

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventure-Livello Base

La Città Perduta
di Tom Moldvay



Perduti nel deserto! L'unica speranza di salvezza è nascosta nelle rovine di una città sepolta dalle sabbie. Cibo, acqua e ricchezza attendono gli eroici avventurieri nei recessi di un'antica piramide governata da una strana razza di esseri mascherati.



MODULO B4

La Città Perduta

di Tom Moldvay

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

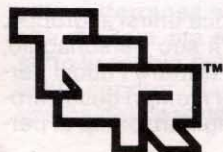


Perduti nel deserto! L'unica speranza di salvezza è nascosta nelle rovine di una città sepolta dalle sabbie. Cibo, acqua e ricchezza attendono gli eroici avventurieri nei recessi di un'antica piramide governata da una strana razza di esseri mascherati.

Questo modulo comprende una copertina-schermo con le mappe dei luoghi che esplorerete ed un libretto con le descrizioni necessarie a farvi vivere un'avventura nel mondo di DUNGEONS & DRAGONS® (livello base).

Inoltre troverete in esso le informazioni per continuare l'avventura oltre il 3.° livello (utilizzando le regole di DUNGEONS & DRAGONS® livello expert).

©1982 TSR Inc.
Tutti i diritti riservati.



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

Stampato in Italia

2530

DUNGEONS & DRAGONS® Set Base

Modulo B4

LA CITTA' PERDUTA

Questo modulo richiede la conoscenza di informazioni disponibili solo nelle regole del **Set Base di D&D**, e non può essere giocato senza una copia di tali regole.

PARTE I: INTRODUZIONE

Chi pensa di partecipare come giocatore all'avventura narrata in questo modulo **smetta**, per favore, di **leggere a questo punto**. Le informazioni contenute nel resto del modulo sono infatti riservate al Dungeon Master (DM), che deve guidare i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza, in anticipo, dei particolari del "modulo" vi priverebbe degli elementi indispensabili (sorpresa, colpi di scena) al vostro divertimento.

Struttura del modulo

L'avventura-base di questo modulo è l'esplorazione dei livelli più elevati di una piramide a gradoni. Il gruppo, disperso in un deserto, trova un'antica città in rovina. La piramide è l'edificio più grande delle rovine.

Questo modulo è stato concepito per un gruppo di 6/10 giocatori, appartenenti al 1.°, 2.° o 3.° livello d'esperienza. Se i giocatori non hanno già dei personaggi da impiegare, possono utilizzare quelli già pronti presentati nelle ultime pagine del modulo. Se il gruppo appare troppo debole, il DM, per rinforzarlo, può permettere che ad esso, si aggiungano dei Personaggi-Non-Giocanti (PNG), come mercenari assoldati (PNG). Il DM può anche indebolire, rafforzare, o in ogni maniera modificare gli incontri suggeriti, per offrire ai giocatori un'avventura ben bilanciata ed eccitante.

"La Città Perduta" è un'avventura a lungo termine, progettata per essere completata in diverse sessioni di gioco. I personaggi che avranno successo avranno raggiunto, probabilmente, il 3.° livello di esperienza se saranno riusciti a completare il 3.° livello del dungeon. Il DM deve stare ben attento a non imporre un ritmo troppo veloce alla partita, ma a lasciare, sempre, ai personaggi il tempo per riposare e recuperare punti-ferita ed incantesimi. Si ricordi, infine, che i personaggi non hanno alcun modo di rimpiazzare l'equipaggiamento o i rifornimenti, se non riusciranno a trovare delle provviste (o altro) nella Città Perduta.

Se il DM vuole espandere ulteriormente l'avventura potrà servirsi della Parte 5 del modulo, che descrive i livelli più bassi della piramide. Nel modulo è compresa anche una mappa della città sotterranea nascosta. Il DM può sviluppare l'idea base del modulo trasformandola in un'intera campagna in cui i personaggi-giocanti scoprono e rigenerano una civiltà ormai scomparsa. (Se si adopera la mappa continentale del modulo X1, la Città Perduta può essere collocata ovunque nel **deserto Alasiyano**).

Note per il Dungeon Master

"La Città Perduta", è un modulo d'avventura diviso in sei parti.

Parte 1: è una parte introduttiva, che presenta l'avventura e dà al DM le informazioni basilari.

Parted 2: descrive il 1.° livello del dungeon.

Parte 3: descrive il 2.° livello del dungeon.

Parte 4: descrive il 3.° livello del dungeon.

Parte 5: descrive i livelli inferiori del dungeon: ma attenti, esplorando questi livelli andrete oltre le regole del **Set Base di D&D**. Se desiderate espandere in tal modo l'avventura, il DM dovrà possedere una copia del **D&D - Expert**.

Parte 6: descrive i nuovi mostri usati in questo modulo.

Al termine della "parte 6" troverete il **Glossario** che vi fornirà la definizione dei termini meno familiari.

Prima di iniziare l'avventura, dovrete leggere, almeno una volta, tutto il modulo per familiarizzarvi con l'ambiente della Città Perduta. "**L'ambientazione per il DM**" racconta la storia della Città Perduta e dovrà essere letta solo da lui, mentre "**L'Ambientazione per i giocatori**" deve essere letta a questi ultimi prima di iniziare l'avventura.

Nelle descrizioni degli incontri, il numero che caratterizza ciascun episodio o ambiente consente di individuarlo immediatamente sulla mappa.

Le informazioni sugli incontri che trovate dentro riquadri possono essere lette al momento opportuno direttamente ai giocatori. Il DM deve decidere quali e quante delle restanti informazioni saranno lette ai giocatori e cosa invece resterà segreto.

Il DM può anche aggiungere dei dettagli a scelta: le dimensioni delle stanze, odori, rumori, sapori, sensazioni di caldo o di freddo, e così via. Pianificate anche il modo di reagire dei mostri se il gruppo non fa niente; ciò è particolarmente importante per i mostri intelligenti.

La maggior parte dei mostri di questo modulo si trova descritta nelle regole del **Set Base di D&D** (Copertina rossa). I nuovi mostri saranno, invece, descritti al termine di questo modulo. Ogni volta che, nel testo, verranno descritti dei mostri o dei personaggi-non-giocanti i loro dettagli verranno elencati nell'ordine seguente:

Nome (Classe di Armatura, numero dei dadi-vita, o Classe e livello per i personaggi; punti-ferita, movimento per round, numero di attacchi per round, ferite inflitte con ogni attacco, tirsalvezza a seconda della Classe e del livello, Morale, Allineamento).

Classe dell'Armatura: **CA**; Dadi-Vita: **DV**; Chierico: **C**; Nano: **N**; Elfo: **E**; Guerriero: **G**; Halfling: **H**; Mago: **M**; Ladro: **L**; Uomo Comune: **UC**; Livello: un numero; Punti-Ferita: **PF**; Movimento: **MV** (in metri); Numero di Attacchi: **n.° AT**; Ferite: **F**; Tiro-Salvezza: **TS**; Morale: **ML**; Allineamento Morale: **AM**).

Nella descrizione dei PNG è adoperata la Classe/Livello, mentre si userà il numero di Dadi-Vita per tutti gli altri mostri. Il movimento indica la distanza coperta in un round di combattimento. Per trovare la distanza percorribile in un Turno di gioco basta moltiplicare per 3 il movimento di un singolo round.

Il DM deve sempre dare ai personaggi-giocanti una ragionevole possibilità di salvezza. Sottolineiamo il termine "ragionevole". Anche se deve esserci sempre la possibilità che un personaggio sfortunato o imprudente muoia, date al gruppo il beneficio del dubbio, perlomeno quando ciò è possibile.

Tutti devono cooperare al fine di rendere l'avventura il più divertente possibile.

Potrà capitare che un nuovo giocatore voglia unirsi al gruppo, o che uno dei giocatori voglia sostituire il suo personaggio, che sia rimasto ucciso. Il DM può sempre trattare i nuovi personaggi come avventurieri vaganti, o come membri della carovana di cui facevano parte i personaggi originari, prima di per-

dersi nel deserto (vedi l'**Ambientazione dei giocatori**). Dal momento che la carovana è stata dispersa da una bufera di sabbia, esiste sempre la possibilità che altri superstiti possano capitare nella Città Perduta.

Il DM può anche disegnare una **mapa per i giocatori**, tracciando il contorno quadrato di ogni settore (= gradone) della piramide, su un foglio a quadretti. Il settore n.º 1 dovrebbe comprendere l'ubicazione dell'entrata segreta, e di quella parte del passaggio visibile dall'esterno.

La descrizione di ogni settore verrà letta ai giocatori quando ce ne sarà bisogno. Il DM dovrebbe segnare sulla mappa dei giocatori il punto nel quale il gruppo entra nel settore.

AMBIENTAZIONE PER IL DM

La Caduta di Cynidicea

Secoli e secoli fa, Cynidicea era la capitale di un regno ricco e fertile. Il suo popolo bonificò vaste zone del deserto, specialmente durante il regno di re Alessandro, l'ultimo e più grande re di Cynidicea. Dopo la morte del re Alessandro, un'enorme piramide venne eretta in suo onore. La piramide era l'edificio più grande ed importante della città.

Il declino di Cynidicea ebbe inizio nel giorno in cui alcuni lavoratori, scavando sotto la piramide, irrupero nella tana di uno strano mostro, chiamato Zargon. Questi aveva forme vagamente umanoidi, sebbene fosse più grande di un uomo. Al posto delle braccia e delle gambe aveva 12 tentacoli. E la sua testa era simile a quella di un'enorme lucertola, con un grande corno nero in mezzo alla fronte.

Zargon uccise quasi tutti i lavoratori; poi cominciò ad aggirarsi nottetempo per le strade di Cynidicea, in cerca di nuove prede. Le guardie della città non riuscirono ad ucciderlo. Alla fine, i governanti di Cynidicea cominciarono ad inviare nella piramide i criminali catturati, in modo che Zargon potesse cibarsi di essi, e lasciasse in pace gli abitanti della città.

Col tempo, nacque uno strano culto; il mostro cominciò ad essere adorato come un dio! Le vittime ad esso inviate erano considerate "normali" sacrifici umani. L'adorazione degli antichi dei di Cynidicea (Gorm, Usamigaras e Madarua) venne trascurata a favore del nuovo terribile culto del mostro Zargon. Infine, la maggior parte della popolazione finì per adorarlo.

Gli adoratori di Zargon cominciarono a dedicarsi ai più strani piaceri. Cercarono l'oblio nei vini raffinati e nelle droghe più rare. I contadini cessarono di occuparsi dei canali d'irrigazione; il deserto invase di nuovo i campi coltivati. L'esercito diventò indisciplinato. E, mentre il caos si diffondeva oltre i confini di Cynidicea, gli abitanti dei dintorni iniziarono a ribellarsi o ad emigrare.

In seguito, un'orda di barbari prese d'assalto le mura e distrusse la città. Gli unici abitanti che scamparono alla morte furono quelli che si rifugiarono nelle catacombe sotto la città. Là, guidati dai Sacerdoti di Zargon, i Cynidiceani tentarono di ricostruire la città.

I sopravvissuti fondarono la nuova civiltà intorno ad un grande lago sotterraneo, alimentato da canali scavati nella viva roccia. Costruito durante il regno di Alessandro, il lago costituiva

la riserva d'acqua della città di superficie. Sulle sue rive, la gente coltivava varie specie di funghi commestibili. La nuova città sotterranea era molto più piccola di quella originaria, l'antica capitale, ma era più protetta, perchè si trovava nascosta sotto le sabbie del deserto. In superficie, le dune spostate dal vento coprirono la vecchia città; e Cynidicea scomparve nella vastità del deserto.

I Cynidiceani

Generazioni e generazioni di Cynidiceani vissero sottoterra. Sebbene fossero ancora "umani", la loro pelle era diventata estremamente pallida ed i capelli bianchi. In tutti questi secoli, i Cynidiceani hanno sviluppato l'infravisione e, come i goblin, attaccano con una penalità di -1 ai tiri per colpire, quando devono combattere alla luce del sole.

Ogni Cynidiceano indossa una maschera stilizzata, che raffigura, di solito, un animale o un viso umano. Alcune di esse sono in legno, altre in cartapesta, altre ancora in metallo, ma tutte sono decorate con perline, ossa, strisce di cuoio o gioielli. Molti Cynidiceani indossano vestiti stravaganti, gioielli sgargianti e sono armati di corte spade ed alcuni si pitturano il corpo con colori vivaci.

I Cynidiceani sono, ormai una razza in via di estinzione, infatti, ogni nuova generazione è meno numerosa della precedente. Molti di loro si sono addirittura dimenticati che esiste un mondo esterno e passano la maggior parte della vita abbandonandosi a sogni bizzarri. I rari momenti in cui sembrano "normali", quando accudiscono ai loro animali ed ai campi coltivati, sono sempre più brevi, mano a mano che i sogni prendono il posto della realtà. I loro strani costumi e le maschere bizzarre non fanno altro che accentuare l'intensità dei loro sogni. Una serie di tipici incontri con i Cynidiceani è descritta nella parte 6 del modulo.

Le fazioni di Cynidicea

Alcuni Cynidiceani sono quasi normali. Essi stanno cercando di riportare in auge l'adorazione dei vecchi dei perduti: Gorm, Usamigaras e Madarua. Sperano di arrestare la lenta morte della loro civiltà e di raggiungere di nuovo la passata gloria di Cynidicea.

La Confraternita di Gorm

Il dio di questo culto, Gorm, è il Dio della Guerra, delle Tempeste e della Giustizia. I seguaci di Gorm sono Guerrieri maschi d'allineamento morale legale. Tutti indossano maschere d'oro, che riproducono il volto di Gorm, un uomo con barba e capelli lunghi, dallo sguardo severo. Ogni Confratello indossa anche una cotta di maglia, fatta di ferro, sopra la tunica blu. Sotto l'armatura, ognuno di essi ha un piccolo fulmine blu tatuato sulla spalla destra. I Confratelli credono nella Giustizia, temperata dalla Misericordia. Adorano Gorm nel quarto giorno di ogni settimana e considerano sacre le tempeste.

I Maghi di Usamigaras

E' il culto di Usamigaras, il Dio della Guarigione, dei Messaggeri e dei Ladri. Sono tutti Maghi d'allineamento morale neutrale; indossano maschere d'argento con il volto del loro dio, un fanciullo sorridente. I Maghi sono armati di pugnali d'argento e vestono toghe dai colori dell'arcobaleno.

Il palmo della mano destra di ognuno di loro è segnato con piccole linee d'argento, poste in modo da formare una stella a cinque punte. I Maghi sono amichevoli con chierici, ladri, elfi e maghi, ma disprezzano i guerrieri, i nani e gli halfling. Usamigaras è adorato in determinati giorni, quando le stelle ed i pianeti sono nella giusta posizione astrale. Proprio per sapere quali sono i giorni sacri, i Maghi registrano scrupolosamente la posizione delle stelle e dei pianeti.

Le Vergini Guerriere di Madarua

Le Vergini adorano Madarua, dea della nascita, della morte, e del mutare delle stagioni. Esse sono guerrieri d'allineamento morale neutrale. Indossano maschere di bronzo di Madarua.

rua, una donna bellissima. Sopra le tuniche verdi, portano cote di maglia di bronzo. Ogni Vergine ha una piccola cicatrice a forma di falcetto all'interno del polso sinistro. All'inizio di ogni stagione, un giorno speciale è dedicato all'adorazione di Madarua.

Tra le tre fazioni non corre buon sangue. Ognuna è infatti convinta che solo i suoi membri conoscano la giusta via per riportare Cynidicea all'antico splendore. Spesso i membri dei tre culti, quando si incontrano, litigano furiosamente arrivando anche a combattersi. Collaborano solo raramente tra loro.

Le dispute fra le tre fazioni, ed i loro tentativi di risanare la corrotta società Cynidiceana, offrono al DM la possibilità di aggiungere all'avventura nuovi spunti **d'interazione fra i personaggi**.

Infatti, sebbene anche i membri dei culti possano essere considerati semplicemente dei "mostri" cui rubare tesori, sia il DM che i giocatori possono divertirsi inserendosi nei complotti fra le fazioni. In quest'ultimo caso il DM deve progettare in anticipo cosa faranno e diranno i membri dei tre culti quando il gruppo, dopo averli incontrati, cercherà di parlare, attaccare, o semplicemente attendere che siano gli affiliati stessi a fare la prima mossa.

Però, è importante per il DM evitare di forzare il corso degli eventi verso una conclusione predeterminata. Le azioni dei giocatori, devono poter influenzare il risultato finale. Se i personaggi-giocanti si uniscono ad una delle fazioni, sarà più facile per loro avere vettovaglie e riposo tra un'avventura e l'altra. Tutte le fazioni possono accettare come affiliati i personaggi-giocanti.

La Confraternita di Gorm accetterà, come membri a pieno titolo Guerrieri, Nani, Halfling ed Elfi, purché maschi. I Maghi di Usamigaras accetteranno ogni Mago, Elfo, Chierico o Ladro. Infine, le Vergini Guerriere saranno felici di accettare come membri Guerrieri, Elfi, Nani o Halfling, purché di sesso femminile. Inoltre ogni personaggio, se lo desidera, può diventare membro di una qualsiasi delle fazioni, anche se in posizione di rango inferiore (candidato) a quella dei membri effettivi. Le fazioni, però, non si impegneranno a fondo per aiutare un membro-candidato, né un candidato potrà mai acquistare un rango elevato nella gerarchia della fazione.

I sacerdoti di Zargon costituiscono la quarta fazione, essi vivono in zone estranee all'avventura-base del modulo. I Sacerdoti sono i servitori del malvagio Zargon, e controllano la città sotterranea.

Ambientazione per i giocatori

Alcuni giorni fa, il vostro gruppo si è unito ad una carovana del deserto. In seguito ad una tempesta di sabbia, nel bel mezzo dell'attraversamento della distesa desolata vi siete perduti. Al termine della tempesta avete scoperto di essere rimasti soli. La carovana è sparita dalla vista, ed il deserto è irricognoscibile, perché le dune di sabbia sono state spostate dal vento e modellate in nuove forme.

Vi siete diretti verso est, la stessa direzione in cui marciava la carovana prima della tempesta. Da allora sono passati alcuni giorni. Ben presto avete finito la riserva d'acqua e le labbra vi si sono screpolate per la sete. E il deserto sembrava senza fine.

Due giorni dopo aver terminato l'acqua, siete capitati su una duna dalla quale emergevano alcuni grossi blocchi di pietra. Una breve ispezione vi ha indicato che la sabbia ricopre i resti di un alto muro di cinta. Dall'altra parte del muro di pietra avete scoperto una città in rovina.

Le mura di pietra della città sono cadute e si sono frantumate col passare del tempo e la sabbia ha ricoperto la maggior parte degli edifici. Le pietre rimaste esposte sono state levigate dalla lenta erosione della sabbia e del vento.

Al centro della città torreggia una piramide a gradoni. Ognuno dei 5 gradoni è alto circa 6 metri. Il gradone inferiore e quasi completamente sommerso dalla sabbia. Sulla cima di quello più alto torreggiano tre statue, alte circa 9 metri.

La statua di sinistra è quella di un uomo forte, barbuto, che regge una bilancia in una mano ed un fulmine nell'altra. La statua centrale raffigura un bambino alato, con il corpo circondato dalle spire di due serpenti; in una mano tiene una bacchetta, nell'altra una manciata di monete. Infine, la terza è la statua di una bellissima donna, con in mano una spada ed un fascio di frumento.

Sul lato sud della piramide, una rampa di scale sale da terra fino alla cima del gradone più alto. Dopo una breve ricerca, vi siete resi conto che nelle rovine della città non potete trovare né cibo né acqua. Così avete deciso di scalare la cima della piramide. Di fianco alla scalinata, al livello del pavimento del settore più alto, avete scoperto una porta segreta.

PARTE 2: SETTORI 1 e 2 (1.° livello del Dungeon)

Il 1° livello del dungeon è costituito dai settori 1 e 2 piramide a gradoni. Il 2.° settore comprende le stanze numerate da 2 a 12.

La piramide è costruita con grossi e levigati blocchi di pietra. E le stanze, a meno che non vi sia specificato diversamente, sono costruite con semplici lastroni di pietra. I soffitti sono alti, solitamente, circa 3 metri nei passaggi e 5 metri nelle stanze. Molte porte sono costituite da lastre di pietra, che vengono

aperte spingendole verso l'interno. Queste porte, a meno che non vengano trattenute, puntellate o inchiodate in modo da restare aperte, tendono a richiudersi da sole. L'interno della piramide, normalmente, non è illuminato.

Ricordate che i personaggi sono senza cibo né acqua. Essi devono a procurarsi al più presto, altrimenti moriranno di fame o di sete. Quando leggete al gruppo le descrizioni delle



stanze, fate loro presente lo stato in cui si trovano: stanchi, affamati ed assetati. Ciò aiuterà i giocatori a ricordarsi cosa devono cercare prima di tuffarsi nel vortice dell'avventura.

I Mostri Erranti

Il tiro per controllare l'eventuale incontro con mostri erranti deve essere effettuato ogni 2 turni di gioco. L'incontro avviene se il risultato è 1 (tirate 1d6). In caso di incontro, tirate 1d8 e controllate nel seguente prospetto di quale mostro si tratta. Il DM è anche libero di sceglierlo, senza bisogno di tirare il dado.

Tabella dei Mostri Erranti: 1.° livello

Risultato del dado	Mostro Errante	Quantità incontrata	CA	DV	pf	n.° AT	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Millepiedi Gigante	3	9	1/2	2	1	veleno	6	UC	7	N
2	Locusta delle caverne	5	4	2	9	1	1-2 ó 1-4	6/18	G1	5	N
3	Cynidiceano	per i dettagli vedi Parte: 6					'Nuovi Mostri'				
4	Cynidiceano	per i dettagli vedi Parte: 6					'Nuovi Mostri'				
5	Cynidiceano	per i dettagli vedi Parte: 6					'Nuovi Mostri'				
6	Furetto gigante	4	5	1+1	6	1	1-8	15	G1	8	N
7	Gnomo	6	5	1	6	1	1-6	6	N1	8	L
8	Goblin	7	6	1-1	4	1	1-6	6	UC	7	C

Millepiedi Gigante: Questo mostro è descritto in entrambe le edizioni del **D&D Gioco Base**. Il suo morso è velenoso.

Locusta delle Caverne: È immune ai veleni ed alla muffa gialla. Se viene disturbata, è colta dal panico e salta via con balzi di 18 metri in una direzione scelta a caso (ci sono il 50 % di probabilità che balzi verso il gruppo). Chi viene colpito da una Locusta in fase di salto, subisce da 1 a 4 punti-ferita. Le Locuste delle Caverne possono anche mordere, infliggendo 1 o 2 punti-ferita. Le Locuste, inoltre, quando vengono spaventate, si mettono a frinire, aumentando del 20 % la probabilità di attirare mostri erranti. Se viene messa alle strette, sputa, fino a 3 metri di distanza, una saliva marrone (in questo caso, ogni bersaglio viene considerato come avente una CA 9). Chi viene colpito dallo sputo deve effettuare un tiro-salvezza contro Veleni; se il tiro fallisce, la vittima resta immobile per un turno, incapace di fare qualsiasi cosa. Gli altri personaggi che si avvicinano a meno di 1 metro e mezzo dal colpito devono anch'essi effettuare il tiro-salvezza, con analoghe conseguenze. Questo effetto continua fin quando la prima vittima non si sia ripulito della saliva.

Cynidiceano: I Cynidiceani vivono sottoterra, nella Città Perduta. Sono di razza "umana", con la carnagione pallida, i capelli bianchi, occhi grandi, e sono dotati di infravisione. Indossano maschere e tuniche vivacemente colorate. Di solito verranno incontrati mentre stanno interpretando con un pantomima i

propri sogni (vedi "**Ambientazione per il DM**"). Nella Parte: 6 vengono descritti una dozzina di tipici incontri con Cynidiceani; questi incontri possono avvenire a qualsiasi livello del dungeon (vedi Parte 6, alla voce "Cynidiceani"). Il DM può adoperare tali incontri oppure crearne di nuovi.

Furetto gigante: Sono delle donnole lunghe circa 1 metro. Vivono sottoterra, nutrendosi di topi. Sono bestie imprevedibili, e talvolta attaccano gli umani.

Gnomo: Gli Gnomi sono descritti in entrambe le edizioni del **D&D Gioco Base**. Questi Gnomi, in particolare, sono giunti fino al Città Perduta attraverso i tunnel ed i canali che portano acqua al grande lago sotterraneo (vedi la mappa della **Città Sotterranea**).

Goblin: I Goblin sono descritti in entrambe le edizioni del **D&D Gioco Base**. Vivono nelle grotte che si aprono lungo le rive del lago sotterraneo dei Cynidiceani (vedi mappa della **Città Sotterranea**, lettera "O"). I Goblin sono servitori di **Zargon** (Parte 5; Stanza 100). Se nessun Cynidiceano si offre volontariamente come "sacrificio" a Zargon, i Goblin rapiscono delle vittime a caso, per nutrire il mostro. I Goblin non danno fastidio ai Cynidiceani se si eccettuano questi rapimenti rituali. Dopotutto, se i Cynidiceani si estinguessero, Zargon comincerebbe a mangiare i Goblin!

GUIDA AL SETTORE 1

1. STANZA DELLA STATUA

La lastra di pietra che nascondeva l'entrata segreta alla piramide è ora tenuta aperta dal cadavere di un Hobgoblin. Il morto ha un grosso dardo di balestra piantato profondamente nel petto. L'esame del cadavere ne fa risalire la morte a diverse settimane.

Non c'è niente di interessante intorno al corpo, e tutto il suo equipaggiamento è stato portato via. Dietro la lastra di pietra c'è un passaggio largo 3 metri, che conduce all'interno della piramide. Il pavimento del passaggio è ricoperto di polvere.

Impresse su essa si possono vedere varie orme, che vanno verso l'interno. In una nicchia, nel muro di fronte alla porta, il gruppo potrà vedere una grossa balestra (1a) puntata in direzione dei personaggi. La balestra è scarica. La trappola della balestra è stata fatta scattare da una piastra a pressione nascosta nel pavimento, appena all'interno della porta segreta. L'Hobgoblin l'aveva calpestata, facendo scattare la balestra. La porta segreta si richiude dietro il gruppo, a meno che i giocatori non abbiano pensato a puntellarla. Naturalmente, può essere tenuta aperta con i soliti mezzi. La porta segreta può essere forzata normalmente.

Il settore più alto della piramide è costituito da una singola stanza quadrata, con i lati lunghi 12 metri. La stanza puzza di vecchio e di muffa. La polvere sul pavimento è stata smossa di recente, anche se ciò non vi suggerisce altri dettagli. Tre grossi cilindri di bronzo si innalzano al centro del locale dal pavimento verso il soffitto. Al centro di ogni cilindro, di fronte a voi c'è una porta di bronzo. Ogni porta ha una maniglia di bronzo, che può essere usata per aprire la porta.

Note sulle Trappole, per il DM: Normalmente, i personaggi non riescono a scoprire le trappole, a meno che non le richiama. Le trappole che funzionano automaticamente possono essere evitate usando speciali precauzioni. Il DM tira i dadi ogni volta che i personaggi cercano (o i Ladri disinnescano) delle trappole. Ulteriori informazioni sulle trappole possono essere trovate nelle regole del **D&D Gioco Base**.

Trappola 1b: La porta che immette nella stanza, come al solito, si chiude automaticamente, a meno che non venga tenuta aperta o puntellata. In ogni angolo del locale ci sono dei piccoli fori che inizieranno a liberare del gas non appena la porta viene aperta. Il gas è inodore, insapore, ed incolore. Elfi e Ladri hanno il 50 % di probabilità di riuscire a sentire il sibilo del gas che fuoriesce dai forellini.

Il gas necessita di un intero round per raggiungere la concentrazione necessaria a procurare disturbi (e solo se le porte sono chiuse). Durante questo round i personaggi si sentono un po' storditi. Per ogni round successivo al primo, il gas infligge 1 punto-ferita. I membri del gruppo si rendono conto di respirare a fatica appena iniziano a subire tali danni. Possono impedire la fuoriuscita del gas otturando i forellini con degli stracci o dei chiodi di ferro. Se sono state lasciate aperte (e bloccate) sia la porta della stanza che quella segreta, il gas si disperderà senza danneggiare il gruppo.

I cilindri di bronzo non sono altro che le basi cave delle statue degli dei Cynidiceani, poste in cima alla piramide. Se vengono percossi, suonano a vuoto. Anche le porte dei cilindri nascondono delle trappole (1c, 1d, 1e).

Trappola 1c: È nel muro ovest, vicino alla base della statua di sinistra (Gorm). Quando la maniglia viene tirata, quattro dardi scattano dal muro. I dardi possono colpire solo chi è in piedi di fronte alla porta. Tirate per colpire come se ogni dardo fosse stato scagliato da un mostro avente 1 DV. Ogni dardo che colpisce, infligge da 1 a 3 punti-ferita.

Trappola 1d: È alla base della statua centrale (Usamigaras), ma è innocua. Se il gruppo perlustra la zona, trova del sangue secco ai piedi del cilindro. La trappola, infatti, è stata fatta scattare da un gruppo di avventurieri venuti prima di loro (normalmente, sarebbero scattati fuori dall'apertura della porta due giavellotti. Il tiro per colpire di ognuno di essi sarebbe stato equivalente ad un attacco portato da un mostro con 1 DV. Ogni personaggio colpito avrebbe ricevuto danni per 1-6 punti-ferita). Il DM può decidere di far ricaricare la trappola dai Cynidiceani se il gruppo lascia la stanza e torna più tardi.

Trappola 1e: È una pietra speciale, inserita nel pavimento alla base della statua di destra (Madarua), che si apre di scatto, sotto coloro che si trovano di fronte alla porta, quando viene tirata la maniglia. Le vittime cadono nella stanza n.º 6, al piano di sotto, e subiscono da 1 a 6 punti-ferita.

I cilindri di bronzo sono cavi. All'interno di ogni cilindro c'è una scala, grazie alla quale si può salire o scendere. Chi sale lungo una delle scale, scopre che esse conducono all'interno di una delle statue in cima alla piramide. Ogni statua è dotata di uno speciale tubo acustico, che consente ai sacerdoti di ognuno dei culti di declamare la volontà del dio. All'interno delle statue ci sono anche delle leve, che servono per far muovere alcune parti delle stesse (braccia, testa, occhi, e così via). Scendendo giù per le scale, invece, si arriva alla stanza n.º 6.

GUIDA AL SETTORE 2

2. MAGAZZINO

Nel locale si trovano balle di stoffa, probabilmente vecchi vestiti ormai a brandelli e ceste polverose. La stanza puzza come se fosse rimasta chiusa per un lunghissimo periodo.

La stanza è un vecchio magazzino, abbandonato da molto tempo. Il cibo che era nelle ceste ed i vestiti che erano nelle balle, sono ora privi di valore e utilità. Per il resto, la stanza è vuota.

3. STANZA SEGRETA

Dentro questa stanza vedete sette esseri simili ad uccelli, con lunghi becchi, simili a tubi. Un debole scintillio attira la vostra attenzione verso il centro della stanza, mentre i volatili si lanciano verso di voi.

I mostri simili ad uccelli che stanno attaccando il gruppo sono uccelli stigei (CA 7, DV 1*, pf 4 ciascuno, MV (18), n.º at 1, F 1-3, TS G2, ML 9, AM N). Grazie alla loro velocità, gli uccelli stigei beneficiano di un +2 ai tiri per colpire, quando sono in volo.

Se l'attacco di un uccello stigeo va a segno, il suo becco si immergerà nella carne della vittima. In questo caso inizierà a succhiare il sangue, infliggendo automaticamente (ad ogni round) da 1 a 3 punti-ferita, fino a quando la vittima muore, o l'Uccello viene ucciso.

Il luccichio proviene da 4 gemme sparse tra la spessa coltre di polvere della stanza. Le gemme valgono rispettivamente 100, 100, 500, e 1.000 monete d'oro. Lungo la parete nord c'è un piccolo foro che comunica con l'esterno. Le abominevoli creature lo adoperano per uscire a caccia di notte.

4. ALLOGGIO DEL SACERDOTE

La stanza è arredata poveramente ed il mobilio cade a pezzi. Ci sono un letto, una scrivania, uno scrigno, uno scrittoio con una sedia di legno, ed un simbolo sacro di legno, a forma di fulmine. Tutti i mobili sono coperti da uno spesso strato di polvere. Sui pavimento giace il cadavere di un hobgoblin. Sembra morto da diverse settimane. Il suo braccio sinistro è rigonfio e privo di colore.

Questa stanza era, un tempo, l'alloggio di un importante sacerdote della Confraternita di Gorm. L'Hobgoblin è stato ucciso da un'Ape Assassina, venuta dalla stanza 7. Addosso ha un borraccia piena d'acqua ed un borsello contenente 135 monete d'argento e 40 d'oro. Per il resto, la stanza è vuota.

5. MAGAZZINO DEI FUOCHI D'ARTIFICIO

Questo locale sembra più asciutto delle altre stanze della piramide. Al centro di esso c'è una mezza dozzina di piccole casse. Seduti sulle casse ci sono una dozzina di esseri alati, alti 30 cm. Stanno parlando in una strana lingua ricca di musicalità, e ridono allegramente.

I piccoli esseri alati sono spiritelli (CA 5, DV 1/2*, pf 3 ciascuno, MV 6m e 18m volando, n.° AT 1, F maledizione, TS E 1, ML 7, AM N). Ce ne sono esattamente 10. Se vengono avvicinati in modo amichevole, si comporteranno in modo socievole e chiacchiereranno allegramente. Sono interessati a tutto, ma niente trattiene a lungo la loro attenzione. Non si uniranno al gruppo in nessun caso, ma il DM può utilizzarli per dare ai giocatori delle notizie su ciò che li attende. Se vengono attaccati, cinque degli spiritelli, agendo insieme, lanciano un incantesimo di "Maledizione". La Maledizione prende la forma di uno scherzo magico (per esempio, trasforma l'armatura di un personaggio in ruggine, gli incolla gli stivali al pavimento, ecc.). Gli Spiritelli dopo aver lanciato 1 o 2 di queste Maledizioni, voleranno via attraverso un'apertura quadrata, di circa 30 cm, sita sulla parete nord-ovest. Se vengono inseguiti, tentano di scappare volando sopra la Fanghiglia Verde della stanza n.° 8.

Le casse contengono fuochi d'artificio, impacchettati nella segatura. C'è solo 1 possibilità su 6 che una cassa di fuochi sia ancora utilizzabile dopo tutto questo tempo. Ogni cassa di fuochi d'artificio in buono stato può essere venduta per 100 monete d'oro. Gli antichi sacerdoti di Cynidicea li usavano per dare "colore" ai propri falsi miracoli. Se i giocatori decidono di tenerli, ogni cassa ancora utilizzabile contiene da 1 a 6 cariche di polvere abbagliante, da 2 a 8 mortaretti, da 1 a 4 razzi e da 3 a 12 stringhe di piccoli mortaretti. Il DM potrà consentire che tali fuochi d'artificio, se adoperati, producano molto fumo, rumore e luce abbagliante. Non potranno, però, in nessun modo infliggere ferite, né causare cecità.

5a. GIARE DI TERRACOTTA

Queste tre giare di terracotta sono alte circa 1,2 metri. La prima contiene solamente sabbia. Le altre, che in passato contenevano acqua, sono ora secche e vuote. Il contenuto delle giare doveva servire in caso di incendio del magazzino di fuochi d'artificio.

6. MAGAZZINO SPECIALE

Ai piedi di ognuna delle scale c'è un cerchio di luce del diametro di circa 3 metri. La luce proviene dai corpi di 3 scarabei lunghi circa mezzo metro. Ogni scarabeo ha tre zone del corpo luminescenti.

Si tratta di tre scarabei di fuoco (CA 4, DV 1+2, pf 6 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 2-8, TS G1, ML 7, AM N). Ogni scarabeo è dotato di tre ghiandole che emettono luce fino a circa 3 metri di distanza. Tali ghiandole continueranno ad emettere luce,

anche dopo essere state tolte dal corpo della bestia, per un periodo da 1 a 6 giorni. Gli scarabei sono affamati ed attaccheranno chiunque li disturbi.

La stanza contiene numerose parti di ricambio per i meccanismi interni delle statue. Ci sono anche diversi vasi d'argilla sigillati. Contengono olio per lubrificare i meccanismi. Nel corso dei secoli, l'olio è quasi completamente evaporato, anche se i vasi sono sigillati. Il gruppo può riuscire a recuperare 6 fiaschette di olio combustibile, che però brucerà male e produrrà grosse nuvole di fumo nero quando verrà incendiato. Per recuperare tutto l'olio, sono necessari 2 turni di gioco. C'è anche una piccola fonderia, per riparare le parti rotte delle statue. Comprende una forgia, un'incudine, tenaglie, martelli, ecc.

7. STANZA DEL TESORO

Al centro della stanza vedete una gabbia alta 3 metri in fondo alla gabbia c'è un gran mucchio di gemme e di monete. Ma attenti! Appeso al soffitto della gabbia c'è un alveare gigantesco. Diverse enormi api (lunghe circa 30 cm) volano ronzando per la stanza. Lo spazio tra le sbarre della gabbia è sufficiente a lasciarle volare senza problemi fra di esse. C'è anche un foro quadrato, largo 30 cm, in alto, lungo la parete sud.

La gabbia è chiusa a chiave e contiene il tesoro della Confraternita di Gorm (stanze 11 e 12). Il tesoro è custodito da 5 api assassine (CA 7, DV 1/2, pf 2 ciascuna, MV (15 m), n.° AT 1, F 1-3 + speciale, TS G1, ML 9, AM N). Le api assassine sono abituate a considerare amici coloro che indossano le maschere della Confraternita di Gorm. Non attaccano chi le porta, a meno che non vengano attaccate per prime.

Le api assassine attaccano immediatamente ogni altra persona che entri nella stanza. Se l'attacco dell'Ape ha successo, la vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro Veleni; se il tiro fallisce, la vittima muore. Anche l'ape muore, dopo aver punto. I personaggi che sopravvivono al veleno, impiegano un round per estrarre il pungiglione. Se non lo toglieranno subito il pungiglione continuerà a penetrare nelle carni della vittima, infliggendole 1 punto-ferita per round.

Il tesoro in fondo alla gabbia è costituito da 2.000 monete d'argento, 500 monete d'oro, 2 gemme dal valore di 100 monete d'oro ciascuna, ed un gioiello dal valore di 700 monete d'oro.

Le api che si trovano dentro l'alveare non attaccano nessuno, a meno che non venga attaccato lo stesso alveare. Dentro l'alveare ci sono altre 4 api, da 1 DV ciascuna (4 pf) ed un'ape regina con 2 DV (9 pf). La regina, a differenza delle altre api, può colpire ripetutamente senza morire. All'interno dell'alveare c'è un tipo speciale di miele. Se viene ingerito, agisce come una pozione **guaritrice** di media potenza, guarendo da 1 a 4 punti-ferita. Per avere tale effetto, è necessario ingerire tutto il miele dell'alveare.

8. STANZA ABBANDONATA

Tutto il pavimento della stanza è ricoperto da melma verdastra, trasudante umidità. Per il resto, la stanza sembra vuota.

Questo non è normale fango ma è la mostruosa fanghiglia verde (CA può sempre essere colpita, DV 2*, pf 9, MV (30 cm), n.° AT 1, F speciale, TS G1, AL N). La fanghiglia verde può essere ferita solo dal freddo o dal fuoco. Dissolve il legno ed il metallo nel giro di 6 round. Se dopo i primi 6 round arriva a contatto con la carne, trasforma la vittima in fanghiglia verde nel giro di altri 1-4 round. La fanghiglia verde può essere bruciata via dalla pelle ma i danni del fuoco vengono subiti per metà da essa e permessa dal personaggio toccato.

9. GLI ALLOGGIAMENTI DESERTI DEL CHIERICO

Nella stanza ci sono un vecchio letto, uno scrittoio, una sedia ed uno scrigno. A giudicare dall'aspetto della mobilia, l'alloggio è abbandonato da lunghissimo tempo. Alcuni suoni soffocati provengono da dietro il letto. Improvvisamente, appare la testa di una grossa lucertola, azzurra con macchie arancioni sul corpo.

La lucertola è un Geco (CA 5, DV 3+1, pf 15, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G2, ML 7, AM N), che sta pasteggiando con il cadavere di un malcapitato Cynidiceano. Se il gruppo entra nella stanza senza aver osservato con attenzione il soffitto, verrà colto di sorpresa da un secondo Geco, che si lascia cadere dal soffitto (pf 12). La maschera indossata dal Cynidiceano raffigura una creatura simile ad un uccello. E' placcata d'oro, e vale 80 monete d'oro.

10. GLI ALLOGGIAMENTI DESERTI DEL CHIERICO

Questa stanza probabilmente ospitava un chierico, ma è evidente che è abbandonata da lungo tempo. Contiene mobili ammuffiti e coperti di polvere: un giaciglio, uno scrittoio con uno sgabello di legno, uno scrigno, ed un simbolo sacro di legno, a forma di bilancia.

La stanza non contiene niente di valore.

11. LA CONFRATERNITA DI GORM

Nella stanza ci sono tre letti a castello. Sui letti inferiori sono seduti 5 uomini, che stanno parlando. Tutti indossano una cotta di maglia di ferro, sopra la tunica blu. Tutti hanno elmi d'acciaio ed il volto coperto da maschere d'oro. Le maschere sono tutte uguali, e raffigurano un uomo dallo sguardo serio, con barba e capelli lunghi.

I cinque uomini appartengono alla **Confraternita di Gorm** (CA 5, G1, pf 5 ciascuno, MV 6 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G1, ML 8, AM L). La Confraternita di Gorm controlla le stanze **11**, **12** e **24**.

Se il gruppo non attacca per primo gli uomini potrebbero chiedere ai personaggi di unirsi alla Confraternita. Il DM tirerà a questo proposito 2d6. Se il risultato è da 9 a 12 ai giocatori viene chiesto di unirsi alla setta. Se è da 6 a 8, i giocatori possono unirsi alla setta, ma non viene chiesto loro di farlo. Se invece è da 2 a 5, i Confratelli credono che i personaggi siano ladri o spie e li attaccheranno oppure li scacceranno. Solo i Guerrieri, i Nani, gli Elfi e gli Halfling, purché di sesso maschile, possono diventare membri a pieno titolo della Confraternita; gli altri personaggi possono entrare a farne parte solo come membri di rango inferiore. I personaggi che vogliono unirsi alla Confraternita verranno condotti alla stanza n.° **12**.

Se inizia uno scontro armato, i Confratelli che si trovano nella stanza **12** sentiranno i rumori ed accorreranno in aiuto dei compagni. La stanza contiene l'equipaggiamento dei Confratelli, ed anche del "cibo ed acqua". L'unico tesoro è rappresentato dalle maschere dei Confratelli che valgono 100 monete d'oro ciascuna.

11a. STATUA DI GORM

Al termine del corridoio vedete una statua scintillante. La statua sembra essere una versione ridotta dell'uomo barbuto con un fulmine in mano che avete visto in cima alla piramide.

A prima vista, la statua può sembrare d'oro. In realtà è fatta di legno, verniciato con pittura dorata, e non vale niente. E' di dimensioni umane e fermamente fissata ad una base di pietra.

12. IL GRAN MAESTRO DELLA CONFRATERNITA DI GORM

Lungo le pareti della stanza ci sono tre letti a castello. In piedi qua e là per la stanza ci sono sei uomini, che stanno chiacchierando. Tutti indossano cotte di maglia sopra le tuniche blu. Ognuno di loro ha un elmo d'acciaio ed una maschera d'oro. La maschera raffigura un uomo dallo sguardo severo, con barba e capelli lunghi.

Cinque degli uomini sono Membri della Confraternita (CA 5, G1, pf 5 ciascuno, MV 6 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G1, ML 8, AM L). L'uomo più alto e più anziano è **Kanadius**, il Gran Maestro della Confraternita di Gorm (CA 4, G3, pf 25, n.° AT 1 con bonus di +1, F 1-8 +1, TS G3, AM L, F 14, I 12, S 9, D 12, C 10, CH 12). Ha un elmo più ricco ed ornato degli altri. Quando i Confratelli sono con lui, il loro morale non è **8** ma **9**.

Kanadius è di aspetto severo, ma fondamentalmente gentile. La sua arma migliore è l'astuzia, ma è anche un tipo coraggioso, se è necessario combattere. Non è sempre attentissimo ai dettagli secondari, ma non trascura mai quelli importanti. Più che comandare i suoi uomini preferisce guidarli con buoni consigli. Per questo il loro morale è migliore quando è lui in comando.

Se il gruppo attacca: I Confratelli della stanza **11** corrono ad aiutare i compagni.

Sotto uno dei letti, nell'angolo Sud-Est del locale, c'è una bottola segreta. Se il gruppo ha attaccato i Confratelli e sta per avere la meglio, Kanadius può tentare di scappare utilizzando questa uscita segreta. Essa conduce nella Camera Segreta adiacente alla stanza **24** del Settore 3. I Confratelli lotteranno fino alla morte (a meno che non subiscano un crollo del morale) per consentire a Kanadius di scappare. Se Kanadius viene attaccato e scappa, il DM può utilizzare questo importante personaggio-non-giocante per un nuovo incontro, che avverrà più avanti nel corso dell'avventura. Tale incontro potrà coinvolgere Kanadius in persona ed una dozzina di Confratelli di Gorm, che vorranno vendicare i loro compagni. L'incontro con Kanadius potrà sostituire un altro eventuale incontro con dei mostri erranti, oppure avvenire in un luogo scelto in anticipo dal DM.

Nella stanza c'è tutto l'equipaggiamento dei Confratelli presenti, compreso cibo e acqua. Le maschere dei Confratelli valgono 100 monete d'oro l'una, e l'elmo di Kanadius è in realtà un **elmo della Telepatia**, che può essere utilizzato, al massimo, per tre volte al giorno.

Se il gruppo non attacca: I Confratelli di questa stanza possono chiedere ai giocatori di unirsi a loro (vedi stanza **11**). Tale evento si verifica se, tirando 2d6, il DM ottiene un risultato da 9 a 12. Se è la prima volta che i Confratelli incontrano il gruppo, possono insospettirsi ed attaccare (se il risultato del dado è da 2 a 5). Se il risultato è da 6 a 8, restano neutrali, senza attaccare né offrire al gruppo di unirsi a loro.

Prima che ogni personaggio si unisca alla Confraternita, Kanadius controlla la sua sincerità con l'**elmo della Telepatia**. In qualità di DM dovete chiedere al giocatore se il suo personaggio è sincero; nel far ciò dovete spiegare chiaramente al giocatore che in base alla risposta consentite o proibite al personaggio certe azioni, nel prosieguo del gioco. Il giocatore dovrà quindi effettuare una scelta precisa e consapevole.

Soltanto i guerrieri, i nani, gli halfling e gli elfi, purché di sesso maschile e di allineamento morale legale, possono diventare membri a pieno titolo della Confraternita di Gorm. Essi verranno condotti nella stanza **24** del Settore 3, per una semplice cerimonia di iniziazione, officiata da Kanadius. Agli altri personaggi, se vengono accettati come membri di rango inferiore,

viene consegnata una collana con attaccata una piccola maschera d'oro simile a quella dei Confratelli (dal valore di 20 monete d'oro).

Ai membri effettivi, invece, verranno affidate una tunica, una maschera, ed ogni arma o armatura che possa necessitare. La Confraternita ha un'altro rifugio nella Città Sotterranea. E' lì che vengono immagazzinate le maschere e le collane non utilizzate. Ci vorrà almeno una mezza giornata perchè uno dei

Confratelli possa raggiungere la cittadella, prelevare le maschere e le collane necessarie ai nuovi affiliati, e tornare dove Kanadius, gli altri Confratelli ed i personaggi-giocanti stanno attendendo. Mentre il gruppo attende, i Confratelli aiuteranno i personaggi contro eventuali mostri erranti. Il DM può anche considerare "franche" (cioè non accessibili ai mostri erranti) le stanze controllate dalla Confraternita. Se resta in tali locali abbastanza a lungo, il gruppo può riposarsi, recuperare gli incantesimi già sfruttati, e così via.

PARTE 3: SETTORI 3 e 4 (2.° livello del Dungeon)

Il 2.° livello del Dungeon è costituito dai Settori 3 e 4 della piramide. Il Settore 3 comprende le stanze numerate da 13 a 24. In tale Settore si trova il quartier generale della Confraternita di Gorm, quello dei Magi di Usamigaras e quello delle Vergini Guerriere di Madarua. Per i personaggi che si uniscono ad uno dei detti culti, tali aree possono diventare "franche". Il Settore 4 comprende le stanze numerate da 25 a 40. Contiene la Camera Sepolcrale del re Alessandro, della regina Zenobia, e di molti altri notabili del tempo dei due grandi sovrani.

Il Passaggio Girevole. La zona centrale è la caratteristica più insolita dell'intero 3.° Settore. E' una piattaforma che viene fatta ruotare da un sistema meccanico di pesi e contrappesi. Sulla parete, al termine di ognuno dei passaggi aperti sulla piattaforma, c'è una serie di 8 pulsanti. Essi corrispondono ai pulsanti delle anticamere. Quando uno dei pulsanti interni viene premuto, la piattaforma ruota su se stessa, fino ad allineare il passaggio con l'anticamera corrispondente al pulsante che è stato premuto.

Le porte che danno accesso a questa zona centrale si aprono solo se sono perfettamente allineate con il passaggio corrispondente. Di fianco ad ogni porta d'accesso al passaggio girevole c'è un pulsante con un simbolo. Quando il pulsante viene premuto, il passaggio gira in senso orario, fino ad allinearsi con la porta. La piattaforma nel ruotare produce solo un debole cigolio. Se il passaggio è già allineato con la porta, premendo il tasto non succede niente.

I Mostri Erranti

Il tiro per controllare l'eventuale incontro con mostri erranti deve essere effettuato ogni 2 turni di gioco. L'incontro avviene se il risultato è 1 (tirare 1d6). In caso di incontro, tirate 1d8 e controllate nel seguente prospetto di quale mostro si tratta. Il DM è anche libero di sceglierlo, senza bisogno di tirare il dado.

Tabella dei Mostri Erranti: 2.° Livello

Risultato del Dado	Mostro Errante	Quantità incontrata	CA	DV	pf	n.° AT	Ferite	MV	TS	ML	AM (nell'ordine)
1	Pipistrello gigante	7	6	2	9	1	1-4	18 m	G1	8	N
2	Confratelli di Gorm	8	5	1	5	1	1-8	6 m	G1	8	L
3	Cynidiceani	per i dettagli, vedi Parte 6: Nuovi Mostri									
4	Hobgoblin	6	6	1+1	6	1	1-8	9 m	G1	8	C
5	Magi di Usamigaras	5	9	1	3	1	1-4	12 m	M1	8	N
6	Babbuino delle Rocce	6	6	2	9	2	1-6/1-3	12 m	G2	8	N
7	Cobra Sputante	3	7	1 *	5	1	1-3+ veleno	9 m	G1	7	N
8	Vergini Guerriere di Madarua	8	5	1	5	1	1-8	6m	G1	8	N

Pipistrello Gigante. I pipistrelli riescono a "vedere" grazie ad una sorta di radar acustico, emettendo suoni striduli e captandone gli echi. Uno dei pipistrelli giganti che vengono incontrati è un gigantesco **pipistrello-vampiro**. Chi viene morso da questo mostro deve effettuare un tiro-salvezza contro Paralisi; se il tiro non ha successo resta svenuto per un numero di round variabile da 1 a 10. Chi viene ucciso dal pipistrello-vampiro deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi; se il tiro fallisce, 24 ore dopo essere deceduto, diventa un non-morto. Spetta al DM scegliere in quale tipo di mostro non-morto sarà trasformata la vittima.

Confraternita di Gorm: Questo incontro avrà luogo con un gruppo di Confratelli di Gorm che si dirige verso il suo Tempio, posto nella stanza 24. Per maggiori dettagli circa i Confratelli di Gorm, vedi le stanze 11 e 12.

Cynidiceani: Vedi gli incontri descritti sotto la voce "Cynidiceani", nella Parte 6; il DM può naturalmente creare incontri diversi da quelli ivi descritti.

Hobgoblin: Gli hobgoblin sono ampiamente descritti nel regolamento di **D&D Set Base**. Questi particolari hobgoblin stanno effettuando una missione per conto dei Sacerdoti di Zargon (catturare prigionieri, saccheggiare le ricchezze delle altre fazioni, e così via).

Magi di Usamigaras: Questo è un gruppo di Magi che si sta dirigendo verso il tempio del culto, posto nella stanza 14. Per ulteriori dettagli sui magi, vedi stanza 14.

Babbuino delle Rocce: Sono una versione più grande ed intelligente dei normali babbuini. Mangiano di tutto, ma prediligono la carne. Non sono in grado di costruirsi neppure semplici utensili, ma adoperano ossa e rami come clave. Sono feroci e non hanno un bel carattere. Questi, in particolare, sono a caccia di cibo.

Serpente, Cobra Sputante: Il cobra sputante è un serpente di color grigio-bianco, lungo circa 1 metro; può sputare veleno

fino ad una distanza di 2 metri e prenderà di mira gli occhi della vittima. Se il veleno colpisce, la vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro veleni e in caso di fallimento, resterà cieca. Sebbene il cobra preferisca combattere con gli sputi, può anche mordere. Chi viene morso, deve effettuare un tiro-salvezza contro veleni; se il tiro non ha successo muore.

Nota sulla cecità: Nelle regole del **D&D Gioco Base** chi viene accecato non può attaccare (il DM può consentirgli di farlo con una penalità di -4 al tiro per colpire). Il DM può inventare cure speciali per curare la cecità (es: lavando gli occhi con acqua santa e poi lanciando sulla vittima un incantesimo "**Cura Ferite Leggere**"). In questo modo, però, l'incantesimo di guarigione non farà recuperare al personaggio nessun punto-ferita. Oppure, benché non sia curata la vista potrebbe tornare spontaneamente dopo 1-6 turni.

Vergini Guerriero di Madarua: Questo gruppo di Vergini Guerriere si sta dirigendo verso il Tempio del culto di Madarua, situato nella stanza **21**. Per maggiori dettagli sulle Vergini Guerriere, vedi stanza **23**.

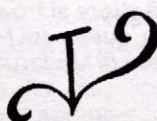
Nota per il DM: E' chiaro che l'andamento di ogni incontro dipende da cosa è avvenuto negli incontri precedenti. Per esempio, se i personaggi del gruppo si sono uniti alla Confraternita di Gorm, ed indossano le maschere e le collane caratteristiche di questo culto, molto probabilmente le Vergini Guerriere non si comporteranno in modo amichevole nei loro confronti, anzi è probabile che siano apertamente ostili.

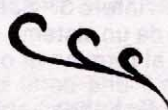
SIMBOLI DELLA PIATTAFORMA GIREVOLE

S ——— 
SO ——— 

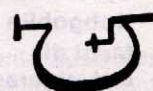
O ——— 

NO ——— 

N ——— 

NE ——— 

E ——— 

SE ——— 

GUIDA AL SETTORE 3

13. LA CAPPELLA IN ROVINA

La stanza è una cappella in rovina. Dalle pareti pendono arazzi ridotti a brandelli; un altare polveroso, davanti alla parete nord, è ricoperto di paramenti stracciati. I candelabri, la cassetta per le offerte ed il simbolo sacro sopra l'altare, sono fatti di legno intagliato. Il simbolo sacro ha la forma di un occhio. Di fianco all'altare c'è un'enorme lucertola, lunga quasi 2 metri, con ampie membrane di pelle tra le zampe.

La lucertola gigante è un Draco (CA 5, DV 4+2, pf 20, MV 12 m, in volo 21 m, n.° AT 1, F 1-10, TS G3, ML 7, AM N). Dietro l'altare ci sono i resti di un umano, probabilmente un ladro. Sul suo cadavere si può trovare una borsa piena di provviste e un sacco contenente 400 monete d'oro e 2 gemme, dal valore di 100 monete d'oro ciascuna.

I candelabri, la cassetta per le offerte ed il simbolo sacro sono intagliati in raro legno di teak. Valgono rispettivamente 50, 25 e 25 monete d'oro.

14. I MAGI DI USAMIGARAS

Questo corridoio è stato dipinto di nero con delle piccole stelle bianche, si dà somigliare al cielo notturno. La porta lungo la parete nord, che conduce alla stanza **14a**, è di ferro, e sopra ha incisa una stella. Se il gruppo apre la porta, una campana comincia immediatamente a suonare.

14a. LA SALA DEI MAGI

Lungo le pareti nord ed ovest sono appesi degli arazzi, che raffigurano le principali costellazioni. Avete interrotto una cerimonia religiosa. Tredici persone sono in piedi di fronte ad un altare di pietra, a forma di stella. Indossano tuniche dai colori dell'arcobaleno, e maschere d'argento. Le maschere riproducono le fattezze della grande statua centrale in cima alla piramide, il bambino alato. La persona al centro del gruppo porta una corona d'argento.

I partecipanti alla cerimonia sono Magi di Usamigaras (CA 9, M 1, pf 3 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-4, TS M1, ML 8, AM

N). Dodici di loro sono maghi del 1.° livello. L'uomo con la corona è **Auriga Sirkinos**, il Gran Mago del culto di Usamigaras (CA 9, M 3, pf 10, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-4, Fr 9, In 18, Sg 10, Ds 12, Co 10, Ca 15). Ognuno dei Magi ha un tatuaggio a forma di stella sul palmo della mano destra.

Auriga Sirkinos è un personaggio molto ambiguo; apparentemente è allegro e amante del divertimento. La sua allegria, in realtà, nasconde un'indole spietata. E' un fanatico, e farebbe di tutto per promuovere il culto di Usamigaras ed aumentare il suo potere personale. Fa però del suo meglio per nascondere la sua vera indole dietro un comportamento cortese. Darà il suo benvenuto al gruppo, ma contemporaneamente farà quanto in suo potere per conservare, in ogni caso, la posizione di maggior prestigio all'interno del culto. Però, ogni volta, che dovrà scegliere tra il bene del culto di Usamigaras e la sua posizione di potere, sarà quest'ultimo fattore ad avere la meglio.

Se il gruppo attacca: Ognuno dei dodici maghi di 1.° livello ha un diverso incantesimo; in particolare, ogni mago ha uno dei 12 incantesimi di 1.° livello elencati nelle regole del **D&D Set Base: Charme, svelare la magia, disco levitante, blocca-porta, luce magica, dardo incantato, protezione dal male, lettura dei linguaggi, scudo magico, sonno e ventri-loquio**. Auriga Sirkinos dispone dei seguenti incantesimi: **Svelare la magia, blocca-porta, e creazione spettrale**.

Coloro che dispongono di incantesimi offensivi, li lanceranno contro il gruppo; quelli che hanno incantesimi difensivi, li lanceranno per proteggersi. Tutti infine, attaccheranno corpo a corpo. Nel caso in cui le cose si mettano male, Auriga tenterà di fuggire attraverso la porta, lanciando su essa il **blocca-porta** dopo essere passato dall'altra parte.

Dentro l'altare di pietra è nascosto un compartimento segreto. E' protetto da una trappola ad ago avvelenato (tiro-salvezza contro veleno; se il tiro fallisce, chi è punto dall'ago muore). Chiunque tenti di aprire il compartimento senza aver scovato e disinnescato la trappola, la farà scattare. Dentro il compartimento ci sono una **mazza +1** ed una **bacchetta di individuazione del Magico** con cinque cariche. Le maschere d'argento valgono 20 monete d'oro ciascuna e la corona vale 200 monete d'oro. Ogni mago ha anche un pugnale d'argento, dal valore di 30 monete d'oro.

Se il gruppo non attacca: I giocatori verranno a sapere che quello dei Magi di Usamigaras è uno di quei culti che sta cercando di riportare Cynidicea all'antico splendore. Tutti i membri attuali del culto sono Cynidiceani, ma i Magi sono disponibili ad accogliere stranieri nelle loro fila. Il DM può decidere la questione tirando 2d6. Se il risultato è da 9 a 12, i Magi chiedono ai membri del gruppo di unirsi al culto. Se è da 6 a 8, i giocatori possono unirsi al culto, ma nessuno chiede loro di farlo. Se è da 2 a 5, il gruppo viene considerato nemico o composto da spie inviate dagli altri culti; verrà quindi attaccato o scacciato. Sottraete 3 al risultato dei dadi se membri del gruppo recano indumenti o segni che mostrano la loro appartenenza ad un altro culto (ad esempio, se indossano una maschera di Gorm). Aggiungete due al risultato dei dadi se il gruppo riesce a convincere i Magi di aver sconfitto in combattimento un gruppo di membri di un altro culto.

Possono diventare membri a pieno titolo solo i maghi, gli elfi, i chierici ed i ladri. Gli altri personaggi possono unirsi al culto, ma saranno membri di rango inferiore. I membri a pieno titolo verranno iniziati al culto, facendo loro posare la mano destra al centro dell'altare, con il palmo rivolto in basso, quindi dovranno pronunciare il seguente giuramento: "Io, (nome del personaggio), giuro solennemente di servire ed obbedire il gran Dio Usamigaras". Nello stesso istante in cui pronuncia il nome del dio, una stella a 5 punte appare magicamente sul palmo della mano stesa sopra l'altare. Dopo il giuramento, ai membri a pieno titolo verranno consegnate la maschera d'argento, il pugnale e la tunica con i colori dell' arcobaleno.

I membri secondari non partecipano al rito dell'iniziazione, ma ricevono un anello d'argento con inciso il volto di Usamigaras. Tuniche, maschere, anelli e pugnali sono conservati in una cittadella ben custodita, nella Città Sotterranea. Ci vorrà una mezza giornata perchè qualcuno li vada a prendere. Mentre il gruppo è in attesa, i Magi li aiuteranno contro i mostri erranti e daranno loro cibo ed acqua. Il DM può anche decidere di dichiarare questa zona come "franca" (inaccessibile ai mostri erranti).

15. ALLOGGI DEI MAGI DI USAMIGARAS

Nella stanza ci sono 6 letti a castello. Ai piedi di ogni letto ci sono due casse di legno. La stanza appare pulita e ben tenuta.

Le casse di legno sono dei bauletti guardaroba. Contengono vestiti ed oggetti personali, ma niente di valore. I Magi del 1.° livello incontrati nella stanza 14 vivono qui, quando si allontanano dalla loro cittadella nella Città Sotterranea.

16. ALLOGGIO DEL GRAN MAGO DI USAMIGARAS

E' una confortevole camera da letto. Ci sono segni evidenti che è stata usata di recente. Incantenato ai piedi del letto c'è un lupo grigio, che inizierà ad ululare quando viene aperta la porta.

Il lupo (CA 7, DV 2+2, pf 11, MV 18 m, n.° AT 1, F 1-6, TS G1, ML 6, AM N) è stato catturato quando era ancora un cucciolo ed allevato come cane da guardia. Il lupo fa la guardia al tesoro personale di Auriga Sirkinos: 2.500 monete d'argento e 200 d'oro custodite in uno scrigno di metallo, chiuso a chiave, che si trova sotto il letto.

17. MAGAZZINO ABBANDONATO

Il locale è pieno di scaffalature. Molte sono vuote, ma su alcune ci sono delle vecchie casse. Gli scaffali sono coperti di polvere e da enormi e disgustose spore giallastre.

Si tratta di un fungoide lurido (CA può essere sempre colpito, DV 2 per ogni 3 metri quadrati, pf 9 per ogni 3 metri quadrati, MV 0, n.° AT 1, F 1-6 + spore, TS G2, ML non applicabile, AM N). Il fungo ricopre gli scaffali su tutte e quattro le pareti. Ogni 3 metri quadrati ci sono 2 Dadi-Vita di fungo. Ci sono quindi 6 diverse sezioni di fungo giallo, ognuna con 9 pf. Il fungo può essere ucciso solo con il fuoco. Se viene toccato, ci sono il 50 % di probabilità che espella una nuvola di spore (dimensioni: 3 X 3 X 3 metri). Tutti coloro che vengono a trovarsi immersi nella nuvola di spore subiscono da 1 a 6 punti-ferita e devono effettuare un tiro-salvezza contro Raggio della Morte; se il tiro fallisce, cominciano a tossire e le convulsioni li porteranno alla morte nel giro di 6 round. Nelle casse non c'è nulla di valore.

17a. TRAPPOLA AD ACQUA

Quando un personaggio di dimensioni umane attraversa la stanza, il DM tira 1d6. Se il risultato è 1 o 2, la trappola viene attivata. Entrambe le porte si chiudono e l'acqua comincia ad entrare nella zona di 3 X 3 metri, uscendo da una serie di condotti situati nel muro. A meno che il personaggio non riesca a forzare una delle porte esterne con 3 tentativi, o non inventi un sistema per respirare, muore annegato.

Una volta che la stanza si è riempita d'acqua, si aprono degli scarichi nascosti nel pavimento. Se il personaggio apre la porta d'accesso alla stanza 18 mentre l'acqua sta ancora riversandosi nell'angusto locale, il flusso d'acqua entra nella stanza 18. L'acqua, in questo caso, capovolgerà il canestro e libererà le vipere butterate in esso contenute (vedi stanza 18); quindi defluirà da scarichi nascosti.

18. STANZA SEGRETA

La stanza è vuota, eccetto che per un grosso canestro di vimini, posto al centro del locale.

Due vipere butterate, lunghe 1,5 metri, sono nascoste fra le monete e le gemme contenute nel canestro (CA 6, DV 2*, pf 9 ciascuno, MV 9 m, n.° AT 2, F 1-4 + veleno, TS G1, ML 7, AM N). Il loro morso è velenoso. Attaccano sempre per prime, grazie alla loro velocità: quindi non è necessario alcun tiro per l'iniziativa. Il canestro di vimini contiene 3.000 monete d'argento e 5 gemme (dal valore, rispettivamente, di 10, 50, 100, 100 e 500 monete d'oro).

19. PARETE SCORREVOLE

Al termine di questo breve corridoio c'è una statua di bronzo, alta 2,5 metri; raffigura un bambino alato, con due serpenti avvolti intorno al corpo. In una mano ha una bacchetta e nell'altra una manciata di monete. La statua sembra ben saldata al muro.

La statua di Usamigaras è cava e nasconde una parete scorrevole. Se la bacchetta viene spinta verso sinistra, il muro scorre in direzione ovest fino al termine della piccola anticamera. Blocca in tal modo l'ultimo tratto di 3 metri del locale. Il muro resta fermo in questa posizione per 3 turni, poi torna alla sua posizione originale.

Se la bacchetta viene spinta verso destra, la maschera emette una nube di gas tossico. La nuvola riempie tutti e 9 i metri del corridoio. Chiunque si trovi in quest'area subisce a causa del gas, 1 punto-ferita per round.

Il gas si disperde dopo 2 turni (120 round). C'è solo una carica di gas nella statua (i Magi la ricaricano solo quando è necessario).

19a. MAGAZZINO

Il locale è pieno di scatole e di barili. Quattro grossi scarabei marroni, lunghi circa 1 metro, stanno tentando di rompere i contenitori.

Si tratta di scarabei urticanti (CA 4, DV 2*, pf 9, MV 12 m, n.° AT 1 + olio, F 16 + speciale, TS G1, ML 8, AM N). Questi scarabei possono colpire le loro vittime con uno schizzo di fluido oleoso, fino ad una distanza di 1,5 metri. Se l'olio colpisce, sul corpo della vittima appariranno delle dolorosissime vesciche; possono essere curate solo con un incantesimo "Cura Ferite Leggere" oppure se si aspetta spariscono spontaneamente nel giro di 24 ore. Nel periodo in cui soffre per le vesciche, il personaggio subisce una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire.

Se il suddetto incantesimo viene impiegato per curare le vesciche, non può restituire al personaggio nessun punto-ferita. Gli scarabei urticanti possono anche attaccare mordendo.

Le scatole sono piene di cibo secco, ed i barili di vino. Il cibo è stato immagazzinato di recente dai Magi di Usamigaras ed è quindi perfettamente commestibile. Se gli scarabei non sono riusciti ad aprire i contenitori, il cibo ed il vino restano incontaminati, anche se i contenitori sono stati spruzzati di liquido urticante.

20. La Cappella in rovina

Questa stanza ha l'aspetto di una cappella in rovina. L'altare di pietra è stato frantumato, e non c'è più alcun paramento cerimoniale. Su un muro è stata scarabocchiata a grandi lettere la parola "Zargon".

Questa sala delle cerimonie dei vecchi dei di Cynidicea è sta-

ta disfrutta secoli e secoli fa dai seguaci di Zargon. La stanza è vuota; al suo interno ci sono soltanto macerie.

20a. ENTRATA AL SETTORE 4

Un sezione del pavimento (tratteggiata sulla mappa; dimensioni 3 x 6 metri) è stata costruita in modo da abbassarsi gradualmente quando qualcuno ci sale sopra. Il pavimento, abbassandosi, forma un piano inclinato (verso ovest) che permette il passaggio alla stanza 38. Questa sezione di pavimento costituisce l'entrata al settore 4. I personaggi possono camminare su di essa, ed accedere così alla stanza 38.



21. ARCO DELLE VERGINI GUERRIERE

Il passaggio è fiancheggiato da due statue, alte 3 metri. Le statue sono di legno e raffigurano due donne guerriere. Indossano delle maschere che hanno le sembianze della grande statua femminile che si trova in cima alla piramide. Le statue sono in piedi, con le lance incrociate ad arco. Il solo modo per proseguire lungo il corridoio sembra quello di passare in fila indiana sotto l'arco formato dalle lance incrociate.

Proprio sotto l'arco formato dalle lance, nascosta nel pavimento, c'è una lastra a pressione. Ogni volta che qualcuno la calpesta, un campanello suona nella stanza 23. Il campanello avvisa le Vergini Guerriere che qualcuno si sta avvicinando al loro Tempio, ed anche di quanti membri è composto il gruppo.

21a. LA CAMERA DI MADARUA

La porta d'ingresso è chiusa a chiave. Se il gruppo non riesce ad aprirla, può sfondarla, nel giro di un turno. In questo caso, le Vergini Guerriere della stanza 23 accorrono ad investigare la causa del rumore.

Nell'angolo nord-est della stanza c'è un altare coperto da paramenti sacri di color bianco e verde. Sull'altare c'è una statua alta 1 metro; raffigura una donna con in mano una spada ed un fascio di grano. Ai lati della statua ci sono due ceri bianchi. I ceri sono accesi. Di fronte all'altare, in tre piccoli bracieri, sta bruciando dell'incenso. Alle pareti sono appesi dei drappaggi bianchi ed il pavimento è coperto da un tappeto verde. La stanza è ben pulita e priva di polvere. A parte i paramenti cerimoniali, il locale sembra vuoto.

Le Vergini Guerriere di Madarua tengono pulito il loro Tempio, e hanno cura che candele ed incenso brucino in onore della Dea per tutto l'anno. Esse possono sentire, dalla stanza 23, ogni rumore diverso dal solito, grazie a dei piccoli fori praticati nella parete e nascosti dai drappaggi bianchi.

Il suono si propaga attraverso la stanza 22, anch'essa provvista di tali fori ed in questo caso le Vergini Guerriere verranno ad indagare sulle cause dei rumori. Se un membro del gruppo ha dissacrato il Tempio, le Vergini attaccheranno senza indugio.

22. STANZA DEL TESORO DELLE VERGINI GUERRIERE DI MADARUA

La stanza appare vuota, tranne che per un grosso forziere appoggiato al centro della parete est. Il forziere ha un buco per la chiave e le lastre di pietra da cui è costruito sembrano troppo pesanti per poter essere rimosse con la forza.

Il forziere di pietra contiene il tesoro delle Vergini Guerriere. È protetto da una trappola. Chi tenta di aprirlo stando di fronte alla serratura viene colpito da un grosso blocco di pietra, che cade dal soffitto. Il blocco non cade se si adopera la chiave, o se il tentativo di scassinare la serratura ha successo. La pietra infligge da 2 a 12 punti-ferita. Le Vergini Guerriere della stanza 23 sono in grado di sentire ogni rumore più forte del normale (ved stanza 21a). Il tesoro è composto di 600 monete d'electrum, 1.000 d'oro e 300 di platino.

23. LE VERGINI GUERRIERE DI MADARUA

Nel locale ci sono 10 donne, sedute intorno ad un tavolo. Tutte indossano una cotta di maglia di bronzo, sopra la tunica verde. Il volto è nascosto da maschere di bronzo, che riproducono le sembianze del volto della grande statua femminile che si trova in cima alla piramide.

Le donne sono Vergini Guerriere di Madarua. Sette di esse so-

no guerriere del 1.º livello (CA 5, G 1, pf 5 ciascuna, MV 6 m, n.º AT 1, F 1-8, TS G1, ML 8, AL N); due sono del 2.º livello (CA 5 pf 9, MV 6 m, n.º AT 1, F 1-8, TS G2, ML 8, AM N). Il capo delle Vergini Guerriere è **Pandora**, la Campionessa di Madarua, la più alta ed anziana del gruppo (CA 5, G 3, pf 20, MV 6 m, n.º AT 1 con un bonus di +3, F 1-8 +3, AM N, Fr 17, In 12, Sg 11, Ds 12, Co 15, Ca 14). È armata di una **spada magica +1**, la sua forza le assicura un bonus di +2 in combattimento, e la sua presenza aumenta a 9 il morale delle altre Vergini Guerriere.

Pandora ha la chiave della cripta del tesoro (stanza 22). È orgogliosa di essere una guerriera e afferma che l'azione rapida e decisa è la migliore soluzione di ogni problema. Dice, infatti, spesso: "Nel dubbio, attacca". In realtà è molto più astuta di quanto non ami far capire alla gente. Tiene sempre in debita considerazione le possibilità reali di successo. Quindi, anche se predilige il ricorso alla forza per risolvere i problemi, prima di farlo cerca di assicurarsi che le probabilità di successo siano apprezzabili. La sua presenza fa aumentare il morale delle altre guerriere fino a 9.

Se il gruppo non attacca: I personaggi-giocanti vengono a sapere che le Vergini Guerriere di Madarua sono un altro dei culti che cercano di restaurare l'antico splendore di Cynidicea. Tutti gli affiliati al culto, per il momento, sono donne guerriere Cynidiceane, ma comunque sono desiderose di accettare delle straniere come membri. Il DM può decidere in proposito tirando 2d6. Se il risultato è da 9 a 12, le Vergini chiederanno al gruppo di unirsi a loro. Se è da 6 a 8, il gruppo può unirsi al culto, ma nessuno chiede loro di farlo. Se è da 2 a 5, le Vergini considerano il gruppo come delle spie o dei nemici, ed attaccano o scacciano i personaggi. Se i personaggi indossano qualche oggetto che possa far sospettare la loro appartenenza ad un altro culto, sottraete 3 al tiro dei dadi. Se, invece, il gruppo dimostra di aver sconfitto in combattimento dei membri di un altro culto, aggiungete 2 al risultato dei dadi.

Possono diventare membri a pieno titolo, guerrieri, halfling, nani, e elfi purché di sesso femminile; gli altri personaggi possono diventare soltanto affiliati di rango inferiore.

I personaggi che desiderano diventare membri del culto a pieno titolo, devono partecipare ad una breve cerimonia di iniziazione. Il personaggio deve estrarre la spada e pungersi un dito con la lama; farà quindi gocciolare il sangue su essa e la deporrà sull'altare consacrato a Madarua. A questo punto, il personaggio giurerà di difendere l'onore di Madarua, anche con il proprio sangue, se necessario. Infine, le verrà tatuato un falchetto nella parte interna del polso sinistro. Ai membri a pieno titolo vengono consegnate maschere di bronzo e tuniche verdi.

I membri di rango inferiore non vengono iniziati. Ad essi viene consegnato un braccialetto di bronzo, con inciso il volto di Madarua. I braccialetti, le maschere e le tuniche sono conservate in una cittadella nella Città Sotterranea. Prima che vengano consegnate, trascorre almeno una mezza giornata. Nell'attesa, le Vergini Guerriere aiutano il gruppo contro i mostri erranti, ed offrono ai personaggi cibo ed acqua. Il DM può anche decidere di considerare "franche" (cioè inaccessibili ai mostri erranti) le stanze controllate dalle Vergini Guerriere.

24a. LA PORTA ELETTRICA

Davanti a voi, al termine del corridoio, c'è una porta di ferro. Sulla porta sono incisi tre fulmini.

La porta conduce alla Camera Cerimoniale di Gorm (stanza 24). Quando qualcuno si avvicina a meno di 3 metri dalla porta, questa inizia a risplendere di un color azzurrino, emettendo scoppiettii. La porta è chiusa a chiave. Se viene pronunciata la frase: "Per il Grande Dio Gorm!" la porta smette di risplendere e si potrà passare oltre con sicurezza. Chiunque tocchi la porta

senza aver pronunciato le parole appropriate subisce una scossa elettrica (da 1 a 4 punti-ferita). La serratura può essere scassinata da un Ladro, che accetti di subire le suddette ferite mentre tenta di aprire la porta.

24. LA CAMERA CERIMONIALE DI GORM

Le pareti, il soffitto ed il pavimento di questo vasto locale sono dipinte di color azzurro cielo. Al centro della parete est, c'è un altare di marmo dorato, circondato da candelabri e bracieri d'oro. Sull'altare c'è una piccola statua di pietra, raffigurante un uomo barbuto nell'atto di scagliare un fulmine. Di fianco alla statua c'è una coppa d'oro.

Questa è la Camera Cerimoniale di Gorm. L'ingresso è severamente vietato a coloro che non sono membri del culto. E' qui che avviene l'iniziazione dei nuovi affiliati alla Confraternita di Gorm. La cerimonia di iniziazione è molto semplice; il personaggio indossa una tunica bianca e si lava le mani nella coppa (che contiene dell'acqua). Quindi estrae la sua arma e si inginocchia davanti all'altare di Gorm, giurando di rispettare gli ideali della Confraternita e di promuovere la diffusione del culto di Gorm. Infine, al nuovo membro, viene tatuato un fulmine azzurro sulla spalla destra.

La porta segreta lungo la parete ovest nasconde una scala che conduce alla stanza 12 del Settore 2.

GUIDA AL SETTORE 4

Il Settore 4 contiene le Camere Sepolcrali del re Alessandro, della regina Zenobia, e dei più importanti nobili e sacerdoti del loro tempo.

25. CAMERA SEPOLCRALE DI UN NOBILE

Sulle pareti di questo locale sono dipinte scene di guerra. Addossato alla parete sud, c'è un grosso sarcofago di legno. Sul coperchio del sarcofago è dipinta l'immagine di un guerriero in armatura. Ai lati del sarcofago ci sono due grosse scimmie dal pelo bianco.

Si tratta di scimmioni bianchi (CA 6, DV 4, pf 18 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 2, F 1-4/1-4, TS G2, ML 7, AM N). Questa è la loro tana. Quando si apre la porta che conduce all'interno del locale, gli Scimmioni iniziano a battersi prepotentemente il petto, minacciando il gruppo. Se le minacce vengono ignorate, partono all'attacco. Talvolta, gli Scimmioni bianchi scagliano delle pietre contro i loro avversari, infliggendo da 1 a 6 punti-ferita. Hanno raccolto un'abbondante riserva di sassi, per difendere la tana.

All'interno del sarcofago c'è un corpo mummificato, rivestito da una corazza di piastre e con in pugno una spada. Si tratta di una **spada magica** +1.

25a. LE ANIME PERSE

Mentre camminate lungo il corridoio vi appaiono dinanzi le scintillanti figure spettrali di un uomo e una donna. Indossano vesti preziose ed hanno entrambi una corona d'oro in capo. L'uomo alza una mano e vi fa segno di fermarvi. "Non proseguite oltre", vi avverte, "o la maledizione di re Alessandro vi coglierà! "Io sono la regina Zenobia" dice la donna. "Tornate indietro; solo la morte vi aspetta!"

Le figure scintillanti di re Alessandro e della regina Zenobia sono **anime perse**. Tutti i personaggi che vedono le anime perse devono effettuare un tiro-salvezza contro Incantesimi; se il tiro fallisce, essi cercheranno di fuggire in preda al panico. Il panico dura per 1-4 turni. Le anime perse sono peraltro inoffensive. Dato che esse non hanno alcuna reale esistenza fisica, le anime perse non possono venire danneggiate da attacchi fisici o da incantesimi.

26. L'ANTICAMERA DELLE TOMBE

La pavimentazione di questa stanza, lunga e stretta, ha un motivo a scacchiera bianco e rosso (a quadrati di circa 60 cm di lato). Sulle pareti nord e sud sono dipinte scene di corte. Nella parete est, a livello del pavimento, vi è un'apertura alta circa 60 cm vicino all'angolo sud-est.

La stanza 26 è un'appendice delle camere sepolcrali di re Alessandro e della regina Zenobia. Questo corridoio era stato mantenuto aperto durante la costruzione della piramide per

poter portare all'interno i corpi dei sovrani. Dopo i funerali, il corridoio venne sigillato dall'esterno.

26a. TRAPPOLE DELLE TOMBE

Tre lame a pendolo sono nascoste nel soffitto. Se un personaggio passa su uno dei tre quadrati marcati (26a), tirate 1d6. Se il risultato è 1 la trappola scatta. Le vittime prese nella trappola, o i personaggi che tentino di attraversare di corsa le lame in oscillazione, non subiranno danni se riescono a ottenere un risultato pari o inferiore alla loro destrezza tirando 1d20. Quelli che falliscono ricevono 1d10 punti ferita ciascuno. Le lame a pendolo sono coperte di una melma verde e appiccicosa che sembra fanghiglia verde. La melma è inoffensiva. Le lame oscilleranno per un turno, poi si riposizioneranno automaticamente.

Alcuni blocchi del soffitto (di circa 3 m di lato) erano stati progettati in modo da cadere e bloccare il passaggio dopo la sepoltura dei sovrani. L'apertura, alta 60 cm, nella parete est si formò perché uno dei blocchi non cadde fino in fondo. Tra il pavimento e il fondo del blocco resta un cunicolo alto 60 cm. L'aspetto esterno del blocco fa supporre che non cadrà oltre. Ma il gruppo non può esserne sicuro. Il DM dovrebbe aumentare la tensione dicendo al gruppo che, mentre strisciano sotto il blocco, sentono degli scricchiolii.

L'ostacolo successivo che il gruppo deve superare è formato da due blocchi di pietra che si frantumano quando caddero. Ci vorrà un turno completo di scavo per aprirsi un passaggio che permetta di proseguire.

L'ostacolo finale è un corridoio stretto e serpeggiante, che consente il passaggio ad una sola persona per volta. Il corridoio si formò in seguito alla caduta distorta di vari blocchi di pietra dal soffitto.

27. CAMERA SEPOLCRALE DEL CONSIGLIERE

La porta che conduce a questa stanza è forata da un pertugio (di circa 60 cm di diametro) roscchiato vicino al pavimento.

Sulle pareti di questa stanza sono dipinte scene di una sala del trono con un uomo che dà consigli a re e regine. Al centro della stanza si trova una bara di legno. Sui fianchi della bara sono stati roscchiati dei grossi fori.

I fori nella porta e nella bara sono stati roscchiati da 3 topiragni giganti (CA 4, DV 1, pf 4 ciascuno, MV 18 m, n.° AT 1, F 1-6, TS G1, ML 10, AM N). I topiragni giganti hanno fatto della bara la loro tana. La bara è vuota fatta eccezione per i topiragni giganti. Il corpo e gli eventuali tesori sono stati rubati.

I topiragni giganti si sono aperti la strada attraverso un punto debole della porta ed usano il foro come via d'uscita quando escono in caccia nei corridoi della piramide.

I topiragni giganti "vedono" usando gli "echi" sonori, proprio come i pipistrelli. Essi attaccheranno non appena avvertiranno la presenza di qualcuno nei pressi. Data la loro velocità, ottengono sempre l'iniziativa sul primo attacco, ed hanno un modificatore di +1 sull'iniziativa per il secondo attacco. La loro ferocia è tale che ogni personaggio attaccato da essi (se di terzo livello o meno) deve effettuare un tiro-salvezza contro raggio della morte, fuggendo in preda al panico in caso di fallimento. Un incantesimo del **silenzio (nel raggio di 4,5 m)** li accecherà.

27a. BOTOLA

In questo punto, al centro del pavimento si vede una grande lastra di pietra in cui è in fisso un anello di bronzo.

La lastra è una botola. Quando la botola viene aperta, il gruppo vedrà una scala in ferro che conduce alla stanza **44** del livello 5.

28. CAMERA SEPOLCRALE DEL GRAN SACERDOTE

La porta di questa stanza è bruciata, ed anche la parte terminale del corridoio mostra segni di un incendio. La sagoma di una forma umanoide è stampata sul muro annerito. La porta è semiaperta, ma non tanto da permettere l'osservazione della stanza.

La sagoma umanoide è quella di un ghou. Il ghou venne ridotto in cenere dalla trappola magica che proteggeva la porta. Ora che la trappola è stata fatta scattare, la porta può essere aperta con sicurezza.

Sulle pareti vi sono dipinti di sacerdoti raffigurati nel mezzo di cerimonie religiose. Su una predella al centro della stanza è collocato un sarcofago bronzeo aperto. Tre orridi umanoidi, di aspetto bestiale, stanno facendo a pezzi un corpo mummificato coi loro artigli affilati.

Le tre creature sono ghou (Ca 6, DV 2*, pf 9 ciascuno, MV 9 m, n.° AT 3, F 1-3 + speciale per ciascun attacco, TS G2, ML 9, AM C). Ogni creatura (tranne gli elfi) che venga colpita da un ghou, deve effettuare un tiro-salvezza contro paralisi; se questo fallisce rimane paralizzato. Un collare ingioiellato del valore di 1.500 mo e due braccialetti del valore di 600 mo ciascuno sono stati gettati nel sarcofago. I ghou li hanno strappati al cadavere e gettati via.



29. CAMERA D'IMBALSAMAZIONE

Questa stanza contiene diversi grandi tavoli. Attorno alle pareti vi sono molti vasi e barili. Nell'angolo nord-ovest della stanza c'è un armadio.

Questa stanza era usata per l'imbalsamazione (preparazione dei corpi per la sepoltura). Nascoste nella stanza vi sono 5 ombre spettrali (CA 7, DV 2 + 2*, pf 11 ciascuna, MV 9 m, n.° AT 1, F 1-4 + risucchio di forza. TS G2, ML 12, AM C). Sorprenderanno il gruppo con un risultato di 1-5 su 1d6. Queste spettrali creature sembrano vere ombre. Se un'ombra spettrale riesce a colpire, risuccherà 1 punto di forza oltre alla normale ferita inflitta. Questa debolezza durerà per 8 turni. Le ombre non sono influenzate dagli incantesimi del **sonno** e dello **charme**. Le ombre spettrali possono venire colpite solamente da armi magiche. Se il gruppo non possiede armi magiche, suggeriamo che il DM consenta la fuga dopo il primo attacco delle ombre spettrali. Le ombre spettrali non lasceranno questa stanza.

Se il gruppo distrugge le ombre spettrali si potrà esplorare la stanza. I vasi e i barili sono pieni di varie spezie usate per l'imbalsamazione. Le spezie sono state tenute in questa stanza per tanto di quel tempo che ormai sono prive di valore. L'armadio è pieno di bende marcite. Sotto le bende marce c'è una pozione di **invisibilità** ed un cofano contenente 3.000 mo.

30. CAMERA SEPOLCRALE DELLA CAMERIERA PERSONALE DELLA REGINA

Una bara d'avorio bianco è collocata in una nicchia nella parete est. Sulle pareti sono dipinte scene della vita di corte incentrate sulla vita delle cameriere personali della regina Zenobia.

La bara è vuota. Tranne che per la bara, la stanza non contiene nulla.

31. CAMERA SEPOLCRALE DEL CAPITANO DELLA GUARDIA

Un essere umano mummificato in armatura di piastre e armato di alabarda sta sull'attenti poggiato contro il lato ovest della parete sud. Raggruppati intorno alla mummia vi sono nove scheletri armati di spada, anch'essi sull'attenti.

Il corpo mummificato è quello di un capitano della guardia di re Alessandro. Non si tratta di un non-morto, e la sua armatura e le sue armi sono normali. Gli scheletri, invece, sono proprio dei non-morti (CA 7, DV 1, pf 4 ciascuno, MV 6 m, n.° AT 1, F 1-6, TS G1, ML 12, AM C). Attaccheranno il gruppo non appena i personaggi entreranno, e combatteranno finché non verranno distrutti. Non vi è alcun tesoro in questa stanza.

32. CAMERA SEPOLCRALE DELLA REGINA ZENOBIA

Le pareti di questa stanza sono di nuda pietra. Un cofano oblungo è collocato al centro della stanza. Sui fianchi del cofano c'è scritto in varie lingue: "La maledizione dell'oscurità distrugga chi osa dissacrare il mio luogo di riposo". Il cofano è alto circa 1 m, lungo 2 m e largo 1 m.

Il cofano di pietra contiene la bara di legno della regina Zenobia. Se la bara viene aperta, il gruppo scoprirà che Zenobia è ora uno Spettro (CA 5, DV 3*, pf 24, MV 9 m, n.° AT 1, F risucchio di energia, TS G3, ML 12, AM C). Attaccherà a vista (tirata normalmente per l'iniziativa). Uno spettro può venire colpito solamente da armi magiche o d'argento. Ogni colpo messo a segno da uno spettro fa perdere un livello di esperienza alla vittima (compreso un dado-vita). La stanza della regina un tempo conteneva un tesoro, ma ora l'unico tesoro rimasto consiste nella corona ingioiellata portata dalla regina (valore



5.000 mo) e nel suo scettro (in realtà si tratta di una **bacchetta** paralizzante con 8 cariche). Da quando è diventata una creatura della notte, Zenobia ha dimenticato l'uso della bacchetta.

33. LA FALSA TOMBA

Questa stanza contiene due grandi sarcofagi. Entrambi sono illuminati da lampade d'oro. Un sarcofago porta scritto "Alessandro", l'altro "Zenobia". Tutto intorno ai sarcofagi vi sono molti scrigni di legno. La camera è ingombra di oggetti rotti: due troni fracassati, un carro spaccato, ceramiche frantumate, armi spezzate e vestiti strappati. Mucchi d'ossa coprono il pavimento. Sulle pareti vi è un mosaico illustrante famosi avvenimenti del regno di re Alessandro e della regina Zenobia.

Questa non è la vera tomba di re Alessandro e della regina Zenobia. Si tratta di una falsa tomba costruita per ingannare i violatori di tombe. I corpi nei sarcofagi sono in realtà quelli di due schiavi reali. Le vere camere sepolcrali del re e della regina sono le stanze **32** e **34**.

I sarcofagi sono di legno, verniciati in modo da sembrare d'oro. Gli scrigni contengono piccoli oggetti di cui un re e una regina potrebbero aver bisogno nella vita dopo la morte. Tutti gli oggetti sono stati ritualmente "uccisi" (rotti, strappati o spezzati) proprio come gli oggetti più grandi sparsi sul pavimento. I mucchi d'ossa sono quanto resta degli schiavi reali e degli animali uccisi dopo il funerale.

Quattro scrigni contengono 5.000 ma, 6.000 mo, 3.000 me e 2.000 mp. Nei sarcofagi vi sono 50 gemme e 12 gioielli. Tutte le monete e i tesori sono volgarie imitazioni. Il vero valore di tutte le "ricchezze" presenti nella stanza è di sole 450 mo. I nani e i ladri si accorgeranno che le gemme, i gioielli e le monete sono falsi con un risultato di 1-5 (su 1d6, è permesso un solo tiro). Se il gruppo non comprende né nani né ladri, la falsificazione verrà notata solo con un risultato di 1-3.

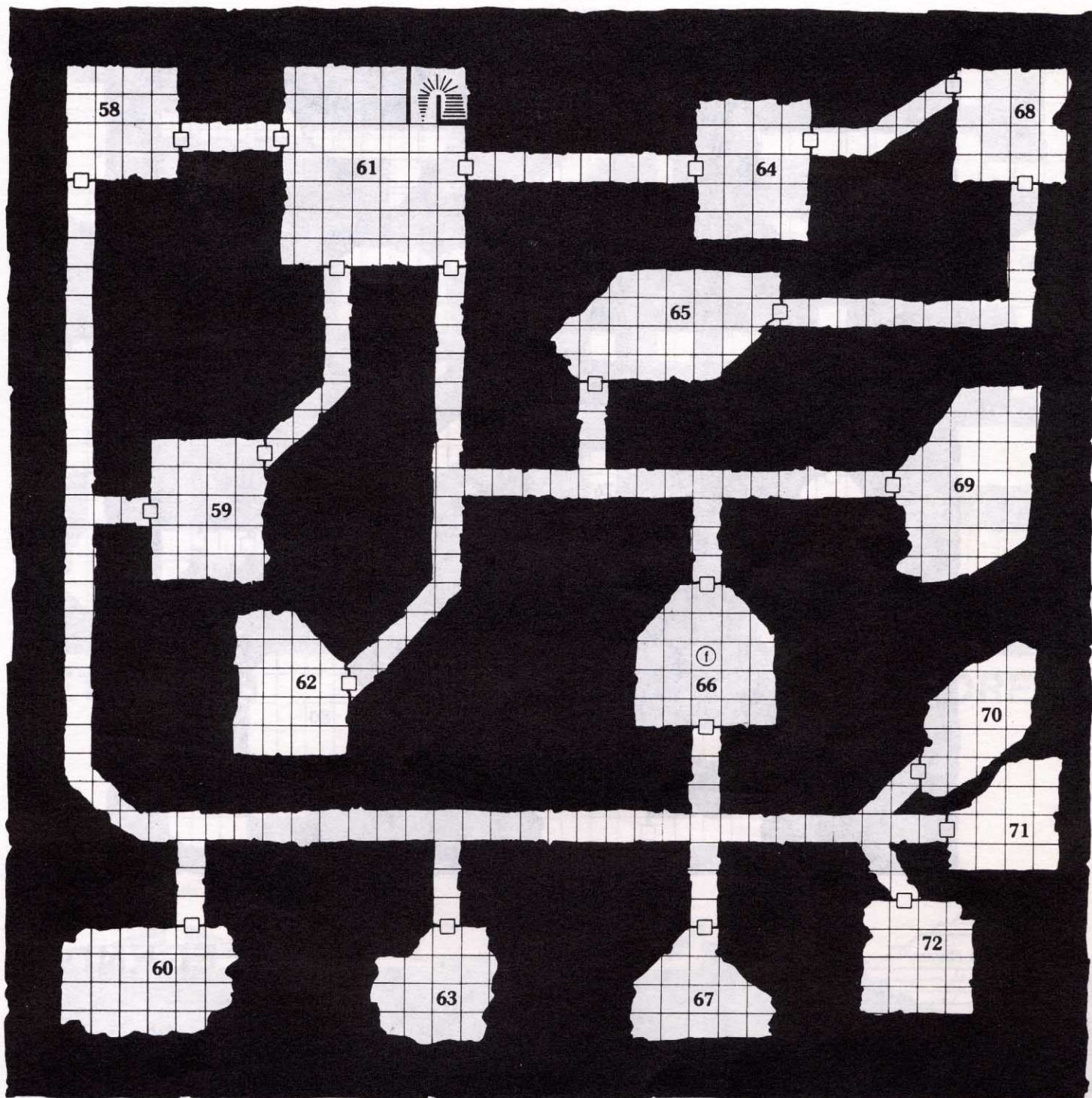
Se il gruppo batte sulle pareti (usando un martello, un bastone o qualcosa di simile) noterà che i punti in cui si aprono le porte segrete sui corridoi nascosti suonano a vuoto. Se il gruppo non riesce ad aprire le porte segrete, può cercare di abbatterle. Per fare ciò occorreranno 6 turni + 1d6. Il DM dovrebbe suggerire l'idea attraverso le sue descrizioni, che il gruppo stia facendo progressi (seppure lentamente) finché alla fine la porta cede. Il DM dovrebbe descrivere anche il rumore che il gruppo fa abbattendo le porte. Tirate normalmente per i mostri erranti.

34. CAMERA SEPOLCRALE DI RE ALESSANDRO

Le pareti di questa stanza sono di nuda pietra. Al centro della stanza è collocato un cofano oblungo di pietra. Improvvisamente, una spettrale figura traslucida emerge dal cofano. La diafana figura ha brillanti occhi rossi e una grande bocca oscura.

La traslucida figura spettrale è un **banshee** (CA 3, DV 5*, pf 26, MV 15 m, n.° AT 1, F gemito che ne causa 1-4, TS G5, ML 12, AM C). Il banshee è un nuovo mostro. Un banshee è una creatura soprannaturale che, a volte, avverte le più nobili famiglie di una morte imminente o piange per la morte di "alcuni" individui dopo il loro trapasso. I banshee possono venire colpiti solamente da armi magiche o danneggiati da incantesimi.

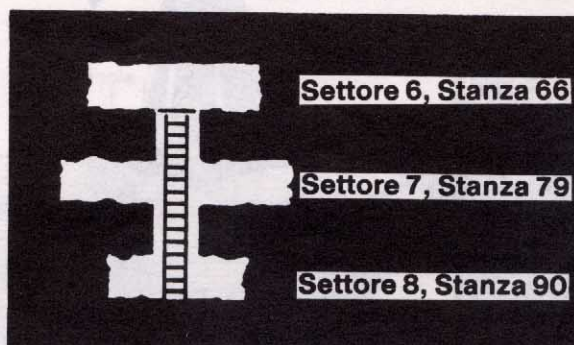
Questo banshee sorveglia la tomba del re Alessandro. La sua arma d'attacco è il suo gemito! Il DM dovrebbe descrivere il lancinante gemito del banshee e dire al gruppo che contemporaneamente si avverte un gelido brivido di morte. Poi il DM dovrebbe tirare il dado per l'iniziativa. Se il gruppo guadagna l'iniziativa e corre fuori portata, nessuno viene danneggiato. Altrimenti, tutti coloro che si trovano entro 9 m dal banshee gemente ricevono 1-4 punti ferita per ogni round. Se il gruppo riesce ad uscire dalla stanza e a chiudere la porta tra sé ed il banshee, si sarà messo al sicuro (anche se ancora entro 9 m



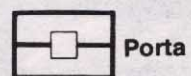
1 quadrato = 3 metri

SETTORE 6

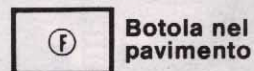
Veduta in Sezione



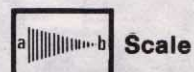
LEGENDA



Porta

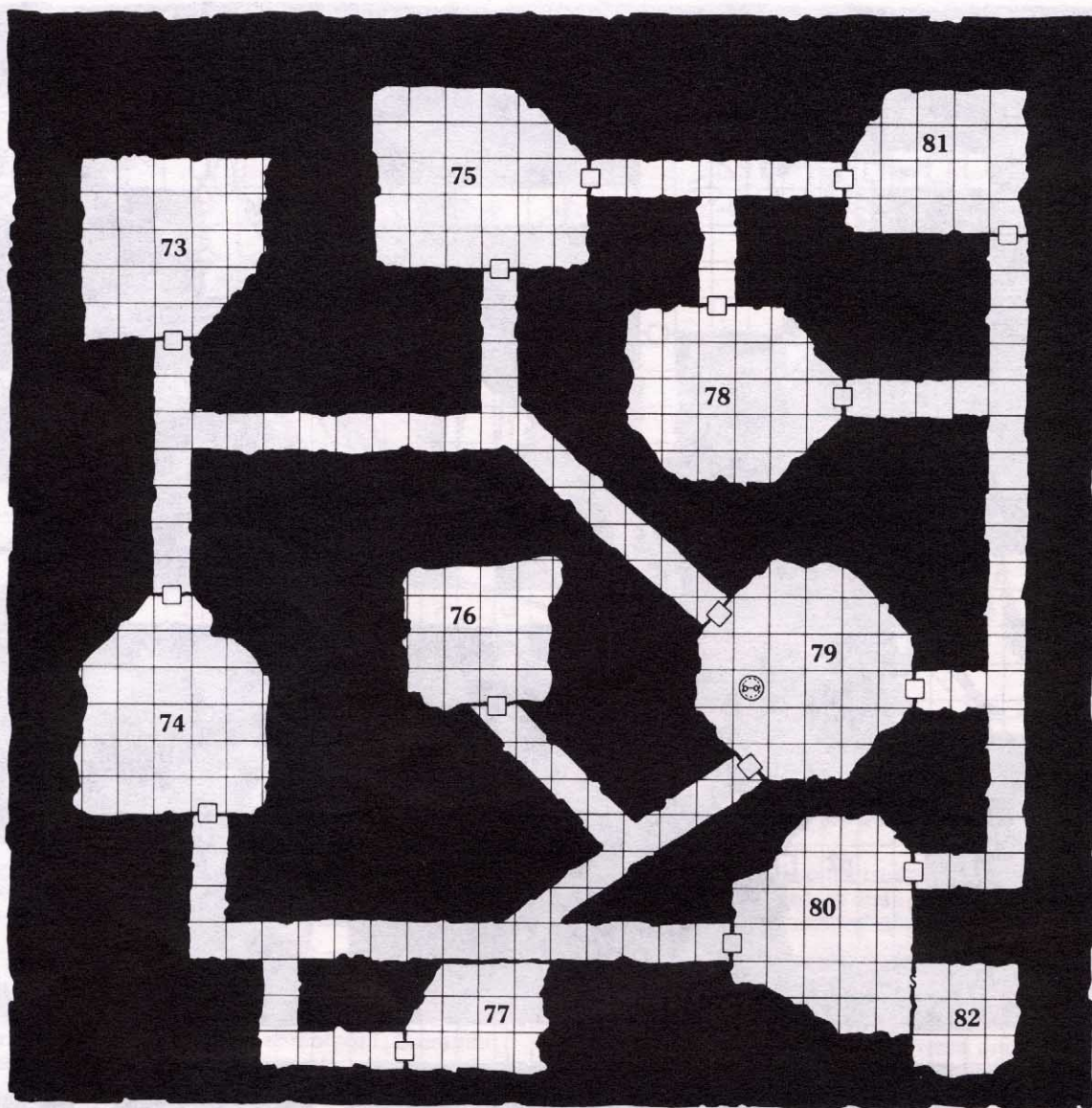


Botola nel
pavimento



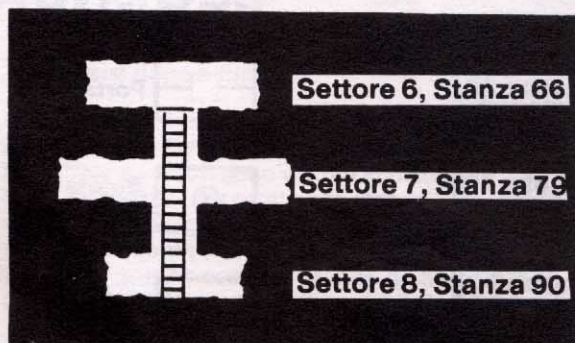
Scale



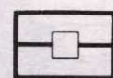


SETTORE 7

Veduta in Sezione



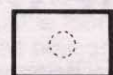
LEGENDA



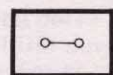
Porta



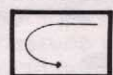
Foro nel soffitto
e nel pavimento



Foro nel soffitto



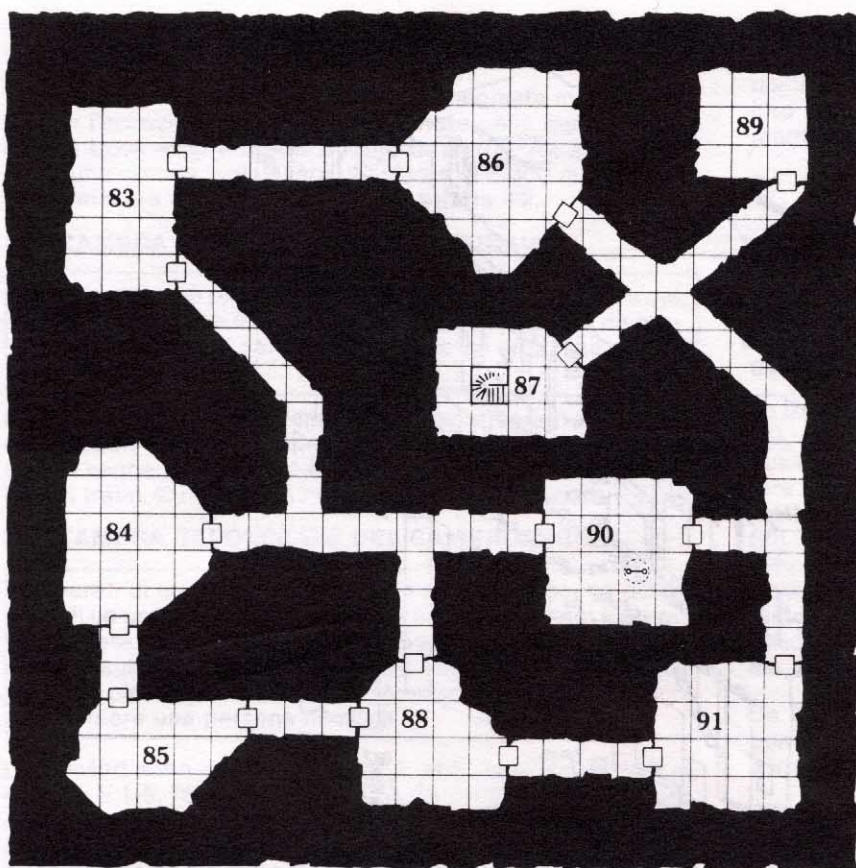
Scala a pioli



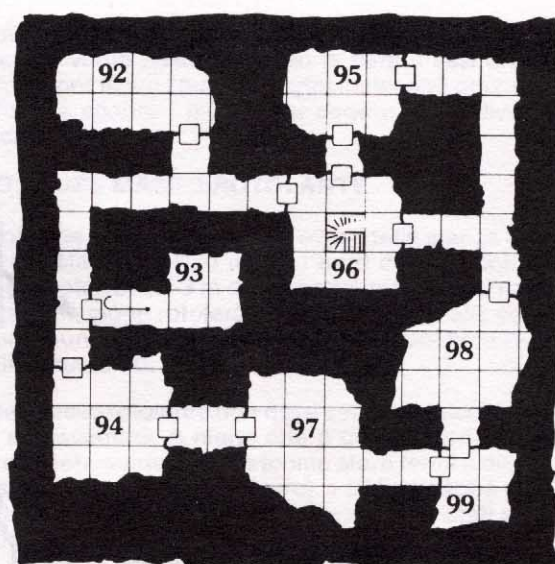
Scivolo



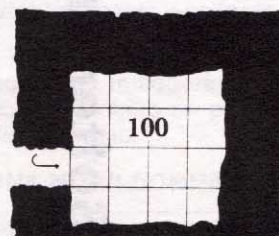
Scale



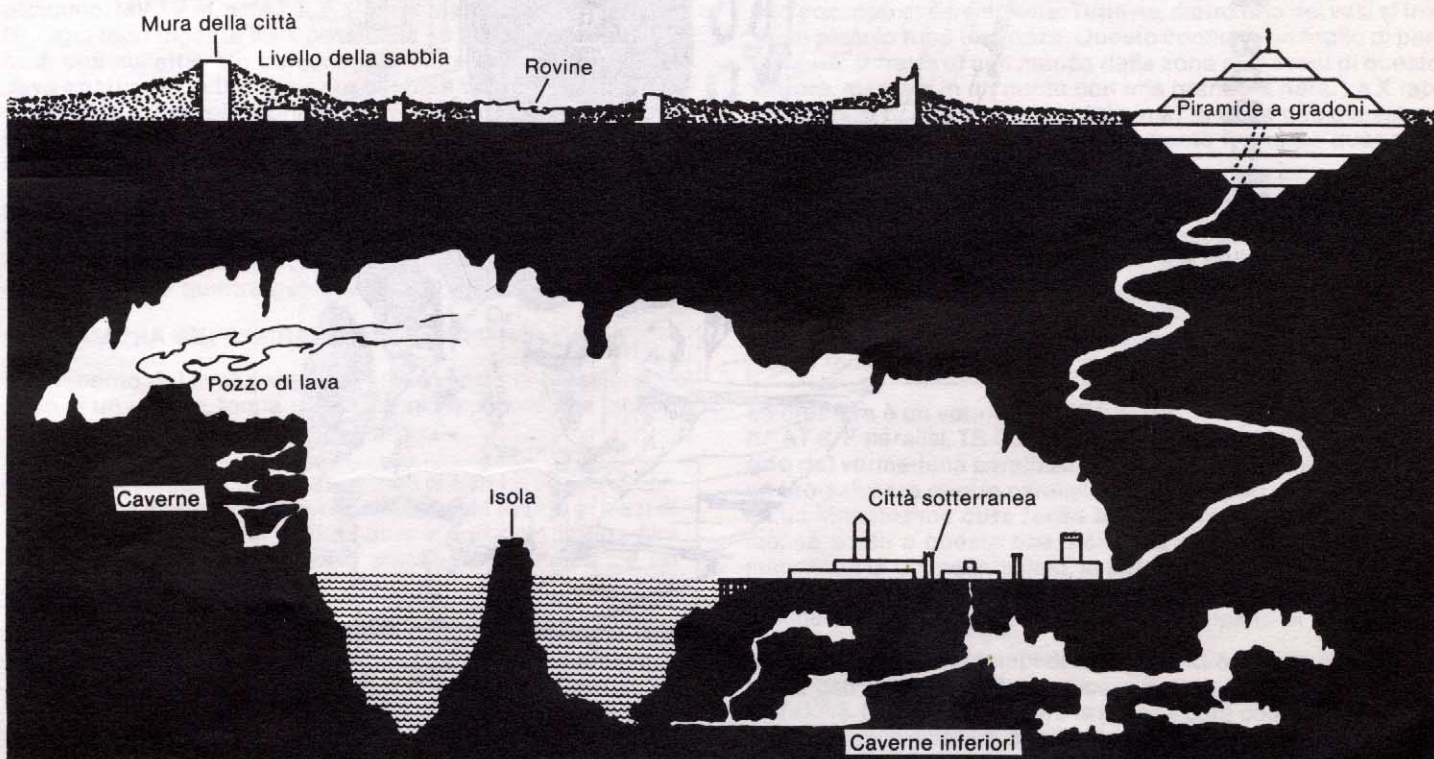
SETTORE 8



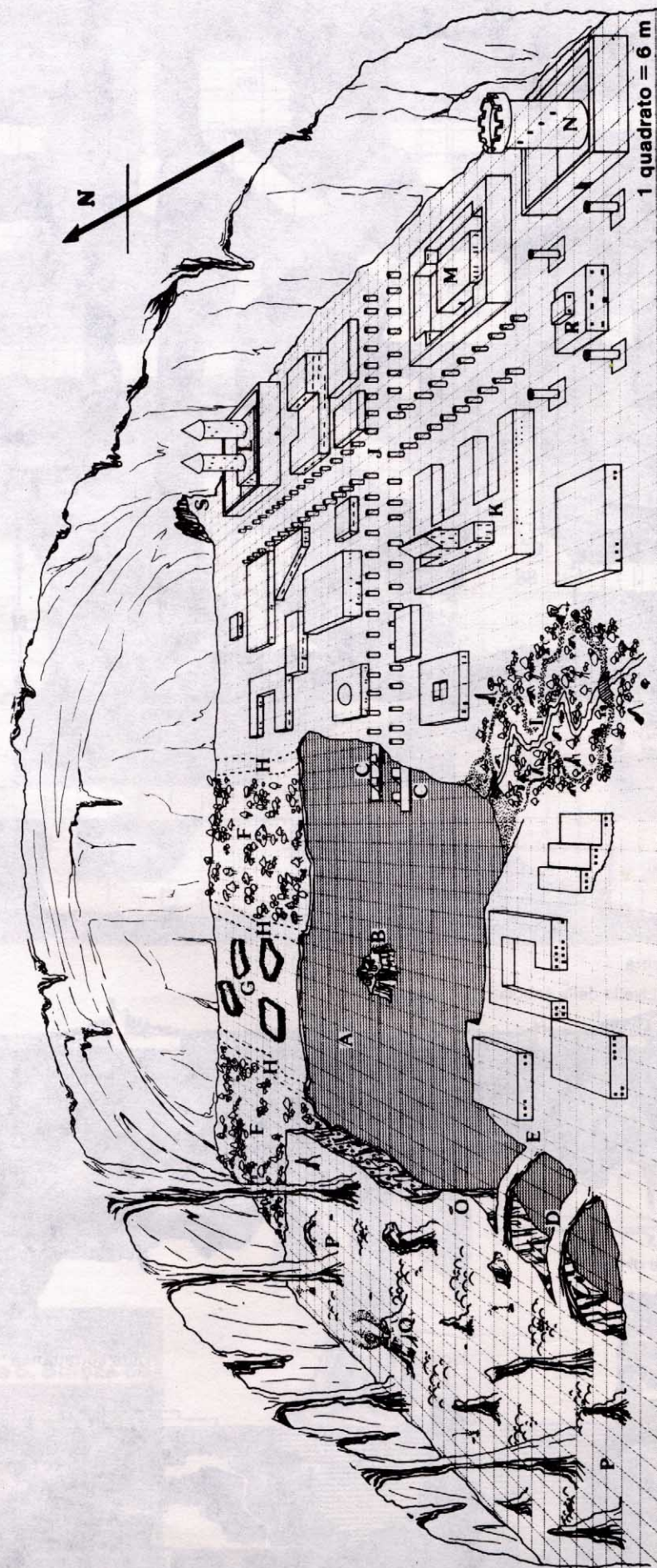
SETTORE 9



SETTORE 10



Mappa Della Città Sotterranea



dal gemito). Il banshee attaccherà non appena la porta della tomba verrà aperta.

La tomba di re Alessandro è stata saccheggiata molto tempo fa, con l'eccezione del tesoro contenuto nella bara di legno (che si trova all'interno del cofano di pietra). Re Alessandro porta una corona ingioiellata del valore di 5.000 mo. Indossa una **armatura di piastre** +1 ed una **spada** +2.

35. CAMERA SEPOLCRALE DEGLI SCHIAVI

Questa stanza è piena di scheletri. Le ossa sono sparse sul pavimento, che ne è coperto completamente, tanto da rendere impossibile il camminare attraverso la stanza senza calpestarle.

Gli scheletri sono i resti degli schiavi appartenenti ai vari individui sepolti nella piramide. Alla morte dei loro padroni, gli schiavi vennero radunati e uccisi, poi gettati in questa stanza. Non si tratta di non-morti, ma semplicemente di ossa.

36. CAMERA SEPOLCRALE DEL CAMERLENGO

Le pareti di questa stanza sono decorate con scene della vita di un uomo (lo vediamo mentre firma documenti e organizza l'esazione delle tasse). Una bara spaccata in legno è posata sul pavimento. Sei umanoidi dalla pelle pallidissima sono in piedi intorno alla bara. Mostrano tutti ferite capaci di uccidere una persona normale.

I sei esseri sono zombi (CA 8, DV 2, pf 9 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G1, ML 12, AM C). Gli zombi sono non-morti. Attaccheranno il gruppo a vista e combatteranno fino alla distruzione, colpendo sempre per ultimi. Gli zombi sono immuni agli incantesimi del **sonno** e dello **charme**. La bara è già stata saccheggiata.

37. TANA DEI TOPI GIGANTI

Questa stanza sembra vuota, eccezion fatta per un mucchio di fango dalla strana forma nell'angolo sud-ovest della stanza. Fruscii e deboli squittii sembrano venire dal mucchio.

Dieci topi grigi (lunghi 1 m ciascuno) hanno nidificato nell'angolo della stanza. Si tratta di topi giganti (CA 7, DV 1/2, pf 2 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-3 + malattia, TS G1, ML 8, AM N). Ogni topo gigante ha 1 possibilità su 20 di essere portatore di una malattia. Un personaggio morso da un topo infetto deve effettuare un tiro-salvezza contro il **Veleno**, e se il tiro fallisce viene a sua volta contagiato. Vi è 1 possibilità su 4 che la malattia sia fatale in 1d6 giorni, altrimenti il personaggio dovrà restare a letto (niente avventure) per un mese.

La tana dei topi nasconde un piccolo foro nella parete ovest. Questo foro è largo tanto da far passare un topo gigante. Il foro conduce al corridoio ovest. All'interno della tana dei topi vi sono 300 mo e quattro gemme da 500 mo di valore.

38. CAMERA SEPOLCRALE DEL BUFFONE

Il pavimento del livello superiore (20a) sotto la pressione del peso di un umano, forma un passaggio inclinato che incontra una rampa costruita in questa stanza.

Dipinte sulle pareti di questa stanza si notano scene di corte in cui re Alessandro e la regina Zenobia ridono ai lazzi di un buffone nano. Una piccola bara è collocata in una nicchia nel muro est, ed in ogni angolo della stanza c'è un grande vaso di bronzo.

Se si tocca il coperchio della bara, questo scatta su. Una riproduzione (ingrandita) in legno della testa del buffone nano, dipinta a colori vivaci, salterà fuori. La testa è montata su una molla come un saltamartino. La bara contiene anche le ceneri del buffone. I vasi di bronzo sembrano vuoti, ma qualsiasi og-

getto inseritovi completamente sarà subito teletrasportato in un grande spazio vuoto nascosto sotto la bara. I vasi erano usati dal buffone per il suo "numero" principale; egli grazie al loro potere faceva sparire i più diversi oggetti per il divertimento della corte.

39. TRAPPOLA DEL MASSO ROTOLANTE

Un personaggio che raggiunga la porta ovest della stanza 39a farà scattare questa trappola. Il muro a nord del corridoio si apre e un masso rotondo (di 3 m di diametro) rotola fuori dalla zona nascosta. Il macigno rotolerà lungo il corridoio alla velocità di 12 m per round. Quando si sarà fermato bloccherà l'angolo vicino alla stanza 40.

La trappola del masso rotolante non deve servire ad uccidere i PG, ma solo a spaventarli. A meno che il gruppo non faccia qualcosa di completamente stupido (come stare fermi a discutere mentre il masso rotola verso di loro), il DM dovrebbe permettere a tutti di sfuggire al macigno dopo esserne stati sfiorati (es: dentro la stanza o dietro un angolo). Il DM dovrebbe descrivere il masso in corsa il più realisticamente possibile: rombi echeggianti lungo il corridoio, schegge che volano quando il macigno urta le pareti, pavimento che trema sotto il peso del masso, ecc. L'incontro dovrebbe essere eccitante, ma non mortale.

Se il macigno colpisce un personaggio, gli infliggerà 3-30 punti-ferita. Il masso si fermerà dopo aver colpito un personaggio o quando raggiunge la fine del corridoio.

39a. CAMERA SEPOLCRALE DI UNA NOBILDONNA

Un sarcofago è collocato su una predella al centro della stanza. La predella è quadrata (3 m di lato) e da ciascuno dei suoi angoli si innalza una sottile colonna alta circa 1,80 m. Le sommità delle colonne si incontrano agli angoli di una cupola ad archi sovrastante il sarcofago. A ciascuna estremità del sarcofago, si trova un vaso in bronzo da cui fuoriescono danzando delle lingue di fuoco. Le pareti della stanza sono dipinte con scene della vita di una nobildonna.

Il corpo mummificato della nobildonna riposa nel sarcofago. I gioielli che un tempo adornavano il cadavere sono stati rubati. I vasi di bronzo sono inchiodati al pavimento, e le fiamme non possono essere spente. Tuttavia, dietro uno dei vasi si trova un piccolo tubo in bronzo. Questo contiene un foglio di pergamena: si tratta di una mappa della zona sud-ovest di questo settore, marcata in un punto con una grande X nera. La X rappresenta la posizione della botola in 27a. Il DM può disegnare una mappa oppure guidare direttamente il gruppo quando si trova nelle vicinanze della botola.

40. CAMERA SEPOLCRALE DEL MASTRO LADRO

Un'elaborata bara ornata di gemme è collocata al centro della stanza. Una creatura simile ad un verme si trova vicino alla bara (lunga ca. 2,70 m e alta ca. 1 m). La creatura ha molte zampe e la sua bocca è circondata da otto tentacoli. Ogni tentacolo è lungo 60 cm.

La creatura è un verme-jena (CA 7, DV 3 + 1 *, pf 13, MV 12 m, n.° AT 8, F paralisi, TS G2, ML 9, AM N). Un colpo **nesso** a **segni** dal verme-jena paralizza la vittima se a questa non riesce un tiro-salvezza contro paralisi. La paralisi può venire rimossa da un incantesimo **cura ferite leggere**, ma un tale incantesimo, se usato a questo fine, non avrà altri effetti guaritori. In mancanza di un incantesimo, la paralisi svanirà da sola in 2-8 turni. I gioielli sulla bara valgono in tutto 3.000 mo. Una perquisizione del corpo farà scoprire un set completo di grimaldelli.

Un grande ladro dei tempi di re Alessandro e della regina Zenobia usò le sue abilità per rubare un posto vicino ai sovrani nell'aldilà. Riuscì a scambiare la propria bara con quella del nobile che doveva venire sepolto in questa stanza.

PARTE 4: SETTORE 5 (3.° Livello del Dungeon)

Il terzo livello del Dungeon è formato dal Settore 5 (stanze 41-58). Questo settore che comprende l'entrata principale della piramide, è sepolto nella sabbia. Nascosta nell'atrio principale (stanza 50) c'è una porta segreta che dà su un passaggio che porta alla città sotterranea (vedere parte 5: **Espansione del l'avventura**).

Mostri Erranti

Si incontrano con un risultato di 1 su 1d6. Controllate la presenza di Mostri Erranti una volta ogni 2 turni. Tirate 1d8 per determinare il tipo di mostro incontrato, oppure sceglietene uno.

Tabella dei Mostri Erranti: 3.° Livello

Risultato del dado	Mostro Errante	Quantità incontrata	CA	DV	pf	n.° AT	Ferite	MV	TS	ML	AM
1	Scarabeo Gigante: Scarabeo Tigrato	5	3	3+1	14	1	2-12	15 m	G2	9	N
2	Cynidiceani	per i dettagli, vedi Parte 6: Nuovi Mostri									
3	Cynidiceani	per i dettagli, vedi Parte 6: Nuovi Mostri									
4	Cynidiceani	per i dettagli, vedi Parte 6: Nuovi Mostri									
5	Formica Gigante	4	3	4*	19	1	2-12	18 m	G2	7	N
6	Sauro Gigante: Tuatuara	2	4	6	27	3	1-4/1-4/2-12	9 m	G3	6	N
7	Rugginofago	1	2	5	24	1	speciale	12 m	G3	7	N
8	Thoul	4	6	3**	13	2	1-3/1-3	12 m	G3	10	C

Scarabeo Tigrato: Gli scarabei tigrati sono lunghi circa 1,20 m e possiedono carapaci striati che sembrano pelli di tigre. Sono carnivori e attaccheranno se affamati.

Cynidiceani: Come sempre, il DM può sfruttare gli incontri proposti nella Parte 6 o crearne di nuovi. Questo potrebbe essere anche un incontro con un membro di una delle fazioni.

Formica Gigante: Le formiche giganti sono formiche nere giganti lunghe circa 1,80 m. Quando sono affamate mangiano tutto ciò che incontrano sul loro cammino. Inoltre, una volta impegnate in combattimento lotteranno fino alla morte senza altri controlli di morale. Il DM può aggiungere un tunnel speciale che porti al loro nido, se lo desidera.

Tuatuara: Un tuatuara è un sauro gigante lungo circa 2,50 m che sembra un incrocio tra un iguana e un rospo. Ha una pelle olivastro del colore dei sassi e degli aculei bianchi lungo il dorso. E' carnivoro ed attacca se affamato. Il tuatuara possiede una membrana sopra gli occhi che (quando viene abbassata) gli permette l'infravisione fino a 27 metri.

Rugginofago: I rugginofagi sono descritti nelle regole del D&D Base. Questo esemplare è sfuggito ai Magi di Usamiraras.

Thoul: Un thoul è una combinazione magica tra un ghoul, uno hobgoblin e un troll (per quanto riguarda i troll, vedere le regole del D&D Expert Set). I thoul appaiono simili agli hobgoblin. Il gruppo penserà di avere a che fare con degli hobgoblin finché i thoul non attaccheranno. In combattimento, un personaggio colpito da un thoul deve effettuare un tiro-salvezza contro paralisi per evitare di essere paralizzato (questo particolare richiama il tocco del ghoul, sebbene i thoul non siano non-morti). Un thoul rigenera i punti ferita persi fintantoche

resta in vita. Dopo che un thoul viene colpito, il DM deve ripristinarli 1 punto ferita per ogni round successivo. I thoul servono i sacerdoti di Zargon. Essi vanno a caccia di prigionieri da riportare nella città sotterranea.

41. MAGAZZINO

Le pareti della stanza sono attrezzate con scaffalature. Sugli scaffali sono disposti vari oggetti utilizzati durante le cerimonie religiose (candele, incenso, paramenti sacerdotali, ecc.). Tre enormi esseri umanoidi dall'aspetto spaventoso, ricoperti di pelli d'animale, hanno sfondato una scatola di candele e se le stanno mangiando.

Le tre creature umanoidi sono orchi (CA 5, DV 4 + 1, pf 19 ciascuno, MV 9 m, n.° AT 1, F 1-10, TS G4, ML 10, AM C). Gli orchi non sono eccessivamente furbi: hanno pensato che le candele sembravano buone da mangiare, così hanno cominciato a mangiarle. Possiedono tre enormi sacchi di pelle contenenti 500, 500 e 400 mo, un **anello di resistenza al fuoco** e un rotolo di incantesimi per mago/elfo (**luce perenne, levitazione e lettura dei linguaggi**).

42. GLI ALLOGGIAMENTI DEI SACERDOTI

Questa stanza contiene tre cuccette. Distesi su di esse si trovano tre umani vestiti con paramenti color giallo vivo. Portano maschere di cinghiale, tigre e lupo.

Gli umani mascherati sono in realtà **metamorfosis** (CA 5, DV 4*, pf 18 ciascuno, MV 9 m, n.° AT 1, F 1-12, TS G8, ML 10, AM C). I metamorfosis hanno assunto la forma di tre Cynidiceani che hanno ucciso. Tenteranno di unirsi al gruppo, scegliendosi una vittima ciascuno: quando ne avranno la possibilità muteranno forma trasformandosi nella loro vittima e tenteranno



di ucciderla e prenderne il posto. Essi sono immuni agli incantesimi del **sonno** e dello **charme**. I metamorfosis portano con sé 9 gemme per un valore totale di 1.500 mo.

43. STANZA DEL TESORO

Una leggera brezza percorre la stanza quando viene aperta la porta. Vicino alla parete nord della stanza si trova un grosso forziere di legno chiuso con lucchetti. Dietro al forziere è appeso un grande arazzo su cui è dipinto un panorama del deserto.

L'arazzo è in realtà un nuovo mostro, il **polymer** (CA 9, DV 10, pf 45, MV 6 m, n.° AT 3, F 1-6/1-6/1-6, TS G5, ML 10, AM C). Il polymer è una creatura multicellulare semi intelligente che può modificare il proprio corpo trasformandosi in qualsiasi creatura da 10 DV o meno, o in qualsiasi oggetto (fino a un massimo di 3 m × 3 m × 3 m di dimensione). Il polymer non assumerà alcuna caratteristica speciale ma solo la forma dell'oggetto o della creatura copiati.

Un esame ravvicinato rivelerà che l'arazzo non è formato da fili intessuti. Vi è 1 possibilità su 6 che uno dei personaggi noti qualcosa di sospetto, anche senza un esame ravvicinato (2 possibilità su 6 se è presente un elfo). Ad esempio, l'arazzo non si muoverà per la brezza creata dall'apertura della porta, perchè il polymer è molto più pesante di un arazzo vero. Se il polymer non viene scoperto, attaccherà con il favore della **sorpresa**.

Il tesoro nel forziere chiuso a chiave è formato da 3.000 me, 5.000 mo, una pozione di **invisibilità**, un'**armatura di maglia** +1 e un **pugnale** +1.

44. STANZA SEGRETA

La scala che parte dalla botola della stanza 27 conduce a questa stanza. La stanza è vuota.

45. CAMERA DA LETTO

Questa stanza contiene un letto, un tavolo, una sedia, una lanterna e un simbolo sacro con due serpenti. Il mobilio è di legno. Una veste bianca con cappuccio è drappeggiata sulla sedia. Tranne che per i mobili e la veste, la stanza sembra vuota.

Questa era la stanza di **Demetrius**, un chierico del 6.° livello. Demetrius era un anziano del culto di Usamigaras. Il suo fratello gemello, **Darius**, era un chierico del 6.° livello del culto di

Zargon. Anni fa, Demetrius giurò di distruggere il culto di Zargon e in particolare il suo malvagio fratello. Ma Demetrius venne assassinato prima che potesse anche solo cominciare la sua impresa.

Demetrius esprime in punto di morte il desiderio che il suo spirito visse finché Darius non fosse stato distrutto. Lo spirito di Demetrius ora alloggia nella veste bianca. Ogni personaggio che tocchi la veste deve eseguire un tiro-salvezza contro **Soffio del Drago**, e se fallirà sarà posseduto dallo spirito di Demetrius. Demetrius possiederà il personaggio solo per il tempo necessario ad uccidere Darius (vedere stanza 58).

Sebbene immutato nell'aspetto esterno, il personaggio posseduto è ora un chierico legale del 6.° livello. Il personaggio avrà la **Saggezza** (16), l'**intelligenza** (10) e i punti ferita (31) di Demetrius. I suoi tiri-salvezza diverranno i seguenti:

Raggio della morte o veleno = 9, **Bacchette** = 8, **Pietrificazione** = 12, **Soffio del Drago** = 14, **Incantesimi** = 10.

Se Demetrius subisce un numero di ferite che lo riducono a 0 pf, il personaggio posseduto morirà.

Demetrius possiede i seguenti incantesimi:

- 1.° livello: cura ferite leggere, individuazione del male
- 2.° livello: benedizione, blocca persone
- 3.° livello*: colpire
- 4.° livello*: cura ferite gravi

* solamente se si usano le regole del **D&D EXPERT SET**.

Il DM dovrebbe consentire al giocatore il cui personaggio è posseduto di giocare come Demetrius. Prendete da parte il giocatore e spiegategli cos'è successo, aggiungendo le informazioni che ritenete necessarie. Incoraggiate il giocatore ad assumere il ruolo di Demetrius nel modo più completo possibile. Siate pronti a ricordare al giocatore, se necessario, che l'unico scopo di Demetrius è di uccidere suo fratello Darius, e considerate la possibilità di proibire azioni non in linea col personaggio di Demetrius.

Demetrius conosce la strada che conduce alla stanza 58, comprese le porte segrete lungo il percorso. Egli **non** conosce nessuna delle trappole di questo livello. Fintantoché il gruppo si muove per la via più diretta verso Darius (stanza 58), Demetrius può aiutarlo a sconfiggere eventuali mostri.

Demetrius se ne andrà una volta che Darius è morto, e solo a questo punto la veste bianca si disintegrerà. Il personaggio

posseduto sarà riportato magicamente al proprio pieno livello di punti ferita una volta che Demetrius se ne sarà andato verso il mondo dei morti.

46. CUCINA/SALA DA PRANZO

Questa stanza sembra una combinazione di cucina e sala da pranzo, abbandonata da tempo. Gli armadi, il tavolo e le sedie sono coperti da un sottile strato di polvere. Vicino al tavolo, due grandi serpenti dalle scaglie brune e gialle sono avvolti attorno al corpo di una donna che porta una maschera di coniglio.

I due serpenti sono pitoni delle rocce (CA 6, DV 5*, pf 23 ciascuno, MV 9 m, n.° AT 2, F 1-4/2-8, TS G3, ML 8, AM N). Attaccheranno il gruppo a vista. Se il morso di un pitone colpisce ciò significa che l'animale si arrotonderà attorno al corpo della vittima e lo stritolerà durante lo stesso turno, infliggendo 2-8 punti di ferita. Dal turno successivo lo stritolamento sarà in atto automaticamente ad ogni turno. Attorno al collo della Cynidiceana morta c'è una collana del valore di 700 mo. Una bottiglia piena d'acqua è nascosta nei suoi vestiti, assieme ad una piccola saccà di cibo.

47. SALOTTO

La stanza sembra un salotto. Contiene varie tende e divani dal ricco rivestimento. Vi sono diverse sculture nella stanza ed ai lati dell'ingresso sono poste due statue di guerrieri in metallo. Il tutto è coperto da un sottile strato di polvere.

Le statue sono in effetti statue animate di ferro (CA 2, DV 4*, pf 18 ciascuno, MV 3 m, n.° AT 2, F 1-8/1-8 + speciale, TS G4, ML 11, AM N). Attaccheranno se il gruppo entra nella stanza e consente alla porta di chiudersi. Finché la porta viene tenuta aperta (o se viene bloccata aperta) le statue non attaccheranno.

Se una statua viene colpita da un'arma non magica, l'attaccante deve effettuare un tiro-salvezza contro Incantesimi. Se fallisce, l'arma penetrerà profondamente nel corpo della statua di ferro e non potrà venire staccata finché la statua non viene distrutta. Le statue animate di ferro non sono influenzate da incantesimi del **Sonno**.

48. CORPO DI GUARDIA SEGRETO

Quattro umani che portano maschere stilizzate in forma di topo e vesti rosse ornate di pelo di topo saltano in piedi e vi guardano. Nell'angolo nord-est della stanza vi sono delle scale che portano verso il basso.

I quattro umani sono in realtà topi mannari (CA 7, DV 3*, pf 13 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-4, TS G3, ML 8, AM C). Questi licantropi si sono mascherati da Cynidiceani per poterli rapinare con relativa sicurezza. Se minacciati, i topi mannari si trasformeranno in topi giganti e combatteranno o fuggiranno. I



topi mannari in forma animale come gli altri licantropi possono venire colpiti solamente da armi magiche o d'argento. Possiedono un piccolo cofanetto contenente 2.000 ma e 4 gemme per un valore totale di 700 mo. Le scale terminano contro un muro di mattoni, a meno che non si stia giocando un'espansione dell'avventura (vedere Parte 5: **espansione dell'avventura**).

49. SALA DELLE UDIENZE

Le pareti della stanza sono rivestite di pannelli in legno e un tappeto polveroso copre il pavimento. Una grande e pesante scrivania è collocata al centro della stanza. Diverse sedie di legno sono raggruppate a nord della scrivania. Dietro la scrivania si trova una grande poltrona di velluto, mentre dietro questa poltrona una testa di leone è appesa al muro sud. Quattro grandi urne dipinte sono collocate agli angoli della stanza. Infine, ai lati dell'ingresso nord, vi sono due piedistalli su cui sono collocate statue in pietra di bestie alate con artigli, zanne e corna.

Le due statue sono gargoyle (CA 5, DV 4*, pf 18 ciascuno, MV 9 m-volo 15 m, n.° AT 4, F 1-3/1-3/1-6/1-4, TS G8, ML 11, AM C). Se qualcuno del gruppo pensa di aver trovato dei gargoyle quando vede le statue, tirate normalmente per l'iniziativa, altrimenti il gruppo verrà sorpreso. I gargoyle attaccheranno non appena il gruppo entra nella stanza. Possono venire colpiti solamente da armi magiche, e non sono influenzati da incantesimi del **Sonno** o dello **Charme**. La scrivania ha tre cassetti e uno sportello chiuso a chiave. All'interno dello sportello vi sono 2.000 me, una **mazza +1** e una pozione **velenosa**. Nel cuscino della poltrona sono nascoste 18 gemme del valore di 100 mo ciascuna. Le urne e la testa di leone non contengono nulla di valore.

49a. TRAPPOLA DEL POZZO

Questa sezione di pavimento nasconde un pozzo profondo 3 m, pieno di spuntoni. Il DM dovrebbe tirare un dado per ciascun personaggio che entri in questa zona: la trappola scatta con un risultato di 1-2 su 1d6. I personaggi che cadono nel pozzo ricevono 2-12 (2d6) punti ferita. Ricordate che Demetrius **non** conosce questo pozzo.

50. ATRIO PRINCIPALE

L'alto soffitto a volta di questa stanza è sostenuto da una doppia fila di pilastri. Ogni pilastro è scolpito con le fattezze di un re o una regina di Cynidicea. Una serie di mosaici adorna le pareti della stanza. Questi mosaici hanno inizio nell'angolo nord-est e continuano in senso orario attorno alla stanza. Nel centro della parete nord vi è una coppia di enormi portali di pietra. Alla base dei portali, il pavimento è in parte coperto dalla sabbia.

I mosaici mostrano scene dalla storia di Cynidicea. Dall'angolo nord-est, i mosaici raffigurano:

1. Una tribù di tarchiati umanoidi dalle folte sopracciglia che brandiscono rudimentali armi di pietra, in adorazione di un dio dalla testa di sauro.
2. Una grossa banda di gente alta, dai capelli neri, si scontra con gli umanoidi e prende possesso dei loro territori di caccia.
3. Un villaggio viene eretto sul luogo della battaglia. Nelle terre aride attorno al villaggio si vedono campi di grano e vaste mandrie e greggi di animali al pascolo.
4. Un grande capo emerge in tempi difficili e raccoglie gli abitanti del villaggio in un esercito che distrugge un esercito nemico di umanoidi dalla testa di serpente.

5. Il capo vittorioso viene incoronato re, dando così origine alla dinastia dei sovrani di Cynidicea.
6. Sul luogo dove sorgeva il villaggio viene eretta la città, in pietra, di Cynidicea.
7. Scene dello splendore del regno al suo apogeo.
8. La nascita di re Alessandro e della regina Zenobia.
9. Viene costruita la grande piramide.
10. Gli schiavi che scavano sotto la piramide scoprono le fondamenta di un tempio preistorico.
11. Morte di re Alessandro e della regina Zenobia e loro sepoltura nella piramide.
12. L'adorazione degli antichi Dei: Gorm, Usamigaras e Madarua viene sostituita dal culto di un grande umanoide dai molti tentacoli.
13. La vita per i Cynidiceani diventa un eterno carnevale. Tutti i Cynidiceani ora portano maschere.
14. I Cynidiceani incontrano un popolo barbarico dai capelli biondi (gli antenati delle tribù Heldann menzionate nel modulo X 1).
15. L'ultima scena non è un mosaico. Si tratta di uno schizzo rozzamente disegnato che mostra una tribù di barbari mentre saccheggia Cynidicea.

Sul muro c'è spazio per altre scene, ma la parete è bianca. Le grandi porte, che si aprono verso l'esterno sono bloccate dalla sabbia e non possono venire aperte dall'interno della sala. Non vi è alcun tesoro.

50a. ENTRATA SEGRETA ALLA CITTÀ SOTTERRANEA

Questa botola segreta conduce a un passaggio verso la città sotterranea (vedere la **Mappa della Città Sotterranea**, area S). Il gruppo può scoprire questa botola **solamente** se il DM vuole proseguire con l'avventura esplorando i livelli al di sotto della piramide superiore (vedere Parte 5: **Espansione dell'avventura**).

51. CAPPELLA

Questa grande sala è ovviamente un luogo di culto. Su ciascuno dei lati della larga navata centrale si trovano file di panche dall'alto schienale in legno. Strette navate laterali corrono lungo le pareti decorate con elaborati mosaici fino a due piccole fontanelle inserite nelle mura laterali. Appena oltre le fontanelle, una grande predella riempie l'estremità meridionale della stanza. Sulla predella vicino a un altare in pietra, si trovano tre grandi statue che somigliano a quelle in cima alla piramide. Le statue sono state rovesciate dalle loro basi. Un uomo e una donna sono in piedi vicino alle statue rovesciate e si parlano dolcemente. Portano vesti dai colori vivaci e piccole maschere facciali da volpe. Hanno entrambi i capelli rossi e sembra esservi una certa rassomiglianza fra di loro.

Sono fratello e sorella e benché sembrino Cynidiceani sono in realtà **volpi mannare** (CA 9, CA 6 come volpi, DV 3+2 *, pf 16 ciascuno, MV 12 m, come volpi 18 m, n.° AT 1, F a seconda dell'arma oppure 1-6, TS G3, ML 8, AM N). Sono mascherati da Cynidiceani per poter cacciare meglio tesori e provviste. Le volpi mannare sono un nuovo tipo di licantropi (vedere Parte 6). Ogni volpe mannara può tentare di **stregare** una persona del sesso opposto in un round. Questa capacità è simile ad un incantesimo di **Charme**, ma dura un solo giorno. Una volpe

mannara può affascinare in questo modo degli individui per tre volte al giorno.

Queste volpi mannare potranno trattare col gruppo o tentare di **stregarlo**. Tenteranno di sottrarre con l'inganno più tesori e oggetti magici possibile al gruppo. Non affronteranno rischi che possano evitare, né combatteranno avversari più forti di loro a meno che non siano costretti. Essi fanno affidamento sulla loro astuzia per riuscire a sopravvivere. Se attaccati, i due si trasformeranno in volpi per combattere o scappare. Se messi alle strette, potranno ritrasformarsi in esseri umani ed arrendersi. Le volpi mannare potranno mentire, imbrogliare e corrompere il gruppo per sopravvivere, se necessario. Portano tre gioielli per un valore totale di 3.000 mo, una **spada +1 che emette luce a comando (9 m di raggio)**, un **elmo della mutazione d'allineamento morale**, e una pozione. Finora non hanno avuto il coraggio di provare la pozione, e non sanno di cosa si tratti. È una pozione di **levitazione**. Se costretti a combattere in forma umana sarà la femmina che brandirà la spada magica in combattimento.

Questa stanza era un tempo la cappella principale di Cynidicea. Ora è usata raramente. Le fontane sono alimentate da un lago sotterraneo. Queste fontanelle forniranno tutta l'acqua di cui il gruppo avrà bisogno per bere o riempire i loro otri.

52. LA STANZA DELLA TRAPPOLA

L'intera stanza è una grande piscina riempita di un liquido gorgogliante. Al centro della stanza è collocata una cassa formata da lastre di pietra. Il coperchio della cassa è a circa 30 cm dalla superficie del liquido, ed è chiuso da un grosso lucchetto di ferro.

Il liquido gorgogliante è acido. Distruggerà qualsiasi materiale eccetto la pietra ed infliggerà 2-8 punti di ferita per round ad ogni creatura che vi cada. L'acido è profondo 1,80 m. La cassa si trova su un piedistallo speciale, che affonderà al ritmo di 15 cm per round di mischia se un qualunque peso verrà appoggiato sulla cassa. Se il peso viene rimosso il piedistallo risalirà allo stesso ritmo (sebbene non possa salire oltre 30 cm sopra il livello dell'acido). All'interno della cassa si trovano 20.000 ma e un rotolo di incantesimi clericali (**purificazione dei cibi e dell'acqua, scaccia maledizioni**).

53. GLI ALLOGGIAMENTI DESERTI DEL CHIERICO

Questa stanza sembra stranamente bagnata. Un penetrante odore d'umidità pervade l'aria; nella stanza si trovano un letto basso, alcuni scaffali di legno e un piccolo bauletto. Il contenuto della stanza sembra luccicare, come se fosse osservato attraverso acqua limpida o una spessa lastra di vetro.

Appena oltre l'ingresso c'è un cubo gelatinoso (CA 8, DV 4*, pf 18, MV 6 m, n.° AT 1, F 2-8 + paralisi, TS G2, ML 12, AM N). Il gruppo sta osservando la stanza attraverso il cubo gelatinoso. Il mostro si muoverà verso il gruppo e lo attaccherà immediatamente. Le vittime dell'attacco di un cubo gelatinoso devono effettuare un tiro-salvezza contro paralisi; se falliscono, sono paralizzate per 2-8 turni (a meno che la paralisi non venga rimossa da un incantesimo **cura ferite leggere**). Il cubo può venire danneggiato dal fuoco o dalle armi, ma non dal freddo o da una scarica elettrica. Non vi è nulla di valore nella stanza. Quanto essa contiene è marcio e cadrà a pezzi appena toccato.

54. CANTINA

Questa stanza è piena di rastrelliere per bottiglie di vino. Lungo la parete ovest si trovano grandi botti e barili. Diversi barili sono stati sfondati e svuotati del contenuto. Improvvisamente, da dietro una catasta di barili, un'enorme creatura ursina dalla testa di gufo gigante fa capolino e avanza barcollando verso di voi.

La creatura è un orso gufo (CA 5, DV 5, pf 30, MV 12 m, n.° AT 3, F 1-8 ciascuno, TS G3, ML 9, AM N), completamente ubriaco e voracemente affamato. Se non verrà nutrito immediatamente esso attaccherà. Attacca con un modificatore di -2 sui tiri per colpire, ma il suo morale è 10. Se entrambe le zampe colpiscono lo stesso avversario nello stesso round, l'orso gufo lo stritolerà infliggendogli altri 2-8 punti ferita. La stanza contiene 400 bottiglie di vino per un valore totale di 100 mo.

55. SALA DELLE FESTE

Nove uomini e donne in sgargianti costumi e buffe maschere stanno bevendo, chiaccherando e ballando in questa stanza. Sembra di essere a un ballo mascherato. La maggior parte della gente balla come se avesse un compagno invisibile. Cogliete brani di conversazione, per lo più privi di senso. La gente sembra parlare da sola.

Questi nove individui sono Cynidiceani (CA 9, UC, pf 4 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, 1-6, ML speciale, AM C). Come al solito i Cynidiceani sono perduti nel loro mondo di sogno. Penseranno che i personaggi facciano semplicemente parte dei loro sogni. In questa stanza non c'è alcun tesoro.

56. LE MURA BATTENTI

Una piastra a pressione nascosta al centro del corridoio fa scattare questa trappola. Le mura proprio davanti al gruppo si chiudono di schianto riaprendosi subito dopo. La trappola scatta automaticamente la prima volta che il gruppo passa di qui.

Questa trappola ha due funzioni: in primo luogo avverte Darius nella stanza 58 che qualcuno è in arrivo; in secondo luogo costituirà un grande pericolo per un gruppo che lasci la stanza 56a (se nessuno ne ricorda l'esistenza). In questo caso, la trappola scatterà con un risultato di 1-2 su 1d6, e infliggerà 3-18 punti di ferita ai personaggi che si troveranno dietro colui che fa scattare la trappola. La piastra a pressione può essere facilmente vista ed evitata se il gruppo la cerca mentre esce dalla stanza 56a.

56a. SALONE

Dieci Cynidiceani vestiti con abiti di tinte fosche e indossanti maschere di spaventosi mostri immaginari siedono in cerchio in questa stanza. Guardano fissamente davanti a sé, ma non sembra che osservino nulla di particolare.

I Cynidiceani (CA 9, UC, pf 4 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-6, ML speciale, AM C) sono perduti nel loro mondo di sogno. Questi particolari Cynidiceani, tuttavia, stanno vivendo un incubo.

Reagiranno alle azioni del gruppo, e possono persino giungere ad attaccarlo ma i Cynidiceani non parleranno mai, nemmeno se vengono feriti, a volte potranno urlare impauriti da qualche terrore invisibile; ma queste urla non avranno alcun riferimento con la realtà (vale a dire, non urleranno se toccati o attaccati).

57. SALA DA GIOCO

Una dozzina di uomini e donne vestiti vivacemente e mascherati da vari animali giocano d'azzardo. A un tavolo si gioca a carte, a un altro si gioca a dadi. Al centro della stanza è collocata una grande ruota della fortuna. Molte monete d'oro e di argento e vari gioielli cambiano di mano a seconda delle alterne fortune dei giocatori.

Dato che condividono un sogno comune, questi Cynidiceani si comportano in modo più "normale" rispetto a quelli nelle stanze 54 e 55. Continueranno a giocare e a parlare di gioco fin-

ché non saranno attaccati. Possono anche invitare il gruppo ad unirsi a loro. Se attaccati, risponderanno. Sopportano che una banda di rapinatori sia irrotta nella sala per rubare il loro denaro. Inoltre, se il gruppo tenta di prendere i soldi senza averli vinti il chierico e le sue guardie hobgoblin della stanza 58 entreranno attraverso la porta segreta nella parete sud e attaccheranno.

Se i PG desiderano unirsi ai giochi e scommettere, il DM può usare qualunque semplice sistema per stabilire i risultati. Ad esempio, tanto il DM che i giocatori possono tirare 1d20: il risultato più alto vince, mentre i giocatori perdono in caso di parità. Le poste vanno stabilite prima di tirare i dadi (si suggerisce un minimo di 50 mo e un massimo di 1.000 mo). I personaggi non possono vincere più denaro di quanto ne sia presente nella stanza. Se i personaggi cominciano a vincere grosse somme, è probabile che il chierico della stanza 58 attacchi, dato che egli considera tutto il denaro in questa stanza come suo — come sacerdote di Zargon, pensa di raccogliere la maggior parte del denaro come "tasse".

Un personaggio posseduto da Demetrius si dirigerà immediatamente verso la parete sud e comincerà a cercare la porta segreta. Si renderà conto, istintivamente, che il suo nemico è molto vicino.

La sala da gioco contiene 3.000 ma, 5.000 mo, 26 gemme per un valore totale di 3.100 mo e 6 gioielli per un valore totale di 6.000 mo.

58. STANZA DEL CHIERICO

Questa stanza ospita il malvagio chierico Darius e le sue guardie hobgoblin. Essi saranno pronti per l'entrata del gruppo, ma è più probabile che escano caricando dalla stanza mentre il gruppo tenta di impadronirsi del tesoro della stanza 57. Se il gruppo ha tentato di rubare il tesoro, i Cynidiceani della stanza 57 si uniranno a Darius nel combattere il gruppo. Altrimenti, i Cynidiceani non faranno nulla finché non saranno attaccati. Le forze di Darius comprendono:

Darius: CA 5, C6, pf 22, MV 6 m, n.° AT 1 a +1 o incantesimo, F 1-6 +1, TS C6, ML 10, AM C, Fr 13, In 9, Sg 16, Ds 9, Co 13, Ca 14.

Darius dispone dei seguenti incantesimi:

- 1.° livello: cura ferite leggere, luce**.
- 2.° livello: benedizione**, silenzio (raggio 4,5 m)
- 3.° livello*: colpire
- 4.° livello*: causa ferite gravi

* solo se si usano le regole del **D&D EXPERT SET**.

** invertiti se si usano le regole del **D&D EXPERT SET**.

6 Hobgoblin: CA 6, DV 1+1, pf 5 ciascuno, MV 9 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G1, ML 8, AM C. Il DM può alterare come desidera il numero di hobgoblin.

12 Cynidiceani: CA 9, UC, pf 4 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-6, ML 8, AM C.

Suggerimenti sull'uso degli incantesimi da parte di Darius:

Prima della mischia: Benedizione degli hobgoblin (o **Male-dizione** del gruppo).

- 1.° round: silenzio su un mago del gruppo
- 2.° round: colpire sulla propria mazza
- 3.° round: altri incantesimi appropriati

Darius potrà usare gli incantesimi in un ordine diverso se lo richiederanno gli sviluppi della mischia, ma userà sempre i propri incantesimi nel modo più intelligente possibile.

Eccezion fatta per Darius e i suoi hobgoblin, non c'è nulla di interessante in questa stanza.

PARTE 5: ESPANSIONE DELL'AVVENTURA

L'avventura base della piramide può essere proseguita. Questa parte delinea i livelli inferiori della piramide e la città sotterranea. Si danno anche suggerimenti per ulteriori avventure. Il DM troverà utili le regole del **D&D ESPERT SET** se deve espandere l'avventura.

I livelli inferiori ospitano nuovi mostri più pericolosi (ed ovviamente tesori più ricchi). Come al solito troverete informazioni sufficienti nelle descrizioni degli incontri. Se tutti i personaggi sono di basso livello, questi mostri possono essere molto pericolosi. Se la maggior parte dei personaggi sono di primo o secondo livello, si dovrebbero avventurare in questi luoghi solamente in gruppi più numerosi del solito e i giocatori dovrebbero aspettarsi di perdere dei personaggi con una certa frequenza. Il DM dovrebbe fornire un numero sufficiente di PNG di rinforzo, in modo da offrire ai PG una possibilità.

Vengono descritti solamente i particolari più importanti delle stanze così che il DM si eserciti nella sua arte predisponendo i dettagli degli incontri. Nel settore 6 i nomi delle stanze suggeriranno il tipo di dettagli da aggiungere. Nei settori 7-9, tutte le sale sono caverne scavate nella roccia, decorate da dipinti alle pareti e sul soffitto. I dipinti sono descritti, e il DM può aggiungere altri dettagli se lo desidera. Il settore 10, la tana di Zargon, è descritto nei dettagli.

La preparazione di un incontro. Per predisporre un incontro, decidete innanzitutto il motivo per cui un mostro si trova in un determinato luogo. Ad esempio, osservate i Segugi Infernali del Settore 7, stanza 79. Dato che i Sacerdoti di Zargon portano spesso prigionieri alla stanza 100, e dato che vi sono

troll nella stanza 78, i segugi infernali potrebbero essere stati piazzati nella stanza 79 per vigilare il cammino dei sacerdoti. Ora occorre un motivo per la pila di monete di rame. Una ragione possibile: i segugi permetteranno di usare la scala senza dover combattere a chiunque tiri una moneta di rame nel mucchio. Gli oggetti magici speciali sono sepolti e nascosti alla vista (sebbene il gruppo possa notare il caratteristico scintillio se un incantesimo di **identificazione del magico** verrà lanciato sulla pila di monete). La descrizione di un incontro va fatta in questo modo.

All'ingresso del gruppo i personaggi notano il pozzo, la scala i grossi **cani** rossi e la pila di monete di rame (gli oggetti magici sono ben nascosti). I segugi infernali siedono e digrignano i denti alla vista del gruppo, ma restano ai loro posti (iniziativa normale se il gruppo attacca — se il gruppo è sorpreso i segugi infernali non attaccano). Si aspettano che il gruppo tiri alcune monete nel mucchio e scenda, come fanno tutti. È importante che i cani vedano il gruppo e si accuccino **prima** che il gruppo possa reagire — questo è il segnale che sta succedendo qualcosa di strano. Se il gruppo non capisce in fretta cosa deve fare (il DM dovrebbe aiutarlo con brontolii e ringhi suggestivi) i cani cominceranno a diventare nervosi, poi sospettosi, quindi cominceranno a seguire il gruppo — ringhiando sordamente, col pelo irto. Se nessuno capisce, e il gruppo resta nella stanza o tenta di scendere, i segugi infernali attaccheranno. La loro natura diverrà ovvia non appena inizieranno ad emettere il loro soffio infuocato. Vi sono altri modi di predisporre questo incontro, ma l'idea base è di preparare un **motivo** logico per cui i mostri si trovino in quel luogo. Se nella stanza non vi sono mostri potreste dare indizi sui mostri nascosti nelle vicinanze: tracce, mobili sfasciati, ossa e così via.

SETTORI 6-10

I Settori da 6 a 10 vennero scavati dopo la costruzione della piramide principale. Il Settore 6 ospitava gli schiavi e le loro guardie. La serie di camere dei settori inferiori furono progettate per mostrare ai fedeli il viaggio dello spirito dopo la morte.

Ogni stanza doveva avere un dipinto di una diversa fase del viaggio. Il livello finale, dove ora vive Zargon, doveva contenere un dipinto del Paradiso Cynidiceano. Ovviamente il dipinto non venne mai realizzato.

I Cynidiceani di solito non si avventurano nei livelli inferiori. Questi sono i territori di Zargon, il mostro tentacolato che i Cynidiceani adorano. I Cynidiceani incontrati in questi settori saranno con ogni probabilità prede di Zargon o Sacerdoti di Zargon.

Mostri erranti

I mostri erranti vengono incontrati con un risultato di 1 su 1d6. Controllate per l'incontro con i mostri erranti una volta ogni 2 turni. Per la piramide inferiore, il DM dovrebbe prepararsi delle tabelle personali dei mostri erranti. Incontri tipici potrebbero comprendere ragni, serpenti, statue animate, non morti, Sacerdoti di Zargon, o le nuove creature descritte qui di seguito. Il Settore 6 equivale ad un dungeon di 4.° livello i Settori 7 e 8 equivalgono ad un dungeon di 5.° livello e i Settori 9 e 10 equivalgono ad un dungeon di 6.° livello.



GUIDA AL SETTORE 6 (4.º livello del dungeon)

Stanza 58. Magazzino

Questa stanza vuota era usata un tempo per stivare gli attrezzi degli operai.

Stanza 59. Quartieri delle guardie

Mostro: 1 protoplasma nero (CA 6, DV 10*, pf 45, MV 6 m, n.º AT 1, F 3-24, TS G5, ML 12, AM N). Dissolve legno e metallo in un turno, e può essere ucciso solo col fuoco. Le armi e gli incantesimi lo spezzettano in frammenti di protoplasma più piccoli (CA 6, DV 2*, pf 9, MV 6, n.º AT 1, F 1-8, TS G1, ML 12, AM N).

Tesoro: Nessuno

Stanza 60. Stanza del direttore

Mostro: 3 molossi instabili (CA 5, DV 4*, pf 18 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 1, F 1-6, TS G4, ML 6, AM L). Hanno poteri limitati di teletrasporto. In ogni round in cui abbiano l'iniziativa, i molossi instabili possono attaccare ed evadere dematerializzandosi prima di poter essere colpiti.

Tesoro: 2.000 ma e una gemma del valore di 500 mo.

Stanza 61. Quartieri degli schiavi

Le scale in questa stanza conducono alla stanza 48 del Settore 5.

Mostro: 1 scorpione gigante (CA 2, DV 4*, pf 18, MV 15 m, n.º AT 3, F 1-10/1-10/1-4 + veleno, TS G2, ML 11, AM C). Il suo pungiglione (attacco da 1-4) è velenoso. Se una delle pinze da 1-10 colpisce, il colpo successivo da parte del pungiglione riceve un bonus di +2.

Tesoro: Nessuno

Stanza 62. Stanza del capitano delle guardie

Questa stanza è vuota.

Stanza 63. Stanza del capitano delle guardie

Mostro: 2 presenze (CA 3, DV 4**, pf 18 ciascuna, MV 12 m, volo 24 m, n.º AT 1, F 1-6 + risucchio d'energia, TS G4, ML 12, AM C). Questi non-morti risucchiano un livello di energia quando colpiscono. Possono venire colpiti solo da armi d'argento, dalla magia o da armi magiche, e sono immuni agli incantesimi dello **charme**, **sonno** e **bloccapersona**. Un chierico del 3.º livello può **scacciare** le presenze con un risultato di 11 su 2d6.

Trappola: Scrigno del tesoro con trappola a dardi avvelenati. Lancia dardi come un mostro da 6 DV infliggendo F 1d4 + veleno.

Tesoro: 3.000 me, 5.000 mo, 8 gioielli per un valore di 9.600 mo.

Stanza 64. Cucina abbandonata

Mostro: 2 tigri mannare (CA 3, DV 5*, pf 23 ciascuna, MV 15 m, n.º AT 3, F 1-6/1-6/2-12, TS G5, ML 9, AM N). Questi licanthropi possono venire colpiti solo da armi d'argento, dalla magia o da armi magiche.

Tesoro: 2.000 me e 3 gemme per un valore totale di 1.510 mo.

Stanza 65. Cucina abbandonata

Questa stanza è vuota.

Stanza 66. Vecchia stanza degli attrezzi

La botola nasconde una scala che conduce alla stanza 79 del Settore 7.

Mostro: 2 golem di legno (CA 7, DV 2+2*, pf 11 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 1, F 1-8, TS G1, ML 12, AM N). Queste rozze figure di sagoma umana sono alte ca 1 m, si muovono rigidamente e hanno un handicap di -1 sui tiri di dado per l'iniziativa. Possono venire colpiti solo da armi magiche. I Golem di legno sono immuni agli incantesimi del **Sonno**, **Charme** e **Bloccapersona**.

na come pure a tutti i gas. Bruciano facilmente, eseguendo i tiri-salvezza contro attacchi basati sul fuoco con un handicap di -2 e ricevendo 1 Punto Ferita in più per ogni "dado" di ferite da fuoco che ricevono.

Tesoro: Nessuno

Stanza 67. Quartieri delle guardie

Questa stanza è vuota.

Stanza 68. Mensa abbandonata

Questa stanza è vuota.

Stanza 69. Dormitori degli schiavi

Mostro: 2 meduse (CA 8, DV 4**, pf 18 ciascuna, MV 9 m, n.º AT 1 + sguardo pietrificante, F 1-6 + veleno, TS G4, ML 8, AM C). Un personaggio che incontri lo sguardo di una medusa sarà tramutato in pietra se fallirà il tiro-salvezza contro Pietrificazione. I capelli di una Medusa sono serpenti velenosi (il suo attacco normale).

Tesoro: 11 gemme per un valore totale di 1.100 mo, una **corda magica**, una pozione di **eroismo**, una pozione di **controllo sugli animali**, un rotolo di incantesimi per mago/elfo (**Creazione Spettrale**) e un **anello di debolezza**.

Stanza 70. Residenza sacerdotale abbandonata (Gorm)

Questa stanza è vuota.

Stanza 71. Residenza sacerdotale abbandonata (Usami-garas)

Mostro: 1 verme caecilia (CA 6, DV 6*, pf 27, MV 6 m, n.º AT 1, F 1-8, TS G3, ML 9, AM N). Un risultato "per colpire" (non modificato) di 19 o 20 significa che il verme caecilia ha inghiottito la preda in un solo boccone. La vittima subisce 1-8 punti ferita per round finché essa o il verme caecilia non siano morti. Il verme caecilia è entrata nella stanza attraverso un tunnel, che però è crollato alla sue spalle.

Stanza 72. Residenza sacerdotale abbandonata (Usami-garas)

Mostro: 2 minotauri (CA 6, DV 6, pf 27 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 2, F 1-6/1-6, TS G6, ML 12, AM C). I minotauri una volta iniziato il combattimento, inseguiranno la preda finché riusciranno a vederla.

Tesoro: 4 gemme per un valore totale di 1.700 mo.

SETTORI 7 E 8 (Livello 5 del dungeon) Guida al Settore 7

Stanza 73. Il dipinto mostra le varie fasi della preparazione di un corpo per la sepoltura.

Contenuto: Nulla

Stanza 74. Il dipinto mostra alcuni Cynidiceani in lutto.

Mostro: 2 mummie (CA 3, DV 5+1*, pf 23 ciascuna, MV 6 m, n.º AT 1, F 1-12 + malattia, TS G5 ML 12, AM C). I personaggi che vedono questi non-morti devono effettuare un tiro-salvezza contro paralisi; se lo falliscono saranno paralizzati dal terrore finché le mummie non attaccano. Le mummie sono immuni a tutti i tipi di attacchi tranne che agli incantesimi, alle armi magiche e al fuoco, ma tutti infliggono solo la metà delle normali ferite. Esse sono anche immuni agli incantesimi del **Sonno**, **Charme** e **Bloccapersona**. La malattia provocata da una mummia dura finché non viene curata con la magia. Essa impedisce il risanamento magico delle ferite e provoca un allungamento del normale tempo di guarigione delle ferite (fino a 10 volte il tempo normale). Un chierico del 4.º livello può **scacciare** le mummie con un risultato di 11 (o più) su 2d6.

Tesoro: 5.000 mo e 4 gioielli per un valore totale di 3.200 mo.

Stanza 75. Il dipinto raffigura un funerale

Mostro: 3 donzole giganti (CA 7, DV 4+4**, pf 22 ciascuna, MV 15 m, n.º AT 1 + dissanguamento, F 2-8, TS G3, ML 8, AM N). Una volta che riescono a mordere, le Donzole restano attaccate alla vittima e ne succhiano il sangue, infliggendo 2-8 punti ferita per turno finché la preda non muore o finché esse stesse non vengano uccise.

Tesoro: Il corpo di una vittima precedente con 77 mo e un rotolo di incantesimi da elfo/mago (**Dispersione della magia, ragnatela**).

Stanza 76. Il dipinto mostra un corteo funebre.

Contenuto: Nulla

Stanza 77. Il dipinto raffigura vari tipi di bare, casse e sarcofagi.

Mostro: 2 pantere distortenti (CA 4, DV 6*, pf 27 ciascuna, MV 15 m, n.º AT 2, F 2-8/2-8, TS G6, ML 8, AM N). Chiunque attacchi una pantera distortente deve sottrarre 2 dal tiro di dado "per scolpire" a causa delle sue capacità di distorsione delle immagini. Inoltre, la pantera distortente riceve un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza.

Tesoro: 4 gemme per un valore totale di 700 mo.

Stanza 78. Il dipinto mostra la costruzione di un mausoleo.

Mostro: 2 troll (CA 4, DV 6+3*, pf 30 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 3, F 1-6/1-6/1-10, TS G6, ML 10, AM C). Tre turni dopo essere stati feriti, i troll rigenerano 3 pf per turno. I troll possono venire completamente distrutti solamente dall'acido o dal fuoco.

Tesoro: 6.000 mo in sacchi di pelle marci.

Stanza 79. Il dipinto mostra varie scene di morte naturale.

Mostro: 2 segugi infernali (CA 4, DV 5*, pf 23 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 1, F 1-6 o soffio, TS G5, ML 9, AM C). Nel corpo a corpo, un segugio infernale attaccherà una persona per turno, soffiando fiamme (1-2 su 1d6) o mordendo (3-6 su 1d6). Il suo soffio infligge 5-30 punti ferita, dimezzati se la vittima riesce ad effettuare con successo un tiro-salvezza contro soffio di drago. I segugi infernali possono **individuare l'invisibile** entro un raggio di 18 m (probabilità 75 %).

Tesoro: 9.000 mr, **Spada +1, +3 contro draghi**, e una **Bacchetta di individuazione delle trappole** con 12 cariche.

Scala: La stanza è attraversata da un grande pozzo aperto con una scala che conduce verso l'alto alla stanza 66 del Settore 6, e verso il basso alla stanza 90 del Livello 8.

Stanza 80. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono dipinti completamente di nero.

Mostro: 2 orsi mannari (CA 2, DV 6*, pf 27 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 3, F 2-8/2-8/2-16, TS G6, ML 10, AM L). Questi licantropi possono venire colpiti solamente da armi d'argento o da incantesimi se entrambe le zampe colpiscono il bersaglio, gli orsi mannari stritolano automaticamente la vittima, infliggendo 2-16 punti ferita (2d8) addizionali. Possono essere amichevoli se avvicinati amichevolmente.

Tesoro: 4.000 me

Stanza 81. Il dipinto raffigura un uomo che sceglie un luogo di sepoltura.

Contenuto: Nulla

Stanza 82. Tutte le pareti della stanza sono dipinte di nero, ad eccezione della parete est, che mostra un sole nascente.

Contenuto: Nulla

GUIDA AL SETTORE 8

Stanza 83. Il dipinto mostra uno stretto ponte su di un abisso.

Contenuto: Nulla

Stanza 84. Il dipinto mostra un gruppo di spiriti che vengono traghettati su un fiume sotterraneo.

Mostro: 1 basilisco (CA 4, DV 6+1*, pf 28, MV 6 m, n.º AT 1, F 1-10 + sguardo pietrificante, tocco pietrificante, TS G6, ML 9, AM N). Se questo lucertolone colpisce durante una mischia, o se si incrocia il suo sguardo, la vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro Pietrificazione o venire pietrificata.

Tesoro: 4.000 mo e 2.000 mp in un mucchio sparso.

Stanza 85. Il dipinto mostra un traghettatore e il traghettatore, che indossa un mantello dal cappuccio nero.

Contenuto: Nulla

Stanza 86. Il dipinto mostra un gruppo di spiriti che passa su un ponticello sovrastante l'abisso.

Mostro: 1 idra a 8 teste (CA 5, DV 8*, pf 64, MV 12 m, n.º AT 8, F 1-10 ciascuna testa, TS G8, ML 9, AM N). Per ogni 8 punti ferita inflitti all'idra, una testa non potrà più attaccare.

Tesoro: 4.000 mr, 3.000 mo e 4 gioielli per un valore complessivo di 3.800 mo.

Stanza 87. Il dipinto raffigura una donna vestita di bianco inginocchiata vicino a una pozza in fiamme.

Mostro: 1 genio (minore) (CA 5, DV 7+1*, pf 33, MV 9 m, volo (27 m), n.º AT 1 + speciale, F 2-16 (pugni) o 2-12 (turbine), TS G14, ML 12, AM N). Un genio può eseguire una delle seguenti azioni fino a tre volte al giorno: **Creare cibo e acqua** (per 12 uomini e le loro cavalcature); **Creare oggetti metallici** di durata temporanea (varia con la durezza: oro, 1 giorno; ferro, 1 round) fino a un massimo di 1.000 mo di peso; **creare oggetti** di metallo duttile e oggetti di legno (permanenti) fino a un massimo di 1.000 mo di peso; diventare **invisibile**; assumere **forma gassosa** o trasformarsi in un **turbine**. Inoltre, un genio può **creare illusioni** a volontà, che influenzeranno sia la vista che l'udito. Queste ultime durano finché non vengono toccate. Il genio lascerà passare il gruppo in cambio di un dono o di un servizio adeguati.

Scale: La scala a chiocciola conduce alla stanza 96 del Settore 9.

Stanza 88. Il dipinto mostra un oscuro fiume sotterraneo.

Mostro: 2 giganti delle colline (CA 4, DV 8, pf 36 ciascuno, MV 12 m, n.º AT 1, F 2-16, TS G8, ML 8, AM C).

Tesoro: 12.000 ma, 5.000 mo, 1 gioiello del valore di 1.100 mo, una pozione di **guarigione**, una **spada +2**, un **elmo di lettura delle lingue e della magia** e un rotolo di incantesimi **maledetto** (chi lo legge diverrà alto 2,5 cm a meno che non riesca a realizzare un tiro salvezza contro Incantesimi: MV 30 cm, n.º AT 0).

Stanza 89. Il dipinto mostra una pozza di fiamme sotterranea.

Mostro: 1 **manticora** (CA 4, DV 6+1*, pf 28, MV 12 m, volo (18 m), n.º AT 3, F 1-4/1-4/2-8, TS G6, ML 9, AM C). Questo leone alato dalla testa umana ha una coda ricoperta di aculei. Può lanciare 6 aculei dalla coda ad ogni turno. Gli aculei infliggono 1-6 punti ferita ciascuno. Può lanciare un totale di 24 aculei.

Tesoro: 4.000 mo e 6 gioielli per un valore totale di 6.000 mo.

Stanza 90. Le pareti, il pavimento e il soffitto di questa stanza sono stati interamente dipinti del colore della luce del sole.

Contenuto: Nulla

Stanza 91. Il dipinto mostra un traghettatore che si avvicina a un gruppo di spiriti di Cynidiceani in attesa sulla riva di un fiume sotterraneo.

Mostro: 1 necrospettro (CA 2, DV 6**, pf 27, MV 15 m, volo 30 m, n.º AT 1, F 1-8 + risucchio di 2 livelli di energia, TS 6, ML 11, AM C). Questo non-morto non ha consistenza corporea e può venire colpito solamente dalla magia o dalle armi magiche. Il suo tocco risucchia due livelli. È immune agli incantesimi di **Charme, Sonno e Bloccapersona**. Un chierico del 5.º Livello può scacciare i Necrospettri con un risultato di 11 (o più) su 2d6.

Trappola: Trappola a gas sullo scrigno del tesoro. Occorre effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi; se si fallisce, si perde metà dei propri punti di forza e destrezza per 24 turni (-20 % su tutti i tiri delle abilità dei ladri). Il gas riempirà la stanza completamente e per un ora.

Tesoro: 7.000 mo.

SETTORI 9 e 10 (Livello 6 del dungeon)

Guida al Settore 9

Stanza 92. Il dipinto raffigura spiriti malvagi che vengono giudicati (diventano neri dopo il giudizio).

Mostro: 1 verro diabolico (CA 3, DV 9*, pf 40, MV 18 m, 12 m in forma umana, n.° AT 1, F 2-12, TS G9, ML 10, AM C). Questo licantropo può essere ferito solamente da armi d'argento, dalla magia o dalle armi magiche. Può lanciare un potente incantesimo di **charme** tre volte al giorno (tiro-salvezza contro incantesimi a -2). Si tenga presente che le creature colpite dall'incantesimo non possono usare incantesimi o oggetti magici.

Tesoro: Un forziere chiuso a chiave contenente 4.000 ma.

Stanza 93. Entrata trabocchetto alla tana di Zargon.

Trappola: L'ingresso della stanza 93 si trasforma in uno scivolo quando qualcuno vi entra, scodellando il gruppo nel Settore 10: la Tana di Zargon.

Descrizione: Il dipinto raffigura degli spiriti luminosi che salgono a bordo di una barca alata fatta di luce dorata.

Contenuto: Nulla

Stanza 94. Il dipinto mostra una barca alata fatta di luce dorata che si avvicina a un gruppo di spiriti luminosi.

Mostro: 1 vampiro (CA 2, DV 9**, pf 40, MV 12 m, volo (18 m), n.° AT 1, F 1-10 + risucchio di 2 livelli di energia, TS G9, ML 11, AM C). Questo non-morto può venire colpito solamente dalla magia e dalle armi magiche, ed è immune agli incantesimi del **sonno**, **charme** e **bloccapersona**. Rigenere 3 pf per round di mischia, cominciando dal turno successivo a quello in cui viene ferito. Può lanciare uno **charme** su chi lo guarda negli occhi (tiro-salvezza contro Incantesimi a -2). Può diventare gassoso a volontà e userà questa forma per scappare se ridotto a 0 pf. Un chierico di 6.° livello lo può **scacciare** con un risultato di 11 (o più) su 2d6.

Tesoro: 6.000 mo e 10 gioielli per un valore totale di 7.000 mo.

Stanza 95. Il dipinto mostra Madarua vestita nella toga bianca da giudice.

Mostro: 1 chimera (CA 4, DV 9**, pf 40, MV 12 m, volo 18 m, n.° AT 5 + soffio, F 1-3/1-3/2-8/2-12 + soffio, TS G9, ML 9, AM C). Una chimera è un mostro in parte capra, in parte leone e in parte drago. Oltre ad usare i suoi artigli la chimera attacca anche con la testa di capra che infligge 2-8 pf, caricando con la testa di leone che morde infliggendo 2-8 pf e con la testa di drago che morde infliggendo 3-12 pf (probabilità del 50 %) o soffia un cono di fuoco di 3 m per 15 m che infligge 3-18 pf (probabilità del 50 %), metà pf se riesce un tiro-salvezza contro il soffio di drago. La testa di drago può soffiare solamente 3 volte al giorno.

Tesoro: 12 gioielli per un valore totale di 13.000 mo.

Stanza 96. Il dipinto mostra una donna vestita di bianco che lava gli spiriti dei defunti in una pozza di fuoco.

Mostro: 1 golem osseo (Ca 2, DV 8**, pf 36, MV 12 m, n.° AT 4, F 1-8 ciascuno, TS G4, ML 12, AM N). Questo scheletro a 4 braccia brandisce contemporaneamente 4 spade. Attaccherà fino a 2 nemici contemporaneamente nello stesso round. I go-

lem ossei sono immuni agli incantesimi del **sonno**, **charme** e **bloccapersona**, oltre che agli attacchi basati sul fuoco, sul freddo e sull'elettricità. Possono venire colpiti solamente dalla magia o dalle armi magiche.

Stanza 97. Il dipinto mostra spiriti buoni che vengono giudicati (dopo il giudizio essi brillano di luce dorata).

Mostro: 1 drago blu (CA 0, DV 9**, pf 40, MV 12 m, volo 24 m, n.° AT 3 oppure soffio, F 2-7/2-7/3-30, TS G9, AM C). Il drago blu scaglia fulmini dalle fauci in linea retta fino a 1,5 m X 30 m). Il soffio infligge ferite equivalenti al numero di pf che il drago possiede in quel momento (un tiro-salvezza contro soffio di drago, se riesce, dimezzerà il danno). C'è una probabilità del 20 % che il drago sia addormentato quando il gruppo entra nella stanza. Questo drago non parla e non usa incantesimi.

Tesoro: Un cumulo formato da 6.000 ma, 15.000 mo e 18 gioielli per un valore totale di 20.000 mo.

Stanza 98. Il dipinto raffigura Gorm vestito nella toga bianca da giudice.

Contenuto: Nulla.

Stanza 99. Il dipinto rappresenta Usamigaras vestito nella toga bianca da giudice.

Contenuto: Nulla.



Stanza 100. La Tana di Zargon

Scivolando in una grande stanza trasudante di melma, scoprite che il pavimento è ingombro d'ossa. Improvvisamente, udite un rumore fruscante provenire dalla parete nord. In fondo alla sala si erge dalla fanghiglia una grande figura umanoide. Il mostro è alto quasi cinque metri e la testa è quella di una lucertola gigante. Un corno nero lungo 60 cm sporge all'insù sopra l'unico occhio rosso. Al posto delle braccia la creatura ha sei tentacoli, tre per ogni lato del corpo. Una corona di denti aguzzi biancheggia nelle sue fauci ed alle estremità i tentacoli terminano con artigli affilati come rasoi. La creatura scivola verso di voi su altri sei potenti tentacoli.

Questa creatura è **Zargon** (CA 0, DV 12*, pf 80, MV 9 m, n.° AT 7, F 6 X 1-8/3d8, TS G 12, ML 12, AM C). Tenterà di attaccare

ed uccidere tutti i membri del gruppo che gli riuscirà di prendere, colpendoli con gli artigli e mordendo. Il gruppo può risalire lungo lo scivolo ma solo con difficoltà (e Zargon permettendo).

Anche se Zargon è molto antico, non è un dio. È una creatura astuta, che ha scoperto che il suo alone di "divinità" gli rendeva più facili procurarsi delle vittime. Zargon veniva adorato dai primitivi in epoche remote, ma si ritirò nel sottosuolo allorché i primitivi vennero spazzati via dagli antenati dei Cynidiceani. Zargon rimase in uno strano stato di ibernazione per molti anni. Per puro caso, i Cynidiceani costruirono la piramide sul luogo dove sorgeva in origine il tempio di Zargon, e gli scavi successivi degli schiavi Cynidiceani risvegliarono la creatura.

Zargon può rigenerare il proprio corpo finché il suo grande corno non sarà completamente distrutto. Una rigenerazione dal solo corno può richiedere molti anni. Il corno di Zargon può venire distrutto solamente se viene gettato nel fuoco vulcanico (un cratere sul tipo dell'**Occhio di Zargon** nella città sotterranea, area Q). Zargon non si rigenererà nel corso di un incontro, il processo di rigenerazione è troppo lento per permetterlo.

Nella fanghiglia della tana di Zargon è raccolto il suo tesoro. Esso comprende: 58.000 ma, 9.000 mp, un'armatura di **maglia +2**, uno **scudo +2**, una **lancia +2**, una **pergamena maledetta** (trasforma chi la legge in una miniatura di Zargon, alta 90 cm, priva del potere della rigenerazione: CA 9, pf come da personaggio, n.° AT 7, F 6 × 1-2/1-6), una **bacchetta delle illusioni** con 7 cariche e un **mantello e stivali elfici**.

LA CITTÀ SOTTERRANEA

Se i giocatori hanno apprezzato l'avventura nella piramide, il DM potrebbe creare ulteriori occasioni di avventura facendo loro esplorare la Città Perduta. Queste avventure potrebbero aver luogo nella città sotterranea o nel deserto attorno alla pi-

ramide. Viene fornita una mappa della città sotterranea per il DM, e le sue caratteristiche più notevoli vengono brevemente descritte. Alla fine di questa sezione vengono dati suggerimenti per altre avventure.

GUIDA ALLA CITTÀ SOTTERRANEA

La città sotterranea venne costruita nelle catacombe sotto la vecchia città dopo la distruzione di quest'ultima. Vi vivono circa 1.000 Cynidiceani adulti. Le caratteristiche più importanti della città sono le seguenti:

A: Lago Sotterraneo. Il lago sotterraneo è la scorta d'acqua di Cynidicea. È un profondo lago d'acqua dolce alimentato da canali scavati nella solida roccia. I molti pesci che vi prosperano forniscono carne fresca ai Cynidiceani.

B: L'Isola della Morte. Al centro del lago sotterraneo si trova un'isola butterata da innumerevoli caverne. Al centro dell'isola si trova un gruppo di archi (come a Stonehenge) formati da grandi blocchi di pietra. Questa formazione esisteva prima che i primi Cynidiceani arrivassero a popolare la città. Nessuno sa con certezza chi l'abbia eretta o quale sia il suo scopo originale. Si dice sia un luogo di grande potenza. Quando i Cynidiceani costruirono la città sotterranea, riesumarono tutti i corpi contenuti nelle catacombe superiori e li bruciarono in una pira di massa. Le ceneri vennero quindi traghettate sull'isola e nuovamente sepolte. Qualche tempo dopo, l'isola venne infestata da non-morfi ed ora è evitata dai Cynidiceani.

C: Banchine Cittadine. Questi moli si estendono sul lago, formando un porto per la flotta di pescherecci.

D: Baratro Inondato. Quando il lago sotterraneo venne riempito per la prima volta, l'acqua riempì questa spaccatura. I pescatori Cynidiceani evitano il Baratro perché vi si trovano pericolosi gorghi e spuntoni di rocce affilate, affioranti appena sotto il pelo dell'acqua.

E: Ponti in Pietra. Due archi naturali di roccia formano dei ponti sul baratro inondato. Appaiono massicci e solidi.

F: Campi di Funghi. I Cynidiceani coltivano funghi commestibili e licheni. Questi campi non sono ben curati. Sono troppo rigogliosi, e sembrano più foreste di funghi giganti che campi coltivati.

G: Recinti del Bestiame. I Cynidiceani allevano inoltre giganteschi animali sotterranei. Le loro principali fonti di carni (oltre ai pesci) sono dei serpenti giganti non velenosi, un tipo di locusta delle caverne e ratti giganti. I Cynidiceani tengono

gli animali in grandi recinti costruiti con i gambi dei funghi giganti. Anche gli animali sono mal tenuti. Alcuni recinti contengono solo animali morti perché i Cynidiceani si sono dimenticati di nutrirli. In altri recinti, gli animali hanno abbattuto le recinzioni ed ora scorrazzano liberamente tra le foreste di funghi.

H: Canali di Alimentazione. I Cynidiceani hanno laboriosamente scavato canali nella roccia viva per alimentare il lago sotterraneo. Questi canali portano a sorgenti nascoste a lunga distanza, sotto il deserto. Sebbene siano alti 3 m e larghi altrettanto, il livello dell'acqua nei canali è solitamente di 60-90 cm. Tuttavia, si sa che, a volta, avvengono piene improvvise.

I: Parco Orfeo. Quando venne costruita la città sotterranea si costruì un parco in onore di Orfeo, un eminente cittadino. Un sentiero sabbioso conduce nel parco da una spiaggia. Un ruscelletto che parte dal lago gorgoglia in mezzo al parco. Il parco è adornato di funghi giganti e strane formazioni rocciose.

J: Strade Principali. Le due strade principali della città, fiancheggiata da colonne di marmo, si incrociano vicino al centro della città. Le strade, Via Alessandro e Corso Zenobia, sono così chiamate in onore di re Alessandro e della regina Zenobia.

K: Il Tempio di Zargon. Questo è il più grande edificio di Cynidicea. Ospita il tempio dedicato a Zargon e le celle dove vengono tenuti i prigionieri finché i sacerdoti non li danno in pasto a Zargon. I servizi religiosi del tempio sono scarsamente seguiti, ma i Sacerdoti di Zargon sono ancora la forza più potente nella città sotterranea.

L: Roccaforte di Gorm. La Fratellanza di Gorm ha trasformato le case di questa zona in una roccaforte circondata da mura di pietra. All'interno dell'area murata si trova un grande edificio con due torri.

M: Roccaforte di Usamigaras. I Magi di Usamigaras hanno trasformato le case di questa zona in una roccaforte. L'area murata contiene un grande edificio centrale e posti di guardia ad ogni angolo del muro.

N: Roccaforte di Madarua. Le Vergini Guerriere di Madarua hanno trasformato le case di questa zona nella loro roccaforte. L'area murata ospita una grande torre.

O: Caverne dei Goblin. Sulla riva opposta del lago si alzano delle scogliere che proteggono un pianoro. Nelle scogliere si trovano caverne dove vivono goblin ed hobgoblin. I goblin e gli hobgoblin le raggiungono solitamente con delle scale, anche se, alcune caverne, possono venire raggiunte sfruttando vari appigli scavati nella roccia. Inoltre, molte caverne sono collegate tra di loro da tunnel sotterranei. Queste caverne ospitano anche thoul, bugbear, orchi e troll.

P: La Desolazione. La cima del pianoro è una foresta di stalattiti, stalagmiti giganti, strane formazioni rocciose, geyser e pozze di fango ribollenti.

Q: L'Occhio di Zargon. Al centro della Desolazione c'è un pozzo di lava noto come "l'occhio di Zargon" perché il cratere brilla dello stesso color rosso dell'unico occhio di Zargon. L'accesso al cratere è sorvegliato da salamandre del fuoco guidate da un efreti minore (o altre creature scelte dal DM).

R: Entrata alle caverne inferiori. L'entrata alle caverne inferiori è chiusa da un'enorme lastra di pietra. Questa lastra può essere sollevata solo da un argano speciale, usando pulegge e pesanti catene. L'entrata, la lastra e l'argano sono ospitati in questo edificio. La città sotterranea venne costruita solamente nelle caverne superiori perché le caverne inferiori alloggiavano mostri terribili. Il DM può usarle per avventure speciali.

S: Entrata alla piramide. Gli avventurieri che entrano nella città sotterranea dalla piramide arriveranno sulla mappa al punto S. Il passaggio conduce anche alla stanza 50 del Settore 5. Tutte le fazioni hanno una loro via d'accesso segreta alla piramide. (non mostrata sulla mappa).

Dopo che la piramide è stata completamente esplorata, il DM e i giocatori possono decidere di continuare l'avventura nella città sotterranea. I seguenti suggerimenti hanno tutti un fine comune: far ricostruire ai PG la civiltà di Cynidicea. Queste avventure richiederanno stili differenti di gioco. Se invece si desiderano semplici avventure di tipo-dungeon, il DM può sempre aprire nuovi tunnel verso altre aree delle caverne.

ULTERIORI AVVENTURE

1. Unificare i Cynidiceani. I PG devono trovare il modo di portare ordine nella Città Sotterranea. Mentre il modo più sicuro è di unificare le fazioni di Gorm, Usamigaras e Madarua, il DM dovrebbe permettere anche altri corsi di azione ai giocatori. Si possono tentare le strategie più diverse: far coalizzare le altre fazioni contro i malvagi Sacerdoti di Zargon, oppure sconfiggere tutte le fazioni tranne quella che i PG appoggiano, oppure distruggere tutte le fazioni e prendere direttamente il potere sulla città sotterranea.

2. Distruggere il Corno di Zargon. Questo scenario implica che i PG arrivino a sapere la verità circa la capacità di rigenerazione di Zargon. Per poter uccidere definitivamente Zargon bisogna distruggere il suo corno gettandolo nel pozzo di lava al punto S. Il gruppo dovrà organizzare una vera e propria spedizione, arrivare al pozzo di lava e affrontare le creature che lo sorvegliano per poter considerare conclusa la propria missione.

3. L'imboscata. I Sacerdoti di Zargon tendono un'imboscata al gruppo magari con l'aiuto dei goblin e degli hobgoblin. Il DM dà inizio allo scenario come una qualunque altra avventura. A un certo punto però, il DM fa scattare l'imboscata. Si tratta di un piano preparato con astuzia, il gruppo viene attaccato con proiettili, incantesimi e in combattimento corpo a corpo. Accertatevi di dare al gruppo una ragionevole probabilità di sopravvivere, quando preparate questo tipo di scenario. Il DM dovrebbe essere in grado di stimare i nemici che il suo gruppo è in grado di affrontare e se l'imboscata si rivela troppo ben riuscita dovrebbe essere data ai personaggi un'opportunità di resa o di fuga.

4. Incursione al Tempio di Zargon. Anche privi di Zargon, i suoi Sacerdoti restano una grossa forza a Cynidicea. Se i PG hanno distrutto Zargon, certamente i Sacerdoti vorranno vendicarlo. D'altro canto, una fazione alla quale il gruppo si sia unito potrebbe tentare un'incursione nel tempio, oppure il gruppo potrebbe tentare di soccorrere un personaggio rapito e tenuto prigioniero nel tempio. Si potrebbe fornire al gruppo una mappa generale del tempio, ma non i dettagli ri-

guardanti i guardiani, le trappole e così via. L'enfasi andrebbe posta sul **pianificazione** di una buona incursione.

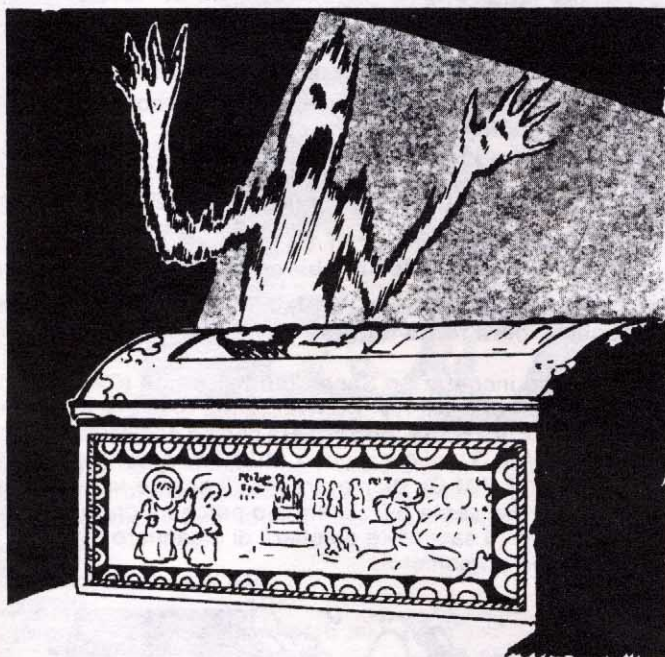
5. La Profezia. Un cimelio di grande potenza, appartenente a una delle fazioni, è nascosto sull'Isola della Morte (B). La restituzione di questo cimelio alla fortezza della fazione prescelta realizzerebbe parte di una profezia che parla della ricostruzione di Cynidicea. Il DM dovrebbe creare la profezia, per poi dare al gruppo un frammento di pergamena che ne parli, le parole sono indizi sul giusto cammino che conduce al cimelio. Il cimelio stesso dovrebbe scomparire dal gioco una volta che il fine per cui è stato introdotto è stato realizzato.

6. L'Antidoto. È stata scoperta una cura per lo stato semi-onirico dei Cynidiceani. L'ingrediente principale è un piccolo fiore bianco che si trova solo in certe aree della Catacombe inferiori. I PG devono sollevare la lastra di pietra (R), avventurarsi nelle catacombe inferiori e riportare alcuni esemplari del fiore. Arrivati nell'area giusta, dopo alcuni incontri, i giocatori scopriranno un misterioso guardiano che essi devono convincere, con l'onestà o con l'inganno, a cedere i fiori. L'idea è di mettere il gruppo in una situazione in cui la magia e il freddo acciaio non bastino a risolvere i problemi. Il guardiano potrebbe mettere alla prova i meriti del gruppo prima di consegnare i fiori. Il misterioso guardiano potrebbe essere perfino Gorm, Usamigaras o Madarua sotto mentite spoglie!

7. Il vero Re. Dopo la morte di Alessandro e Zenobia, la famiglia reale non si estinse. Un discendente della dinastia reale è ancora vivo, ma verrebbe ucciso se venisse scoperto. Il gruppo deve proteggere e consigliare l'erede al trono, insegnando a questo PNG il "mestiere di re o regina, fino a che non sia sicura l'ascesa al trono. Questo può diventare un compito di lungo respiro ed il filo conduttore attraverso una qualsiasi delle altre avventure.

8. Lasciare il Deserto. I PG cominciarono l'avventura perduti in una tempesta di sabbia. Il DM può creare una speciale avventura all'aperto in cui essi devono trovare la strada che conduce alla civiltà (Il **D&D EXPERT SET** contiene regole per le avventure all'aperto).

PARTE 6: NUOVI MOSTRI



Banshee

Classe d'Armatura:	3
Dadi Vita:	5*
Movimento:	45 m; (15 m)
N.º Attacchi:	gemito speciale
Ferite:	1-4 per round
N.º di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G5
Morale:	12
Tipo di tesori:	C
Allineamento Morale:	Neutrale

I **banshee** sono pallide figure spettrali. La loro forma è approssimativamente umanoide, sebbene siano più lunghi ed esili della maggior parte degli umani. Hanno occhi di un rosso brillante e una grande bocca oscura. I banshee sono creature soprannaturali che perseguitano alcune famiglie (spesso avvertono la famiglia che uno dei suoi membri morirà presto). I banshee possono anche piangere per lungo tempo una persona dopo la sua morte. Questo è il motivo per cui li si trova di guardia a tombe, catacombe o mausolei.

I banshee possono essere feriti solamente dalla magia o dalle armi magiche. Essi sono immuni agli incantesimi del **sonno**, **charme** e **bloccapersona**. Non si tratta di non-morti, e non

possono venire **scacciati**. I banshee disturbati attaccano con il loro gemito. Tutti coloro che si trovano in un raggio di 9 m dal banshee gemente ricevono 1-4 pf per round. Le porte e le pareti bloccano il gemito. Un banshee attaccherà ogni creatura vivente che vede. Continuerà a gemere finché non viene distrutto o finché gli intrusi non saranno fuggiti.

Cynidiceani

Classe d'Armatura:	9
Dadi Vita:	1
Movimento:	(36 m); (12 m)
N.º Attacchi:	1
Ferite:	1-6
N.º di mostri:	1-6
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	speciale
Tipo di tesori:	A
Allineamento Morale:	Caotico

I **Cynidiceani** appartengono alla razza di umani che vive nella Città Perduta. Hanno la pelle pallida, i capelli bianchi, gli occhi grandi, e possiedono l'infravisione. Portano maschere colorate, vestiti dai toni brillanti, e sono armati di spade corte. I Cynidiceani hanno vissuto così a lungo sottoterra che hanno -1 sui tiri "per colpire" quando attaccano alla luce del sole (come i goblin). Passano la maggior parte del loro tempo fantasticando in strani mondi di sogno. Particolari personaggi, Cynidiceani possono essere preparati esattamente come i normali PNG. Altri dettagli sui Cynidiceani si trovano nell'**Ambientazione per il DM**, nella Parte 1 di questo Modulo. Sono stati preparati circa una dozzina di incontri con i Cynidiceani: il DM può usare questi o prepararne altri.

Incontri coi Cynidiceani

1. L'incontro avviene con un personaggio con la maschera da lupo (CA 9, UC, pf 3, MV 12 m, n.º AT nessuno, ML 7, AM C). Questo Cynidiceano crede di essere un lupo mannaro. Quando vede il gruppo, si getta a 4 zampe, guaisce, annusa, corre in cerchio, e in generale si comporta come un lupo. Può tentare di mordere se avvicinato troppo. Pensa di non poter essere ferito, e avrà paura solo della magia o delle armi d'argento.
2. Tre personaggi si avvicinano al gruppo, vestiti di nero e con maschere da diavoli. Portano turiboli (bruciatori d'incenso). Questi Cynidiceani pensano di essere potenti chierici (CA 5, C 3/C 2/C 1, pf 13/9/4, MV 9 m, n.º AT 1, F 1-6, ML 8, AM C). Vedono il gruppo come demoni e tenteranno di scacciarlo con alte grida e fumo puzzolente. Il nome del capo è **Fratel Theodeus**.
3. Una Cynidiceana, vestita di verde brillante e con una ma-



scara d'uccello si avvicina al gruppo (CA 9, UC, pf 3, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-6, ML 11, AM C). Camminerà lentamente fino a uno dei membri del gruppo, gli darà un sacchettino, sorriderà, e passerà oltre. Sembrerà non notare i tentativi del gruppo di parlarle. Il sacchettino contiene una strana polvere che odora di chiodi di garofano. La polvere non ha alcuna proprietà speciale.

4. Questo gruppo di cinque Cynidiceani è vestito con abiti sgargianti e indossa maschere dai lineamenti umani. Essi penseranno che il gruppo appartenga alla tribù dei barbari che saccheggiò la città secoli prima. Fuggiranno in preda al panico all'avvicinarsi del gruppo.

5. Sei Cynidiceani dalle vesti a strisce e dalle maschere di cammello zigzagano lentamente nella sala in fila indiana. Stanno cercando di evitare dei serpenti invisibili che strisciano sul pavimento. Cercheranno di mostrare al gruppo i serpenti e li avvertiranno di stare alla larga. Naturalmente, non vi è alcun serpente.

6. Questi quattro indossano maschere d'insetto, portano grandi vasi grigi e ronzano come api. Si fermeranno e chiederanno al gruppo di bere dai vasi. Chiuso lo faccia verrà curato di 1-4 pf perduti in precedenza, dato che i vasi contengono miele di api assassine. Se i Cynidiceani vengono attaccati, o se qualcuno tenta di bere due volte, i Cynidiceani romperanno i vasi e attaccheranno furiosamente (CA 9, UC, pf 3 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1 A+2 (bonus per colpire), F 1-6, ML 12, AM C).

7. Questo gruppo di quattro persone indossa maschere di animali: **falco, pesce, gatto e volpe** (questi sono anche i nomi dei personaggi). Portano una barella che contiene una zucca. Questi personaggi stanno portando di corsa il loro "amico malato" (la zucca: **Canne**) da un chierico. Se il gruppo comprende un chierico, i Cynidiceani insisteranno perché curi il loro amico.

8. Questo gruppo di sei Cynidiceani, vestiti di giallo vivace e con maschere umane, si fermeranno e fisseranno il gruppo a occhi sbarrati. "Riconosceranno" un membro del gruppo come il re o la regina di Cynidicea. Essi seguiranno il personaggio, cantando inni di lode, e penderanno dalle labbra del personaggio, inoltre soffocheranno il personaggio di attenzioni. Tuttavia, non combatteranno per il loro sovrano. È più probabile che in caso di combattimento afferrino il personaggio e cerchino di portarlo in salvo. Sono CA 9, UC, pf 4 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-6, ML 7, AM C. Il loro portavoce è **Policrates l'Araldo**.

9. Si avvicina un gruppo di quattro Cynidiceani con vesti piumate e maschere d'uccello. Alla vista del gruppo, i Cynidiceani "voleranno" (correranno) avanti, sbattendo le braccia e gracchiando. Inviteranno il gruppo a volare con loro e lo guideranno in un giocondo inseguimento attraverso la piramide. Se il gruppo si rifiuta di seguire i Cynidiceani, questi inizieranno ad insultare i PG dicendo che sono un gruppo di povere creature incapaci di volare (Lumache del terreno!), infine voleranno in cerchio per tre volte e fuggiranno via. Se attaccati, i Cynidiceani (CA 9, UC pf 4 ciascuno, MV 12 m, TS G1, ML 7, AM C) "voleranno" via.

10. Un gruppo di sei Cynidiceani coi corpi dipinti di nero e con maschere da avvoltoi camminano con calma verso il gruppo. Portano lunghe assi di legno, ma sembrano amichevoli e normali. Seguiranno il gruppo, in attesa che qualcuno muoia. Quando ciò accade, correranno avanti e cominceranno a costruire una bara adatta al corpo. Quando avranno finito, chiederanno in pagamento 10 mo. Se non saranno pagati attaccheranno (CA 9, UC, pf 4 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-6, ML 8, AM C).

11. Questi cinque Cynidiceani sono un gruppo di PNG. Essi penseranno che i PG sono qualche tipo di mostro. Consultate la **Tabella dei Mostri Erranti: 2.° Livello** contenuta nel **D&D BASE** e tirate i dadi per determinare che tipo di mostro i Cynidiceani credono di riconoscere nei PG. Il gruppo di Cynidiceani è così composto:

G3 (CA 5, pf 14, MV 6 m, n.° AT 1 a +1 (bonus per colpire), F 1-8, TS G3, ML 8, AM C)

G2 (CA 5, pf 10, MV 6 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G2, ML 8, AM C)

G2 (CA 5, pf 8, MV 6 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G2, ML 8, AM C)

M2 (CA 9, pf 6, MV 12 m, n.° AT 1 o incantesimi, F 1-4, TS M2, ML 8, AM C). **Incantesimi: bloccaporta, missile magico**

C2 (CA 5, pf 8, MV 6 m, n.° AT 1, 1-6, TS C2, ML 8, AM C) **Incantesimo: cura ferite leggere**

12. Il gruppo incontra un Sacerdote di Zargon (CA 5, C3, pf 12, MV 6 m, n.° AT 1, F 1-6, TS C3, ML 8, AM C) incantesimo: 2 X **cura ferite leggere**. Ha con sé dodici fanatici seguaci (CA 9, G1, pf 4 ciascuno, MV 12 m, n.° AT 1, F 1-8, TS G1, ML 12, AM C). Dichiareranno di essere impegnati in una impresa santa e insisteranno perché il gruppo si unisca a loro. (Il sacerdote cercherà di ingannare il gruppo e prenderlo prigioniero).



Licantropo, Volpe Mannara

Classe d'Armatura:	6 (9)
Dadi Vita:	3 + 2 *
Movimento:	54 m; (18 m)
N.° Attacchi:	1 + charme
Ferite:	1-6
N.° di mostri:	1-4 (1-6)
Tiro Salvezza:	G3
Morale:	8
Tipo di tesori:	C
Allineamento Morale:	Neutrale

Le **volpi mannare** sono volpi che possono assumere forma umana. In questa forma, le volpi mannare avranno capelli rossi volpini e una Ca di 9. Una volpe mannara in sembianze umane è in grado di stregare una persona del sesso opposto. Questa abilità funziona come un incantesimo di **charme**, ma dura un solo giorno. In forma volpina, una volpe mannara può lanciare lo "**charme**" su animali. Una volpe mannara può stregare in questo modo solo un animale, normale o gigantesco, al giorno. Una creatura o persona che riesca ad eseguire con successo un tiro-salvezza contro Incantesimi non può essere stregata.

Una volta che una creatura o una persona è stata influenzata dallo charme resterà in questa condizione per tutto il giorno, anche se la volpe mannara cambia aspetto. Questa abilità può essere usata solo tre volte al giorno. Ad esempio, una volpe mannara potrebbe tentare di stregare due esseri umani e un animale nello stesso giorno.

Le volpi mannare sono intelligenti ed astute. Vivono principal-



mente sfruttando il loro ingegno. Se uno scontro sta andando male per loro, preferiranno ingannare o corrompere l'avversario piuttosto che combattere fino alla morte.

Polymar

Classe d'Armatura:	9
Dadi Vita:	10*
Movimento:	18 m; (6 m)
N.° Attacchi:	3
Ferite:	1-6/1-6/1-6
N.° di mostri:	1-2 (1-3)
Tiro Salvezza:	G5
Morale:	10
Tipo di tesori:	B
Allineamento Morale:	Caotico

Il **polymar** è una creatura semi-intelligente che può cambiare la sua forma. Può sembrare una qualsiasi creatura da 10 DV o meno, o un qualsiasi oggetto non più grande di 9 metri cubi (3 m X 3 m X 1 m, ad esempio). Il polymar non acquisisce alcuna abilità speciale con la mutazione.

Questa abilità di trasformazione è fisica non magica. Perciò, un incantesimo di individuazione del magico non rivelerà il polymar. Il cambiamento, tuttavia, non è perfetto. I personaggi, compresi i PNG, hanno la stessa probabilità di scoprire un polymar che di scoprire una porta segreta. Perciò, è più facile per gli elfi scoprire un polymar di quanto lo sia per le altre classi di personaggi. Se il polymar non viene scoperto prima che avvenga il suo attacco otterrà la sorpresa nel 1.° round del combattimento.

GLOSSARIO

Abisso. Un abisso è una profonda spaccatura o un pozzo senza fondo nella terra.

Bilancia. Una bilancia è uno strumento usato per pesare. È composta da due piatti pendenti dalle estremità di una barra. Se nei piatti vengono posti pesi uguali, la barra sarà orizzontale.

Braciore. Un contenitore per braci ardenti.

Catacomba. Una catacomba è un tunnel sotterraneo, spesso usato come luogo di sepoltura.

Carapace. Il carapace è una copertura dura, a conchiglia, che protegge il corpo di certi animali (come gli scarafaggi).

Dissacrare. Dissacrare significa distruggere la purezza cerimoniale di un luogo sacro, rendendolo inadatto come luogo di culto.

Divano. Un divano è un sofà largo e basso, solitamente privo di braccioli o schienale.

Mosaico. Il mosaico è una raffigurazione ottenuta inserendo nell'intonaco fresco piccoli pezzi di pietra o vetro colorati.

Nicchia. Una nicchia è una piccola rientranza del muro, solitamente contenente una statua o un vaso.

Pagliericcio. Si tratta di un letto o materasso di paglia.

Piedistallo. È una corta colonna, solitamente fa da sostegno a un vaso, una statuetta, o simili.

Pira. Una pira è una catasta di legna usata per bruciare corpi.

Piramide a gradoni. Si tratta di una piramide formata da più livelli distinti, ciascuno più piccolo di quello sottostante.

Predella. Una predella è una pedana rialzata, su cui è posto un trono o un posto d'onore.

Sarcofago. È una bara di pietra, specialmente trovata nelle grandi tombe. Di solito contiene una bara di legno più piccola.

Settore. In questo modulo, significa un "gradone" della piramide.

Stalattite. È una protuberanza di pietra dall'aspetto di un ghiaccio che pende dalla volta di una caverna. Una stalattite viene formata dall'acqua che gocciola depositando limo.

Stalagmite. È una protuberanza di pietra dall'aspetto di un ghiaccio rovesciato che si erge dal terreno di una caverna. Una stalagmite viene formata dall'acqua che gocciola dall'alto depositando limo.

Urna. Un'urna è un vaso spesso usato per contenere le ceneri dei morti.

RINGRAZIAMENTI

Ideazione: Tom Moldvay

Sviluppo: Tom Moldvay, Jon Pickens

Editing: Harold Johnson, Jon Pickens

Traduzione: Giovanni Ingellis

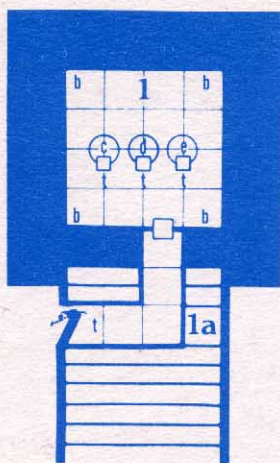
Illustrazioni: Jim Holloway, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan.

Playtesting: Dave Cook, Helen Cook, Clint Johnson, Steve Kaszar, Bill Wilkerson, Jeff Wyndham, e la Kent University Gamer's Guild.

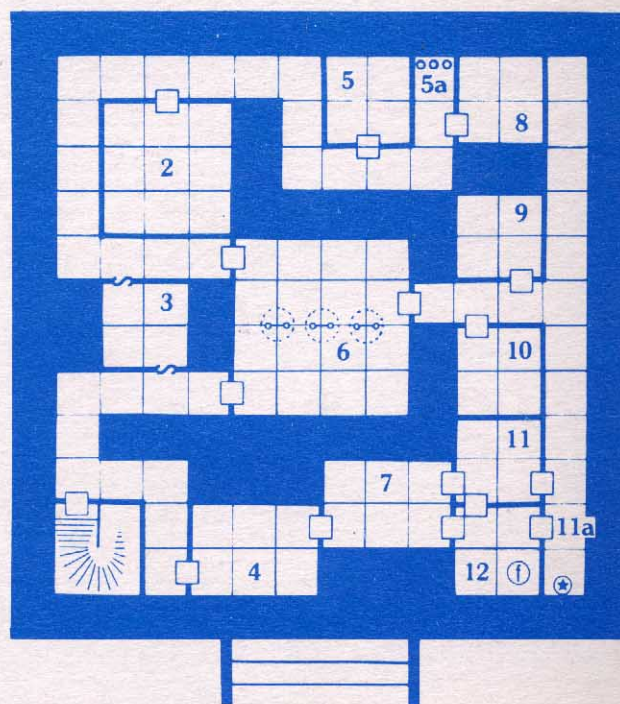
Ringraziamenti particolari: A Jon Pickens per la sua preziosa assistenza.

Se avete domande inerenti alle regole, vi preghiamo di scrivere alla TSR. Formulate le domande in modo che possano avere risposta con un "sì", "no", o una semplice frase. **Dovete** allegare una busta affrancata e già indirizzata a voi stessi.

Scrivete a: TSR Inc. - P. O. Box 756 - Lake Geneva - WI 53147, alla cortese attenzione del Curatore delle Regole.

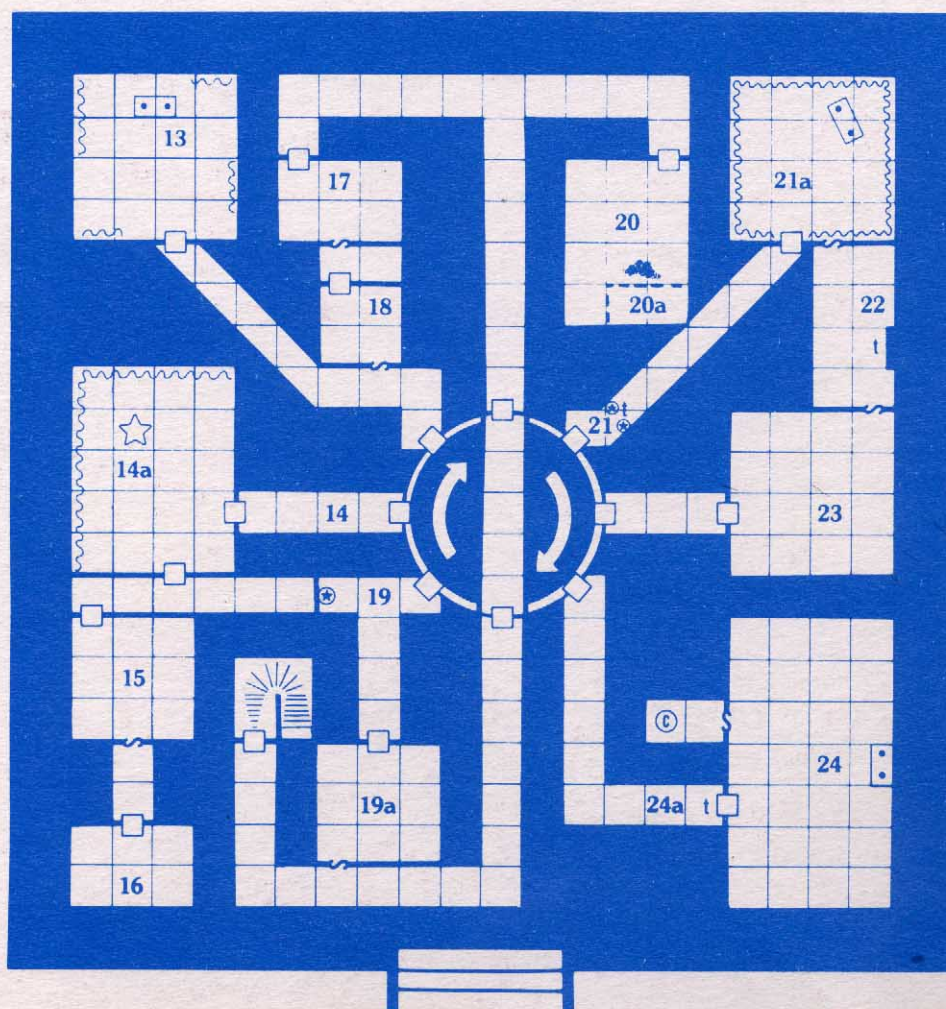


Veduta laterale della Porta Segreta

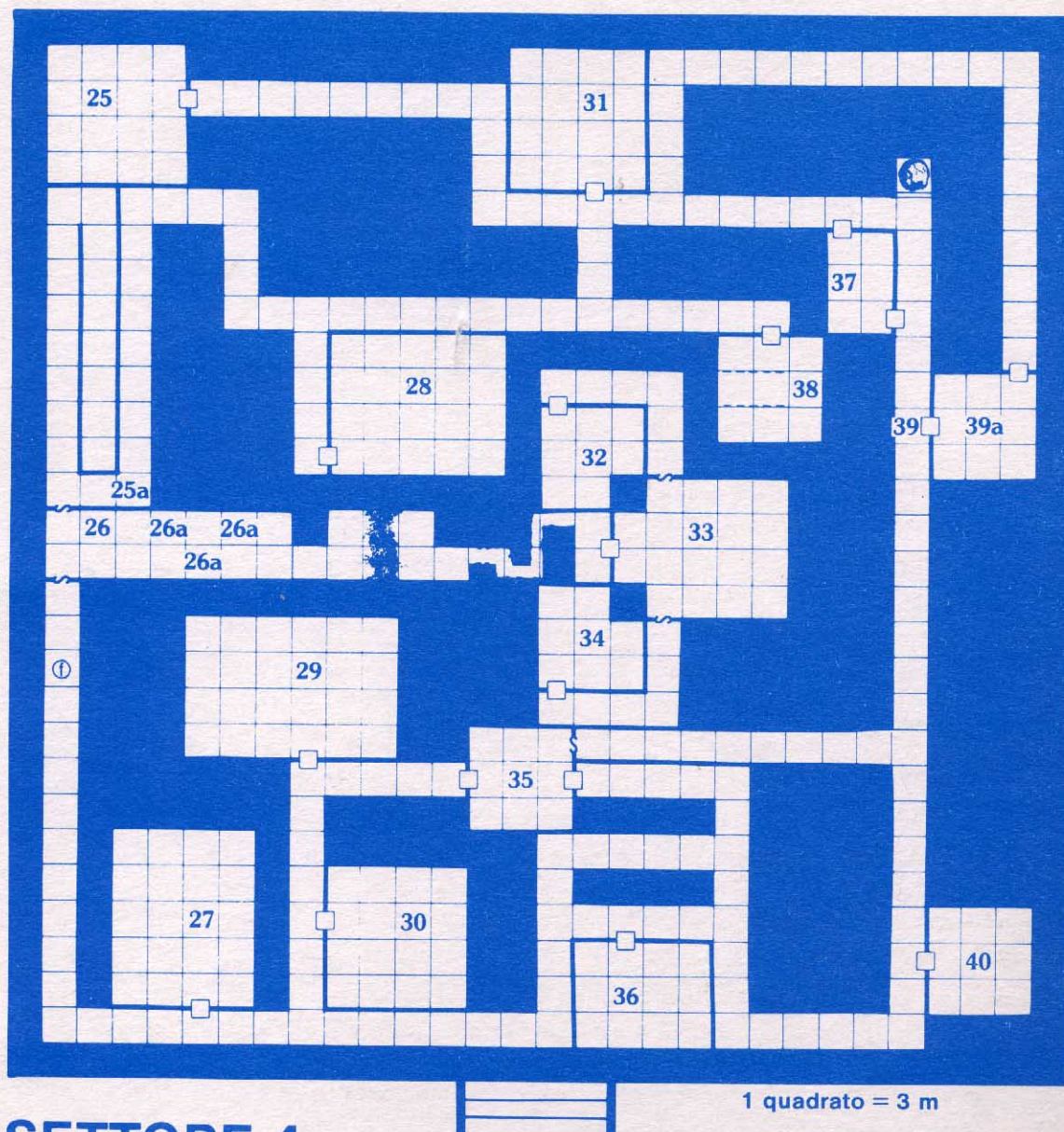


SETTORE 1

SETTORE 2



SETTORE 3



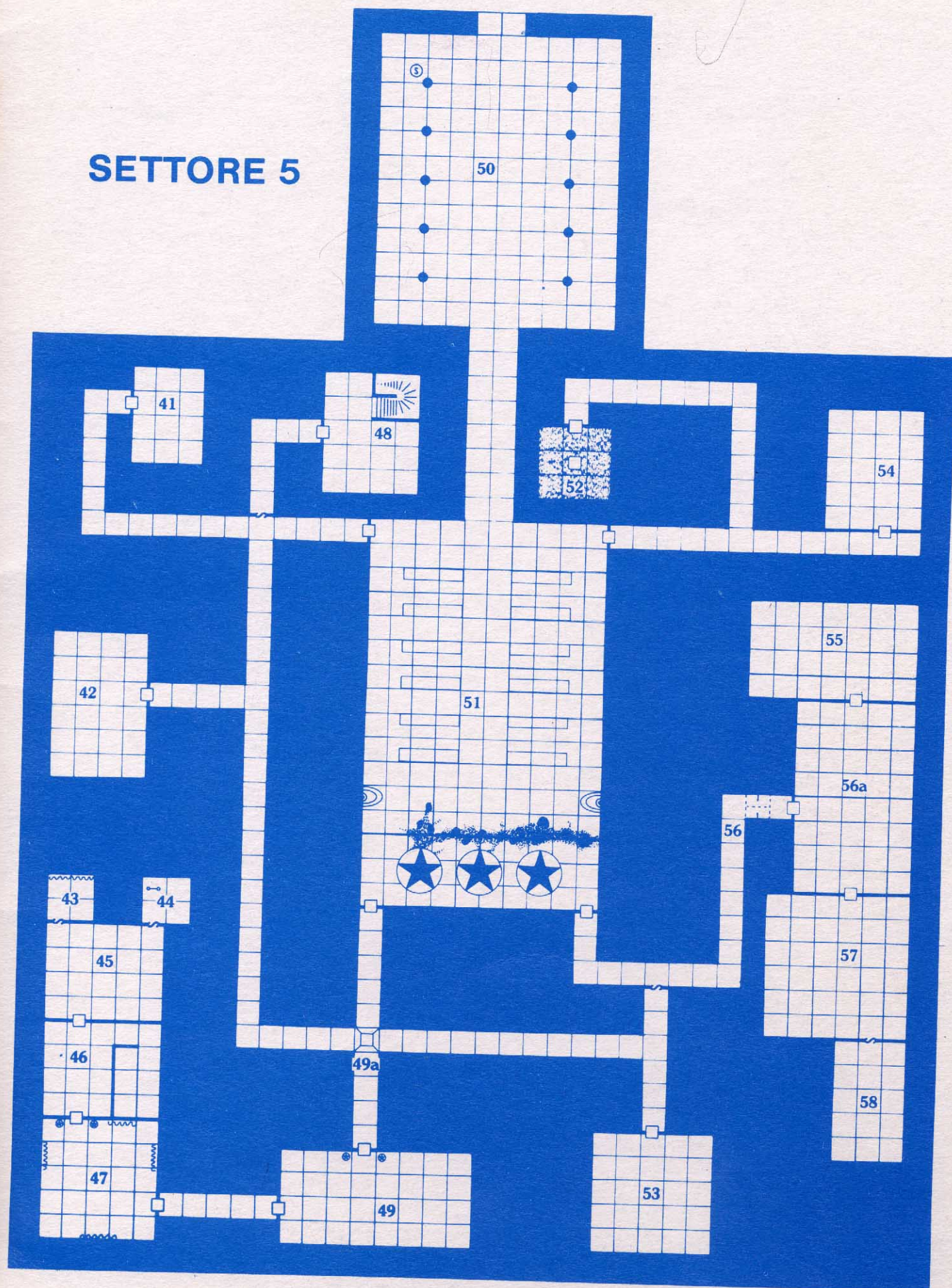
SETTORE 4

LEGENDA



	Scale		Foro nel soffitto e nel pavimento		Statua
	Porta		Foro nel soffitto		Acido
	Porta Segreta		Soffitto basso		Scala a pioli
	Botola Segreta		Pozzo		Porzione di pavimento incernierata
	Botola nel pavimento		Fontana		Macerie
	Botola nel soffitto		Tendaggio		Altare
	Trappola		Scivolo		

SETTORE 5



DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventure-Livello Base

La Città Perduta di Tom Moldvay

L'antico deserto custodisce mille segreti... le grandi civiltà perdute, scomparse senza lasciar traccia sotto le sabbie senza tempo... le loro strane genti che da millenni non hanno più sentito sulla pelle la calda carezza del sole o il freddo morso della sabbia soffiata dal vento.

Chi erano? Dove sono andati?

Nessuno può dirlo. Certo non il capo della carovana che ha assunto il vostro gruppo come protezione contro i predoni del deserto.

Al giorno d'oggi, carovane "armate" come la vostra, solcano le piste fra Ylaruam, capitale dell' Emirato, e le terre che circondano il grande deserto Alasyano. Di notte le antiche leggende aleggiano, con tutto il peso dei millenni, nelle parole dei vecchi carovanieri intorno ai fuochi del campo. Le giornate sono state calde ed estenuanti, le notti fredde e solitarie. Il viaggio, finora, è stato tranquillo, ma qualcosa vi attende... forse al di là della prossima duna, forse oltre questo orizzonte... e c'è qualcosa di strano nell'aria...

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

Tutti diritti riservati.
©1982 TSR Inc.



Stampato in Italia

