tirare 1d20 e fare un punteggio uguale o inferiore alla sua Destrezza, altrimenti sveglia questi Siswa. I Siswa si svegliano anche se si verifica un combattimento nella stanza accanto, la cella 27n.

Siswa (5): CA 8; E1; pf 6x2, 5, 4, 3; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8; TS E1; ML 8; AL C; PX 13.

28. Sala dei Siswa

Questa stanza è larga 9 metri da nord a sud, e lunga 15 metri da est a ovest. Al centro delle pareti nord e sud si trovano delle doppie porte. Delle torce fumanti illuminano debolmente le file di tavoli e panche che riempiono la stanza buia. Ceste fatte per metà di tessuto stanno su due dei tavoli. Due nicchie di 3 metri quadrati si aprono al centro delle pareti est e ovest. Sopra la nicchia occidentale è scolpita la parola "KESINI", mentre sopra la nicchia ad est è scolpita la parola "KESANA".

Le nicchie sono dei portali magici. A differenza dei portali nel livello superiore, la luce non può passare attraverso questi portali, né farli sembrare delle stanze. La nicchia ad est (KESANA) invia solo; essa teletrasporta qualsiasi cosa ci passi attraverso in una palude riempita di rifiuti a nord del tempio. Chiunque entri nella nicchia ad est si materializza 4,5 metri

sopra i rifiuti e cade in quel letamaio paludoso. Non ci sono difficoltà a tornare dalla palude al villaggio degli elfi.

La nicchia ad ovest (KESINI) riceve semplicemente le cose dalla nicchia a sud nella zona 41. Entrarci non ha alcun effetto. I Siswa ricevono il cibo dalla nicchia occidentale (KESINI). Dopo aver mangiato, gettano i rifiuti nella nicchia ad est (KESANA) dove il loro sistema di smaltimento magico rimuove la spazzatura.

29. Le Guardie Siswa

Delle torce tremolanti illuminano questa zona. Più avanti, al di là delle aperture ad est e ad ovest, c'è una coppia di doppie porte. Una rosa dei venti ornata è scolpita nel pavimento davanti alle porte. In corrispondenza delle aperture, due figure vestite di marrone sbucano fuori per sbarrarvi la strada. Entrambi in silenzio alzano le loro scintillanti lame ricurve.

Le porte a nord portano alla zona 30; le porte a sud conducono alla zona 27. Queste guardie Siswa non attaccano immediatamente, ma si batteranno fino alla morte (o alla cattura) contro chiunque non si dimostri un Siswa.

Guardia Siswa (2): CA 4; E2; pf 8, 9; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8; TS E2; ML 10; AL C; PX 20.

30. I Corridoi del Grande Tempio

Ci sono dei portali magici alle estremità di questi corridoi. I portali sono spiegati nel testo dell'area 18.

Questi quattro corridoi circondano il Grande Tempio. Un cubo gelatinoso, portato qui da Karelana e Solorena, custodisce queste sale. Si muove costantemente, pulendo i corridoi e proteggendo la roccaforte del Rahib da ospiti indesiderati. Il cubo attacca chiunque si trovi nei corridoi, e non lascia mai la zona 30.

Per determinare dove si trova il cubo quando i PG entrano per la prima volta in questi corridoi, tirate 1d4 e confrontatelo con la **Tabella 2**, qui di seguito. Ogni turno in cui i PG rimangono in queste sale, tirate ogni volta il dado. Un numero pari fa spostare il cubo di un corridoio in senso orario. Un numero dispari fa muovere il cubo di un corridoio in senso antiorario.

Cubo gelatinoso: CA 8; DV 4*; pf 17; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 2d4 + paralisi; TS G2; ML 12; AL N; PX 125.

31. Incrocio a Nordovest

Il corridoio a nord sembra continuare nel buio, ma in realtà è un portale magico per zona 21 al piano superiore.

32. Incrocio a Sudovest

Il breve corridoio a sud è un portale di ricezione dal portale nord nella zona 18, al piano superiore.

33. Incrocio a Nordest

Il corridoio a nord sembra continuare nel buio, ma in realtà è un portale magico per zona 21 al piano superiore.



34. Incrocio a Sudest

Il breve corridoio a sud è un portale di ricezione dal portale est, nella zona 18, al piano superiore.

35. Il Grande Tempio

Delle pesanti doppie porte in legno, riccamente intagliate con scene della foresta, si aprono su una grande caverna naturale. La caverna è ottagonale e di 21 metri di diametro. È illuminata da lampade ad olio sulle pareti. Le pareti si alzano per 9 metri, poi si aprono in una grande cupola di metallo alta 12 metri. Una grande rosa dei venti è scolpita nel pavimento al centro della stanza. Ci sono tre porte; uno al centro del muro ovest, una al centro della parete est, ed una al centro della parete sud. Una piattaforma rialzata protende di 9 metri fuori dalla parete nord. Sul retro della piattaforma si trova una statua di argilla alta 4,5 metri dell'uomo severo con la barba lunga. Nella parte anteriore della piattaforma c'è un altare. Una figura vestita di nero si trova dietro l'altare bruciando incenso.

La figura dietro l'altare è il Rahib. Al primo segno della presenza di intrusi, il Rahib alza le braccia in aria e scompare in un lampo di fumo e fiamme. Egli in realtà scende attraverso una botola posta dietro l'altare che porta alla zona 36 al livello inferiore. Non c'è alcuna possibilità che i PG riescano ad impedire la sua fuga in questo momento.

La statua è un enorme golem d'osso coperto d'argilla. Vedete la sezione Nuovi Mostri per i dettagli su questa creatura. Il Golem attacca non appena qualcuno che non indossa una veste da Siswa arriva entro 6 metri da esso, lo attacca, o reca danni alla zona dell'altare. Il fango secco che ricopre il golem si

Tabella 2

LOCALIZZAZIONE DEL CUBO GELATINOSO

Tiro di dado	Luogo	Tiro di dado	Luogo
1	Sala a Nord	3	Sala a Est
2	Sala a Sud	4	Sala a Ovest

spacca e cade al suolo, rivelando le sue quattro braccia scheletriche che impugnano altrettante spade dall'aspetto minaccioso. Il Golem combatte fino a quando gli intrusi non lasciano la zona 35. Poi ritorna al suo posto sulla piattaforma. Questo golem surclassa irrimediabilmente un gruppo di dimensioni tipiche, quindi i giocatori devono pensare ad un modo per oltrepassare questa creatura (come, per esempio, indossando delle vesti sacerdotali).

Molto tempo fa, Elyas ha appositamente costruito questo golem dalle ossa di un gigante per proteggere il tempio. Karelana e Solorena hanno aiutato il Rahib a capire come fare per evitare di essere attaccato.

Golem d'ossa: CA 2; DV 8**; pf 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 4; F 1d8 ogni braccio; DS può essere colpito solo da armi magiche, immune a *charme*, *sonno*, *blocco*, *fuoco*, *freddo*, *elettricità* e *gas*, non può essere scacciato; TS G4; ML 12; AL N; PX 1.750.

Direttamente dietro la statua, nel pavimento del tempio, c'è una porta segreta che si apre su una scala e raggiunge la stanza del tesoro (area 44 al piano inferiore).



L'Avventura nel Tempio di Grigiomonte

Il Livello Inferiore del Tempio

Utilizzare la **Mappa 4** per le zone 36-49.

Nel livello più basso, verificate la presenza di incontri casuali ogni terzo turno di gioco. Tirate 1d6. Un risultato di 6 significa che i PG incontrano qualcosa. Quando si verifica un incontro, tirate 1d8 e utilizzate l'incontro che risulta sulla **Tabella 1**. Non usate gli incontri 9-12.

Il Rahib ha trasformato il livello più basso del tempio nel suo alloggio segreto, e qui si trovano anche il suo deposito e le celle della prigione.

36. Stanza della Meditazione

Le pareti di questa sala ottagonale larga 9 metri sono coperte di antichi affreschi con scene di alberi e montagne che trasmettono molta serenità.

Una scala nella parete nord conduce ad una botola dietro l'altare nella zona 35 del livello intermedio del tempio.

Se i PG trascorrono più di un round in questa stanza, lo spirito del padre di Rahasia appare in forma spettrale: è un'Anima Inquieta. Vedete la sezione Nuovi Mostri per i dettagli sulle Anime Inquiete.

Il padre di Rahasia è un elfo signorile con uno sguardo profondo ma gentile, e una voce armoniosa. Non può infliggere o subire danni. Egli si presenta, recita il seguente messaggio, e poi scompare; non ripeterà il messaggio e non risponderà a nessuna domanda.

Il padre di Rahasia è stato portato qui dal Pozzo del Castigo. Il Rahib ha cercato di apprendere con la forza le sue conoscenze sul ciondolo, così come ha cercato di insistere affinché Rahasia andasse con lui senza ulteriori ostacoli. Quando l'elfo ha opposto di nuovo il suo rifiuto, il Rahib lo ha ucciso in un impeto di rabbia. Lo spirito dell'elfo si rifiuta di riposare, però, fino a quando Rahasia non sarà al sicuro.

37. Biblioteca

Questa stanza è di 6 metri quadrati, con una nicchia larga 3 metri che si apre nella parte nord della parete est. Scaffali pieni di libri e di carte sono allineati nelle pareti nord e ovest, e un tappeto spesso copre il pavimento. Al centro della stanza c'è un grande tavolo illuminato da una candela accesa. Al tavolo, di fronte a voi, siede una figura vestita di scuro.

Questo è l'incontro più importante di questo livello. La figura oscura è il Rahib. Egli cercherà di distruggere i PG. Tuttavia, se pensa di non poter affrontare i PG e sconfiggerli, cerca di fuggire nella zona 40, dove ci sono le sue pantere. Interpretate il ruolo del Rahib nel modo più intelligente possibile. La mossa migliore che possano fare i PG è quella di correre incontro al Rahib e sopraffarlo immediatamente. Sepolto sotto le carte sul tavolo c'è un mazzo di chiavi che apre tutte le porte del tempio.

Il Rahib: CA 3; C5; pf 35; MV 18 (6) m; N° ATT. 1 con +1; F 1d6 + 1; TS C5; ML 10; AL C; PX 200.

Fr 12, In 11, Sg 16, Ds 13, Co 12, Ca 17.

Incantesimi (Clericali):

1° livello: *individuazione del magico, protezione dal male*

2° livello: *blocca persone, silenzio nel raggio di 4,5 m.*

Il Rahib indossa una cotta di maglia +1 sotto una tunica nera e possiede una mazza +1.

38. Corridoio

Questo è un corridoio largo 3 metri e 6. Alle estremità ci sono delle doppie porte. Invece alle estremità est delle pareti nord e sud ci sono delle porte singole.

39. Studio

Si tratta di una stanza di 6 metri quadrati, con una nicchia di 3 metri all'estremità sud della parete est. Un tavolo al centro della stanza è coperto con disegni, profili e carte. I profili sono di Merisa, Sylva, e Rahasia. I disegni sono planimetrie del villaggio degli elfi, che mostrano le case, le strade e i luoghi con vegetazione più folta e altre coperture. Le carte sono coperte di appunti scarabocchiati.

C'è una porta segreta nel lato nord della nicchia che conduce alla stanza da letto del Rahib, nella stanza 40.

40. La Stanza da Letto del Rahib

Questa stanza da letto è ricoperta con una moquette di colore rosso che s'intona con il copriletto che copre il grande letto nell'angolo sudest della stanza. Due pantere nere si trovano sul letto.

Le pantere attaccano chiunque nella stanza a meno che il Rahib non ordini loro di fermarsi.

**"PER MANO DEL RAHIB
SONO STATO QUI ABBATTUTO
E A LUNGO HO ASPETTATO
LA VOSTRA VENUTA.**

**"IL DOLORE DI RAHASIA
HO AVVERTITO NEL PROFONDO,
MA VOI ORA
POTETE LIBERARLA.**

**"HASAN È IN PRIGIONE A SUD;
IL MIO ORO È VERSO IL NORD.
UN ALLEATO NEL DRAGONE GUARDIANO
VI ATTENDE PRIMA DELL'ORO.**

**"IL RAHIB NON È CHE UNA PEDINA;
UN MALE PIÙ OSCURO SI CELA IN PROFONDITÀ.
IL DRAGONE GUARDIANO CONOSCE IL VERO
E CUSTODISCE LA VIA PER LE PROFONDITÀ."**

Pantera nera (2): CA 4; DV 4; pf 19,14; MV 63 (21) m; N° ATT. 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AL N; PX 75.

Durante i suoi studi il Rahib è venuto a conoscenza di un antico tunnel che conduce fino alla torre di Elyas. Il Rahib ha scoperto una porta segreta nella parete est di questa stanza che conduce al tunnel, nella zona 40a.

Se il Rahib entra in questa stanza prima dei PG, fugge attraverso la porta segreta verso la torre, e potrà essere incontrato in seguito. La porta segreta si apre solo quando una parola magica viene pronunciata stando nella nicchia. I personaggi possono scoprire la parola studiando gli appunti del Rahib sul tavolo dello studio (stanza 39) per 1 ora, o studiando i vecchi libri e i documenti nella biblioteca (stanza 37) per 1 settimana.

40a. Tunnel Antico

Questo tunnel stretto e scuro parte dalla stanza 40 e attraversa la montagna grigia fino ai cancelli della Torre di Elyas, nella zona 50. Il tunnel è lungo 54 metri e largo abbastanza solo per un personaggio alla volta. Questo antico tunnel fu dimenticato fino a quando il Rahib non lo ha di nuovo scoperto.

41. Sala d'Ingresso

Questa sala ottagonale è di 6 metri di diametro. Ci sono nicchie di 3 metri quadrati nelle pareti nord, sud e ovest. Queste sono bloccate con porte di pesanti sbarre di ferro. Sopra la nicchia nord è scolpita la parola "KESINI." Al di sopra delle altre nicchie è incisa la parola "KESANA." Un grande gong è appeso davanti al muro occidentale.

Le nicchie sono portali magici. Il portale nord è un portale di ricezione a senso unico dal santuario sul ciglio della strada. Il portale a sud invia chiunque ci entri nel teletrasporto ricettivo nella Sala dei Siswa, nella stanza 28 del livello intermedio. Il portale occidentale invia qualunque cosa vi entri alla nicchia a sud del santuario sul ciglio della strada.

Il Rahib porta nel tempio attraverso il portale nord il cibo ed i tesori offerti al santuario sul ciglio della strada (oltre a dei rifornimenti di cibo che fa arrivare di nascosto). Il cibo è immagazzinato nella stanza 46 o inviato alla Sala dei Siswa, nella zona 28 del livello intermedio. Il gong annuncia una consegna—o l'arrivo di ospiti indesiderati.

Ogni volta che qualcosa entra attraverso il portale a nord, il gong risuona con un rumore fragoroso. Il cancello di ferro è bloccato, ovviamente. I ladri hanno un solo tentativo di sbloccare il cancello prima che arrivino i Siswa. Questa è l'unica possibilità che il gruppo ha per evitare la cattura, se entrano nel tempio in questo modo. Se non ci riescono, i Siswa arrivano e catturano i PG con fiale di gas soporifero che non concedono tiri salvezza. I PG si svegliano imprigionati nelle celle f, g, e h della zona 49.

42. La Stanza di Ular-Taman

I muri di questa stanza di 6 metri quadrati sono formati da pietre nude e lisce, ma un tunnel scavato grezzamente parte da un angolo ad ovest della parete nord. Al centro della stanza, un rettile simile ad un serpente luminoso striscia avanti e indietro.

Il rettile simile ad un serpente è Ular-Taman, una creatura creata da Elyas molto tempo fa. Ular-Taman è buono, gentile e saggio. Predilige personaggi di allineamento legale. Ular-Taman non può mai lasciare il tempio.

Ular-Taman sorveglia l'unico ingresso conosciuto per le rovine della torre di Elyas, il Tunnel per la Torre, nella zona 44a. In segno di rispetto per Elyas, dopo la sua morte gli elfi non sono mai entrati nelle rovine. Dopo diverse generazioni, si sono dimenticati anche dell'esistenza delle rovine. Il Rahib ha scoperto un altro modo per arrivare alla torre, dalla zona 40.

Quando il Rahib ha preso possesso del tempio, Ular-Taman ha combattuto una terribile battaglia contro di lui e le sue pantere. Ular-Taman è stato ferito, ma è riuscito a tenere lontano il Rahib dalle zone 42, 43, e 44. Finora, il Rahib non ha osato affrontare di nuovo Ular-Taman.

Il padre di Rahasia ha aiutato Ular-Taman a recuperare la sua forza. In cambio, Ular-Taman si è messo a guardia del tesoro del padre di Rahasia fino a quando non verrà reclamato da Rahasia. Fino a quel momento, Ular-Taman non lascerà le zone 42, 43, e 44.

Ular-Taman possiede anche un anello di giada nera che stava custodendo per conto di Hasan, ma che può affidare a dei PG leali che parlino bene di Rahasia, di suo padre, o di Hasan. L'anello è una parte del talismano del potere, ed è necessario per sbloccare l'altra parte, il ciondolo che si trova nella stanza 22e.

L'anello è nascosto sotto una pietra allentata del pavimento. Considerate la pietra come un *muro segreto*. I personaggi devono cercare il centro esatto della stanza per avere qualche possibilità di trovarla. Ular-Taman conosce i poteri dell'anello e del ciondolo, ma non ne può parlare a meno che non gli venga richiesto, e comunque solo dopo che i due siano di nuovo uniti.

Ular-Taman: CA 2; DV 6; pf 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 o incantesimi; F 1d4/2d6 + stritolamento; AS tranne che per le sue abilità speciali, gli attacchi di Ular-Taman (non il suo aspetto) sono simili a quelli di un pitone di roccia; TS G6; ML 10; AL L; PX 275;

Incantesimi (Clericali): (ogni magia può essere lanciata una volta al giorno)

1° livello: *cura ferite leggere (x2), luce, protezione dal male*

2° livello: *blocca persone, silenzio nel raggio di 4,5 metri*

L'Avventura nel Tempio di Grigiomonte

Se i PG parlano con il rettile, scopriranno che possono trovare in lui un alleato e il modo di ottenere l'anello di giada nera (se già hanno il ciondolo con loro). Ular-Taman racconta ai PG anche la seguente storia:

“Molte generazioni fa, un mago, chiamato Elyas venne a visitare il popolo elfico. Chiese loro un posto dove poter vivere, dove avrebbe potuto lavorare in pace e in solitudine. Dal momento che il suo cuore era sincero e dimostrava rispetto per gli elfi e le loro abitudini, gli fu concesso un posto nella loro foresta dove lui costruì una torre imponente. Per molti anni gli elfi lo aiutarono e lui li protesse, trasmettendo loro i suoi insegnamenti, dal momento che la sua magia e la sua conoscenza erano molto vaste.

“La loro amicizia con Elyas fu stata tramandata di padre in figlio, fino a quando anche Elyas iniziò ad invecchiare. Poi avvenne il disastro. Tre orribili streghe attaccarono la sua torre. Stavano cercando una gemma magica di proprietà di Elyas—l'Occhio di Opale Nero—perché il suo potere avrebbe potuto renderle praticamente invincibili.

“Nessuna delle streghe osò affrontare Elyas da sola, ma insieme erano molto potenti. In una violenta battaglia, le streghe evocarono una montagna grigia per schiacciare Elyas. Proprio mentre la montagna si abbatteva sulla torre, Elyas attirò le streghe al suo interno con un sotterfugio e lì le intrappolò. Purtroppo, Elyas stesso perì nell'impresa.

“In suo ricordo, gli elfi costruirono questo tempio sulla montagna che venne ribattezzata Grigiomonte. Molti anni dopo un gruppo di nani li aiutò a completare la costruzione e da quel momento il tempio divenne un luogo di meditazione silenziosa e di apprendimento. I giovani elfi che trascorrono qui un anno da studenti sono conosciuti come i Siswa.

“Io custodisco la strada che porta alla Torre di Elyas, ma temo che il Rahib abbia trovato un altro ingresso”.

Se i PG chiedono come raggiungere la torre di Elyas, Ular-Taman racconterà loro della porta segreta nella zona 44 che conduce al Tunnel della Torre, nella zona 44a.

Se i PG attaccano e uccidono Ular-Taman, egli diventa un'Anima Inquieta e continua a custodire il tesoro e l'anello. Vedete la sezione Nuovi Mostri per i dettagli sulle Anime Inquiete. I personaggi che vedono un'Anima Inquieta devono fare un tiro salvezza contro incantesimi o scappare. Questi personaggi assolutamente si rifiutano di entrare in questa zona per almeno 1 giorno.

Se i PG sono entrati in questo livello come prigionieri, Ular-Taman li indirizzerà al portale sud, nella stanza 41 che conduce alla Sala dei Siswa, cioè alla stanza 28 del livello intermedio. Poi Ular-Taman darà loro le indicazioni per arrivare al cortile. Li avvertirà inoltre che un pericoloso guardiano protegge il Grande Tempio, nella stanza 35. Ular-Taman non rivelerà alcun dettaglio sulla natura del guardiano, a parte che risiede nel tempio da quando il tempio è stato costruito.

Mentre sono nelle zone 42,43, o 44 i Siswa sono liberi dal controllo del Rahib. Tuttavia, essi ricadono sotto il controllo del Rahib quando lasciano queste zone.

43. Tunnel

Questo tunnel largo 3 metri corre a nordest dalla sala di Ular-Taman verso quella che sembra essere una frana. La frana è in realtà una porta segreta per la stanza 44, dove si trova il tesoro di Rahasia.

44. La Stanza del Tesoro

Questa stanza larga 9 metri (da est a ovest) e lunga 6 nasconde un tesoro di enorme ricchezza! Una porta di solido metallo è incardinata nella parte orientale della parete sud.

La porta di metallo conduce alla zona 45, la scala delle serrature. Nessuno può aprire la porta a meno che non venga scassinata o la rispettiva chiave non venga raccolta nel mazzo di chiavi della stanza 37, la biblioteca.

Il tesoro si trova al centro della stanza. Esso comprende: 800 mo, una *spada +1*, un *bastone serpente*, un *anello di controllo degli animali*, una *pozione di guarigione*, un vaso di marmo intarsiato con 6 gemme (del valore di 1.000 mo), 2 uccelli di platino (dal valore di 700 mo ciascuno), e 12 gemme (ciascuna del valore di 100 mo).

Una porta segreta nella parete nord conduce al Tunnel della Torre, nella zona 44a.

44a. Il Tunnel della Torre

Questo tunnel lungo 60 metri conduce dalla zona 44 del livello inferiore del tempio fino ai cancelli della torre di Elyas, nella zona 50. I primi 9 metri del tunnel sono larghi 24 metri. Da quel punto in poi, il tunnel si restringe rapidamente in modo che solo un personaggio alla volta possa passarci attraverso.

45. La Scala delle Serrature

Questa scalinata scende dalla botola segreta dietro la statua nella stanza 35 (il grande tempio del livello intermedio) verso la stanza 44 del livello inferiore. Questa scala è bloccata non da una, ma da ben tre porte di metallo pesanti. L'unico modo per attraversarle è quello di scassinare le serrature o di aprirle con le chiavi della biblioteca, nella zona 37 del livello intermedio. Il Rahib non conosce né questa scala né la botola segreta nel grande tempio.

46. Ripostiglio

Siete in una stanza di 6 metri quadrati. Ci sono delle casse e alcune giare rotte sul pavimento. La sala contiene anche dei forni primitivi e delle botti di vino.

Questo luogo è dove vengono tenuti i rifornimenti e vengono cucinati i cibi per i Siswa. Una delle casse contiene degli abiti marroni. Otto topi giganti vagano per questa stanza. Attaccano tutto ciò che vedono muoversi, a meno non vengano distratti con del cibo.

Topo gigante (8): CA 7; DV 1d4; pf 4x3, 2, 1x4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d3 + malattia; TS G1; ML 8; AL N; PX 3.

47. Posto di Guardia

Delle doppie porte danno accesso a questo corpo di guardia. Quattro guardie Siswa in cotta di maglia sono appostate qui. Direttamente dall'altra parte della stanza c'è un'altra serie di doppie porte.

Gli ordini delle guardie sono di non lasciar passare nessuno a meno che non sia presente lo stesso Rahib che dia loro ordini in tal senso. Il capo delle guardie ha con sé le chiavi di tutte le celle della zona 49.

Se i PG stanno scappando dalle prigioni, è possibile ridurre il numero di guardie in questo settore per rendere possibile la loro fuga; fate in modo che le altre guardie siano con il Rahib.

Guardia Siswa: CA 4; E2; pf 10, 8, 6, 4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d8; TS E2; ML 8; AL N; PX 20.

48. Il Fondo del Pozzo

Questo è il fondo di un pozzo largo 3 metri che sale verso l'alto nel buio. Esso è isolato dal resto del corridoio da un cancello in ferro pesante posto alla sua base. Accatastate sul fondo del pozzo ci sono delle stuoie in pelle che impediscono di subire danni dalla caduta nel pozzo. Le pareti del pozzo sono umide e troppo scivolose per permettere ad un ladro di arrampicarsi.

Il cancello di ferro è bloccato. Qualsiasi tentativo di sfondare il cancello mette in allerta le guardie. Le guardie utilizzano delle fiale di gas soporifero per catturare i PG prima che essi riescano a forzare le sbarre. Per riuscire a passarci attraverso tranquillamente, i PG devono forzare la serratura.

49. Le Prigioni

Un lungo corridoio buio corre da est a ovest. Delle porte di legno pesante con delle finestrelle sbarrate sono allineate su entrambi i lati del corridoio centrale. Una porta simile si trova all'estremità orientale del corridoio e un cancello di ferro blocca l'estremità occidentale.

Le celle sono di 3 metri quadrati e vuote, ad eccezione di quanto viene indicato di seguito. Le chiavi per tutte le celle sono tenute dal capo delle guardie nella stanza 47. Un'altra serie di chiavi si trova nella libreria, nella stanza 37.

Se i PG vengono catturati, sono imprigionati nelle celle f, g, h. Se l'intero gruppo viene catturato, incoraggiatelo a pianificare la propria fuga. Qualsiasi piano ragionevole funzionerà—per esempio un ladro potrebbe forzare la serratura della porta con un pezzo di metallo di scarto, un personaggio molto forte può forzare le sbarre, o i PG possono chiamare le guardie e tendere loro un'imboscata. Le armi sequestrate ai PG e il resto dell'equipaggiamento sono ammucciate nella cella s, che non

è chiusa. Gli altri prigionieri possono essere liberati solo scassinando le serrature delle loro celle o aprendole utilizzando le chiavi.

Imprigionato nella cella b c'è un guerriero umano di alta statura di nome Baik Telor. Stava perlustrando il santuario sul ciglio della strada ed è stato catturato dai Siswa. Sarà felice di unirsi al gruppo, se gli vengono date delle armi. Egli indossa una cotta di maglia, e il suo vestito è di foggia arabeggiante—turbante e larghi calzoni di seta.

Baik Telor, umano guerriero: CA 5; G4; pf 24; MV 36 (6) m; N° ATT. 1 con +1; F disarmato; TS G4; ML 10; AL L; PX 50.

Fr 15; In 9; Sg 12; Ds 10; Co 9; Ca 13.

Baik Telor indossa una cotta di maglia.

Hasan è imprigionato nella cella 49q. Non ha armi né armature. Anche se è stanco, è pronto e disposto ad unirsi ai PG contro il Rahib.

Hasan: CA 8; E2; pf 8; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F disarmato; TS E2; ML 10; AL L; PX 20.

Fr 12; In 16; Sg 10; Ds 13; Co 10; Ca 13.

La cella è piena di vecchie ossa. Il Rahib le dona a Karelena e Solorena che le usano per creare scheletri che a volte appaiono come mostri erranti.



L'Avventura nella Torre di Elyas



Le Sale dello Splendore

Utilizzate la **Mappa 5** per le zone 50-84.

I piani superiori della torre di Elyas sono stati completamente distrutti nella battaglia tra Elyas e le tre streghe sorelle, Karelena, Solorena, e Trilena. Gran parte di ciò che è rimasto della torre è stato bruciato dagli incendi successivi al combattimento.

Nelle Sale dello Splendore, controllate il verificarsi di incontro ogni tre turni di gioco. Tirate 1d6. Un risultato di 6 significa che i PG incontrano qualcosa. Quando si verifica un incontro, tirate 1d6 e utilizzate il relativo incontro sulla **Tabella 3**. Non utilizzate gli incontri 7-12.

50. I Cancelli della Torre

Il tunnel finisce in una caverna buia e asciutta, in profondità all'interno della montagna. Nella caverna nessun suono rompe il silenzio che regna incontrastato. Muri di pietra grigia si innalzano per 18 metri fino ad arrivare al soffitto composto di terra e roccia. Tale struttura sembra essere un'antica torre, sepolta sotto la montagna. Solo il piano più basso della torre è intatto. Quel poco dei piani superiori che è visibile sembra distrutto. Pietre franate dalle mura e dai merli si trovano sparse sul pavimento della caverna. La caverna è crollata seppellendo i lati della torre e solo la parte anteriore è visibile, dove spiccano un paio di battenti anneriti ricoperti da incisioni indecifrabili.

Le porte sono l'unico ingresso alla torre. I battenti non sono chiusi, ma sono difficili da spalancare; i personaggi devono applicare 25 punti di forza per aprire le porte quanto basta per entrare nella zona 51.

51. Il Corridoio Inaspettato

Questo maestoso corridoio è largo 3 metri. Le sue pareti si innalzano di 9 metri fino a un soffitto a volta. Le pareti e il soffitto sono striati di fuliggine. Il corridoio conduce a nord nell'oscurità della torre.

Il corridoio è lungo 12 metri. Due ladri si nascondono nelle ombre vicino all'estremità nord del corridoio. Quando i PG entrano, i ladri cercano di sorprenderli e di attaccarli. Se i ladri non sorprendono i PG, o vengono catturati, cercano di raggiurarli per trovare una via d'uscita.

Bandito (2): CA 6; L1; pf 6, 4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d6; TS L1; ML 8; AL C; PX 10.

Questi banditi indossano armature di cuoio, sono armati di spade corte, e portano degli scudi.

Tabella 3
INCONTRI CASUALI NELLA TORRE

Tiro	Mostro Errante	Numero di Mostri	CA	DV	MV	N° ATT.	Ferita	TS	ML	AL	PX
1	Orchetto	2d4	6	1	36 (12) m	1	1d6	G1	8	C	10
2	Elfo	1	5	1*	36 (12) m	1	1d8	E1	8	N	13
3	Goblin	2d4	6	1-1	27 (9) m	1	1d6	UN	7	C	5
4	Minotauro	1	6	6	36 (12) m	2	1d6/1d6	G6	12	C	275
5	Orco	1	5	4+1	27 (9) m	1	1d10	G4	10	C	125
6	Rahib (se già sconfitto, tira di nuovo)	1	3	C5	18 (6) m	1	1d6+1 pf 33 con +1	C5	10	C	200
7	Pantera	1d2	4	4	63 (21) m	3	1d4/1d4/1d8	G2	8	N	75
8	Cubo gelatinoso	1	8	4*	18 (6) m	1	2d4 + paralisi	G2	12	N	125
9	Topo gigante	3d6	7	½	36 (12) m	1	1d3 + malattia	G1	8	N	3
10	Pipistrello gigante	1d10	6	2	9 (3) m/ 54 (18) m	1	1d4	G1	8	N	20
11	Zombi	2d4	8	2	27 (9) m	1	1d8	G2	12	C	20
12	Vedova nera	1d3	6	3*	18 (6) m	1	2d6 + veleno	G2	8	N	50

Questi ladri hanno seguito il Rahib nel tempio fino alla torre. Non sono stati molto a lungo nella torre. Sono andati giù per il corridoio ovest dove tutto quello che hanno trovato è stata una biblioteca bruciata e del vino.

Un bandito porta 30 ma in un sacchetto. L'altro porta 200 mo in uno zaino in pelle e una gemma di 400 mo nascosta nel manico cavo del suo pugnale. Ogni bandito sta trasportando una bottiglia di *vino aspro*. Vedi la stanza 72 per avere una spiegazione sull'uso e sugli effetti che derivano dal bere questo vino.

52. Stanza delle Macerie

Questa è una stanza enorme, piena di travi spezzate e carbonizzate e di macerie. Le macerie sono state spostate al centro della stanza. In alto, il soffitto è sfondato con travi e pietre in evidenza.

La parte più settentrionale di 3 metri di questa stanza degrada dolcemente verso il basso a nord. I nani hanno la loro normale possibilità di rilevare la pendenza, se cercano passaggi inclinati.

Ogni volta che un personaggio cerca tra le macerie, tirate 1d6. Se il risultato è un 1 o 2, il personaggio trova una delle 10 gemme da 100 mo nascoste tra le macerie. I personaggi possono cercare per tutto il tempo che desiderano, ma la ricerca è rumorosa. Dopo 4 turni di ricerca, tirate per un incontro casuale nella **Tabella 3** ogni turno, fino a quando non smettono di cercare.

**"Gente del bosco venite e sedete,
la storia della torre del mago ora udirete.
Vi narrerò di un tempo oramai perduto,
in cui l'Opale Nero era da Elyas posseduto.**

**"L'Opale ha aumentato il suo magico potere,
ma tenne la pietra ove era facile a vedere.
Tre streghe affascinate dal potere smisurato,
fuoco e roccia in pioggia han sulla torre evocato.**

**"In un occhio di drago Elyas ogni strega costrinse.
Ma senza l'opale, la loro vita non si estinse.
Mentre a cercar la pietra Elyas andò di gran carriera,
dal cielo un mone di granito schiacciò mago e sua dimora.**

**"L'incanto così mai fu completato,
le tre streghe ora attendon il soccorso del fato
ché lor anime s'appropriino di corpi innocenti
per assaporar lor vendetta su tutte le genti."**

53. Sala Interna

Questa stanza scura, larga 9 metri, ha un soffitto piatto. Due nicchie si trovano nella parete est, e due nella parete ovest. Le nicchie sono alte 3 metri e hanno 3 metri di profondità. Una tenda soffice di velluto rosso chiude l'estremità nord della sala.

Questa sala è lunga 15 metri, e degrada dolcemente verso il basso a nord. I nani hanno la loro normale possibilità di rilevare la pendenza. La tenda blocca tutta la luce che viene dalla stanza 54, ma è facilmente spostabile.

54. La Tomba delle Anime

La maggior parte di questa stanza è occupata da una piattaforma. Tre gradini portano alla piattaforma. Un braciere, in piedi al centro della piattaforma, arde con una brillante fiamma blu che illumina la stanza. Tre sarcofagi sono disposti in un triangolo attorno al braciere. Il sarcofago più grande si trova nella parte anteriore della piattaforma. Le bare sono coperte con intagli misteriosi. Sul retro della piattaforma c'è un trono ornato in ghisa. A sinistra del trono, un piedistallo in metallo supporta un grande e antico libro rilegato in pelle. Il libro è chiuso, la sua copertina incrinata chiusa con una fibbia di metallo. Una lunga penna d'oca lungo si trova sopra il libro. Il piedistallo è girato in modo tale che il libro, se aperto, si trovi di fronte al trono.

Le bare sono contrassegnate con A, B, e C sulla mappa. Andate a vedere le aree 54A, 54B, 54C e per i dettagli su questi sarcofagi. Il braciere è fissato al pavimento e non può essere rimosso. La fiamma brucia senza calore o fumo e non può essere spenta. I carboni continuano a bruciare dopo essere stati rimossi dal braciere, ogni carbone illumina un'area di 3 metri di diametro. Il trono è un teletrasporto di ricezione dal trono che si trova nella stanza 100. Sedersi sul trono in questa stanza non ha alcun effetto.

Il *Libro degli Anni* e la sua penna, *Verbosa*, attendevano qui da un bel po' di tempo. Sono entrambi intelligenti e protetti da un incantesimo che permette di toccarli solo a personaggi Legali.

Il libro, una volta aperto, dice: "Ricevete il racconto degli anni!" Ma le pagine del libro sono tutte bianche! Il libro poi recita la seguente storia. Il libro non fa altro.

La penna può ricevere fino a cinque domande a cui risponde "sì" o "no" con un 80% di accuratezza. *Verbosa* risponde solo alle domande dei personaggi Legali. Se viene chiesta la planimetria della torre, la penna vola alla pergamena su cui i PG stanno tracciando la mappa e disegna una mappa approssimativa della zona 100, e delle zone 87, 102 e 105. *Verbosa* non mostrerà però le porte segrete nella sua mappa.

54a. La Cripta di Karalena

Questa è la più grande delle cripte. È ricoperta di simboli indecifrabili. Il coperchio è sigillato alla base su tutti quattro i lati con il piombo. Ogni sigillo di piombo porta incisa una runa misteriosa.

Tutti i PG che tentano di sollevare il coperchio della bara devono sommare insieme i loro punteggi di Forza. Tirate 2d20. Se la forza combinata dei PG supera il risultato del lancio dei dadi, i sigilli si rompono e il coperchio si apre.

Lo scheletro di una donna con indosso i brandelli di una veste di un azzurro profondo si trova all'interno della bara. Un pannello segreto sul fondo del sarcofago nasconde 1.000 mr, 800 me e 500 mo.

54b. La Cripta di Solorena

Questa bara è ricoperta di intagli dal disegno familiare. I sigilli su tutti e quattro i lati di questa bara sono rotti.

Tutti i PG che tentano di sollevare il coperchio della bara devono sommare insieme i loro punteggi di forza. Tirate 2d20. Se la forza combinata dei PG supera il risultato del lancio dei dadi, riescono ad alzare il coperchio.

Lo scheletro di una donna che indossa un'armatura di maglia arrugginita e delle pellicce marce giace nella bara. Una mano impugna una spada non magica adagiata sul petto. L'altra mano stringe una pergamena sopra la spada. La spada non può essere rimossa dalla mano dello scheletro dai PG. Lo scheletro attacca il primo PG che legge pergamena. Le parole scritte sulla pergamena sono:

**“Di rado di nuovo la possibilità si concede
per vendicare coloro a cui sepoltura si diede.
Su voi ora cada il destino che intono,
che la forza dell'ossa v'investa come tuono.”**

Scheletro: CA 4; DV 1; pf 8; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 1d6; TS G1; M 12; AL C; PX 10.

54c. La Cripta di Trilena

Questa bara è ricoperta di rune mistiche. Ci sono dei sigilli di piombo su ciascuno dei quattro angoli del coperchio.

Tutti i PG che tentano di sollevare il coperchio della bara devono sommare insieme i loro punteggi di forza. Tirate 2d20. Se la forza combinata dei PG supera il risultato del lancio dei dadi, i sigilli si rompono e il coperchio si apre.

Lo scheletro di una donna che indossa i brandelli di un largo vestito rosso si trova all'interno della bara. Non vi è alcun tesoro qui.

55. Esterno della Cripta Occidentale

Degli affreschi sbiaditi di torri dorate e di alberi color diamante ricoprono le pareti e il soffitto di questa sala di 9 metri quadrati. Nel centro della stanza giace un cubo di pietra di 3 metri quadrati. Una scala è appoggiata contro l'estremità meridionale della parete est.

Il pavimento in questa stanza è tutto sullo stesso livello. Sul lato ovest del cubo c'è una porta segreta che conduce alla stanza 56. Un'altra porta segreta, in cima alla scala, conduce alla zona 54.

56. Interno della Cripta Occidentale

Questa cripta è vuota.

57. Scale a Ovest

Questa lunga scala buia scende verso nord. Procedere su di essa non è pericoloso.

58. Esterno della Cripta Orientale

Le pareti di questa stanza di 9 metri quadrati sono meticolosamente pulite. Una scala si appoggia contro l'estremità meridionale della parete ovest. Un cubo di 3 metri quadrati si trova al centro della stanza.

Un cubo gelatinoso si nasconde dietro il cubo di pietra. Attacca i PG a vista. Ci sono 60 me, 40 mo, e una gemma da 50 mo all'interno della creatura.

Cubo gelatinoso: CA 8; DV 4*; pf 15; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 2d4 + paralisi; TS G2; M 12; AL N; PX 125.

59. Interno della Cripta Orientale

Una volta che i PG hanno trovato ed aperto la porta segreta che dà accesso a questa cripta, troveranno sul pavimento una cassa chiusa addossata contro la parete di fondo.

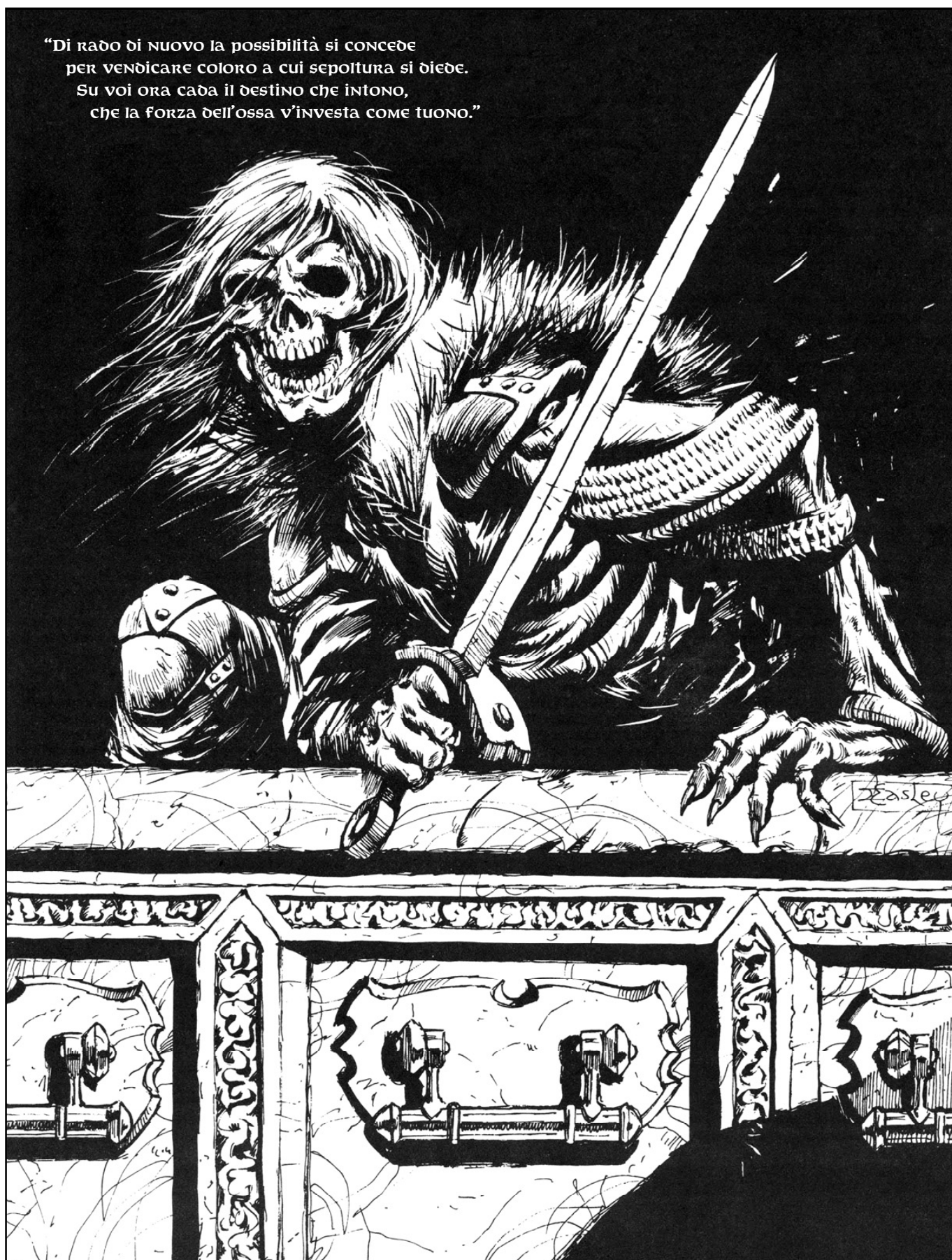
Quando tutti i personaggi avranno poggiato i piedi sul pavimento della cripta, si aprirà un pannello segreto nel soffitto e una lama oscillerà verso il basso, direttamente in linea con la porta. Ogni personaggio che si trovi in piedi nella cripta deve superare un prova di Destrezza per evitare di essere colpito dalla lama, che provoca 1d8 danni a chiunque colpisca. La lama oscilla una volta ogni round in cui c'è un personaggio sul pavimento della cripta. Quando la cripta è vuota, la lama ritorna nel vano segreto e il pannello si chiude.

La cassa chiusa contiene: 5.000 mr, 100 mo, 20 mp, e 3 bottiglie di *Vino Squisito*. I numeri indicati sulle etichette dei vini rappresentano un codice che può aiutare i PG ad attraversare in modo sicuro la stanza 92. Le etichette recitano:



L'Avventura nella Torre di Elyas

"Di rado di nuovo la possibilità si concede
per vendicare coloro a cui sepoltura si diede.
Su voi ora cada il destino che intono,
che la forza dell'ossa v'investa come tuono."



Chiunque, mostro o personaggio, che beva il vino, cade privo di sensi per 2 turni. Quando si riprende, il personaggio ricorda un incubo in cui una grande gemma nera era appesa in una montatura alla fine di una catena. Il personaggio si ricorda anche di un senso di vertigine e di trovarsi nel sogno in una stanza vuota con un arco d'argento (zona 105).

I personaggi che bevono il vino restano ubriachi per 1d4 turni. Durante tale periodo, attaccano con una penalità di -4. I personaggi ubriachi non possono muoversi in silenzio.

60. Scale a Est

Questa lunga scala buia scende verso nord. Quando tutti i PG hanno calpestato un qualsiasi punto dei primi 10 scalini delle scale, le scale improvvisamente diventano piatte, formando uno scivolo fino alla zona 58. Ogni PG sulle scale deve tirare 1d20: se il risultato è uguale o inferiore al suo punteggio di Destrezza diminuito di 4 punti allora evita di scivolare. I personaggi che non sono sulle scale non corrono alcun pericolo. I personaggi scivolati sul fondo possono utilizzare una corda per arrampicarsi sullo scivolo se qualcuno da sopra (e che non sia sulle scale) tiene la corda.

61. Corridoio a Ovest

Questo corridoio ad arco largo 3 metri si estende da est a ovest. I pavimenti, le pareti, e soffitto a volta alto 9 metri sono tutti rivestiti con uno spesso strato di fuliggine nera.

La doppia porta alla fine del corridoio ad ovest è di bronzo. Tutte le altre porte sono in legno e annerite.

62. Prigioni Vuote

Queste celle sono di 6 metri quadrati. Delle preti al centro delle celle le rendono a forma di U. Due delle celle contengono all'interno biancheria da letto pulita e cibo incontaminato. Le altre celle odorano di umido e di muffa e sembrano non utilizzate da diverso tempo.

Il Rahib ha imprigionato Merisa e Sylva nelle due celle più vicine al corridoio 61 prima che le streghe prendessero possesso dei loro corpi. Merisa ha nascosto un braccialetto d'argento sotto il materasso nella cella più a sud come indizio per chiunque cerchi di salvarla. Il nome "Merisa" è inciso all'interno del bracciale.

63. La Prigione di Miryala

Da questa cella proviene un pianto struggente.

Una fanciulla elfica, Miryala, è incatenata alla parete con delle catene ai piedi nella parte sudest della cella. Si rannicchia per la paura quando i PG si avvicinano. Lei è stanca, ha le vertigini ed è affamata. Non ha a disposizione alcuna magia.

Miryala: CA 9; E1; pf 6; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F disarmato; TS E1; ML 5; AL N.

Il rapimento di Miryala non è stato scoperto se non dopo che i PG hanno lasciato il villaggio degli elfi. Il Rahib la sta tenendo qui fino a quando lei non si riprenderà a sufficienza per

permettere a Trilena di prendere possesso del suo corpo. Trilena preferirebbe qualcuno con un carisma più alto (come Rahasia), ma non vuole aspettare ancora a lungo. Miryala non sa nulla dei suoi rapitori o della torre.

64. La Tana del Ragno

Delle spesse ragnatele coprono le pareti e il soffitto di questa cella. All'interno delle ragnatele, qualcosa si muove lentamente.

Una vedova nera sulla ragnatela attacca chiunque si avvicini alla ragnatela.

Vedova nera: CA 6; DV 3; pf 20; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 2d6 +veleno; TS G2; ML 8; AL N; PX 50.

Le ossa e l'abbigliamento di un'avventuriera morta penzolano dalla ragnatela nell'angolo sudest della stanza. L'avventuriera era una donna che indossava un'armatura di cuoio. Ci sono due pugnali e un sacchetto in pelle sulla sua cintura. Il sacchetto contiene 50 mo, 20 mp e 10 gemme da 50 mo.

Il Rahib ogni tanto getta i prigionieri indesiderati al ragno. L'avventuriera nel web non era una prigioniera—solo una sfortunata esploratrice.

65. La Prigione del Mago

Come la porta si apre, si sente un rumore metallico e qualcosa che si muove nella cella.

Un mago di nome Mergiz è incatenato per le gambe alla parete nell'angolo sudovest della cella. Egli usa un incantesimo del *sonno* appena vede i PG e poi userà le altre magie, se necessario, per sconfiggere i PG.

Mergiz, umano mago: CA 8; M4; pf 9; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F disarmato; TS M 4; ML 10; AL N; PX 50.

Incantesimi:

1° livello: *luce, sonno*

2° livello: *chiavistello magico, ragnatela*

Se Mergiz sconfigge i PG, userà le loro armi per rompere le sue catene, li deruberà, e poi scapperà. Se i PG lo sconfiggono, Mergiz si scuserà con loro e chiederà il loro aiuto.

Mergiz stava esplorando la torre quando Karelena e Solorena lo hanno sorpreso e lo hanno catturato. A meno che i PG non spieghino diversamente, Mergiz ritiene che essi lavorino per le streghe. Non ha avuto nulla da mangiare o da bere per 3 giorni. Se interrogato sulla torre, lui sa solo che c'è un libro magico nella stanza 54 che non può toccare.

Le streghe sono intenzionate prima o poi a consegnare Mergiz al ragno nella cella 64 come cibo.

66. Corridoio di Collegamento

Si tratta di un corridoio spoglio, lungo 6 metri e largo 3.

L'Avventura nella Torre di Elyas

67. Stanza delle Illusioni a Ovest

Questa è una stanza larga 6 metri che si estende per 9 metri a ovest. Contro la parete ovest, un mucchio scintillante di oro e gioielli vi sta chiamando.

Questa stanza è in realtà solo di 6 metri quadrati. La parete ovest è un'illusione. Tutti i personaggi devono fare un tiro salvezza contro Incantesimi per ogni round in cui guardano il muro. Coloro che non superano il tiro salvezza correranno in maniera incauta contro il muro, cercando di arrivare al tesoro immaginario e subendo 1d4 danni per la collisione. I PG possono evitare questa trappola evitando di guardare l'illusione.

Questa illusione e quella della stanza 68 sono illusioni permanenti create molto tempo fa da Elyas. Esse avevano la finalità di distrarre chiunque cercasse di entrare nel laboratorio di Elyas senza essere invitato.

68. Stanza delle Illusioni a Est

Un enorme drago rosso al centro della stanza alza la testa e soffia le sue fiamme contro di voi!

Il drago è solo un'illusione. Tutti i personaggi che vedono il drago devono fare un tiro salvezza contro Incantesimi, i personaggi che lo superano non credono all'illusione e non sono influenzati da essa. Coloro che non superano il proprio tiro salvezza credono di essere stati sommersi dal soffio di fuoco di un drago e svengono sul posto, ritenendo di essere morti.

Essi si riprendo da soli nel giro di 1d6 turni. Se un altro personaggio tenta di rianimarli, i personaggi svenuti si riprendo in 1d6 round. Una volta che un personaggio è stato "ucciso" da questo drago, non crederà più all'illusione.

Questa illusione e quella della stanza 67 sono illusioni permanenti create molto tempo fa da Elyas. Esse avevano la finalità di distrarre chiunque cercasse di entrare nel laboratorio di Elyas senza essere invitato.

69. La Cortina di Luce

L'intera parete meridionale di questa stanza di 6 metri quadri risplende di luce rossa.

Questa stanza è profonda 6 metri. Il muro meridionale è una cortina di luce illusoria. I personaggi che camminano in avanti attraverso la cortina di luce vedono un lampo accecante, poi si ritrovano a camminare di nuovo fuori della tenda verso lo stesso luogo che hanno appena lasciato. Solo i personaggi che camminano all'indietro attraverso la cortina di luce riescono a passare attraverso la parte meridionale della stanza e ad arrivare alla stanza 70.

70. Il Laboratorio di Elyas

Due file di tavoli ingombri di apparecchiature da laboratorio sono al centro di questa stanza. La polvere copre gli antichi calici di vetro; le ampolle di ottone sono offuscate dall'età. Le ragnatele penzolano come merletti tra i vasi incrinati sugli scaffali. Due nicchie si trovano nella parete est. Un cappello da donna con una piuma di colore rosa pende da un piolo tra le nicchie.

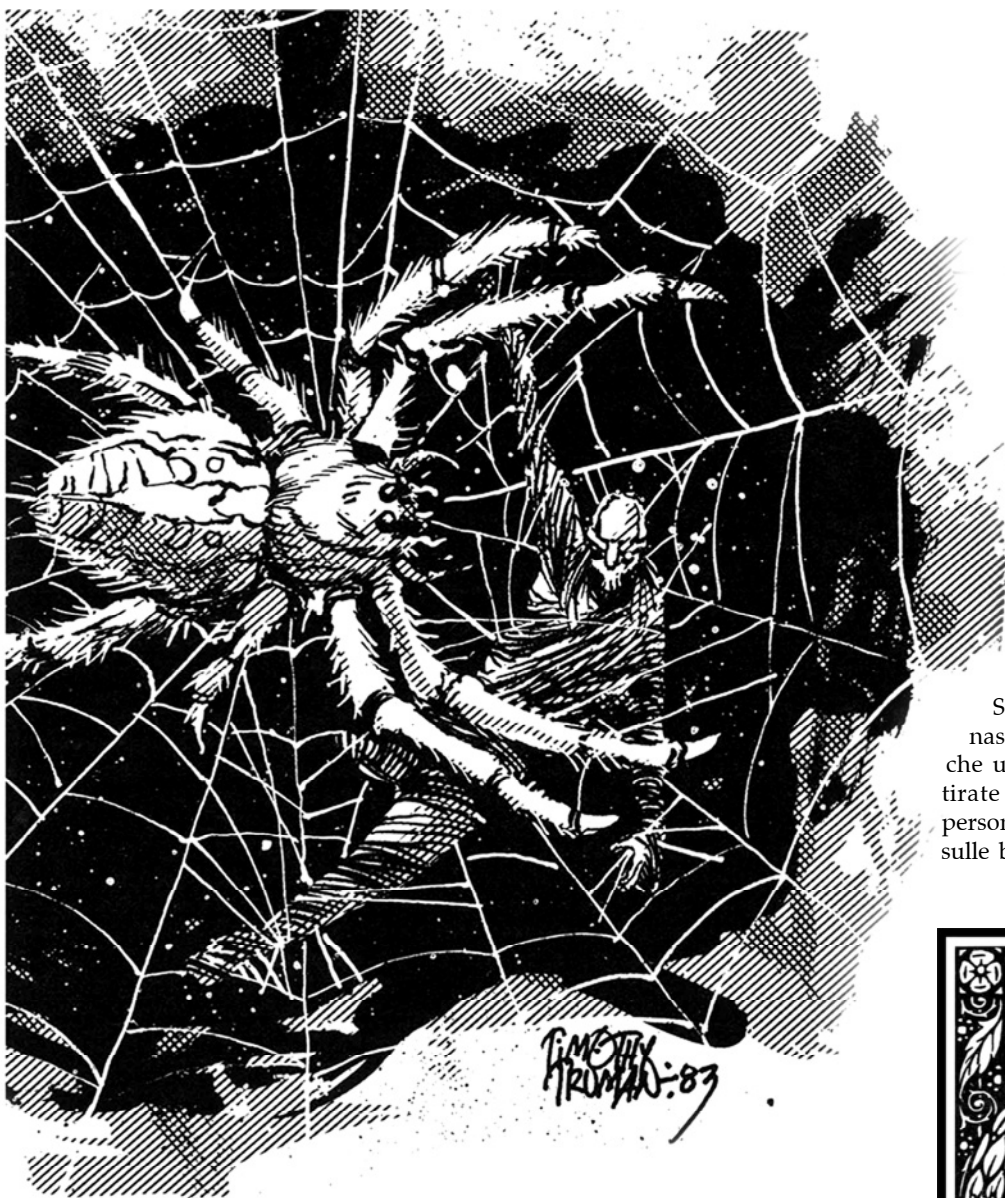
Le nicchie sono dei teletrasporti. La nicchia a nord è il lato ricettivo del teletrasporto nella stanza 89. Elyas ha deciso di aggiungere una certa varietà al suo sistema di teletrasporto, e ha utilizzato un cappello appariscente per attivare il suo teletrasporto nel laboratorio. Se un personaggio mette il cappello in testa ed entra nella nicchia a sud, il personaggio appare magicamente nella nicchia nella stanza 90. Il cappello riappare poi sul piolo del muro. Il cappello è necessario per far funzionare il teletrasporto che conduce alla stanza 90. Non ha altri poteri magici.

I contenuti dei vasi antichi si ridotti in polvere tanto tempo fa. Anche l'attrezzatura da laboratorio è inutile.

71. Biblioteca

I resti carbonizzati di un lungo ed elegante tavolo occupano il centro della stanza. Delle librerie rotte e bruciate sono accatastate alle pareti a nord, ovest e sud. Le copertine in pelle dei libri, ormai bruciate, sono sparse sugli scaffali e sul pavimento.





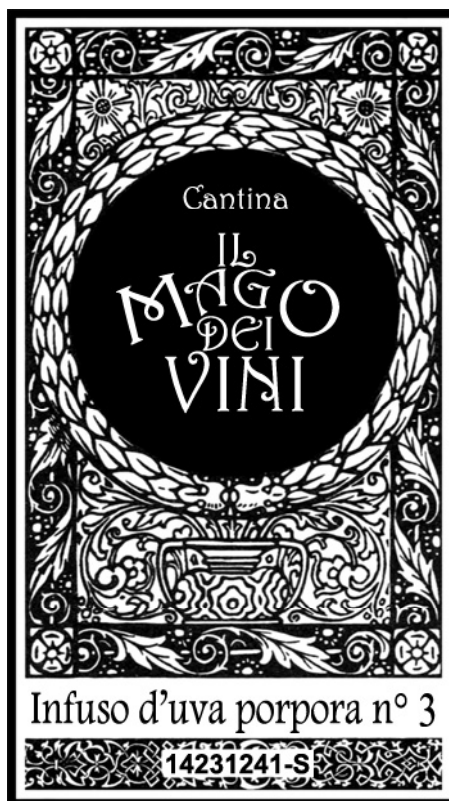
Settantacinque bottiglie di *Vino Aspro* sono nascoste nei vari astucci delle mappe. Ogni volta che un personaggio apre l'astuccio di una mappa, tirate segretamente 1d6. Se il risultato è 1 o 2, il personaggio troverà una delle bottiglie. Le etichette sulle bottiglie riportano le seguenti informazioni:

Se i PG passano 3 turni a cercare tra gli scaffali trovano una singola pagina di pergamena sotto una copertina di un libro. La pagina stessa è bruciata e macchiata, ma alcune parti della scrittura sono ancora leggibili. Il testo recuperabile è:

“Una volta che le tre sono cadute nella trappola che ho preparato per loro, io ... dopo questo, lo porterò al trono e ... la distruzione dovrà indicare ... bandito per tutta l'eternità.”

72. La Stanza delle Mappe

Le pareti di questa stanza sono rivestite di scaffalature che contengono degli astucci per mappe. Questa stanza non è stata toccata dagli incendi che hanno devastato gran parte di questo livello. Un massiccio tavolo di legno elegante si trova al centro della stanza.



L'Avventura nella Torre di Elyas

I numeri sulle etichette sono un codice che può aiutare i PG a oltrepassare in modo sicuro la stanza 94.

Chiunque beva il vino cade privo di sensi per 1d6 turni. Al risveglio, il soggetto ricorda un incubo in cui tre draghi in cerchio fissano un drago più piccolo con un occhio solo. Queste sono in realtà le teste di pietra dei draghi nella sala 100.

73. Scale Occidentali

Delle ragnatele coprono entrambi i lati di questa scala. Ci sono sempre più ragnatele andando avanti, ma questa scala è perfettamente sicura.

74. Passaggio a Est

Questo passaggio si estende per 6 metri a est fino ad un paio di porte metalliche decorate con bassorilievi. Un corridoio da nord a sud attraversa questo passaggio di fronte alle porte.

Le porte sono realizzate in bronzo finemente lavorato. Tuttavia, le forme dei bassorilievi non hanno alcun significato.

75. La Scala Ostruita

Questa raffinata scala a chiocciola in marmo sale verso l'alto. Grandi blocchi di pietra e travi scheggiate bloccano il passaggio ai livelli superiori.

Tutti i livelli superiori sono stati sventrati durante la battaglia tra il mago Elyas e le tre streghe. I contenuti e gli arredi del livello superiore sono andati completamente distrutti. I detriti che bloccano questa scala vengono dalle pareti superiori. I PG non possono sgomberare la scalinata.

76. Cucina

Un grande ceppo da macellaio si trova al centro della stanza, con una mannaia incastrata sulla superficie. L'odore piacevole di buon cibo pervade l'aria.

Questa cucina è larga 6 metri e lunga 9 metri. Un esame delle madie rivela che i piatti e le tazze sono puliti. Gli scaffali sono ben riforniti di arrostiti di carne, formaggi, pane, frutta—tutti alimenti freschi. Ci sono segni evidenti di uso recente. La mannaia può essere usata come arma, infliggendo 1d4 danni per colpo.

Se i PG trascorrono più di 2 turni in questa stanza, una delle streghe, Karelena arriva con la sua pantera. Karelena e i suoi poteri sono descritti nell'appendice nella sezione Nuovi Mostri. Lei ordina alla sua pantera di attaccare, poi usa un incantesimo *blocca porta* per bloccare la porta dietro di lei mentre fugge. Se i PG la inseguono, Karelena utilizza il disco blu nella stanza 84 per fuggire. Ricordate che sta usando il corpo di Merisa.

Karelena, strega: CA 9; M1; pf 5; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d4; TS M1; ML 6; AL C; PX 10.

Incantesimi: (2 dei seguenti)

1° livello: *blocca porta*, *scudo*, *sonno*

Pantera nera: CA 4; DV 4; pf 14; MV 63 (21) m; N° ATT. 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G 2; ML 8; AL C; PX 75.

77. La Stanza dei Gas

Delle mensole rivestono le pareti di questa stanza di 6 metri quadri. Gli scaffali sono pieni di barattoli e di bottiglie polverose di tutti i tipi. La stanza è piena di uno strano odore nauseabondo che rende difficile la respirazione. Le fiamme della torcia in questa stanza si affievoliscono. Dei piccoli occhi rossi brillano dal fondo della sala.

Questa stanza è piena di gas esplosivo che fuoriesce dalle bottiglie che perdono. Se i PG spengono tutti i fuochi (eccetto le lanterne) o tengono la porta della stanza aperta, il gas non è pericoloso. Ogni turno in cui i PG tengono esposta una fiamma accesa e tengono la porta chiusa, c'è una possibilità che il gas esploda. Ogni turno che i PG fanno bruciare una fiamma esposta nella stanza chiusa, tirate 1d6. Se il risultato è 1, il gas esplode. Ognuno all'interno della stanza subisce 2d6 danni dall'esplosione. I personaggi che superano con successo un tiro salvezza contro Raggio della Morte subiscono solo la metà dei danni.

Gli occhi rossi scintillanti appartengono ad un branco di topi giganti. I topi attaccano chiunque entri in questa stanza.

Topo gigante (8): CA 7; DV 1d4 pf; pf 4, 3x5, 2x2; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d3 +malattia; TS G1; ML 8; AL N; PX 3.

Le giare sono piene di vecchie sostanze chimiche e di ingredienti per pozioni. I loro contenuti sono tutti ormai inutilizzabili.

78. Magazzino Vuoto

Degli scaffali vuoti rivestono le pareti di questa stanza in cui aleggia un forte odore di muffa.

Questa stanza è rimasta inutilizzata da parecchio tempo.

79. La Stanza dell'Esplosione

Nella parte più settentrionale della parete est c'è un buco abbastanza grande da far passare un uomo. Tutte le pareti sono bruciate e diroccate, come se qui fosse avvenuta una forte esplosione.

Il foro nella parete conduce alle scale, nella zona 81.

80. La Stanza degli Orchetti

Delle torce inserite nei candelabri illuminano questa stanza di 6 metri quadrati. Rannicchiate nell'angolo sudest della stanza, cinque figure scure e ingobbite stanno discutendo tra di loro. All'angolo sudest della stanza si trova una cassa di pietra aperta.

Le figure scure e ingobbite sono degli orchetti. La loro discussione è così accesa e intensa che saranno sorpresi con un tiro di 1-4 su 1d6.

Orchetto (5): CA 6; DV 1; pf 8, 7x2, 6, 5; MV 36 (12) m; N° ATT 1; F 1d6; TS G1; ML 8; AL C; PX 10.

Ogni orchetto porta con sé 1d10 x 10 ma. La cassa di pietra contiene 100 mo, 500 me, 50 mp, una *mazza* +1 e tre bottiglie di *Buon Vino*. Andate a leggere la descrizione nella stanza 82 per l'utilizzo di questo vino e gli effetti che derivano dal berlo.

81. Le Scale Orientali

La rampa a sud delle scale è coperta di macerie, anche se è percorribile. L'angolo del muro è crollato qui. È possibile salire arrampicarsi sulle macerie fino ad un foro sulla parete.

Il foro conduce alla stanza 79.

82. La Cantina

Questa piccola stanza è umida e fredda. Degli scaffali pieni di bottiglie di vino sono allineati tra le pareti nord e sud.

Ci sono 125 bottiglie di *Buon Vino* qui. Le loro etichette recitano:



Ogni personaggio che beva questo vino perde i sensi per 1 o 2 turni. Quando si risveglia, il personaggio ricorda la visione di un obelisco di pietra che chiedeva la risposta a una domanda. Il personaggio si sente come se conoscesse la risposta, ma non la riesce a ricordare.

Dopo il suo risveglio, il personaggio rimane ubriaco e impacciato per 1d4 turni. I personaggi ubriachi subiscono una penalità su tutti gli attacchi di -2. Controllate ogni turno per un incontro casuale a causa del rumore che fanno i personaggi ubriachi.

I numeri sull'etichetta sono un codice che può aiutare i PG a passare in modo sicuro il labirinto del teletrasporto occidentale, nella stanza 93.

83. Sala Superiore delle Statue

Due nicchie si aprono su entrambi i lati di questo corridoio largo 3 metri. Diverse figure indistinte stanno in silenzio dentro ogni nicchia.

Questo corridoio è lungo 15 metri. A ciascuna estremità del corridoio si trovano un paio di porte di bronzo, scolpite con disegni delicati.

Ogni nicchia contiene una o due statue di platino a grandezza naturale di avventurieri: esseri umani, nani, elfi e halfling. Tutte sono raffigurate in posizioni di marcia, con mani e braccia in movimento e un ampio sorriso sul volto. L'arte scultorea è molto curata, con particolari estremamente vividi su ogni statua. Le statue sono sorprendentemente leggere; pesano circa quanto una persona. Quello di platino è solo uno strato superficiale, dal momento che ciascuna delle statue è composta da strati di diversi metalli: platino, oro, electrum, argento e rame, essendo la maggior parte del metallo impiegato rame. Ogni statua vale 2d6 x 20 mo.

Queste statue sono tutti ladri e avventurieri passati attraverso i trasmutatori magici nella stanza 87. Quando le streghe saranno state distrutte, il processo si invertirà e gli avventurieri smetteranno di essere statue e torneranno in vita.

84. Il Pozzo dei Sussurri

Si tratta di una stanza circolare di 9 metri di diametro. Il suo soffitto a cupola è alto 9 metri sopra la testa. L'ingresso a questa stanza è protetto da una coppia di porte di bronzo nella parete ovest. Un pozzo di 3 metri di diametro si trova al centro della stanza e scende nell'oscurità. Delle statue di pietra stanno a nord, a sud, e ad est del pozzo. Flebili sussurri aleggiano nella stanza.

Sulla parete tra la statua a est e la statua a nord è scolpita la parola "Pah." La parola "Nwad" è scolpito sulla parete tra la statua a est e la statua a sud.

Correnti naturali d'aria che attraversano le bocche delle statue generano quei suoni lamentosi. Il pozzo è profondo 300 metri. È il condotto di un ascensore magico che collega questo livello al livello inferiore della torre di Elyas. Nella parte inferiore del pozzo, nella stanza 85, un disco blu incandescente, di 60 centimetri di diametro, poggia su un piedistallo di pietra

decorate. Le parole "Pah" e "Nwad" scolpite nelle pareti delle stanze 84 e 85 attivano l'ascensore.

Quando viene pronunciata la parola "Pah", il disco sale dal piedistallo nella stanza 85 fino alla sommità del condotto del pozzo nella stanza 84. Come si avvicina alla sommità, rallenta e comincia a galleggiare fino a fermarsi dolcemente. Quando viene pronunciata la parola "Nwad", il disco scende dolcemente e si ferma in cima al piedistallo nella stanza 85. Il disco è fresco al tatto e sopporta facilmente 20.000 monete di peso. I passeggeri non corrono alcun pericolo di cadere al di fuori del disco. Il disco non può essere rimosso dal condotto.

Il Tesoro di Elyas

Utilizzare la **Mappa 6** per le zone 85-95.

Sepolto in profondità, questo livello ospitava il tesoro del mago. Questo livello è stata la parte più sicura della sua torre. È stato in questo luogo che Elyas il Mago ha attirato le tre streghe, ed è qui che le ha intrappolate.

In questo livello, verificate la presenza di incontri casuali ogni terzo turno di gioco. Tirate 1d6. Un risultato di 6 significa che i PG incontrano qualcosa. Quando si verifica un incontro, tirate 1d12 e giocate l'incontro che risulta dalla **Tabella 3**.



85. In Fondo al Pozzo

Se i PG entrano in questa stanza dalla stanza 84, utilizzate la descrizione nel primo riquadro. Se i PG dalla stanza 86, utilizzate la descrizione nel secondo riquadro.

Il disco blu si ferma in cima ad un piedistallo ornato al centro di una stanza di 9 metri di diametro. Questa stanza è identica a quella sopra; le tre statue e le porte in bronzo sono copie di quelle nell'altra stanza. La parola "Pah" è scolpita nella parete tra le statue a est e a nord. La parola "Nwad" è scolpita nella parete tra le statue a sud e ad est.

Al centro di questa stanza di 9 metri di diametro si trova un piccolo piedistallo rotondo scolpito con bassorilievi ornamentali. Un disco blu luminoso, di 60 centimetri di diametro, si trova in cima al piedistallo. Ci sono tre statue alte 4,5 metri di uomini intorno al piedistallo sui lati nord, sud, ed est della stanza. Sembrano guardare verso di voi con occhi vuoti. Ogni statua fa un gemito lugubre, come se soffrisse. Sulla parete tra la statua orientale e la statua a nord è incisa la parola "Pah." La parola "Nwad" è incisa tra la statua orientale e la statua a sud. Un condotto di 3 metri di diametro sale dal soffitto a cupola, direttamente sopra il piedistallo e il disco incandescente. Il condotto si perde verso l'alto, per quanto riuscite a vedere.

Correnti naturali d'aria filtrano attraverso le bocche delle statue e causano i sussurri sinistri. Il disco è un ascensore che si muove su e giù lungo il condotto. Il condotto sale di 300 metri nella stanza 84. I ladri possono tentare di arrampicarsi sul condotto. Vedi la stanza 84 per il funzionamento dell'ascensore.

86. Sala Inferiore delle Statue

Tre nicchie sono aperte su ogni lato di questa stanza di 3 metri di grandezza. Diverse figure indistinte stanno in silenzio in ogni nicchia.

Questa sala è lunga 21 metri. A ciascuna estremità del corridoio si trova una doppia porta di bronzo, scolpita con disegni delicati. Ogni nicchia contiene una o due statue di platino a grandezza naturale, come quelle nella stanza 83. Vedi la stanza 83 per i dettagli su queste statue.

87. La Trappola del Trasmutatore

Questa stanza di 6 metri quadrati è illuminata da una morbida luce dorata. Luminosi archi d'argento larghi 4,5 metri si aprono nelle pareti nord e sud. Una doppia porta di bronzo decorata si trova al centro della parete est. Una doppia porta in acciaio con decorazioni simili si trova nella parete ovest.

La stanza del tesoro di Elyas si trova oltre l'arco nord. La luce che proviene dal soffitto a cupola si riflette sul pavimento di marmo lucido, illuminando l'intera stanza. Ci devono essere migliaia di monete d'oro nella stanza del tesoro, che strabordano dai bauli intarsiati!

La stanza che si intravede attraverso l'arco a sud è identica alla stanza del tesoro, ma è vuota.

Quando un personaggio passa attraverso uno degli archi, una raffica di lampi rifugge dentro l'arco e il soggetto viene trasformato in una statua di platino, proprio come le statue nelle stanze 83 e 86. Le vittime non possono fare alcun tiro salvezza.

La statua rimane sotto l'arco solo per un attimo. Poi le porte orientali si aprono da sole. I PG trasformati in statue si sollevano dal suolo e fluttuano attraverso le porte fino ad una nicchia nella stanza 86.

Quando le streghe vengono distrutte con l'*Occhio di Opale Nero*, come viene spiegato nella stanza 100, tutte le statue nelle stanze 83 e 86 si trasformano di nuovo nelle persone che erano. Potete giocare queste persone come PNG. Essi possono essere i meno amichevoli verso i PG. Se decidete di non usarli come PNG, dite che essi sono così scossi dall'esperienza che lasciano subito la torre.

L'*Occhio di Opale Nero* pende dal centro del soffitto a cupola nella stanza a sud, la stanza 105. Tuttavia, non è visibile dalla stanza 87, perché l'arco tra le camere è molto inferiore rispetto al punto di altezza massimo della stanza 105.

88. Corridoio

Questo corridoio buio è lungo 9 metri. Una doppia porta in acciaio si trova all'estremità a est, e una doppia porta di bronzo è nell'estremità ovest. Le pareti a nord e a sud contengono ciascuna una singola porta di legno, rinforzata con delle sbarre di ferro. Tali porte stanno direttamente una di fronte all'altra.

89. La Camera da Letto di Karelena

Questa è una camera da letto arredata in modo stravagante. Un letto rivestito d'oro sta al centro della stanza. Ci sono degli arazzi appesi su tutte e quattro le pareti. Un grande armadio si trova nell'angolo sudovest. Una toeletta e uno specchio sono accanto al guardaroba. Sei vasetti e una grande ampolla di vetro si trovano sopra il lavabo. Un cancello di ferro si trova nell'estremità nord della parete est. Il cancello conduce ad una nicchia vuota di 3 metri quadrati. Una leva lunga 30 centimetri è nella parete vicino alla porta. Un cappello piumato da donna a tesa larga è appeso su un piolo vicino alla leva.

La nicchia è un teletrasporto verso il laboratorio di Elyas. Chiunque indossi il cappello e cammini dentro la nicchia appare nella nicchia a nord della stanza 70. Il cappello riappare qui, sul piolo. Il cappello non ha altro potere magico.

La leva alza e abbassa il cancello di ferro. La leva è attualmente abbassata. La leva non può essere vista o raggiunta da nessuno che si trovi nella nicchia. Karelena mantiene la porta abbassata quando è nella stanza o quando se ne è andata e il teletrasporto non verrà utilizzato per un po'.

Gli arazzi, gli abiti, e i vasi non hanno alcun valore reale, ma l'ampolla di vetro contiene un profumo magico. Il Carisma di qualsiasi personaggio femminile che utilizzi il profumo aumenta a 18 per 1d6 turni. Il profumo non ha altri effetti.



90. La Camera da Letto di Solorena

La porta che conduce in questa stanza dalla stanza 88 è bloccata.

Le pareti e il pavimento di questa stanza sono ricoperte di tappeti rari e costosi. Cuscini e guanciali sono sparsi per tutta la stanza. Nel centro della stanza c'è un grande tappeto con una fenice ricamata su di esso. Un grande mucchio di cuscini riposa nell'angolo sudovest della stanza. Un arco nella parete ovest conduce ad una nicchia di 3 metri quadrati. Vicino alla nicchia, una leva lunga 30 centimetri sporge dalla parete.

Solorena sta dormendo sulla pila di cuscini. Ricordate che sta usando il corpo di Sylva, una slanciata fanciulla elfica dai capelli d'oro. I poteri di Solorena sono descritti nell'Appendice nella sezione Nuovi Mostri.

Solorena, strega: CA 9; M1; pf 4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d4; TS M1; ML 6; AL C; PX 10.

Incantesimi:

1° livello: *charme, disco levitante, sonno*

Solorena ha con sé una pergamena di *levitazione*, nascosta nel suo mantello.

Se i PG la svegliano, Solorena cerca di scappare attraverso la porta segreta nella parete sud. Quella porta è nascosta dietro un tappeto ed è bloccata, ma Solorena ha la chiave. Se scappa, va nella stanza 105 a guardia dell'Occhio di Opale Nero.

Se non può sfuggire, finge di essere una prigioniera. Se i PG la attaccano, reagisce e chiama mentalmente il suo animale domestico, una pantera nera intelligente. La pantera arriva entro 1d10 round per difenderla.

Pantera nera: CA 4; DV 4; pf 14; MV 63 (21) m; N° ATT. 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AL C; PX 75.

Il tappeto con il disegno della fenice è di alta manifattura, vale 40 mo e pesa 300 monete.

La nicchia è una zona di ricezione dal teletrasporto nel laboratorio di Elyas, nella stanza 70. La leva controlla un cancello di ferro sopra la nicchia. La leva e il cancello sono alzati.

91. Il Degustatore di Vino

Questa stanza è di 9 metri quadrati. C'è una doppia porta di bronzo nella parete est. Delle saracinesche di ferro abbassate bloccano le scale che scendono dalle aperture al centro delle pareti nord, sud, e ovest.

Una enorme statua di un uomo tremendamente grasso siede a gambe incrociate nel centro della stanza. Le mani paffute della statua poggiano sulle sue enormi cosce. La bocca aperta della statua si spalanca verso il soffitto in un sorriso permanente. Una targa è attaccata alla base della statua. Si legge: "Io giudico dal gusto".

Ogni saracinesca conduce ad uno dei tre labirinti, nelle zone 92, 93, o 94. La statua è un degustatore magico. Ogni volta che il vino viene versato nella bocca, si apre una delle saracinesche. La saracinesca che viene aperta dipende dalla qualità del vino che viene versato nella statua. Migliore sarà il vino versato nel degustatore, più breve e più sicuro sarà il labirinto.

Ogni tipo di vino trovato nella torre ha un numero di serie stampato sul fondo dell'etichetta. L'ultima lettera di quel numero indica quale saracinesca si apre. Così, con "Champagne du Le Stomp" (ultima lettera N) si apre la saracinesca nella parete nord. Con la "Morsa del drago rosso" (ultima lettera W) si apre la saracinesca ovest. Con lo "Infuso d'uva porpora" (ultima lettera S) si apre la saracinesca sud. Ogni vino che non venga rinvenuto nella torre verrà sempre giudicato come di qualità inferiore allo "Infuso d'uva porpora".

92-94. Labirinto dei Teletrasporti

Aree 92, 93, e 94 sono dei labirinti con un teletrasporto magico. Attraversare uno qualsiasi di questi labirinti è l'unico modo per raggiungere le zone 96-103. Tutti e tre i labirinti funzionano allo stesso modo, ma il labirinto 92 è più breve del labirinto 93, che a sua volta è più breve del labirinto 94. Questi labirinti sono indicati in maniera ombreggiata sulla mappa n° 6.

Ogni stanza segnata da una lettera nei labirinti è di 3 metri quadrati ed è circondata da quattro nicchie di 1,5 metri quadrati. Delle arcate aperte conducono alle nicchie. Un numero è scolpito nel pavimento su ogni arco. Le nicchie sono numerate da 1 a 4. Le stanze di partenza, segnate da una A, conducono solo a tre nicchie, numerate da 1 a 3.

Le nicchie sono dei teletrasporti magici. Tutto ciò che passa attraverso le arcate è immediatamente teletrasportato via. Solo un arco in ogni stanza porta alla parte successiva del labirinto,

e, infine, fuori dal labirinto. Le altre arcate portano alla zona 95, l'arena.

Se i PG passano attraverso la corretta combinazione di archi, non dovranno mai combattere i mostri nella stanza 95. Le combinazioni sono scritte sulle bottiglie di vino che si trovano nella torre. Ciascun numero di serie è la sequenza sicura degli archi per il labirinto corrispondente. Queste sono le sequenze da seguire:

92. Labirinto Settentrionale (sequenza sicura: 3132)

Arcata n° 3 nella stanza 92A porta alla 92B

Arcata n° 1 nella stanza 92B porta alla 92C

Arcata n° 3 nella stanza 92C porta alla 92D

Arcata n° 2 nella stanza 92D porta alla stanza 96, nicchia nord.

93. Labirinto Occidentale (sequenza sicura: 331422)

Arcata n° 3 nella stanza 93A porta alla 93B

Arcata n° 3 nella stanza 93B porta alla 93C

Arcata n° 1 nella stanza 93C porta alla 93D

Arcata n° 4 nella stanza 93D porta alla 93E

Arcata # 2 nella stanza 93E porta alla 93F

Arcata n° nella stanza a 93F conduce alla stanza 96, nicchia centrale.

94. Labirinto Meridionale (sequenza sicura: 14231241)

Arcata n° 1 nella stanza 94A porta alla 94B

Arcata n° 4 nella stanza 94B porta alla 94C

Arcata n° 2 nella stanza 94C porta alla 94D

Arcata n° 3 nella stanza 94D porta alla 94E

Arcata n° 1 nella stanza 94E porta alla 94F

Arcata n° 2 nella stanza 94F porta alla 94G

Arcata n° 4 nella stanza 94G porta alla 94H

Arcata n° 1 nella stanza 94H conduce alla stanza 96, nicchia Sud

Quando i PG entrano nelle stanze 92A, 93A o 94A, utilizzate la descrizione nel riquadro seguente.

Una breve rampa di scale conduce ad una stanza di 3 metri quadrati. Tre archi sono aperti nella stanza verso delle corrispondenti nicchie di 1,5 metri quadrati. Un numero è scolpito nel pavimento al centro di ciascun arco. Gli archi sono numerati da 1, 2, e 3. Le nicchie sono vuote e non hanno uscite visibili.

Quando i PG entrano in qualsiasi altra stanza segnata con delle lettere nelle zone 92, 93, o 94, utilizzate il testo nel riquadro seguente

Comparite improvvisamente in una stanza di pietra di 3 metri quadrati. Delle arcate aperte portano a quattro nicchie di 1,5 metri quadrati. Ogni arco è contrassegnato da un numero scolpito nel pavimento. Le nicchie sono numerate con 1, 2, 3 e 4. Le nicchie sono vuote e non contengono uscite visibili.

L'Arena

Utilizzate la **Mappa 7** per l'area 95.

95. L'arena

Con un lampo di luce bianca, comparite su una piattaforma, su un lato di una grande arena circolare. Un'altra piattaforma, a 18 metri di distanza, si erge dal pavimento leggermente sporco della stanza. Un muro liscio alto 4,5 metri circonda la stanza. Dietro quel muro, delle file di panche di pietra vuote guardano verso l'interno della stanza.

I PG appaiono sulla piattaforma a sud. Non appena qualsiasi PG si arrampica sulla piattaforma opposta, egli viene teletrasportato alla stanza 91. La saracinesca del labirinto per cui sono entrati i PG rimane aperta.

Quando i PG appaiono in questa arena, appaiono anche dei mostri che combattono i PG e impediscono loro di raggiungere la piattaforma a Nord. Il tipo e il numero di mostri che appaiono dipende da dove i PG sono passati attraverso l'arco sbagliato. Utilizzate la **Tabella 4** per determinare i mostri che appaiono sulla scena. I mostri scompaiono quando essi o i loro avversari vengono sconfitti.

Tabella 4

AVVERSARI NELL'ARENA

Area del Labirinto	Mostro nell'Arena	Numero di Mostri	CA	DV	MV	N° ATT.	Ferite	TS	ML	AL	PX
A	Scheletro	5	7	1	18 (6) m	1	1d6	G1	12	C	10
B	Orchetto	5	6	1	36 (12) m	1	1d6	G1	8	C	10
C	Tarantola	1	5	4*	36 (12) m	1	1d8 + veleno	G2	8	N	125
D	Zombi	8	8	2	27 (9) m	1	1d8	G2	12	C	20
E	Orco	2	5	4+1	27 (9) m	1	1d10	G4	10	C	125
F	Pantera	2	4	4	63 (21) m	3	1d4/1d4/1d8	G2	8	N	75
G	Minotauro	2	6	6	36 (12) m	2	1d6/1d6	G6	12	C	275
H	Drago verde	1	1	8**	27 (9) m/ 72 (24) m	3 + soffio	1d6/1d6/3d8	G8	9	C	1750

Il Santuario Interno

Utilizzate la Mappa 8 per le aree 96-100.

96. Il Tempio Esterno

Improvvisamente apparite all'interno di una nicchia di 3 metri quadrati. Un arco nella parete ovest si apre in una stanza di 9 metri quadrati.

Altre due nicchie identiche si aprono nella parete est di questa grande sala. Delle porte d'oro si trovano al centro delle pareti nord, sud e ovest. Al centro della stanza, un obelisco di pietra alto 4,5 metri poggia su un piccolo piedistallo di pietra. Non ci sono contrassegni né sull'obelisco né sul piedistallo. L'alto soffitto a cupola è dipinto con un affresco di una notte stellata. Tante costellazioni sono indicate dall'affresco.

Le nicchie sono dei teletrasporti ricevitori della parte finale dei labirinti, nelle zone 92, 93, e 94.

Quando una domanda viene posta in questa stanza, l'obelisco risponde. La sua voce profonda riempie la stanza vuota, dicendo: "Rispondi e io ti risponderò con la verità, ma solo a tre domande. Come ti chiami?"

Se il personaggio che ha fatto la domanda risponde in modo veritiero, l'obelisco chiede: "Qual è la tua missione?"

Se lo stesso personaggio dà una spiegazione ragionevolmente accurata sulla missione dei PG, l'obelisco chiede: "Conosci il nome dell'ultima creatura che hai ucciso?" La vera risposta a questa domanda è quasi sempre "No". Una volta che il personaggio supera questo test, l'obelisco risponde a tre, e solo a tre, domande che il personaggio gli pone.

Se gli viene chiesto come possono completare la missione, l'obelisco dice loro:

**"Al di là dei tre templi degli elementi,
l'occhio del drago nero ti aspetta.**

**Trova il suo segreto in modi affini alla magia
che da lunghi anni ormai attesero chicchessia.**

**Fai attenzione ai trucchi del vecchio Elyas
e ritorna qui con l'occhio di opale nero,**

per conferirgli potere.

Poi, mettilo al suo posto e ammira

la fine di gran tristezza; l'inizio di vita;

la distruzione del male e la lotta finita".

L'obelisco conosce anche i nomi dei tre templi, "Terra", "Vento" e "Fuoco", ma li rivelerà loro solo se gli viene posta una domanda diretta in tal senso.

Se l'Occhio di Opale Nero viene portato in questa stanza, la punta dell'obelisco comincia a brillare. C'è una piccola cavità in cima all'obelisco dove l'occhio di opale nero può essere collocato. Una volta che la gemma vi viene collocata, una tenue scintilla appare all'interno della gemma, dopo di che la punta dell'obelisco si spegne. La gemma è quindi pronta per essere messa nel Trono del Drago nella stanza 100.

97. Il Tempio del Fuoco

Il soffitto di questa sala si inarca 15 metri sopra il pavimento di pietra. Il soffitto e le pareti sono coperte di affreschi raffiguranti delle fiamme che ardono e delle tempeste di fuoco. All'estremità occidentale della sala si trova un altare in cima ad una piattaforma. Dietro l'altare, è incisa nel muro la forma a grandezza naturale di una mano umana destra.

Quando un qualsiasi PG mette la mano destra nella incisione, una voce profonda parla, "Rispondimi e io risponderò a te. Con quale nome voi chiamate questi tre templi?"

La risposta corretta è: "Terra, Vento e Fuoco". Se viene data questa risposta, o una con lo stesso significato (come "Terra, Aria, e Fiamme"), la porta segreta posta dietro la mano si aprirà silenziosamente.

Se viene data una risposta sbagliata, una colonna di fuoco scende dal soffitto, colpendo il PG la cui mano è posta nell'incisione. Questa fiamma provoca 2d4 punti di danno, che vengono ridotti alla metà se il personaggio supera un tiro salvezza contro Incantesimi. La fiamma colpisce ogni volta che un PG risponde alla domanda in modo sbagliato. Rispondere correttamente alla domanda è l'unico modo per aprire la porta segreta.

98. Il Tempio del Vento

Il soffitto a volta di questa stanza è alto 15 metri. Le pareti e il soffitto sono ricoperti di affreschi raffiguranti le nuvole in corsa e gli alberi piegati dalla forza di un uragano. All'estremità occidentale della sala un altare si trova in cima ad una piattaforma. Dietro l'altare, una forma a grandezza naturale di una mano umana destra è incisa nel muro.

Quando un qualsiasi PG mette la mano destra nella incisione, una voce profonda dice, "Rispondimi e io ti risponderò. Con quale nome voi chiamate questi tre templi?"

La risposta corretta è: "Terra, Vento e Fuoco". Se viene data questa risposta, o una con lo stesso significato (come "Terra, Aria, e Fiamme"), la porta segreta posta dietro la mano si aprirà silenziosamente.

Se viene data una risposta sbagliata, si formerà un tornado in questa stanza. Il tornado provoca 1d4 danni a tutti i presenti nella stanza nel round successivo alla risposta sbagliata. Il tornado infligge 1d8 danni nel secondo round e ulteriori 1d4 danni nel terzo round. Dopo il terzo round, il tornado scompare. Ogni round, i personaggi che fanno con successo un tiro salvezza contro Incantesimi subiscono solo la metà dei danni.

Il tornado si forma ogni volta che viene data una risposta sbagliata. Rispondere correttamente alla domanda è l'unico modo per aprire la porta segreta.

99. Il Tempio della Terra

Questa stanza è alta 15 metri. Il soffitto e le pareti ad arco sono dipinte con affreschi di grandi montagne, di canyon e di altre formazioni rocciose. Nella parte anteriore della stanza si trova un altare in cima ad una piattaforma. Dietro l'altare, il muro di pietra è distrutto e caduto in frantumi.

Se i PG non hanno incontrato Karelena nella stanza 76, o se lei è riuscita a fuggire, viene trovata qui con una pantera. Sta in piedi davanti all'altare con le spalle alla porta. Quando sente i PG entrare, ordina alla pantera di attaccare. Poi cerca di fuggire. Ricordate che sta usando il corpo di Merisa. Una descrizione completa di Karelena è nell'Appendice nella sezione Nuovi Mostri.

Karelena, strega: CA 9; M1; pf 5; MV 36 (12) m; N° ATT. 1; F 1d4; TS M1; ML 6; AL C; PX 10.

Incantesimi: (2 dei seguenti)

1° livello: *bloccaporta, scudo, sonno*

Pantera nera: CA 4; DV 4; pf 14; MV 63 (21) m; N° ATT. 3; F 1d4/1d4/1d8; TS G2; ML 8; AL C; PX 75.

C'è un piccolo passaggio tra le macerie dietro l'altare attraverso la quale possono strisciare gli halfling o i nani. I PG possono aprire un varco abbastanza grande per tutti, se rimuovono le macerie per 1d6 turni. Tuttavia, lo spostamento delle rocce fa una grande quantità di rumore. Verificate la possibilità di un incontro casuale ogni turno che i PG trascorrono allargando il passaggio.

100. Il Santuario Interno

Questa sala circolare è di 9 metri di diametro. Il suo soffitto a cupola si erge 9 metri sopra il pavimento. Tre nicchie larghe 3 metri si trovano nelle pareti nord, ovest e sud. Tre statue di pietra alte 6 metri stanno davanti alle nicchie intorno ad una statua più piccola al centro della stanza. Tutte le statue rappresentano delle teste di drago dai lunghi colli. Delle gemme incastonate nell'occhio destro delle statue a sud e a nord brillano con un bagliore di luce blu fioca. La gemma nell'occhio destro della statua a ovest brilla con una luce rossa brillante. L'impronta di una mano è scolpita nel collo di ogni grande drago, all'altezza di un normale essere umano.

Il collo della statua più piccola al centro è scavato per formare una nicchia. All'interno di questa nicchia c'è un trono di ferro.

Una pietra nera è fissata nella cavità oculare sinistra della statua più piccola. L'orbita dell'occhio destro è vuota.

Ogni personaggio femminile che entra in questa stanza con Carisma 15 o più deve fare un tiro salvezza contro Incantesimi. Il primo personaggio che fallisce il suo tiro salvezza si precipita sulla statua ad ovest e mette la mano nell'intaglio sul collo della statua. Se reagiscono in maniera veloce, gli altri personaggi possono tentare di fermarla.

Come le dita toccano l'incisione, lei e la statua vengono avvolte in una luce rossa e lei cade a terra priva di sensi. Dopo

pochi secondi si risveglia, apparentemente illesa. Poi la gemma si illumina di blu. Lo spirito di quel personaggio è ora imprigionato all'interno della gemma e il suo corpo è abitato dallo spirito della strega Trilena.

Trilena finge di essere il personaggio di cui sta usando il corpo. Una volta che Trilena è libera, aumenta la potenza di tutte le streghe (vedete la sezione Nuovi Mostri).

Ogni personaggio maschile o qualsiasi personaggio femminile con Carisma minore di 15 che metta una mano nell'impronta della statua occidentale sente una voce femminile beffarda dire: "Sciocchi! Pensate che coi vostri deboli spiriti e la vostra forza possiate superare i miei poteri?" Poi un piccolo fulmine saetta giù dall'occhio luminescente, infliggendo al personaggio 2d4 danni.

Qualsiasi PG che tocchi l'impronta della mano nella statua a nord comunica all'istante telepaticamente con l'elfa imprigionata, Merisa. Qualsiasi PG che tocchi l'impronta della mano nella statua a sud comunica telepaticamente con Sylva. In entrambi i casi, il PG sente delle grida deboli di aiuto e percepisce il dolore e la tristezza dello spirito intrappolato.

Se la mano di Solorena viene a forza inserita nell'impronta della statua a sud, torna ad essere intrappolata nella statua e Sylva viene liberata. Se la mano di Karelena viene a forza inserita nell'impronta della statua a nord, torna ad essere intrappolata nella statua e Merisa viene liberata. Quando le streghe vengono imprigionati nelle statue, il colore degli gemme poste negli occhi cambia dal blu al rosso.

Quando l'Occhio di Opale Nero, purificato grazie all'obelisco nella stanza 96, viene inserito nell'orbita dell'occhio destro del piccolo drago, tutte e tre le streghe vengono distrutte, indipendentemente da dove si trovino. Gli spiriti intrappolati di Sylva e Merisa e ogni spirito intrappolato da Trilena (vedi sopra) vengono liberati. In un lampo di luce blu, i loro corpi vengono ripristinati in piena salute, anche se sono state uccise, mentre le streghe erano in loro.

Chiunque oltrepassi la nicchia settentrionale viene teletrasportato alla piattaforma nella stanza 101. Chiunque entri nella nicchia meridionale viene teletrasportato alla piattaforma nella stanza 104. La nicchia occidentale è un punto di ricezione dei teletrasporti dalle stanze 103 e 106.

Il trono di ferro appare esattamente identico al trono della stanza 54. Chiunque si siede sul trono viene immediatamente teletrasportato al trono nella stanza 54.

Il Tesoro di Elyas

(Continua)

Utilizzate la **Mappa 6** per le aree 101-106.

101. Ingresso al Tesoro Settentrionale

Questa è una stanza di 6 metri quadrati. Una piattaforma semicircolare si erge contro la parete di fronte ad una doppia porta in acciaio. Le porte sono chiuse.

Le porte si aprono facilmente e danno nella stanza 102. La piattaforma è un teletrasporto di ricezione dalla nicchia nord nella stanza 100. Rimanere qui sulla piattaforma non ha alcun effetto.

102. Il Tesoro Settentrionale

Questa stanza è un ottagono largo 12 metri. L'intera stanza è immersa nella luce dorata che brilla dal soffitto, 15 metri sopra la testa. Degli intagli ricercati coprono il soffitto. Sia le pareti est che ovest contengono una doppia porta in acciaio. Entrambe le doppie porte sono chiuse. Situato nella parete sud c'è un arco d'argento splendente largo 6 metri. Alcune parole un'antica lingua sono scolpite sopra l'arco. Grandi casse sono sparse sul pavimento lucidato a specchio. Alcune di esse sono aperte e piene di monete!

Chiunque passi attraverso l'arco luminescente si trasforma in una statua platino. Vedete la spiegazione nella stanza 87 per i dettagli relativi all'arco ed ai suoi effetti.

I forzieri contengono 4.000 mr, 3.000 ma, 1.500 me, 5.000 mo, 500 mp, 3 gemme da 100 mo, e 10 gemme da 50 mo, così come una *pozione di forma gassosa*, e una pergamena con gli incantesimi *lettura dei linguaggi* e *levitazione*.

I PG hanno una probabilità del 40% di tradurre l'antica scrittura:

**"UNA volta che l'arcata avrete attraversata
NON fate la cosa sbagliata.
Al mio tesoro arriverete
e per sempre vi apparterrete."**

103. Uscita dal Tesoro Settentrionale

Questa stanza è di 6 metri quadrati. Delle porte in acciaio ornate nel muro occidentale stanno di fronte ad una piattaforma semicircolare contro la parete est.

Chiunque si trovi sulla piattaforma è immediatamente teletrasportato nella nicchia occidentale nella stanza 100.

104. Ingresso al Tesoro Meridionale

Si tratta di una stanza di 6 metri quadrati. Una piattaforma semicircolare si trova contro la parete, di fronte ad una doppia porta in acciaio. Le porte sono chiuse.

Le porte si aprono facilmente e danno accesso alla stanza 105. La piattaforma è un teletrasporto di ricezione dalla nicchia sud della stanza 100. Rimanere sulla piattaforma qui non ha alcun effetto.

105. Il Tesoro Meridionale

Questa stanza è un ottagono di 12 metri di diametro. Sia la parete est che quella ovest contiene una doppia porta in acciaio. Entrambe le porte sono chiuse. Un arco d'argento luminescente, largo 6 metri, si trova nella parete sud. Alcune parole in una lingua antica sono scolpite sopra l'arco. L'intera stanza è illuminata dalla brillante luce dorata del soffitto, 15 metri sopra la vostra testa. Il soffitto è coperto con intagli decorativi. Un grande gioiello pende dalla fine di una catena sospesa dal centro del soffitto.

La gemma è l'Occhio di Opale Nero ed è attaccato ad una montatura alla fine di una catena lunga 3 metri, ad un'altezza di 12 metri dal pavimento (che è il motivo per cui non è visibile dalla stanza 87).

Ci sono molti modi in cui i PG possono raggiungere l'opale. Se usano uno dei seguenti tre modi, essi funzionano automaticamente. Dovete decidere voi se qualsiasi altro metodo che loro utilizzano possa funzionare.

In primo luogo, un ladro può scalare le pareti e attraversare il soffitto, utilizzando delle corde per ancorare se stesso alle incisioni. Le sculture sono abbastanza solide da sostenere il peso di un personaggio. In secondo luogo, se i PG gettano un rampino esso si incasterà su uno degli intagli nel soffitto. Poi possono salire su una corda dal rampino fino alla gemma. In terzo luogo, un mago può lanciare un incantesimo *levitazione* per arrivare all'altezza dell'opale. Una volta che un PG raggiunge l'opale, è facilmente estraibile dalla sua montatura.

Chiunque passi attraverso l'arco incandescente si trasforma in una statua di platino. Vedete la spiegazione nella stanza 87 per i dettagli sull'arco e sui suoi effetti.

106. Uscita dal Tesoro Meridionale

Questa stanza è di 6 metri quadrati. Contro la parete est c'è una grande piattaforma semicircolare. Una doppia porta in acciaio è nella parete ovest. Le porte sono chiuse.

Chiunque passi sulla piattaforma viene immediatamente teletrasportato nella nicchia occidentale della stanza 100.

Epilogo

L'avventura termina quando i personaggi salvano Hasan, recuperano il tesoro di Rahasia, scacciano, catturano o uccidono il Rahib, e bandiscono le tre sorelle streghe. Anche se si suppone che i PG restituiscano il tesoro a Rahasia, possono tenere per sé i tesori di Elyas e qualsiasi altra cosa di valore trovata nel tempio. Se l'avventura ha successo, Rahasia e Hasan si sposeranno con una celebrazione solenne e i personaggi verranno invitati come ospiti d'onore. Se vari elfi hanno perso la vita a causa delle azioni dei PG, la celebrazione sarà piuttosto dimessa e le reazioni verso i personaggi saranno ambivalenti.



Acquafatale

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	3
Movimento:	18 m (6) m solo nell'acqua
Attacchi:	1
Ferite:	1 + annegamento
N° di mostri:	1-2
Tiro-Salvezza:	G6°
Morale:	12
Tipo di tesoro:	1
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	35

Le acquafatali sono creature magiche fatte di acqua che vivono solo in ambienti composti d'acqua, come fontane, fiumi e così via. Attaccano tutti gli esseri viventi che li disturbano, alimentandosi della loro forza vitale in modi sconosciuti. Le acquafatali possono assumere svariate forme, anche se quella di serpente gigante è la più comune.

In combattimento, l'acquafatale attacca nemici singoli che si trovano entro 3 metri dal suo habitat. Essa ha bisogno di 2 round per fuoriuscire dall'acqua e invece di effettuare un attacco normale, la sua vittima deve fare un tiro salvezza contro paralisi (a cui si applica il bonus di Destrezza). Le vittime che falliscono il tiro salvezza subiscono i relativi danni e vengono catturate e trascinate nell'acqua. Quando un'acquafatale trascina una vittima sott'acqua, non si cura degli altri avversari fino a quando la vittima intrappolata non è morta. Un personaggio intrappolato può attaccare l'acquafatale con una penalità di -4 al tiro per colpire. Una volta in acqua, le vittime subiscono i danni ogni round e devono superare un tiro salvezza contro Raggio della Morte ogni round, altrimenti perdono conoscenza. Le vittime svenute muoiono dopo 3 round a meno che non vengano liberate.

Le armi da taglio provocano solo 1 danno alla creatura, mentre le armi contundenti provocano i danni normali; in entrambi i casi si applicano tutti i bonus legati alla Forza e alla magia. Un danno uguale ai punti-ferita totali di un'acquafatale la dissolve, ma essa si riforma in 2 round. Il freddo rallenta l'acquafatale (il movimento è dimezzato e gli attacchi vengono effettuati uno ogni due round), mentre

gli incantesimi basati sul fuoco infliggono la metà dei danni. Incantesimi di *purificazione del cibo e dell'acqua* uccidono un'acquafatale immediatamente. Tutti gli altri attacchi non li danneggiano. Possono ritirarsi nel fondo o negli angoli più remoti dei loro habitat se messe in difficoltà.

È possibile incontrare anche acquafatali più grandi. Per ogni 3 Dadi Vita aggiuntivi, la CA dell'acquafatale migliora di 2 punti, il danno aumenta di 1 punto, il raggio d'attacco si estende di 1,5 metri, e i tiri salvezza e gli attacchi delle vittime intrappolate vengono effettuati con un'ulteriore penalità di -2.

Anima Inquieta

Classe dell'armatura:	Speciale
Dadi-Vita:	Speciale
Movimento:	Nessuno
Attacchi:	Speciali
Ferite:	Nessuno
N° di mostri:	1-2
Tiro-Salvezza:	Speciale
Morale:	Nessuno
Tipo di tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	100 quando viene messo a tacere.

Un'anima inquieta è uno spirito simile al fantasma di un personaggio o di una creatura morta. C'è qualche ragione per cui lo spirito non può riposare, di solito è un messaggio da consegnare a coloro che raggiungono la zona infestata. L'anima inquieta non può essere distrutta, ma può trovare il riposo eterno se si compiono determinate azioni che placano la sua ossessione come deciso dal DM.

Le anime inquiete non possono attaccare o causare danni, anche se alcune anime inquiete possono spaventare i personaggi, che si danno alla fuga se non superano un tiro salvezza contro incantesimi. I personaggi che falliscono il tiro salvezza non torneranno di nuovo nella zona infestata di loro spontanea volontà. Un'anima inquieta rimane sempre nella stessa zona.





Golem d'Ossa

Classe dell'armatura:	2
Dadi-Vita:	8**
Movimento:	36 m (12) m
Attacchi:	4
Ferite:	ogni braccio in base all'arma
N° di mostri:	unico
Tiro-Salvezza:	G4°
Morale:	12
Tipo di tesoro:	Nessuno
Allineamento:	N
Valore in PX:	1.750

Un golem è un mostro potente, creato e animato da un mago o da un chierico di alto livello. Il golem d'ossa è fatto di ossa unite per creare una forma simile a quella di un uomo. Ha quattro braccia scheletriche, con le quali brandisce quattro armi ad una mano o due armi lunghe. Attacca fino a due avversari ogni round.

I golem d'ossa possono essere colpiti solo da armi magiche. Sono immuni agli incantesimi di *sonno*, *charme* e di *blocco*, così come a tutti i gas, al fuoco, al freddo, e agli attacchi elettrici. Non possono essere scacciati.

Le Tre Streghe Sorelle

Le tre sorelle sono diverse da qualsiasi altro mago, in quanto i loro poteri funzionano combinati, e richiedono l'*Occhio di Opale Nero* per focalizzarsi. Individualmente, sono deboli, ma insieme diventano più forti. Utilizzate il livello più alto e i punti-ferita indicati per ognuna solo quando le streghe si trovano insieme nello stesso posto e quando sanno dove si trova l'*Occhio di Opale Nero*. Se le sorelle sono separate, o se una di loro muore, o se non sanno dove si trova l'*Occhio di Opale Nero*, non utilizzate i loro incantesimi e punti-ferita aggiuntivi.

L'*Occhio di Opale Nero* consente anche alle streghe di comunicare telepaticamente con le loro pantere. Inoltre, fornisce loro un enorme potere supplementare quando le stelle sono nella giusta congiunzione. È stato durante una congiunzione che le streghe hanno attaccato Elyas. Una congiunzione simile le ha aiutate a dare il potere al Rahib per sottomettere i Siswa.

Le tre sorelle si disprezzano l'un l'altra e spesso discutono tra loro. Quando sono insieme e non sono sotto attacco, c'è una probabilità cumulativa del 20% per ogni round che interrompano ciò che stanno facendo e si mettano a litigare tra loro. Se attaccate, comunque, cooperano sempre per difendersi.

Karelena

Classe dell'armatura:	9
Livello:	M1/M4
Punti Ferita:	5/11
Movimento:	36 m (12) m
Attacchi:	1 (con il pugnale)
Ferite:	1d4
Tiro-Salvezza:	M1/M4
Morale:	6/12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	10/75

Quando è sola, Karelena può evocare 2 tra i seguenti incantesimi: *blocca porta*, *scudo magico*, *sonno*. Quando è con le sue sorelle, può usare 2 delle magie indicate sopra, oltre a 2 di questi incantesimi: *chiavistello magico*, *levitazione*, *ragnatela*.

Karelena sta usando il corpo dell'elfa Merisa. Il suo aspetto è severo e potente e indossa abiti sgargianti. È sempre accompagnata da una pantera nera. Karelena ordina alla pantera di attaccare i PG ogni volta che li incontra, quindi tenta di fuggire mentre i PG combattono la pantera.

Solorena

Classe dell'armatura: 9
 Livello: M1/M4
 Punti Ferita: 4/10
 Movimento: 36 m (12) m
 Attacchi: 1 (con il pugnale)
 Ferite: 1d4
 Tiro-Salvezza: M1/M4
 Morale: 6/12
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 10/75

Quando è sola, Solorena può usare uno dei seguenti incantesimi: *charme, disco levitante, sonno*. Quando è con le sue sorelle, può evocare 2 delle magie di cui sopra, oltre a due dei seguenti incantesimi: *creazione spettrale, ESP, invisibilità*.

Solorena ha preso il corpo dell'elfa Sylva. Appare come una ragazza alta e slanciata con lunghi capelli biondi. Il suo aspetto tuttavia, è quello di chi non abbia dormito per settimane. Solorena ha una pantera nera come animale domestico. Il felino non è mai lontano e lei lo può evocare telepaticamente.

Se i PG catturano Solorena, lei fingerà di essere Sylva.

Trilena

Classe dell'armatura: 9
 Livello: M1/M5
 Punti Ferita: 6/13
 Movimento: 36 m (12) m
 Attacchi: 1 (con il pugnale)
 Ferite: 1d4
 Tiro-Salvezza: M1/M5
 Morale: 6/12
 Allineamento: Caotico
 Valore in PX: 10/175

All'inizio dell'avventura, la strega Trilena è imprigionata in una delle sculture di drago nella stanza 100. Durante lo svolgimento del gioco, Trilena cerca di possedere qualsiasi personaggio femminile con Carisma 15 o superiore. Trilena non può usare incantesimi fino a quando non riesce a fuggire dalla sua prigione di pietra.

Se viene incontrata da sola, può evocare uno dei seguenti incantesimi: *dardo incantato, luce magica, scudo magico*. Se viene incontrata con le sue sorelle, può usare 2 degli incantesimi di cui sopra, oltre a 2 qualsiasi dei seguenti incantesimi: *immagini illusorie, luce perenne, levitazione*. Può anche sfruttare un incantesimo di *blocca persona* al giorno.



Appendici: Nuovi Oggetti Magici

Il Pendente di Rahasia

Generazioni fa, il mago Elyas ha creato un talismano in grado di esercitare il suo potere contro la magia nera. Egli lo ha donato agli elfi, che se lo sono trasmessi di generazione in generazione fino a quando è arrivato al padre di Rahasia.

Il talismano è composto di due parti, un ciondolo d'oro e un anello di giada nera. Una pietra di giada nera è incastonata nel pendente, che vale da solo 1.300 mo. Vi è uno spazio dorato piatto con una rientranza circolare uniforme delle dimensioni di un anello sul retro del pendente. Inoltre, questi versi sono incisi sul retro del ciondolo:

L'anello combacia perfettamente con l'impronta sul pendente. Quando l'anello viene premuto nella fessura, c'è un lampo di luce e i due si trasformano in un talismano.

Quando l'anello e il ciondolo si uniscono, la scritta sul retro del pendente si modifica in una sola parola "RAHASIA." Quando il titolare del talismano pronuncia la parola "RAHASIA," si crea un cerchio di potere invisibile di raggio 9 metri. Nessuna magia malvagia funziona all'interno di questo cerchio. Gli incantesimi evocati dagli esseri malvagi all'interno del cerchio automaticamente falliscono, ma gli effetti di incantesimi esistenti e gli oggetti permanenti utilizzati dagli esseri malvagi continuano a funzionare al di fuori del cerchio. Il cerchio non ha effetto sul golem d'ossa o sull'acquafatale. Il cerchio del potere dura 10 round e si sposta con il talismano. Il talismano funziona solo tre volte, dopo di che l'anello e il ciondolo si separano e perdono la loro magia.

L'Occhio di Opale Nero

L'Occhio di Opale Nero è una pietra dal grande potere magico, utilizzabile solo da chi conosce il suo segreto. Le tre streghe traggono energia da esso e accrescerà il loro potere se saranno tutte e tre libere. Esse non devono possedere l'opale, ma hanno solo bisogno di sapere dove si trova per poterlo usare. Le streghe non saranno in grado di utilizzare incantesimi di 2° e 3° livello se la pietra è stata rubata e non sanno dove si trova.

Elyas aveva pianificato di utilizzare il potere dell'Occhio di Opale Nero per distruggere le streghe, ma è stato ucciso prima che potesse farlo. Per distruggere le streghe, i PG devono prima inserire l'opale sull'obelisco nella stanza 96, poi inserire il gioiello nel Trono del Drago nella stanza 100. Se lo fanno, si verifica quanto segue:

1. Gli spiriti delle tre streghe vengono permanentemente bloccati all'interno degli occhi gemmati dei draghi più grandi.
2. Gli spiriti delle vittime delle streghe tornano ai loro corpi originali, che vengono ripristinati in piena salute.
3. Le tre grandi teste di drago si sbriciolano, e gli occhi sono banditi per sempre in una dimensione sconosciuta.
4. Tutti gli avventurieri trasformati in statue di platino vengono ripristinati alla normalità. Se i PG non hanno salvato tutti i prigionieri (gli elfi Hasan, Merisa, Sylva, e Miryala, il mago Merdiz, e il guerriero Baik Telor), gli avventurieri che erano statue di platino mettono in salvo coloro che sono rimasti indietro o erano stati dimenticati.
5. L'Occhio di Opale Nero si frantuma in polvere.
6. Se il Rahib è ancora vivo e libero, fugge dalla foresta elfica per sempre.

Pietra del potere/pietra luminosa

DONA AGLI UOMINI/LA TUA LUCE PREZIOSA

LE FORZE OSCURE/RENDERAI NULLITÀ

SVEGLIANDO GLI UOMINI/DALL'ETERNA OSCURITÀ

INSERENDO L'ANELLO/NELLA GIUSTA FESSURA

DONA LA VENDETTA/CONTRO LA NERA LORDURA.



La Lettera di Rahasia

A te valoroso e onorevole avventuriero:

Sono un fanciulla elfica di nome Rahasia. Nella valle di Hantu ai piedi di Grigiomonte, il nostro villaggio ha prosperato in pace per molti anni. I nostri antenati hanno lavorato ogni giorno nella foresta. Molti dei nostri giovani hanno studiato e pregato nel tempio sul monte. Vivevamo in pace nelle nostre case, ma ora la nostra pace non c'è più.

Tutto è successo tre settimane fa, quando uno straniero, il Rahib, è giunto per la prima volta al villaggio. Era un bell'uomo dalle spalle larghe, con occhi infossati dotati di uno scintillio penetrante che sembravano poter leggere nel profondo dell'anima. La sua voce era dolce e suadente, e chiunque lo udiva finiva quasi sempre per essere d'accordo con lui. Il Rahib cercava il consenso di mio padre per un unico scopo preciso, ma mio padre lo respinse.

Il giorno dopo venne da me, e gettandosi in ginocchio mi disse: "Rahasia, della tua bellezza si parla ovunque in questa terra, quasi quanto della ricchezza di tuo padre. Per averti ho viaggiato molto, ma tuo padre è stato scortese con me. Mi ha rifiutato, anche se ho portato molte ricchezze da offrire come pegno per tua mano. Sicuramente tu non rifiuterai di venire con me". Così dicendo afferrò il mio braccio con presa decisa—e fu allora che gridai.

Mio padre mi udì e in preda alla rabbia si precipitò fuori di casa per aiutarmi. Con grande impeto spinse fino ai cancelli il forestiero e lo cacciò via in malo modo.

In ginocchio, come un misero accattone, il Rahib si aggrappò al muro e profferì un tale maledizione che il cielo si fece buio e tutti i servi si coprirono la testa per la paura. Con una voce profonda e roca, intonò un canto malvagio che non riuscimmo a comprendere, poi scomparve nella foresta.

Sotto la guida di mio padre, la pace tornò presto tra la mia gente e lo strano forestiero e la sua maledizione furono presto dimenticati.

Poi, una settimana orsono, i giovani che studiano al tempio e i loro insegnanti non hanno fatto ritorno alle loro case. Preoccupati, i loro famigliari si sono recati al tempio, ma sono stati allontanati dagli studenti, conosciuti come i Siswa. Mio padre, che una volta insegnava al tempio, vi si è recato personalmente per capire cosa stesse accadendo, ma ad oggi non ha ancora fatto ritorno.

Anche il tesoro di mio padre è andato perduto. Credo che la sua fortuna fosse nascosta nei livelli più bassi del tempio. E' difficile credere che il tesoro sia stato rubato, perché comprende molti pezzi particolari che chiunque, vicino o lontano, potrebbe tranquillamente riconoscere. C'era un bellissimo vaso di marmo traslucido intarsiato con finiture in oro e con sei gemme. C'erano anche due uccelli di platino, poggiati su panno blu filettato d'oro, che possono cantare una melodia. Gli uccelli dovevano essere la mia dote, senza la quale non potrò più sposarmi. C'è anche un antico anello con incastonata una giada nera che si incastra perfettamente nel ciondolo che mio padre porta sempre al collo. Ricordo bene che una volta lui mi disse che chi possiede entrambi è in grado di esercitare un grande potere a favore del Bene.

Hasan, il mio fidanzato, sapendo che la sua famiglia non avrebbe permesso il matrimonio con una fanciulla priva di dote e temendo per la sicurezza di mio padre, è andato anche lui al tempio. E anche lui non ha mai fatto ritorno.

Due giorni fa, il consiglio del villaggio ha ricevuto un messaggio che veniva dal Rahib. In esso asseriva che tutti i Siswa del tempio sono ora sotto la sua magia, e porrà fine all'incantesimo solo quando il villaggio gli consegnerà tre fanciulle, me compresa. Il Consiglio si è rifiutato di accondiscendere alla sua richiesta. Quella notte stessa, i Siswa hanno attaccato il villaggio e hanno rapito due fanciulle, Sylva e Merisa, mentre io sono riuscita a fuggire.

Tutti gli abitanti del villaggio sono tormentati, perché i membri dei Siswa sono per la maggior parte figli loro. Alcune persone mi hanno pregato di consegnarmi spontaneamente all'empio Rahib, ma non oso, perché ritengo che stia mentendo e che non spezzerà mai la maledizione che ha lanciato sui Siswa. Temo che se non verremo aiutati, non rivedrò mai più Hasan o mio padre e le mie amiche, Sylva e Merisa.

Qualcuno deve salvarli e il Rahib deve essere costretto a spezzare la sua maledizione sui Siswa. Chiunque ci aiuterà, sarà ben ricompensato in caso di successo. Senza un aiuto, non avrò altra scelta che consegnarmi al Rahib e sperare e pregare che egli mantenga la sua parola e rilasci gli altri.

Rahasia

Appendici: Peronaggi Pregenerati

Di seguito abbiamo riportato un elenco di personaggi che i giocatori possono utilizzare. Sono stati indicati i punteggi delle caratteristiche di ogni personaggio, le armature, le armi e l'equipaggiamento specifico. Inoltre, ogni personaggio possiede uno zaino, una coperta leggera, razioni standard per 1 settimana, una borraccia, e un acciarino. Potete consentire ai giocatori di equipaggiare ulteriormente i loro personaggi con ulteriori attrezzature che ritengono adatte per l'avventura. Ricordate, se i personaggi portano troppa attrezzatura, la loro velocità di movimento viene rallentata. Ogni giocatore deve tirare i punti-ferita del suo personaggio prima di iniziare a giocare.

Benar, Lo Spadaccino

Guerriero 3° livello

Forza: 17
Intelligenza: 10
Saggezza: 9
Costituzione: 10
Destrezza: 15
Carisma: 13

Classe dell'armatura: 4
Punti Ferita:
Armatura: di maglia, scudo
Armi: spada, arco corto e una faretra con 20 frecce
Equipaggiamento Speciale: 1 freccia con la punta d'argento, una corda di 15 metri

Jurjur, Manolesta

Ladro di 3° livello

Forza: 13
Intelligenza: 10
Saggezza: 9
Destrezza: 15
Costituzione: 10
Carisma: 13

Classe dell'armatura: 7
Punti Ferita:
Armatura: di cuoio
Armi: spada corta, pugnale
Equipaggiamento Speciale: attrezzi da scasso, specchietto

Kepala, Il Guerriero

Guerriero di 2° livello

Forza: 15
Intelligenza: 13
Saggezza: 11
Destrezza: 11
Costituzione: 12
Carisma: 10

Classe dell'armatura: 3
Punti Ferita:
Armatura: di piastre
Armi: spadone a due mani
Equipaggiamento Speciale: torce, fiaschetta d'olio

Sunggu, Il Brigante

Ladro di 2° livello

Forza: 12
Intelligenza: 10
Saggezza: 7
Destrezza: 16
Costituzione: 10
Carisma: 9

Classe dell'armatura: 7
Punti Ferita:
Armatura: di cuoio
Armi: fionda con 30 pietre, pugnale
Equipaggiamento Speciale: attrezzi da scasso, 2 sacchi grandi

Bechak, Il Combattente

Guerriero di 2° livello

Forza: 15
Intelligenza: 8
Saggezza: 9
Destrezza: 16
Costituzione: 15
Carisma: 12

Classe dell'armatura: 4
Punti Ferita:
Armatura: di maglia, scudo
Armi: spada
Equipaggiamento Speciale: 12 chiodi di ferro, martello piccolo

Sinar, Il Prestigiatore

Mago di 3° livello

Forza: 6
Intelligenza: 17
Saggezza: 12
Destrezza: 15
Costituzione: 9
Carisma: 13

Classe dell'armatura: 8
Punti Ferita:
Armatura: nessuna
Armi: pugnale
Incantesimo:
1° livello: *dardo incantato, scudo magico*
2° livello: *ragnatela*
Equipaggiamento Speciale: lanterna, fiaschetta d'olio

Mati, Il Veggente

Mago di 2° livello

Forza: 8
Intelligenza: 16
Saggezza: 10
Destrezza: 13
Costituzione: 12
Carisma: 7

Classe dell'armatura: 7
Punti Ferita:
Armatura: *anello di protezione +1*
Armi: pugnale d'argento
Incantesimi:
1° livello: *disco levitante, sonno*
Equipaggiamento Speciale: pertica di legno di 3 metri, corda di 15 metri

Suchi, Il Prete

Chierico di 3° livello

Forza: 12
Intelligenza: 13
Saggezza: 15
Destrezza: 9
Costituzione: 10
Carisma: 9

Classe dell'armatura: 9
Punti Ferita:
Armatura: nessuna
Armi: mazza
Incantesimi:
1° livello: *cura ferite leggere (X2)*
Equipaggiamento Speciale: fiala di acqua santa, simbolo sacro



Avventura Livello Base

Rahasia

di Tracy e Laura Hickman

Grigiomonte giace nel cuore della lussureggiante foresta elfica. Il tempio che vi sorge era un paradiso di meditazione e conoscenza—finché a quando non fu usurpato da un cheirico malvagio conosciuto come il Rahib.

Molto al di sotto della montagna, il Rahib cammina avanti e indietro davanti al grande altare del tempio. Un servitore in veste marrone irrompe nella stanza e s'inginocchia ai suoi piedi, tremante alla vista della pantera nera del Rahib. “Rahib, al sorgere del sole sono arrivati al villaggio degli avventurieri, ora gli stranieri proteggono Rahasia!”

Un'espressione cupa attraversa il volto del Rahib. “Devo avere Rahasia! Attaccate di nuovo stanotte.” Come il servitore corre via, un ringhio profondo risuona dal grosso felino al suo fianco.

Afferrando il guinzaglio della pantera, il Rahib riprende a passeggiare, pensando ad alta voce. “Dobbiamo sbarazzarci di questi sconosciuti rapidamente; il segreto sotto il tempio non attenderà ancora a lungo.”

Questa avventura è da utilizzare con le regole di Dungeons & Dragons® e non può essere giocata senza la scatola D&D® Set Base prodotto dalla TSR, Inc.