

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert

Saga del Signore dell'Ombra

di Stephen Bourne

Traduzione: Stefano Mattioli



Saga del Signore dell'Ombra

Crediti	1
AVVENTURA UNO	2
Capitolo Uno: Il Passo per Denagoth	4
Capitolo Due: Oltre le Montagne Mengul	11
Capitolo Tre: Verso Gereth Minar	23
Capitolo Quattro: La Torre di Gereth Minar	26
AVVENTURA DUE	36
Capitolo Cinque: Verso le Colline Kever	37
Capitolo Sei: La Grande Foresta di Geffron	40
Capitolo Sette: Nelle Sale di Drax Tallen	44
Capitolo Otto: Epilogo	61
Appendici	
Nuovi Oggetti Magici	63
Nuovi Mostri	64
Incontri Casuali	66
Personaggi Pregenerati	67

Ad est un regno muore,
 A ovest un'ombra sorge.
 A nord osserva un oscuro signore...
 E verso sud i bramosi occhi volge.

In the east a kingdom falls,
 In the west a shadow rises.
 In the north a dark lord Gazes...
 To the south with baneful eyes.

Così l'onore spinge in campo voi,
 Con scudi e spade la cui luce abbaglia,
 Come un richiamo per i prodi eroi,
 Ove la dimora del Signore dell'Ombra si staglia.

So to the field of honor,
 With shields and flashing swords,
 For high adventures beckons,
 To the halls of the Shadow Lord.

Crediti

Design: Bruce Heard
Editing: Edward G. Sollers
Grafica di Copertina: Keith Parkinson
Grafica: Mark Nelson
Cartografia: Dennis Kauth
Tipografia: Betty Elmore e Kim Lindau
Traduzione: 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.

La *Saga del Signore dell'Ombra* si gioca con le scatole di regole di D&D *Set Base* e *Set Expert*. L'avventura è concepita per 4-8 personaggi di livello 5-9. Per ottenere migliori risultati il gruppo dovrebbe avere almeno 30 livelli complessivi all'inizio di questa avventura. Se i giocatori non hanno dei personaggi di livello sufficiente, possono usare alcuni o tutti i personaggi pregenerati forniti nella sezione Personaggi Pregenerati, sia come PG che come PNG aggiuntivi.

Leggi ogni avventura completamente prima di giocarla. L'Avventura Uno può essere prima di leggere l'Avventura Due, comunque, leggere l'intero modulo può essere d'aiuto al DM. Tutto il testo nei riquadri vanno letti ai personaggi (o interpretati dal DM, in accordo con la situazione) al momento dell'incontro corrispondente. Qualsiasi altra informazione è solo per il DM. Controlla le mappe, gli incontri e i luoghi per diventarne familiari. Tutte le statistiche dei mostri sono elencate nel testo. La Tabella degli Incontri Casuali è a pagina 66. Indica tutti gli eventi o incontri che possono accadere nelle varie aree di Wendar e Denagoth. Ogni colonna della tabella corrisponde ad un'area specifica. La colonna da usare e la frequenza del controllo vengono spiegati all'interno del capitolo appropriato.

Quando il testo richiede che un personaggio esegua una Prova di Caratteristica (come una Prova di Forza o una Prova di Destrezza) il personaggio deve tirare 1d20: se il numero ottenuto è uguale o minore del suo punteggio, la prova ha successo; se il risultato ottenuto è maggiore del punteggio della caratteristica, la prova fallisce. Alcune volte il testo include dei modificatori che possono rendere la prova più facile o più difficile.

Preparare l'Avventura

Mostra la Mappa XII ai giocatori. Devono riempire gli esagoni mano a mano che esplorano il territorio. I giocatori dovrebbero usare i simboli indicati sulla mappa. Evita di mostrare le rune ai giocatori. Le rune verranno usate nell'Avventura Due.

Viaggiare nel Territorio

Come spesso è il caso nelle avventure all'aperto, ci possono essere nel gruppo coloro che preferiscono volare per certi periodi di tempo oppure per tutto il tempo. I personaggi potrebbero desiderare di usare montature volanti come petaso oppure altri potrebbero avere accesso a oggetti magici particolari come la *scopa volante*, scoraggia l'uso eccessivo di questi mezzi il più possibile. Una buona parte dell'avventura è basata sul fatto che Denagoth è un luogo inesplorato e misterioso. Come tale, è concepito per essere esplorato a piedi o a cavallo.

Se i personaggi hanno l'abitudine di volare, digli che l'altitudine dell'altopiano può influire sul volo degli oggetti magici e stancare facilmente le montature volanti; i forti venti di montagna possono provocare pericolose turbolenze. Come regola, fai eseguire una prova di Destrezza per ogni 3 turni di volo. Se il personaggio fallisce due prove consecutive, deve atterrare e riposare per 1d4 ore, essendo divenuto esausto per il volare nella turbolenza.

I regni di Wendar e Denagoth (descritti di seguito) sono aree brulle e selvagge. Il fattore movimento qui è due terzi del normale a meno che il gruppo non stia viaggiando in montagna o in palude o su sentiero battuto. Il fattore movimento in montagna e in palude è la metà del normale; il fattore movimento su sentiero battuto è quello normale per quel terreno. Se i personaggi vogliono foraggiare ridurranno il fattore movimento perfino di più. La probabilità di trovare cibo durante il foraggio è di 1 su 6, a causa della devastazione causata dal passaggio delle armate malvagie.

L'Ambientazione dell'Avventura

L'avventura è concepita per essere svolta a nord dei Principati di Glantri e dei Territori Liberi di Heldann. Al di là di questi regni si estendono vaste terre brulle, chiamate il Selvaggio Nord, che si estende per centinaia di chilometri a nord e a ovest. Questo vasto territorio di rocce e secchi pianori è scarsamente abitato e senza legge. Se il DM ha già civilizzato quest'area, allora l'avventura dovrebbe essere spostata più a nord, lungo le Montagne Mengul.

Wendar. Per decenni, il piccolo regno di Wendar conobbe pace e prosperità sotto il benevolo governo del suo Re-Stregone Gylharen, e la protezione del potente Impero di Thyatis. Wendar è una larga vallata fra le Montagne Mengul, i Principati di Glantri e i vasti territori settentrionali. Le grandi foreste e le vaste pianure che ricoprono la vallata sono l'habitat di fattori elfi ed umani che formano la popolazione di Wendar.

La capitale segna la fine di una lunga strada carovaniere proveniente dalla città aperta di Freiburg, e che attraversa i Territori Liberi di Heldann e il Kanato di Ethengar. La strada carovaniere attraversa la foresta orientale di Wendar e le Colline Kavar prima di raggiungere il passo montano che conduce ai Territori Liberi di Heldann. I soldati wendariani spesso pattugliano la strada carovaniere tra la capitale e la frontiera, perché essa è vitale per la sopravvivenza del paese. Al passo è stanziata permanentemente una guarnigione, col compito di raccogliere i pedaggi e mantenere l'ordine. Lo stretto sentiero oltre la cittadella di Wendar non è altro che un sentiero poco frequentato che conduce alla tetra regione di Denagoth. Non è stata più usata da circa trent'anni.

Nel regno si dice che Wendar deve la sua prosperità alla magia e buona fortuna della *Stellelfa*, una gemma di rara bellezza e grande potere, più vecchia degli elfi stessi. La *Stellelfa* giaceva una volta in un luogo sicuro e riverito della cittadella di Gylharen. Attraverso il potere della gemma tutte le cose malvagie e malevole venivano tenute a bada. E così avvenne che la vita nella cittadella di Wendar era piacevole e ricca fino al disastro.

Meno di un anno fa la gemma scomparve dalla cittadella di Gylharen. Al risveglio della perdita le cose sono andate storte. Il primo disastro che si abbatté sul regno fu una pestilenza. Si diffuse velocemente dalle zone rurali fino alla capitale, uccidendo centinaia di persone prima che Gylharen fosse in grado di organizzare gli sforzi necessari per fermarla. Alla fine, morì un settimo della popolazione.

Poi, una grave siccità fece appassire il grano e terminare le scorte d'acqua. La gente è sottonutrita e la mancanza d'acqua è grave. Questa improvvisa povertà ha portato all'abbandono e ai disordini: l'assassinio, il banditismo e la disperazione sono ormai diffusi.

Nel mezzo di questa crisi Gylharen ha inviato richieste di aiuto. Tramite leali messaggeri il Re-Stregone ha richiesto l'intervento di Thyatis, ma l'Impero era occupato lui stesso in una crisi e non poté accorrere alla richiesta di aiuto dei suoi alleati wendariani. Invece, un inviato imperiale ha assoldato un piccolo gruppo di mercenari (i personaggi giocanti) per investigare i disastri di Wendar. Al loro arrivo, questi impavidi avventurieri incontrano Lord Gylharen e offrono al governatore di Wendar i propri servizi (vedi Capitolo 1).

In questo paese le monete correnti sono i Di (monete d'oro), gli On (monete d'argento) e i Tecì (monete di rame). Le monete di platino e di electrum non esistono

Denagoth: Terra del Signore dell'Ombra Denagoth è un regno desolato a nord di Wendar al di là di una fantastica catena montuosa conosciuta come Montagne Mengul. Le montagne sono temute almeno quanto le terre indefinite che vi giacciono al di là. I wendariani erano così dipendenti dalla *Stellelfa* che non hanno mai completamente esplorato o investigato i nemici del settentrione.

Denagoth è situato su un grande altopiano, ad un'altitudine di circa 1.800 metri sopra la vallata di Wendar. A sud ed a est le torreggianti Montagne Mengul raggiungono i 3.000 metri, formando una barriera impenetrabile. Solo uno stretto sentiero unisce Wendar a Denagoth, e solo truppe pesantemente armate avrebbero il coraggio di attraversarlo e avere ragione dei mostri in agguato. Sebbene i monti che circondano l'altopiano sono all'interno dei confini di Denagoth sulla Mappa VII, sono per gran parte territori liberi e non civilizzati infestati da umanoidi e mostri senza pietà. Il Fiume Naga che scorre a sudest è totalmente non navigabile finché non raggiunge le pianure di Heldann, a causa delle numerose cataratte e acque turbolente.

La porzione centrale dell'altopiano è un vasto territorio erboso conosciuto col nome di Pianure di Avien. Le aride terre più a nord sono al di là di ogni conoscenza umana. All'interno dell'altopiano di Denagoth ci sono prati, paludi, foreste e terre appena coltivabili. Distribuiti in modo ineguale fra tutti gli insediamenti, asciutte fattorie e altri habitat, la popolazione comprende umani, orchetti, gnoll, goblin e vari tipi di altri mostri. Le orde di orchetti (dominanti nell'esercito) sono stati richiamati dai loro accampamenti nelle Montagne Mengul.

In questo paese le monete vengono chiamate "pezzi"; perciò i pezzi d'oro equivalgono alle monete d'oro, i pezzi d'argento alle monete d'argento e così via. I pezzi di platino non esistono e i pezzi di electrum si trovano prevalentemente nella parte meridionale del paese.

Il Piano del Signore dell'Ombra

La scomparsa delle *Stellelfa* è l'ultimo episodio di una lunga lotta tra Gylharen e un vecchio nemico del nord, il malvagio negromante Landryn Teriak. Trent'anni prima di adesso Teriak lanciò un'invasione di Wendar dalla sua grigia terra di Denagoth. Sotto l'attacco di forze superiore e magia oscura Gylharen chiese aiuto al venerabile Saggio di Wendar, Bensarian di Kevar. Nella sua saggezza fece dono della meravigliosa *Stellelfa* al Re-Stregone così da poter scacciare il malvagio mago e i suoi scagnozzi.

Attraverso il potere della gemma Gylharen fu in gradoni sconfiggere gli abitanti di Denagoth e ostacolare l'invasione di Wendar. Con le sue malvagie armate in rotta, Landryn si ritirò del suo regno oscuro, al di là delle Montagne Mengul.

Per tre decenni Wendar ha avuto una pace prosperosa. Nel suo cuore Gylharen sa che la scomparsa della gemma è opera di Landryn Teriak. Nei mesi recenti voci provenienti dal nord evangelizzano il ritorno di un negromante chiamato il Signore dell'Ombra dai suoi tirapiedi. Gylharen sa che Wendar non sarà in grado di sostenere un'invasione da Denagoth.

Un recente allievo di Gylharen, Camla, ha rubato la gemma per poi spingersi verso nord. Per molti anni Camla un fidato

confidente del Re-Stregone mentre nascondeva la sua vera identità come agente del Signore dell'Ombra.

Con li tradimento di Camla, ora Landryn Teriak è in possesso della gemma e sta cercando di conoscerne le proprietà, per volgerle al male. Ora in possesso della gemma, il malvagio si sta mobilitando per la guerra.

Introduzione per i Giocatori

Si assume che almeno uno dei personaggio giocanti si trovi in paese o in città tra un'avventura e l'altra. Ovunque egli possa essere, riceve una lettera scritta da un agente thyatiano locale in cui si richiede un colloquio per discutere una possibile avventura.

"Coraggioso Avventuriero,

Desidero incontrare lei e i suoi amici per discutere riguardo una spedizione che potreste trovare interessante. Comporta alcuni rischi, la il tesoro è garantito".

La taverna che lo scrivente indica ti è familiare. La lettera è senza firma, ma porta il sigillo ufficiale del governo di Thyatis.

I personaggi possono prendersi un po' di tempo per prepararsi, ma non scopriranno nulla finché non incontrano l'agente, che li starà aspettando nella taverna.

Quando entrate nella taverna, avete appena il tempo di accomodarvi prima che un uomo basso e dal fisico asciutto si dirige verso il vostro tavolo e si siede col disinvoltura. L'anello d'oro che indossa porta l'aquila emblema di Thyatis.

"Andiamo direttamente agli affari. Il governo imperiale ha ricevuto una richiesta di aiuto da Wendar, uno dei nostri alleati settentrionali. Stanno subendo un disastro apparentemente causato dalla magia. Il governo imperiale pensa che un gruppo di avventurieri sia il miglior aiuto che possano fornire, perciò vi offro l'incarico.

Se andrete a Wendar e aiuterete a risolverete il problema, il governo Thyatiano pagherà 5.000 monete d'oro a testa. Naturalmente questo è da aggiungere a qualsiasi tesoro potreste trovare lungo la strada. Quando il vostro lavoro sarà compiuto, potrete riscuotere il dovuto a Wendar o in qualsiasi città thyatiana, a vostra scelta.

Sfortunatamente, non ho dettagli riguardo il problema. Avrete i necessari ragguagli una volta in Wendar. Siete interessati?"

L'agente Thyatiano è molto brusco e i interessato solo agli affari, senza l'usuale modo di fare subdolo Thyatiano. Il suo governo non si aspetta di guadagnare nulla dalla situazione. Se i giocatori intendono trattare per un prezzo migliore, l'agente offrirà fino a 7.000 mo per personaggio.

I personaggi possono viaggiare fino a Wendar senza incontri, se lo desidero; altrimenti usa le regole standard per gli incontri casuali all'aperto (vedi anche la Mappa VII).

Capitolo Uno-Il Passo per Denagoth

Preparazione dell'Incontro

La città di Wendar è un luogo che ha sofferto a causa di malattia, siccità e carestia. Molti mendicanti si aggirano per i vicoli, è molte delle case sono abbandonate in tutte le parti della città. Se il gruppo chiede qualche indicazione su dove dirigersi appena entrato in città, verranno scortati da una pattuglia wendariana. Gylharen ha dato ordine alla pattuglia di scortare gli avventurieri thyatiani alla sua cittadella, al centro della città. Leggi quanto segue ai giocatori quando i personaggi entrano in città.

Arrivo alla Città di Wendar

Quando vi fate riconoscere all'ufficio posto ai cancelli, le guardie vestite in uniformi grigio e oro vi scortano alla cittadella di Lord Gylharen, il regnante di Wendar.

Per le strade della città, mendicanti vestiti di stracci e bambini vi tirano per le vesti mentre fate il vostro passaggio. Vi pregano di aiutarli e di dargli qualcosa. Ovunque sentite la gente lamentarsi, "Acqua, avete acqua? Abbiamo bisogno di acqua e cibo!" Le guardie sono costrette a farvi largo fra la folla pressante vicino via d'accesso alla cittadella del Re-Stregone.

Una volta raggiunto il santuario della torre principale venite condotti nella sala del trono. Dopo un po' due servitori conducono nella stanza un vecchio in abiti grigio e oro aiutandolo a sorreggersi. Fanno sedere il gentiluomo sul grande trono di legno di fronte a voi. Con un cenno stanco del braccio il vecchio congeda i servitori e le guardie.

Il vecchio seduto sul trono è Gylharen, il Re-Stregone di Wendar. Dopo aver osservato il gruppo in silenzio, Lord Gylharen si rivolge ai PG nel seguente modo.

"Saluti amici miei. Avete di fronte a voi il regnante di questo reame in declino. Sono Gylharen, il Re-Stregone. Vi ho chiesto di venire qui col la fervente speranza che vogliate intraprendere un compito molto pericoloso a nome mio e del popolo di Wendar. Ma prima, lasciatemi spiegare la situazione.

"Molti anni fa eravamo in guerra con l'oscuro regno di Denagoth, a nord della Montagne Mengul. Le nostre forze stavano capitolando di fronte alla soverchiante forza dei selvaggi invasori. Al culmine della crisi mi appellai al grande Saggio di Wendar per chiedere aiuto. Nella sua saggezza ci diede una meravigliosa gemma chiamata Stellelfa. Era un brillante zaffiro blu delle dimensioni di un pugno ed il suo potere era al di là del comprensibile. Io usai la stella per generare grandi magie che cambiarono le sorti della battaglia. Gli invasori vennero scacciati e i piani del Signore di Denagoth furono ostacolati.

"Dopo la guerra la Stellelfa ci protesse dai nostri nemici: la minaccia di tale potere tenne a bada i successivi tentativi d'invasione. Regnai per quasi trent'anni conscio che la pace e la prosperità erano assicurati.

"E poi avvenne il disastro. Meno di un anno fa scomparve la Stellelfa. Venne rubata dalla mia torre da un traditore.

"Poco dopo questo la peste colpì la città, uccidendone centinaia. Più tardi, una pesante siccità fece avvizzire i raccolti e ci negò l'acqua preziosa. La mia gente divenne affamata, assetata e, quel che è peggio i conflitti civili non hanno

distrutto la buona volontà dei wendariani. Ora le mie guardie stanno facendo di tutto per mantenere l'ordine in città. Ma queste sono cose che potremmo superare se non fosse per la mia paura più grande.

"Senza la Stellelfa siamo vulnerabili agli attacchi da parte di Denagoth. Il signore di questo oscuro reame è il malvagio negromante Landryn Teriak, il Signore dell'Ombra. So che il cuore di questa creatura e le sue ambizioni non conoscono confini. Perfino ora, le sue legioni si stanno radunando per la guerra.

"Inoltre, abbiamo certezza che ora la Stellelfa si trovi in Denagoth, senza dubbio nelle mani del mio nemico. Non credo che Landryn Teriak possa usare propriamente la gemma e, almeno, è una consolazione. Ma senza la stella non siamo una grande minaccia per gli ospiti di Denagoth.

"Sembra che la guerra sia certa e forse più vicina di quanto pensiamo. La nostra unica speranza è di recuperare la Stellelfa prima che sia troppo tardi. Siamo certi che si trovi in Denagoth ma non sappiamo dove. Non esistono mappe del regno, e nessun wendariano è mai tornato indietro per raccontare. Possiamo assumere che trovate il negromante Teriak, la stella si troverà nei pressi.

"Allora, cosa dirvi, miei coraggiosi amici? Accettate questo compito? Cercherete di recuperare la Stellelfa e salvarci quindi dalla guerra che ci distruggerebbe?

Dopo questo racconto Gylharen risponderà alle domande, per esempio, riguardo il tradimento di Camla. Se i PG chiedono qualche indicazione sulla strada per Denagoth, gli verrà detto che la Stellelfa si trova a nord del grande altipiano, in una terra fredda e arida. Non si sa esattamente dove, ma forse degli indizi potrebbero condurre al luogo dove Teriak comanda le sue orde. Non è disponibile alcuna mappa di Denagoth. Mostra ai giocatori la Mappa XII.

Gylharen sarà piuttosto guardingo riguardo il funzionamento della Stellelfa e anche riguardo a Bensarian. Se pressato riguardo la stella, Gylharen offrirà solo questo: "Solo io ho il potere di fare uso della Stellelfa. Tale è il volere di un potere al di là del nostro." L'unica cosa che il re rivelerà sarà che è pericoloso toccare la gemma per più di qualche minuto, comunque, si possono ottenere benefici a seguito di una breve esposizione.

Al termine della discussione, il Re-Stregone darà al gruppo un altro indizio. Gylharen ha posto alcune spie a Geron, un piccolo villaggio al di là del confine. Il gruppo dovrà cercare di contattarla. Non viene fornita alcuna descrizione della spia perché sarà sicuramente sotto false spoglie. Viene fornita una parola d'ordine per potersi riconoscere. Alla parola d'ordine "Quanto costano i calzoni grigi?" con la seguente frase "Non molto, a meno che la trama non sia dorata.". Una volta stabilito il contatto, egli sarà in grado di offrire riparo, e forse qualche informazione.

Se i personaggi chiedono altre informazioni, il re dirà che non ne sono state ricevute. Wendar mantiene poche pattuglie di guardie al confine, ma queste ritornano solo quando ci sono importanti novità da riferire. Dall'inizio della crisi, il viaggiare è diventato molto rischioso, perfino per delle truppe armate.

I servitori di Gylharen forniranno al gruppo qualsiasi tipo di equipaggiamento non magico sia richiesto. Verranno dati anche cavalli da guerra freschi rapidi, se necessario. Le statistiche

dei cavalli possono essere trovate all'interno della copertina di questo libretto.

Incontri Casuali

Il gruppo non dovrebbe imbattersi in mostri erranti fino alla prima notte nelle Montagne Mengul. Da là, fino a che non attraversano il Fiume Naga (incontri 7 e 8), tirate per incontri casuali, una volta durante il giorno e una durante la notte sulla prima colonna della Tabella degli Incontri Casuali all'interno della copertina. Un punteggio di 80 o più indica che non avvengono incontri in quel periodo del giorno/notte.

Descrizione degli Incontri

Usa la Mappa VI (pagina XX) per gli incontri seguenti. Molti degli incontri hanno luogo nelle Montagne Mengul, lungo i confini tra Wendar e Denagoth.

1. Cavalieri da Denagoth

Avete viaggiato verso nord in direzione delle Montagne Mengul per diversi giorni. Mentre la strada serpeggia all'interno di una zona boschiva, un gruppo di cavalieri in uniformi wendariene discendono la strada in direzione opposta. Questi sei cavalieri portano lance e indossano uniformi grigio e oro.

Questi cavalieri sono in realtà oscuri lancieri di Denagoth, la cavalleria d'élite di Landryn Teriak, che indossano uniforme wendariene rubate. Se i personaggi investigano, il DM deve informare i personaggi che i soldati sono anche armati di spade corte e pugnali. Fra loro c'è un sergente, Shedrak.

Una volta incontrati i personaggi, Shedrak dichiarerà che le loro truppe appartengono ad un avamposto wendariano a guardia della strada per Denagoth. Dichiarando di non avere visto la sua gente da mesi, cercherà di ottenere quante informazioni può riguardo le abilità difensive di Wendar. Shedrak domanderà a proposito della missione dei personaggi nella zona. Apprenderà ogni informazione possibile dai personaggi evitando il combattimento se possibile, nel tentativo di non essere smascherati. Dovesse il gruppo mostrare sospetti, Shedrak ordinerà ai suoi uomini di attaccare i personaggi.

Se i PG osservano Shedrak da vicino, vedranno che oltre al normale equipaggiamento militare, porta un pugnale ingioiellato alla cintura (valore 30 mo). Una piccola gabbia contenente due piccioni viaggiatori, pende da una cordicella legata alla sella di Shedrak. Se rilasciati gli uccelli voleranno al quartier generale di Benar al villaggio di Geron (vedi Capitolo Due-Al di Là delle Montagne Mengul). Se Shedrak viene a sapere della missione dei PG, oppure che sono diretti verso Denagoth, rilascerà un piccione con un messaggio per Benar che lo avvisa dell'arrivo del gruppo.

Usa le statistiche di un falco per rappresentare i piccioni di Shedrak. Se i PG uccidono il piccione rilasciato, cattureranno il messaggio di Shedrak.

Shedrak trasporta una lettera in una tasca all'interno dell'armatura. La lettera è una piccola pergamena arrotolata con scritto quanto segue:

"Shedrak, Sergente di Denagoth.

Le ore buie sono vicine. Cavalca verso sud nella terra maledetta e osserva l'effettiva forza e le attuali preparazioni delle truppe wendariene. Fai rapporto il più presto possibile."- (firmato) Benar, Capitano di Denagoth.

Lanciere Oscuro (5): CA 5; G5; pf 30 ognuno; N° ATT. 1 lancia o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 175 ognuno.

Shedrak, sergente: CA 5; G6; pf 36; N° ATT. 1 lancia o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G6; ML 10; AM N; THAC0 17; PX 275.

2. Campi di Battaglia Bruciati

Mentre cavalcate verso nord fra le colline ai piedi delle montagne notate molti corvi mangia carogne scendere in picchiata e disegnare cerchi sopra il terreno a poche centinaia di metri a ovest della strada. In quel punto si vedono spirali di fumo.

Qui i personaggi troveranno i resti di una battaglia terribile. Una ventina di cadaveri e un certo numero di cavalli giacciono sul campo. Molti dei guerrieri indossano le giacche dell'uniforme grigio e oro dei soldati wendarieni. Alcuni dei corpi, comunque, sono stati spogliati delle loro uniformi.

Questi uomini sono stati abbattuti da una forza superiore di lancieri scuri. I denagothiani hanno attaccato l'accampamento dei wendarieni durante la notte. I corpi spogli sono di lancieri oscuri caduti-i loro compagni ne hanno rimosso le uniformi per prevenirne l'identificazione. Anche alcuni dei cadaveri di ufficiali e soldati wendarieni sono stati spogliati delle proprie uniformi per fornire alle spie denagothiane una più appropriata copertura. Se i PG cercano fra i cadaveri depredati, in uno di loro scopriranno un medaglione nero con una viverna rossa incisa su di esso. (La viverna rossa è il simbolo del Signore delle Ombre.)

3. Briganti sulle Montagne

Mentre i personaggi cavalcano verso nord c'è il 60% di probabilità che qualcuno del gruppo noti un lampo di luce a nord ed a est della strada. Questa luce è un segnale eliografico (il sole riflesso nello specchio) usato dai briganti vicino all'area d'incontro. Se viene notato il lampo concedi ai personaggi un po' di tempo per fare qualche azione prima di leggere il testo seguente:

Più avanti, i picchi di questa sinistra catena montuosa sembrano raggiungere il cielo. L'aria è diventata decisamente più fredda e i gentili alberi delle pianure e gli arbusti cedono il passo ai pini e agli abeti. Grandi e frastagliate formazioni di roccia affiancano il sentiero. In un punto particolarmente stretto della strada il cavallo di testa scarta nervosamente all'indietro.

Se i personaggi non hanno preso alcuna precauzione contro le sorprese, cadranno in un'imboscata condotta da 20 briganti che tireranno una raffica di frecce. Ogni personaggio deve superare

Capitolo Uno-Il Passo per Denagoth

un tiro-salvezza contro Morte per non essere colpito da 1-2 frecce.

Se l'imboscata non riesce, i briganti attaccheranno a piedi con le spade sguainate. Il loro capo si terrà in disparte così da poter scagliare frecce contro personaggi a cavallo.

Cinquanta metri più a nord del sito dell'imboscata si trovano legati i cavalli dei briganti. Ogni sacca da sella contiene 5d10 pezzi d'argento (ma) e 2d10 pezzi d'oro (mo) in aggiunta a cibo, razioni e i tipici effetti personali. Il cavallo del capo ha la sella di un lanciere (con il simbolo di una viverna rossa) e un pacco con 148 pezzi d'oro, 57 me e 49 pezzi d'argento. Tutti i cavalli sono cavalli da guerra leggeri.

Il capo e altri due individui di questa banda hanno disertato dai lancieri oscuri. Se catturati o interrogati con decisione, ognuno dei briganti racconterà al gruppo riguardo a movimenti di truppe nelle montagne, per gran parte pattuglie di 1d5+5 di lancieri oscuri. In cambio della promessa di libertà, il brigante (o i briganti) avviserà i giocatori di un "drago di montagna" (in riferimento all'incontro 5). Il brigante (o i briganti) rivelerà inoltre di aver seppellito un certo numero di uniformi da lanciere oscuro denagothiano, prese da esploratori e pattuglie sconfitte.

Brigante, umano (17): CA 6; DV 1; pf 5 ognuno; N° ATT. 1; F 1d6; MV 36 (12) m; TS L1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 10 ognuno.

Lanciere Oscuro (5): CA 5; G5; pf 30; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS G5; ML 9; AM N; THAC0 17; PX 175 ognuno.

4. Il Bivio

Vi siete arrampicati con risolutezza per ore lungo i sentieri di questo paese montano. Alla fine arrivate ad un bivio. I picchi torreggianti delle montagne giacciono lì davanti, le vette innevate scintillano al sole. In questo frangente, una strada sembra andare dritta verso nord, mentre l'altra devia decisamente a nordovest. Entrambe le strade conducono verso le montagne davanti a voi. L'aria è fredda e rarefatta. Nuvole di vapore si formano dalle froge dei cavalli ad ogni respiro.

Il passo a nord è il passaggio diretto per Denagoth. Il sentiero di nordovest conduce al castello del gigante delle nuvole (vedi incontro 6). Tutte e due le strade, ad ogni modo, portano alla fine all'altopiano di Denagoth.

5. Il Custode del Passo

Brulefer, un drago blu Adulto, è a guardia dell'accesso principale del passo per Denagoth. Teriak Ha pagato la creatura per svolgere questo compito, oltre a tutto quello che Brulefer può ottenere da coloro che cercano di passare. Il drago è molto motivato e vigile, e affronterà il gruppo sulla strada principale. Brulefer è in grado di comunicare con le creature intelligenti. Nonostante sia un drago Giovane, Landryn gli ha insegnato diversi incantesimi oltre all'unico che normalmente conosce. Le statistiche sono di seguito.

Brulefer, drago blu: CA 0; DV 9*; pf 63; N° ATT. 2 artiglierie/1 morso +speciale; F 1d6+1/1d6+1/3d10 + incantesimi o soffio (63 pf) 3v/gg; MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m; TS G9; ML 9; AM N; THAC0 11; PX 2.300.

Incantesimi:

Primo livello: *tenebre magiche**, *individuazione del magico*, *sonno*, *ventriloquio*.

Secondo livello: *ESP**, *invisibilità*, *immagini illusorie*, *creazione spettrale*.

Se i PG sono camuffati da lancieri oscuri, il drago si rende *invisibile* e si trattiene dall'attaccare. Pronuncerà poi un incantesimo ESP su uno dei giocatori da non più di 27 metri. Questo dovrebbe rivelare se i personaggi stanno impersonando dei soldati denagothiani. Poi la belva interrogherà gli avventurieri riguardo i loro motivi, usando un incantesimo *ventriloquio* per nascondere la sua posizione, dichiarando di essere lo spirito delle montagne. Se i personaggi non hanno nessun travestimento la creatura lancerà una *creazione spettrale* (forse è meglio *autometamorfosi*) il proprio aspetto in quello di una viverna. Volerà in alto sopra le loro teste arrivando da dietro. Gli ci vorranno 2d4 round per girare attorno e atterrare davanti ai PG (a 6 metri lungo il sentiero).

I personaggi possono cercare di far cadere in trappola il drago raccontandogli dell'esistenza di un tesoro perduto. Se il presunto tesoro si trova a meno di 350 chilometri e il drago fallisce un tiro-salvezza contro Incantesimi, Brulefer crede alla storia dei PG e vola via immediatamente verso l'area descritta per recuperare il tesoro. Una volta che il drago scopre di essere stato giocato, tornerà cercando vendetta contro i personaggi se ne insorgesse l'opportunità. Brulefer può volare fino a XX al giorno (XX esagoni sulla Mappa VII).

Se il gruppo cerca di negoziare una ritirata, Brulefer sarà d'accordo solo se ogni personaggio lascia, in cambio della fuga, un oggetto magico o l'equivalente di 1.000 mo in tesori. Se ciò non succede Brulefer attaccherà come descritto in seguito. Brulefer è un maestro nell'arte di valutare il valore dei tesori (80% di probabilità di valutare correttamente; diversamente, Brulefer stima il valore a +/- il 50% del valore reale). E' possibile contrattare con il drago per +/- 10% del valore degli oggetti. Per gli oggetti magici, Brulefer lancerà un incantesimo *individuazione del magico*.

In battaglia, Brulefer lancia immediatamente *immagini illusorie*. Userà il suo soffio una volta per poi attaccare con artiglierie e morso. Comunque, se camuffato da viverna, Brulefer non userà il suo soffio finché non avrà perso un quarto dei suoi punti ferita (per rendere l'illusione più credibile). Brulefer non inseguirà il gruppo.

In ogni momento dovesse il gruppo tentare di ritirarsi, dovrebbe essergli permesso di tornare all'area 4 e scegliere l'altro passaggio che conduce a nordovest.

Al punto segnato con "X" sulla Mappa VI di Denagoth la belva ha il suo covo sul versante sud di una montagna, 60 metri sopra il livello della strada. La parete della montagna è un ripido dirupo verticale. C'è il 70% di probabilità che qualcuno del gruppo individui l'ingresso se si osserva attentamente l'area dal versante sud della montagna a est.

Il tesoro del drago blu è costituito da 5.300 mo (di varia provenienza), un piccolo scrigno con 600 mp (sempre di



provenienza varia) e una varietà di armi tra cui 3 spade lunghe, due pugnali ingioiellati (valore 200 mo in totale), una *lancia* +1, una *mazza* +1, e una faretra con 21 *frece* +1.

6a-d. Il Castello del Gigante delle Nuvole

(Vedi Mappa I, pagina XX)

Il sentiero vi conduce a nordovest attraverso le montagne. Dopo qualche chilometro il sentiero svolta a est. In lontananza vedete due piccoli picchi montani dove il sentiero termina di fronte a voi. Annidato nello stretto passo, c'è un castello formato da un'altra torre solitaria. Distante, il freddo croccante dell'aria è spezzato dall'ululato di un lupo.

L'ululato è quello di un lupo nero, uno degli animali da compagnia del gigante delle nuvole. La creatura ha individuato il gruppo da un riparo fra le rocce, a nord del sentiero. L'ululato avvisa il gigante delle nuvole dell'arrivo di intrusi.

Come i personaggi arrivano a 75 metri dal castello il gigante delle nuvole uscirà sul parapetto e osservando l'avvicinarsi dei personaggi. Se si avvicinano fino a 60 metri, comincerà a scagliargli contro rocce al ritmo di una per round. Se il gruppo si è travestito da lancieri oscuri il gigante continuerà le sue raffiche finché i personaggi saranno arrivati al cancello del castello. Se il gruppo non è travestito da lancieri, il gigante scaglierà un massimo di quattro rocce, poi smetterà per scomparire all'interno della torre.

6a. L'Ingresso

Il cancello frontale, una grande porta di legno e ferro, sta letteralmente cadendo dai cardini (una prova di Forza eseguita con successo la aprirà). La saracinesca dietro essa è vecchia ed arrugginita ma sufficientemente robusta (applica una penalità di +1 a ogni prova di Forza che tenti di sollevare la saracinesca). La saracinesca, sollevandosi, emette un forte suono raschiante che avviserà il gigante che gli intrusi sono penetrati nel castello.

Nei punti indicati sulla mappa con un (*) è posizionata una torcia. Togliendo una delle due torce dalla propria sede si disattiva la trappola che si trova nella sezione ovest del corridoio. Dopo due round le leve ritornano nella posizione usuale, riattivando la trappola.

La trappola, un'area 3 metri per 3 metri indicata con una "T" sulla mappa, si attiva quando ci si passa sopra, rilasciando un gas soporifero molto potente nel corridoio. Il gas fuoriesce da piccoli fori nelle pareti a livello del pavimento sui due lati del corridoio. Ogni membro del gruppo deve superare un tiro-salvezza contro Soffio per non cadere incosciente per 1d4+1 turni. Il gas ha effetto solo su chi si trova nella sezione ovest del corridoio.

6b. Prigioni

La porta di quest'area è chiusa dall'esterno, da una grande spranga di ferro. Nella porta è situata una piccola finestra con sbarre di ferro.

Capitolo Uno-Il Passo per Denagoth

In questa stanza ci sono le patetiche figure di quattro orchetti raccolti l'uno all'altro sul pavimento. Tutti e quattro indossano uniformi stracciate e scolorite, portano il simbolo della viverna rossa. Tappetini di paglia e panchine di legno grezzo completano l'arredamento della stanza.

Questi orchetti sono stati tenuti prigionieri dal gigante delle nuvole per diverse settimane e sono ora troppo deboli per combattere. Pregheranno il gruppo di liberarli.

Se il gruppo non indossa le uniformi denagothiane, gli orchetti tenteranno di fuggire appena se ne presenta l'occasione. Provenivano da nordovest, dalle Montagne Mengul e non conoscono nulla di utile riguardo Denagoth, il Signore delle Ombre o i suoi piani.

Se il gruppo indossa uniformi denagothiane, gli orchetti mostreranno la loro gratitudine abbracciando generosamente i loro "alleati" e seguiranno i loro ordini al meglio della loro intelligenza e loro abilità. Gli archetti parleranno liberamente dei loro ordini (radunare le tribù di orchetti Mengul per una grande offensiva contro il sud). Comunque, se il gruppo fa troppe domande al riguardo, gli archetti diventeranno sospettosi e tenteranno di fuggire appena se ne presenta l'occasione.

6c. Salone Inferiore

Un enorme tavolo di quercia domina il centro di questa grande sala ottagonale. Al centro della parete ovest si trovano un camino e una cappa. Al centro della parete nord c'è una scala a forma di "L" che porta al piano di sopra ad un angolo acuto. In tutta la stanza ci sono molte ossa e pezzi di carne putrida: l'odore è rivoltante. Da travi più alte pendono le carcasse di animali di montagna e di qualche umanoide, lontano da ratti e da altri animali infestanti. Il tavolo centrale si posa su assi di legno più o meno marce coperte di pelle grezza, ossa rotte e rifiuti vari. Con le sedie rotte e le tappezzerie strappate tutt'attorno, questa sala non è altro che un'ombra dilapidata della sua precedente gloria.

Azor, il gigante delle nuvole usa quest'area come una pantry. Le assi che sorreggono il tavolo nascondono un piccolo tunnel che si collega all'area 6f. Le scale sul lato nord della sala conducono all'area 6d e 6e, di sopra.

Le creature che abitano l'area 6f verranno su durante la notte, passando attraverso le assi e infestando questa stanza. Se il gruppo passa una notte nel Salone Inferiore, svolgi gli eventi descritti nell'area 6f.

6d. Salone Superiore

Le scale che portano di sopra terminano con due porte, una che dà sul parapetto esterno e l'altra che porta alla stanza del gigante. Tutte e due le porte in cima alla scala sono rinforzate col metallo. Applica una penalità di -2 al tiro per aprire porte. Quando i personaggi cercano di aprire la porta dell'area 6d, leggi il testo che segue:

In questa grande sala a volta, sulla parete sud si trova un enorme gigante stravaccato su una mostruosa sedia simile a ad un trono. E' pallido, dalla pelle quasi bianca, con lunghi capelli grigi che cadono su elaborate vesti di seta bianca. Impugna una grande clava con la destra. Sui due lati del trono sono accovacciati due grandi lupi, all'erta e in guardia: le due creature ringhiano quando entrate. Il gigante vi fissa con calma.

Al centro della parete ovest brucia un fuoco luminoso all'interno di un camino. Al centro della parete est c'è un letto gigante con baldacchino. Nell'angolo sudest si trova un tavolo di legno finemente lavorato con sopra un baule.

Il gigante in bianco è Azor, un gigante delle nuvole che ha preso possesso di questo luogo dopo che l'abbandono dei precedenti proprietari, trent'anni fa. I suoi due animali da compagnia sono lupi neri. Oltre alle sue ricche vesti, Azor indossa una catena d'oro attorno al collo (50 mo) e due braccialetti di platino (30 mp ognuno).

Azor sta aspettando il gruppo in questa stanza. La sua reazione dipende se i PG sono camuffati da lancieri oscuri o no, oppure se hanno liberato gli orchetti.

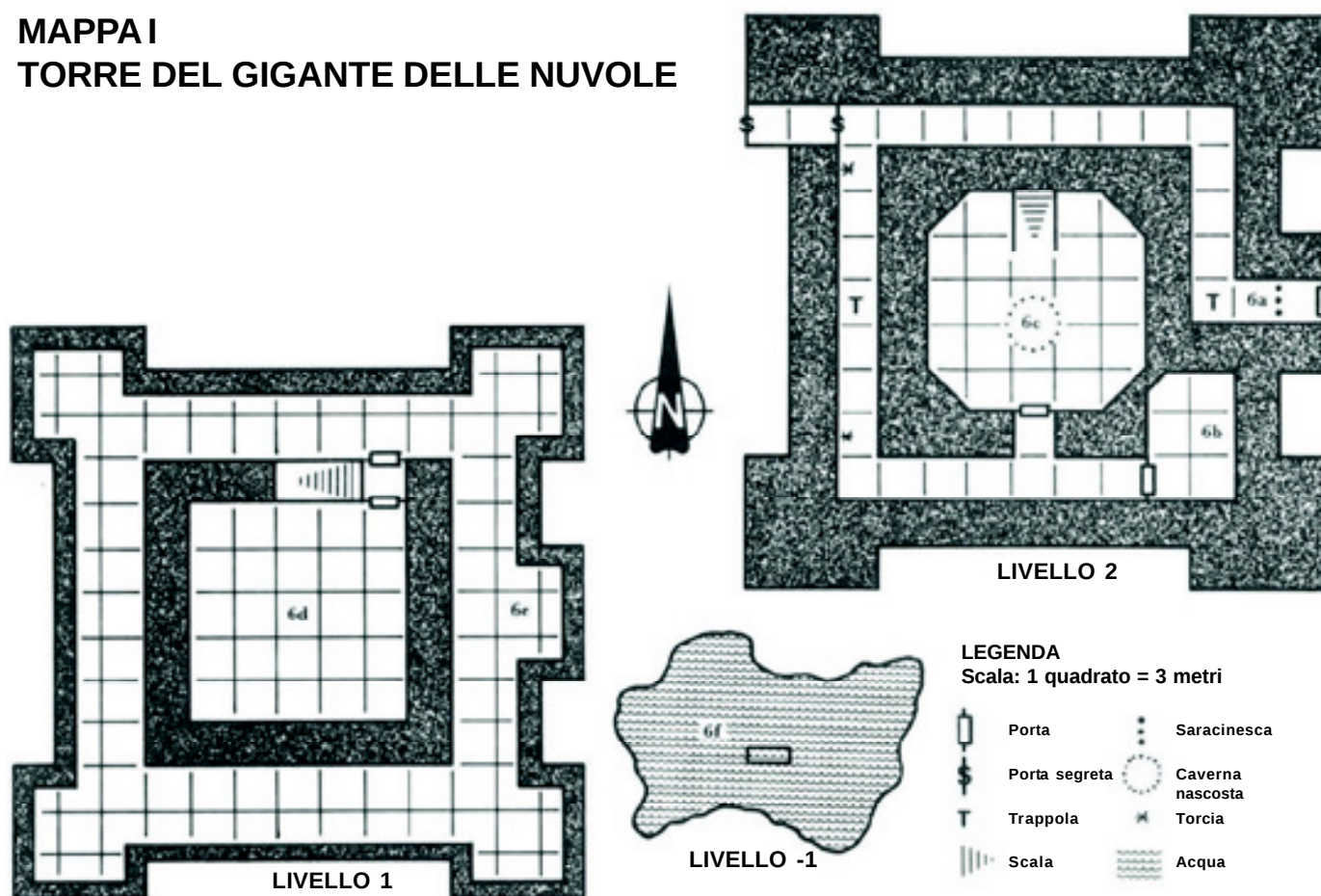
Se i personaggi sono vestiti da lancieri oscuri (e/o in compagnia degli orchetti liberati dall'area 6b), sarà molto severo e gli ordinerà di lasciare il castello immediatamente. Se i personaggi rifiutano di andarsene, Azor e i suoi lupi attaccheranno come descritto di seguito.

Se i personaggi non sono vestiti da lancieri oscuri, Azor sarà più disponibile. Tenterà di ingaggiarli in conversazione riguardo gli eventi esterni. Azor odia Landryn Teriak e i "demoni di Denagoth". Se i giocatori ammetteranno apertamente di essere venuti a creare guai a Teriak, il gigante sarà contento. Come persona neutrale e indipendente, Azor non vuole avere nulla che fare con il popolo oscuro, ma sa che la sua presenza nelle montagne è un affronto per Teriak. Se i personaggi promettono di spodestare Teriak, Azor ne sarà deliziato.

In battaglia, la prima mossa di Azor è di mandare i suoi due lupi a combattere contro i presunti lancieri di incantesimi. Poi il gigante soffia forte il suo fischietto appeso alla catena che ha al collo producendo una nota alta (per evocare altri lupi neri). Quando fa così, i personaggi udiranno l'ululato di molti lupi provenire dall'esterno. Azor attacca il gruppo di guerrieri più numeroso con la sua enorme morning star. Se ne avrà l'opportunità si ritira dalla mischia, rompe un pezzo di mobilia (un tavolo ad esempio) e lo scaglia. Tutti i PG in traiettoria dell'oggetto scagliato (un varco largo 3 metri tra il gigante e la parete opposta) deve superare una prova di Destrezza per non cadere e subire 1d10 punti-ferita. A meno che il gigante non venga sconfitto prima, 6d6 lupi neri entreranno nel castello 1d6+2 round dopo l'inizio del combattimento. I lupi neri si aggirano nell'area del piano terra del castello, e i personaggi dovranno sconfiggerli per poter uscire dal castello. Se Azor viene sconfitto, il Morale dei lupi neri scende a 10.

Se il gruppo arriva a termini pacifici con Azor, il gigante si offre di ospitare i personaggi per un giorno o due. Gli fornirà come alloggi il salone inferiore (6c) con la clausola di accettare uno dei suoi lupi neri come "scorta". Segretamente offre una pozione di controllo degli animali e la parola di buona fede al gruppo. In verità, la bottiglia contiene una pozione soporifera

MAPPA I TORRE DEL GIGANTE DELLE NUVOLE



molto tossica-qualsiasi personaggio che la beva no ha diritto al tiro-salvezza e si addormenta per 3-6 ore. Azor usa questo rude espediente per valutare la buona fede dei personaggi.

Sulla cappa sopra il camino ci sono due candelabri d'oro del valore di 200 mo ognuno. Le coperte sull'enorme letto sono intessute d'oro e hanno un valore di 400 mo. Lo scrigno sul tavolo è chiuso a chiave e la chiave si trova al collo di Azor. All'interno ci sono 1.000 mo (pezzi d'oro e Di) e 4.000 ma (pezzi d'argento e On). Sotto il trono di Azor c'è una piccola scatola attaccata alla parte inferiore. Questa scatola contiene una vera pozione di controllo degli animali. Alla cintura di Azor pende la chiave che apre l'area 6e.

Azor, Gigante delle Nuvole: CA 4; DV 13*; pf 80; N° ATT. 1 pugno o 1 macigno; F 6d6 o 3d6; MV 36 (12) m; TS G12; ML ;10 AM N; THAC0 9; PX 2.300.
Nota: Sorpreso solo con 1 su 1d6.

Lupo nero (2): CA 6; DV 4+1; pf 18 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 2d4; MV 45 (15) m; TS G2; ML 8; AM N; THAC0 16; PX 125 ognuno.
Nota: Semi-intelligente.

6e. Parapetto a Cielo Aperto

Ad ogni angolo dei bastioni ci sono grandi pile di rocce. Il gigante le lancia ai passanti per scoraggiarli dall'avvicinarsi. A meno

che il gruppo non abbia già sconfitto Azor, molti lupi grandi possono essere visti dalla cima delle mura vagare la campagna circostante. Sono lupi neri che osservano la torre, in attesa di essere convocati dal loro padrone.

Una quantità di leve e manovelle al centro della parete est dei bastioni controllano le saracinesche di sotto (vedi area 6a). Le saracinesche possono essere sollevate e abbassate con le manovelle e bloccate con le leve.

6f. Cripta dello Spettro

Questa piccola stanza è colma fin quasi al soffitto di fredda acqua cristallina. Distorta dalle ondate della superficie si può intravedere sul fondo una vaga forma rettangolare, 3 metri più in basso, insieme a alcuni detriti bianchi e grigi. L'inizio di una stretta scala spiraleggia per qualche metro verso il basso. Gli scalini terminano bruscamente sulla superficie dell'acqua.

Quest'area è stata costruita come una cripta anni fa. Nelle decadi successive dopo l'essere stata sigillata, l'acqua si è infiltrata dalle fessure nella roccia. Il gigante ha scoperto la cripta esplorando il salone inferiore. Usa questa stanza come fonte d'acqua, e inoltre per disfarsi delle ossa in eccesso, alla fine dei suoi pasti. I detriti bianchi vicino alla forma rettangolare sono in effetti ossa.

La forma rettangolare sul fondo dell'acqua è la tomba dell'ufficiale che una volta comandava la rocca. Qarnt, il capitano

Capitolo Uno-Il Passo per Denagoth

e chierico della rocca, fu ucciso durante la difesa di questo avamposto contro le primo orde del Signore dell'Ombra, trent'anni fa. Con il ritorno del potere del Signore dell'Ombra, la sua anima è risorta dalla tomba per infestare e tormentare chiunque profani il suo eterno riposo.

Qarnt, ora uno spettro, risorge dalla sua tomba durante la notte e si aggira per le aree 6f e 6c. Attaccherà chiunque scopra in queste due aree. Il gigante che vive nell'area 6d è al corrente dell'esistenza dello spettro e non viene mai nelle aree inferiori durante la notte, più per apprensione che per rispetto del tormento dell'anima. Il gigante non rivelerà al gruppo la presenza dello spettro, nella speranza che ripulisca la rocca da questo ospite indesiderato.

Se Qarnt incontra il gruppo, apparirà come un ufficiale wendariano. Se il gruppo è camuffato da lancieri oscuri, lo spettro caricherà il gruppo immediatamente mutando il suo aspetto in quello reale di spettro e lanciando *animazione dei morti*. Dalle ossa dell'area 6c o 6f sorgeranno 6 scheletri. Lo spettro non ha altri incantesimi, perciò combatterà, cercando di toccare i suoi avversari. Lo spettro e gli scheletri non inseguiranno il gruppo al livello superiore o fuori dalla torre.

Se il gruppo non sta indossando le uniformi dei lancieri oscuri, lo spettro osserverà i PG per poi svanire, in direzione della sua tomba.

Lo spettro può essere distrutto nei modi consueti. Inoltre, si dissiperà se su di esso viene lanciato uno *scaccia maledizioni* (deve la sua esistenza all'estremo odio di Qarnt per il Signore dell'Ombra. Lo *scaccia maledizioni* gli permette di ottenere l'eterno riposo).

Qarnt, Necrospettro: CA 2; DV 6**; pf 15; N° ATT. 1 +speciale; F 1d8 +risucchio d'energia (2 livelli); MV 45 (15)m, Vo 90 (30) m; TS G6; ML 11; AM C; THAC0 14; PX 725.

Nota: immune a *sonno*, *charme* e alla paralisi.

Scheletro (6): CA 7; DV 1; pf 6 ognuno; N° ATT. 1; F 1d6; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 19; PX 10 ognuno.

Nota: immune a *sonno*, *charme* e incantesimi che influenzano la mente.

Lasciare il Castello

Se il gruppo si trattiene dall'essere malevolo nel castello, Azor gli mostrerà una segreta mulattiera che li condurrà in modo sicuro fino al villaggio Geron (vedi Capitolo Due). Il sentiero è libero da mostri erranti e fornisce un ingresso discreto al villaggio, dal lato ovest. Senza l'aiuto del gigante c'è una probabilità di base del 20% di scoprire la mulattiera-aggiungi il 5% per ogni elfo è mezzelfo nel gruppo. Azor gli offrirà inoltre. Comunque, se i personaggi si comporteranno malamente verso il gigante o i suoi animali da compagnia, egli gli ordinerà di abbandonare il castello immediatamente o di subire la sua furia.

7. Il Ponte di Corda

Seguendo la mulattiera segreta, il gruppo dovrebbe raggiungere l'altro versante delle Montagne Mengul, circa 30 chilometri a nord del sentiero principale. Il rapido fluire del Fiume Naga separa le Montagne Mengul dall'altopiano di Denagoth, con l'unica eccezione di uno stretto ponte

sospeso di corda e assi per raggiungere l'altra riva. Il gruppo può seguire il fiume verso sud fino al ponte principale nell'area 8 (vedi Capitolo Due), o usare il ponte di corda più piccolo.

Il ponte di corda è progettato per far passare i personaggi in sicurezza se camminano in maniera cauta andando uno alla volta. Una persona col suo cavallo può passare in 6 round. Se cercano di passare più velocemente, o più di uno alla volta, il ponte potrebbe cominciare a oscillare, rendendolo più pericoloso.

Se qualcuno cerca di attraversare il ponte in quattro round o meno, c'è il 25% di probabilità che cominci ad oscillare. Se due o più personaggi cercano di attraversarlo contemporaneamente, c'è il 50% di probabilità che il ponte cominci ad oscillare. I personaggi che si trovano sul ponte oscillante devono superare una prova di Destrezza o inciampare, perdendo l'equilibrio. I personaggi che inciampano devono superare un'altra prova di Destrezza con penalità +3; quelli che falliscono la seconda prova cadono dal ponte. Se i personaggi sul ponte che oscilla stanno fermi per 2 round, il ponte smette di oscillare. Se uno dei personaggi fa 1 sul d20 durante la prova di Destrezza, si rompe una delle funi di sospensione e tutti i personaggi cadono nel fiume.

I personaggi che cadono nel fiume subiscono 2d6 punti-ferita prima di riuscire a trascinarsi fuori dal fiume (su qualsiasi riva essi scelgano). I cavalli subiranno 1d8 punti-ferita dalla caduta.

Una volta che il gruppo si trova dall'altra parte del fiume, vai al Capitolo Due-Oltre le Montagne Mengul.

8. Il Ponte

Il sentiero principale raggiunge il versante nord della catena Mengul, scendendo verso valle in maniera più ripida di quella del versante sud. Il terreno subito a nord del Fiume Naga è la parte più meridionale di Denagoth, e si solleva gradualmente dall'altopiano. Gruppi di pini crescono sui pendii. A metà strada si trova Geron, un piccolo villaggio (vedi Capitolo Due). Dalla loro posizione in cima al passo montano, il gruppo può vedere un grande ponte che attraversa il fiume, sorvegliato da alcuni soldati in tenuta nera.

Il Fiume Naga può essere attraversato solo qui o al ponte di corda (vedi incontro 7). Vicino a Geron il fiume è al suo apice; la poderosa corrente scoraggia qualsiasi tentativo di attraversamento a nuoto.

Il ponte principale collega lo stretto sentiero di montagna a una piccola strada che si snoda verso il villaggio. Sul lato sud del ponte per Geron ci sono dieci guardie lanciere oscuro il cui compito è quello di verificare gli intenti di tutti i viaggiatori. Attualmente sono molto concentrati a fermare spie e disertori dell'esercito.

Se il sergente Shedrak (vedi incontro 1) ha avuto successo nell'inviare il messaggio d'avvertimento a Geron riguardo il gruppo, le guardie saranno sospettose. C'è l'80% di probabilità che insistano sull'accompagnare il gruppo dal Capitano Benar (vedi area 19 in Geron, Capitolo Due).

Se i personaggi non sono camuffati da lancieri oscuri le guardie insisteranno nel controllare il loro equipaggiamento. Se i personaggi posseggono oggetti dei lancieri, o indizi ovvi della loro missione per conto di Gylharen, le guardie attaccheranno. Se i loro sospetti non vengono confermati, le guardie domanderanno un dazio di 5 mo per personaggio, più 10 mo per cavalli e carri.

Se i personaggi sono camuffati da lancieri oscuri gli verrà ordinato di fare rapporto immediatamente al Capitano Benar, se questo non verrà eseguito entro un'ora, inizierà la loro ricerca.

Se il gruppo sbaglia a rispondere alle loro domande, le guardie attaccheranno. Mentre nove di loro cercheranno di catturare il gruppo, il decimo soldato correrà ad avvertire il Capitano Benar. Svolgi il Capitolo Due da quel punto.

Di notte, ci saranno solo 5 soldati al ponte. Se i personaggi desiderano infiltrarsi di nascosto nel villaggio col favore delle tenebre, rendi possibile qualsiasi piano ragionevole.

Preparazione degli Incontri

Il gruppo può raggiungere il villaggio di Geron in diversi modi. Possono aver seguito il sentiero principale attraversando le Montagne Mengul e il ponte (incontro 8) all'ingresso di Geron, oppure che dal ponte di corda (incontro 7) conduce al lato nordovest di Geron. Una volta che il gruppo ha attraversato il Fiume Naga, possono avventurarsi fuori dal sentiero in modo da entrare nel villaggio senza essere notati. Lungo tutti i pendii dell'altopiano crescono numerosi piccoli boschetti che offrono riparo durante l'avvicinamento.

Il villaggio è abitato da artigiani, contadini, mercanti, ecc., di allineamento vario. Se servono delle statistiche per gli abitanti del villaggio usa le statistiche di "Uomo, Contadino/Servo della gleba" del MdM o della Tabella dei Mostri. Le costruzioni senza numero sulla Mappa II sono o deserte o appartengono a varie famiglie neutrali che vivono a Geron. Gli abitanti delle abitazioni senza numero sono semplici contadini che non hanno alcuna informazione di valore e non resisteranno se minacciati.

La comunità possiede il Tempio di Idris, una costruzione dedicata ad un essere antico e malvagio, a lungo venerata dalle popolazioni umane di Denagoth.

Geron il quartier generale di campo dei lancieri oscuri e da base delle operazioni per quelle che possono essere dette "forze speciali". Camla, il traditore wendariano e capo dei mercenari di Landryn Teriak, si è di recente stabilito qui per supervisionare un numero di compiti in vece del Signore dell'Ombra.

In questo capitolo non avvengono incontri casuali. Il Capitolo Uno riguarda gli incontri dall'1 all'8, che conducono al villaggio di Geron. In modo da evitare confusione in questo capitolo parte dal numero 9. Questo capitolo descrive le aree dalla 9 alla 25, nel o vicino al villaggio di Geron. Se il gruppo evita interamente il villaggio di Geron e continua verso nord, svolgi invece il Capitolo Tre.

Descrizione degli Incontri (Vedi Mappa II)

9. Cottage di Contadini

Con un risultato da 1-4 su 1d6, l'anziano che vive qui sarà a casa. Con un risultato di 5-6 significa che il cottage è chiuso e vuoto. L'anziano non è amichevole, ma se minacciato o corrotto, avviserà i personaggi dei lancieri oscuri che sono alloggiati nella sala dello sceriffo (vedi area 21). Questo tizio, che si chiama Grimm, è a conoscenza di poche altre preziose informazioni. Se interrogato riguardo i "calzoni grigi" (vedi Capitolo Uno, la parola d'ordine della spia), guarda il gruppo con sguardo vacuo e scrollando le spalle, ignorando la strana domanda. Sotto il suo letto c'è una scatola di legno contenente 178 Teci (mr) e 13 pezzi d'argento.

10. Cottage del Fabbricante di Freccie

Questa capanna è proprietà di Damon, un fabbricante d'armi in età avanzata. Attualmente sta fabbricando frecce per gli arcieri d'élite di Landryn Teriak. La costruzione è piena di attrezzi-morse, coltelli, lime e seghe. Molti archi in vari stati di lavorazione pendono dalle pareti della capanna. Scaffali e panche ospitano dozzine di frecce, oltre ad un numero di stracci e farette di cuoio.

Damon rifiuterà di fornire informazioni riguardo Geron, ma chiederà ai personaggi riguardo i loro scopi. Alla parola d'ordine della spia, solleverà un sopracciglio e risponderà "...interessati al commercio, eh?" Manterrà distanza da chi ha posto la domanda, domandandosi riguardo la strana domanda dei PG. Se qualcuno fornisce una spiegazione ragionevole per la domanda, o se qualcuno compra un po' della sua mercanzia, lascerà cadere il discorso; altrimenti avviserà il sergente (vedi ara 21) dopo che il gruppo avrà lasciato il suo cottage. Se minacciato, cercherà di fuggire dalla porta sul retro della capanna. Damon eviterà il combattimento se possibile.

Damon, Armaiole: CA 10; G3; pf 12; N° ATT. 1 martello; F 1d4+1; MV 18 (6) m; TS G3; ML 4; AM C; THAC0 19; PX 35.

For 17, Int 10, Sag 11, Des 13, Cos 14, Car 11.

Il letto di Damon si trova nell'angolo nordest del cottage. Dietro la testiera, posto nel muro, c'è un falso pannello. Nel buco al di là c'è un piccolo scrigno chiuso a chiave con 15 frecce+1 e un sacchetto con 397 pezzi d'argento.

11. Cottage del Calzolaio

Il proprietario di questa capanna è Lendril, il calzolaio. Attualmente si trova al banco di lavoro a fabbricare stivali per i lancieri locali. Parla gentilmente, quasi subdolo. Se minacciato o corrotto (30 mo minimo), informerà il gruppo che un grande esercito si sta ammassando a nord del villaggio-non sa nient'altro di utile. Se attaccato, combatterà a meno che non sia soverchiato numericamente. Se posta la domanda del codice, risponde, "Come potrei saperlo? Ho abbastanza lavoro già così come sono. Ma forse ho un po' di tempo per del...divertimento. Se siete interessati." Poi ammicca con fare cospiratorio ai PG.

Lendril, Calzolaio: CA 9; G1; pf 8; N° ATT. 1; F 1d4; MV 27 (9) m; TS G1; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 10.

For 6, Int 13, Sag 10, Des 13, Cos 10, Car 18.

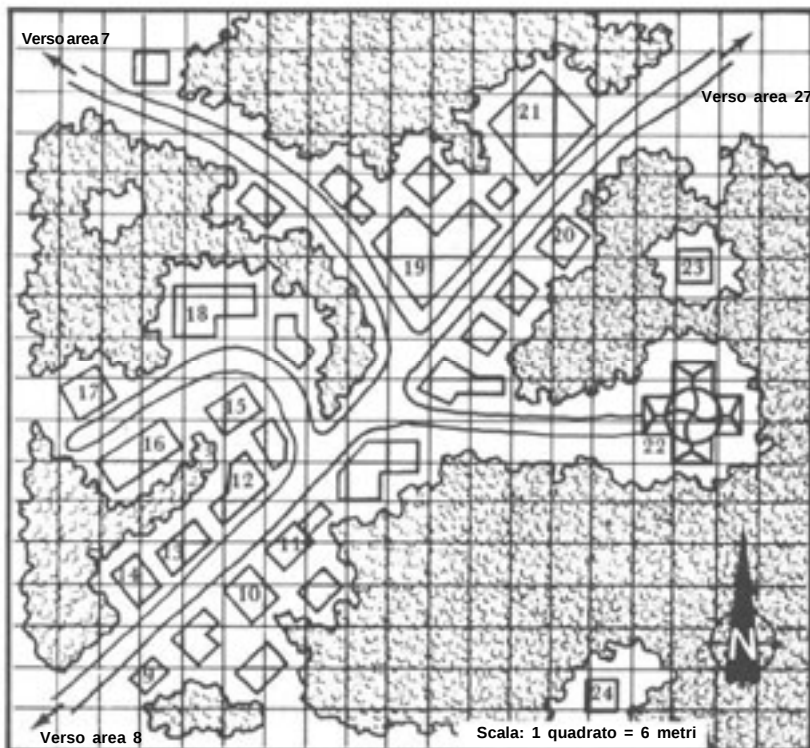
La stanza a est del negozio è la camera da letto. Le due stanze sono separate da una tenda. Il tesoro del calzolaio è nascosto in una cassetta di sicurezza chiusa a chiave posta sotto il letto. La chiave si trova dentro l'impugnatura cava del pugnale di Lendril. Lo scrigno è protetto da una trappola: se lo scrigno viene aperto senza la chiave, parte un dardo velenoso scagliato da un meccanismo a molla posto all'interno dello scrigno. Qualsiasi personaggio di fronte allo scrigno deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -4 o subire 1d3 punti-ferita; se viene ferito, deve superare un altro tiro-salvezza contro Veleno per non morire.

12. Cottage del Vasaio

La porta è chiusa e le finestre sono chiuse e sbarrate. Questo cottage è un laboratorio di ceramica completo di una fornace, una ruota e recipienti vari sul pavimento o sugli scaffali. La fornace giace nell'angolo nordovest, la ruota è al centro e il letto nell'angolo sudest.

Il vasaio non è presente perché è stato arruolato nell'esercito. Alla base della fornace dietro un mattone lasco c'è uno scomparto nascosto con una cartella di cuoio colma di

MAPPA II - VILLAGGIO DI GERON



polvere d'oro (573 mo di valore). Una tasca di cuoio sotto il letto è piena di carte d'affari e registrazioni.. Uno degli incartamenti ha l'aspetto di un documento ufficiale con in testa un sigillo mostrante l'immagine di un drago nero. L'ordine di lavoro è scritto in lingua comune: "Per ordine dell'Anziano-2 vasi del valore di 600 pezzi d'oro." Lo scritto di riferisce a Naru, il sacerdote del Tempio di Idris, area 22.)

13. Cottage di Lane

Su un tiro di 1-5 su 1d6 Lane sarà a casa nelle ore tra mezzanotte e le sei di pomeriggio. Su un tiro di 6 ella si troverà al Tempio di Idris. Tra le sei di pomeriggio e mezzanotte lavora alla Locanda Giaciglio del Mendicante (area 19).

Questo cottage appartiene a Lane, un'insergente della taverna locale. Comunque, è anche un'assistente al Tempio di Idris e un agente di Naru, l'alto sacerdote. Porta un pugnale nascosto nel corpetto.

Lane: CA 9; DV G1; pf 7; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; MV 36 (12) m; TS G1; ML 6; AM C; THAC0 19; PX 10.
For 14, Int 12, Sag 14, Des 13, Cos 16, Car 17.

Lane riporterà di nascosto qualsiasi avvenimento di interesse a Naru al tempio. A confronto con i personaggi dichiarerà di non sapere nulla di affari importanti. Alla parola d'ordine risponderà sarcasticamente: "Divertente lo chiediate! Non sono affari vostri, giovanotti!" Se minacciata o corrotta, ammetterà che un esercito di sta radunando a nord di Geron (vedi incontro 25) e che il distaccamento di lancieri oscuri si trova nella casa dello sceriffo (area 21). Non svelerà il suo legame con il tempio.

Se lasciata a sé stessa dopo l'interrogatorio, Lane andrà immediatamente al tempio-assicurandosi, naturalmente, di non essere vista o seguita. Qualsiasi cosa che Lane riporta a Naru arriverà diritta a Camla (area 23).

Sotto il letto, nell'angolo sudovest della capanna c'è una tavola del pavimento lasca che nasconde uno scrigno contenente seta (valore 40 mo), un braccialetto d'argento (valore 15 mo) e una collana con un fermaglio di colore scuro. Le due metà del fermaglio si uniscono a formare una piccola effigie di un drago nero-l'oggetto ha un valore di 20 mo.

14. Negozio del Fabbro

Nella fucina opera un fabbro di nome Rollo. Un tipo malvagio ed egoista, il fabbro sta attualmente producendo ferri di cavallo e armature per i lancieri oscuri-non vuol dire niente che i suoi prodotti non sono di qualità e il prezzo del suo servizio è alto.

Rollo è al corrente di buone informazioni riguardo ai lancieri e al loro capitano, Benar. Per esempio, è a conoscenza delle recenti escursioni in Wendar (come quella di Shedrak) mirata a eliminare gli esploratori di Gylharen. Conosce la presenza del grande accampamento dell'esercito a circa 24 km a nord di Geron (area 25) e quello che significa: Guerra! Inoltre, sa che qualcuno di

importante è arrivato di recente in città e si trova ora nel Tempio di Idris. Questo "qualcuno" è Camla, sebbene Rollo non ne conosce il nome.

Rollo non è uno stupido. Se minacciato in qualche modo tenterà di vendere informazioni. "Penso sempre ai miei affari...Affari, capite?" Se i personaggi gli offrono del denaro, dirà tutto quello che sa in cambio di 40 mo. Alla parola d'ordine della spia, Rollo risponderà con voce burbera, "Volete mettervi d'accordo per delle uniformi?"

Se ancora in libertà dopo l'incontro, Rollo farà rapporto del gruppo al Capitano Benar nell'area 18. In questo evento, il DM devo mobilitare Benar e sei lancieri per una setaccio della città in cerca degli avventurieri.

Se Rollo viene attaccato combatterà contro i suoi assalitori finché non saranno disposti a negoziare un prezzo per delle informazioni.

Rollo, il nano: CA 6; N4; pf 38; N° ATT. 1 martello+1; F 1d4+2; MV 27 (9) m; TS G4; ML 8; AM C; THAC0 17; PX 75.

For 13, Int 10, Sag 11, Des 12, Cos 17, Car 9.

Rollo indossa un giacchetto di cuoio e un *anello di protezione +1*. La parte principale del negozio è dominata dalla fucina. Vari attrezzi da fabbro sono allineati alle pareti del negozio. La stanza da letto di Rollo giace dietro una tenda alla parete ovest.

Nella stanza da letto c'è un grande baule nell'angolo sudovest. Il baule può essere aperto da una chiave attorno al collo di Rollo. All'interno ci sono 316 pezzi d'oro, 354 pezzi d'argento e una serie di 10 *quadrelli*+1.

Il baule è assicurato al pavimento da catenacci. Se rimosso, rivela un cunicolo verticale con una scala che scende. Il cunicolo è leggermente più piccolo del fondo del baule, che copre completamente l'apertura. Il cunicolo è profondo 3,6 metri e porta a una piccola cantina. Questa stanza contiene: una corazza di piastre per nano, un'ascia da battaglia con intarsi d'argento (valore 200mo), due vasi d'oro (valore 300mo ognuno) e una scatola di legno. La scatola contiene 16 *ferri di cavallo luminosi* adatti a un cavallo da corsa. Usando 4 ferri su un cavallo aumenterà il movimento dell'animale da FM 24 fino a 36.

Rollo rubò i vasi dal cottage del vasaio prima della loro consegna al Tempio di Idris.

15. Cottage del Maledetto

Questo cottage è occupato da uno strano personaggio che può essere descritto solo come lo "scemo del villaggio". Una volta era un leale chierico di Idris. In passato egli rimase accecato dopo aver letto un libro magico maledetto. Prima dell'infermità era stato assegnato a Gereth Minar (la torre del Signore dell'Ombra).

Questa patetica creatura è illuso di essere il "Re di Denagoth". Farà sempre riferimento sé stesso in questi termini e tratterà chiunque in Geron e in Denagoth come subalterni. Molte delle risposte alle domande non avranno senso, comunque, reciterà l'enigma seguente:

"C'era una volta un castellano conosciuto come Leaper il barbuto, i suoi occhi erano sempre vigili finché l'età lo trasformò in uno dormiente."

Questa poesiola è una vecchia conoscenza del matto. Riguarda Leaper un precedente amministratore di Gereth Minar. Attualmente Leaper vive in ritiro in un vecchio cottage a sud di Geron (area 24). Il matto non spiegherà l'enigma, ne fornirà alcuna informazione utile. Se rivolta la parola d'ordine della spia, il matto farà un risolino puntando ai personaggi rivolgendogli la loro stessa domanda. Continuerà a sghignazzare fino alla partenza dei personaggi.

Il cottage è in un completo stato confusionale-il letto, il tavolo, le sedie e altra mobilia giace sparsa attorno. Accanto al camino sulla parete sud c'è un baule e sull'altro una scatola di legna da ardere. Sotto la pila ciocchi di legno (nella scatola) c'è un sacco contenente 137 pezzi d'oro e 27 pezzi d'argento. Il baule contiene un paio di stivali, un cappello da cavaliere, due paia di braghe, una mazza logora, e una piccola scatola ornata di cuoio. All'interno della scatola c'è un medaglione con inciso un drago nero (valore 40 mo).

16. Cottage del Cacciatore

La porta di questo cottage è sotto l'effetto di un *chiavistello magico*. Tutte le finestre sono chiuse e sbarrate dall'interno. Il cottage è usato dalla spia wendariana che si fa chiamare Sean il cacciatore di pellicce. Sean è fuori in missione di spionaggio. Sean tornerà 1d20 di ore più tardi. Fornisce la risposta corretta alla parola d'ordine e darà al gruppo il benvenuto.

Sean sta tenendo sotto controllo il villaggio e può fornire le seguenti informazioni:

- Susa (vedi area 17) è la maga del villaggio.
- La sala dello sceriffo (vedi area 21) ospita un distaccamento di 5-10 lancieri oscuri.
- La moglie del taverniere (vedi area 19) è una buona fonte di pettegolezzi locali.
- Una persona misteriosa di una certa importanza ha visitato il tempio di recente.

Sean sa che l'esercito è accampato a nord di Geron (vedi incontro 25) ma non conosce ancora la potenza di tale esercito. Sta ancora cercando di penetrare nel tempio (area 22) per investigare i legami del tempio con il Signore dell'Ombra. Sean chiede ai personaggi di andare al tempio in cerca di informazioni, e poi di seguire il sentiero a nord per localizzare e trovare la base di Teriak.

Sean, il cacciatore: CA 6; L6; pf 30; N° ATT 1; F 1d8; MV 36 (12) m; TS L6; ML 11; AM N; THAC0 17; PX 275. For 11, Int 15, Sag 14, Des 17, Cos 13, Car 12.

Il cottage è una rustica baracca da caccia. Molte pelli di animali pendono dalle pareti e sono sparse sul pavimento. La mobilia è costituita da un grande letto, un tavolo e delle sedie. Nell'angolo sudest un grande baule chiuso contiene una pelliccia di donnola gigante del valore di 2.500 mo.

Il *chiavistello magico* è stato lanciato da Susa la maga.

17. Cottage della Strega

Questa è la casa di Susa la maga, comunemente chiamata in città la "Strega di Geron". Giorno o notte che sia ella accoglierà i personaggi nella speranza di far affari. Sebbene appaia come un'anziana signora del villaggio, è una maga di buona capacità e offre i suoi servizi magici e pozioni per denaro.

Come PNG neutrale Susa ospita dell'astio nei confronti dello sceriffo di Geron e Benar, Capitano dei lancieri oscuri. Ha sofferto per mano di entrambe e resta il modo in cui i lancieri hanno preso possesso del villaggio. D'altra parte, mantiene relazioni cordiali con Naru, l'alto sacerdote di Idris. Il subdolo bilanciamento fra le fazioni, per il momento, gli assicura la tranquillità in città.

Quando i PG visitano il cottage, lancerà un incantesimo *ESP* prima di lasciare entrare questi estranei. Se ciò fallisse porrà domande nel tentativo di scoprire gli scopi dei PG. Non verrà fatta fessa da nessun lanciere oscuro camuffato.

Se l'incontro viene gestito in maniera amichevole Susa si offrirà di leggere il futuro a qualcuno dei PG per 5 mo. Questo comporterà di portare il personaggio da parte e guardargli il palmo. Il DM dovrebbe condurre la lettura in privato.

Durante la lettura della mano Susa parlerà molto riguardo il dono della "seconda vista" mentre tiene la mano del personaggio. Alla fine dirà questo:

"Vedo che sei una persona in missione. Forti sono la tua forza interiore e la tua convinzione. Cerchi qualcosa. Sì...qualcosa di grande potere...una meravigliosa gemma di un blu brillante...Ora una grande torre io vedo, circondata da nebbie vorticanti. Lontano, a nord giace la torre e vi è molta malvagità...Ma aspetta...c'è dell'altro. Uno zaffiro blu brillante io vedo, posto su un cuscino d'oro. Attorno alla



pietra molti corpi ci sono, spezzati e squarciati da molta violenza. Queste creature le ho viste in precedenza, e pure tu. Invero, tu sei uno di loro! Più di questo non riesco a vedere..."

Dopo la lettura Susa chiude gli occhi e rilascia la mano della persona. Con un tono lamentoso enuncia un ulteriore detto: "Di abbandonare questa missione io vi voglio avvisare, perché potrebbe finire nella vostra stessa distruzione."

Se attaccata Susa cercherà di fuggire piuttosto che combattere. Userà un incantesimo invisibilità e cercherà di evitare ogni danno.

Susa, la strega: CA 6; M6; pf 22; N° ATT. 1; F solo incantesimi; MV 27 (9) m; TS M6; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 275.

For 9, Int 16, Sag 16, Des 14, Cos 10, Car 6.

Incantesimi

Primo livello: *dardo incantato, lettura del magico, sonno*

Secondo livello: *ESP*, invisibilità*

Terzo livello: *chiaroveggenza, fulmine magico*

All'interno, il cottage di Susa ha l'aspetto di un vagone di zingaro. Lussuose tappezzerie e icone esotiche di varie forme e dimensioni sono allineate lungo le pareti. Una piccola stufa a legna si trova nell'angolo sudovest e un letto nell'angolo nordest. Un armadio a muro sta a sud della porta ovest e un baule si trova ai piedi del letto.

L'armadio è colmo di bottiglie, giare e di varie sostanze su piccoli piatti di porcellana. Le sostanze sono: aconito, vischio, uova di rana, polvere d'osso, polvere di perla, foglie di lauro, e occhi di pecore. Ci sono due pozioni: *invisibilità* e *forma gassosa*, in fondo allo scaffale.

Il baule è chiuso-se aperto senza la chiave attorno al collo di Susa, una nuvola di gas esce dal davanti del coperchio. Il gas riempie il cottage in 4 round. Chiunque all'interno del gas deve superare un tiro-salvezza contro Soffio o cadere incosciente per 1d4+1 turni.

Il baule contiene una cintura di castoreo gigante (valore 300 mo), 210 pezzi d'oro, 341 me e 179 pezzi d'argento. Sul fondo

del baule giace una spada -2 maledetta. L'arma sembrerà essere una spada +2 fino a che non usata in combattimento. Si dovrà usare un incantesimo scaccia maledizioni per rilasciare il proprietario dall'oggetto poco affidabile.

Il libro di incantesimi di Susa è nascosto nella stufa, all'interno di un comparto segreto e protetto. Un pesante pannello di ferro scorre all'indietro per rivelare un pacchetto avvolto in un materiale a scaglie (pelle di drago nero) resistente all'acido. Il libro si trova all'interno dell'involto.

Primo livello: *charme, dardo incantato, individuazione del magico, lettura dei linguaggi, lettura del magico, sonno, ventriloquio*

Secondo livello: *ESP*, individuazione dell'invisibile, individuazione di un oggetto, invisibilità*

Terzo livello: *chiaroveggenza, dissolvi magie, fulmine magico*

18. Cottage Bruciato

Questo cottage è stato raso al suolo dal fuoco. Era la precedente dimora del taverniere e sua moglie, che ora vivono alla Locanda Giaciglio del Mendicante. Non c'è nulla di valore o d'interesse qui per il gruppo.

19. Locanda Giaciglio del Mendicante

La Locanda Giaciglio del Mendicante (in effetti una taverna) è aperta dalle otto a mezzanotte. E' una costruzione ad un piano solo, con una grande sala bar e una piccola area notte per il locandiere e sua moglie. La parte nord della locanda è dominata da un lungo bancone che va da est a ovest. Per gli avventori ci sono una serie di tavoli e sedie. Tutte le provviste sono dietro al bancone dove Alfred il locandiere e sua moglie si trovano al lavoro. Di sera Lane, la donna del cottage 13 starà aspettando ad un tavolo. In qualsiasi momento vi si possono trovare 6-9 (1d4+5) clienti.

Il locandiere Alfred non è un tipo chiacchierone. Se interrogato, dirà di farsi di solito gli affari propri. In verità Alfred è piuttosto vicino allo Sceriffo di Geron (costruzione 21) e riporterà qualsiasi domanda o atteggiamento sospetti ai suoi uffici. Se posta la parola d'ordine, Aggrotta la fronte e poi farà spallucce.

Alfred, il locandiere: CA 8; G2; pf 15; N° ATT. 1 balestra; F 1d6; MV 18 (6) m; TS G2; ML 6; AM N; THAC0 19; PX 20.

For 12, Int 9, Sag 10, Des 12, Cos 13, Car 12.

Dietro il bar, il locandiere ha una balestra carica sempre pronta in caso di guai. Nel cassetto del denaro ci sono 1-10 pezzi d'oro e 10-60 pezzi d'argento e 100-400 pezzi di rame. I pressi al Giaciglio del Mendicante sono i seguenti: rossa 15 pezzi di rame; birra 10 pezzi di rame; idromele 4 pezzi d'argento; vino 6 pezzi d'argento a bottiglia; altri liquori 5 pezzi d'argento a bicchiere. Pane e formaggio sono 2 pezzi d'argento.

Henna, la moglie di Alfred, è molto loquace e ama i pettegolezzi in cambio di un po' d'argento. Parlerà volentieri ai personaggi in cambio di 10 ma per ogni due informazioni. E' a conoscenza di quanto segue:

- Che Lane è un agente di Naru, l'alto sacerdote di Idris.
- Che i lancieri hanno inviato 3 pattuglie a sud nei giorni precedenti.
- Che un'invasione di Wendar è imminente, forse prima che sia passata un'altra luna.
- Che il Tempio di Idris (area 22) è un significativo centro di interesse in Geron e che Naru ne è l'alto sacerdote.
- Che un "personaggio dall'aria oscura-forse uno stregone" sia di recente arrivato a Geron e si trovi al tempio.
- Che la torre del sovrano denagothiano si trova lontano, alla fine del sentiero nord. Si chiama Gereth Minar.
- Che un ex servitore della torre (Gereth Minar) vive vicino al fiume (area 24).
- Che l'uomo matto dell'area 15 era un chierico di Idris e una volta aveva legami con il sovrano di Denagoth stesso.

Se un personaggio che paga fa una domanda a cui Henna sa rispondere, ella risponderà. Darà volontariamente le informazioni ai personaggi se essi pagano per queste. Alfred cercherà di interrompere la discussione se si accorge. Un pizzo di 5 pezzi d'oro servirà a tranquillizzare il suo animo in questa situazione.

In qualsiasi momento ci saranno sempre 6-9 (1d4+5) avventori alla locanda. Metà di questi clienti sono mercanti e gli altri saranno paesani. Inoltre, c'è il 20% di probabilità che vi siano anche due lancieri oscuri a dissetarsi con la birra. La locanda è zona proibita per i lancieri così questi due si faranno gli affari propri a meno di grossi disordini.

I mercanti sono qui per fare affari col Capitano Benar. Come mercanti di cavalli, hanno trovato i lancieri piuttosto interessati a comprare l'intero branco. Dietro la locanda i cavalli dei mercanti sono legati a una corda. In totale ci sono 14 cavalli da guerra seguiti da due giovanotti. I cavalli usati dai mercanti sono impastoiati a nord della locanda.

I mercanti sono loquaci se i personaggi gli offrono un po' di birra rossa. I mercanti si loderanno riguardo il fruttuoso affare con i lancieri. Se interrogati ammetteranno spontaneamente che i loro affari sono buoni a causa della guerra imminente. Menzioneranno il grande bivacco dell'esercito (area 25) a nord di Geron. Se la conversazione con i personaggi va bene, uno di questi mercanti chiederà ai personaggi se conoscono il nano

fabbro, Rollo (area 14). I mercanti hanno alcuni affari da curare con il fabbro, ma rifiuteranno di discuterne la natura. (in effetti Rollo ha in programma di vendergli i due vasi nella sua cantina).

Ognuno dei mercanti possiede 100-400 pezzi d'argento (1d4x100) e 10-100 pezzi d'oro (1d10x100) in una borsa di cuoio addosso alla loro persona. In questo momento stanno ancora attendendo il pagamento di 3.800 pezzi d'oro dal Capitano Benar per il cavalli da guerra. Sotto i loro vestiti di seta, indossano giacchetti di cuoio.

La piccola stanza dietro il bar funge da camera da letto di Alfred e Henna. Dietro il letto c'è una robusta scatola contenente 151 pezzi d'oro e 473 pezzi d'argento.

20. Cottage di Benar

Il cottage appartiene al Capitano Benar, comandante del locale distaccamento di lancieri oscuri. Se egli si troverà qui o no dipende da cosa avranno fino ad ora i personaggi.

Se i personaggi sono stati scoperti come nemici o l'allarme al ponte è stato dato (area 8), Benar e sei lancieri staranno conducendo una ricerca dei personaggi in tutta la città. Il cottage sarà deserto e chiuso.

Se la vera missione dei personaggi non è stata scoperta e nessun allarme è stato dato, c'è il 60% di probabilità che Benar si trovi a casa. Se a casa, Benar si starà rilassando oppure starà dormendo senza la sua armatura, ma con la spada a portata di mano. C'è il 40% di probabilità che si trovi al quartier generale (costruzione 21), svolgendo i suoi compiti quotidiani.

Capitano Benar: CA 3 o 9; G6; pf 40; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G6; ML 10; AM C; THAC0 17; PX 275.

For 17, Des 12, Cos 14, Int 15, Sag 13, Car 16.

Quando in uniforme, indossa una splendente cotta di piastre nera con l'effigie rosso della viverna sul pettorale. Normalmente porta con sé 2-40 pezzi d'oro e un medaglione con una viverna rossa attorno al collo (valore 15 mo). Alla catena al collo c'è anche la chiave del suo cottage.

Se i PG gli chiedono la parola d'ordine, egli li osserva in silenzio e apparentemente ignora la domanda. Da questo momento in poi, sospetterà che i PG siano delle spie in cerca di un contatto in Geron. Se possibile, rilascerà andare e li farà seguire.

Nell'angolo sudest di questo cottage ben arredato c'è un grande letto. Alla parete est c'è una rastrelliera per le armi con 4 lance e 3 spade. Contro il muro nord c'è un armadietto di legno. Una stufa a legna si trova nell'angolo sudovest della costruzione.

L'armadietto al muro non è chiuso e contiene l'armatura di piastre del capitano (quando non la indossa).

Dietro la stufa a legna, nascosta da un pannello di legno nel muro, c'è il tesoro personale di Benar, in uno scrigno ci sono 400 groschen, 320 pezzi d'oro e gemme per un valore di 97 mo.

Ai piedi del letto c'è un baule con dentro bracciali, camice, un paio di stivali, calzini, biancheria, un sacchetto di monete (34 pezzi d'argento e 61 pezzi di rame) e una piccola cartella di cuoio lunga circa 15 cm. La cartella contiene 3 piccole pergamene e 3 piccoli fermagli di metallo. (Questi sono messaggi da piccione viaggiatore.) Le note sono scritte in lingua comune e contengono quanto segue:

Capitolo Due-Oltre le Montagne Mengul

1. Dopo due giorni di cavallo ci siamo imbattuti in esploratori wendariani e li abbiamo sconfitti ai piedi delle colline. Shedrak e i suoi uomini si stanno dirigendo più a sud. –*Ioren*

2. Ci sono molti briganti nelle colline. Ci si dovrà occupare di loro prima di stabilire le linee di rifornimento. Stiamo cavalcando verso sud per arrivare in vista della città. –*Shedrak*

3. Il mio agente C. sta arrivando a Geron. Si sta occupando degli affari di sicurezza. Voglio che tu gli offra la tua piena collaborazione. Mi aspetto un buon rapporto. Continua così. –*L. T.*

La prima nota proviene dall'ufficiale che ha distrutto i wendariani nell'area 3. Il secondo si spiega da solo. Il terzo proviene da Landryn Teriak e si riferisce alla designazione di Camla come capo della sicurezza per l'esercito e per operazioni speciali. Il DM ricorderà che Camla è lo stregone che ha tradito Wendar rubando la Stellefta. Qualsiasi altro messaggio inviato da Shedrak sarà presente in questa cartella.

Una piccola veranda sul retro serve da stalla. Se Benar si trova a casa, il suo cavallo da guerra si troverà nella stalla. Sul tetto della stalla c'è una piccola piccionaia con 2 piccioni all'interno.

21. Quartier Generale dell'Esercito/Sala dello Sceriffo

Come spiegato nella descrizione della costruzione 20, c'è il 40% di probabilità che il Capitano Benar sia qui presente, a meno che il villaggio non sia stato allertato che i PG sono nemici. C'è molta attività in questa costruzione ed in qualsiasi momento ci saranno 4-7 (1d4+3) lancieri oscuri presenti.

Questa costruzione di pietra è ben costruita, con strette finestre simili a feritoie, spesse porte, scuri e muri spessi, come per una buona difesa.

Come entrate, notate un numero di soldati in abiti neri sono presenti; Alcuni distesi su stuoie, sparse sul pavimento, altri puliscono armi. Un grosso uomo in armatura di piastre nera sta lavorando dietro una scrivania dando le spalle al muro ovest.

Due grandi armadi si trovano dalla parte opposta della scrivania, rastrelliere di armi coprono le pareti, e un grande striscione, rappresentante una viverna rossa, pende dal soffitto sul muro sud.

Molti dei soldati vi guardano sorpresi; chiunque si trovi senza un'arma ne raggiunge una. Nessuno di loro sembra felice di vedervi.

Lo Sceriffo di Geron sta lavorando dietro alla scrivania; i soldati sono lancieri oscuri.

Se i personaggi entrano nella costruzione in maniera civile, lo Sceriffo calmerà i lancieri allarmati con il cenno di una mano. Farà cenno allora al gruppo di avvicinarsi alla scrivania. Lo Sceriffo è un tipo soprappeso con un grande stomaco tondo protetto da un'assurdamente grande armatura di piastre. Porrà domande, esempio, "Chi siete? Quali sono i vostri affari qui?", cercando di capire perché i PG siano venuti.

Se i PG hanno fatto qualcosa per sollevare i sospetti in Geron, o se hanno dato risposte insoddisfacenti allo Sceriffo, egli

cercherà di prendere di sorpresa i personaggi con una trappola posta 1,5 metri di fronte alla scrivania. Muove una leva sotto la sua scrivania che apre una botola segreta sopra un vecchio pozzo secco ricostruito come trappola. Una volta che la trappola è scattata, chiunque si trovi sopra la botola deve superare una prova di Destrezza per non cadere in un pozzo profondo 4,5 metri e di forma quadrata con lato 3 metri. I personaggi subiscono 1d4 punti-ferita per la caduta.

I soldati, lo Sceriffo, e il Capitano Benar (se presente) attaccheranno qualsiasi personaggio che non sia caduto nella trappola. Se tutti i personaggi sono caduti nella trappola, i balestrieri circonderanno il pozzo per evitare che i personaggi si arrampichino. Solleveranno poi la botola in posizione chiusa e la bloccheranno. I personaggi che cercheranno di raggiungere la botola possono distruggerla con un tiro per aprire porte.

Sceriffo: CA 3; G7; pf 48; N° ATT. 1 spada+1; F 1d8+1; MV 18 (6) m; TS G7; ML 7; AM C; THAC0 15; PX 450.
For 15, Int 13, Sag 12, Des 11, Cos 14, Car 8.

La scrivania ha due armadietti ai lati e un singolo cassetto centrale. La leva per la trappola si trova sul pavimento sotto la scrivania. Il cassetto contiene 37 pezzi d'oro, 11 pezzi d'argento e una fiasca di idromele.

La rastrelliera di armi sul muro ovest (dietro la scrivania) ospita spade, mazze, fionde e balestre. Sul muro nord un'altra grande rastrelliera ospita molte lance. Un totale di 14 giacigli sono sparsi sul pavimento.

L'armadietto sul lato nord (della scrivania) contiene 14 sacchi, ognuno con 100 pezzi d'oro. L'armadietto sud contiene due scrigni. Uno di questi contiene 300 pezzi d'argento, una pergamena e una collana. La pergamena è una lettera anonima indirizzata allo Sceriffo. Spiega che la collana è un dono di un ammiratore segreto. Questo particolare oggetto è in effetti una *collana strangolatrice* donato all'ufficiale da Susa la strega. Chiunque indossi la collana verrà strangolato alla velocità di 1d6 punti-ferita per round. Questo oggetto può essere rimosso solo da un effetto *scaccia maledizioni* o *dissolvi magia*.

L'altro scrigno contiene 5 braccialetti d'oro (valore 50 mo ognuno), una catena d'oro (valore 20 mo), e un bracciale di rubino (valore 180 mo).

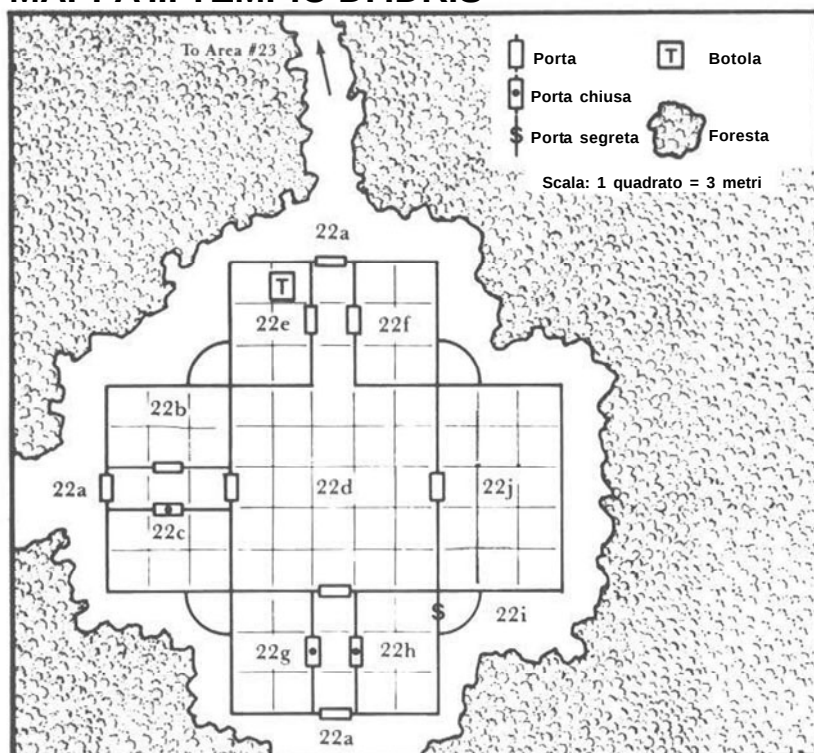
Nel pavimento, nell'angolo nordovest della costruzione c'è una normale botola che conduce ad una singola scala di scalini di pietra e ad una prigione al di sotto della costruzione. La porta di questa prigione è sbarrata pesantemente dall'esterno-c'è solo uno spioncino coperto da una copertura di metallo scorrevole.

L'unico prigioniero è Merak, un lanciere oscuro incarcerato, dimesso dal servizio e incarcerato per furto. Offrirà il suo aiuto al gruppo in qualsiasi modo sia in grado se i personaggi lo rilasciano.

Merak spiega di essere un disertore dell'esercito. Infatti, Merak vedrà subito questa situazione come un'opportunità per servire di nuovo il Signore dell'Ombra. Accompagnerà i personaggi finché non ne scoprirà lo scopo e poi, alla prima opportunità, cercherà di andarsene per fare rapporto a Benar, Naru, o Camla (in questo ordine). In questo modo Merak spera di riprendere il suo status.

Merak conosce chiunque in Geron a lo scopo di molti luoghi. Offrirà qualsiasi informazione per convincere il gruppo delle sue buone intenzioni.

MAPPA III TEMPIO DI IDRIS



Se il gruppo sta attaccando la porta principale, Parx, il chierico dall'area 22b arriverà in 1d4 round e lancerà *blocca persone* contro fino a 4 attaccanti prima di entrare nella mischia.

Parx: CA 7; C4; pf 24; N° ATT. 1 mazza o inc.; F 1d6+1; MV 27 (9) m; TS C4; ML 8; AM C; THAC0 18; PX 75.

For 14, Int 11, Sag 16, Des 13, Cos 17, Car 15.

Incantesimi

Primo livello: *incantesimo del terrore**, *cura ferite leggere**

Secondo livello: *blocca persone**

Parx indossa una tunica marrone con l'emblema di un drago nero davanti. Al fianco il chierico porta un mazzo di chiavi per le stanze 22c, 22g e tutti gli armadietti e gli scrigni al loro interno. Attorno al collo indossa un medaglione di un drago nero (valore 10 mo).

Guardia del tempio (6): CA 4; G5; pf 40 ognuno; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM C; THAC0 17; PX 75 ognuno.

22b. Uffici del Tempio

Se il gruppo si è organizzato per entrare nel tempio senza essere visto, Parx (vedi area 22a) sarà seduto alla scrivania.

22. a-j Il Tempio di Idris

(vedi Mappa III per le aree da 22a a 22j)

Il tempio è coperto da una cupola di bronzo. La statua di un drago nero si trova in cima alla cupola. C'è un'entrata principale a ovest, e due entrate secondarie a nord e a sud. Due guardie del tempio sono di sentinella ad ognuno degli ingressi. Le porte all'entrata principale sono aperte; le porte secondarie sono chiuse.

Gli ingressi laterali sono chiusi. Se il gruppo si avvicina al tempio dal lato nord, vedranno una piccola botola sul tetto dell'ala nord (che conduce giù all'area 22e).

22a. Ingressi

Due guardie in nere tuniche fluenti stanno lentamente passeggiando di fronte all'ingresso della costruzione. Sotto la tunica si intravede una pesante armatura. Entrambe impugnano una grande mazza appoggiata sulla spalla.

Se il gruppo non ha preso speciali precauzioni per avvicinarsi al tempio (camuffamento, *invisibilità*, ecc.), le due guardie urleranno immediatamente per dare l'allarme, e bloccheranno l'ingresso al tempio meglio che possono. Due round più tardi, le altre quattro guardie del tempio arriveranno ad unirsi al combattimento.

Al muro est di questa stanza si trova una scrivania. Nel muro nord è costruita una libreria, piena di archivi, libri e pile di pergamene. Appesa al muro ovest c'è una tappezzeria che porta l'immagine di un drago nero. Di fronte alla tappezzeria c'è un gong di bronzo. Incandescenti bracieri sono locati ai due lati della porta.

Se Parx si trova qui, cercherà di parlare con i PG, cercando di trovare il modo di raggiungere il gong e colpirlo. SE riesce, Naru (attualmente nella stanza 22j) invierà i suoi studenti ad investigare riguardo il rumore.; arrivano alla 22b 1d4 round dopo che il gong è stato colpito. Se gli studenti non ritornano entro 10 round dopo la loro partenza, Naru preparerà un'imboscata nell'area 22j. Le due guardie nell'area 22e arriveranno alla 22b due round dopo gli studenti di Naru. La scrivania è cosparsa di carte concernenti cibo e altri rifornimenti di routine per il tempio. I cassetti della scrivania contengono più o meno lo stesso. La libreria contiene una buona parte di pergamene vuote e materiali per scrivere, come anche libri sul tempio e altri argomenti mondani.

Capitolo Due-Oltre le Montagne Mengul

22c. Magazzino

Sei grandi barili si trovano al centro della stanza. Alle pareti sono allineati scaffali contenenti diverse dozzine di sacchi e dieci botti.

I barili contengono vino o acqua. I sacchi contengono orzo, farina, avena e crusca. Tre botti contengono idromele, brandy, o birra.

22d. Salone del Tempio

Il salone è protetto da una trappola a illusione. Gli intarsi delle porte che conducono nel salone servono da monito per i seguaci di Idris.

Vi avvicinate a un paio di porte di bronzo chiuse, intarsi ornamentali di draghi neri e la seguente iscrizione in lingua comune, "Hail, Idris! Per la nostra sottomissione, riceviamo saggezza e potenza."

I personaggi possono aprire facilmente le porte, che si schiudono silenziosamente.

Le porte si aprono, rivelando un vasto salone. Un grande tavolo di quercia occupa il centro della sala insieme a panchine e sedie. Un camino e un'area per cucinare occupano l'angolo nordovest. Le pareti sono dipinte con immagini di draghi neri in varie posture e fiere sequenze di combattimento.

Una potente illusione influenza le immagini dipinte dei draghi neri, che si attiva se nessuno dei personaggi esegue un gesto di "sottomissione" quando entrano nella stanza (è sufficiente un qualsiasi gesto, come, inginocchiarsi, inchinarsi, salutare, o dicendo, "Hail, Idris!"). Se nessuno lo fa, tre draghi creati da una *creazione spettrale* emergono dai dipinti e soffiando sui passanti. Esegui un tiro-salvezza contro Incantesimi in segreto per ogni personaggio nella stanza. Quelli che lo superano non sono influenzati. Il drago illusorio scompare dopo il primo round.

Se alcuni personaggi sono affetti dall'illusione, Naru e i suoi studenti nella stanza 22j verranno avvisati della presenza di intrusi e prepareranno un'imboscata.

La vittima dell'illusione è colpita anche da una speciale *maledizione*. Quando in presenza di un drago nero, la maledizione magica gli provoca una penalità di -2 ai tiri per colpire e tiri-salvezza contro qualsiasi attacco o magia proveniente da queste creature. La maledizione dura finché la vittima non riceve uno *scaccia maledizioni* da un chierico di almeno 14° livello.

22e. Caserme

Due guerrieri sono distesi sulle proprie amache. Non sono felici di vedervi.

Questi guerrieri sono senza armatura (CA 10). A meno che sorpresi, si alzeranno dai loro giacigli e afferreranno le loro armi in 1 round.

Ci sono un totale di sei letti qui, con un comodino per ogni letto. Ogni comodino contiene 1d20 pezzi d'argento, 1d20 x 5

pezzi di rame e 1d6 pezzi d'oro. L'armadietto a chiave adiacente al letto più a sud della stanza contiene un *pugnale*+1.

Una scala nella stanza conduce fino alla botola nel soffitto.

22f. Quartieri degli Accoliti

Sei letti si trovano contro il muro est. Un settimo letto è stato aggiunto contro il muro sud della stanza.

I sei letti appartengono ai sei chierici novizi. Il settimo letto è stato aggiunto per Parx (stanza 22b) che normalmente risiede al cottage nella foresta (23). Il cottage è stato liberato per Camla. Sotto ogni letto c'è un baule contenente vestiti, cappucci, guanti, calzoni, 1d6 pezzi d'oro, 2d20 pezzi d'argento e 1d20 x5 pezzi di rame. Sotto il letto di Parx, comunque, c'è un baule che contiene un ben nascosto doppio fondo. In un piccolo spazio sotto il doppio fondo c'è una corda di 18 metri. Questa è una *corda di salita* (MdDM pag 164) e, a comando,. Si muoverà in una direzione desiderata e si legherà dove possibile. La corda magica, comunque, deve essere manipolata da una persona e legarla la accorcerà di 3 metri.

Accoliti del tempio (6): CA 6; C2; pf 7 ognuno; N° ATT. 1 mazza; F 1d6; MV 27 (9) m; TS C2; ML 7; AM C; THAC0 19; PX 20 ognuno.

22g. Stanza di Lavoro di Naru

Il centro di questa stanza è occupata da un tavolo da lavoro coperto di bottiglie e giare.

Le bottiglie contengono prodotti chimici tipo acido, soluzioni solforose e vari distillati di piante ed erbe (che si trovano nelle giare).

22h. Stanza da Letto di Naru

Nell'angolo nordovest di questa stanza generosamente arredata c'è un grande letto a due piazze con un baldacchino ricamato in marrone. Un grande armadietto di legno è posto contro il muro nord, appena a sinistra di una piccola scrivania e di una sedia nell'angolo nordest. Una confortabile sedia con braccioli e un tavolo giace vicino alla parete ovest, appena a sud della porta. Un decanter di cristallo e due bicchieri si trovano sopra il tavolo.

Se Lane (vedi costruzione 13) si trova al Tempio, ritroverà in questa stanza, seduta sul letto a sistemarsi i capelli. Se attaccata, cercherà di fuggire e dare l'allarme, se messa alle strette combatterà fino alla morte. Lane è la spia di Naru in Geron. Qualsiasi cosa apprenderà la riferirà a Naru, che girerà le stesse a Camla (vedi costruzione 23).

L'armadietto di legno chiuso a chiave contiene un numero di armi: 4 spade, 2 pugnali da lancio in una scatola, e due scudi inusuali. Gli scudi hanno due balestre da mano montate ad angolo retto da lacci all'interno. Ogni scudo ha un discreto buco nel mezzo, per accomodarci il grilletto della balestra. Uno scudo porta il simbolo della viverna rossa e l'altro la configurazione di stelle grigie e rosse di Wendar. Questi scudi sono stati progettati

da Naru a scopo di assassinio. Sotto le spoglie di una guardia, un denagothiano potrebbe arrivare abbastanza vicino per tentare l'assassinio senza destare sospetti.

Gli scaffali nell'armadietto contengono anche attrezzi per fabbricare armi, una faretra di quadrelli e abbastanza veleno per imbevare sei quadrelli (o frecce) oppure una spada. Le vittime di questo veleno deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con bonus di +1 per non subire 2d20 punti-ferita.

Nella scrivania c'è un singolo cassetto chiuso a chiave contiene un diario nero e un mazzo di chiavi che apre tutte le porte del tempio. L'agenda contiene le seguenti note:

- Note sulle procedure e cerimonie di addestramento per i novizi.
- Note sull'inculcare ai novizi gli "ideali di Idris". Corruzione, torture, ricatto e autogratificazione sono i principali mezzi di questa filosofia.
- Note su Gylharen, il Re-Stregone di Wendar, con descrizioni complete sull'aspetto e abitudini. Queste note suggeriscono che Gylharen è il bersaglio di un assassinio.
- L'ultima nota mostra una data di appena uno o due giorni prima. Sotto la data c'è il nome, "Camla".

Dietro la scrivania c'è una porta segreta (alta 1,2 metri e larga 1,2 metri) nel muro ovest. La porta segreta conduce alla stanza segreta posta dietro (area 22i). La scrivania deve essere spostata per accedere alla stanza segreta.

Il decanter sul piccolo tavolo contiene del brandy molto pregiato

22i. Stanza Segreta

Questa piccola stanza contiene solamente un grande scrigno di ferro sopra un tavolo. La chiave di questo scrigno è al collo di Naru (vedi stanza 22j). Lo scrigno contiene 500 pezzi d'oro, 700 pezzi d'argento e 900 me. Inoltre, all'interno dello scrigno ci sono una piccola scatola e una più grande. La scatola piccola contiene una *pozione d'invisibilità* e una *pozione di levitazione*. La scatola più grande contiene due mantelli, uno grigio e uno nero. Il mantello grigio non ha proprietà speciali, ma nella cucitura ornamentale sono intessuti 25 piccoli rubini (valore totale 3.000 mo). Il mantello nero è un *mantello distorto*.

A livello di visuale, sul muro nord, vicino all'angolo est c'è uno spioncino che fornisce una visuale del santuario del tempio, stanza 22j.

22j. Stanza del Santuario di Idris

Naru, capo dei Seguaci di Idris, sta formalmente istruendo i suoi studenti sulle regole dell'ordine nel momento in cui i personaggi entrano nel tempio. Leggi quanto segue ai personaggi se l'allarme non è stato suonato nell'area 22b (altrimenti, fornisci solo la descrizione della stanza, e poi leggi il secondo dei riquadri che seguono).

Questo enorme salone è dominato da una grande statua di una donna guerriero posta su un'elaborata predella scolpita in maniera egregia nell'effigie di un drago nero acciambellato ai piedi della donna. Sul gradino più basso della predella c'è una figura in abiti marroni di fronte alla statua in mezzo a due bracieri brucianti incenso. La figura impugna una daga d'argento, come se stesse salutando la statua. Dietro questa persona sono inginocchiate sei persone in abiti marrone e bianco, rivolte verso le statue

I sei personaggi in abiti marrone e bianco sono gli studenti di Naru. Sebbene abbiano usato tutte le capacità di lanciare incantesimi durante la cerimonia possono ancora combattere gli intrusi con le mazze che portano sotto le tuniche. Il personaggio con il pugnale d'argento è Naru.

Naru: CA 5; C9; pf 42; N° ATT. 1 *mazza*+1 o incantesimi; F 1d6+2; MV 36 (12) m; TS C9; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 900.

For 13, Int 14, Sag 17, Des 9, Cos 6, Car 16.

Incantesimi

Primo livello: *tenebre magiche**, *infliggi ferite leggere**, *incantesimo del terrore**

Secondo livello: *benedizione**, *blocca persone**, *resistenza al fuoco*

Terzo livello: *infliggi malattia**, *incantesimo del colpire*, *infliggi maledizione**

Quarto livello: *dissolvi magie*, *neutralizza veleno**

Se l'allarme è stato dato, i seguaci di Idris non saranno a conoscenza della presenza dei personaggi del tempio. Se così è, saranno sorpresi dalle azioni dei personaggi nel primo round.

Se i personaggi sono stati influenzati dall'illusione del drago nell'area 22d, gli studenti e Naru stanno solo fingendo di eseguire la cerimonia. In realtà stanno aspettando che il gruppo entri. Il canto di Naru è realmente un incantesimo e sta invocando una potente creatura in loro aiuto (vedi sotto). Prima che il gruppo entri, Naru si sarà protetto da un incantesimo *resistenza al fuoco* e avrà lanciato su sé stesso l'incantesimo *aiuto*.

Se l'allarme è stato dato in precedenza dalla stanza 22b, solo Naru si troverà qui. Nel momento in cui il gruppo lo trova, Naru avrà finito i suoi preparativi. In questo caso, leggi il riquadro qui di seguito:

Mentre una figura in abiti marroni si trova in piedi, pallida, ansante e sudata, una forma scura si crea al centro della stanza, avvolta in una vorticante nuvola di fumi neri e piccole scintille di fiamma. Poi, dalle scure nebbie appare una creatura di fiamma che brandisce un tridente.

La creatura che esce dal fumo è una salamandra del fuoco. Essa cercherà di evitare al gruppo di attaccare Naru. Se il gruppo non si trova nella stanza (magari osservando dallo spioncino della stanza 22i, o spiando da dietro una porta), Naru punterà il dito in direzione del gruppo, e la salamandra si muoverà per intercettarlo, ovunque egli sia.

A Naru servono 1d4 round per riprendersi dall'evocazione, dopo il quale sarà in grado di lanciare incantesimi o combattere in mischia. Naru non userà quest'evocazione se il gruppo ha

Capitolo Due-Oltre le Montagne Mengul

sorpreso lui e i suoi studenti. L'Anziano di Idris, Naru, indossa una cotta di maglia sotto la tunica e un medaglione con un drago nero di Idris attorno al collo (anche la chiave dello scrigno della stanza 22i è attorno al suo collo). Nau ha un talismano magico che usa per evocare una salamandra del fuoco, comunque, l'oggetto funziona solo una volta.

All'interno del santuario tutti i chierici di Idris ottengono un bonus di +1 sul tiro per colpire, sui tiri-salvezza e sul controllo per il Morale. Qualsiasi tipo di confusione qui dentro attirerà tutte le rimanenti guardie del tempio (comprese le due ad ognuno degli ingressi, e le due guardie fuori servizio nell'area 22e).

Alla base del braciere nord c'è una leva postanella gamba del piedistallo. Tirando la leva si aprirà un pannello segreto nella parete dietro alla statua di Idris di dimensioni 60 x 90 cm (parete est). Qui, in un recesso, c'è uno scrigno con 600 pezzi d'oro, 850 pezzi d'argento e 1.750 me. Sul fondo dello scrigno c'è una piccola scatola con un fermaglio d'argento contenente una pergamena con l'incantesimo *resurrezione*. Il draghi dipinti nella stanza 22j sono normali dipinti.

Naru porta con sé una borsa con 15 pezzi d'oro, 12 groschen, e 7 pezzi d'argento. I suoi studenti non posseggono tesori.

23. Edificio di Camla

Fuori dall'edificio, sul lato est, ci sono due cavalli da guerra legati agli alberi. Se il gruppo affronta l'edificio apertamente, c'è il 25% di probabilità che i cavalli nitriscano forte, allertando gli occupanti di un'intrusione. Quando il gruppo guarderà nella stanza legga il testo seguente ai giocatori.

La mobilia di questa rustica stanza è composta da due letti, un tavolo e due sedie. In un camino nell'angolo sudest brucia un fuoco luminoso. Due persone, uno in abiti scuri e l'altro in armatura di cuoio, sembrano piuttosto seccati dall'intrusione mentre si guardano attorno dai loro letti.

Quello in abiti scuri è Camla lo stregone. Indossa un *mantello elfico* e un *anello di chiaroveggenza* che funziona come l'incantesimo omonimo. L'anello permette a Camla di controllare l'area attorno all'edificio. A meno che il gruppo non prenda particolari precauzioni, Camla li vedrà arrivare dall'interno dell'edificio (25% di probabilità). L'altro è Derik. Indossa una *corazza cuoio* +3. Derik ha due pugnali, uno in ogni stivale; una collana con un drago nero (10 mo); e 37 pezzi d'oro nella sua borsa.

Se Camla individua l'avvicinarsi dei personaggi, leverà a 3 metri fin sopra le travi che reggono il tetto, mimetizzandosi grazie al *mantello elfico*. Se ha abbastanza tempo, lancerà l'incantesimo *scudo* e *creazione spettrale* rappresentando Camla e Derik che conversano nella stanza (offrendo false informazioni a chiunque ascolti nella stanza). Se un personaggio entra, Camla lancerà un *dardo incantato* o un *blocca persona*. Nel frattempo, Derik si nasconde dietro una tenda, a destra della porta, sperando di sorprendere gli intrusi.

Se invece il gruppo riesce a sorprendere i due personaggi, la scena descritta nel riquadro sarà reale invece di un'illusione.

Camla: CA 6; M7; pf 20; N° ATT. 1 bastone o inc.; F 1d6; MV 36 (12) m; TS M7; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 450.
For 7, Int 16, Sag 11, Des 16, Cos 13, Car 17.

Incantesimi

Primo livello: *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *scudo magnetico*

Secondo livello: *creazione spettrale*, *levitazione*

Terzo livello: *blocca persona**, *dissolvi magie*

Quarto livello: *porta dimensionale*

Derik: CA 3; L6; pf 32; N° ATT. 1 spada; F 1d8; MV 36 (12) m; TS L6; ML 8; AM C; THAC0 17; PX 275.

For 13, Int 13, Sag 10, Des 14, Cos 14, Car 11.

Se Camla sente di essere in pericolo. Cercherà di fuggire attraverso la stanza dello sceriffo (costruzione 21), lanciando un incantesimo porta dimensionale. Se lui o Derik vengono catturati, rifiuteranno di parlare apertamente riguardo Landryn Teriak o Denagoth. Comunque, un incantesimo ESP può rivelare le seguenti informazioni se vengono rivolte le domande appropriate:

- Denagoth invaderà Wendar al prossimo plenilunio.
- La Stellelfa si trova a Gereth Minar, 160 chilometri a nord di Geron.
- Landryn Teriak non è stato in grado di far funzionare la stella
- Derik il ladro (il servitore di Camla) sta per essere inviato a Wendar per assassinare il Re-Stregone Gylharen. (Derik è un fedele seguace del tempio di Idris.)
- Naru, il sacerdote di Idris, sta aiutando Camla con il suo assassinio.

Se Camla viene interrogato nella maniera usuale, si rivolgerà con un tono molto scontroso al gruppo. Ammetterà di aver rubato la Stellelfa e di essere stato un agente di Landryn Teriak in Wendar per anni. Derik, d'altra parte, sa poco e dirà ancora meno (se catturato ed interrogato).

Sotto il letto di Camla c'è uno scrigno con 1.000 pezzi d'oro, 1.300 pezzi d'argento e vari oggetti personali come pantaloni, stivali, abiti, ecc. Sul fondo dello scrigno ci sono una scatola di legno con una tunica da esploratore wendariano, un elmo, una lancia e un insegna con la stella dorata. Ci sono anche le piante della torre di Gylharen (necessari per l'assassinio). Dall'altra parte dello scrigno c'è uno comparto segreto contenente una pergamena per maghi: *ESP*. Il libro di incantesimi di Camla si trova aperto sulla cappa. Il libro contiene solo gli incantesimi che Camla ha attualmente memorizzati.

Sotto il letto del ladro ci sono due borse da sella. Una è vuota mentre l'altra contiene 123 pezzi d'oro, 193 pezzi d'argento e 33 me, oltre agli attrezzi da ladro e a effetti personali.

24. Cottage di Leaper

In questo piccolo cottage c'è una roboante fiamma nel camino nella parete ovest. Un uomo anziano seduto su una sedia con braccioli davanti al focolare, sta fumando la pipa. Nell'angolo nordest c'è un grande letto-un tavolo e una sedia sono disposti alla parete a sinistra della porta. Un vecchio scrigno giace ai piedi del letto di fronte alla porta. Spesse nuvole di fumo da pipa riempiono l'aria della capanna.

L'uomo anziano rilassato di fronte al fuoco è Leaper, il precedente siniscalco di Gereth Minar (menzionato nell'indovinello dall'uomo pazzo dell'edificio 15). Il vecchio Leaper non è in grado di opporre alcuna resistenza in questo incontro. Infatti, siederà passivamente accanto al fuoco se i personaggi saccheggiano i suoi averi. Il povero vecchio è abbastanza senile a questo stadio della sua vita. Se interrogato dal gruppo, risponderà solo con una domanda e una frase: "Ahh, avete portato il mio tabacco? Speravo lo aveste. In questi giorni c'è molto slip tra la pipa e il labbro". Qualsiasi altra espressione sarà piuttosto un lamento e senza significato.

Lo scrigno di Leaper contiene vestiti, attrezzi e una spada normale. Il suo denaro è dentro l'imbottitura della sedia su cui il vecchio si riposa (57 pezzi d'oro e 127 pezzi d'argento).

Nell'cappa del camino c'è un mattone lasco circa a metà del lato sud del camino. Dietro il mattone c'è un piccolo sacchetto di cuoio contenente una rozza mappa dell'area attorno a Gereth Minar e la posizione del tunnel segreto per entrarvi. Se viene trovata disegna in modo semplice uno schizzo delle mura su un pezzo di carta (basandoti sulla Mappa XIII e XIV), con una "X" indica l'entrata segreta, e mostrala ai giocatori.

25. Bivacco dell'Esercito di Denagoth

(Vedi Mappa IV)

Avete cavalcato verso nord dal villaggio di Geron per circa 40 chilometri. A nordest della strada, a una distanza di circa 700 metri scorgete molte tende ed il fumo di parecchi fuochi. Mentre procede riuscite ad individuare molte insegne e bandiere garrire al vento.

Le tende sono grezze e sloppily made. Le insegne sono riconoscibile come tipiche degli orchetti, probabilmente indicano la presenza di diverse tribù. L'insegna nel mezzo dell'accampamento porta il vessillo della viverna rossa. Una volta all'ora, tira 1d6 e controlla il risultato qui sotto.

- 1-3 passa una pattuglia di 60 orchetti-l'ufficiale del gruppo ignora il gruppo assumendo che abbiano una buona ragione per trovarsi lì. Se il gruppo è mascherato da lancieri oscuri gli archetti will steer clear of them.
- 4-6 Una pattuglia di 40 orchetti marcia direttamente in direzione del gruppo. Concedi ai giocatori di l'opportunità di intraprendere azioni evasive. Se possibile lasciando la strada e nascondendosi fra gli alberi. Gli archetti non si preoccupano di cercare fra i cespugli.

Se il gruppo si imbatte negli orchetti, la loro prima mossa sarà l'accerchiamento dei PG e il tentativo di catturarli vivi. Se

vengono sconfitti più della metà degli archetti, la pattuglia si ritirerà ed eviterà di menzionare l'evento ai propri superiori nel tentativo di non incorrere in una punizione.

Se i PG vengono catturati, verranno disarmati e legati con attenzione. Uno degli archetti uscirà dai ranghi, dichiarando di essere il capo pattuglia. Krumz, come si fa chiamare, è ubriaco e comincerà a interrogare i prigionieri. Krumz discuterà con il suo luogotenente, Foopch, se uccidere o meno le supposte "spie" sul posto ed evitare la seccatura di fare rapporto. Infine, Foopch riuscirà a convincere Krumz a legare il gruppo, nascondendolo nella fitta boscaglia e venderli più tardi ad una banda di schiavisti diretta nella zona tra pochi giorni.

Se catturati, i PG riusciranno a fuggire piuttosto facilmente grazie alla scarsa attenzione degli archetti. Un PG può slegarsi dalle corde superando una prova per aprire porte. Con un po' si sotterfugi riusciranno a fuggire inosservati (50% di probabilità). Se vengono scoperti riusciranno a eludere l'inseguimento.

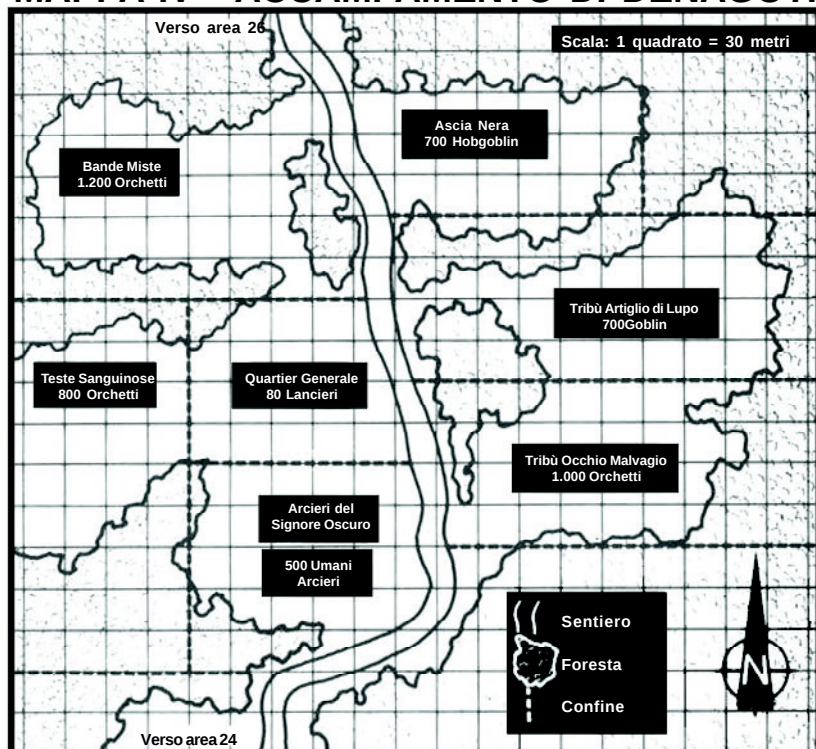
Infiltrarsi nell'Accampamento dell'Esercito

Se i PG sono mascherati da lancieri oscuri, riusciranno a investigare nel campo facilmente-gli altri soldati malvagi odiano e temono i lancieri oscuri. Come lancieri, i personaggi possono muoversi liberamente attraverso l'area del bivacco esclusi i quartieri degli ufficiali-sempre che, naturalmente, lo facciano in maniera disinvolta. L'investigazione nelle aree non umane del bivacco produrrà sicuramente occhiate e grugniti dall'assortimento di orchetti e goblin.

Infiltrarsi nel quartier generale dei lancieri è tutt'altra questione. Attualmente l'ufficiale comandante dei lancieri (e dell'esercito) non è presente. Il suo nome è Gevren e si trova a Gereth Minar a conferire con il Signore dell'Ombra. Al momento l'accampamento dei lancieri è una collezione di tende e corral (ci sono 80 lancieri).



MAPPA IV - ACCAMPAMENTO DI DENAGOTH



Se i personaggi camuffati tentano uno scambio amichevole con uno qualsiasi dei soldati otterranno le seguenti informazioni, alcune vere, altre false (indicato in parentesi):

- Che il Signore dell'Ombra ha mobilitato una batteria di viverne per guidare l'attacco contro Wendar (falso)
- Che gli orchetti e i goblin verranno usati per terrorizzare le campagne attorno alle città per demoralizzare la popolazione rurale (vero)
- Che il Signore dell'Ombra stesso guiderà l'assalto sul dorso di un destriero nero che sputa fuoco (falso)
- Che è sicuro che Wendar capitolerà perché Gylharen, il Re-Stregone, è già morto (falso)
- Che nonostante le viverne, i lancieri si occuperanno dell'effettiva presa della città dopo che i 500 arcieri avranno inondato la popolazione con 20.000 frecce (vero)
- Che il Signore dell'Ombra sta tenendo 500 lancieri di riserva. (Attualmente il numero è di circa 150) (vero)
- Che Gevren è a Gereth Minar a lavorare sugli ultimi dettagli dell'attacco con il Signore dell'Ombra.
- Che Landryn Teriak ha in mente di rendere Lord Camla signore di Wendar per governare il regno per conto del Signore dell'Ombra (vero)

Se i personaggi agiscono in maniera stupida il DM dovrebbe mobilitare gli 80 lancieri. D'altra parte, se il gruppo si infila in maniera intelligente, il DM dovrebbe essere disponibile quando i personaggi si ritirano dall'incontro.

Fai paura ai PG facendogli incontrare un ufficiale dei lancieri un po' ficcanaso. Questo simpaticone potrebbe insistere nel richiedere una spiegazione plausibile per questi "nuovi volti" nell'accampamento. Potrebbe voler sapere chi è il loro diretto superiore, è così via. Generalmente, il DM è incoraggiato a creare un po' di divertimento creativo con questo incontro rischioso, ma a lieto fine.

Preparazione degli Incontri

Lothenar è una foresta molto fitta con mostruosi alberi soverchianti la strada. Una volta era popolata dagli elfi al tempo in cui Landryn Teriak non dominava Denagoth. La foresta era la pacifica casa di treant, spiritelli e elfi. In quei giorni Denolas, Signore degli elfi silvani, governava Lothenar e tutto prosperava nel santuario degli alberi.

Con l'avvento del malvagio Lothenar fu invasa dagli orchetti ed altre malvagie creature. Il popolo della foresta combatté con coraggio per difendere sé stessi. Dopo mesi di guerra Denolas è la sua specie resistevano ancora agli attacchi del male. Alla fine Landryn Teriak perse la pazienza e interpellò i chierici di Idris affinché inviassero uno speciale campione dell'oscurità.

Così venne un drago nero e eliminò il popolo elfico nelle loro stesse case. Denolas e i suoi vassalli perirono di fronte agli attacchi di acido della belva.

Come ricompensa per il servizio Teriak concesse al drago nero il dominio di Lothenar, la quale morsa su Denagoth era ormai consolidata. La belva ora risiede su un'isola nel mezzo di un lago nella palude (area 27).

Una volta nella Foresta di Lothenar, il gruppo troverà molti piccoli sentieri dipartirsi dalla strada principale (vedi Mappa VI). Questi sentieri conducono agli incontri descritti di seguito. Alla fine della strada principale, a Nord della Foresta di Lothenar, il gruppo raggiungerà Gereth Minar (vedi Mappa V). Gereth Minar è descritta dopo gli incontri che avvengono in Lothenar. Se il gruppo aggira la foresta, e raggiunge Gereth Minar, svolgi il capitolo Quattro saltando il Terzo.

Incontri Casuali

Come i personaggi passano attraverso la foresta, esegui almeno tre controlli per i mostri erranti, uno durante il giorno, e due durante la notte. Tira per gli incontri casuali sulla seconda colonna della Tabella degli Incontri Casuali all'interno della copertina. Un punteggio di 80% o più indica che non ci saranno incontri per quel periodo del giorno o della notte. Le varie creature nella colonna della Foresta di Lothenar sono i pericolosi spiriti non morti delle uccisioni avvenute in Lothenar.

Descrizione degli Incontri (Vedi Mappa V)

26a-c. La Sala di Denolas

Questo sentiero vi conduce in una radura fra gli alberi. Qui ci sono le rovine dilapidate di una costruzione-bruciata in molte parti e rovinata da una particolare tinta nera. La costruzione è in rovina da anni-è quasi completamente coperta da una spessa vegetazione di rampicanti e infestanti.

Questa costruzione era la tenuta di Denolas in Lothenar. Un drago nero devastò la costruzione molti anni fa, lacerando le mura, o sputando acido. L'interno non è molto luminoso, quasi scuro. La folta vegetazione è cresciuta fra le crepe delle mura e la debole luce di Lothenar attraversa a fatica gli alberi e la vegetazione dell'area.

Se il gruppo ricerca l'area in cerca di indizi, scopriranno e riconosceranno le impronte appartenenti a una qualche rettile gigante.

26a. Sala Principale

Ricorda ai giocatori che l'area al di là dell'ingresso è buia e sarà necessaria una fonte di luce per esplorare. Una volta che i PG potranno vedere l'interno della costruzione, leggi il testo nel riquadro che segue:

L'arco d'ingresso dell'entrata è pesantemente carbonizzata e butterata da bruciature e sgorbi. I resti di una enorme porta di quercia giace distrutta sul pavimento proprio dopo l'ingresso, i suoi cardini di ferro corrosi e sparpagliati. In tutta la sala ci sono i resti decadenti di preziosa mobilia che porta l'inconfondibile marchio dell'artigianato elfico. Al centro della parete ovest c'è un grande camino, la cui cappa è parzialmente mancante. Sul muro est ci sono due porte leggermente socchiuse. Molte pietre da costruzione, blocchi di malta e porzioni delle travi del soffitto giacciono sparpagliate tutt'attorno. Nell'aria permane un odore nauseabondo di morte e decadenza..

Un round dopo che i personaggi saranno entrati nell'area, si potranno udire sinistri sussurri. All'improvviso, una folata di vento spegnerà le torce e tutte le sorgenti di luce non protette. Le due porte a est si chiuderanno sbattendo. L'area diventerà poi gradualmente più fredda e più scura.

Fra i detriti di fronte al camino ci sono 70 pezzi d'argento, oltre ad un pugnale elfico. In tutta la stanza ci sono molti cocci di ceramiche eliche.

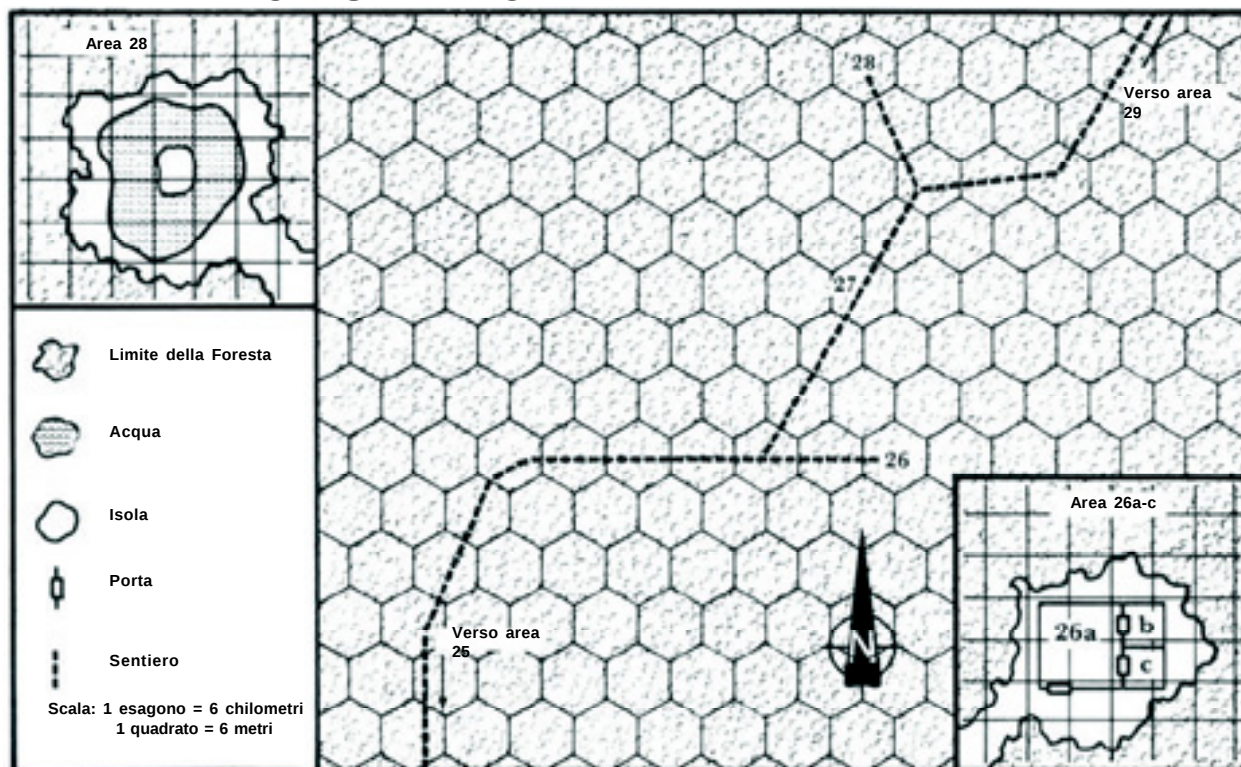
26b. Stanza da letto di Denolas

La porta di questa stanza è bruciata e scottata, ma ancora robusta. All'interno della stanza ci sono mobili devastati una volta deliziosi. Nell'angolo sudest ci sono i pezzi di un grande letto di quercia. Nell'angolo sudovest un armadio squassato giace in pezzi. Mentre vi muovete per la stanza sentite una strana, irritante, presenza nascosta indugiare nell'aria.

Questa stanza è infestata dagli spiriti di Denolas e sua moglie. I due elfi, disperati per la perdita della bellezza della loro foresta, divennero spettri, sebbene non furono malvagi. I loro spiriti non possono abbandonare il sito della loro fulgida sala fra gli alberi che una volta era stata. Comunque, questi esseri non sono interamente malvagi. Chiunque ordini agli spettri "Lasciateci in pace!"-o qualunque frase simile in elfico-verrà ascoltato e gli spettri svaniranno. Le creature possono essere anche scacciate oppure sconfitte in combattimento come i normali spettri.

Finché il gruppo non trova il modo di liberarsi degli spettri, le creature hanno il 25% di probabilità di apparire durante ogni round dietro uno dei personaggi scelto a caso. Entrambe gli spettri hanno un aspetto indiscutibilmente elfico. Staranno a osservare il personaggio per 1d4 round. Se nessuno nota i non morti, uno dei due sussurrerà al PG di andarsene. Una volta consegnato il messaggio, oppure se il gruppo nota le creature, entrambe gli spettri lasceranno la stanza passando attraverso i muri, per riapparire più tardi. Se qualcuno li dovesse attaccare (o dopo che ogni personaggio ha ricevuto il messaggio), le creature risponderanno agli attacchi, concentrando gli sforzi su un personaggio.

MAPPA V - FORESTA DI LOTHENAR



Un'attenta ricerca fra i detriti nella porzione sudovest della stanza rivelerà una catena con un anello luminoso. L'anello è un anello accumula-incantesimi con due incantesimi clericali: *parlare con i morti* e *ristorazione*, un incantesimo estremamente potente di settimo livello. L'incantesimo *ristorazione* ridarà 1 livello di esperienza perduto a causa di un risucchio di energia provocata da un oggetto o da un mostro non morto. L'incantesimo non ha effetto sui personaggi che non ha subito un risucchio di energia. Se un personaggio indossa l'anello, esso gli comunicherà magicamente gli incantesimi che contiene e come usarli. Gli incantesimi all'interno dell'anello sono gli unici che possono esservi inseriti.

Se il *parlare con i morti* viene usato per parlare con gli spettri, racconta ai personaggi la tragica storia di Denolas.

Denolas e Signora dei Boschi, necrospettro (2): CA 2; DV 6*; pf 15 ognuno; N° ATT. 1 +speciale; F 1d8 +risucchio d'energia (2 livelli); MV 45 (15)m, Vo 90 (30) m; TS G6; ML 11; AM C; THAC0 14; PX 725 ognuno.
Nota: immune a *sonno*, *charme* e alla paralisi.

26c. Studio di Denolas

Questa stanza è piena di pezzi di pergamena marci e un numero di libri vecchi e strappati. Una libreria abbattuta giace contro il muro est. Una statua di marmo di un signore elfico giace in quattro pezzi nell'angolo nordovest.

I libri sono scritti in scrittura elica e consiste in canzoni, poemi e cultura elfica generale. Vicino alla base del piedistallo della statua

(angolo NO) c'è una botola nascosta nel pavimento. Sotto di questa c'è un piccolo buco contenente uno scrigno con 637 pezzi d'oro e 976 pezzi d'argento. Sul fondo dello scrigno c'è un libro rilegato in cuoio dal titolo *Diario di Denolas*. Solo le prime pagine del libro sono in scrittura elica le altre sono vuote. Le pagine scritte sono macchiate pesantemente e sono ora leggibili solo parzialmente. Il testo che rimane è il seguente:

Per centinaia d'anni i miei simili hanno prosperato fra questi alberi, un'isola di pace in questa terra severa. Ma con l'oscurità degli anni venne il malvagio che la razza umana chiama Signore dell'Ombra...

Subito dopo l'Oscuro, vennero gli orchetti e i goblin dalle montagne. Ne uccidemmo a centinaia con la punta affilata delle nostre frecce. Ma ne arrivavano ancora, portati alla follia dalla volontà del malvagio signore. Ma tenemmo duro e resistemmo...fino all'arrivo del terrore volante...

Ora non siamo una minaccia per questa bestia e ho paura che periremo tutti prima che sia passata un'altra luna. Ci vorrebbe la Pietra Elica stessa per salvarci da questo mostro nero. E ancora, può esserci speranza nella grande lama...

...Ora ho paura che tutto sia perduto. La mia gente è caduta di fronte al terribile respiro che brucia e gli orchetti vagano liberi per la foresta. Ritournerò alla mia casa nella foresta con la mia Signora dei Boschi, là per creare un ultimo baluardo contro l'oscurità...

Prego affinché tu, che troverai questo diario, possa consegnare questo nelle mani di Bensarian di Kevar, il saggio, così che le canzoni possano ancora cantare della caduta degli elfi di Lothenar...

Gli scritti di Denolas si riferiscono a una "grande lama". Quest'arma è una spada ammazza-draghi che gli elfi impugnavano prima che il drago li bruciasse. Sia la spada che il drago vengono presentati nell'area 28.

27. Il Messaggero

Prima di incontrare il drago nell'area 28, il gruppo incontra un messaggero denagothiano lungo la strada. Non è importante l'esatto punto dell'incontro.

Udite il rumore di un cavallo al trotto sulla strada di fronte a voi nella foresta. Il cavallo si sta avvicinando, ma non è ancora visibile fra gli alberi.

Il messaggero è un lanciere oscuro a dorso di un cavallo da guerra. I PG hanno il tempo di preparare un'imboscata, se lo desiderano. Se lo avvicinano senza essere camuffati da lancieri oscuri, fuggirà immediatamente verso nord. Trasporta un messaggio di Landryn Teriak per Vitriol, il drago dell'area 28. Esso dice:

"Lord Vitriol di Lothenar,

Nonostante le tue continue richieste per il controllo dei monti Mengul, sentiamo che la tua presenza in Lothenar sia vitale per la protezione della strada per Gereth Minar. Comunque, per il tuo servizio buono e leale, ti offriamo il controllo delle Colline Kavar, ormai vicine all'essere nostre. Appena la vittoria sarà nostra, ti unirai alle truppe di stanza là.-

L.A.

Il messaggero proviene da Gereth Minar. E' la vittima di una maledizione irreversibile che lo ucciderà se dovesse rivelare qualcosa riguardo la torre e ciò che le concerne. E' a conoscenza della maledizione e entrerà in panico se il gruppo lo cattura e cerca di ottenere informazioni.

28. Isola del Drago Nero

Come il gruppo si avvicina al lago il DM dovrebbe informare i giocatori che sentono l'odore dell'acqua. C'è il 50% che il drago sia addormentato sull'isola. Presto il gruppo dovrebbe raggiungere un punto di vista vantaggioso su una grande roccia, che gli permetterà di vedere l'area 28 attraverso i rami e le foglie degli alberi.

Il sentiero arriva ad una radura che forma un'area di spiaggia sabbiosa a est di un piccolo lago, approssimativamente di 12 x 9 metri. Dal vostro punto di osservazione potete vedere l'inconfondibile forma di un drago nero molto grande seduto tra grandi scigni, su una pila di monete. A parte questa radura sabbiosa, il bordo della foresta lambisce e circonda le acque del lago.

Il soffio di Vitriol è un getto di acido largo 1,5 metri e lungo 18 metri. Può usarlo una volta ogni 3 round.

Vitriol, drago nero: CA 2; DV 7**; pf 49; N° ATT. 2 artigli/1 morso+speciale; F 1d4+1/1d4+1/2d10 + soffio (49 pf) 3v/gg; MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m; TS G7; ML 11; THAC0 13; PX 1.250.

Incantesimi:

Primo livello: *tenebre magiche**, *individuazione del magico*, *protezione dal male*, *ventriloquio*.

Vitriol è un acerrimo rivale di Brulefer (vedi area 5 nelle Montagne Mengul). E' fortemente risentito per il fatto che percepisce un favoritismo arbitrario che permette a Brulefer il controllo del Passo Mengul, ovviamente una posizione più eccitante ed importante. Invece, a Vitriol, il distruttore degli elfi di Lothenar, è stata data da supervisionare quest'area remota, senza una caverna decente da occupare-una prospettiva noiosa. Il gruppo può avvicinare in sicurezza la creatura se stanno indossando le vesti dei lancieri oscuri. Vitriol aprirà una palpebra a metà, per chiedere, "Che c'è? Mi state portando finalmente i nuovi ordini?" Vitriol sta aspettando il messaggio scoperto nell'area 27.

Se il gruppo cerca di raggiare il drago con ordini falsi, dovranno fornire una spiegazione per il fatto che non sono scritti (se gli ordini sono verbali). Se la loro spiegazione è esaustiva hanno il 70% di probabilità di convincere il drago (la belva è annoiata e in cerca di azione). Il gruppo può far finta che il Signore dell'Ombra ordini Vitriol di rimpiazzare Brulefer al passo. La creatura raccoglierà allora l'80% del suo tesoro (e la sua pergamena-vedi sotto) e prenderà il volo verso la caverna di Brulefer. Se i due draghi si incontrano, combatteranno fino alla morte per il loro "assegnamento". Il sopravvissuto inseguirà il gruppo tentando di distruggerlo appena possibile.

Se il gruppo non indossa le vesti dei lancieri oscuri

Capitolo Quattro-La Torre di Gereth Minar



Preparazione degli Incontri

La torre è il luogo da cui Landryn Teriak governa Danegoth. Il Signore dell'Ombra passa molto del suo tempo studiando e sperimentando la *Stellelfa*. Da un po' è riuscito a creare un vasto incantesimo *nube mortale* che rimane permanentemente attorno a Gereth Minar. La nuvola è spessa e i nuovi visitatori sono quindi difficili da individuare. Molte delle guardie della torre non si aspettano che chi la attraversi sopravviva e quindi prestano molta poca attenzione alla zona circostante. Tutte le guardie e gli ufficiali di Gereth Minar sono lancieri oscuri.

Lanciere Oscuro (5): CA 5; G5; pf 30 ognuno; N° ATT. 1 lancia o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 175 ognuno.

Lanciere Oscuro, ufficiale: CA 4; G8; pf 65; N° ATT. 1 spada; F 1d8+1; MV 27 (9) m; TS G8; ML 8; AM N; THAC0 15; PX 650.

Fai un controllo ogni 4 ore per un Incontro Casuale usando la terza colonna della Tabella degli Incontri Casuali. Un risultato di 80 o più indica che non ci sono incontri per quel periodo. Se il risultato nella tabella indica "Landryn Teriak", indica che il Signore dell'Ombra sta scrutando la torre, dall'area 51, attraverso gli apparati magici locati nelle varie stanze. Queste stanze sono indicate nelle tre mappe di Gereth Minar dalla lettera "D". Se il gruppo è in una di queste stanze nel momento in cui questo risultato viene ottenuto, il Signore dell'Ombra potrebbe scoprire la vera identità del gruppo. Se il gruppo indossa le uniformi delle guardie e non agisce in modo sospetto in quel particolare

momento, il Signore dell'Ombra non vi presterà attenzione. Negli altri casi, Landryn Teriak invierà un gruppo di guardie a investigare sui soldati "sospettosi", oppure allarmerà le guardie di formare pattuglie di 6 uomini e di scacciare il gruppo dalla torre.

Qualunque sia il risultato, il Signore dell'Ombra non uscirà dal suo laboratorio (area 51 del Livello 3, in Gereth Minar). Se le guardie sono sconfitte, Teriak cercherà di intralciare i movimenti del gruppo lanciando incantesimi attraverso gli apparati magici quando l'opportunità gli si presenta. Questi apparati vengono dettagliati nella descrizione della stanza. Usa le statistiche e gli incantesimi forniti di seguito per il Signore dell'Ombra, durante l'esplorazione di Gereth Minar da parte del gruppo.

Landryn Teriak, il Signore dell'Ombra: CA 2; M10; pf 36; N° ATT. 1 bastone o incantesimi; F 2d6; MV 27 (9) m; TS M10; ML 12; AM C; THAC0 17; PX 900.
For 9, Int 18, Sag 16, Des 12, Cos 8, Car 4 o 14.

Incantesimi:

Primo livello: *bloccaporta*, *charme*, *dardo incantato*, *disco levitante*, *lettura del magico*, *luce magica**, *sonno*

Secondo livello: *chiavistello magico*, *creazione spettrale***, *ESP**, *immagini illusorie*, *individuazione dell'invisibile***, *luce persistente**, *nube maleodorante*, *ragnatela*

Terzo livello: *blocca persona**, *chiaroveggenza*, *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *fulmine magico*, *protezione dai proiettili normali***, *respirare sott'acqua*, *volare*

Quarto livello: *charme mostri*, *metamorfosi*, *autometamorfosi*, *muro di fuoco*, *occhio dello stregone*, *porta dimensionale*, *scaccia maledizioni*, *terreno illusorio***

Quinto livello: *animazione dei morti, blocca mostri***, *nube mortale, giara magica, teletrasporto*

Nono livello: **desiderio**** (speciale)

Oggetti Magici: *veste di protezione CA 5, anello di protezione +3, anello accumulatore di incantesimi, bastone del potere, maschera di giada* (speciale).

Libro degli Incantesimi e Incantesimi Memorizzati: Gli incantesimi in grassetto sono quelli che Teriak ha memorizzato. Gli incantesimi seguiti dal doppio asterisco (**) provengono dall'*anello accumulatore di incantesimi*. Gli altri incantesimi sono disponibili nel suo libro, se il Signore dell'Ombra ha la possibilità di studiare nuovi incantesimi durante la notte.

Il Signore dell'Ombra ha ottenuto il desiderio in modo segreto e proibito. In questa avventura lo può usare per un singolo scopo-per fuggire dagli attaccanti (i PG) se sconfitto nella sua fortezza di Gereth Minar (vedi stanza 51). Il desiderio viene ignorato in qualsiasi altra situazione che non sia quella per cui è stato fornito.

Landryn Teriak indossa una maschera di giada magica che nasconde il suo volto sfigurato e modifica la sua voce. La maschera aumenta il Carisma da 4 a 14 e gli conferisce un'abilità di Individuazione dell'allineamento permanente. Il potere della maschera svanisce se essa viene rimossa dalla sua faccia, o con la morte di Teriak. La giada ha un valore di 500 mo.

Descrizione degli Incontri

Leggi quanto segue quando i personaggi si avvicinano a Gereth Minar.

Avete viaggiato a nord della buia foresta per un bel po' di tempo da quando l'avete lasciata. Il paesaggio è diventato più vuoto e desolato. La pista sotto i cavalli è appena distinguibile dalla terra spaccata e brulla intorno a voi. Qua e là del terreno crepato sporgono grossi massi.

Avanti, in lontananza, vi si para di fronte una vista strana e ultraterrena. La strada sembra terminare in un'enorme banco di nebbia giallognola e malata, come una mostruosa nuvola legata al terreno. Ramparti di pietra sono appena visibili nella parte più alta del banco di nebbia, con una torre alta e stretta che sventa da una struttura più larga. Fra il sollevarsi e il turbinare dei vapori potete discernere chiaramente la forma di una torre annidata all'interno della nuvola.

La nuvola giallognola ha il diametro di circa 90 metri e si estende per circa 24 metri. Questa nebbia è la manifestazione dell'incantesimo *nube mortale* che Landryn Teriak è riuscito a lanciare mediante il potere della *Stellelfa*. Qualsiasi creatura con 4+1 dadi-vita o meno sia devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire se esposto ai vapori della nuvola; con 5+1 dadi-vita è concesso il tiro-salvezza con penalità -4; con 6 dadi-vita non ci sono penalità. Tutte le creature con più di 6 dadi-vita subiscono 1d10 punti-ferita per ogni round di esposizione. E' richiesto un solo tiro-salvezza per personaggio o creatura.

Entrare in Gereth Minar

Se i personaggi posseggono la mappa di Leaper (vedi area 24), assistili nel disegnare le prime parti di questo incontro. Un attento studio dell'area indicata con una "x" sulla mappa rivelerà un vecchio albero stump con una grane roccia piatta dietro di esso, entrambe segnati con una minuscola viverna. Lo spostamento della roccia rivela un tunnel che conduce a un passaggio nel sottosuolo. (area 29, Livello del Sottosuolo).

Senza la mappa di Leaper i personaggi hanno il 20% di probabilità di notare il tronco d'albero e della roccia dall'aria sospesa se, e solo se, stanno esaminando il terreno a meno di 4,5 metri dalla "x" sulla mappa di Leaper. (C'è una quantità notevole di tronchi d'albero e rocce intorno alla torre.)

L'accesso mediante il cancello principale (Mappa XIII, Livello 1) non sarà facile, e non è prudente. Una pesante saracinesca blocca la strada, come anche una spessa porta di ferro dietro la prima sotto l'effetto di un incantesimo chiavistello magico, l'abbattimento o altre forme di tentativi simili faranno un bel po' di confusione, attirando 1d6 di lancieri oscuri. Inoltre, ci sono due cavalli da guerra impastoiati nel corridoio fra la saracinesca e la porta di ferro (usati dai messaggeri).

La porta segreta a nord del Livello 1 è un approccio molto più flessibile. La porta al di là è chiusa a chiave, ma può essere scassinata. (La porta segreta è stata originariamente costruita come via di fuga in caso il cancello principale venisse catturato dal nemico.)

Attorno alla torre c'è uno spazio di aria pulita. Grazie alla copertura della nube i personaggi saranno in grado di avvicinarsi alle mura senza essere visti. Nel momento dell'arrivo dei personaggi, tutte le finestre della torre sono chiuse e sbarrate dall'interno con spessi chiavistelli di metallo.

Gereth Minar-Livello del Sottosuolo

29.Tunnel segreto

Al termine del tunnel, a est, vicino all'angolo giace una vipera in spire e pronta a colpire. La creatura avrà l'elemento sorpresa dalla sua parte (1-2 su 1d6). Il tunnel conduce alla porta segreta dell'area 30, dove parte della parete di pietra è crollata nella stanza.

Vipera butterata: CA 6; DV 2*; pf 8; N° ATT. 1 morso; F 1d4 + veleno; TS G1; ML 7; AM N; THAC0 18; PX 25.

30.Ufficio del Carceriere

In questa stanza, seduti ad una scrivania contro il muro est ci sono 6 uomini armati impegnati in una conversazione. Cinque di questi guerrieri indossano una maglia di ferro; spade rinfoderate pendono dal loro fianco. La sesta figura indossa una corazza di cuoio-una spada, una frusta e un grande anello portachiavi appeso alla cintura attorno ai fianchi.

L'apertura della porta segreta attirerà di certo l'attenzione di questi guerrieri. Attualmente il carceriere sta parlando con le guardie di questo livello. Usa le statistiche dei lancieri oscuri per i cinque guerrieri in armatura.

Capitolo Quattro-La Torre di Gereth Minar

Guardia (5): CA 5; G5; pf 30 ognuno; N° ATT. 1 lancia o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 175 ognuno.

Carceriere: CA 8; G6; pf 46; N° ATT. 1 frusta; F 1-2 o intrappola; MV 27 (9) m; TS G6; ML 9; AM C; THAC0 17; PX 275.

For 13, Int 8, Sag 9, Des 12, Cos 16, Car 7.

Il carceriere comincerà il suo attacco con la sua frusta lunga 9 metri, cercando di bloccare un bersaglio cosicché le guardie avranno modo di colpirlo più facilmente. La vittima evita di essere bloccata se supera un tiro-salvezza contro Morte (con bonus in base al livello/dadi-vita). La parte bloccata dalla frusta può essere un amano o un piede. Un personaggio bloccato deve superare un tiro-salvezza contro Morte ogni round per liberarsi.

Il carceriere ha una borsa da cintura con 1d20 pezzi d'oro, le chiavi di tutte le porte e delle celle di questo livello (compresa quella del cassetto della sua scrivania), e una nota con scritto: "Aggiungi Venla, il ladro, e Nethelar, il chierico, alla lista dei prigionieri".

Il cassetto nella scrivania contiene cibo, una fiasca di idromele, un sacchetto con 75 pezzi d'argento e la lista dei prigionieri-vivi o morti-incarcerati in questo sotterraneo da un anno a questa parte. Gli ultimi due nomi della lista sono Venla e Nethelar.

31.Stanza da Letto del Carceriere (chiusa)

Contro il muro ovest di questa stanza c'è un piccolo letto. Vicino al muro nord un tavolo e una sedia e un baule sopra una mensola di pietra sul muro sud.

Attentamente nascosto fra le doghe del letto c'è una piccola borsa di cuoio con una pergamena per maghi con l'incantesimo scassinare. Il baule chiuso a chiave contiene 231 pezzi d'oro, 547 pezzi d'argento e 597 pezzi di rame, più gemme per un valore totale di 322 mo.

32.Camera di Tortura

Macabra e diabolica, questa ampia stanza porta i distinguibili segni di una stanza per le torture. Manette alle pareti pendono dai muri lungo tutta la sezione nord. Nell'angolo nordest c'è una grande scatola di ferro posta sopra un tavolo. Nella porzione sudovest della stanza c'è un piano e una ruota di tortura. La statua di un piccolo drago nero è posta nell'angolo nordovest della stanza.

La scatola di ferro contiene vari attrezzi del mestiere.

La porta di sudest si apre su una rampa di scale che conduce all'rea 36 del livello 1.

La statua è un accessorio magico attraverso il quale Teriak osserva gli interrogatori. Quando Teriak scruta la torre, gli occhi del drago diventano rossi e la statua ruota per osservare tutta la stanza. La magia dell'apparecchio si distrugge se esso viene rimosso dal suo piedistallo. Se il Signore dell'Ombra individua i PG in quest'area lancerà un incantesimo *sonno* e darà l'allarme.

33.Cella Grande

Questa stanza contiene i resti, le ossa, di un certo numero di umanoidi. Nell'angolo sudovest giace un corpo di un prigioniero deceduto di recente. Il cadavere indossa una corazza di cuoio malridotta.

Questo è il cadavere di un ladro che stupidamente cercò di rubare un'icona di valore dalla torre del chierico. Ricevette 20 giorni di sconfinamento senza cibo e acqua per il suo gesto. Una ricerca del poveraccio rivelerà cinque rubini cuciti in una fodera (valore 165 mo).

34.Celle Piccole (chiusa)

Ognuna di queste celle ha una piccola porta con un piccolo spioncino. Le celle contengono paglia sul pavimento e una singola sporgenza che funge da letto. I ratti infestano le celle.

La cella marcata con un (*) sulla mappa ospita il corpo di un uomo in toga blu dalle maniche grigie. Una ravvicinata ispezione del corpo rivelerà che il poveraccio è morto solo da poche ore.

La vittima è un pellegrino di qualche tipo di nome Nethelar. Una volta studiava con il saggio Bensarian di Kavar. Mentre viaggiava nelle Montagne Mengul fu catturato dagli orchetti e consegnato al Signore dell'Ombra affinché venisse interrogato. Nell'ultima settimana il povero pellegrino è stato interrogato senza pietà, motivo poi della sua recente morte.

Il corpo mostra così tante ferite che un incantesimo *resurrezione* sarebbe inutile-morirebbe di nuovo entro alcuni minuti. Comunque, un incantesimo a buon fine di *parlare con i morti* svelerà che Nethelar ha rivelato tutto quello che sapeva a Landryn Teriak. La voce dello spirito dell'uomo può offrire le informazioni seguenti:

- Solo Gylharen, il Re-Stregone, può usare la *Stellelfa*, sebbene, il Signore dell'Ombra credè la *nube mortale* solo per puro caso.
- Landryn Teriak cerca di scoprire i segreti della *Stellelfa* per più di uno scopo. Sembra che il Signore dell'Ombra si interessi alle proprietà curative che la pietra possa avere. Landryn Teriak soffre di una malattia sconosciuta e terribile.
- Il Signore dell'Ombra risiede nella parte più alta della torre. Ci si deve travestire da uno dei suoi, perché egli ha occhi ed orecchie dappertutto.
- In circostanze sfavorevoli, un personaggio obbediente alla filosofia della legge (di allineamento Legale) può toccare la *Stellelfa*. Questo provocherà molto bene, comunque, deve essere evitato un prolungato contatto, in quanto i poteri della pietra danneggerebbero chi la usa.

35.Stanza di Medusa

(Chiusa e sbarrata dall'esterno)

Un numero di statue di pietra raffiguranti persone, molte di loro in pose bizzarre e contorte, sono allineate lungo le pareti di questa stanza. Mentre vi guardate intorno, una figura incappucciata in nero si muove verso di voi dall'angolo sudest.

Mentre la figura si muove avanti tira indietro il cappuccio per rivelare la terrificante testa di una medusa dai serpenti sibilanti. Questa creatura usa i suoi poteri per minacciare o eseguire i prigionieri, ecco le posture bizzarre delle "statue."

Sebbene si una creatura Malvagia, Felinda, come si fa chiamare, coprirà il suo viso se in pericolo, pregando di non essere uccisa. E' una prigioniera del Signore dell'Ombra, che la usa contro i prigionieri. Finché i personaggi non sono entrati, Felinda non è in grado di uscire perché la porta è sbarrata dall'esterno. In cambio della sua libertà, mostrerà ai personaggi una delle due uscite segrete di Gereth Minar (o quella della Mappa di Leaper o il passaggio segreto a nord della torre). La medusa indossa un paio di stivali per viaggiare e saltare. Appena uno dei passaggi sarà aperto tenterà di fuggire attraverso le nebbie velenose attorno a Gereth Minar.

Se il gruppo rifiuta la sua offerta, disperata proporrà il suo aiuto al gruppo per sconfiggere Teriak, cercando di trasformarlo in pietra-una giusta e ben deserved fine per il suo malvagio catturatore. Per provare che è in buona fede, pietrificherà alcune delle guardie, come il gruppo prosegue, ma appena possibile, tenterà di scappare dalla torre. Crede che Landryn Teriak sia un nemico troppo pericoloso per rischiare la vita nello stupido tentativo di sconfiggerlo. Non si farà scrupoli nel pietrificare qualche personaggio se necessario per la sua fuga. Non conosce alcun dettaglio personale del Signore dell'Ombra.

Il tesoro della medusa consiste in un piccolo baule con 100 pezzi d'oro, 225 pezzi d'argento e gemme per un valore totale di 77 mo.

Medusa: CA 8; DV 4** ; pf 24; N° ATT. 1 morso di serpente + speciale; F 1d6 + veleno; MV 27 (9) m; TS G4+2; ML 8; AM C; THAC0 16; PX 175.

Nota: Pietrifica con lo sguardo (-4 TxC per non guardare).

Gereth Minar-Livello 1

(Vedi Mappa XIII)

Tutte le guardie di Gereth Minar sono lancieri oscuri. Ci sono 12 guardie in questo livello, in pattuglia o stazionate in qualche posto (compresi anche due ufficiali di servizio). La posizione originale delle guardie appostate è indicata da una "G" sulla mappa di Gereth Minar; le altre guardie sono nelle varie stanze o stanno pattugliando i corridoi. Il DM dovrebbe muovere queste guardie in accordo con gli incontri e con le azioni dei PG. Tutte le guardie indossano elmi e tuniche nere blasonate con l'insegna della viverna rossa. Ognuna di esse indossa una cotta di maglia sotto la tunica e portano 2d10 pezzi d'argento.

Le guardie fuori servizio non staranno indossando l'armatura (CA 10). Ognuno di questi guerrieri è in libero di investigare ogni evento sospetto di questo livello. Due di loro sono in servizio proprio appena all'interno delle saracinesche del cancello principale. Impastoiati in questo corridoio aperto tra le saracinesche e il cancello principale ci sono due cavalli da guerra pesanti.

36a. Corridoio per il Sotterraneo

La scalinata a est di questo corridoio conduce giù al livello del sotterraneo tramite una botola sul pavimento.

36b. Scianta e Sala Circolare

Delle porte lastricate di ottone conducono a questa stanza circolare dal soffitto a volta. Le scale portano su nell'oscurità del soffitto a volta, circa 12 metri più in alto. Dall'oscurità provengono cinguettii e risatine. Quattro statue di ferro rappresentanti lancieri denagothiani si trovano in altrettante alcove, fra le quattro porte della sala. Una porta è posta ad ogni punto cardinale. Sul pavimento di marmo rosso un mosaico compone un drago nero.

Le scale di questa stanza conducono di sopra, all'area 46, al livello 2 (vedi Mappa XIV). L'area che si trova a 12 metri dal pavimento è sotto l'effetto di un incantesimo *tenebre magiche*, ma gli strani rumori provenienti dal suo interno è un semplice incantesimo *ventriloquio*.

Le guardie denagothiane sono magiche statue di ferro che si animeranno se il gruppo non indossa le uniformi della torre. Le statue sono in grado di *individuare l'invisibile*. Le statue non inseguiranno i PG fuori dal salone o oltre le scale.

Il mosaico del drago nero sul pavimento è magico. Le vittime dell'illusione del drago nero nell'area 22 (il Tempio di Idris), devono effettuare un tiro-salvezza contro Incantesimi se non lo superano diventeranno pallidi e febbricitanti subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire finché rimangono nella stanza.

Se il gruppo si trova in questa stanza mentre il Signore dell'Ombra sta sondando la torre, appariranno due gialli occhi luminosi nell'oscurità della volta. Gli occhi possono essere accecati per un round con un *dissolvi magie*. Se il Signore dell'Ombra sospetta del gruppo, lancerà un incantesimo *charme* su un guerriero del gruppo, e suonerà l'allarme. Lo charme non si manifesterà finché la vittima non incontra il Signore dell'Ombra. A quel punto, egli ordinerà alla vittima di difenderlo dagli altri PG.

Statua di ferro (4): CA 2; DV 4* ; pf 28 ognuno; N° ATT. 2 pugni + speciale; F 1d8/1d8+blocca arma; MV 9 (3) m; TS G8; ML 11; THAC0 16; PX 125 ognuno.

Nota: Quando la si colpisce con armi a taglio tiro-salvezza contro Incantesimi o l'arma resta incastrata.

37. Cucina e Dispensa

Due grandi forni sulla parete est dominano la stanza. Le scaffalature a nord e a ovest sono colme di tutti i tipi di oggetti da cucina:ciotole, padelle, giare, recipienti per grano e farina e utensili. Pendono dal soffitto molti uccelli e grandi pezzi di carne salata attaccati tramite uncini. L'odore di carne in salatura è forte.

In ogni momento ci saranno 1-4 servi impegnati a cucinare, pulire o a svolgere altri lavori. Nello staff della cucina ci sono due uomini e due donne. Chi di loro non è presente sta dormendo nell'area 44. Tutti questi servi vivono nel terrore del Signore dell'Ombra-si rifiuteranno di aiutare i personaggi in nessun modo. C'è la probabilità dell'80% che uno di loro tenti di fuggire ad ogni incontro. Se ha successo il servo ritornerà con 1d4+2 guardie entro 6 round. Due guardie sono di turno appena dietro la porta ad ovest, vicino al passaggio segreto.

Capitolo Quattro-La Torre di Gereth Minar

38. Magazzino (chiusa)

Barili riempiono il centro della stanza. Gli scaffali dell'angolo sudest della parete est tengono delle botti. Scaffali sul muro nord e ovest tengono sacchi.

Alcuni barili contengono acqua, altri birra. Le botti contengono vino decente e i sacchi contengono farina e grano di buona qualità. L'intero scaffale di 3 metri della parete ovest è un passaggio segreto che dà su una stanza quadrata di 3 metri a ovest del magazzino principale. Ci sono quattro grandi barili al suo interno-due contro il muro nord e due su quello sud.

Tre barili contengono vino eccellente ma il barile nell'angolo nordovest ha un doppio fondo (solo i tre quarti superiori contengono vino). La parte inferiore forma una zona separata che contiene 120 pezzi d'oro. Se il barile viene svuotato e/o distrutto verrà scoperto il comparto segreto. Una piccola fessura vicino alla base del barile permette di inserire le monete in questo salvadanaio inusuale. (Il sovrintendente della torre sta accumulando danaro).

39. Stanza dell'Ufficiale in Servizio

C'è una probabilità del 65% che uno degli ufficiali in servizio sia presente. Se così, usa le statistiche de "Ufficiale Denagothiano" e modifica la descrizione includendo l'ufficiale.

I due letti-con un baule accanto ad ognuno-giacciono contro la parete est. Un tavolo e due sedie si trovano contro il muro ovest.

I bauli (chiusi a chiave) contengono gli oggetti personali e i vestiti. Inoltre, un baule contiene 229 pezzi d'argento e l'altro un sacco con 201 pezzi d'oro, uno scudo e una mazza.

40. Stanza delle Guardie

Dieci piccoli letti affollano questa stanza. In ogni momento ci sono 1d4+1 guardie nella stanza, staranno dormendo o giocando d'azzardo con dadi o carte. Sul tavolo ci sono 1d10 monete e un gran numero di fagioli come posta. Sotto ad ogni letto c'è un baule con gli oggetti personali, i vestiti e armi convenzionali quali pugnali, spiedi e scudi. Ogni guardia non in servizio avrà la sua spada a portata di mano.

41. Ufficio del Sovrintendente

Ad una scrivania contro il muro sud di questa stanza, uno di fronte all'altro, si trovano due uomini. Uno è un guerriero in tunica nera e l'altro indossa un veste rossa.

Il guerriero è un ufficiale dei lancieri oscuri. L'uomo in veste rossa è Levy, il sovrintendente della torre. Sotto la veste indossa una cotta di maglia e un borsello con 2d20 pezzi d'oro. Porta una chiave che apre il cassetto della scrivania nella mano sinistra. Sebbene siano pronti al combattimento, questi due individui richiameranno le guardie. Dopo 3 round c'è il 40% di probabilità che arrivino 1d4+1 guardie dalla stanza 40.

Levy: CA 5; G6; pf 39; N° ATT. 1 *spada*+1; F 1d8+1; MV 36 (12) m; TS G6; ML 10; AM N; THAC0 17; PX 275. For 16, Int 15, Sag 13, Des 12, Cos 14, Car 16.

Sulla scrivania si trovano una lanterna, una boccia per l'inchiostro, due penne d'oca e un teschio umano. Il teschio è l'apparato magico per spiare. Se il Signore dell'Ombra osserva questa stanza mentre i PG sono all'interno e scopre che il gruppo è un nemico, lancerà *tenebre magiche* sul teschio stesso, seguito, il round successivo, da *nube mortale*. Allarmerà poi le sue guardie nel round seguente. Un *dissolvi magie* negherà permanentemente la magia del teschio.

Un cassetto chiuso a chiave nella scrivania contiene varie carte e note sulle guardie e i rifornimenti della torre (carne, vino, grano, razioni, ecc.)

42. Camera del Sovrintendente

Questa stanza con poca mobilia ha un letto, un armadio a muro e un tavolo con una sedia.

L'armadio (chiuso a chiave) contiene vestiti, stivali, e oggetti personali. Un piccolo baule giace sul fondo di uno degli scomparti. Dentro la scatola chiusa a chiave ci sono 298 pezzi d'oro, 151 pezzi d'electrum e una corda. Quest'ultimo oggetto è un oggetto magico maledetto: *corda dello strangolamento*. Sebbene assomigli a una *corda di salita*, quando ordinato di compiere una data azione si avvolgerà attorno al del proprietario, e di altre 1d4 creature nel raggio di 3 metri. La corda infligge 2d6 punti-ferita per round finché le vittime non muoiono. Ogni personaggio ha diritto ad un tiro-salvezza iniziale contro Incantesimi per evitare la corda. Un o *scaccia maledizioni* o un *dissolvi magie* eseguito con successo rimuove la maledizione temporaneamente, liberando in effetti le vittime. La corda ha una CA di -2 e può sopportare fino a 22 punti-ferita (dalla stessa creatura) prima di essere tagliata. I personaggi intrappolati sono incapaci di liberarsi, e non possono nemmeno pronunciare incantesimi.

43. Armeria (chiusa)

Lance, giavellotti, spade a mazze-tutte in rastrelliere separate-sono disposte lungo le pareti di questa stanza. Due grandi bauli e due alti armadi completano il contenuto di questa sala.

Sulle rastrelliere ci sono 10 spade, 10 asce, 10 mazze, e 20 lance. Un armadio ospita 10 armi lunghe e altri 15 giavellotti. Un baule ospita 500 frecce leggere e 30 archi corti r 100 corde d'arco.

44. Quartieri dei Servi

Sei stuoini e sei sacchi giacciono sparsi sul pavimento di questa stanza. Non c'è nient'altro nella stanza e nessuna altra uscita visibile.

Qualsiasi dei quattro inservienti della cucina saranno qui se non in servizio. Cercheranno di scappare se affrontati dai PG. Se

messi all'angolo, i servitori non offriranno resistenza. Non c'è nient'altro di interessante in questa stanza

45. Il Salone (chiuso)

Al centro del salone si trova un lungo tavolo di quercia con molte sedie. A nord un grande drappo da parete raffigura una viverna rossa in campo nero. Sotto di esso, all'interno della pietra è ricavato un immenso camino. Un grande baule di legno riccamente lavorato si trova contro il centro della parete ovest. Un alto armadietto di legno si trova nell'angolo sudest.

L'alto armadietto (chiuso a chiave) nell'angolo sudest contiene un servizio da tavola di 5 pezzi completo da venti posti (3.600 mo di valore) e due grandi terrine, placcate d'argento con filigrana d'oro (500 mo di valore ognuna).

Il baule di legno lungo 3 metri è, in realtà, un sarcofago. Il coperchio imbottito si apre come quello di una bara. All'interno c'è uno scheletro avvolto in abiti vecchi e logori-la testa della bara è rivolta a sud.

Quando il coperchio viene rimosso, una nebbia densa esce dalla bara e comincia a ricoprire il pavimento. Appena la testa viene scoperta gli occhi dello scheletro brillano di luce rossa. Chiunque veda accadere questa cosa deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire dalla stanza in preda al panico. Subito dopo la creatura esce dalla bara e avanza lentamente verso il personaggio più vicino (fattore movimento 6). Sebbene sia disarmato, lo scheletro cercherà di afferrare la vittima al collo, se il suo tiro è sufficiente per colpire CA 2. Lo strangolamento causa 1d6 punti-ferita per round. La presa dello scheletro sulla vittima viene rilasciata solo quando la creatura viene distrutta o scacciata da un chierico. Lo scheletro è una creatura normale (1 DV), ma ingannevole grazie ai vestiti che lo avvolgono e da un incantesimo *illusione* lanciato sugli occhi. Lo scheletro appartiene ad un precedente ladro catturato mentre cercava di rubare le proprietà del Signore dell'Ombra. Landryn Teriak ha animato lo scheletro del ladro e l'ha posto qui a guardia come un macabro spirito in cerca di vendetta. Le illusioni serve a scoraggiare intrusi non voluti.

La bara di legno è imbottita con tessuto dorato (valore 1.200 mo)

Il grande drappo sul muro nord è un magico apparato per spiare. Se il Signore dell'Ombra scopre il gruppo in questa stanza, lancerà un incantesimo *ESP*, seguito nel secondo round da una *palla di fuoco*. Teriak darà poi l'allarme. Un incantesimo *dissolvi magia* disabiliterà la magia del drappo per un solo round.

Gereth Minar-Livello 2

(Vedi Mappa XIV)

Ci sono sei lancieri oscuri di guardia in questo livello (indicati con una "G" sulal Mappa XIV). Due pattugliano il parapetto all'esterno, due sono di stanza nei corridoi sud e nord, e due sono di solito fuori servizio nell'area 49. Qualsiasi combattimento che duri più di 6 round attirerà tutte le altre guardie di questo livello. Indossano tutte una corazza di maglia sotto la loro tunica rossa con la viverna e posseggono 1d10 pezzi d'oro.

46. Salone d'Ingresso

L'ingresso dalle scale sottostanti è una semplice botola su cardini. Non è chiusa e non ha trappole.

Questa stanza circolare ha quattro porte, corrispondenti ai punti cardinali. Quattro torce appese al muro accanto ad ognuna porta illuminano la stanza. Nella porzione sud della stanza ci sono un certo numero di barili. Sul pavimento è inciso un grande occhio all'interno di un triangolo, al centro della stanza. Davanti all'uscita nord c'è una botola sul pavimento.

I barili contengono acqua e olio di scarsa qualità. Qualsiasi tentativo di uscire dalla porta nord o sud conduce ad immediato confronto con le guardie nel corridoio.

L'occhio inciso nel pavimento è un magico apparato per spiare. Se il Signore dell'Ombra scruta questa stanza mentre il gruppo si trova qui e scopre la loro identità, lancerà un *bloccapersona* e darà l'allarme il round successivo.

Una guardia è di stanza nel corridoio vicino all'area 49 e 50 e una è posizionata tra l'area 47 e 48. Qualsiasi confronto nel corridoio nord attirerà le guardie fuori servizio dell'area 49 entro 3 round. La botola davanti alla porta nord si apre su una volata di scale che conducono giù all'area 36b al Livello 1.

47. L'Altare

Contro la parete nord c'è quanto più può assomigliare ad un altare fatto di alabastro. Uno spesso telo nero è parzialmente drappeggiato su questo altare. Sul telo ci sono due candele spente poste su due candelabri dorati e un incensiere pieno di un incenso aspro. Appeso al muro dietro l'altare c'è una tappezzeria che porta l'immagine di un drago nero su sfondo marrone. Contro il muro sud c'è un piccolo letto. Accanto ad esso un baule.

Alla base dell'altare c'è una piccola porzione mobile della pietra. La porzione può essere premuta nell'altare-questa sezione apre un pannello nel muro dietro la tappezzeria del drago nero. Se la tappezzeria viene rimossa i personaggi troveranno uno scrigno nel recesso del muro. Questo scrigno chiuso a chiave contiene: una *pozione di invisibilità*, un'altra di *guarigione*, una pergamena per sacerdoti con l'incantesimo *cura ferite gravi*.

Alla base dell'altare ci sono una serie due piccole feritoie. L'altare è cavo e contiene sette cobra sputanti. Le feritoie sono sufficientemente larghe per permette ai cobra di emergere, ma i serpenti verranno fuori solo se i personaggi cercheranno di distruggere l'altare, o se Kurda, il loro padrone, li controlla con un incantesimo *incantare i serpenti* (vedi l'area 51, più avanti). Una volta fuori dall'altare i serpenti attaccheranno il personaggio più vicino. Se i PG avranno lasciato la stanza dell'altare, i cobra si avventureranno nei corridoi.

Le candele nere sono poste su due candelabri dorati, del valore di 50 mo ognuno. Il baule chiuso a chiave accanto al letto contiene due vesti clericali (con le insegne del drago nero), bracciali, stivali, e altri oggetti personali. Sul fondo del baule c'è un sacco con 1.375 pezzi d'oro.

L'incensiere è un magico apparato per spiare. Quando il Signore dell'Ombra scruta la torre, un'immagine della maschera di giada verde di Landryn Teriak apparirà silenziosa nel mezzo

dei fumi dell'incensiere, studiando i personaggi in silenzio. I PG non noteranno l'immagine a meno che non stiano guardando in direzione dell'incensiere. Se il gruppo è in questa stanza quando il Signore dell'Ombra scruta l'area, invierà i suoi seguaci, Kurda (vedi area 51) per lanciare un incantesimo *incantare i serpenti*. Kurda arriverà lì e avrà i sette cobra pronti per attaccare i personaggi. Nel round successivo, il Signore dell'Ombra darà l'allarme. E' sufficiente un incantesimo *dissolvi magie* per negare gli effetti dell'incensiere; un altro *dissolvi magie* sarà necessario per cancellare l'effetto dell'*incantare serpenti*.

48. Stanza da Letto del Signore dell'Ombra

Un grande letto a baldacchino occupa gran parte di questa stanza, la testiera è appoggiata al muro nord, al centro della parete. Sulla testiera è intarsiata una viverna rossa. Nell'angolo sudest c'è un grande armadio a muro alto quasi fino al soffitto. Accanto alla porta c'è una scrivania contro la parete ovest. Nell'angolo nordovest c'è un baule sopra un tavolo di legno.

L'armadio di legno è chiuso a chiave. All'interno sono appesi diversi abiti neri simili a quelli indossati da un mago. Un piccolo scrigno si trova sul fondo dell'armadio e contiene bende, forbici, una bottiglia con residui di una *pozione di guarigione*-non abbastanza per curare, e una bottiglia di acido.

Sul retro dell'armadio c'è una tenda. Dietro la tenda si trova uno specchio intrappola anime. Chiunque guardi direttamente nello specchio deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere immediatamente assorbito dallo specchio, equipaggiamento e tutto! L'apparato può contenere fino a quindici vittime.

Finché intrappolate le creature sono incapaci di fare nulla tranne che parlare con coloro al di fuori dello specchio. Se lo specchio viene frantumato, tutte le vittime vengono rilasciate.

Il baule chiuso a chiave nell'angolo nordest contiene 2.893 pezzi d'oro, 671 pezzi d'electrum. C'è anche una piccola scatola con gli intarsi interni in avorio (valore 40 mo). La scatola contiene diversi tipi di erbe e piante, sia fresche che essiccate. Molte di queste sono erbe di natura medicinale.

La scrivania ha un cassetto con serratura. All'interno c'è il materiale per scrivere e un libro nero. La copertina all'interno è una pergamena *maledetta*. Qualsiasi mago che fallisca un tiro-salvezza contro Incantesimi dopo aver guardato la pergamena diventerà cieco. La cecità dura finché non rimossa da un incantesimo *scaccia maledizioni*.

Il libro è sia un diario che in registro di patologie mediche contenenti annotazioni scritte da Landryn Teriak stesso. La scrittura è in stile molto arcaico rispetto alla lingua comune, ma è ancora leggibile. Le annotazioni raccontano di una terribile malattia di decomposizione che affligge il corpo dello stregone. Soffrì intensi disagi e dolori praticamente in ogni momento. Una delle ultime note racconta di un tentativo fallito per trovare una cura usando la "stella." L'ultima nota indizia sulla possibilità di assicurarsi un nuovo corpo in cui abitare.

Le bende, la pozione, e l'acido sono i resti dei trattamenti giornalieri di Teriak per la sua malattia di decomposizione.

49. Caserme

Qui si trovano due lancieri oscuri fuori servizio se i PG non hanno causato gran disturbo nel Livello 2 da attirarli fuori dalla stanza. I lancieri oscuri fuori servizio sono armati ma non indossano armatura (CA 10).

Gran parte dello spazio di questa stanza è occupato da sei stretti letti, ognuno col suo cassettone sottostante. Sulle rastrelliere lungo le pareti ci sono spade, scudi e lance.

Un saccheggio completo della stanza farà raccogliere un tesoro di 100-400 (1d4x100) pezzi d'argento, 100-400 (1d4x100) pezzi di electrum e 3-60 (1d10x3) pezzi d'oro. Il resto del bottino consiste in vestiti, oggetti personali e 12 di ognuna delle armi menzionate prima. Inoltre ci sono due custodie per frecce: 200 quadrelli per balestra e 150 frecce leggere. Sotto ogni letto, avvolte in uno straccio oliato, ci sono una balestra e un arco corto.

50. Sala delle Udienze

Nel mezzo della parete ovest si trova un elaborato camino fiancheggiato da effigie intagliate di viverna che formano i lati della cappa. Sopra il camino è appeso un arazzo rappresentante una viverna rossa all'interno di un pentacolo. Alla destra del camino è appesa una grande cinghia di cuoio verniciato di nero, con inseriti piccoli diamanti e piccole borchie dorate.

Su un basso tavolino davanti al fuoco c'è un decanter con del liquido ambrato e tre bicchieri. Tre grandi sedie formano un semicerchio attorno al focolare. Al centro della stanza c'è un grande tavolo con un grande piatto d'argento. Il piatto d'argento contiene diversi pezzi di carne fresca.

Nell'angolo sudest una scalinata stretta e ripida conduce di sopra nell'oscurità del soffitto a volta, a 4,5 metri dal pavimento. Un argano è attaccato al muro, più o meno a metà della scalinata.

Sul fianco destro della cappa di pietra c'è una piccola leva nascosta accessibile dalla sedia alla destra del focolaio. Tirando la leva si sparerà un dardo da ognuna delle bocche delle due viverne scolpite nella cappa. I dardi sono puntati contro la sedia centrale. Chiunque si trovi di fronte alla sedia (o seduto su di essa) deve superare una prova di Destrezza con penalità +3 per non subire 1d4 punti-ferita per ogni dardo. Se colpito, la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non cadere incosciente per 1d4 ore. Al suo risveglio la vittima avrà solo 1 punto-ferita rimasto, a meno che non venga lanciato sulla vittima un incantesimo *neutralizza veleno* appena la vittima perde conoscenza. Se lanciato in tempo, l'incantesimo non solo rinvia la vittima, ma evita la perdita di punti-ferita a causa del veleno.

Il decanter sul tavolo davanti al camino contiene dell'ottimo brandy.

La scala con due di sopra a una botola di solido metallo che dà sull'area 51 del Livello 3. L'oscurità di quell'area è dovuta a un incantesimo *tenebre magiche*. L'argano sulla parete fa scorrere la botola da un lato (da est a ovest). La botola fa davvero poco rumore. La botola può essere aperta con l'argano, con una prova di Forza con penalità +4, o da un incantesimo *scassinare*.

Appena la botola viene aperta, il cucciolo di Teriak scenderà lentamente dalla scala. La creatura è un grande orsoguofo addomesticato che è stato reso permanentemente *invisibile*. L'apertura della porta, per la creatura significa che di sotto è stato preparato il cibo. L'orsoguofo scenderà giù, spostando di lato chiunque si trovi sulla sua strada e, se non attaccato, camminerà verso la carne fresca sul piatto d'argento.

Se il gruppo non è camuffato da soldati del Signore dell'Ombra o se iniziano ad attaccare, la creatura li attaccherà subito. Se i PG indossano le uniformi nere, l'orsoguofo li ignorerà. Mentre sta mangiando, l'orsoguofo permetterà a qualsiasi PG che indossi uniformi denagothiane di mettergli la cinghia attorno al collo. Il collare è magico e permette al proprietario un limitato controllo su qualsiasi creatura di intelligenza animale legata al collare. Finché i personaggi tengono l'orsoguofo per il guinzaglio, la creatura eseguirà semplici ordini. L'orsoguofo eseguirà gli ordini sempre nella maniera più semplice per una creatura di quell'intelligenza e di quel temperamento. Per esempio: ordinare alla creatura di aprire una porta porterà alla conseguenza che l'orsoguofo cercherà di sfondarla passandoci attraverso. I diamanti e le borchie d'oro del collare valgono un totale di 800 mo. Il collare perderà i suoi poteri magici se i diamanti e le borchie vengono rimosse.

Orsoguofo: CA 5; DV 5; pf 40; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/1d8; MV 36 (12) m; TS G3; ML 9; AM C; THAC0 15; PX 175.

Nota: Se colpisce con tutti e due artigli esegue una presa che causa 2d8 pf ogni round automaticamente.

Gereth Minar-Livello 3

(Vedi Mappa XIV)

51.Camera del Signore dell'Ombra

IMPORTANTE! Questo incontro è complesso, e si può svolgere in due modi differenti, a seconda di come si sono comportati i PG in Gereth Minar. Leggi l'intera descrizione dell'incontro prima di giocare.

Dietro la botola di metallo (vedi l'area 50 del livello 2) c'è una lunga scalinata che conduce verso l'alto. La scala conduce nella stanza più alta della torre, il laboratorio privato del Signore dell'Ombra. C'è una seconda botola in cima alla scalinata, ma questa botola è aperta.

Sorpresa

1. Se i PG sono arrivati fino a qui senza provocare l'allarme, senza essere stati individuati dai nemici come spie, e senza aver combattuto con l'orsoguofo dell'area 50, sorprenderanno automaticamente il Signore dell'Ombra (se lo sono guadagnato!)
2. Se i PG non sono stati individuati come nemici dai dispositivi spia del Livello 2 e non hanno combattuto con l'orsoguofo, hanno le normali probabilità di sorprendere il Signore dell'Ombra.
3. Se sono stati individuati come nemici dai dispositivi spia del Livello 2 o hanno combattuto contro l'orsoguofo, non hanno possibilità di sorprendere il Signore dell'Ombra.

Nota che i PG non vengono individuati come nemici dai dispositivi spia se indossano le uniformi denagothiane nel

momento in cui il dispositivo viene usato. (Il Signore dell'Ombra presterà poca attenzione se il gruppo è individuato dai dispositivi spia del Livello 1-si sente minacciato solo se il gruppo viene individuato anche nel Livello 2.)

Se i PG sorprendono il Signore dell'Ombra, leggi ai giocatori la Descrizione Vera dell'area 51. Se il Signore dell'Ombra sorprende i PG, leggi ai giocatori la Descrizione Falsa che include gli effetti degli incantesimi *creazione spettrale* e *terreno illusorio* pronunciati dal Signore dell'Ombra. Se entrambe le parti sono sorprese leggi la Descrizione Vera. Se nessuna delle due parti è sorpresa, leggi la Descrizione Falsa.

Descrizione Vera

Mentre salite le scale, potete vedere molte luci guizzare sul soffitto della stanza di sopra. C'è un forte odore di zolfo nell'aria. La scala conduce in una sala ottagonale molto grande. Su ognuna delle otto pareti c'è una finestra tonda chiusa da pesanti scuri di metallo. Quella sud, comunque, è aperta.

Ci sono tre persone nella stanza e un animale. Una guardia in luccicante armatura e un uomo calvo in veste marrone si trovano vicino alla parete sudest. Una figura incappucciata in una veste nera si trova vicino alla parete sud. Al suo fianco c'è un enorme lupo nero.

Contro la parete nord, sud, est ed ovest della sala c'è un tavolo da lavoro. Nel mezzo del tavolo sud vedete posta su un cuscino una brillante pietra blu racchiusa da una grande copertura di vetro. Gli altri tavoli sono coperti di bottiglie, fiasche, piatti di bilancia, imbuti e altre cose comuni in un laboratorio alchemico. Qui e là ci sono scatole e piccoli bauli.

La figura incappucciata in nero è Landryn Teriak, il Signore dell'Ombra. La creatura accovacciata al suo fianco è Pyrokloris, il suo mastino infernale.

La guardia è Gevren, Il comandante dell'esercito di Teriak e al momento la sua guardia del corpo. Indossa una *armatura di piastre +1* e una *spada +1*. Attorno al collo porta il simbolo della viverna rossa fatta di rubini (valore 311 mo).

La figura calva è Kurda, l'alto chierico di Idris e il consigliere principale di Teriak. Indossa una *corazza di maglia +3* sotto la veste, un anello per camminare sull'acqua alla mano sinistra, e combatte con una *fionda +1*. La sua borsa da cintura contiene 2d10 pezzi d'oro e il simbolo del drago nero (valore 35 mo). Se Kurda è stato catturato o ucciso dal gruppo in precedenza, toglietelo dalla descrizione dell'incontro.)

Gevren: CA 1; G7; pf 47; N° ATT. 1 *spada +1*; F 1d8+1; MV 27 (9) m; TS G7; ML 10; AM N; THAC0 15; PX 450.
For 17, Int 16, Sag 14, Des 15, Cos 13, Car 13.

Kurda, chierico di Idris: CA 2; C7; pf 49; N° ATT. 1 *fionda +1* o *mazza* o incantesimi; F 1d4+2 o 1d6; MV 27 (9) m; TS C7; ML 8; AM C; THAC0 17; PX 450.
For 13, Int 15, Sag 17, Des 12, Cos 16, Car 15.

Capitolo Quattro-La Torre di Gereth Minar

Incantesimi:

Primo livello: *infliggi ferite leggere**, *tenebre magiche**, *incantesimo del terrore**

Secondo livello: *infliggi maledizione*, *incantare i serpenti*

Terzo livello: *incantesimo del colpire*, *parlare con i morti**

Mastino infernale: CA 4; DV 6*; pf 40; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1d6 o 6d6; MV 36 (12) m; TS G6; AM C; THAC0 14; PX 1.250.

Descrizione falsa

Le scale danno su una vasta sala illuminata da torce, un quadrato di 33 metri per lato e alta 9 metri. Al centro, un drago nero sbatte le ali e vi osserva con occhi malevoli.

Vicino al drago, alla sua sinistra, c'è una sfera nera di 9 metri di diametro-un incantesimo *tenebre magiche*. C'è una distanza di 9 metri tra il bordo più a sud della sfera di *tenebre magiche* ed il muro sud.

Non si vede nient'altro. La stanza è completamente vuota. Siete soli con il drago.

L'illusione fa sembrare che il Livello 3 abbia le stesse dimensioni della parte coperta del Livello 2, ma con una sola vasta sala, invece che le diverse stanze del Livello 2. L'illusione del drago si trova in effetti nel quadrato marcato con il "51"; sembra stare nel quadrato marcato con "46" nel Livello 2. I PG si trovano nel quadrato con la botola; sembrano trovarsi nella stessa posizione della scala nella stanza 50.

Tutti gli avversari dei personaggi si trovano in effetti nella stessa posizione fornita nella Descrizione Vera, ma sono nascosti alla vista dei PG dall'illusione del drago e dall'incantesimo *tenebre magiche*. Le *tenebre magiche* sono usate per nascondere la Stellelfa sul tavolo sud.

Svolgi l'illusione come se fosse vera, finché il drago non subisce danno; allora entrambe le illusioni vengono dissolte e i PG possono vedere il Livello 3 per quello che realmente è. L'incantesimo *tenebre magiche* non è un'illusione e non verrà dissolto quando lo sono le illusioni.

Ricorda di applicare gli effetti della *maledizione* del drago (-2 sul tiro per colpire e sui tiri-salvezza) per qualsiasi personaggio affetto dalla trappola del Tempio di Idris (area 22d) per tutto il tempo in cui l'illusione permane.

Tattiche dei Malvagi. Gevren cercherà di bloccare qualsiasi attacco fisico diretto verso il Signore dell'Ombra. Pyrokloris lo aiuterà in questo compito. Kurda lancerà *incantesimo del colpire* e *incantesimo del terrore* dopo essersi posizionato tra i personaggi e la Stellelfa. Lancerà l'incantesimo *tenebre magiche* sulla stella (se non lo ha già fatto prima dell'arrivo dei personaggi).

Finché Landryn Teriak rimane fuori dalla portata degli attacchi fisici del gruppo, userà il suo *bastone del potere* e gli incantesimi rimanenti contro i PG. Lancerà prima *blocca persona*, e poi il potere di *telecinesi* del bastone per ostacolare i lanciatori di incantesimi. Userà le *palle di fuoco* e i *fulmini* solo se sicuro di non colpire i suoi seguaci.

Se i PG catturano la Stellelfa. Se un PG di allineamento Buono riesce a prendere la Stellelfa, il guppo otterrà diversi vantaggi nel combattimento:

1. La persona che tiene la Stellelfa può guarire due personaggi feriti, fino al punto di far risorgere un personaggio morto. Il personaggio guarito torna in vita con tutti i punti-ferita originali (è necessario comunque il tiro per lo choc corporeo e si subisce la perdita di un punto di costituzione), pronto per combattere ancora. La stella funzionerà in questo modo solo due volte (un massimo di due personaggi) e deve essere maneggiata da un personaggio di allineamento Buono.
2. Qualsiasi illusione lanciata dal Signore dell'Ombra o dai suoi tirapiedi nella stanza viene immediatamente dissolta.
3. I seguaci del Signore dell'Ombra e il suo animale devo superare subito un controllo sul Morale per non fuggire immediatamente. Se hanno successo il loro Morale è ridotto di 3 punti.
4. I PG affetti dalla *maledizione* dell'area 22d sono immediatamente curati e la maledizione scacciata.
5. Gli effetti della *nube mortale* attorno alla torre sono dissolti immediatamente.

Il Signore dell'Ombra Fugge. E' importante per il seguito dell'avventura che il Signore dell'Ombra sopravviva a questo incontro e fugga se sconfitto.

Se il Signore dell'Ombra è in pericolo di morte o di cattura, userà l'incantesimo *desiderio* per teletrasportarsi fuori da Gereth Minar in un posto sicuro nella Grande Foresta di Geffron (vedi avventura Due) Indipendentemente dall'esito di questo incontro, Landryn Teriak abbandonerà Gereth Minar e si muoverà in Essuria la regione orientale di Denagoth, in quanto crede che il suo vecchio quartier generale di Gereth Minar non sia sufficientemente sicuro.

Contenuto dei Tavoli. Tutti i tavoli sono pieni di bottiglie di sostanze chimiche, ciotole, e attrezzi da mistura. Sono stati usati nel futile tentativo di trovare una cura per la malattia del Signore dell'Ombra. I tavoli a est e nord hanno un tesoro importanti per proprio conto.

Sul tavolo est, un piccolo scrigno contiene un cristallo che può essere usato per osservare le aree che hanno un dispositivo spia. Il cristallo funziona solo in Gereth Minar.

Un baule chiuso a chiave è posto al centro del tavolo nord. All'interno ci sono 3098 pezzi d'oro, 6.198 pezzi d'argento e 5.376 pezzi di rame. Sotto il baule, nel tavolo stesso, c'è uno spazio vuoto ben nascosto sotto un'area di 30 cm di lato della superficie del tavolo. Premendo il pannello la sezione si muove verso l'alto su cardini. Qui giace un piccolo scatola d'argento intarsiato (valore 200 mo). All'interno della scatola c'è una corona di oro e rubini, valore 1.700 mo.

Il tavolo ovest contiene solo equipaggiamento da laboratorio. Il solo tesoro sul tavolo sud è la Stellelfa stessa.

Epilogo

Se i PG sono sconfitti. I PG catturati verranno rinchiusi nelle celle del sotterraneo, e il loro equipaggiamento immagazzinato nell'area 31. Permetti al gruppo una ragionevole probabilità di fuga, o permettere a Sean il Cacciatore (la spia in Geron) di infiltrarsi nella torre e liberare i PG. Dirà di essersi sentito in colpa per non aver aiutato di più il gruppo.

Se i PG sono Vittoriosi. Gli eserciti e i seguaci del Signore dell'Ombra si disperderanno, terminando la minaccia militare contro Wendar. Un grato Re-Stregone offrirà ad ogni membro del gruppo il titolo di barone o baronessa e un dominio che copra 1-2 esagoni ognuno (sulla Mappa VII), nelle pianure e foreste che confinano con le Terre Selvagge Settentrionali. Il re pagherà anche la ricompensa promessa dall'agente thyatiano.

Fallimento nel Recupero della Stellelfa. Senza la stella Wendar cadrà nelle mani dell'invasore. Gylharen incontrerà i membri del gruppo, e gli chiederà di preparare una seconda spedizione per recuperare la stella. Il Re-Stregone rimarrà in Wendar cercando di resistere il più a lungo possibile, Perfino se il reame è occupato dalle armate ostili, la situazione non è senza speranza se il Signore dell'Ombra viene sconfitto. Procedi con la Parte Seconda di questa avventura.



Storia di Landryn Teriak

Landryn Teriak arrivò a Denagoth trent'anni prima di quest'avventura. Vinto e deposto nel suo regno nell'est, Landryn Teriak fuggì attraverso le Pianure di Avien in corsa per la sua vita, perché alle calcagna del mago c'era un drago d'oro che ebbe grande importanza nella sua sconfitta.

Alla fine il drago raggiunse il mago e lo bruciò in una terribile vampa di fuoco. Per due giorni il corpo del cattivo giacque sotto il sole, un corpo carbonizzato ed annerito. Ma il fato a volte è capriccioso e così avvenne che un pellegrino di passaggio, un chierico, si imbatté nei suoi resti. Preso da compassione il chierico lanciò un incantesimo di resurrezione sul cadavere, assumendo che il deceduto fosse la vittima di un drago malvagio.

L'anima e la personalità del mago vennero ripristinati, ma il corpo era al di là di ogni recupero. Con l'inganno Landryn Teriak usò un incantesimo giara magica per prendere possesso del corpo del chierico. Il chierico, ora intrappolato nel malato involucro di un corpo, non fu in grado di proteggersi e venne ucciso dagli incantesimi di Teriak. Raccogliendo i resti sparsi della sua vecchia forma, il malvagio essere proseguì il suo cammino verso ovest.

Una volta entrato in Denagoth Landryn Teriak trovò piacevole il primitivo e barbarico paese, una terra in lotta per il sopravvento. Qui in Denagoth avrebbe potuto avere un nuovo inizio. Prima che passassero molti anni instaurò un nuovo regno del male.

Le cose andarono bene per Teriak tranne che in un aspetto. Con suo orrore il mago scoprì che il suo nuovo copro stava lentamente degradandosi. Tentò di tutto per fermare la decomposizione della carne, ma nessun incantesimo o pozione serviva ad arrestare o a invertire la decomposizione del suo corpo. Il potere che lo aveva resuscitato fu per lui quindi una maledizione divina.

Landryn Teriak nell'Avventura Due

Landryn Teriak è ritornato nella sua terra natale, ai bastioni del male chiamati Drax Tallen. Dalla sua torre di Gereth Minar il Signore dell'Ombra è fuggito in Essuria nell'oscurità della sua antica capitale.

Dopo aver usato il suo desiderio per fuggire da Gereth Minar Teriak scoprì che il deterioramento del suo corpo stava aumentando rapidamente. Troppo tardi si accorse che le potenze oscure dal quale ottenne l'incantesimo che generò gli effetti del teletrasporto, e nonostante le sue medicazioni, il suo corpo si stava indebolendo rapidamente.

Poco dopo aver raggiunto Drax Tallen Landryn Teriak pagò il prezzo finale per i suoi atti malvagi, cadendo nell'orrida condizione di non morto. Ora Teriak ha abbracciato completamente l'oscurità così simile alla sua anima mentre vaga per le sale buie di Drax Tallen nella sua nuova e perfino più terribile forma-il Signore delle Presenze (Vedi La sezione Appendici).

Landryn Teriak, comunque, non è tornato a Drax Tallen solo per restare un'ombra della sua stessa gloria-in questa mostruosa forma inumana il solo scopo di questo essere malvagio è quello di pensare ad un uovo stratagemma di conquista. Il Signore delle Presenze cerca il dominio sul regno dei non morti così che possa far sorgere una legione di seguaci non viventi per svolgere i suoi voleri.

Per questo fine il Signore delle Presenze necessita di un antico artefatto, una bacchetta magica di un potere immenso. Il Nero Bastone, una bacchetta del dominio dei non morti (vedi Appendice Nuovi Oggetti Magici), è andato perduto per ere e la sua esistenza è ormai rimossa dalle memorie di molti uomini.

Ma Teriak sa che esiste ancora e la lussuria per il suo potere forma la premessa per questa avventura.

Il Signore delle Presenze comincia la sua ricerca del Nero Bastone con Bensarian, il Saggio di Wendar. All'inizio i suoi servitori tengono il saggio eremita sotto assedio nelle Colline Kevlar.

Landryn Teriak, Signore delle Presenze: CA 2; DV 10****; pf 80; N° ATT. 1 tocco + speciale o incantesimi; F 2d6 + risucchio di energia; MV 36 (9) m; TS M10; ML 12; AM C; THAC0 10; PX 3.000.

For 17, Int 18, Sag 14, Des 15, Cos na, Car n/a.

Note: Immune al sonno, allo charme, agli incantesimi che bloccano e che influenzano la mente.

Incantesimi:

Primo livello: *blocca porta, charme, dardo incantato, disco levitante, lettura del magico, luce magica*, sonno*

Secondo livello: *chiavistello magico*, creazione spettrale, ESP*, immagini illusorie, invisibilità, luce persistente, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persona*, chiaroveggenza, dissolvi magie, palla di fuoco, volare, fulmine magico, protezione dai proiettili normali, respirare sott'acqua*

Quarto livello: *autometamorfosi, charme mostri, porta dimensionale, metamorfosi, muro di fuoco, occhi dello stregone, scaccia maledizioni*, terreno illusorio*

Quinto livello: *animazione dei morti, blocca mostri*, nube mortale, giara magica, teletrasporto*

Se la Stellefta si trova ancora in possesso di Teriak all'inizio dell'Avventura Due, non sarà in grado di usarla in alcun modo contro i PG. La magia della Stellefta è legata alla preservazione della vita, e la gemma aveva valore per Teriak solo finché egli era ancora una forma umana vivente. Ora che è diventata una creatura non morta, la Stellefta gli è inutile. La sua magia può ancora essere usata dai PG, se se ne impossessano.

Maggiori informazioni sono disponibili nell'Appendice Signore delle Presenze.

Cominciare l'Avventura Due

Le circostanze sotto il quale questa parte di avventura comincia dipende dal fatto che i PG abbiano recuperato la Stellefta o meno (vedi l'Epilogo del capitolo precedente). Indipendentemente dal fatto che i PG abbiano avuto successo, Re Gylharen chiederà ai PG di continuare a combattere contro Landryn Teriak. (La distruzione di Teriak sarà ancora più importante se i PG non hanno recuperato la Stellefta, perché l'esercito malvagio invaderà Wendar.)

Il gruppo dovrà cercare il luogo dove l'oscuro si è rifugiato. King Gylaren sospetta che Landryn Teriak sia andato in Essuria.

In particolare sei i PG non sono riusciti a recuperare la Stellefta, il gruppo deve cercare di ritrovarla di nuovo, e finalmente sconfiggere l'oscuro per mandare in rotta permanentemente le sue orde. L'Avventura Due inizia mentre il gruppo si sta incontrando con Gylharen.

Capitolo Cinque-Verso le Colline Kavar

Preparazione degli Incontri

Prima della partenza del gruppo per la loro seconda missione in Denagoth, Re Gylharen convocherà il gruppo un'altra volta. Leggi quanto di seguito nel riquadro di testo.

Amici mie, ho richiesto la vostra presenza qui per richiedervi un'indagine per mio conto...

Conoscete le Colline di Kavar a est di qui. Formano il nostro confine orientale, ma queste colline sono anche la casa del grande saggio di Wendar, Bensarian. Il saggio vive isolato, completamente recluso, e raramente riceve visitatori dalle pianure.

Nelle ultime cinque notti gli esploratori orientali hanno visto strani bagliori ultraterrene nelle vicinanze della dimora del saggio. Questi bagliori sono stati collegati al bagliore dell'esplosione di fulmini e non siamo ancora nella stagione delle tempeste.

Temo per la sicurezza del nostro grande saggio e vi chiedo di dirigerli alle Colline di Kavar per indagare sulle sue condizioni. So che avete servito Wendar in precedenza, e con coraggio. Ma sono convinto che solo voi siete in grado di svolgere questa missione. Già temo il peggio. Se troverete il saggio e lo proteggerete sarà ancora una volta ampiamente in debito verso di voi.

I personaggi possono fare uso di fino a 10 cavalli da guerra, (a scelta tra leggeri, medi o pesanti), provviste e qualsiasi equipaggiamento non magico dall'arsenale di Wendar. Gli verrà anche consegnata una gabbia con due piccioni viaggiatori, ognuno equipaggiato con un laccio porta messaggio ad una delle zampe (i volatili torneranno da Gylharen).

Il gruppo non dovrebbe avere difficoltà ad individuare il sentiero che conduce verso le colline e più avanti verso la caverna del saggio. Se necessario, una guida indicherà sulla mappa il luogo dove la dimora del saggio dovrebbe trovarsi.

Quando il gruppo raggiunge la landa collinosa, controlla 1 volta al giorno e una 1 volta la notte per incontri/eventi casuali usando la quarta colonna nella Tabella degli Incontri Casuali. Un punteggio di 80% o superiore indica che non avvengono incontri.

Descrizione degli Incontri

52. Dimora di Bensarian

Avete seguito lo stretto sentiero attraverso le Colline Kavar per diversi giorni. I pendii vi hanno condotto fino a un'altezza di circa 1.000 metri sopra il livello delle pianure a ovest. Mentre vi accingete a cavalcare ancora più in alta quota, la foresta comincia a farsi pressante sul sentiero.

Ad un certo punto arrivate su un piccolo altipiano stepposo al di sopra delle pianure di Wendar. Proprio davanti a voi, 15 metri dall'apparente fine del sentiero, si trova l'entrata di una caverna posta contro il fianco della collina. L'apertura è alta quasi 2 metri e larga 1,5 metri, e chiusa da due saracinesche dall'aria robusta che sono state costruite proprio dentro la roccia.

Ad una ravvicinata ispezione è evidente che le saracinesche sono sbarrate dall'interno da due catenacci scorrevoli con lucchetto. Sebbene ancora salde, le saracinesche

hanno subito danni da un ovvio tentativo di sfondamento. Ci sono una serie di impronte molto grandi simili ad artigli sul terreno smosso davanti alla caverna.

Il danno alle saracinesche e le impronte di artiglio sul terreno sono state provocate da due viverne. Le due creature sono state inviate dal Signore delle Presenze per avere ragione di Bensarian. Hanno condotto raid notturni contro la sua dimora. Il saggio si è difeso dagli attacchi con *creazioni spettrali potenziate* lanciate da dietro il riparo delle saracinesche. Impavide e un po' stupide, le viverne sono state piuttosto disorientate dagli effetti visivi. Questo, combinato con qualche incantesimo *dardo incantato*, è stato sufficiente per tenere a bada gli attaccanti, per ora. Gli effetti degli incantesimi sono stati visti dagli esploratori wendariani più a ovest.

I personaggi possono far uscire Bensarian semplicemente chiamandolo, al quale una voce anziana chiederà a voce alta dall'interno della caverna, "Quanto costano i calzoni grigi?" Se il gruppo risponde "Non molto, a meno che la trama non sia dorata!" il saggio verrà all'ingresso. Se il gruppo, per qualche ragione, non è in grado di rispondere correttamente, sarà sufficiente una ragionevole spiegazione dei loro scopi e della loro identità come agenti di Wendar. Il saggio uscirà da una porta 15 metri dietro le saracinesche alla fine del passaggio della caverna.

Dietro la porta c'è la caverna di Bensarian grande 12 x 12 metri. L'abitazione consiste in un grande focolare al centro, un tavolo con due sedie, un letto, un tavolo da alchimista e due grandi bauli. Sul tavolo ci sono mortai e pestelli, scaglie, funnels, fiale per pozioni, piccoli bracieri e giare assortite. Numerosi scaffali sulle pareti della caverna ospitano libri, icone, collezioni, cibo e vasi.

Dopo una breve introduzione Bensarian inviterà il gruppo nella sua caverna dopo aver chiuso le saracinesche e la porta interna. Offrirà ai personaggi cibo e vino, mentre li inviterà a mettersi comodi. I cavalli possono essere ospitati al sicuro nel passaggio della caverna. Se è giorno inoltrato il saggio chiuderà a chiave le saracinesche e comincerà a rivolgersi ai personaggi. Altrimenti attenderà fino al calar della sera per parlare con loro, apparentemente in uno stato di profonda meditazione.

Bene amici miei, siete arrivati davvero in tempo! Per molte notti sono stato sotto l'assedio di due creature alate-credo siano viverne. Raramente queste bestie mostrano un interesse tanto assiduo per una sola cosa. Sono, temo, servitori di un nemico più grande. Un nemico demoniaco che dimore molto a nord. Alcuni di voi forse conoscono il malvagio. Egli, o esso, è conosciuto col nome di Signore dell'Ombra, un mago malvagio che è recentemente asceso al potere nella terre di Denagoth. Solo uno come lui può comandare i terrori alati...

Sono ben addestrato nell'arte della divinazione. Ho visto le sue malvagie gesta scritte nelle stelle.

Anni fa il Signore dell'Ombra aveva un altro nome, anche se il suo spirito è sempre stato malvagio. In gioventù, il Signore dell'Ombra era chiamato Landryn Teriak ed era un principe di Essuria, il fratello più giovane di Re Vespen. Per generazioni la casata di Teriak ha governato l'antico regno con non poca virtù di saggezza.

Capitolo Cinque-Verso le Colline Kavar

Al tempo di Vesper il regno era in declino, Vesper era un guerriero coraggioso, ma mancava di alcune qualità che un re deve avere. Il principe Landryn, con alcune ragioni, pensava di essere più adatto a governare. Il principe Landryn, mago per vocazione, odiava e invidiava suo fratello, ma egli era così astuto che nessuno sospettò di lui fino al momento in cui colpì.

Accadde l'impensabile-il re morì. Ufficialmente venne descritta come una malattia improvvisa, ma molti sospettarono un gioco sporco. Nonostante ciò, Landryn prese il posto di suo fratello come re. Una volta che Landryn fu al trono, molti scelsero saggiamente di restare in silenzio, non esponendo i propri oscuri sospetti.

Re Landryn instaurò il centro del suo potere a est della Grande Foresta di Geffron. Teriak sostenne il suo ombroso regime attraverso una insidiosa combinazione di magia nera e terrore blattant. L'Essuria passò un periodo di tale oscurità che pochi altri regni avevano mai conosciuto prima. Landryn pensava che tale impietoso terrore avrebbe reso il suo regno sia rispettabile che temuto da tutti quelli che lo conoscevano.

Mai fu concepita follia più grande.

La reputazione dell'Essuria arrivò così in basso e divenne così corrotta che un grande clan di barbari marciò contro Drax Tallen. Un guerriero forte e virtuoso, Henadin, si mise a capo di queste armate in una crociata contro il malvagio. Due draghi d'oro accompagnarono Henadin e i suoi guerrieri nella loro marcia verso ovest.

La battaglia infuriò fuori e dentro Drax Tallen fino a che entrambe le forze non ebbero subito perdite considerevoli. Henadin stesso però in battaglia proprio prima che la situazione si rivolse a favore dei virtuosi. Con la minaccia di una sconfitta e una morte imminente, Landryn Teriak fuggì.

Il malvagio era quasi riuscito a fuggire che invece l'ultimo drago dorato lo raggiunse e lo bruciò in una vampata di fuoco mortale. Ma ancora, in qualche modo, questo essere malvagio tornò al mondo con una stratagemma di cui ancora non sono a conoscenza. Queste cose sono nascoste da un'ombra troppo scura per essere decifrata...

Temo che il re oscuro sia tornato al suo centro del potere originale. Ma in quale forma, non saprei proprio dirlo...

La narrazione di Bensarian viene interrotta da un terribile grido e da forti rumori di rottura provenienti dal di fuori della caverna. Oltre al nervoso nitrire dei cavalli nel passaggio, i personaggi sentiranno un terribile voce gutturale:

"Avanti Bensarian! Non ti accorgi quando ti si chiama! Vieni! Mostrati, vecchio, e guardami!"

Dopo questo il saggio esce dalla caverna e cammina lungo il passaggio verso le saracinesche chiuse. La voce sinistra parla di nuovo:

"Oh sì, sei qui, venerabile saggio di Wendar. Osservami bene, sangue elfico-sono venuto per ciò che fu perso molto tempo fa. Sai bene di cosa parlo così non sprecherò fiato. Avanti Bensarian, dammi la tua risposta."

Chi pone questa richiesta è uno spettro in compagnia di due viverne. Lo spettro sta cavalcando una delle due creature alate.

Lo spettro e le viverne attenderanno qualche momento, in attesa della risposta di Bensarian. Il saggio, naturalmente, gli dirà di andarsene. Poi le creature attaccheranno cercando di abbattere le saracinesche. Il cancello di ferro riesce a sostenere fino a 80 punti-danno strutturale, prima di cedere. Bensarian, sebbene piuttosto vecchio e fragile, chiederà aiuto ai personaggi.

Viverna (2): CA 3; DV 7*; pf 35 ognuno; N° ATT. 1 morso/ 1 pungiglione; F 2d8/1d6 + veleno (TS per non morire); MV 27 (9) m, Vo 72 (24) m; TS G4; ML 9; AM C; THAC0 13; PX 850 ognuno.

Spettro: CA 5; DV 3*; pf 18; N° ATT. 1; F Risucchio di energia; MV 27 (9) m; TS G3; ML 12; AM C; THAC0 17; PX 50.

Nota: Immune a sonno, charme, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno.

Bensarian: CA 8; M3; pf 10; N° ATT. 1 pugnale o incantesimi; F 1d4; MV 18 (6) m; TS M3; ML 11; AM L; THAC0 20.

For 7, Int 17, Sag 18, Des 15, Cos 11, Car 16.

In questa mischia Bensarian userà due *dardi incantati* e una *creazione spettrale* per tenere a bada le creature.

Dopo la battaglia con le creature, Bensarian riprenderà la narrazione da dentro la caverna al sicuro:

Buon combattimento, e buona vittoria, amici miei! Non ho mai visto la malvagia creatura a cavallo di quelle viverne prima d'ora. Credo che il nostro nemico stia diventando disperato se invia uno dei suoi servi a condurre le bestie malvagie. Come avete visto, non è semplicemente la mia morte che vuole. Le sue creature cercavano una verga singolare, un oggetto di grande potere che fu forgiato molti anni fa quando ancora la magia era un'arte appena agli albori. Questo oscuro oggetto è la *verga nera*, sebbene in passato suppongo abbia avuto altri nomi.

Per anni e anni i saggi hanno saputo di questa verga sebbene in questi ultimi tempi la sua esistenza sia stata dimenticata.

La Verga Nera ha il potere di resuscitare un non morto. Può anche distruggere un non morto a comando. Ma oltre a questo, l'oscuro artefatto può funzionare come una verga del controllo dei non morti nelle mani di chi la possa usare allo scopo del caos totale.

Dopo l'episodio di questa notte è chiaro che dobbiamo prima mettere al sicuro la *Verga Nera* prima di assalire il Signore dell'Ombra. Se sapesse dove si trova potrebbe ottenerla. Il fatto che i suoi tirapiiedi tengano assedio alla mia dimora è una buona cosa per ora.

La Verga Nera giace nella Grande Foresta di Geffron a nord di qui. Ne sono a conoscenza perché ho consegnato io stesso l'oscuro oggetto agli elfi presso il loro santuario nella grande foresta. Ho sempre temuto di conservare qui la verga per paura di un momento come questo.

Dovrete recarvi a Geffron e farvi dare la verga dagli elfi. Solo un mago, un chierico o un elfo possono usarla. Per riportare alla vita un non morto, mirate la vittima con la verga e pronunciate la formula *vifica*. Non conosco la formula per distruggere un non morto. Ma sappiate questo: non aspettatevi pietà da una creatura non morta riportata alla vita. Con la resurrezione, solo la carne è ripristinata, non la parte buona dell'anima, se mai era esistita.

Una volta che l'oggetto sarà in vostro possesso vi esorto a non tenere la verga troppo a lungo per non attrarre l'oscurità originale



che ne dà il potere. Se sarete costretti a distruggerla spezzatela in due con un colpo di una spada incantata portata da una mano pura. Ma suppongo che dovrete tenere la Verga Nera come arma valida contro il Signore dell'Ombra, scoprendo se potete la formula per distruggere i non morti.

Trovare la dimora degli elfi in Geffron non è un compito facile in quanto essa giace nel folto della foresta. Vi darò un falco, Vensul, affinché vi guidi nella foresta. Il falco vi porterà a destinazione e dalla sua presenza gli elfi sapranno che sono io a mandarvi. Se avete l'abilità di parlare con gli animali potrete comunicare con Vensul, in quanto alquanto saggio per uno della sua specie.

Devo avvisarvi di essere prudenti, perché credo che molte creature malvagie abitano ora la foresta orientale. In effetti ho saputo che gli stessi elfi di Geffron sono sotto pressione in questi ultimi giorni. Non sono a conoscenza della loro attuale condizione perché i miei poteri divinatori non sono in grado di penetrare il velo della foresta degli elfi. Fortunatamente, lo stesso vale anche per le arti malvagie, altrimenti sarebbe ormai già un disastro.

E così amici miei, la vostra ricerca ha ora due facce: recuperare la verga dai boschi sacri e poi dirigersi a est verso Drax Tallen e distruggere questo Signore Oscuro che non muore!

Bensarian fornirà i personaggi di un numero di oggetti utili per la loro ricerca: una *pozione di superguarigione* e un *Libro delle Rune di Essuria*. Il saggio spiegherà che quest'ultimo oggetto sarà utile per decifrare gli antichi scritti degli essuriani. Mostra ai giocatori le pagine con le rune se non l'avete già fatto. Bensarian ricorderà inoltre al gruppo dei piccioni viaggiatori-suggerirà di inviare un messaggio a Gylharen indicando che con il saggio è sano e salvo.

In fine, Bensarian mostrerà il falco Vensul. Questa creatura condurrà i personaggi dalla dimora del saggio fino al Santuario di Enoreth in Geffron. Il DM potrebbe scegliere a caso uno dei

PG con il quale il rapace mostri affinità. Esempio il falco si poserà sempre sullo zaino di quest'ultimo.

Nello sfortunato evento in cui i personaggi si mettano a cercare ella caverna del saggio, sono presenti i seguenti oggetti: Un baule contenente il libro degli incantesimi di Bensarian (*charme, disco levitante, dardo incantato, lettura dei linguaggi, lettura del magico; creazione spettrale, scassinare*), un libro di alchimia, utile solo al saggio. L'altro baule contiene due mantelli con vestigia clericali e una tunica da mago con i seguenti incantesimi scritti su una pergamena arrotolata nella tasca interna: *evocazione di un'elementale, tempesta di ghiaccio*.

Inutile dire che Bensarian non sarà affatto contento se i personaggi cercheranno di rubargli qualcosa. Il saggio indossa un *medaglione dell'ESP raggio 9 m* e verrà a sapere se un ladro è in azione. Il saggio confronterà tale ladro in maniera tranquilla all'inizio. Se il PG non ritorna ciò che ha preso, Bensarian chiederà supporto agli altri del gruppo se possibile, attenderà il giorno seguente e lancerà un incantesimo *charme* sul colpevole. Il DM può decidere di far agire il saggio in modi meno pacifici, come inviare messaggi di protesta a Lord Gylharen e a Thyatis.

Se i PG hanno trovato il Diario di Denolas (area 26, Foresta di Lothenar) e lo consegnano al saggio, egli ne sarà deliziato e molto toccato. Bensarian è un individuo unico, un saggio per uomini ed elfi e ben a suo agio con le culture e le storie di molta gente. (Lo spettro si è rivolto a lui come "sangue-elfico in questo incontro, nonostante il fatto che l'anziano uomo appaia umano. Tale ambiguità rimarca la reputazione di questo grande saggio.)

Capitolo Sei-La Grande Foresta di Geffron

Preparazione degli Incontri

Una volta che il gruppo avrà lasciato le Colline Kavar, entrerà in Denagoth attraverso i passi nelle Montagne Mengul, in cerca della Verga Nera e del Signore dell'Ombra. Ignora gli incontri che sono già stati svolti nel Capitolo Uno, o modificali per far coincidere ciò che è successo in precedenza.

Se Denagoth ha occupato Wendar, l'accampamento dell'esercito (area 25) sarà ancora lì, sebbene sarà il 50% più piccolo, e le guardie pattuglieranno Geron in cerca del gruppo.

Se Denagoth è stato sconfitto, l'accampamento sarà stato smantellato. Le truppe umane saranno neutrali e ignoreranno i PG a meno che non siano loro ad attaccare. Le truppe umanoidi saranno ridotte bande di razziatori fuorilegge.

Il rapace di Bensarian condurrà i PG nel sudovest della Grande Foresta di Geffron. Nessun sentiero è visibile dalle pianure, comunque, una volta indicato i personaggi troveranno evidente un piccolo sentiero (vedi Mappa X).

Controlla per gli incontri casuali una volta al giorno e una volta per notte. Un punteggio di 80% o più sulla quinta colonna della Tabella degli Incontri Casuali significa che non avviene nessun incontro in quel periodo di tempo. Svolgi gli incontri di seguito quando il gruppo raggiunge la Grande Foresta di Geffron. Alcuni incontri opzionali sono descritti alla fine di questo capitolo in modo che il DM possa scegliere se svolgerli o meno.

Descrizione degli Incontri

53. L'Alba dei Lupi

Dalla dimora di Bensarian avete viaggiato molte miglia. Dalla vostra dipartita il falco, Vensul, è sempre stato vicino. Ai confini del bosco, il rapace prende il volo scomparendo dell'ombra degli alberi.

Dopo un po', il falco ritorna su un albero sopra di voi. Stride e sbatte rapidamente le ali. Osservando meglio si può distinguere un piccolo sentiero ai piedi dell'albero. La via è stretta e dovete far procedere i vostri cavalli in fila per uno attraverso il fitto fogliame.

Il rapace scompare di tanto in tanto per poi riapparire sopra le vostre teste, gracchiando piano come se vi incitasse a proseguire. Dopo qualche ora arrivate ad una piccola radura, sebbene le foglie e gli alberi torreggino ancora sulle vostre teste. Dal verso del rapace sembra che la creatura stia suggerendo la radura come un posto per riposare.

Mentre il gruppo si accampa per la notte verrà circondato da 12 lupi. In questa situazione c'è il 70% di probabilità che il rapace avvisi il gruppo 1d6 round in anticipo, forte. I lupi hanno poca paura degli umani e attaccheranno con ferocia.

Nel corso della mischia c'è il 30% di probabilità che ognuno dei cavalli fugga dall'accampamento (controlla per ogni animale), a meno che i cavalli non vengano propriamente assicurati (legati ad un albero, impastoiati, tenuti da qualcuno, ecc.). Se un cavallo fugge, c'è solo il 50% di probabilità che essa venga recuperata.

Lupo nero (12): CA 6; DV 4+1; pf 18 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 2d4; MV 45 (15) m; TS G2; ML 8; AM N; THAC0 16; PX 125 ognuno.

Nota: Semi-intelligente.

54. L'Accampamento degli Gnoll

Il sentiero si insinua tra colline boschive, alcune alte un centinaio di metri. Il sentiero si snoda nel fitto sottobosco irto di spine e rovi.

Ad un certo punto, raggiungete un bivio, la deviazione dal sentiero principale si dirige verso il fianco di una collina. Il sentiero è ripido e la collina è alta circa 150 metri. Il sentiero principale continua di fronte a voi.

Vi accorgete che il falco non è nelle vicinanze. La maggior parte del tempo il falco ha voltato in alto, sopra di voi, aspettandovi quando c'era un nuovo corso da seguire. Sembra che la vostra guida sia scomparsa.

Se il gruppo sceglie di seguire il sentiero verso la collina, svolgi gli incontri 55 e 56. Se il gruppo sceglie di proseguire lungo il sentiero principale continua con questo incontro.

Rimanete sul sentiero principale. Dopo pochi chilometri, vedete il falco tornare in furia e stridendo.

A quasi 500 metri si trova un accampamento di 18 gnoll in una grande radura (21 m x 18 m). Ci sono due grandi fuochi, su ognuno dei quali sta arrostando un cinghiale allo spiedo. Attorno a ciascun fuoco c'è un gruppo di gnoll affamati. Ogni gnoll porta una spada e un arco lungo appeso dietro le spalle, oltre a 1d20 di pezzi d'argento in una piccola borsa.

I personaggi avranno poca scelta. Il sottobosco è così fitto in quest'area che l'aggiramento dell'accampamento è impossibile: i PG dovrebbero farsi strada con le armi nel sottobosco, e gli gnoll li udirebbero di sicuro. Se i PG cercano di sfuggire nel sottobosco senza aprirsi una strada, ogni personaggio non in armatura di metallo subirà 1 punto-ferita ogni 50 metri; ogni cavallo subirà 2 punti-ferita ogni 50 metri percorsi.

Gnoll (18): CA 5; DV 2; pf 15 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d8+1; MV 27 (9) m; TS G2; ML 8; AL CM; THAC0 18; PX 20 ognuno.

55. La Collina del Santuario

Il sentiero secondario è stretto ma distinguibile, come se qualcuno lo avesse usato di recente. Il fianco è ripido e scivoloso, ingannevole per i vostri cavalli. Una dozzina di metri più avanti sul sentiero individuate le tracce di altri viaggiatori. Le tracce sono irriconoscibili, come se qualcuno avesse cercato di cancellarle.

Le tracce sono state fatte dagli gnoll (vedi incontro 56). Se i PG lasciano indietro le loro cavalcature e procedono con cautela, avranno il 60% di probabilità di cogliere gli gnoll di sorpresa. Se i PG conducono le loro cavalcature su per la collina, gli gnoll avranno il doppio delle normali probabilità di sorprendere il gruppo (4 su 6).

Se gli gnoll sorprendono il gruppo cominceranno a scagliare frecce quando il gruppo si troverà a 100 metri di distanza. Gli gnoll hanno un riparo parziale (un bonus di +2 sulla loro CA). Il numero di frecce che gli gnoll saranno in grado di scagliare prima che il gruppo raggiunga la sommità dipende da quanto

veloce i PG si muovono. Per evitare un tiro di dadi eccessivo, esegui un solo tiro per colpire contro ogni PG con un bonus di +5. Questa è la sola freccia che conta; tutte le altre mancheranno automaticamente. In questa situazione, di' al PG che gli gnoll stanno scagliando una pioggia di frecce, ma molte di queste gli passano solo molto vicino.

56. Il Santuario di Enoreth

Se i PG devono combattere per salire sulla collina, fai terminare il combattimento prima di leggere il testo che segue descrivendo la costruzione. Se i PG raggiungono la collina non visti, leggigli il testo che segue.

In cima alla collina c'è una sgangherata capanna rozzamente costruita in uno stile confusionale ricavata dal legno e dalla pietra. La capanna è un quadrato di 12 metri e, all'apparenza, la struttura è recente. Un tenue pennacchio di fumo si solleva dal tetto fatto di rami e fango. Ad ogni angolo della capanna torreggiano querce con i rami che formano un'immensa cupola. Questi alberi e gli altri nei pressi sono stati danneggiati. Potete vedere degli gnoll dentro e fuori dalla capanna.

L'intera area attorno alla capanna è pattugliata da una dozzina di gnoll. Uno gnoll capo vive all'interno della capanna, uno sciamano che va sotto il nome di Ahooww. Questa creatura attacca come un mostro da 3 DV.

Gnoll (12): CA 5; DV 2; pf 15 ognuno; N° ATT. 1 arma ; F 1d8+1; TS G2; ML 8; AL CM; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Ahooww, capo gnoll: CA 5; DV 2; pf 16; N° ATT. 1 *fionda* +1; F 1d4+1; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 20.

Lo sciamano porta una fionda +1, 40 pezzi d'oro una pozione di guarigione e un medaglione cosperso di smeraldi (540 mo di valore). Questo medaglione è sagomato per rappresentare la faccia di un terribile demone simile ad uno gnoll, con gli smeraldi usati come occhi.

In mischia gli gnoll inizieranno ad attaccare con le frecce. Comunque, se sorpresi sfodereranno le spade. Il capo emergerà dalla capanna 4 round dopo l'inizio del combattimento. Leggi il riquadro che segue quando i personaggi entrano nella capanna.

Questa stanza è dominata da una grande pietra che emerge dal terreno vicino alla parete est. La roccia è alta circa 1 metro e larga 1,5 metri; vi è incisa un'iscrizione in lingua elfica, probabilmente. In cima alla pietra c'è una statua di alabastro alta 1,2 metri di uno gnoll estremamente brutto. Due smeraldi brillanti formano gli occhi della statua. Di fronte alla roccia c'è un braciere. Il fumo del fuoco sale attraverso una piccola apertura nel tetto sovrastante. Contro le pareti sud, nord e ovest ai lati della porta ci sono panche. A sud della statua c'è un grande scrigno sul terreno.

Gli occhi di smeraldo della statua valgono 30 mo ognuno. La statua in sé stessa non ha valore. Lo scrigno contiene la tonaca verde del capo, una scatola i incensi maleodoranti, uno *spadone*

+1 (con elaborati intarsi in rilievo di fattura elfica), una faretra con 15 *frecce pesanti* +1 (anch'esse elfiche) e una sacco con 379 pezzi d'oro.

La roccia sotto la statua è la Pietra di Enoreth, il santuario menzionato da Bensarian. Molti degli elfi hanno abbandonato questa parte di Geffron per combattere gli orchetti nel sudest. La manciata di elfi custodi del santuario sono stati massacrati dagli gnoll che hanno preso l'opportunità di insediarsi dal nord-nella ricca tenuta elfica intorno al santuario. Nel loro stile grezzo gli gnoll hanno macchiato il luogo sacro e costruito un tempio nel loro stile senza gusto-hanno perfino avuto la sfrontatezza di erigere una statua sopra la pietra stessa!

Il santuario contiene la Verga Nera. Qualsiasi personaggio del gruppo che parli la lingua elfica potrà comprendere l'iscrizione sul santuario. La pietra segna il fatto che gli elfi hanno il dono della longevità e che contiene una verga di potente magia oscura. Se nessuno nel gruppo parla l'elfico, dagli una probabilità del 20% di comprendere le rune. Altrimenti, un incantesimo *lettura del magico* o *lettura dei linguaggi* può permettere la comprensione dell'iscrizione.

L'iscrizione non dice come l'artefatto possa essere rimosso dalla roccia. Per farlo, i PG devono prima rimuovere la vile statua dello gnoll che inquina la magia della pietra da sopra al stessa. Una volta che la statua è rimossa la pietra comincerà a brillare di una luce dorata. Qualsiasi comando espresso con la voce che comandi alla Verga Nera di "uscire" o "apparire" (o parole con quell'effetto) farà in modo che una meravigliosa piccola scatola di mogano e avorio sorga dalle profondità della pietra., fermandosi a fluttuare al di sopra della pietra come se fosse sull'acqua. La scatola può essere rimossa facilmente dalla pietra. Quando la scatola viene rimossa, la roccia diventerà solida di nuovo, ma continuerà a brillare della sua pura luce. La scatola in sé stessa vale 50 mo.

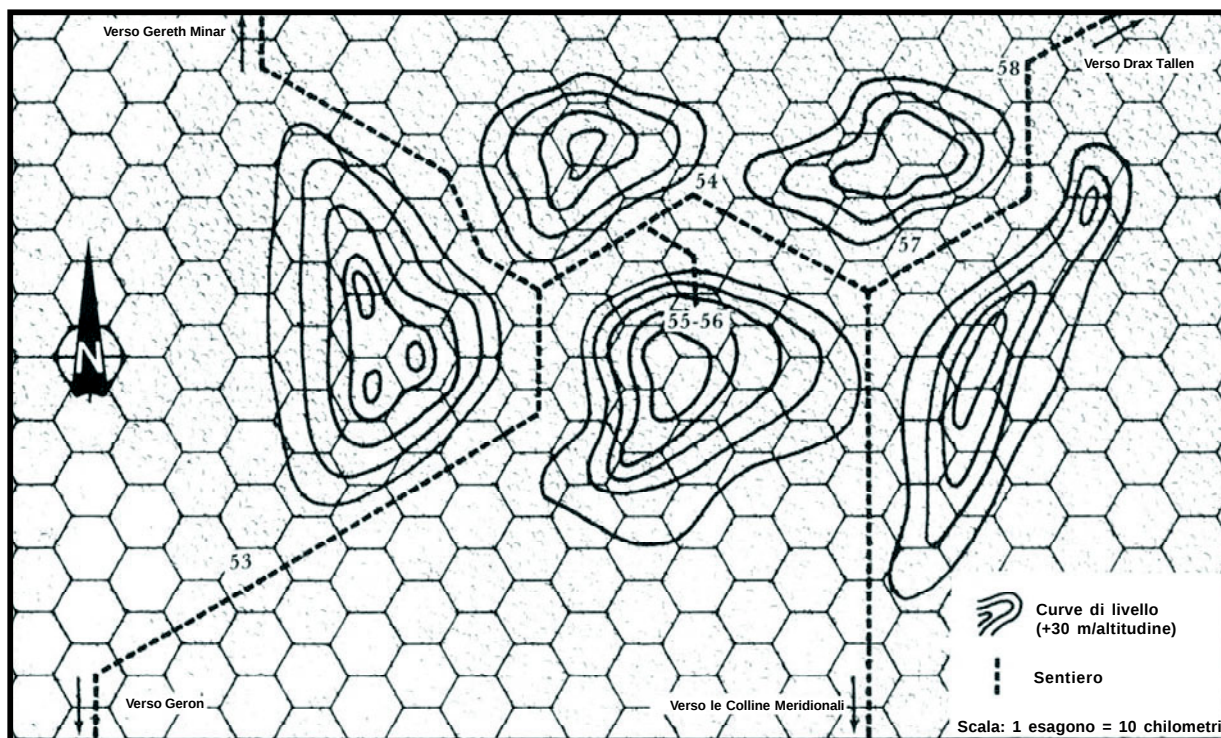
All'interno della scatola grande 40 centimetri si trova una verga nero pece che brilla di una potente magia. La Verga Nera ha i seguenti poteri:

- Se puntata contro una creatura non morta riporterà in vita la vittima e ripristinando la carne se viene pronunciata la formula *vifica*. La verga ha due cariche rimaste per questo scopo, e non può essere ricaricata.
- Allo stesso modo la verga distruggerà una creatura non morta, compreso il Signore delle Presenze, se viene pronunciata la formula *decima*. Di nuovo, sono rimaste due cariche per questa funzione e la verga non può essere ricaricata.

Il DM noterà che i PG non conoscono la formula per la distruzione in questo momento. Qualsiasi mago ha l'8% di probabilità di scoprire la seconda funzione e di scoprire la formula. Si può provare solo dopo un'intera settimana di studi. Dopo che la Verga Nera viene rimossa, la pietra diventa solida di nuovo.

57. Il Bosco Incantato

MAPPA X - LA GRANDE FORESTA DI GEFFRON



Questo incontro avverrà solo se i PG saranno riusciti a recuperare la Verga Nera negli incontri 55 e 56. Se i PG non riescono ignorate questo incontro.

Dopo il recupero della Verga Nera il falco lascerà il gruppo dopo aver indicato il sentiero nordest che conduce al di là del bosco in Essuria. Come il gruppo continua la sua marcia arriverà ad una insolita porzione di foresta dove avranno il seguente incontro:

Avete viaggiato per la maggior parte del giorno, seguendo il sentiero a nord e a est. Arrivate a una porzione della foresta strana e immobile. Tutto intorno a voi gli alberi e le foglie sono splendenti, carichi di una meravigliosa luce dorata. I vostri cavalli sono inquieti. L'aria è ferma e non ci sono uccelli o altri rumori. L'istante sembra sospeso nel tempo.

All'improvviso udite note dolci di un liuto. La musica vi circonda, fluendo e insinuandosi fra gli alberi. Nel mezzo della musica una bella voce si erge chiara, spirituale:

*Da Genalleth a Geffronell il giusto cavalcando arriva,
Da Kevareth a Grandebosco in cerca di Landryn la rovina.
Il lupo era in agguato e pronto e nell'aria eran già le fiamme.
Ma ancora al galoppo con cuori vigorosi elogiando di Geffron il nome.
Vennero per abbattere il capo gnoll con lame di accecante lume,
Per liberare ancora il bosco silvano e alla notte porre fine
E ivi cadde l'icona del demonio, il popolo oscuro assaggia la morte.
Perché sulla collina alla Pietra di Enoreth il giusto resiste.*

Come la voce e la musica si attenuano il bosco ritorna normale e la luce dorata recede nelle ombre intorno al sentiero.

Un'attenta perlustrazione dell'area rivelerà un sacchetto di cuoio appeso ad un albero. Questo borsello contiene una *pozione di guarigione* e una *pozione di longevità*. Qualsiasi elfo nel gruppo è in grado di riconoscere l'accento elfico nella voce, ma i PG non saranno in grado di trovare il cantante o di scoprire qualsiasi traccia della presenza del cantante.

Questo tributo è stata la ricompensa per i personaggi per aver liberato il santuario. Se non ci sono elfi nel gruppo allora i PG possono pensare ciò che credono. Genalleth è il nome elfico di Wendar.

58. L'Accampamento Bugbear

Questo accampamento di bugbear è situato a circa 30 chilometri a est dalla biforcazione del sentiero principale di Geffron. Questo gruppo si è assembrato qui perché stanno attendendo un rendezvous con altre truppe di bugbear provenienti dal sud. Sotto la direzione del loro capo, Hega l'Orso, si sono mobilitati per condurre una sortita al Santuario di Enoreth su comando del Signore delle Presenze. Il loro compito è di eliminare gli elfi cosicché le ricerche al santuario possano essere intraprese dai sottoposti del Signore delle Presenze.

In questo momento i bugbear non sono a conoscenza delle attività degli gnoll al santuario-gli gnoll hanno agito indipendentemente e non sono alleati del Signore delle Presenze. Hega e i suoi guerrieri sono molto ansiosi perché temono un

attacco di sorpresa da parte degli elfi. Per fare fronte a questo il capo bugbear ha predisposto guardie a una distanza di 200 metri a est, sud e a ovest del loro accampamento (vicino al sentiero). Queste guardie allenteranno l'accampamento principale di un'eventuale intrusione mediante il richiamo di un gufo (un rischio lungo e tre brevi).

Se Hega e i suoi bugbear vengono avvisati, prepareranno un'imboscata al gruppo vicino all'accampamento. Come i giocatori si avvicinano al bivio c'è una probabilità del 10% di individuare il bugbear appostato a 200 metri dal campo. Se la sentinella viene uccisa, allora il gruppo potrà sorprendere i bugbear. (In questo caso il DM dovrebbe semplicemente informare i giocatori che si sono imbattuti in un accampamento di bugbear e che queste creature sono raccolte attorno al fuoco.) L'incontro seguente si basa sul fatto che i bugbear stiano stendendo un'imboscata al gruppo.

Giudicando dai chilometri che avete percorso sembra vi stiate avvicinando alla parte orientale della grande foresta. La densità degli alberi sembra diminuire in confronto alla fitta vegetazione vicino al santuario. C'è un'attività considerevole di animali selvatici intorno a voi: gli scoiattoli sfrecciano attraversando il sentiero; gli uccelli volano di ramo in ramo; da qualche parte il richiamo di una marmotta e il verso di un gufo. Dopo un po' arrivate ad una biforcazione del sentiero; un sentiero vira a sud dal sentiero principale. In una piccola radura vedete due creature simili ad un orso attorno ai resti di un fuoco da campo. Queste creature molto sembrano occupate dalla loro cena.

Hega e i suoi guerrieri sono ben nascosti fra gli alberi attorno alla radura. I due bugbear attorno al fuoco sono rimasti come per fungere da facile esca. Come i personaggi attaccano i due bugbear, gli altri 15 attaccheranno dai loro ripari fra gli alberi: 5 da nord, 5 da est e 5 da sud. Hega rimarrà indietro a est e userà il suo arco lungo contro il gruppo. Se vengono sconfitti più della metà dei bugbear, tutti gli altri fuggiranno verso sud.

Bugbear (17): CA 5; DV 3+1; pf 14 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 2d4; MV 27 (9) m; TS G3; ML 8; AM C; THAC0 16; PX 75 ognuno.

Nota: +1 sul tiro per colpire.

Hega, capo bugbear: CA 5; DV 3+1; pf 26; N° ATT. 1 arco o 1 ascia; F 1d4+1 o 2d4+1; MV 27 (9)m; TS G3; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 75.

Nota: +1 sul tiro per colpire.

Hega usa un *arco lungo* +1 e in mischia un'enorme ascia bipenne. Indossa una medaglione con una viverna rossa attorno al collo (valore 23 mo) e porta dei bracciali d'oro infilati al braccio (valore 30 mo ognuno). Porta 37 pezzi d'oro e 49 pezzi d'argento in una borsetta allacciata alla vita, razioni essiccate e una pozione di *superguarigione* nel suo zaino. Gli altri bugbear hanno con sé 1d20 pezzi d'argento ognuno.

Concludere il Capitolo Sei

Svolgi il capitolo sette quando i personaggi raggiungono Drax Trallen.

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

Preparazione degli Incontri

Dal confine orientale di Geffron si vedrà chiaramente una strada consunta che conduce a est all'antica fortezza di Drax Tallen nel regno scomparso di Essuria. Di questi tempi l'Essuria è un territorio caduto in uno stato di anarchia, comunque, la presenza del Signore delle Presenze l'ha ridotto ad una terra fantasma. Nei recenti mesi la gente delle tribù, i briganti e la scarsa popolazione se ne è andata dalla zona. Per questa ragione il viaggio del gruppo non subirà eventi.

Nel pieno della sua gloria Drax Tallen consisteva in un villaggio costruito attorno alla grande cittadella, entrambe circondate dalle mura. In questo momento tutte le costruzioni del villaggio non ci sono più, molti di loro sono stati rasi al suolo dalla battaglia per il rovesciamento di Re Landryn. La gran parte delle pietre del muro sono caduti o rotolati a terra. Solo le colonne dell'entrata e la cittadella principale sono ancora testimoni della gloria perduta.

A parte la cittadella (aree 90-100), solo tre strutture assomigliano ancora a delle costruzioni sul terreno di Drax Tallen: l'area 61, l'area 62 e il grande edificio (aree 63-89). Sebbene senza tetto le tre costruzioni hanno ancora le mura di pietra. Tutte le altre strutture, originariamente di legno, sono state rase al suolo.

Svolgere gli Eventi in Drax Tallen

Una volta in Gereth Minar, il Signore delle Presenze potrebbe scoprire la presenza del gruppo nella sua roccaforte. In questo caso tenterà di impedire l'avanzata del gruppo come fece a Gereth Minar, anche se il sistema che userà è differente, appoggiandosi di più al suo controllo sui non morti piuttosto che sugli oggetti magici disposti in vari luoghi di Drax Tallen.

Il Signore delle Presenze ha disposto molte guardie non morte nelle aree chiave del suo dominio (dal Livello I al Livello III di Drax Tallen). In molti casi, il compito è di ritornare dal Signore delle Presenze ed avvisarlo della presenza degli intrusi. Ignora queste indicazioni quando il Signore delle Presenze sarà stato distrutto.

Una delle abilità del Signore delle Presenze è quella di donare qualcuno dei suoi poteri magici ai non morti sotto il suo controllo. Il potere conferito al non morto funziona come un effetto di un incantesimo ritardato. La creatura può scaricare l'effetto dell'incantesimo in qualsiasi momento entro 6 turni. L'effetto dell'incantesimo viene altrimenti automaticamente rilasciato quando la creatura viene distrutta. Gli effetti dell'incantesimi e le loro durate verranno descritti nella Descrizione degli Incontri. I mostri che posseggono gli effetti degli incantesimi inseguiranno il gruppo e scaricheranno gli effetti sugli intrusi alla prima opportunità.

Il Signore delle Presenze può vedere ed udire attraverso le orecchie e gli occhi dei non morti. Comunque, non può lanciare incantesimi direttamente attraverso un non morto da una posizione remota. A meno che il Signore delle Presenze sia stato avvertito della presenza del gruppo, non starà guardando o ascoltando attraverso le creature non morte. In tutto il periodo in cui il gruppo si muoverà in Drax Tallen, il Signore delle Presenze resterà nell'area 88, nel Livello II (vedi Mappa IX).

Non ci sono incontri casuali durante questo capitolo eccetto nel Livello III di Drax Tallen (vedi Mappa IX). Controlla per i mostri erranti in questo livello 3 volte durante la notte. Non ci sono incontri casuali durante il giorno. Usa la seconda colonna

nella Tabella degli Incontri Casuali, un punteggio di 80% o più indica che non ci sono incontri in quel momento.

Svolgi gli incontri descritti di seguito quando il gruppo raggiunge le rovine dell'ingresso.

Descrizione degli Incontri

(Mappe VIII e IX)

59. Avvicinamento a Drax Tallen

Mentre cavalcate verso est la grande foresta cede spazio alle pianure di Essuria. Questa è un territorio in declino. La strada maestra al di sotto dei vostri cavalli è in uno stato di sfacelo nonostante sia evidente il considerevole recente traffico. A nord e a sud della strada principale vedete il terreno, una volta arabile, secco e coperto di erbacce e rovi.

Dopo un po' la strada vi conduce presso le rovine di una portineria che una volta era formidabile. Colonne di pietra fiancheggiano questa decrepita portineria e le mura crollate si estendono verso sud e verso nord.

Mezzo chilometro a sudest vedete un inusuale edificio di pietra a forma di semisferica. Tutt'attorno a questa cittadella si trovano i resti carbonizzati e crollati di un certo numero di costruzioni di legno. Da questo punto di osservazione il vento porta con sé un odore di morte e putrefazione.

Otto ghoul e il suo capo, uno spettro, si celano in agguato nascosti nella foresta proprio al di là del cancello. Quando il gruppo raggiunge la biforcazione del sentiero, i ghoul attaccano. Lo spettro non attaccherà immediatamente, ma cercherà di aspettare finché tutti i personaggi saranno ingaggiati. Attenderà un massimo di 3 round.

Nel mezzo della battaglia con i ghoul una oscura figura in armatura di piastre splendente uscirà cavalcando dalla foresta. Due grossi segugi infernali corrono a fianco del guerriero oscuro. Il guerriero è uno spettro, protetto dall'armatura che indossava in vita. In vita questa creatura era un comandante delle truppe di Landryn Teriak prima della caduta di Drax Tallen.

Lo spettro è armato con una straordinaria spada magica, che userà in combattimento (piuttosto che usare il suo tocco con Risucchio di Energia). L'arma è una *spada bastarda* +2. Oltre al danno, ogni colpo a segno forza la vittima ad un tiro-salvezza contro Paralisi per non restare paralizzato dalla gelida magia della lama dello spettro. La paralisi dura 2d4 round, e a differenza dei ghoul, la spada magica ha effetto sugli elfi.

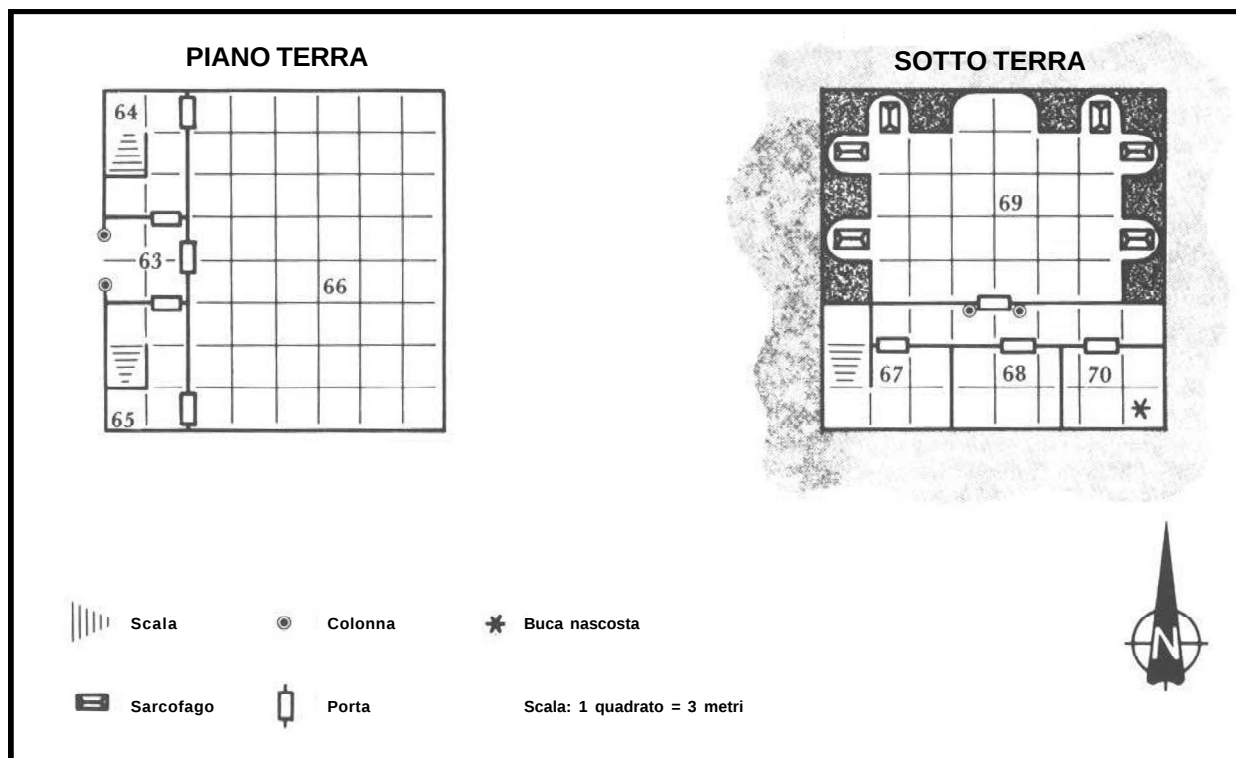
Ogni round c'è il 33% di probabilità che i segugi infernali usino il soffio invece di mordere. Il soffio causa 6 punti-ferita (dimezzabili con un tiro-salvezza contro Soffio).

Se lo spettro viene distrutto la lama può essere recuperata, ma se usata da una creatura Buona o Neutrale, l'arma funzionerà come una *spada bastarda* -2. Lo sfortunato possessore della spada non sarà in grado di disfarsi della stessa a meno che non venga usato un incantesimo *scaccia maledizioni*.

Ghoul (8): CA 6; DV 2*; pf 6 ognuno; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d6+paralisi 2d4 t; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 25 ognuno.

Nota: Immune a sonno, charme, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno.

MAPPA XI - IL PALAZZO DEL RE



Mastino infernale (2): CA 4; DV 6*; pf 40; N° ATT. 1 morso o 1 soffio; F 1d6 o 6d6; MV 36 (12) m; TS G6; AM C; THAC0 14; PX 1.250.

Spettro: CA 5; DV 3*; pf 18; N° ATT. 1; F Risucchio di energia; MV 27 (9) m; TS G3; ML 12; AM C; THAC0 17; PX 50.

Nota: Immune a sonno, charme, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno.

Hobgoblin, anziano: CA 9; DV 1+1; pf 7; N° ATT. n/a; F n/a; MV 18 (6) m; TS G1; ML 8; AM C; THAC0 19; PX 15.

Vicino alla base della grande colonna, seppellito parzialmente nel terreno, c'è una pietra miliare con delle rune incise. Il DM dovrebbe mostrare ai giocatori il primo messaggio in rune. Le rune si traducono in, "Drax Tallen, Verità e Speranza." Questo era il motto della famiglia regnante di Essuria nei giorni di virtù e gloria.

60. La Carcassa del Drago

Mentre state seguendo il sentiero settentrionale, l'odore di morte e decomposizione cresce sempre più forte. In fine ne trovate la causa. Nel mezzo della pianura, non lontano dal sentiero, giace la vecchia carcassa di un drago d'oro, vicino ad una grande colonna spezzata. Parte della pelle secca del drago si tende ancora fra le possenti costole della creatura.

All'interno della cassa toracica vive un hobgoblin chiamato Fumblewomp. E' stato scacciato dalla sua razza per la sua età avanzata e i continui reumatismi. Alcuni goblin dicono che sia un saggio in materia di leggende di goblin.

Fra le costole sono nascosti diversi nidi di vespe. Se l'hobgoblin pensa di essere in pericolo, percuoterà i nidi con il suo bastone da passeggio per poi accucciarsi al suolo. Uno sciame di insetti si formerà immediatamente e inseguirà qualsiasi cosa che cercherà di uscire dalla carcassa del drago. Fumblewomp non ha tesori.

61. Quartier Generale dei Goblin

A meno che i personaggi non si avvicinino cautamente, c'è il 50% di probabilità che i goblin di guardia li vedano avvicinarsi alle rovine. Due di queste creature sono di pattuglia fuori dalle mura, una a nord e a ovest e l'altra di guardia a sud e ad est.

Se i PG vengono individuati, una squadra di 14 goblin e 1 hobgoblin emergerà dalle rovine per attaccare. In ognuno dei prossimi 3 round, arriveranno rinforzi della stessa quantità. Il capo arriverà con la seconda squadra di rinforzo.

Se i personaggi riescono a raggiungere l'edificio senza essere avvistati, solo 14 goblin e 1 hobgoblin ed il capo saranno pronti al combattimento. Ai rimanenti goblin occorreranno 2 round per prepararsi. Il riquadro che segue assume che i personaggi abbiano ottenuto la sorpresa.

All'interno di questa struttura senza tetto ferve grande attività in quando un gran numero di goblin sono impegnati in vari compiti. Alcuni sono indaffarati attorno a tre fuochi da campo mentre altri stanno pulendo e riparando armi ed armature. In questo gruppo ci sono almeno quattro guerrieri goblin più grandi e grossi degli altri.

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

Questa costruzione quadrata di 12 metri una volta era un grande granaio per la comunità di Drax Tallen. Con i battenti aperti e una serie di brecce sulle pareti, l'accampamento di goblin è piuttosto visibile dall'esterno della costruzione. In aggiunta ai 56 goblin, ci sono 6 hobgoblin e il loro capo, che si fa chiamare Re Tarl I, il Flagella Orchetti.

Goblin (56): CA 6 (9); DV 1-1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1 arma; F 1d6; MV 27 (9) m; TS UN; ML 9 (7 se il re è morto); AM C; THAC0 20; PX 5 ognuno.

Hobgoblin, guardia del corpo (6): CA 6 (9); DV 4; pf 16; N° ATT. 1 spada e 1 mazza; F 1d8/1d6; MV 27 (9) m; TS G4; ML 10 (8 se il re è morto); AM C; THAC0 16; PX 75 ognuno.

Tarl I, Flagella Orchetti: CA 6 (9); DV 5; pf 22; N° ATT. 1 spada+1; F 1d8+3; MV 27 (9) m; TS G5; ML 10; AM C; THAC0 16; PX 175.

Sebbene non sia un re, questo capo è molto considerato fra la sua razza. Possiede anche un *pugnale +1* e una borsa alla cintura con 27 pezzi d'oro. Attorno al collo ha un medaglione con la viverna rossa (valore 69 mo).

Nell'angolo a sudovest dell'edificio c'è l'accampamento del capo. Sotto una pila di pelli di animali c'è il tesoro dell'hobgoblin all'interno di uno scrigno: 397 pezzi d'oro, 787 pezzi d'argento, 211 pezzi d'electrum.

62. Armeria

Sebbene il soffitto di quest'edificio è stato pesantemente danneggiato dal fuoco, circa metà del tetto è ancora intatto. Tre grandi travi di quercia sono ancora connesse alle pareti. Una quantità considerevole di detriti giace sparsa sul pavimento di terra della rovina. Sono ancora evidenti i resti di bauli di ferro e una quantità di armi arrugginite.

Attualmente questo luogo è la tana di due ragni chelati. Queste bestie hanno usato la loro abilità dimimetizzarsi per nascondersi fra le travi del soffitto. Attaccheranno qualsiasi cosa entri, calandosi addosso al bersaglio. Ogni personaggio ha il 20% di probabilità di notare le delicate ragnatele dei ragni sulle pareti e sulle travi quando danno un'occhiata dall'ingresso (50% se osservano meglio).

Queste rovine erano la principale armeria di Drax Tallen prima della distruzione della fortezza. A quei tempi una vasta gamma di armi erano disposte alle pareti, ammassate in pile e conservate in bauli e armadi.

Nell'angolo sudest, seppellita sotto una pila di immondizia e armi rovinata, c'è una botola. Questa botola ha un lucchetto che è praticamente arrugginito. Il lucchetto e la botola cederanno con facilità (prova di Forza con -2).

In un grande buco di sotto ci sono due grandi bauli di ferro. Entrambe hanno un lucchetto, ma possono essere forzati o scassinati da un ladro. Un baule contiene: 5 balestre leggere, 200 quadrelli, 30 *quadrelli +1* e un kit di riparazione per balestre, completo di grilletto di ricambio, corda e attrezzi. L'altro baule

contiene 12 archi lunghi, 400 frecce leggere, 219 pezzi d'oro. Anni fa il maestro d'armi di Landryn Teriak seppellì qui il suo tesoro.

Ragno chelato, gigante (2): CA 7; DV 4*; pf 18 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 1d8 + veleno (TS a +2 per non morire in 1d4 turni); MV 36 (18) m; TS G1; ML 7; AM N; THAC0 16; PX 25 ognuno.

63-68. La Sala del Re

(Mappa XI)

Avvicinandosi a questo edificio sarà evidente che il piano superiore di questo edificio a due piani è stato completamente distrutto da una forza tremenda. Le pareti mostrano segni di considerevole danno da fuoco.

Sebbene il piano superiore sia stato distrutto il pavimento di questo piano funge da tetto per il piano terra.

63. Camera d'Ingresso

Le grandi porte dell'arcata ovest giacciono abbattute sul pavimento di pietra della stanza. Una grande pozza d'acqua si è formata al centro del pavimento. La tinta della pietra indica che l'acqua è scesa da nord. All'interno, negli angoli nord e sudovest, giacciono i resti di una statua. Le porte danno a nord, a sud e ad est.

L'acqua ha riempito la stanza dal buco nel soffitto dell'area 64, dove le scale conducono verso il basso dal livello superiore. L'acqua è profonda circa 15 centimetri al centro. Un bel po' di detriti sono sommersi dalle acque fangose, comprese alcune ossa e piccole pietre, 13 pezzi di rame, 2 pezzi d'argento e un anello d'argento (valore 28 sp). La statua distrutta una volta rappresentava una viverna ricavata dal granito.

64. Scalinata d'Ingresso

Questa sala è dominata da una scalinata di pietra nell'angolo nordovest. E' evidente che queste scale una volta conducevano ad un piano superiore. Ora c'è un grande buco che dà all'aria aperta. Il pavimento della sala è un accozzaglia di detriti e forme scheletriche di almeno nove umanoidi. Diverse armi e quattro scudi giacciono nell'angolo sudovest. Dal colore della scalinata è evidente che l'acqua è convogliata attraverso il largo buco nell'angolo nordovest. Mentre date un'occhiata in giro udite un debole cinguettio provenire dal soffitto della casa.

Il cinguettio proviene da un nido di sei uccelli stigei posto fra le travi distrutte del tetto vicino alla cima delle scale. Questi uccelli simili ad insetti attaccheranno immediatamente. Se gli uccelli stigei falliscono una prova sul Morale quando viene richiesto di farne una scapperanno dal grande buco nel soffitto.

Un ispezione ravvicinata dei detriti nell'angolo sudovest rivelerà un'accetta sporca di sangue. Se l'accetta viene pulita ed identificata si mostrerà come un'*accetta +1*. Tutti gli scudi portano l'emblema della viverna rossa. Gli scheletri sono appartenenti ai guerrieri di Landryn Teriak.

Se i personaggi controllano sul soffitto, c'è il 10% di probabilità per round (per giocatore) che il soffitto collassi. In questo caso le vittime devono superare una prova di Destrezza per non cadere nell'area 66. Tale caduta provoca una perdita di 1d4+2 punti-ferita.

Uccello stigeo (6): CA 7; DV 1*; pf 4 ognuno; N° ATT. 1; F 1d3 (pungiglione); MV 9 (3) m, Vo 54 (18) m; TS G2; ML 9; AM N; THAC0 19; PX 13 ognuno.

Nota: +2 tul primo tiro per colpire.

65. Sala di Guardia

La porta di questa stanza sta quasi cadendo dai cardini (prova di Forza con bonus di -2)

I resti dei letti e delle panche di legno sono sparsi per il pavimento di questa stanza. Mezza dozzina di forme scheletriche giacciono fra i detriti. Nell'angolo sudovest una scala conduce nell'oscurità di una stanza al livello sottostante.

Un'attenta ricerca della stanza porterà alla luce una quantità di armi arrugginite: spade, pugnali e lance. Nell'angolo nordovest c'è una borsa di cuoio con 17 pezzi d'oro e 39 pezzi d'argento.

Un'ispezione delle scale rivelerà due scheletri scomposti sugli scalini-un'evidente segno della battaglia avvenuta in Drax Tallen molti anni fa. Le scale conducono giù nell'area 67 al livello sottostante.

66. Il Salone

Tre grandi tavoli di quercia dominano questa stanza, uno per ogni parete nord, est e sud. Le sedie rotte sono sparse per tutto il salone. Nel mezzo della parete est una piattaforma ha l'aspetto di un piedistallo per un trono. I resti e frammenti di una sedia di quercia imbottita è posta sulla piattaforma. Alla base della parete è ammucchiato un arazzo strappato.

Il pavimento di questa stanza è un cumulo di resti scheletrici di dozzine di umani e umanoidi. Alcuni degli scheletri sembrano essere goblin o orchetti. Un numero incalcolabile di scudi con l'emblema della viverna rossa sono sparsi ovunque.

Negli angoli nord est e sudest ci sono degli armadi di legno aperti e divelti ed il loro contenuto sparso per la stanza. Gran parte di questi oggetti sono di rame. In mezzo ai detriti sembra esserci del movimento.

Il movimento è provocato da due rugginofaghi che sono entrati nella sala attraverso una breccia nel muro sud. Queste due creature sono in cerca di metallo. Questi due attaccheranno solo se attaccati con armi e scudi di metallo. Le creature disdegnano il rame apparentemente senza valore sul pavimento perché in effetti si tratta di un metallo che non gli piace, argento. C'è una quantità di argento fra tutti gli oggetti degli armadi pari a 3.875 ma.

L'arazzo strappato sulla piattaforma porta l'emblema della viverna rossa-questo sarà evidente se l'arazzo viene steso e ispezionato. Sotto i corpi e i detriti al centro della stanza c'è un grande focolare. Proprio sopra il focolare ci sono i fori per l'uscita

del fumo. La cappa che una volta convogliava il fumo è ora in pezzi e collassata sul pavimento.

Rugginofago (2): CA 2; DV 5*; pf 25 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; F ruggine; MV 36 (12) m; TS G3; ML 7; AM N; PX 300 ognuno.

Dopo la mischia con i rugginofaghi e dopo l'ispezione della stanza i giocatori avranno il seguente incontro:

Mentre cercate in questa stanza un'innaturale immobilità scende su questa sala. All'improvviso un luce inizia a splendere nelle vicinanze della piattaforma. Dopo un po' la luce comincia a prendere forma. Una figura translucida si trova sulla piattaforma, il contorno della sua forma incorporea brilla di una luce ultraterrena. Come l'aspetto diventa riconoscibile, osservate l'inconfondibile figura di un guerriero in un'elaborata armatura di piastre con una lunga spada al fianco. Questo guerriero indossa l'elmo incoronato di un re.

La visione durerà per alcuni secondi per poi scomparire. Vedere la visione forza a un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire terrorizzati. La figura è l'innocuo spirito di Re Vespen, il fratello di Landryk Teriak, che il Signore delle Presenze ha assassinato anni addietro per ottenere il trono di Essuria. Lo spirito di Vespen è apparso come avvisaglia di un grave pericolo. Ironicamente questo spirito serve per avvisare i personaggi della minaccia dei non morti di Drax Tallen.

Vespen non può essere scacciato da un chierico, i la Verga Nera non lo fa risorgere perché non è un vero non morto ma una mera visione di ciò che fu. Qualsiasi tentativo di usare la verga fallirà ma senza usare carichi.

Se i personaggi ispezionano la piattaforma dopo la scomparsa dello spirito, troveranno una medaglietta d'oro con catena che giace fra i detriti. Il medaglione porta l'emblema di un'aquila da un lato e il nome "Vespen" in thyatiano dall'altro. L'oggetto vale 793 mo.

67. L'Ufficio del Siniscalco

Una grande scrivania contro il muro est domina questa piccola stanza. Un grande armadio di legno giace riverso sul pavimento in centro alla stanza. Centinaia di pezzi di pergamena marcita sono sparsi ovunque.

Una famiglia di sei toripagno giganti hanno la tana sotto l'armadio riverso. Se questo armadio viene disturbato allora le creature attaccano. Le scale portano su verso l'area 65 al livello superiore.

All'interno della tana dei toripagno giganti, sotto l'armadio, c'è un sacco con 49 pezzi d'argento e un anello d'oro con l'insegna della viverna rossa incisa in delicati sbalzi in rubino (valore 197 mo). Questo oggetto apparteneva al siniscalco i quali scheletrici resti giacciono sotto la scrivania.

Un esame della scrivania rivelerà che il siniscalco morì a causa di una lancia conficcata nel petto (la punta di una lancia si trova ancora fra le costole). E' chiaro che il poveretto cercò di nascondersi qui quando le forze buone di Henadin colpirono questo luogo.

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

I cassetti della scrivania sono stati strappati e ridotti in pezzi. C'è, comunque, un comparto segreto sul fondo della parte sud della scrivania. Un pannello si stacca dalla scrivania come un cestino o una ribalta di un tavolo. Qui, in un comparto segreto all'interno della scrivania, c'è una borsa. Questa borsa trasandata e macchiata d'olio è una *borsa conservante* (6,8kg, 226,5 kg, 1,4 mc). Contenuti magicamente all'interno ci sono 2.978 pezzi d'oro, 4.976 pezzi d'argento e il medaglione d'ufficio del siniscalco (valore 310 mo).

Toporagno gigante (6): CA 4; DV 1*; pf 6 ognuno; N° ATT. 2 morsi; F 1d6/1d6; MV 54 (18) m; TS G1; ML 10; AM N; THAC0 19; PX 13 ognuno.

Nota: visione al buio fino 18m con ultrasuoni, bonus +1 sull'iniziativa, salta 1,5m.

68. Cantina

Questa stanza una volta era una cantina dei vini come suggeriscono le damigiane e i barili ovunque. Sotto la polvere del pavimento di pietra si notano delle macchie scure.

Questa stanza è la tana di 10 raggi giganti che attaccheranno ferocemente se i personaggi esplorano la stanza. Nell'angolo sudest c'è uno scheletro di un grosso hobgoblin. Sotto il corpo, seppellito sotto la polvere e i detriti, c'è uno smeraldo (valore 396 mo). Sotto l'enorme scheletro c'è una piccola damigiana intatta. E' piena di brandy eccellente con un valore al mercato di 50 mo. *Lascia da battaglia* +1 dell'hobgoblin giace sotto la pila di schegge di legno nell'angolo sudovest.

Ratto gigante (10): CA 7; DV 1/2; pf 2 ognuno; N° ATT. 1 morso; F 1d3 + malattia (5% per pf); MV 36 (12) m, Nu 18 (6) m; TS UN; ML 8; AM N; THAC0 20; PX 2 ognuno.

69. Santuario e Cassaforte Reale

Le doppie porte di bronzo di questa stanza sono chiuse dall'esterno con puntelli e due lunghe sbarre di ferro che sono state infilate nella pietra vicino ai battenti. Sulla superficie dei portali di bronzo sono state incise delle rune elfiche. In thyatiano il significato dell'iscrizione è: *Peste colga coloro che rompersero questo sigillo*. Non prestando attenzione all'avviso, i puntelli e le sbarre di ferro possono essere rimosse abbastanza facilmente (prova per Aprire Porte).

L'atmosfera di questa stanza è pesante e l'aria stantia. Ad una prima occhiata la stanza sembra essere una specie di santuario. Il dipinto di un grande drago nero copre il pavimento. Le pareti hanno nicchie che contengono sarcofagi. Al centro della parete nord una nicchia più grande delle altre è occupata da una statua di una donna bellissima. Le braccia protese della statua tengono un piccolo scrigno.

L'iscrizione sulle porte di bronzo fu scritta molti anni fa da un nobile elfo che cavalcò a fianco di Henadin nella battaglia che depose la prima volta Landryn Teriak in Essuria. Piuttosto che distruggere questa cripta le forze del bene pensarono fosse meglio sigillarla. Inoltre confidavano nella vigilanza del drago d'oro guardiano.

Prima ancora del bisnonno di Landryn Teriak questa stanza era usata come una cripta reale. Con la costruzione della Rotonda (area 90-100) quest'area divenne ridondante. I resti dei re defunti furono rimossi e i sarcofagi vennero lasciati vuoti.

Quando Landryn Teriak prese il trono, comunque, convertì la sala in un santuario dedicato a Idris. La statua rappresenta Idris e il drago nero, naturalmente, è il suo simbolo. Se i personaggi sono stati influenzati dall'illusione dell'area 22d nel Tempio di Idris, ricorda di evocare l'illusione per tutti i personaggi che vedono il simbolo del drago nero.

I sarcofagi alle pareti est e ovest sono vuoti. I sarcofagi a est e a ovest della statua contengono delle mummie che fungono da guardiani. Questi non morti sorgeranno dalle loro tombe e attaccheranno il gruppo 3 round dopo l'ingresso dei PG nella stanza.

La bara a ovest contiene un sacchetto con delle gemme per un valore complessivo di 1.899 mo. La bara a est contiene 3.887 pezzi d'argento e 3.190 pezzi d'electrum in un grande scrigno. Il piccolo scrigno fra le braccia della statua è chiuso e vi si cela una trappola. Qualsiasi tentativo di apertura libererà una nube di gas mortale. Chiunque si trovi entro 1,5 metri dallo scrigno deve superare un tiro-salvezza contro Soffio per non morire entro 10 round.

Lo scrigno contiene due pozioni, *veleno* e *illusoria* e una bottiglia più grande di ottone con un tappo. Se la *pozione di veleno* viene assaggiata chi la ingerisce deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire. La *pozione illusoria* non ha effetti reali, ma chi la beve crederà di essere stato trasformato da una *pozione di forma gassosa*. Gli altri del gruppo, noteranno la differenza.

La bottiglia di ottone è la prigione di un efreeti. Se il tappo viene rimosso la creatura verrà rilasciata dalla sua costrizione e attaccherà il gruppo. L'efreeti combatterà per 5 round o finché non perde la metà dei suoi punti-ferita, poi riderà forte deridendo i patetici personaggi. Batterà poi in una veloce ritirata attraverso le porte e fuori dall'edificio. Sebbene malvagio questo mostro non ha padroni e cerca solo la libertà.

Landryn Teriak diede l'efreeti (intrappolato nella bottiglia) ai seguaci di Idris come offerta molti anni fa.

Mummia (2): CA 3; DV 5+1*; pf 30 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d12 + malattia; MV 18 (6) m; TS G5; ML 12; AM C; THAC0 14; PX 575 ognuno.

Nota: A vista tiro-salvezza contro paralisi per non scappare. Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente e veleno. Colpito solo da armi magiche (metà danno), dal fuoco e incantesimi.

Efreeti (minore): CA 3; DV 10*; pf 50; N° ATT. 1 pugno; F 2d8; MV 27 (9) m, Vo 54 (24) m; TS G15; ML 12; AL C; THAC0 10; PX 1.600.

Nota: poteri 3v/gg: *creare oggetti*, *invisibilità*, *creare illusioni*, *muro di fuoco*; si trasforma in colonna di fiamme per 3r e incendia raggio 15 m (1v/t), colpito solo da armi magiche.

70. Sala d'Ingresso alla Catacomba

La parte del pavimento corrispondente all'asterisco (*) sulla mappa contiene un pozzo di 1,5 metri di diametro. La sezione appare essere parte del pavimento di pietra perché è stata camuffata con l'applicazione di un incantesimo terreno illusorio reso permanente. In realtà questo buco è coperto da una botola rovinata nel pavimento. Chiunque cammini in quest'area deve eseguire una prova di Destrezza per non cadere insieme al collasso del pavimento. Il pozzo nascosto connette ad un tunnel adiacente all'area 71 (vedi Mappa VIII), nelle catacombe.

La caduta infligge alla vittima 1d6+6 punti-ferita. L'illusione del pavimento solido verrà dissolta appena la sezione viene toccata in qualsiasi modo. Fai attenzione alla posizione e ai movimenti dei personaggi in questa stanza. Leggi il testo nel riquadro sottostante ai giocatori quando i personaggi osservano la stanza.

Questo luogo sembra una magazzino. Molti scaffali sono disposti lungo le pareti e quattro grandi barili si trovano vicino alla parete ovest. Molti sacchi di grano marcio giacciono a terra, il loro contenuto sparso ovunque. Uno scaffale nell'angolo sudest è pieno di bottiglie polverose e un vecchio scrigno.

Il primo personaggio che investiga nell'angolo sudest farà indubbiamente un passo sul pavimento illusorio. Il DM noterà che lo scrigno è posto proprio nell'angolo su uno scaffale a circa 1,5 metri dal pavimento.

I barili sono vuoti. Le bottiglie contengono prodotti chimici che ormai sono inutilizzabili da molto tempo. Lo scrigno contiene varie pergamene, in gran parte registri amministrativi della Sala Reale datati trent'anni fa. Gran parte delle pergamene hanno la stessa specie di intestazione in lingua thyatiana, "*Nel Regno del Re.*" I nomi seguenti di re sono inseriti negli annali: Mirimar, Halvan, Gallathon, Vespén e Landryn.

Drax Tallen-Livello I, Le Catacombe

(Vedi Mappa VIII)

L'apertura verticale dall'area 70 si apre sulle catacombe nel punto segnato sulla mappa. L'apertura ha una scala fatta con anelli di ferro fissati nella roccia. Un'attenta discesa condurrà i personaggi nel tunnel sottostante in modo sicuro.

A sud di questo punto c'è una pila di macerie che blocca la strada verso la parte meridionale delle catacombe. Una volta quest'area era una via segreta che conduceva ai bastioni (aree 90-100) dalla Sala Reale. Non ha più questo scopo.

71. Caverna Magazzino

Questa caverna è asciutta e l'aria è molto stantia. Il pavimento è disseminato dei resti di barili che una volta contenevano acqua o provvigion. I cerchi metallici dei barili sono ormai arrugginiti.

Fra i detriti c'è un anello d'oro (valore 100 mo) con l'insegna della viverna. Questo oggetto apparteneva a Re Landryn, che lo perse durante la sua fuga da Drax Tallen.

Il tunnel che conduce fuori verso sud è bloccato da una grande pila di macerie, circa 3 metri a sud dell'apertura. Una lavoro energetico e sostenuto permetterà di liberare l'ostruzione permettendo di passare nell'area 72.

72. Caverna delle Luci

Un labirinto di stalattiti e stalagmiti affolla questa grande caverna. Qui e là, a vari intervalli, sembra che delle luci danzino nella caverna, a causa del loro passare dietro le formazioni di calcio sembra che lampeggino. L'aria è particolarmente fredda e umida in questa strana caverna apparentemente di un altro mondo.

Le luci scapperanno via dai personaggi velocemente mentre essi si muovono nella caverna. Le luci sono pipistrelli che sono stati impregnati della sostanza fosforescente che goccia dal soffitto della caverna. Le vibrazioni dei movimenti dei PG li disturbano.

Comunque, mentre il gruppo si muove ulteriormente nella caverna, verranno attaccati da 8 ombre spettrali che avanzeranno verso di loro da sud. Se più della metà delle creature sono distrutte, una delle rimanenti scapperà verso sud nel tentativo di avvisare il Signore delle Presenze (nell'area 88 del Livello II).

Se l'ombra spettrale riesce nel suo tentativo, il Signore delle Presenze conferirà all'ombra spettrale un effetto ritardato di una *palla di fuoco* e la manderà indietro ad attaccare il gruppo. L'effetto della *palla di fuoco* è limitato ad un massimo di 5d6 punti-ferita.

Il tunnel che conduce a ovest della caverna finisce in una cumulo di macerie, diventerà evidente che qualcosa è stato qui sepolto. In effetti, uno scrigno giace sotto le pietre, ma è vuoto.

Ombra spettrale (8): CA 7; DV 2+2*; pf 12 ognuno; N°

ATT. 1 tocco + speciale; F 1d4 + risucchio di forza; MV 27 (9) m; TS G2; ML 12; AM C; THAC0 17; PX 35 ognuno.

Nota: Immune a sonno, charme, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno. Sorpresa 1-5 su 1d6. Colpite solo da armi magiche.

73. Caverna del Teletrasporto

Uno scheletro giace vicino all'entrata di questa caverna con a fianco una spada arrugginita. La luce con cui vi fate strada brilla brevemente su qualcosa incastrato nel mezzo della parete ovest.

Il corpo è quello di uno dei soldati di Teriak. Cinque pezzi d'oro e 7 pezzi d'argento sotto le ossa in frantumi. La parete ovest contiene un apparato magico nascosto che *teletrasporta* nell'area 99 del Livello III (vedi Mappa IX). L'apparato è attivato da due pietre incastonate nella parete.

Le pietre incastonate nella parete sono piuttosto visibili, essendo dei grandi cristalli simili a quarzo. Le pietre sono a 1,2 metri da terra e distanziate da 90 centimetri, e irradiano un'aura magica, se vengono esaminate con un incantesimo individuazione del magico. La pietra a ovest è un rubino e quella a est è uno smeraldo. Se le mani di una persona toccano entrambe le pietre allo stesso tempo c'è una probabilità del 50% che la persona venga teletrasportata sulla sedia dell'area 99. L'apparato funziona fino a 3 volte al giorno. Se le pietre vengono rimosse

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

l'intero sistema sarà disattivato permanentemente. Le pietre valgono rispettivamente 200 mo e 150 mo.

74. Caverna degli Scheletri

Gli scheletri di molti umani sono sparsi in questa caverna. Numerosi pezzi di vestiti laceri e armature di cuoio sono caduti dalle ossa. Nella parte opposta della caverna c'è una massa di macerie.

Questa caverna è il luogo dove gli uomini di Teriak tennero il loro ultimo baluardo contro le forze di Henadin. Contando i teschi il gruppo può stimare un totale numero di scheletri pari a 30 individui.

Quando un membro del gruppo raggiunge le macerie dall'altra parte dell'area, le ossa cominciano ad animarsi. Entro 1 round, le ossa di agganciano una con l'altra riformando i corpi scheletrici. Nel secondo round, le creature possono attaccare il gruppo. Una dozzina di scheletri tenderanno di circondare qualsiasi PG vicino alle macerie.

Gli scheletri distrutti dall'abilità di scacciare i non morti di un chierico cadranno a terra immediatamente e formeranno un cumulo di polvere. Gli scheletri che vengono *scacciati* tenderanno di scappare dalla stanza. Quando metà delle creature vengono distrutte, tutti gli scheletri si disattivano e cadranno a terra.

Se il gruppo si trova nella caverna 4 round più tardi, le ossa sparse si riassemblano, ma questa volta formeranno una singola bestia scheletrica. La bestia apparirà come uno scheletro di drago con un numero di DV pari al numero di scheletri non distrutti. Gli scheletri che sono fuggiti o sono stati distrutti non contano ai fini dei DV totali del drago. Usa le statistiche di un drago nero, eccetto per i DV e per il fatto che non possiede il soffio. La creatura non può essere scacciata.

Non c'è niente di valore o di interessante fra le macerie.

Scheletro (30): CA 7; DV 1; pf 6 ognuno; N° ATT. 1; F 1d6; MV 18 (6) m; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 19; PX 10 ognuno.

Nota: Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e *influiscono* la mente e veleno.

75. Caverna del Sotterraneo

Le pareti della caverna sono cosparse di maniglie e catene appese. Molte di queste sono quasi totalmente arrugginite. Un certo numero di ossa sono sparsi sul terreno.

Nell'angolo sudovest c'è una porta segreta nella parete di roccia. Due anelli camuffati da maniglie per la prigionia sono fissate alla pietra ad altezza d'occhio, distanti 60 cm fra loro; tirandole farà aprire facilmente la porta una volta localizzata la porta segreta. Se un ladro esamina da vicino le maniglie (usando l'abilità Scoprire Trappole), la falsa natura delle maniglie risulterà ovvia.

Una volta che sia stata aperta la porta verrà rivelato il corridoio che conduce all'area 77. La porta è alta 1,6 metri e larga 12 metri.

76. Sala della Pozza Velenosa

Una pozza di acqua giallognola e stantia occupa questa caverna circolare. Vapori maleodoranti e nauseabondi salgono dalle acque ribollenti. L'atmosfera della caverna è puzzolente con un forte odore di uova marce.

Chiunque rimanga nella caverna più a lungo di un turno deve superare un tiro-salvezza contro Veleno o soccombere ai terribili vapori della caverna. Questa inabilitazione causerà una penalità di -2 sui tiri per colpire e di -1 sull'iniziativa per 5d4 round. Chiunque si avventuri nell'acqua esegue il tiro-salvezza contro Veleno immediatamente e con una penalità di -4, in caso di fallimento cade privo di sensi; e affogherà se non aiutato. Per ogni round nell'acqua il personaggio deve eseguire il tiro-salvezza per non soccombere.

Queste acque sono soggette al naturale deposito di gas sotto la pozza. C'è anche un alto livello solforoso nella base di roccia sottostante conferendo il terribile odore di uova marce. La combinazione è al quanto sgradevole.

Non di meno, sul fondo della pozza giace la spada e il fodero di Henadin, il grande guerriero che condusse l'assalto contro Drax Tallen anni fa. Quest'arma è una magica *spada +1, +3 contro non morti*. La spada non è visibile attraverso le acque fosche, ma verrà identificata se viene pronunciato un incantesimo individuazione del magico contro la pozza.

77. La Caverna degli Zombi

Quando il gruppo supera il passaggio segreto, arrivando dall'area 75, avvisa i giocatori dell'orrido tanfo e della sensazione di freddo. Leggi il testo che segue quando il gruppo raggiunge l'area 77.

Entrando in questa caverna vedete l'orrenda forma di una creatura con tre teste: di capra, di leone e di drago. Il suo corpo è formato da varie parti delle tre creature, ma quello che vi colpisce di più sono le parti di pelle strappata che rivelano le ossa sottostanti e la carne in decomposizione della creatura. La belva si muove meccanicamente verso di voi. Nell'angolo sudest della caverna c'è una porta di metallo.

Il Signore delle Presenze creò questo orrore dopo aver sconfitto la chimera. La creatura ha le stesse statistiche di una chimera eccetto che è un non morto. Invece di soffiare fuoco, la chimera non morto soffierà un *cono di freddo* con la stessa quantità di danni. La belva può essere scacciata da un chierico; la creatura è l'equivalente di un vampiro per questo scopo. Se il tentativo ha successo, la belva si porta lontano dal chierico oppure rimane ferma se non ci sono uscite disponibili.

Se la belva viene sconfitta, il suolo della caverna comincia a muoversi e a strisciare. Venti zombi stanno aprendosi la strada scavando verso la superficie, uscendo dalle loro tombe. I non morti sono lenti e impiegheranno 4 round prima di poter attaccare i personaggi. Dovrebbe apparire chiaro ai personaggi di essere in considerevole inferiorità numerica e che dovrebbero uscire dalla caverna verso l'area 75 o 78 e bloccare le creature nella stanza. Gli zombi non saranno in grado di aprire nessuno dei due passaggi se il gruppo li chiude.

Gli zombi torneranno nelle loro tombe 1d4 ore dopo la fuga del gruppo. La porta verso l'area 78 è chiusa. Un ladro può

scassinarla se resta fuori portata degli zombi, o un incantesimo *scassinare* può aprirla. La porta può essere aperta con un tentativo per aprire porte con penalità -2.

Se gli zombi riescono a sgusciare oltre i personaggi, due di loro andranno a raggiungere il Signore delle Presenze nell'area 88 (nel Livello II) per avvertirlo della presenza del gruppo. Se hanno successo, Il Signore delle Presenze li rimanderà indietro dal gruppo. Ognuno degli zombi sarà in grado di produrre gli effetti di un *dardo incantato* (5 dardi che provocano 1d4+1 punti-ferita ognuno). L'effetto si rilascia automaticamente se gli zombi vengono distrutti prima che abbiano la possibilità di lanciare l'incantesimo. Quando questo avviene, dardi di luce frizzanti scintilleranno dai resti degli zombi contro un bersaglio vivente casuale.

Nell'angolo sudovest della caverna c'è il tesoro della belva, un grande baule con 1.579 pezzi d'oro, 4375 pezzi d'argento e 679 groschen. Sul fondo del baule ci sono due pergamene: una con l'incantesimo per maghi *fulmine* e l'altra con l'incantesimo clericale *scaccia maledizioni*.

Zombi (illimitati): CA 8; DV 2; pf 10 ognuno; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; MV 27 (9) m; TS G1; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Nota: Immune a sonno, *charme*, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno.

Chimera non morto: CA 4; DV 9**; pf 45; N° ATT. 2 artigli/3 teste + soffio; F 1d3/1d3/2d4/1d10/3d4 + 3d6; MV 36 (12) m, Vo 54 (24) m; TS G9; ML 12; AM C; THAC0 11; PX 2.500.

Nota: Immune a sonno, *charme*, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno.

78. Caverna di Henadin

Molte vecchie forme scheletriche giacciono vicino all'ingresso di questa caverna. Un certo numero di armi inutilizzabili ed una quantità di pezzi di armatura ammaccati e decrepiti sono sparsi fra l'enorme quantità di macerie. Vicino alla parete nord giacciono i resti scheletrici di un grosso uomo accucciato contro alla parete di roccia. Sotto queste ossa ci sono i resti arrugginiti di uno scudo.

Il grosso scheletro sono i resti di Henadin. Lo scudo sotto il corpo di Henadin è macchiato di vecchio sangue rappreso e ricoperto dalla crescita di licheni. Ciò nonostante, è un magico *scudo +1*. Sotto lo scudo c'è una catena d'oro con il medaglione di un'aquila, anch'esso intarsiato in oro (150 mo di valore). Questo è il blasone della nobile famiglia Henadin.

Nel soffitto nell'angolo nordest c'è una botola grande 2,4 di lato. Una botola più piccola, 90 centimetri, è posta al centro di quella più grande. Sebbene chiusa dal di sopra (area 79, Livello II), questa botola può essere aperta da un ladro esperto. La botola più grande è ben chiusa dall'esterno e necessita un incantesimo *scassinare* per essere aperta. La botola più grande può essere forzata con una prova per Aprire Porte con penalità -2. Il soffitto è alto 3,6 metri.

Drax Tallen-Livello II, Il Mausoleo

(Vedi Mappa IX)

La cittadella di Drax Tallen fu costruita più di cento anni fa come mausoleo per il re di Essuria. Sebbene il Livello II si trovi sopra le Catacombe (Livello I), si trova ancora sotto la superficie, direttamente sotto il Livello III. Dopo la morte di Re Vesper, Landryn Teriak riarrangiò il livello più basso della tomba (Livello II), convertendolo nei suoi quartieri personali. Nella sua mente contorta Teriak pensava fosse più appropriato relocare la sala del trono nella macabra tomba.

Gli abitanti di questo livello sono un misto di uomini normali, avventurieri e mostri (molte delle quali creature non morte). Alcuni degli umani e avventurieri normali indossano un *anello della servitù*, donato dal Signore delle Presenze. Questo anello è ben descritto nella sezione Nuovi Oggetti Magici. L'anello priva chi lo indossa della propria volontà, lasciando la vittima sotto il controllo del Signore delle Presenze. In molti casi coloro che indossano l'anello ignoreranno completamente i PG se il Signore dell'Ombra non è al corrente della loro presenza in Drax Tallen.

79. Ingresso

Un guerriero alto e possente siede su una sedia posta contro la parete nord di questa sala ottagonale; i suoi occhi sembrano spenti e senza vita. La sua testa è quasi calva e i baffi grigi accentuano il viso crudele e piuttosto stupido. Porta un grosso pugnale infilato in una fascia che funge da cintura. Indossa una corazza di cuoio borchiate e tiene una spada enorme con la mano destra.

Ciò che accade poi dipende se il Signore delle Presenze ha individuato i PG oppure no all'interno di Drax Tallen; questo guerriero, Sifferin di nome, indossa un *anello della servitù*.

Se il Signore delle Presenze è a conoscenza della presenza del gruppo, Sifferin si alza ed attacca, muovendosi lentamente per tutto il tempo. A Sifferin è stato donato l'effetto dell'incantesimo *fulmine* (con danno 5d6).

Se il Signore delle Presenze no è a conoscenza della presenza del gruppo, Sifferin rimane seduto, con gli occhi fissi a guardare le pareti, ignorando il gruppo.

Sifferin: CA 6; G8; pf 58; N° ATT. 1 spadone a 2 mani; F 1d8+3; MV 18 (6) m; TS G8; ML 10; AM C; THAC0 15; PX 850.

For 18, Int 12, Sag 13, Des 13, Cos 14, Car 10.

Sifferin è uno degli umani guerrieri che il Signore delle Presenze reclutò fra le file barbariche dell'Essuria settentrionale. Indossa laschi pantaloni rosso brillante con una fascia nera attorno alla vita. Due grandi orecchini sono infilati nei lobi delle sue grandi orecchie. Indossa un bracciale d'argento e un anello d'argento alla mano destra. I bracciali valgono 20 ma ognuno e porta una borsa con 17 pezzi d'oro. L'anello d'argento alla mano destra è un *anello della servitù* con il simbolo della viverna rossa.

C'è un argano nella stanza che solleva e abbassa la grande botola sul pavimento (una volta che i catenacci sono stati tolti). Al centro di questo portale una porta più piccola può essere aperta facilmente mediante una maniglia. Quando una creatura

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

non morta arriva dal Livello I bussa quattro volte, oppure fa il verso, Sifferin apre la piccola porta e lascia passare la/le creatura/e.

80. Quartieri della Servitù

Due stuoie sudice giacciono sul pavimento di questa stanza. Due umani emaciati, un uomo ed una donna, sono distesi sulle stuoie. Queste persone vi ignorano mentre esplorate la stanza. Ad un esame più attento, l'uomo e la donna sembrano essere in un qualche tipo di trance. Tutti e due portano un al diro un anello d'argento con la rappresentazione di una viverna.

Entrambe i due schiavi portano l'*anello della servitù* del Signore delle Presenze. Nessuno di questi due servi forniranno informazioni al gruppo. Invece, resteranno semplicemente distesi sulle loro stuoie in uno stupore profondo.

81. Cucina

Questa piccola stanza ha un focolare nell'angolo sudest. Gran parte della parete est è occupata da panche piene di articoli da cucina. Un lungo tavolo con due panche occupano la porzione ovest di questa stanza.

Quest'area è il luogo dove i servitori umani consumano i loro pasti. Attualmente è vuota.

82. Magazzino (porta chiusa)

Lungo la parete est di questa stanza sono raccolti in rastrelliere molti barili. Scaffali contenenti piccole ceste e sacchi occupano la porzione ovest di questa stanza.

Alcuni barili contengono oli; altri acqua. Le ceste contengono carne. I sacchi contengono grano, farina e altro cibo asciutto.

83. Laboratorio (porta chiusa)

Questa grande stanza è piena di equipaggiamento di scelta alchemica. Banchi da lavoro sono pieni di pestelli, mortai, scaglie, piccoli bruciatori di oli, giare, bottiglie e attrezzi di metallo finemente lavorati. Nel mezzo della parte sud c'è un grande baule.

Una verifica dei banchi porterà alla luce: due dosi di aconito, % perle (valore totale 267), 1 diamante (311 mo di valore), pepite d'oro (367 mo di valore) e una *pozione di velocità*.

Il baule chiuso a chiave contiene una grande clessidra con all'interno una sabbia rosso acceso. Se questo oggetto viene girato sottosopra il vetro rivelerà immagini come fosse una sfera di cristallo mentre la sabbia rossa ci scorre attraverso. Nella parte inferiore gli avventurieri vedranno le visioni seguenti:

1. Un re dai capelli dorati seduto su un trono in una splendida sala reale. Una figura dai capelli scuri in vesti da mago sta offrendo un calice di vino al re. Il monarca prima beve solo un sorso, poi ne beve molto.

Dopo qualche momento la testa del re si rilascia e il calice cade sul pavimento di marco con fracasso. Poi la visione scompare...

2. La figura in capelli scuri è seduta sullo stesso trono, la sua veste nere è ricamata in oro ed ermellino. Sul capo porta un cerchio d'oro punteggiato di rubini. Davanti a questa figura tre capi barbari si inginocchiano rendendo omaggio. Poi la visione scompare...
3. Un grande esercito è in marcia dietro uno splendido guerriero in bianca livrea. Sopra la colonna, volteggiano sulle correnti d'aria, ci sono due draghi dorati. Alla fine, l'esercito arriva ai cancelli di una fortezza e una terribile battaglia ha inizio. I difensori, composti di guerrieri in vesti nere e di goblin, combattono disperatamente per respingere gli attaccanti. Dopo un po' di tempo le sorti della battaglia volgono a favore delle forze invasori mentre il popolo oscuro retrocede davanti all'assalto di uomini e draghi. La visione scompare...
4. La figura dai capelli neri e sei guerrieri in vesti nere, armatura di piastre nera stanno cavalcando allontanandosi dalla fortezza ad un galoppo scavezza collo. Uno di questi guerrieri porta una lancia con uno stendardo con l'insegna della viverna rossa. Come la visione si sposta, un altro gruppo di cavalieri si vede all'inseguimento del primo gruppo. Dopo un po' il secondo gruppo raggiunge il primo e inizia una schermaglia. Nel mezzo della mischia il re dai capelli neri fugge al galoppo. Da lontano, un drago d'oro insegue il cavaliere. E' chiaro che in breve il drago raggiungerà il cavaliere in fuga. La visione scompare...
5. Un volta ancora appare una sala del trono familiare. Un'oscura entità siede sul trono, ora velata dell'oscurità delle ombre. Come l'immagine diventa più chiara è ovvio che la cosa sul trono non è un uomo, ma qualcosa di più oscuro e senza forma. La visione svanisce e la sabbia ha finito il suo corso.

Se la clessidra viene girata sottosopra un'altra volta essa risplenderà di una luce verde finché la sabbia non sarà tornata nella parte iniziale della clessidra. Se girata ancora, verrà mostrata la stessa sequenza di scene. Sebbene si solo un artefatto che fornisce informazioni, un saggio pagherà fino a 4.000 mo per averlo. Questa clessidra è stata impressa con la storia del Signore delle Presenze.

84. Ingresso

Sei tavoli da scrittura dominano questa grande sala, tre dei quali sono occupati da figure in veste nera. alle pareti della stanza ci sono file di librerie fino al soffitto. Una rampa di scale conduce al livello superiore nell'angolo nordovest della stanza.

Mentre osservate la stanza le figure sembra siano immobili eccetto per le loro braccia che si muovono delicatamente sulle pergamene poste sui tavoli

Le figure in veste nera continueranno a scrivere sulle pergamene finché non attaccate. Se una qualsiasi di loro viene disturbata, cesseranno di scrivere e si prepareranno per combattere. Ognuna di loro sta scrivendo una parola sulla pergamena: Verga Nera. Queste figure in uniforme da alunno sono scheletri, ma continueranno a scrivere se non attaccati.

Appena uno dei personaggi legge una delle pergamene (cosa che lo scheletro non cerca di evitare, a meno di non essere attaccato) la stanza diventerà molto buia e le torce e tutte le altre sorgenti di luce non magiche si spegneranno. A questo punto il gruppo verrà attaccato da tre presenze. Una ulteriore quarta combatterà per 3 round, poi cercherà di fuggire dalla stanza.

Il buio nella stanza durerà per 5 round. Se le presenze vengono uccise o scacciate, le vesti degli scheletri collaseranno, le loro ossa ridotte in polvere.

La quarta presenza cercherà di avvisare il Signore delle Presenze (vedi area 89) dopo aver combattuto per 3 round. Se ha successo, il Signore delle Presenze la manderà indietro ad attaccare il groppo. Gli conferirà il potere di *trasformare* uno dei PG in una capra. La presenza avrà 1 ora per lanciare l'incantesimo.

Ispezionando i libri della stanza i personaggi troveranno che molti dei volumi si distruggono maneggiandoli riducendosi in polvere. Una volta questa stanza era una grandiosa biblioteca e sui suoi scaffali c'erano molti volumi concernenti la vita, la storia e gli sforzi di molte generazioni di Essuria. Il gruppo vedrà che molti dei libri sono scritti in thyatiano, sebbene ci sia un ampio uso delle rune di Essuria.

Nell'angolo sudest c'è uno scomparto segreto nel muro dietro la scansia. Qui, a 1,5 metri dal pavimento, c'è un pannello scorrevole nella lavorazione della parete di pietra. Semplicemente spingendo da parte questa sezione verrà rivelata una scatola di legno sigillata con il piombo lungo gli spigoli. La scatola può essere facilmente aperta con un pugnale o un puntello. All'interno c'è una pergamena arrotolata in un astuccio di cuoio ben oliato. Sulla pergamena ci sono delle rune (mostra il messaggio runico n° 2 ai giocatori). La traduzione dello scritto legge come segue:

*"Il buio per vivere
Il giorno per morire
I segreti della Verga Nera
Devi dire"*

Questo indovinello spiega come funziona la Verga Nera. La frase stessa è anche un indizio per capire l'incantamento per distruggere e resuscitare un non morto. Si applica la seguente procedura:

Per Resuscitare un Non Morto: Se la Verga Nera viene tenuta nella totale oscurità, e viene espresso a voce alta l'indovinello in lingua comune (thyatiano). Le rune della parola *Vifica* appariranno sulla verga stessa. Comunque, solo gli elfi e i maghi saranno in grado di vedere i simboli sull'artefatto. In questo caso di semplicemente ai PG che vedono le rune per la parola *Vifica*.

Per Distruggere un Non Morto: Se un incantesimo luce viene lanciato sulla verga, o se un oggetto magico (spada magica, ecc.) viene posto vicino all'artefatto, o se la Verga Nera viene tenuta

alla luce del sole, allora le rune dell'incantamento *Decima* appariranno alla recitazione dell'indovinello. In questo caso il DM mostrerà il messaggio runico n° 3 ai giocatori, ad ogni elfo o mago del gruppo.

In entrambe i casi l'indovinello deve essere pronunciato ad alta voce affinché le rune appaiano sull'artefatto.

Le scale conducono su verso una botola sotto l'area 90 al Livello III. La botola si apre lentamente quando ci si avvicina. Per esempio: se un PG si avvicina e poi si ferma ad osservare la botola, questa si ferma. Se il PG torna indietro, la botola si chiude lentamente, ecc. Una luce purpurea proviene dall'area sovrastante.

Presenza (4): CA 3; DV 4*; pf 20 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; TS G4; M 11; AM C; THAC0 16; PX 175 ognuno.
Nota: Immune a sonno, charme, incantesimi che bloccano e influiscono la mente e veleno. Colpita solo da armi magiche e d'argento (metà danno)

85. Sala degli Enigmi

(porta chiusa)

Delicati mosaici ricoprono le pareti di questa stanza circolare. Il soffitto fatto a cupola è costruito in bronzo scintillante. Vari simboli astrologici decorano le pareti curve; stelle, la luna e le sue fasi, il sole, la terra e costellazioni assortite. Al centro della sala c'è un cerchio sul pavimento colorato in porpora. Al centro del cerchio ci sono tre anelli intrecciati l'uno nell'altro scolpiti in argento. A nord a est e a sud c'è una sedia contro ognuna delle rispettive pareti.

Il cerchio sul pavimento ha un diametro di 1,2 metri e costituisce una porta magica che conduce in una caverna sotto questa stanza. La porta può essere aperta solo da una parola chiave composta di tre parole. Ognuna di queste parole è fornita dagli enigmi sulle sedie. Le tre sedie sono magiche, oggetti simili a sfingi che pongono enigmi. Chiunque si sieda su una sedia deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non addormentarsi per 2d4 round, perdendo effettivamente la possibilità di ascoltare l'enigma. Quelli che superano il tiro-salvezza udranno l'enigma della sedia sul quale si sono seduti.

Enigma sedia Nord:

*"Vaga dove vuole
e in molti luoghi passa,
E quando se n'è andata
nessuna traccia lascia."*

Risposta: *Acqua*

Enigma sedia Est:

*"Una specie di perdita,
una forma di generosità...
Quando il costo si misura,
per l'egoista è stupidità."*

Risposta: *Donare*

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

Enigma sedia Sud:

"Una gioia per molti,
per alcuni una lotta,
Un mistero per gran parte
al calore del sol che scotta."

Risposta: *Vita*

Naturalmente la magica parola chiave è "acqua dona vita." Se pronunciata ad alta voce allora l'anello più a est del cerchio porpora diventa una solida maniglia e si solleva dal suolo. Il cerchio di porpora apparirà allora come una botola sul pavimento. I personaggi potranno allora sollevare il portale e scoprire la scalinata sottostante.

Questa scalinata fatta di scalini di pietra conduce ad una caverna 12 metri più in basso. In tutta la caverna sono visibili abbaglianti ed intricate formazioni di cristalli di roccia. Nella parte più lontana della caverna, a circa 12 metri dall'inizio della scalinata, c'è una pozza di acqua scintillante. Dall'alto cadono gocce d'acqua da una strana stalattite di cristallo proprio sopra la pozza con una cadenza lenta ma regolare. Mentre guardate in giro per la caverna vedete qualcosa muoversi all'improvviso da una crepa accanto alla pozza.

La caverna è il covo di una caecilia (verme gigante) e la creatura si sta preparando per attaccare in difesa della sua tana. Se il gruppo si ritira e chiude la porta segreta, il verme ignorerà i PG.

L'attacco del verme è in grado di ingoiare qualcuno dei PG. Le vittime ingoiate subiranno 1d8 punti-ferita ogni round finché il verme non viene ucciso. La creatura è lunga 7 metri. Nella sua tana fra le rocce c'è una pila di gemme preziose per un valore di 978 mo. Il verme ha inghiottito queste pietre e non è stato in grado di digerirle.

Le acque della pozza sono magiche. Una ed una volta sola in questa avventura le acque di questa pozza possono essere trasformate in un liquido che supporta e rigenera la vita. Se viene pronunciata ad alta voce la parola chiave "acqua dona vita", allora la roccia di cristallo sopra la pozza brillerà di luce verde. Le gocce che cadono nella pozza e l'acqua sottostante diventeranno verdi. Questo effetto dura per 1d4+2 round. Chiunque si immerga nell'acqua recupererà immediatamente qualsiasi livello di energia perduto e tutti i punti-ferita del corrente livello d'esperienza (prima dell'avventura). Questa pozza è un'altra meraviglia di Essuria lasciata qui dai tempi gloriosi-ha solamente un briciolo della magia che aveva. Questa ristorazione è l'ultima che la pozza era in grado di fornire.

Caecilia: CA 6; DV 6*; pf 30; N° ATT. 1 morso; F 1d8; MV 18 (6) m; TS G3; ML 9; AM N; THAC0 14; PX 500.

Nota: Ingoia con tiro naturale di 19 o 20, le vittime subiscono 1d8 punti-ferita automatici ogni round

86 Camera da Letto di Teriak

(porta chiusa)

Questa grande camera è occupata da un imponente letto a quattro piazze posto contro la parete sud. Spesse tende nere formano un baldacchino attorno al letto. Elaborate colonnine sono finemente scolpite a rappresentare delle viverne. Ai quattro angoli del letto, accanto ad ogni colonnina, è posta una candela su uno stretto piedistallo di legno.

Un grande baule risiede sul tavolo nell'angolo nordovest della camera. Sulla parete nord c'è un bel ritratto di un uomo dallo sguardo crudele, i capelli neri con un cerchio d'oro tempestato di rubini attorno alla testa. La figura nel ritratto è vestito con una tunica da mago in ermellino ricamato in oro.

L'aria della camera è molto viziata e con l'inconfondibile odore di morte e putrefazione.

Dietro le tende, disteso sul letto, c'è il corpo di un giovane uomo in nere vesti da mago (simile alla figura nel ritratto alla parete). *Questa è un'illusione.* Se il corpo viene toccato in qualsiasi modo l'illusione svanisce e i personaggi vedranno cosa realmente giace sul letto. Infatti, il corpo è quello del chierico che originariamente perse la vita a favore di Landryn Teriak molti anni fa. Il cadavere è in uno stato di putrefazione raccapricciante.

Con la dissipazione dell'illusione la camera diventerà molto fredda e i personaggi udranno una terribile maligna risata. Ogni persona in grado di sentire deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire dal panico.

Il baule è chiuso con un incantesimo *chiavistello magico* e possiede una trappola. Se si esegue un tentativo per aprire il baule, chiunque si trovi di fronte può essere colpito dalla trappola; due dardi partiranno dal baule. Se più di una persona può essere la vittima, scegli due PG a caso e fagli eseguire un tiro-salvezza contro Morte. Se il tiro-salvezza non ha successo subirà 1d4 punti-ferita. Poi la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non subire 2d10 punti-ferita a causa del veleno.

Il baule contiene quanto segue: 2.200 groschen, una statua d'oro di una viverna (valore 3.000 mo), 12 dardi con la punta d'argento (valore 120 ma in totale), un *pugnale +2*, un *anello di protezione +2* e un *anello accumula-incantesimi* che contiene *giara magica*, *scaccia maledizioni* e *dardo incantato* x4 (al 10° livello).

87. Sala del Trono

Come entrate, notate una figura in veste nera che vi dà le spalle nell'atto di offrire dell'incenso in un braciere che brucia con una arcana fiamma porpora. Ogni volta che la figura muove in avanti il braccio avvolto nel mantello una lampo di luce arancione si innalza dal braciere. L'aria è impregnata dell'odore dell'incenso.

Il braciere al quale lavora si trova davanti ad una grande trono posto contro il mezzo della parete sud. Il trono è fiancheggiato da due viverne scolpite nell'alabastro. Il trono stesso sembra scolpito direttamente nel più scuro dei mogani e finemente cesellato con straordinario arte.

Il braciere è uno dei molti che illuminano la sala semi circolare, la loro fiamma proietta ombre che danzano sulle

pareti. Il pavimento è rosso sangue e segnato con i neri simboli della negromanzia.

All'improvviso le fiamme diventano più alte e dalle ombre nei due angoli della sala grandi umanoidi muovono verso di voi con lunghe spade scintillanti in mano.

Il Signore delle Presenze starà sempre osservando questa sala dall'area 88 e il Signore delle Presenze sarà avvertito della presenza di qualsiasi creatura in questa sala.

I due guerrieri in questa stanza interverranno quando il gruppo entra. Questi guerrieri portano l'*anello della servitù* del Signore delle Presenze. Usa le statistiche dei Lancieri Oscuri per questi due guerrieri.

La figura in veste nera è una mummia. Come la cosa si volta per fronteggiare il gruppo i personaggi vedranno le bende lacere sotto la veste. Questo orrore non morto era il siniscalco e consigliere di Landryn Teriak quando il Signore dell'Ombra era il Re di Essuria. Il suo nome è Mando ed è stato da poco "resuscitato" da Teriak per riprendere ad assolvere i suoi compiti.

Mummia, Mando: CA 3; DV 5+1*; pf 30; N° ATT. 1 tocco; F 1d12 + malattia; MV 18 (6) m; TS G5; ML 12; AM C; THAC0 14; PX 575.

Nota: A vista tiro-salvezza contro paralisi per non scappare. Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente e veleno. Colpito solo da armi magiche (metà danno), dal fuoco e incantesimi.

Guardia: CA 5; G5; pf 30; N° ATT. 1 lancia o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 175.

Se i personaggi usano la Verga Nera per resuscitare Mando verrà istantaneamente trasformato in un umano, come mostrato di seguito:

Mando: CA 9; M5; pf 19; N° ATT. n/a; F n/a; MV 27 (9) m; TS M5; M 2; AM C; THAC0 19; PX 35.
For 11, Int 16, Sag 15, Des 13, Cos 7, Car 12.

Mando sarà vivo ma senza armi, incantesimi o morale. Si nasconderà nella stanza e chiederà pietà. Se il gruppo usa la Verga nera per distruggere Mando, verrà cancellata la sua esistenza in un'esplosione di fuoco.

Se la mummia e i guerrieri vengono distrutti o in qualche modo gestiti, leggi il riquadro che segue immediatamente:

Un silente mortale cade nella sala e le fiamme dei bracieri cerimoniali si spengono. La stanza è quasi buia eccetto per il tenue bagliore dell'incenso...

All'improvviso le fiamme dei bracieri per l'incenso esplodono in un guizzo di fiamma arancione e una voce che pare provenire dall'aria stessa esclama:

"Così amici pieni di risorse, pare abbiate incontrato il mio siniscalco e le guardie. Molto intraprendente, ma insufficiente! Credevate di vedermela con me quando assalivate i miei servi? Avanti, miei impavidi amici, avete una così alta considerazione di voi stessi e una così bassa di

me? Vedo che avete con voi ciò che desidero. In verità l'avete portata nel mio dominio e per questo vi devo ringraziare.

"Ma ora il vostro compito è giunto al termine. Consegnatemi la Verga Nera subito! Se lo farete, assaporerete una morte veloce e compassionevole. Se non lo farete allora subirete tormenti per l'eternità per mano mia. Potreste prendere il posto della mia mummia e degli altri miei servitori. Non avrete bisogno dell'armatura o delle vostre patetiche abilità per questo compito. I vostri scheletri e il vostro prezioso spirito saranno sufficienti per servirmi.

"Quindi, scegliete voi stessi se morire senza facilmente. Lasciate la Verga Nera davanti al braciere di fronte al trono. Avete venti battiti di cuore per fare ciò che dico."

Chiunque nel gruppo che indossi un *anello della servitù* (vedi l'Appendice Nuovi Oggetti Magici) insisterà per obbedire al Signore delle Presenze. Se c'è opposizione allora chi porta l'anello attaccherà chi possiede la Verga Nera. Questo personaggio *charmato* combatterà finché soggiogato o ucciso. Se chi tiene la verga indossa anche l'*anello della servitù*, allora, naturalmente, seguirà le direttive, e porrà la Verga Nera accanto al piedistallo.

Al termine di 2 round, la fiamma del braciere di fronte al trono comincerà produrre fumo e riempirà la stanza velocemente. Il fumo grigio è la manifestazione di uno speciale incantesimo *creazione spettrale*. Come ricopre il terreno, sembrerà che si formino fra le nebbie tentacoli, bocche e occhi. Sbuffi di fumo giallognolo usciranno dalle bocche mentre i tentacoli cercheranno di afferrare la Verga Nera.

L'illusione non può essere dissolta, e non svanisce nemmeno se toccata. Se attaccata, sembrerà ai PG che la creatura rigeneri nuove parti istantaneamente. Ogni personaggio verrà attaccato da 1d4 bocche illusorie che attaccano come mostri da 3 DV e causano 1d6 punti-ferita ogni morso. I tentacoli, in un numero variabile di 1d6, cercheranno di strappare la Verga Nera a chi la porta. Il PG che tiene l'oggetto deve superare una prova di Forza ogni round. Se il personaggio fallisce la prova vedrà il tentacolo afferrare l'oggetto e portarlo nelle fiamme purpuree (in realtà, naturalmente, il personaggio lascia cadere a terra la Verga Nera che viene nascosta dall'illusione). Il mostro illusorio resterà nella stanza se i PG se ne vanno, e poi svanirà al termine del giorno (o notte). Il Signore delle Presenze è in grado di lanciare questa illusione solo una volta alla settimana.

Se i personaggi lasciano la stanza, qualsiasi danno causato dal combattimento si "curerà" da solo in 1d10 turni, i personaggi morti torneranno miracolosamente in vita! Una volta che le ferite guariranno in questo modo strano, i PG probabilmente realizzeranno la natura dell'illusione; se ritornano nella stanza, trattate l'illusione come una normale *creazione spettrale*.

C'è una porta segreta dietro il trono che conduce al rifugio finale del Signore delle Presenze. La porta è più grande del trono, e i personaggi hanno le normali probabilità di individuarla. Una piccola leva alla base di una delle statue della viverna apre la porta. Se la leva viene premuta, il trono e la porta segreta si muoveranno staccandosi dalla parete sud di circa 75 centimetri, rivelando l'entrata per l'area 88.

Capitolo Sette-Nelle Sale di Drax Tallen

88. Cripta del Signore delle Presenze

Il Signore delle Presenze è presente in questa stanza ma ha usato un incantesimo invisibilità per nascondersi. Se

Questa stanza è illuminata da quattro bracieri i quali si trovano ad ogni angolo. Al centro della stanza, proprio a sud del centro, si trova un leggìo a 1,2 metri dal pavimento. Su questo leggìo si trova un grande libro nero in una brillante aura rossa.

A ovest, a nord e a est ci sono alcove semicircolari. All'interno di ognuna c'è una grande cassa.

Il Signore delle Presenze sta aspettando di vedere cosa faranno i personaggi in questa situazione. Attaccherà se gli apparirà ovvio di essere stato individuato; altrimenti cercherà di prendere i PG di sorpresa. Il libro sul piedistallo è il libro degli incantesimi del Signore delle Presenze, comunque, in questo momento è *maledetto*. Qualsiasi usufruttore di magia che cercasse di leggere il libro deve superare un tiro-salvezza contro Morte per non morire! D'altra parte il libro può essere maneggiato fintanto che non vien eletto. E naturalmente il libro può essere distrutto con il fuoco. Il Signore delle Presenze non può permettere la distruzione del suo libro di incantesimi. Se il gruppo cerca di distruggere il tomo, il Signore delle Presenze attaccherà il PG principale con il tocco. Questo renderà vulnerabile il Signore delle Presenze agli attacchi della Verga Nera. Se il combattimento non volge a suo favore, tenterà di usare l'incantesimo *giara magica* su un lanciatore di incantesimi, e farà finta di essere il PG. Sceglierà il momento più opportuno per tradire il gruppo, più tardi durante l'avventura. Se il tentativo con la *giara magica* fallisce, i Signore delle Presenze cercherà di afferrare il suo libro degli incantesimi, usare una *porta dimensionale* per dirigersi nell'area 93 nascondersi lì fino a che non ha ricaricato gli incantesimi. Il Signore delle Presenze cercherà poi di tendere imboscate il gruppo con *palle di fuoco* e *dardi incantati*.

Se i personaggi lasciano il libro degli incantesimi indisturbato il Signore delle Presenze attenderà fino all'insorgere di un'opportunità per attaccare. Le statistiche del Signore delle Presenze sono esposte nell'Introduzione dell'Avventura Due assieme agli incantesimi che ha memorizzato e quelli sul suo libro di incantesimi.

Il Signore delle Presenze si tratterrà dall'usare qualsiasi incantesimo che potrebbe distruggere il suo libro, Lancerà un *blocca persona* prima di attaccare. Se resuscitato, il Signore delle Presenze si trasformerà in un mago umano (ma nel corpo in decomposizione del chierico dell'area 86).

Landryn in decomposizione: CA 10; M10; pf 10; N° ATT. n/a o incantesimi; F n/a o a seconda dell'incantesimo; MV 27 (9) m; TS M10; ML 6; AM C; THAC0 17; PX n/a. For 5, Int 18, Sag 17, Des 12, Cos 5, Car 3.

Incantesimi: Qualsiasi che il Signore delle Presenze non abbia ancora lanciato.

Se riportato alla sua forma di esistenza, il Signore delle Presenze sarà totalmente incapace di portare qualsiasi azione fisica offensiva-il suo corpo è inutile. Comunque, sarà in grado di lanciare incantesimi al costo di 1 punto Costituzione

per ogni incantesimo pronunciato. Se la Costituzione scende a zero, Landryn Teriak muore.

Nelle casse ci sono i seguenti tesori:

Alcova Est: 9.100 pezzi d'argento, una spada d'argento del valore di 800 ma, una *sfera di cristallo*. La cassa non è chiusa a chiave.

Alcova Sud: 7.200 pezzi d'oro, un pugnale d'oro del valore di 800 mo e un *bastone del potere minore*. La cassa è chiusa a chiave.

Alcova Ovest: 5.400 groschen e un *elmo della lettura dei linguaggi e del magico*, decorato con intarsi di platino.

Se il gruppo saccheggia questa stanza ma lascia il libro degli incantesimi intatto, il Signore delle Presenze sceglierà un'altra e più opportuna occasione per attaccarli. Vedi il Capitolo Otto per alcune modi in cui avventura potrebbe finire.

89. Guardina

Questa stanza ha l'aspetto di una guardina. Lance e asce sono disposte lungo le pareti. Sei giacigli molto grandi giacciono sul pavimento-tre di queste sono occupate da altrettanti grossi umanoidi.

Questi sono i guerrieri fuori servizio. Indossano tutti un *anello della servitù* (vedi la sezione Nuovi Oggetti Magici). Se il Signore delle Presenze è all'oscuro della presenza del gruppo in Drax Tallen, queste guardie non avranno reazione alcuna alla presenza dei PG e li ignoreranno completamente. Se le guardie sono allertate, trattatele con CA 10; non indossano armatura fuori servizio; ma hanno le armi a portata di mano.

In questa stanza, contenuti in sacchi, c'è un totale di 180 pezzi d'oro, 450 pezzi d'argento e 38 pezzi d'elettrum.

Guardia (3): CA 5; G5; pf 30; N° ATT. 1 lancia o 1 spada; F 1d6+1 o 1d8; MV 27 (9) m; TS G5; ML 8; AM N; THAC0 17; PX 175.

Drax Tallen-Livello III

(Vedi Mappa IX)

Da quando è tornato a Drax Tallen il Signore delle Presenze ha fatto alcune ristrutturazioni e ora alcune stanze in questo livello hanno funzioni diverse da camere funerarie. Non c'è cosa vivente in questo livello, perché questo è il regno delle creature non morte. Controlla per gli incontri casuali 3 volte per notte.

90. Ingresso

In questa stanza tre grandi bracieri proiettano una luce purpurea. Una botola si trova al centro del pavimento. Una creatura alta e molto grande

Questo mostro è un golem d'osso, posizionato qui per bloccare il passaggio tra il Livello II e il Livello III. A meno che i PG non

siano camuffati da guardie e lancieri oscuri, il golem d'ossa attaccherà chiunque entri nella stanza da qualsiasi ingresso.

Se i personaggi lasciano la stanza il golem non li inseguirà ma resterà in guardia finché non distrutto. Le scale conducono all'area 84 del Livello II. Se il gruppo entra in questa stanza mentre sta inseguendo un non morto, il golem d'ossa lascerà passare il non morto, e poi attaccherà i PG.

Golem d'osso: CA 2; DV 6*; pf 30; N° ATT. 2 spade corte/1 spada/1 mazza; F 1d6/1d6/1d8/1d6; MV 36 (12) m; TS G4; ML 12; AM N; THAC0 14; PX 500.

Nota: Immune agli attacchi basati sul fuoco, freddo e elettricità. Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente e veleno. Sorpresa 1-5 su 1d6. Colpite solo da armi magiche.

91. Corridoi Principali

Questi quattro corridoi connettono un passaggio che corre lungo la periferia della rotonda. Sono sotto l'effetto di incantesimi *tenebre persistenti*.

Otto ombre saranno in agguato nel primo corridoio in cui i personaggi entrano. Cercheranno di impedire ai personaggi di andare oltre. Sette si cimenteranno nella battaglia, mentre l'ottava combatterà per 4 round, poi tenterà di scappare, cercando di raggiungere il Signore delle Presenze nell'area 88. Quest'ombra spettrale sceglierà di fuggire attraverso la porta che i personaggi hanno aperto. Diventerà quindi visibile a qualsiasi personaggio rimasto fuori dalla zona di *tenebre magiche*. Questi personaggi dovrebbero avere una ragionevole probabilità di inseguire il non morto.

Tutti i personaggi nei corridoi numerati 91 sono considerati come cechi se combattono senza l'aiuto di una fonte magica di illuminazione (o finché l'oscurità non viene dissolta). Il combattimento nell'oscurità comporta una penalità di -4 al tiro per colpire. I PG nello stesso quadrato della mappa hanno il 25% di probabilità di colpirsi a vicenda ogni volta che colpiscono nell'oscurità.

Ombra spettrale (8): CA 7; DV 2+2*; pf 12 ognuno; N° ATT. 1 tocco + speciale; F 1d4 + risucchio di forza; MV 27 (9) m; TS G2; ML 12; AM C; THAC0 17; PX 35 ognuno.

Nota: Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente e veleno. Sorpresa 1-5 su 1d6. Colpite solo da armi magiche.

92. La Tomba di Vesper

(porta chiusa)

La porta di bronzo di questa stanza è segnata con una corona. In cima alla porta ci sono le parole "Re Vesper" in lingua comune (thyatiano).

L'aria di questa stanza è stantia e pesante. Le pareti di marrone scuro contrastano con il pavimento di l'alabastro bianco del pavimento. Al centro della stanza, disposto da est a ovest, c'è un grande sarcofago di pietra. La qualità sopraffine della maschera funeraria scolpita suggerisce delle nobili origini.

All'interno del sarcofago ci sono i resti del fratello del Signore delle Presenze, Vesper. Il corpo è avvolto in seta marrone di qualità con una trama in filigrana dorata lungo i bordi (valore 400 mo). Attorno al collo porta un medaglione d'argento con l'insegna dell'aquila (200 mo di valore). Accanto al corpo c'è una *spada* +1.

92a. Stanza Segreta

Questa stanza segreta è nascosta da un falso muro di mattoni e muratura. Un attento esame di questa sezione rivelerà la differenza del tipo di parete. Questa sezione può essere abbattuta in 1 turno per rivelare le armi allineate lungo il muro e il baule sulla mensola di pietra. Le armi comprendono: un arco lungo, una balestra leggera, una *lancia* +1, una fionda, una mazza da fante. Il baule chiuso a chiave contiene una *corazza di maglia* +1, un elmo con rubini (600 mo di valore) e uno scudo con l'insegna della corona e dell'aquila intarsiata in platino (valore 1.000 mo).

93. Il Sepolcro del Vecchio Re

(porta chiusa)

Questa grande sala è occupata da nove sarcofagi allineati da nord a sud in tre file di tre. Otto di queste tombe di pietra sono stati profanate-il coperchio con la maschera funeraria è stato gettato lontano. Molti pezzi di pietra infranta giacciono sparsi ovunque. Il sarcofago nell'angolo nordest è intatto.

Nascosti dietro le bare ci sono 12 ghouls. Appena i PG si avvicinano ad una delle bare le creature non morte salteranno sulle bare dietro i quali si trovano e attaccheranno.

Una delle creature tenterà di fuggire dalla stanza. Cercherà di raggiungere la stanza 88 (del livello II), nel tentativo di allertare il Signore delle Presenze della presenza del gruppo. Questo ghoul non combatterà se non attaccato dai PG, preferendo correre via. Se forzato al combattimento, cercherà di paralizzare i suoi inseguitori ignorandoli una volta averli paralizzati. Se il ghoul riesce a raggiungere il Signore delle Presenze, non ritornerà a combattere.

La bara nell'angolo nordest porta il nome "Nebunar" inciso su un lato. All'interno del sarcofago c'è uno scheletro avvolto in un sudario nero. Attorno al collo porta una catena d'argento con un medaglione di un drago d'oro (valore 75 mo).

Nebunar fu il primo Re di Essuria e pure un devoto servitore delle idee malvagie di Idris. Nebunar fu il primo possessore della Verga Nera (vedi area 97 per maggiori dettagli).

Le bare devastate sono quelle degli otto re che precedettero Halvan, il bisnonno di Landryn. I loro resti sono stati divorati dai ghouls di questo livello. La bara di Nebunar è rimasta intatta a causa della forza influenza malvagia che avvolge il sarcofago.

Ghoul (12): CA 6; DV 2*; pf 6 ognuno; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d6+paralisi 2d4 t r; MV 27 (9) m; TS G2; ML 9; AM C; THAC0 18; PX 25 ognuno.

Nota: Immune a *sonno*, *charme*, incantesimi che *bloccano* e influiscono la mente e veleno.

94. Ossevatorio

(porta chiusa)

Un elaborato piedistallo domina il centro di questa sala. In cima c'è un bacino simile a una sorgente colma di una soluzione di mercurio. Una sporgenza attorno al bacino contiene un numero di gemme, quattro grandi cristalli e dodici piccole pietre.

Le pareti di questa stanza portano le immagini finemente rappresentate di scene di lavoro quotidiano in una fervente comunità. Chierici, scriba, soldati, lavoratori, bambini e mercanti elegantemente vestiti immersi in edifici e strade.

La forma dello specchio della visione è un diagramma ben preciso. Il DM può disegnare il diagramma su un pezzo di carta e porgerlo ai giocatori. I quattro punti cardinali sono rappresentati in rune di Essuria, non in lettere della lingua comune (thyatiano).

Lo specchio della visione è un antico artefatto di Essuria usato di recente dal Signore delle Presenze per osservare. Solo un lanciatore di incantesimi è in grado di vedere attraverso la soluzione di mercurio così il DM potrebbe desiderare di far uscire gli altri dall'area di gioco ai fini di questo incontro.

Lo specchio funziona attraverso la combinazione della volontà dell'utilizzatore e la particolare magia delle pietre disposte sull'anello attorno allo specchio. Le pietre agiscono come pulsanti per i punti cardinali e semplicemente toccandoli offrirà la vista di quella direzione senza l'ostacolo della cittadella. Per esempio, se un mago tocca la pietra (N) lo specchio rifletterà il panorama immediatamente a nord dell'edificio. Distanza e profondità di campo è determinata dalla volontà del mago (fino ad un massimo di 16 chilometri per punti di Intelligenza e Saggezza combinati). Le esatte funzioni dello specchio sono descritte di seguito:

- Toccare una pietra grande offre una visione di uno dei quattro punti cardinali.
- Toccare una pietra più piccola aggiusterà la visione, esempio, nordovest, sudovest, ecc.
- La focalizzazione dei dettagli all'interno della visione comporta un grosso dispendio di vitalità ed energia da parte del personaggio. Per ogni round in cui si cercano dettagli si perde 1 punto di Costituzione, e il 10% del Fattore Movimento. Il tempo di recupero è di 1 punto di Costituzione (10% di Fattore Movimento) per turno di riposo.

Non sono disponibili visioni per l'area della dimora di Bensarian e del Santuario di Enoreth nella Foresta di Geffron. L'oggetto non sarà disponibile ai personaggi dopo l'avventura. Lo specchio della visione è collegato permanentemente a Drax Tallen, e non può essere rimosso.

95. La Tomba di Mirimar

(porta chiusa)

Sopra la porta di bronzo di questa cripta ci sono le parole "Re Mirimar."

Il sarcofago di pietra in questa stanza porta la maschera funeraria di uno studioso o di uno scriba. La stanza è molto semplice e le pareti austere e non decorate.

Questa è la tomba del padre di Landryn Teriak, un re che fu, per vocazione, uno studioso e non un soldato. Un medaglione d'oro si trova attorno al collo delle spoglie (60 mo di valore). Questo simbolo porta l'immagine di una pergamena.

96. La Tomba di Landryn Teriak

(porta chiusa)

Non ci sono indicazioni sulla porta di bronzo cripta e nessun nome sul portale. Questa stanza circolare è completamente vuota. Questa cripta avrebbe dovuto essere il luogo di riposo per Landryn. L'ultimo re di Essuria non fu mai seppellito.

97. La Tomba di Halvan

(porta chiusa)

La porta di bronzo di questa tomba è segnata con simboli magici familiari a qualsiasi mago. Sopra la porta ci sono le parole "Re Halvan." Un mago comprenderà le implicazioni dei simboli sulla porta-che questa è la tomba di un monarca stregone.

La maschera funeraria sul sarcofago in questa tomba ha l'aspetto di quello che potrebbe essere un mago. Le pareti di questa stanza sono decorate con numerosi simboli astrologici: stelle, lune, pianeti e simboli alchemici comuni.

Se il sarcofago di pietra viene disturbato in qualche modo si attiverà una trappola che spara 6 dardi dalle pareti della stanza. Questi dardi sono disposti in una fila equidistante e puntano verso il centro della stanza (al sarcofago). Chiunque si trovi nel quadrato centrale sulla mappa (il quadrato con il numero della stanza) deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi o subire 1d4 punti-ferita. Se colpisce, il personaggio o personaggi devono superare un tiro-salvezza contro Veleno per non venire paralizzati; la paralisi dura finché non viene curata con un incantesimo *neutralizzare veleni*.

All'interno della bara di pietra c'è il corpo perfettamente conservato di un uomo dai capelli e la barba grigi, dall'aspetto volitivo ed il dignitoso portamento di un nobile. Attorno alla testa porta un cerchio reale imblasonato con il simbolo del mago (valore 500 mo). Un anello alla mano destra brilla di un lieve incantamento. Questo è un *anello di protezione +1, raggio 1,5 metri*.

Ai piedi del sarcofago c'è un comparto segreto all'interno della pietra stessa della bara. Un pannello poco spesso di 30 centimetri di lato può essere rimosso



rivelando una piccola scatola di metallo. La scatola contiene una *pozione di controllo dei non morti: ombre*, una pergamena per maghi con l'incantesimo *protezione dalla magia* e un numero di lettere e carte. Uno di questi incartamenti è datato 135 anni fa e riporta quanto segue:

Sire,

Ho ricevuto la Verga Nera dal vostro messaggero e la terrò al sicuro come mi hai ordinato. Mi meraviglio che un tale oggetto malvagio sia perfino stato creato. Mi compiacchio, signore, alla tua saggezza. Molti nella sua posizione cercherebbero di tenere il malvagio oggetto e usarlo per perseguire la propria gloria. Confido che ora gli anni saranno meno gravi.

Tuo Servitore,
Bensarian di Kavar

Questa lettera è stata scritta dal Saggio di Wendar a Re Halvan, il bisnonno di Landryn Teriak. La carta attesta la ricevuta della Verga Nera da parte del Re di Essuria. Halvan fu un mago per vocazione e arrivò al governo tardi nella sua vita. Da giovane questo principe di Essuria viaggiò lontano in cerca di sapere riguardante le arti magiche. Ironicamente, la più grande scoperta della sua carriera fu fatta a Drax Tallen dove trovò la Verga Nera nella tomba del primo Re di Essuria, Nebunar. Halvan tenne la Verga Nera in suo possesso per anni fino all'ascesa al trono. A questo punto il re decise di disfarsi dell'artefatto e lo consegnò, nella sua saggezza, che Bensarian di Kavar era il custode più adatto.

Si dovrebbe notare che i racconti di famiglia della "bacchetta nera" vennero redatti a partire dai tempi di Halvan e quindi Landryn Teriak era conscio del tesoro del suo antenato.

98. La Tomba di Gallathon

(porta chiusa)

Sopra la porta di bronzo di questa tomba ci sono le parole "Re Gallathon."

La maschera funeraria sul sarcofago mostra le fattezze di un mercante o commerciante benestante. Le pareti della tomba sono decorate con scene di comunità di tutto l'Impero di Thyatis.

Questa è la tomba del nonno di Teriak, Re Gallathon, che intraprese un grande progetto per promuovere la posizione commerciale di Essuria in questa parte del mondo conosciuto.

All'interno del sarcofago ci sono 4 sacchi di monete: 500 pezzi d'oro, 500 pezzi d'argento, 500 groschen e 500 pezzi d'electrum. Il corpo è avvolto in fine seta e lino (70 mo di valore) e un medaglione con gemme appeso ad una catena d'oro attorno al collo (750 mo di valore).

99. Sala del Teletrasporto

(porta chiusa)

Questa stanza ha una porta di legno, rinforzata in ferro. E' chiusa con un incantesimo *chiavistello magico* del 10° livello.

Il lato sud di questa stanza circolare è dominata da una grande sedia posta sopra una piattaforma. Due grossi gioielli sono posti alla fine dei braccioli: un rubino al lato ovest e uno smeraldo al lato est. Ognuna di queste gemme ha la dimensione di un pugno. La sedia stessa è ricavata da un blocco di legno duro grazie ad un ottimo lavoro artistico ed è decorato con filigrana d'argento. Il resto della sala è spoglio tranne che per sei lampade ad olio spente fissate alle pareti.

Questa stanza è un meraviglioso artefatto che funziona come un apparato per il *teletrasporto* collegato all'area 73 del Livello I. La sedia invierà e riceverà cose in e da questa caverna, comunque, a causa dell'età dell'apparato, c'è il 10% di probabilità di malfunzionamento durante ogni uso. Se ciò avviene, invece di *teletrasportare* nell'area 73, invierà l'oggetto (o il personaggio) in un'area a caso di questa avventura. Tira un dado percentuale; il risultato è il numero dell'incontro in questo modulo. Ignora le creature che sono già state sconfitte negli incontri precedenti, altrimenti svolgi l'incontro senza modifiche, se applicabile.

La sedia funziona come descritto di seguito:

- Una persona deve essere seduta sulla sedia con le due mani su ognuna delle pietre allo stesso tempo.
- Nella situazione descritta sopra c'è il 90% di probabilità che la sedia invii la persona nella caverna del Livello I. Quest'opportunità sarà disponibile solo una volta per turno.
- Quando l'apparato viene attivato, le due gemme brillano e un'aura verde sale dal braccio destro della persona e una luce rossa sale dal braccio sinistro. Le due luci si incontrano sulla testa del personaggio. A questo punto l'individuo verrà smaterializzato. In un istante questa persona si materializzerà nell'area 73 con le due mani che toccano le due pietre incastrate nel muro.
- L'apparato della stanza 73 funziona in un modo simile quando le due gemme vengono toccate.
- Questo sistema di *teletrasporto* invia o riceve un individuo alla volta (o fino a 175 chili se il materiale tocca entrambe le gemme).

Se le pietre vengono rimosse dalla sedia il sistema perde le sue capacità magiche permanentemente. Una volta staccate dalla sedia il rubino ha un valore di 200 mo e lo smeraldo un valore di 140 mo. Questo apparato non funziona se rimosso da Drax Tallen.



100. Ingresso Esterno di Drax Tallen

Questo incontro può essere svolto se il gruppo cerca di entrare nella cittadella dall'esterno. In questo caso, leggi il riquadro di testo qui sotto ai giocatori quando il gruppo si avvicina alla cupola dall'esterno.

Il lato ovest di questa grande struttura a cupola è dominata da un passaggio dal soffitto ad arco con tre colonne. All'interno dell'arcata, sulla parete, c'è la rappresentazione di una viverna rossa. Quest'insegna è a circa 1,2 metri dal suolo e circa 90 centimetri di diametro.

La rappresentazione della viverna rossa segna una porta segreta che circonda l'insegna. Il portale è alto 2,4 metri e largo 1,2 metri. La porta si apre grazie a due leve, una alla base della colonna più a nord (lato sud) e una alla base della colonna più a sud (lato nord). Entrambe le leve sono attentamente celate dietro un pannello mobile della lavorazione in pietra sul fondo di ognuna colonna.

La leva nord apre la porta segreta verso l'interno. Comunque, la leva sud neutralizza la trappola posta nell'arcata. La leva sud deve essere attivata per prima, se non viene fatto, allora l'intera arcata crolla appena vengono esercitati 50 chili di pressione nell'area segnata con una "T" (vedi mappa IX).

Chiunque si trovi sotto quella porzione dell'arcata subirà 1d20+14 punti-ferita a causa della caduta delle pietre. I giocatori devono superare un tiro-salvezza contro Soffio per dimezzare i danni. Nella parete interna della cupola c'è un'altra leva che chiude la porta (proprio a nord dell'uscita).

Nello sfortunato evento che non ci sia un confronto finale con il Signore delle Presenze, allora il DM dovrebbe forzarlo. Il Signore delle Presenze vuole la Verga Nera. Quindi, il Signore delle Presenze attaccherà il gruppo usando l'incantesimo *immagini illusorie* per massimizzare le sue probabilità di ottenere la Verga Nera. Sarà aiutato in questo compito da te altre presenze. Il Signore delle Presenze e le sue immagini illusorie saranno distinguibili dai non morti minori da un brillante cerchio d'argento attorno alla testa.

In questo attacco il Signore delle Presenze manterrà le sue immagini in movimento nel tentativo di confondere i personaggi, specialmente il portatore della verga. In mischia il DM dovrebbe fare attenzione a stabilire l'esatta posizione del reale Signore delle Presenze rispetto alle sue immagini e le altre tre presenze. Se il Signore delle Presenze è a conoscenza di chi possiede la verga dirigerà le presenze minori ad attaccare questo individuo mentre le immagini del Signore delle Presenze (e lui stesso) ingaggerà gli altri.

Se questa battaglia si mette male per il Signore delle Presenze egli si ritirerà. Se le presenze minori vengono scacciate o distrutte, non si dilungherà molto a giocare con le immagini illusorie, specialmente se l'incantesimo si è ridotto a solo una o due immagini. Ancora, il DM dovrebbe fare attenzione a stabilire non solo la posizione delle immagini in relazione a quella vera, ma anche gli spostamenti e i movimenti del portatore della Verga Nera. La verga non ha effetto sulle immagini (e in questo caso non viene sprecata una carica).

Se il Signore delle Presenze viene forzato a ritirarsi ancora una volta, userà gli altri suoi incantesimi al meglio. Questo mostro deve materializzarsi-almeno in forma di presenza visibile-nell'istante in cui gli incantesimi vengono lanciati. Ironicamente, questa potente entità è costretta a impiegare tattiche mordi e fuggi per paura della Verga Nera. Il DM noterà che il Signore delle Presenze non ha modo di sapere quante cariche *Decima* ci sono nella verga. Perfino se la verga è esaurita sarà utile per tenere a bada il Signore delle Presenze a meno che egli non abbia successo nel neutralizzare il portatore della verga.

Se i personaggi scelgono di distruggere la Verga Nera, il Signore delle Presenze perderà la ragione e li ingaggerà in una feroce mischia. A questo punto diventerà disperato. Se i PG hanno successo nel distruggere l'artefatto, cercherà di ottenere vendetta usando i suoi incantesimi fino alla distruzione dei PG o di lui stesso.

Conseguenze

Con il completamento dell'avventura coronato dal successo i PG si ritroveranno in possesso di un numero di intriganti oggetti, compresa la Verga Nera. Se l'artefatto ha perso le sue cariche diventerà una normale *verga del controllo dei non morti*. Comunque, l'uso di questo oscuro oggetto non è una cosa da prendere sotto gamba, comportando notevoli conseguenze per chiunque usi una tale arma in maniera stupida (vedi la descrizione della Verga Nera nella sezione Nuovi Oggetti Magici.)

Se la Verga Nera ha cariche rimaste i PG potrebbero cercare di tenerla per sé. Comunque, se i PG ritornano a Wendar o da Bensarian esprimendo il desiderio di tenere la verga, usa le informazioni nell'Appendice e la voce di Bensarian per avvisarli

dei pericoli. Il corso delle azioni migliore per i PG sarà quello di distruggere l'oggetto o di consegnarlo a Bensarian.

Un altro oggetto di valore è la *clessidra della visione*. Bensarian offrirà 4.000 pezzi d'oro per questo oggetto e salirà fino a 6.000 se i PG consegnano la Verga Nera. Se la verga è stata distrutta Bensarian offrirà semplicemente 4.000 pezzi d'oro per la clessidra.

Nelle due eventualità Bensarian darà ai personaggi una nota personale per i pezzi d'oro, saldabile dal tesoro di Wendar. Gylharen, il Re-Stregone, onorerà il debito del saggio senza questioni, a meno che il paese non sia stato devastato. In questo caso, verranno offerte nuove terre ai PG, per un valore di 1 esagono della mappa XI per ogni 5.000 pezzi d'oro di debito. Sta ai PG dividere i territori fra di loro, oppure venderli. Ricordati inoltre di pagare loro la somma promessa dall'agente di Thyatis, se la ricompensa non è stata ancora pagata.

Una volta che il gruppo sarà sano e salvo a Wendar i personaggi potrebbero trovarsi in condizioni terribili, nonostante il successo della missione. Se gli avventurieri sono stati colpiti dal risucchio di energia, a causa degli incontri con i non morti, Bensarian sarà incline a mostrare compassione. Creando piccole quantità di uno speciale *elisir incantato*, il saggio sarà in grado di ripristinare uno, e uno solo, livello d'esperienza ad ogni personaggio (Il DM può usare il suo buonsenso in questa situazione. La restaurazione di più di un livello d'esperienza (per personaggio) non è possibile.)

Se i PG richiedono un riassunto dell'avventura e una spiegazione riguardo il Signore delle Presenze allora Bensarian offrirà il resoconto. Sebbene questo sia presentato come un testo unico che risponde a molte domande non solo riguardo Landryn Teriak ma anche sulla storia del regno, sentiti libero di parafrasare o di omettere qualsiasi dettaglio che non sia di interesse per i giocatori. Se i PG hanno capito facilmente i vari indizi sparsi in tutta l'avventura, questo riassunto non sarà necessario.

La Narrazione di Bensarian

Si amici miei, è vero. Non vi ho dato un completo resoconto del Signore delle Presenze, e nemmeno del mio coinvolgimento con uno dei suoi antenati molti anni fa. Dovete perdonarmi, ma i saggi mantengono i propri segreti, sapete. In ogni caso, nessuno di essi sarebbe stato d'aiuto per la vostra lotta contro Landryn Teriak o qualsiasi cosa egli sia alla fine diventato. Nonostante la vostra vittoria mi addolora vedere l'ultimo della casata reale di Essuria arrivare ad una fine così ignobile. Nonostante tutto, vi fornirò la storia di Essuria e i dettagli pertinenti della carriera del Signore dell'Ombra...

Centinaia di anni fa questa parte di Thyatis era una regione barbara e selvaggia e suppongo che molto di essa lo sia ancora. In qualche momento, in quel periodo un capo guerriero venne dal nord in cerca di nuove terre per insediarsi. Nebunar era il suo nome e i suoi fieri guerrieri perseguirono vittoria dopo vittoria nel loro tentativo di conquistare i ricchi territori che ora chiamiamo Essuria. Alla fine non ci fu più nessuno in grado di opporsi a questo esercito e Nebunar prese il titolo di re di queste nuove terre.

Fu allora che i primi segni della malvagia dea Idris apparvero in questa parte di mondo. Era forse poco risaputo

che Nebunar era un seguace di Idris. Non dubito che una buona misura dei successi di Nebunar fosse dovuto alla sua affiliazione con questa forza oscura.

La Verga Nera entrò nella storia durante il regno di Re Nebunar. Non so come venne in possesso della verga, ma avvenne. Invero, è certo che divenne ossessionato dall'artefatto durante gli ultimi anni della sua vita. Forse Nebunar non era soddisfatto del suo governare sugli uomini, potrebbe aver aspirato ad dominio perfino più oscuro nella sua lussuria per il potere. Tuttavia, Nebunar morì come tutti i mortali e fu seppellito in una tomba in Drax Tallen. La Verga Nera venne seppellita con lui.

Centinaia di anni passarono e sette re governarono Essuria, ognuno dei quali aumentava il potere e la gloria del suo predecessore fino a che il regno non raggiunse il culmine del suo splendore. Fu durante il regno dell'ottavo monarca che il fratello del re, Halvan, venne da me qui nell'ovest per studiare la saggezza delle ere. In questo periodo l'Essuria non era più un regno barbaro, ma un reame civilizzato con una reputazione crescente. Il giovane principe che venne da me fu uno splendido allievo, l'occhio sveglio e una sete di conoscenza.

Halvan rimase da me per un periodo e imparò molto riguardo le arcane arti dei saggi. Ma venne il momento in cui dovette tornare in Essuria. Fu la sua ambizione a far diventare Drax Tallen una meravigliosa capitale e qualcosa considerabilmente più grande di una fortezza barbarica. Per questo fine desiderò costruire un mausoleo come tributo ai re di Essuria.

Con il permesso di suo fratello Halvan impostò il suo lavoro di scavo e di costruzione. Durante questi lavori scoprì la vecchia tomba del suo antenato, Nebunar. Naturalmente scoprì anche la Verga Nera. Come studente di magia Halvan fu comprensibilmente attratto dalla verga così la tenne per sé.

Poco dopo la costruzione del mausoleo reale il re morì improvvisamente e Halvan si ritrovò monarca del regno. Non aveva mai pensato a questa eventualità e posso supporre che non l'accettò di buon grado. Come re, Halvan ebbe meno tempo per le arti esoteriche e ancora la sua mente era turbata dalla Verga Nera. Dopo alcune delibere, decise di dare l'oscuro oggetto a me affinché venisse custodite. Fu un segno della grande saggezza di quell'uomo. Naturalmente io accettai.

Una volta che ebbi la Verga Nera cominciai a sperimentare gli instabili effetti dell'artefatto. Essenzialmente era un oggetto di indicibile malvagità e caos. Dopo un certo tempo seppi di non poterla più tenere. Considerai di distruggerla ma qualcosa mi fece

desistere da questa azione. Alla fine decisi di consegnarla agli elfi di Geffron per custodia. Come pagamento per questa pericolosa custodia mi offrii di scrivere la storia del popolo elfico ovunque si potessero trovarsi in questa parte del mondo.

Gli elfi furono così commossi dalla mia richiesta e offerta che insistettero che accettassi in cambio la Stellelfa. Inoltre, cosicché potessi redigere le loro cronache, mi donarono la longevità, una cosa del quale non posso parlare.

Ma ho le mie innate abilità e vedi che una grande male sarebbe sorto a determinare la caduta di Essuria. Sebbene non ero in grado di scoprire come, sapevo che la Stellelfa e la Verga Nera avrebbero avuto la loro parte in un grande lotta futura.

Attraverso gli anni seguii il lento ma certo declino di Essuria. Cominciò con la morte di Halvan. Appena Landryn Teriak ascese al trono seppi che era il braccio del male...Nebunar rinato, si potrebbe dire.

Solo pochi anni dopo la disfatta in Essuria Teriak sorse di nuovo in Denagoth. Naturalmente nessuno seppe l'identità del malvagio signore del nord per molto tempo. In quei giorni pensai che Wendar avrebbe dovuto avere la Stellelfa o il regno sarebbe caduto sotto i colpi delle orde oscure.

E il resto, mie coraggiosi amici, lo sapete, in quanto avete svolto voi stessi gli eventi. Avete salvato Wendar una seconda volta, liberato gli elfi e distrutto il Signore dell'Ombra una volta per tutte! Penso si possa fare un brindisi, non credete?



Verga Nera

L'oggetto è una *verga del controllo dei non morti* che funge da argomento principale per la seconda parte dell'avventura. Avendo assunto la forma di un Signore delle Presenze, Landryn Teriak necessita di questo oggetto per ottenere il comando delle future legioni di non morti. All'inizio dell'avventura II la *Verga Nera* si trova nel santuario elfico di Enoreth nella Grande Foresta di Geffron.

Come parte dell'oscuro scopo, la *Verga Nera* funziona anche come una *verga della distruzione e resurrezione dei non morti*. Usando formule specifiche-*decima* per la distruzione e *vifica* per la resurrezione-i PG avranno un'arma di valore contro le forze dell'oscurità. Comunque, la *Verga Nera* possiede ormai solo due cariche per ognuna delle due funzioni e non può essere ricaricata.

Vari enigmi e indizi nell'avventura forniscono ai personaggi i mezzi per apprendere le formule necessarie per usare la Verga Nera. Le formule sono incise sulla verga stessa con delle rune e appariranno quando i PG seguiranno le procedure appropriate durante l'avventura.

I non morti che vengono resuscitati dalla Verga Nera ritorneranno ad essere dei corpi viventi. I non morti che vengono distrutti dalla verga scompariranno dall'esistenza in un'esplosione di luce.

Imparare il funzionamento del *controllo dei non morti* è pericoloso. Lo studio dissolve lentamente la forza vitale di qualsiasi mago che tenti di padroneggiarla. Alla fine, la persona che cerca di usarla diventerà una creatura simile al Signore delle Presenze. Prima di questo, comunque, il personaggio diventa malvagio e cade sotto l'influenza del male. Colui che la usa verrà anche attaccato da potenti non morti che vogliono evitare l'utilizzo della verga.

Stellelfa

Le origini della Stellelfa sono velate dalle nebbie del tempo. La gemma è comunque un potente oggetto magico, inizialmente donato a Lord Gylharen dal Saggio Bensarian. Fu Bensarian che diede il nome alla stella ma senza offrire notizie sulla sua storia.

Con la consegna della stella a Gylharen venne dato anche uno speciale tomo di incantamenti. Invocando speciali incantesimi il Re-Stregone fu in grado di lanciare incantesimi attraverso la pietra stessa. La gemma agisce come fulcro e modificatore, amplificando effettivamente gli incantesimi del mago da 10 a 50 volte l'effetto normale (raggio d'azione, area d'effetto, danno, ecc.). In aggiunta, alcuni incantesimi possono avere una durata anche fino ad un anno. Diverse protezioni dal male nel raggio di 1.500 metri, lanciate attorno alla città sono state più che efficaci. In altri momenti versioni amplificate di *dissolvi magie*, *nube mortale*, tempesta di ghiaccio o folata di vento sono stati capaci di mettere in rotta un esercito invasore. Alcune delle procedure furono decisive nella prima guerra dei maghi.

La Stellelfa agisce anche come sfera di cristallo simile ad una sentinella, avvisando il Re-Stregone della presenza di concentrazioni di malvagità. In effetti la stella funziona come un sistema di allarme, identificando con precisione un intruso malvagio all'interno dei confini di Wendar. (Sfortunatamente la stella non percepisce le intenzioni malvagie, come quelle di Camla che mascherò i suoi veri intenti a tutti. Alla fine l'agente del male sostituì una inutile pietra blu allo zaffiro magico grande come un pugno.)

Gylharen era pienamente cosciente dell'importanza del tomo di incantamenti della Stellelfa così lo custodì così bene che Landryn Teriak non aveva alcuna idea di come si potesse ottenere. Senza l'accesso a quegli incantesimi speciali, Landryn Teriak ebbe poco successo con i suoi sforzi per far funzionare la stella. Il Signore dell'Ombra ebbe successo (accidentalmente) nell'amplificare alcuni incantesimi attraverso la stella.

Trent'anni dopo la Guerra del Mago, la Stellelfa fu rubata dall'agente del Signore dell'Ombra per eliminare le capacità di difesa di Wendar. All'inizio dell'Avventura Uno la gemma si trova in possesso del Signore dell'Ombra a Gereth Minar. Landryn Teriak ha avuto successo nel porre un incantesimo limitato di *nube mortale* mediante la stella-quest'effetto circonda la torre. I personaggi, comunque, non sono in grado di lanciare incantesimi attraverso la Stellelfa.

Una volta al mese la Stellelfa può guarire completamente due personaggi in pericolo mortale; ad ogni modo solo un personaggio Buono può usare la Stellelfa in questo modo. I punti-ferita del personaggio curato sono completamente ripristinati. Come opzione, il DM può far recuperare un livello d'esperienza a uno o due personaggi sotto le stesse condizioni.

In questa avventura, la Stellelfa ha specifici effetti contro le magie dei seguaci del Signore dell'Ombra (vedi area 51).

E' dannoso rimanere in contatto con la gemma (esempio: toccandola con la pelle) per un periodo prolungato. Dopo 1 turno di esposizione chi la porta sentirà un leggero dolore al cuore e ottiene 5 punti-ferita aggiuntivi oltre il suo normale massimo. Ogni turno successivo, chi la porta guadagna 5 punti-ferita. Quando il numero dei punti-ferita nuovi è uguale o superiore al numero di punti-ferita massimo originale, il personaggio muore. Se chi la porta interrompe il contatto prima che questo accada, perde immediatamente i "nuovi" punti-ferita. Ogni giorno successivo, il personaggio perderà permanentemente 1 punto-ferita, fino a raggiungere il precedente totale di "nuovi" punti-ferita. Il processo può essere interrotto con un incantesimo scaccia maledizioni, pronunciato da un personaggio di 10° livello. I punti-ferita persi permanentemente non possono essere recuperati.

Clessidra della Visione

Questo insolito apparato si trova in Drax Tallen (Livello II). In qualche modo simile ad una *sfera di cristallo*, questa clessidra offre le visioni del passato quando si fa scorrere la sabbia rossa. Diversamente da una *sfera di cristallo*, questo oggetto mostra sempre le stesse visioni-in questo caso, una storia illustrata dello stesso Landryn Teriak. Quando la clessidra viene girata dopo la sequenza delle visioni la sabbia brillerà con una luce di colore verde mentre scorre. Questa procedura ricarica la clessidra per un'altra visione.

Un mago del 10° livello o più può caricare l'oggetto con nuove visioni pronunciando l'incantesimo *ESP* per ogni nuova visione.

Anello della Servitù

Questi oggetti maledetti sono usati dal Signore delle Presenze, e perdono il loro potere con la sua morte. I poteri sono i seguenti:

Il Signore delle Presenze può comunicare telepaticamente con i suoi servi PNG.

Un PG del 5° livello o meno che indossa l'anello viene *charmato* e obbedirà alle istruzioni verbali del Signore delle Presenze. I personaggi di livello più alti ne sono immuni.

I non morti controllati dal Signore delle Presenze non attaccano qualcuno che indossa l'anello, a meno che non attacchi la creatura.

Una volta indossato, l'anello può essere rimosso da una creatura vivente con un incantesimo scaccia maledizioni, perfino se il personaggio non è controllato dall'oggetto.

Chimera Non Morto

CA:	4
DADI-VITA:	9****
MOVIMENTO:	36 (12)m, Vo 54 (18) m
N° DI ATTACCHI:	2 artigli/3 teste + soffio
FERITE:	1d3/1d3/1d4+1/1d10/3d4
N° DI MOSTRI:	1
TIRO-SALVEZZA:	G9
MORALE:	12
ALLINEAMENTO:	Caotico
VALORE PE:	2.500

La chimera non morto è simile al suo cugino vivente, eccetto che per il fatto che non soffia fuoco, ma un cono di freddo lungo 5 metri che fa la stessa quantità di danni (3d8).

Come creatura non morta è immune allo *charme*, al *sonno*, agli incantesimi che *bloccano* e che influenzano la mente, agli attacchi basati sul freddo e al veleno. Le armi normali le infliggono danni e può essere scacciata come un vampiro, con una penalità di -2 sul tiro, a meno che lo scaccia mento e la distruzione non sia automatico.

Landryn Teriak, Signore delle Presenze*

CA:	2
DADI-VITA:	10*****
MOVIMENTO:	36 (12) m, 54 (18) m
ATTACCHI:	1 o incantesimi
FERITE:	2d6 + risucchio di energia
N° DI MOSTRI:	Unico
TIRO-SALVEZZA:	M10
MORALE:	12
ALLINEAMENTO:	Caotico
VALORE PE:	3.000

Come mostro non morto, il Signore delle Presenze è immune al sonno, allo *charme*, agli incantesimi che bloccano e che influenzano la mente, agli attacchi basati sul freddo e al veleno. Il mostro risucchia un livello di energia per colpo. I personaggi che raggiungono il livello 0 diventano una presenza sotto il controllo del non morto.

In aggiunta, il Signore delle Presenze è in grado di usare l'arsenale completo di incantesimi di un mago del 10° livello, grazie alla sua precedente professione da essere umano. Il Signore delle Presenze ha bisogno del suo libro di incantesimi per memorizzare gli incantesimi che usa. In questi termini la sua dipendenza è la stessa di quella di un mago vivente.

Il Signore delle Presenze può essere colpito solo da armi magiche o d'argento, le ultime infliggono la metà dei danni. Quest'orrore può essere scacciato come un vampiro, ma con una penalità di -5 al tiro. Quindi, i chierici di 8° livello o meno non sono in grado di scacciare la creatura e tutti gli altri necessitano di un tiro di almeno 6 per scacciare la creatura. Non può essere scacciata o distrutta automaticamente, qualsiasi sia il livello del chierico. Un incantesimo *animazione dei morti* gli fa perdere un terzo degli attuali punti-ferita se fallisce il tiro-salvezza (la creatura è distrutta se ha meno di 3 punti-ferita nel momento in cui l'incantesimo viene pronunciato).

Il Signore delle Presenze può concedere alcuni dei suoi incantesimi alle creature non morte sotto il suo controllo. Può donare un incantesimo memorizzato a una creatura (quando succede nell'avventura viene indicato). L'incantesimo donato è disponibile per un'ora dopo il quale viene perso o fatto scattare automaticamente, a seconda di quanto è appropriato per l'incantesimo. Gli incantesimi donati in questo modo sono considerati come lanciati dal Signore delle Presenze. Una creatura al quale è donato un incantesimo non ottiene nessun abilità o penalità dei maghi, e non può memorizzare incantesimi per proprio conto.

Una volta alla settimana il Signore delle Presenze può lanciare una *incubo illusorio*. E' una potente illusione, simile a una *creazione spettrale*, ma con le seguenti differenze: no può essere *dissolto* e non scompare se toccata. L'illusione può riempire un volume di 18x18x18 metri, e dura per un massimo di 8 ore dopo il quale svanisce. L'illusione creata di solito è quella di un mostro di qualsiasi tipo. Il mostro illusorio non può essere danneggiato, e può attaccare qualsiasi numero di bersagli entro l'area di effetto, come un mostro da 3 DV (vedi area 88 per l'uso di questa illusione).

Qualsiasi danno, comunque, non è mai fatale per le vittime; 1d10 di turno dopo il combattimento, le ferite spariscono e i "morti" tornano a vivere. A questo punto, la vera natura dell'illusione viene scoperta, e l'incubo illusorio, se ancora in effetto, è trattato come una normale *creazione spettrale*.

Scheletro Belva

CA:	2
DADI-VITA:	Variabile
MOVIMENTO:	27 (9) m
ATTACCHI:	2 artigli/1 morso
FERITE:	1d4+1/1d4+1/2d10
N° DI MOSTRI:	1
TIRO-SALVEZZA:	G7
MORALE:	12
ALLINEAMENTO:	Caotico
VALORE PE:	Variabile

Lo scheletro belva può essere creato in un ambiente dove ci sono molte ossa disponibili. E' il risultato di una potente maledizione sui resti di creature più deboli in un campo di battaglia.

Lo scheletro belva si forma alcuni round (di solito 5-10) dopo l'arrivo dei nemici. Tutte le ossa nell'area si assemblano in 1 round, formando un'enorme creatura scheletrica. Il numero di dadi-vita dipende dalla quantità di ossa disponibili. La creatura non può formarsi se ci sono meno di 5 DV di scheletri in un raggio di 9 metri. Un incantesimo *dissolvi magie* non fermerà la creatura dal formarsi.

Dopo il primo round, nel quale la creatura si assembla, può attaccare qualsiasi persona nell'area. Lo scheletro belva non lascerà l'area del campo di battaglia per più di 30 metri (o per più di 1d4 turni). Se per qualche ragione una delle due condizioni non può più essere soddisfatta, la creatura crolla e cade al suolo, formando una grossa pila di ossa.

La creatura di solito ha la forma di un drago scheletrico (sebbene il DM potrebbe voler scegliere una forma più appropriata per il tema dell'avventura). La creatura può avere gli attacchi forniti nelle statistiche, ma nessun potere magico (incantesimi, soffio, immunità alle armi normali, ecc.).

Come forma di non morto, lo scheletro belva è immune allo *charme*, al *sonno*, agli incantesimi che *bloccano* e che influenzano la mente, agli attacchi basati sul freddo e al veleno. Le armi contundenti infliggono danni normali, ma gli altri tipi di armi infliggono solo metà danni. Lo scheletro belva non può essere scacciato all'interno dell'area del campo di battaglia che custodisce. Se distante dall'area (entro 30 metri di distanza), può essere scacciata come uno spettro senza altre penalità.

TABELLA DEGLI INCONTRI CASUALI

Montagne Mengul	Foresta di Lothenar Drax Tallen	Gereth Minar	Colline Kear	Foresta di Geffron	Incontro
01-10	01-05	-	01-05	01-05	Tira per gli eventi sotto*
-	06-10	-	-	-	Tira sulla Colonne 1*
-	-	-	-	06-10	Tira sulla Colonna 2
11-20	-	-	-	11-30	Tira sulla Colonna 4
21-38	-	-	06-10	31-33	Brigante (10-40)
-	-	-	-	34-37	Bugbear (2-8)
-	-	-	11-15	-	Cinghiale (1-6)
39-43	11-13	-	16-20	38-48	Drago blu (Brulefer)*
-	-	-	21-30	49-53	Elfo (2-24)
-	14-16	-	-	-	Ghoul (1-6)
-	-	-	-	54-56	Gnoll (1-6)
44-51	17-24	01-20	-	-	Lanciere Oscuro* (3-12**)
-	-	21-49	-	-	Landryn Teriak
52-55	-	-	-	57-62	Lupo nero (1-4)
-	25-39	-	-	-	Ombra spettrale (1-8)
56-60	-	-	31-50	61-63	Orchetto (2-8)
61-65	-	-	-	64-68	Orco (1-6)
66-67	-	-	51-60	-	Orso bruno (1-2)
-	40-41	-	-	69-71	Pipistrello gigante (1-100)
68-70	-	-	-	-	Puma (1-4)
71-72	42-43	50-64	-	72-73	Seguaci di Idris (2-8)
-	44-49	-	-	-	Mastino infernale (2-8)
73-74	-	-	-	-	Vipera Butterata(1-4)
-	50-54	-	-	-	Necrospettro (1-2)
-	55-59	-	61-65	74-76	Thoul (1-6)
-	-	-	66-70	77-79	Troll (1-6)
-	-	-	71-75	-	Uccello stigeo (1-10)
-	-	65-79	-	-	Uomo comune, servitore (1-4)
75-19	-	-	76-79	-	Viverna e cavaliere spettro (1-6)
-	60-64	-	-	-	Spettro (1-4)
-	65-70	-	-	-	Presenza (1-2)
-	71-79	-	-	-	Zombi (2-8)
80-00	80-00	80-00	80-00	80-00	Nessun Incontro

* Trattato come Nessun Incontro se in Drax Tallen.

** Quando incontrati all'aperto, i Lancieri Oscuri cavalcano sempre cavalli da guerra (di vario tipo) e sono guidati da un Ufficiale denagothiano.

Eventi Casuali (tira 1d12)

- 1 Piccolo terremoto: cadono alcuni alberi, le strutture di legno sono danneggiate. Se in montagna vedi l'evento 2.
- 2-3 Frana del terreno: Le rocce scivolano giù da una montagna o dal fianco di una collina (Danni 1d20).
- 4-6 Tempesta violenta: La pioggia cade pesantemente per 3d6 ore. Tutti i sentieri sono coperti di fango. Il FM è ridotto del 50% per 2 giorni.
- 7-9 Forti Venti: Non è possibile viaggiare via aria. La visibilità è ridotta a 30 metri nelle terre brulle. I venti durano 1d8 ore.
- 10 Nebbia Fitta: La visibilità è ridotta a 6 metri. Esegui un controllo per gli Incontri Casuali Immediatamente, ignorando i risultati di Eventi Casuali. La nebbia dura 2d6 ore.
- 11-12 Brulefer, il drago blu (vedi Capitolo Uno) si imbatte nel gruppo. Li avvicinerà *trasformato* in un vecchio eremita.

ALLONRIK (guerriero di 6° livello)

For 16 Int 13 Sag 14

Des 14 Cos 15 Car 11

THAC0 17

CA 0

pf 50

AM L

Equipaggiamento: spada +2, pugnale, lancia, corazza di piastre +1, scudo +1, elmo, pozione di eroismo, pergamena di protezione contro i non morti, 35 mo.



MIRIDOR (elfo di 6° livello)

For 14 Int 15 Sag 14

Des 16 Cos 14 Car 16

THAC0 17

CA 2

pf 35

AM L

Libro Incantesimi:

1° Livello: charme, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luce magica, ventriloquio

2° Livello: chiavistello magico, individuazione del male, ragnatela, scassinare

3° Livello: chiaroveggenza, velocità, respirare sott'acqua

Equipaggiamento: spada, arco lungo +1, 20 frecce leggere, 6 frecce pesanti +2, pugnale d'argento, corazza di maglia, scudo, elmo, stivali elfici, 45 mp.



RENIA (guerriero di 7° livello)

For 17 Int 12 Sag 13

Des 12 Cos 16 Car 14

THAC0 15

CA 3

pf 55

AM N

Equipaggiamento: spadone a 2 mani +1, lancia, accetta, corazza di maglia +2, elmo, corda di salita, scarabeo di protezione, 25 mo.



KAVIEN (ladro di 7° livello)

For 13 Int 14 Sag 12

Des 17 Cos 15 Car 15

THAC0 17

CA 5

pf 28

AM N

Equipaggiamento: spada, pugnale +2, corazza di cuoio, anello dell'invisibilità, pozione di levitazione, medaglione d'oro (valore 50 mo), 10 mr.



Storia: Miridor Feadiel è il nipote di un capo clan di Alfheim. A causa della costante rivalità e controversie con suo cugino, decise di lasciare il clan in cerca di gloria e fortuna per provare il suo valore al suo clan. Dignitoso, e a volte arrogante, questo elfo possiede un carattere giudizioso e compassionevole. Di solito si trova a suo agio a corte, o in presenza di un monarca. Questo giovanotto pensa di essere l'ovvia scelta come capo del gruppo.

A Miridor è stato anche dato il compito dall'ufficiale giudiziario di Thyatis di assicurarsi che i PG compiano la missione senza tradimenti e che poi faccia un resoconto del loro comportamento. Per questo ha ricevuto 25 monete di platino (e ne riceverà altre 25 dopo). Miridor non parlerà di questo piccolo dettaglio.

Storia: Questo guerriero umano proviene da un paese sulle montagne a nordest. Impavido e fiero in battaglia, Allonrik viene da una tribù di barbari guerrieri. Prestò servizio per un po' di tempo nell'esercito professionale dove imparò le arti del combattimento civilizzato. Non gli piace gli vengano ricordate le sue origini barbariche. Le sue aspettative sono la fama, la fortuna e alla fine il titolo di Barone, dove spera di ottenerlo in Thyatis come un "campione da assoldare".

Ad Allonrik non piacciono i lanciatori di incantesimi in generale, ma farà un'eccezione per Mirva la chierica. La trova estremamente attraente. Non gli piace il comportamento arrogante di Renia e la vede come un rivale aggressivo. Allonrik simpatizza col Sergente Burrows, un guerriero coraggioso e con il nano per la sua sincerità e spontaneità.

Storia: Dopo un incredibile fallimento nel tentativo di rapina al palazzo reale di Thincol il Coraggioso, Imperatore di Thyatis, Kavien è stato di recente fatto uscire dalle prigioni di Thyatis. L'ufficiale giudiziario Imperiale ha fortemente *suggerito* a Kavien di avere successo in qualsiasi missione Lord Gylharen di Wendar decidesse di assegnargli, finché non venisse licenziato ufficialmente. Solo a questo punto Kavien otterrà la libertà legalmente e il perdono per i crimini contro il governo di Thyatis. L'ufficiale giudiziario disse che se avesse ricevuto una missiva da Lord Gylharen che la missione non ha avuto successo, o che Kavien non si è presentato, allora una potente maledizione magica avrebbe consumato il cuore del ladro causando una morte lenta e dolorosa.

Kavien rubò il medaglione d'oro dal palazzo prima di partire, come piccola vendetta per la sua attuale situazione. Porta il simbolo di un re pescatore. Kavien non rivelerà mai di aver rubato il medaglione, per ovvie ragioni.

Storia: Renia è una solitaria per natura. Orfana sin da bambina, ebbe i suoi problemi e si arrangiò da sola per molti anni. Disprezza i soldati in generale. Ha sofferto così tante volte a causa di ingiustizie arbitrarie durante la sua infanzia ed è ora impaziente di difendere la sua libertà e il suo stato di grande guerriero.

Indossa un anello d'oro con inciso l'emblema del re pescatore, un simbolo ereditato dalla sua famiglia. Sebbene non rivelerà mai la sua ricerca segreta, è sempre attenta a recepire segni o indizi riguardo le sue origini. Renia ha un'affezione per il Sergente Burrows e lo tratta come un figliolo, essenzialmente a causa della sua taglia e per il fatto di essere stata sola anche lei durante la giovinezza.

MIRVA (chierica di 6° livello)

For 15 Int 12 Sag 17

Des 14 Cos 15 Car 17

THAC0 17

CA 2

pf 30

AM L

Incantesimi: 5 di 1° livello, 5 di 2° livello, 3 di 3° livello.

Equipaggiamento: mazza +2, corazza di maglia +2, scudo, martello da guerra, elmo di cuoio, pozione del controllo degli animali, bastone della vecchiaia, 60 mo.

Incantesimi:

Primo livello (2); Secondo livello (2); Terzo livello (1)



RANNULF (mago di 7° livello)

For 12 Int 17 Sag 13

Des 16 Cos 14 Car 14

THAC0 17

CA 4

pf 21

AM L

Libro Incantesimi:

1° Livello: bloccaporta, dardo incantato, individuazione del magico, lettura del magico, luce magica, protezione dal male, scudo magnetico, sonno

2° Livello: chiavistello magico, immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, scassinare

3° Livello: dissolvi magie, palla di fuoco, protezione dai proiettili normali, velocità, volare

4° Livello: porta dimensionale, metamorfosi di massa, occhi dello stregone, scaccia maledizioni

Equipaggiamento: pugnale d'argento, bastone del colpire, anello di protezione +3, pozione di guarigione, mantello distortente, pozione forma gassosa, 60 mo.



DREAGO (nano di 6° livello)

For 17 Int 12 Sag 14

Des 11 Cos 18 Car 10

THAC0 17

CA 4

pf 52

AM L

Equipaggiamento: martello da guerra +1, pugnale, balestra leggera, 20 quadrelli, 6 quadrelli +1, corazza di maglia, elmo con corna d'argento, scudo +1, anello di resistenza al fuoco, 100 mo in gemme, 5 mp, 20 ma.



SERGEANTE BURROWS (halfling di 7° livello)

For 14 Int 12 Sag 13

Des 16 Cos 17 Car 14

THAC0 17

CA 1

pf 42

AM L

Equipaggiamento: spada corta +1, +3 contro draghi, pugnale, fionda, corazza di cuoio +2, scudo +1, elmo di cuoio, borsa conservante con un servizio da tè per 8 persone, corno distruttore, 20 ma.



Storia: Rannulf è un compagno taciturno che discute raramente la sua vocazione. E' sospettoso con i chierici e non ha tempo per i ladri, i nani e i guerrieri brutali. Nonostante lo status e la segretezza di Renia, egli è riuscito a farsi raccontare della ricerca di Renia riguardo le di lei origini, e lo ritiene un debito d'onore. Oltre al rispetto per i sentimenti di Renia, non farà parola di quanto sa su di lei, e riguardo le sue opinioni.

Ospita anche un'ammirazione segreta per gli elfi, comunque, ed è affascinato dalla loro stretta relazione con la magia. Rannulf è ansioso per questa ricerca perché gli è stato detto da un veggente in Thyatis che nella sua ricerca scoprirà un potente artefatto elfico ed arcani segreti. Darà supporto all'elfo riguardo il prendere decisioni.

Storia: Il Sergente Burrows ha appena terminato il suo periodo nell'esercito thyatiano. Dopo molti anni di successo nella Corte Imperiale degli Ingegneri, il Sergente Burrows decise di abbandonare l'esercito e di cercare fortuna come civile. Forse pensa di mettersi egli stesso negli affari minerari. Ha ancora la comprensione e il rispetto del suo comandante nell'esercito di Thyatis, che gli disse di questa spedizione nel nord.

Il Sergente Burrows è un guerriero molto disciplinato quando si tratta di combattere. Prima di cominciare la battaglia, è solito arrotondare i suoi baffi pensando al piano migliore per sconfiggere il nemico. I suoi piani sono di solito riguardano la "distruzione" del nemico. Il Sergente Burrows è un sostenitore di Drago il nano, un eccellente compagno guerriero.

Storia: E' una lontana parente di Lord Henadin, un grande guerriero dei Territori Selvaggi Settentrionali. Non ha sentito parlare del suo cugino per anni, ma le piacerebbe incontrarlo di nuovo. E' stata mandata dal suo ordine per offrire aiuto a un signore del nord, in un regno confinante con i Territori Selvaggi Settentrionali. Dato che ha conosciuto Rannulf, trova quest'uomo discreto ed affascinante e le piacerebbe svelare i suoi sentimenti personali.

Mirva è rappresentata del suo ordine molto motivato. Saggia nei modi, la talentuosa chierica è devota alla causa di soggiogare il caos e restaurare la virtù del mondo. Le è stato detto che l'oracolo del tempio, nella sua divina saggezza, ha dichiarato che lei è la più adatta per questa missione. Questa decisione ha causato qualche gelosia fra i patriarchi, così Mirva è ansiosa di provare di essere all'altezza della chiamata dell'oracolo.

Storia: Questo nano è il tipico sospettoso nei confronti dell'elfo del gruppo e mostra costantemente la sua natura arrogante. Si lancerà in corposi brontolii ogni qual volta che sopraggiunge la necessità di entrare in una foresta.

Proviene dalla ben conosciuta terra dei nani Casa di Roccia. Dichiara di essere lo zio di un importante capo clan di quella regione. Dreago è il tipico nano, rude, grossolano, bastian contrario a volte, ma sempre pronto a combattere. Il nano ama passare il tempo nelle taverne. Ansioso di evitare potenziali difficoltà diplomatiche con Casa di Roccia (e liberare Thyatis della sua presenza), l'ufficiale giudiziario thyatiano ha concesso al nano 100 mo in gemme, come anticipo per il pagamento in caso di successo della missione nel nord-al quale Dreago ha spontaneamente accettato.



Avventura Livello Expert

Saga del Signore dell'Ombra

di Stephen Bourne

Traduzione: Stefano Mattioli

Un insidioso pericolo minaccia il pacifico regno di Wendar. Dopo il furto, da parte di un traditore, del più grande tesoro del regno, la magica Stellelfa, malattia, siccità e carestia colpiscono il territorio. Per la prima volta dopo decenni, eserciti ostili sono stati mobilitati per invadere Wendar.

Ma un pericolo ancora più grande incombe. Il traditore ha consegnato la magica gemma nelle mani del Signore dell'Ombra, il più grande nemico di Wendar. Questo essere malvagio è ritornato dalla morte in cerca di vendetta su Wendar, e la Stellelfa è la chiave per un piano ancora più sinistro.

Dovrete aggirare l'esercito del Signore dell'Ombra, penetrare nella sua fortezza, recuperare la Stellelfa e far fallire i suoi piani meschini!

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Base ed Expert prodotte dalla TSR, Inc. Devi possedere questo materiale per giocare questa avventura.