

X5

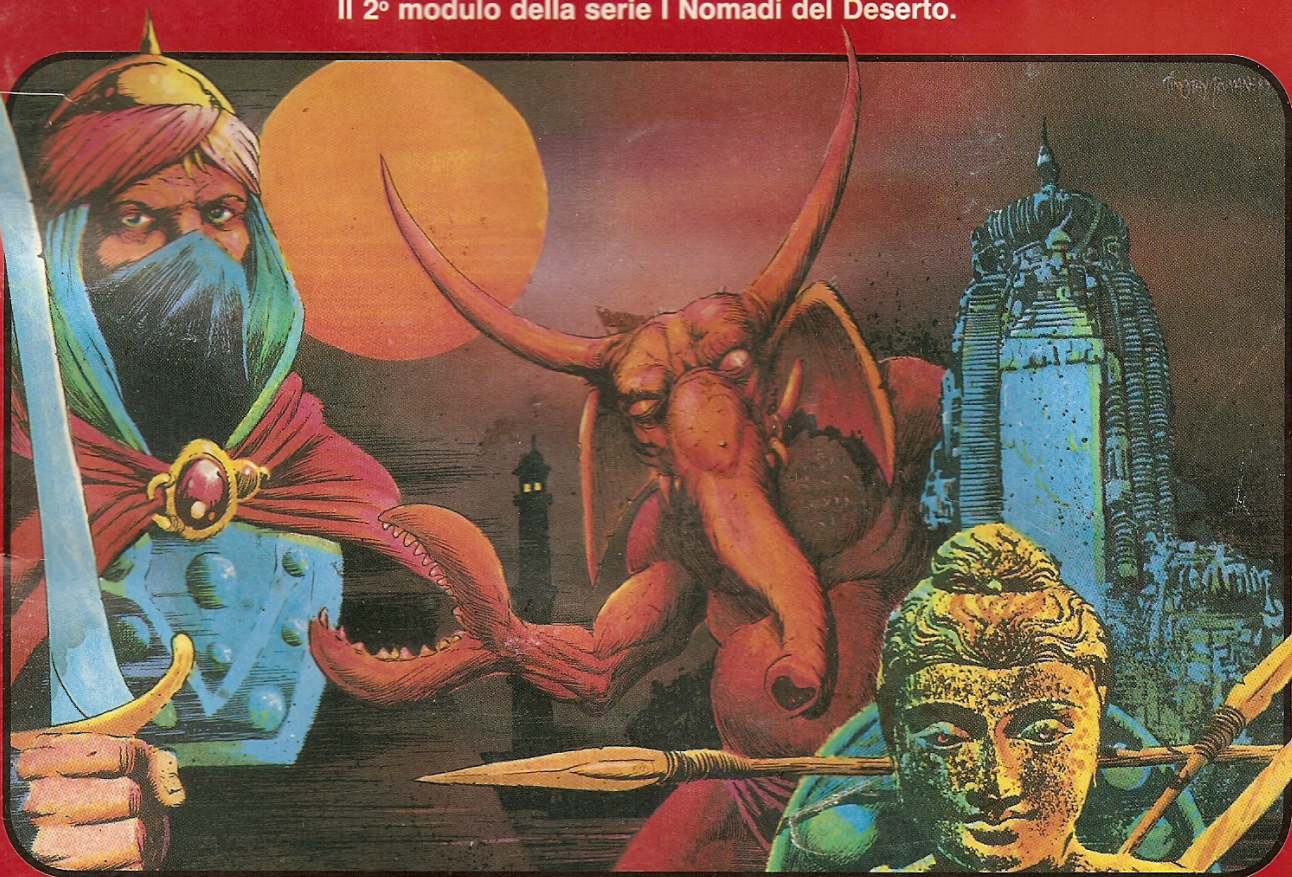
Modulo Avventura Per Personaggi di Livello 6-9

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo Avventura per le Regole Expert

Il Tempio della Morte di David Cook

Il 2° modulo della serie I Nomadi del Deserto.



Trovate la via che porta alla fortezza del Maestro, il Tempio della Morte, in questa eccitante avventura che può essere giocata da sola o come seguito del X4, Il Maestro dei Nomadi del Deserto!



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



DUNGEONS & DRAGONS®

Regole Expert
Modulo per le Zone Selvagge X5

Il Tempio della Morte di David Cook

Un'Avventura per Personaggi di Livello 6-10



Vi trovate di fronte al Grande Passo, oltre il quale giace la terra di Hule e ancor più oltre la fortezza del Maestro, conosciuta come il Tempio della Morte. Riuscirete a trovare il cuore del suo avamposto per fermare le scorrerie compiute ai danni della Repubblica?

Traduttore: Nick Gandolfi

© 1983 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati

eg
EDITRICE
GIOCHI

IL TEMPIO DELLA MORTE

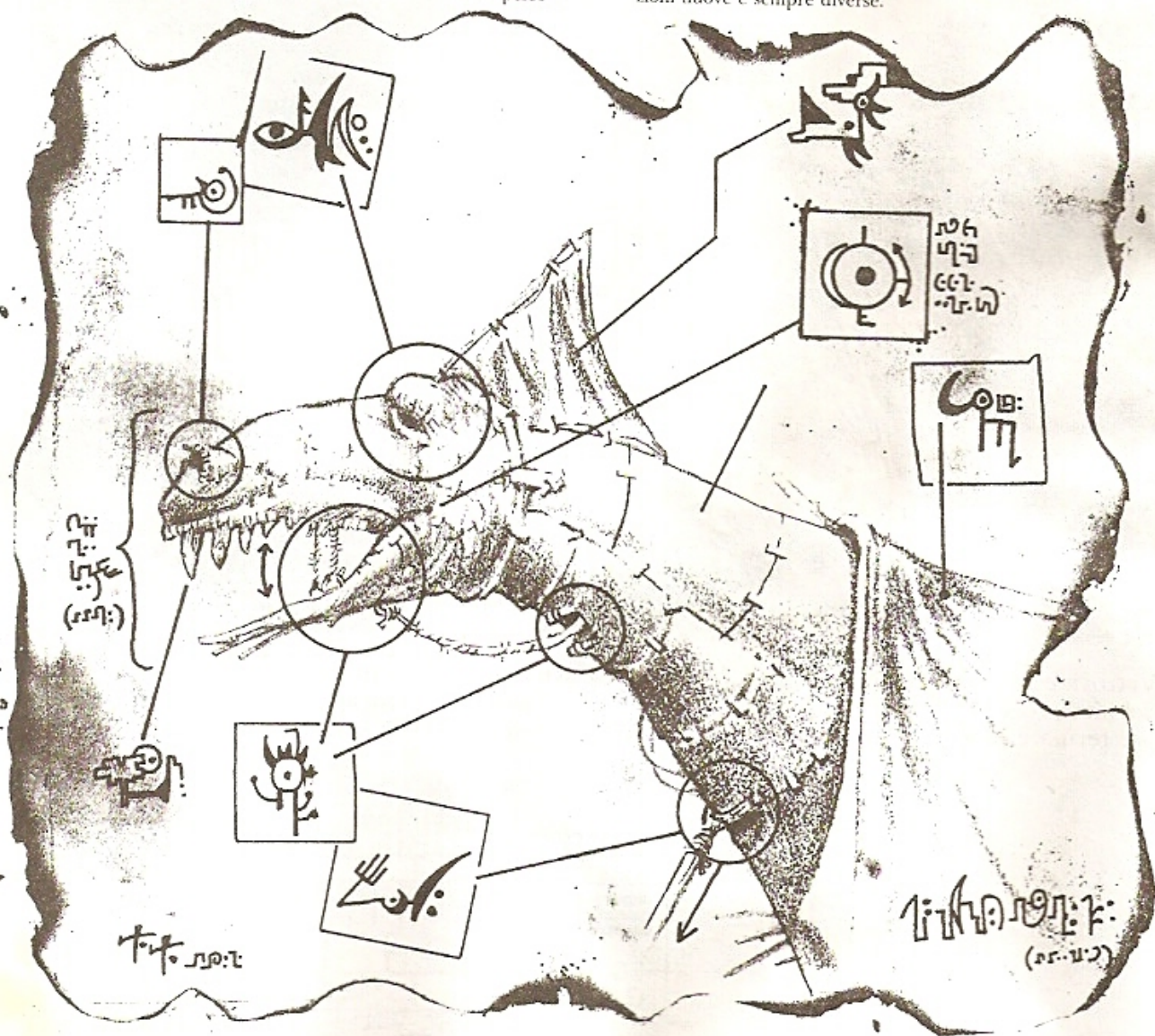
PARTE 1: INTRODUZIONE

Questo modulo rappresenta la seconda parte di una serie composta da due moduli. La prima parte è il modulo X4, **Il Maestro dei Nomadi del Deserto**. La presente avventura può essere giocata con o senza il primo modulo. Comunque, sia i giocatori che il DM troveranno questo modulo ben più interessante se giocato come seguito de **Il Maestro dei Nomadi del Deserto**.

Questo modulo è stato progettato per una compagnia di 6-8 personaggi dal 6° al 10° livello. Ciascun personaggio dovrebbe possedere 3-4 oggetti magici, incluse le armi, le armature e gli oggetti magici vari. Si raccomanda fortemente che in compagnia siano presenti un chierico ed un guerriero di livello 8-10. Tutti i perso-

naggi devono essere pronti ad affrontare le zone selvagge: essi dovrebbero disporre di cavalcature, razioni, libri degli incantesimi ed acqua.

Se intendete giocare questo modulo, **smettete di leggere ora**. Le restanti parti dell'avventura sono di interesse esclusivo del DM. Egli o ella utilizzeranno le informazioni più avanti fornite per guidare i personaggi attraverso le avventure del modulo. Sapere in precedenza cosa accadrà in questo modulo può rovinare il divertimento e la sorpresa dei giocatori che intendono affrontare situazioni nuove e sempre diverse.



La Prima Avventura

Se i vostri giocatori non hanno giocato il primo modulo, **Il Maestro dei Nomadi del Deserto**, utilizzate i seguenti paragrafi incoriciati per ambientare le avventure che seguiranno. I giocatori che invece hanno giocato il primo modulo della serie disporranno già della loro esperienza da utilizzare come ambientazione.

Condotte da "Il Maestro", le tribù del Deserto Sind innalzano gli standard di guerra! Per proteggersi, i territori confinanti chiamano alle armi tutti gli uomini disponibili. La vostra compagnia risponde alla chiamata e si avvia verso il fronte. Infine, in un piccolo villaggio ai margini del deserto, venite incaricati di una missione pericolosissima. La vostra compagnia deve attraversare il deserto ostile e trovare il Grande Passo, dato che, da qualche parte al di là di esso, si trova il Tempio della Morte, causa prima degli attacchi malvagi. Voi dovrete trovarlo e decidere in seguito come comportarvi.

Aiutati, anche se poco, dall'esercito, voi risalite il fiume incontrando lungo il tragitto mostri ed agenti del "Maestro". Solo dopo aver combattuto nemici, evitato gli eserciti ostili e raccolto alcune informazioni, vi siete trovati ai piedi delle Montagne Cime Oscure. Tra di esse, da qualche parte, si trova l'accesso al Grande Passo! E oltre di esso si trova il Tempio della Morte ed il malvagio "Maestro".

Note per il Dungeon Master

Prima di giocare l'avventura, voi dovrete leggere tutto il modulo e familiarizzare con i dettagli e gli eventi che vi si trovano. Se non sapete come trattare un mostro, un incantesimo, un oggetto magico o una regola tra tutto ciò che viene utilizzato nel modulo, dovrete inoltre ripassare le sezioni pertinenti delle Regole Base ed Expert. Ben prepararsi prima di condurre l'avventura rende il gioco più divertente e più veloce per tutti.

Il modulo è organizzato in parti. La Parte 1 è l'introduzione. Le Parti dalla 2 alla 5 descrivono le avventure e gli incontri che avranno luogo durante il gioco. La Parte 6 descrive i nuovi mostri che compaiono in questo modulo. Infine, la Parte 7 illustra alcuni personaggi pre-generati che possono essere utilizzati per l'avventura.

Alcuni incontri si verificano in determinati luoghi, ad esempio in certe stanze. Tali incontri hanno luogo quando i personaggi raggiungono la stanza o se attivano un allarme. Altri incontri sono invece legati al tipo di terreno in cui devono avere luogo. Questi incontri si possono verificare in un momento qualsiasi a patto che i personaggi si trovino su quel tipo di terreno, e a voi rimane la scelta del preciso istante degli accadimenti. Questo tipo di incontro di solito ha luogo nelle zone selvagge.

Le informazioni contenute nel modulo possono o meno essere racchiuse in cornici. Le informazioni incoriciate devono essere lette ai giocatori a tempo debito. Le informazioni non incoriciate sono indirizzate a voi in qualità di DM; esse possono descrivere mostri o come condurre un incontro.

Per utilizzare questo modulo come seconda parte della serie, riprendete a giocare dal punto in cui **Il Maestro dei Nomadi del Deserto** finisce. Fate uso degli stessi personaggi giocanti e dei medesimi seguaci. I personaggi devono disporre degli stessi oggetti magici ed equipaggiamento che possedevano alla fine del primo modulo. Anche i punti ferita e gli altri punteggi delle caratteristiche devono corrispondere a quelli segnati alla fine della prima parte. A meno che i personaggi non lo abbiano specificato chiaramente, essi non si saranno riposati né avranno utilizzato gli incantesimi per recuperare i punti ferita. Essi possono o meno possedere le informazioni necessarie per giungere al Grande Passo. Se i PG possiedono delle informazioni, esse saranno sotto forma di segni. Tali segni (un serpente, un pesce e un mostro che ingoia il sole) non vengono mostrati sulla mappa. Se i vostri giocatori non hanno trovato tali segni, potete disporre quest'ultimi a piacimento sulla mappa, così da guidare la compagnia fino all'entrata del Grande Passo.

Se intendete utilizzare questo modulo come a sé stante e non come seconda parte della serie, lasciate che i giocatori utilizzino o i propri personaggi o quelli pre-generati, forniti nella Parte 7 a pag.30 del modulo. Essi possono equipaggiarsi come credono (ragionevolmente) scegliendo tra gli oggetti elencati nella lista dell'equipaggiamento normale, oppure, se i personaggi stanno giocando una campagna, essi possono disporre di ciò che permette il loro tesoro personale. L'avventura ha inizio alle porte del Grande Passo. I personaggi disporranno del pieno dei loro punti ferita e degli incantesimi. Voi dovrete leggere a voce alta la sezione dedicata all'ambientazione, "La Prima Avventura".

La mappa delle zone selvagge presente a pag.31 del modulo, illustra la zona che i personaggi devono attraversare per trovare il Tempio della Morte. La mappa include inoltre altre zone non dettagliate in questo modulo. Voi potrete utilizzare queste zone nella vostra campagna, dettagliandole e popolandole a vostro piacimento.

I giocatori stanno per entrare nel territorio di un nemico assai potente. Dovrete raccomandare ai giocatori la più assoluta cautela e segretezza. Se la loro missione dovesse venire scoperta, con ogni probabilità non andrà a buon fine. Se volete, potete suggerire ai giocatori di adottare una sorta di "copertura" per spiegare la loro presenza all'interno del territorio nemico.

La missione dei personaggi ha addirittura attirato l'attenzione di esseri superiori. In alcuni punti del modulo compare uno "Sconosciuto Benefattore". Nessuno sa chi o cosa sia tale essere, ed i personaggi non avranno modo di osservarlo da vicino. Non utilizzate lo "Sconosciuto Benefattore" per trarre d'impaccio i personaggi che sono in cattiva acqua a causa della loro stupidità o sbandataggine!

È possibile che i personaggi possiedano un **amuleto lungimirante** o che ne trovino uno durante lo svolgimento dell'avventura. L'oggetto assomiglia ad uno dei tanti amuleti o talismani magici. Chiunque indossi uno di questi amuleti risulta in grado di vedere attraverso un altro amuleto indossato da una diversa persona. Il Maestro possiede parecchi di questi amuleti e li conserva in una borsa nera (così nessuno può vedere attraverso i suoi). Egli fa uso di tali amuleti per essere costantemente informato. Se uno dei personaggi trova ed indossa uno degli amuleti, il Maestro sarà in grado di osservare tutte le sue azioni.

PARTE 2: IL GRANDE PASSO

Qui, a più di 1 chilometro e mezzo di distanza da un'apertura, l'aria è stantia. Le torce e le lanterne illuminano fino a metà del loro normale raggio d'azione. L'olio brucia solo in prossimità dell'entrata. Gli incantesimi basati sul fuoco infliggono le normali ferite ma, nel round successivo a quello in cui è stato lanciato l'incantesimo, infliggeranno altre 1d10 ferite a tutte le creature che respirano aria e che si trovano entro il triplo della normale zona d'efficacia. L'utilizzo di un incantesimo basato sul fuoco, spegne immediatamente tutte le torce e lanterne che si trovano nella zona che, in generale, è teatro dell'incontro. Se viene evocato un elementale del fuoco, tutte le creature che si trovano entro i 30 metri dall'elementale soffrono 1d10 ferite a causa dell'ossigeno bruciato dalla creatura evocata.

Le gallerie che attraversano le Montagne Cime Oscure connettono tre diverse vallate. Tali vallate si trovano ben al di sopra degli alberi ma presentano tuttavia i tipici prati alpini punteggiati di fiori, muschio e licheni che si arrampicano sui fianchi dei macigni e delle pareti rocciose. Il terreno è bagnato costantemente dai rivoli provenienti dai vicini ghiacciai. Le vallate sono circondate e chiuse dai picchi montani. Nelle vallate vivono poche e piccole creature, come alcuni roditori che si dedicano alla raccolta di bacche e pianticelle nonché falchi e grifoni che predano detti roditori. Si possono trovare alcune capre di montagna che gironzolino ai margini delle vallate. Tutte le altre creature delle valli sono elencate specificatamente per ogni incontro in una determinata vallata.



Incontri Casuali nel Grande Passo

Quando i personaggi stanno viaggiando all'interno delle gallerie, le probabilità di incontro sono una su sei. Un controllo per il verificarsi di un incontro deve essere effettuato una volta ogni 6 chilometri percorsi. Se si verifica un incontro, tirate 1d20 e consultate la tabella che segue:

Tiro del dado	Incontro
1-2	Pipistrello Normale. N° di Mostri 1-100 (CA 6; DV 1 pf ciascuno; N°ATT confusione; F nessuna; MV 1/12; TS UC; ML 6; AM N). Esiste una probabilità del 50% che sia presente un'altra creatura (o più d'una) nella stessa zona. Se questo è il caso, tirate nuovamente su questa tabella ignorando i risultati pari a 1-2.
3	Protoplasma Nero*. N° di Mostri 1 (CA 6; DV 10; N°ATT 1; F 3-24; MV 6; TS G5; ML 12; AM N; immune a tutto ad eccezione del fuoco).
4	Caecilia. N° di Mostri 1-3 (CA 6; DV 6; N°ATT 1; F 1-8; MV 6; TS G3; ML 9; AM N).
5	Verme Iena. N° di Mostri 1-3 (CA 7; DV 3+1; N°ATT 8; F paralisi; MV 12; TS G2; ML 9; AM N).
6	Metamorfosis. N° di Mostri 1-4 (CA 5; DV 4; N°ATT 1; F 1-12; MV 9; TS G10; ML 10; AM C; immune agli incantesimi <i>charme</i> e <i>sonno</i>). Se non viene scoperto o se vince l'iniziativa, il metamorfosis si nasconde. Dopo il passaggio della compagnia, egli segue il gruppo attendendo la giusta occasione per attaccare un singolo personaggio disattento.
7-8	Pattuglia di Geonidi. N° di Mostri 2-12 (CA -2; DV 2; pf 10; N°ATT 1; F 1-8; MV 6; TS G2; ML 8; AM C; sorpresa 1-4; vedi alla fine del modulo). Questi geonidi sono al servizio del Maestro. Essi pattugliano le gallerie del passo e fermano tutti gli stranieri (non i mostri) richiedendo loro il lasciapassare. Se i personaggi non hanno il lasciapassare o si dimostrano ostili, i geonidi attaccheranno.
9	Gigante delle rocce. N° di Mostri 1 (CA 4; DV 9; N°ATT 1; F 3-18; MV 12; TS G9; ML 9; AM N). Il gigante sta ritornando a casa. Esiste una probabilità pari al 50% che con lui si trovino 1-3 orsi delle caverne (CA 5; DV 7; N°ATT 3; F 1-8/1-8/1-12; MV 12; TS G3; ML 9; AM N). Esiste inoltre una probabilità pari al 75% che il gigante trasporti una borsa contenente 1.000-8.000 M.O.
10-11	Fanghiglia verde*. N° di Mostri 1 (CA sempre colpita; DV 2; N°ATT 1; F speciale; MV 30cm; TS G1; ML 12; AM N).
12	Minotauro. N° di Mostri 1-6 (CA 6; DV 6; N°ATT 2 o 1; F 1-6/1-6 o arma +2; MV 12; TS G6; ML 12; AM C).
13	Ameba paglierina*. N° di Mostri 1 (CA 8; DV 5; N°ATT 1; F 2-12; MV 3; TS G3; ML 12; AM N).
14	Verme scarlatto. N° di Mostri 1 (CA 6; DV 15; N°ATT 2; F 2-16/1-8 +veleno; MV 6; TS G8; ML 10; AM N).
15	Ombra Spettrale*. N° di Mostri 2-12 (CA 7; DV 2+2; N°ATT 1; F 1-4 +speciale; MV 9; TS G2; ML 12; AM C).
16-17	Boleto Stridente. N° di Mostri 2-8 (CA 7; DV 3; N°ATT speciale; F nessuna; MV 1; TS G1; ML 12; AM N). Se un bolete stridente urla, voi dovete controllare il verificarsi di un ulteriore incontro. La creatura che compare sarà determinata casualmente sempre ricorrendo alla presente tabella.
18	Troll*. N° di Mostri 1-8 (CA 4; DV 6+3; N°ATT 3; F 1-6/1-6/1-8; MV 12; TS G6; ML 10; AM C; rigenerazione).
19-20	Furetto Gigante. N° di Mostri 1-4 (CA 7; DV 4+4; N°ATT 1 +speciale; F 2-8; MV 15; TS G3; ML 12; AM N). Questi furetti sono voracissimi. Essi attaccano chiunque a vista e normalmente combattono fino alla morte.

Incontri Speciali nelle Gallerie

Questa sezione fornisce due incontri dettagliati per nessuno dei quali è stata predisposta una precisa locazione sulla mappa del Grande Passo. Potete fare uso di tali incontri per ravvivare l'interesse della compagnia nel caso questa non effettui incontri casuali. Questi incontri hanno luogo solo mentre i personaggi si trovano all'interno di una galleria.

A. I Figli delle Caverne

Mentre i personaggi si avvicinano ad una curva della galleria, essi sentono un rumore rimbombante provenire da un punto davanti a loro. Man mano che si avvicinano, essi possono sentire delle voci acute ed il rumore del metallo contro la pietra. Quando i PG oltrepassano la curva, essi si trovano davanti 12 abitanti delle caverne (CA 6; DV 1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 15; TS G1; ML 7; AM N) che combattono contro un mujina (CA 4; DV 8; pf 37; N°ATT 2 +speciale; F 1-6/1-6; MV 12; TS G8; ML 9; AM C; vedi pag. 29). Il mujina è armato di una spada a due mani e di una spada corta. Ciascun abitante delle caverne possiede due tipi di armi alquanto insolite: un coltello ruggente e sei cerchi affilati. Il coltello ruggente è composto da una catena che finisce con una lama piatta; la catena viene fatta roteare sopra il capo e questa produce un forte rumore simile ad un ruggito. Ciascun coltello infligge 1-6 ferite e può attaccare una qualsiasi creatura si trovi ad una distanza massima di 3 metri. Il cerchio affilato è un anello d'acciaio di 15 cm di diametro il cui contorno esterno è estremamente affilato. I cerchi possono essere scagliati fino ad una distanza di 9 metri ed infliggono 1-6 ferite. Ciascun abitante delle caverne porta i sei cerchi sistemati sulla fronte.

Questa sezione riguarda tutte le avventure dei personaggi mentre questi viaggeranno attraverso il Grande Passo. Essa comprende una descrizione generale del Grande Passo, una tabella degli incontri casuali ed altri incontri sia speciali che legati ad una particolare locazione.

Descrizione Generale

Il Grande Passo giace nelle Montagne Cime Oscure, una delle più alte e proibitive catene montuose presenti nei territori conosciuti della campagna. Qui i picchi sono perennemente coperti di neve e le valli e le selle montane ospitano spesso dei vasti ghiacciai. In distanza le montagne appaiono colorate di bianco e blu, ma più da vicino, il blu diventa il grigio opaco della roccia. La maggior parte del territorio montano è ben al di sopra degli alberi, addirittura oltre i più alti prati alpini che ricoprono le pendici della catena montuosa.

L'entrata della prima galleria del Grande Passo è in un'angusta rete di gole, lunga 1 chilometro e mezzo. L'entrata della rete è larga 20 metri. Le pareti rocciose si innalzano sui fianchi dei percorsi fino ad un'altezza di 90 metri. I percorsi serpeggiano e si piegano mantenendo la stessa larghezza per quasi un chilometro e conducono ad un'ampia zona aperta larga 1 chilometro e mezzo. All'estremità opposta di questa conca si trova l'imboccatura di una caverna posta a 9 metri dal suolo. Una rampa di terra battuta conduce dal livello del suolo fino all'apertura.

Comunque, un terreno illusorio maschera l'entrata della rete di gole. Se i giocatori dispongono delle istruzioni per raggiungere l'entrata al Grande Passo, essi troveranno l'entrata della rete di gole senza difficoltà. Un sentiero fortemente battuto conduce fino a tale entrata e sembra terminare contro una liscia parete di roccia. Se i giocatori stanno perlustrando senza disporre di una mappa, essi riusciranno alla fine a trovare tale sentiero. Se la parete di roccia alla fine del sentiero viene toccata, essa scomparirà rivelando l'ingresso agognato.

Le gallerie che corrono attraverso le Montagne Cime Oscure sono dei passaggi naturali. Il suolo è irregolare e ingombro di stalagmiti e pietre cadute dal soffitto. Le pareti sono coperte da una patina d'acqua e ghiaccio. Pozzanghere ghiacciate punteggiano il pavimento. Anche il soffitto e le pareti delle gallerie sono frastagliati e irregolari. Le gallerie sono larghe dagli 11 ai 20 metri (1d10+10) ed alte dagli 11 ai 30 metri (1d20+10). All'interno delle gallerie, i personaggi non saranno in grado di stabilire correttamente il tempo trascorso. Nelle gallerie alcuni funghi crescono a macchie poste ad ogni altezza, la maggior parte dei quali (il 70%) è mortalmente velenosa. Se un personaggio mangia uno dei funghi velenosi, egli deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire.

Gli abitanti delle caverne sono i discendenti di una banda di umani che entrò nelle gallerie centinaia di anni fa. La loro pelle ed i capelli sono completamente bianchi. Essi non riescono più a vedere ma dispongono di un udito molto sviluppato. Grazie all'udito essi riescono comunque ad attaccare e a muoversi normalmente. Essi non possono venire accecati da un incantesimo basato sulla luce e non sono influenzati dal potere (paura) del mujina. Un silenzio (raggio 5m) nasconderà loro la compagnia. Mentre combattono essi si chiamano l'un l'altro per stabilire le posizioni reciproche.

Quando i personaggi oltrepassano la curva, il mujina si presenta come un normale umano: è vestito con un'armatura e sembra un normale guerriero. Quando vede i personaggi, egli griderà per chiedere aiuto. Gli abitanti delle caverne sanno che i personaggi sono presenti (a meno che non sia stato lanciato un incantesimo silenzio (raggio 5m)). Essi non attaccheranno subito ma aspetteranno per verificare cosa accade. Se i personaggi si schierano dalla parte del mujina e sconfiggono gli abitanti delle caverne, il mujina cercherà di unirsi alla compagnia. Egli racconterà di essere un guerriero che si è perso ormai da mesi all'interno delle gallerie. Egli non sarà in grado di guidare i personaggi ma combatterà al loro fianco in tutte le circostanze. Se i personaggi sconfiggono il mujina, gli abitanti delle caverne si fermeranno per riposare. Attraverso l'emissione di strani suoni e gesticolando esprimeranno alla compagnia la loro gratitudine. Se i personaggi riescono ad improvvisare un sistema per porre delle domande e formulare delle richieste, gli abitanti delle caverne forniranno immediatamente una guida che li accompagnerà alla prossima vallata. Viaggiando assieme alla guida, la compagnia non potrà perdersi assolutamente.

Se i personaggi perquisiranno i corpi dei caduti, essi troveranno 1.000 M.O. addosso al mujina e 2-8 pietre apparentemente senza valore addosso a ciascun abitante delle caverne. Le pietre hanno valore solo per chi le porta: la foggia di tali pietre determina il valore che esse rappresentano come moneta.

B. Il Passaggio Luminoso

Quando i personaggi si trovano a 30 metri dalla locazione dell'incontro, essi possono notare davanti a loro un debole sorgente di luce. La luce non è del colore classico di una torcia, di una lanterna o del sole, ma sembra avere riflessi azzurrini. Ad eccezione di un piccolo sentiero nel mezzo del pavimento, la luce ricopre interamente la restante parte del pavimento, il soffitto e le pareti della galleria per una lunghezza di 72 metri. La luce è abbastanza forte da far sì che i personaggi non abbiano bisogno di altre fonti di illuminazione. Sembra che la luce provenga da tutto intorno, dalle rocce, dai funghi, dall'acqua. Il suo colore peculiare fa sembrare gli oggetti che tocca trasparenti. Quando i personaggi si trovano a metà dello stretto sentiero, la luce si fa innanzi, coprendo entrambe le estremità e lasciando libera una striscia di soli 15 metri. In seguito la luce continua inesorabile la sua avanzata alla velocità di 30 cm per round. I personaggi dispongono di soli 25 round per agire in qualche modo, prima che la luce ricopra il sentiero completamente.

Se i personaggi cercano di usare un incantesimo (comunicazione con gli dei, contattare altre dimensioni, o desiderio) per sapere qualcosa di più su questa zona, rispondete alle domande come descritto nelle regole. La luce è nuova ed aliena a questo mondo, e così anche gli dei ne sanno poco. Infatti, il brano seguente tratto dai *Diari di Quod* è l'unico scritto che ne parla.

"Aldisious di Parquossa così scrive di uno dei suoi viaggi: 'Mentre ero in viaggio attraverso le Montagne di Anthropolmagi, trovai una tribù il cui dio era chiamato la Luce Vivente. Per loro ordine io fui portato al loro tempio dove potei osservare un pozzo le cui pareti erano coperte da una radiosità color ghiaccio che si animò e si mosse in mia presenza. Prima di essere condotto verso un più vicino esame del pozzo, Don Hesquiro e i suoi cavalieri prevalsero con la forza delle armi sulla tribù per aprire un passaggio attraverso le loro terre. L'esame ravvicinato che ho potuto effettuare altro non fa che confermare la mia ipotesi che vede tale luce come il risultato di un miscuglio di olii e rari minerali nelle profondità della terra. Non saprei dire se la luce era viva o intelligente. Da quando sono tornato, non sono ancora riuscito ad ottenere lo stesso risultato nel mio laboratorio.'"

Se un qualsiasi oggetto tocca la zona luminosa, la luce vi attecchisce e si propaga su di esso ad una velocità di 30 cm per round. La velocità è tale da far sì che un umano per quanto grosso possa essere ricoperto dalla luce in un solo turno. Mentre si espande, la luce non sembra arrecare danno alcuno ai personaggi. Comunque, quando un personaggio viene interamente ricoperto, egli inizia a perdere un punto di Forza e uno di Intelligenza per round. Non diti al giocatore cosa sta accadendo esattamente, ma avvertilo in modo vago, dicendo ad esempio "Ti senti stanco. Ora ti senti più debole. Forse faresti meglio a sederti", e "Non riesci a capire cosa sta succedendo. Ora non riesci a concentrarti, ti distrai facilmente. Tutto ti sembra confuso. Ti piace il colore della luminosità che ti circonda". Se il punteggio di Forza del giocatore viene ridotto a zero, egli è morto. Se viene ridotto a zero il punteggio di Intelligenza, egli è niente più di un vegetale privo di pensieri. Un **cura malattie** distruggerà la luce che ricopre un oggetto o una creatura ma non influenzerà quella che rimane sul pavimento, sul soffitto e sulle pareti del passaggio. Un incantesimo **tenebre magiche** bloccherà l'avanzata della luce ed i suoi effetti sulla zona. Quando l'incantesimo esaurisce la sua durata o viene dissolto, la luce ritornerà a comportarsi come in precedenza. Anche la luce diretta del sole distruggerà la strana luminescenza.

Incontri nel Grande Passo

Gli incontri che seguono si riferiscono alle locazioni numerate presenti sulla mappa del Grande Passo.

1. Il Drago della Sventura

Mentre state attraversando una zona aperta, dirigendovi verso la bocca della caverna, voi notate alcuni riccioli di fumo simili a del vapore che fuoriesce dall'apertura. Infine, a 9 metri dall'imboccatura, udite un profondo rumore tonante ed una grossa nuvola di vapore sbuffa al di fuori della caverna. Improvvisamente, la grossa testa di una creatura fin troppo simile ad un drago verde esce dall'apertura e dice: "E adesso cosa c'è? Altre di quelle misere creature che sgambettano sulla superficie della terra? Andate via e lasciatemi solo!"

Nella caverna ci sono 11 guerrieri (CA 4; G 2; pf 12 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G2; ML 8; AM C) ed un mago (CA 9; M 7; pf 20; N°ATT 1; F 1-4 +1 o incantesimo; MV 12; TS M7; ML 9; AM C) che è armato con un **pugnale +1** e una **bacchetta della paura**. Egli ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: charme, dardo incantato, ventriloquio

Secondo livello: creazione spettrale, invisibilità

Terzo livello: palla di fuoco, protezione da proiettili normali

Quarto livello: muro di fuoco

Il "drago" è in realtà un falso, costituito da un telaio ricoperto di tessuti e stralci di pelle di drago. La copertura è stata trattata in modo da resistere a qualsiasi tipo di fuoco. All'interno del drago si trovano i guerrieri ed il mago, qui lasciati dal Maestro come guardie. I guerrieri stanno azionando leve, pulegge, argani e tamburi. Tale macchinario permette al drago di muoversi avanti e indietro, di girare la testa, muovere le zampe, sbuffare vapore e generare un basso rumore tonante. Uno dei guerrieri usa un megafono così da simulare la supposta voce possente del drago. Anche il mago si trova all'interno del drago, vicino alla testa. Egli può vedere dalle sue fauci ed è pronto a lanciare i propri incantesimi.

Se i giocatori decidono di affrontare il drago, il mago userà l'incantesimo **creazione spettrale** per far comparire un altro drago, leggermente più piccolo, il quale farà capolino dall'entrata della caverna vicino all'altro. Se neanche questa azione scoraggia i personaggi, il mago piloterà la sua creazione spettrale facendola ritornare all'interno della caverna e farà uso della **bacchetta della paura** indirizzata contro la compagnia. Se il drago viene attaccato, il mago lancerà la sua **palla di fuoco** contro la compagnia. Se qualcuno dei personaggi entra nella caverna, il mago taglierà ogni via di fuga sigillando l'entrata con il **muro di fuoco**, lasciando poi ai guerrieri il compito di sistemare coloro che sono così stati intrappolati.

Attaccare il drago con degli incantesimi non danneggerà coloro che si trovano al suo interno. Tutti gli incantesimi (tranne quelli basati sul fuoco) che infliggono 20 o più ferite, manderanno in frantumi il telaio del drago svelando la sua vera natura. Se ciò accade, i guerrieri si daranno alla fuga. Il mago lancerà l'incante-

simo **invisibilità** e fuggirà. Se viene in qualche modo individuato ed inseguito, egli utilizzerà la **bacchetta della paura** contro i suoi inseguitori. Egli non rinuncerà alla copertura dell'invisibilità per salvare i guerrieri. Ciascun guerriero trasporta 100 M.O. in una borsa. Il mago, oltre agli oggetti magici, possiede 3 gemme del valore di 500 M.O. ciascuna.

2. La Valle del Roc

La valle è coperta da nuvole basse, ed è fredda e umida. La parte superiore delle pendici dei monti è nascosta da uno spesso banco di nuvole nebbiose. La neve ed il ghiaccio che si formano durante la notte, spariscono durante il giorno. Il fondo della valle spesso presenta delle ampie zone in cui il terreno è stato scavato. Sembra che tali zone non siano disposte in un qualche ordine logico, ma l'aspetto di ognuna spesso è in forma di 6 lunghi solchi più o meno paralleli tra di loro. I solchi si estendono per 15-30 metri e finiscono in una zona punteggiata di fori larghi 30 cm e profondi 1 metro. Il suolo attorno ai fori è rivoltato e smosso. Alcuni di questi segni sembrano essere recenti, mentre altri appaiono abbastanza vecchi.

Vicino al centro della valle si trova un piccolo accampamento. In quattro capanne di tela e zolle vivono 10 gnomi (CA 5; DV 1; pf 6 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 18; TS N1; ML 5; AM L) armati di spade corte e balestre. Molti anni fa, parecchie centinaia di gnomi fuggirono dal Regno della Morte (Hule). Comunque, nella fuga, subirono la maledizione del Maestro (vedi Incontri nel Grande Passo 6) e finora non sono riusciti a trovare la via d'uscita dal Passo. Durante tutto questo tempo, il loro numero è diminuito considerevolmente e tutto ciò che resta è il gruppo qui accampato.

Gli gnomi sono molto cauti e non amano rischiare. Mentre uno di loro saluta la compagnia, gli altri afferrano le balestre e, dall'interno delle capanne, le puntano contro i personaggi. Gli gnomi non permettono ai PG di accamparsi nelle immediate vicinanze del loro stesso accampamento e non li mettono in guardia contro le misteriose creature del vento che vivono nella valle.

Durante il tardo pomeriggio, i personaggi odono un debole urlo che sembra provenire da molto distante. Sembra che l'urlo volesse chiamare qualcuno (utilizzate il nome di uno dei PG o PNG presenti in compagnia). L'urlo permarrà per un certo periodo e poi svanirà. Ciò accadrà diverse volte e l'urlo sarà sempre più forte. Durante l'urlo, l'aria diventa più fredda ed il vento più forte. Infine l'urlo si fa così sonoro da non essere più intelligibile assomigliando ad un tremendo grido senza senso. Il vento infuria attorno ai personaggi con la forza quasi di una tempesta, abbattendo gli halfling, le tende e spegnendo i fuochi. All'apice di questa sferzata, dal cielo cade un grosso oggetto, il corpo di un mammut. Esiste una probabilità su 20 che il corpo cada su qualcuno dei presenti. Se ciò accade, determinate a caso il malcapitato e fategli effettuare un tiro salvezza contro Soffio del Drago. Se il tiro risulta in un fallimento, il corpo lo schiatterà infliggendogli 5-50 ferite. Se il tiro viene effettuato con successo, allora lo avrà evitato.

Se i personaggi esaminano il corpo del mammut, essi saranno in grado di stabilire solo che è caduto da una grande altezza. È impossibile stabilire se sia stata la caduta ad ucciderlo e come sia riuscito a raggiungere una quota così considerevole. Se i personaggi rivolgono delle domande in merito all'accaduto (o in merito ai solchi del terreno) agli gnomi, essi non diranno proprio nulla. Essi affermano di non conoscere le cause di tali manifestazioni, alcune volte odono delle urla e vengono sferzati da venti impetuosi. Ogni volta che ciò accade, essi si nascondono nelle loro capanne.

Se i personaggi lasciano il corpo del mammut incustodito, al loro ritorno esso sarà scomparso. Non vi saranno tracce appartenenti a chi o che cosa lo abbia portato via. Comunque, a poca distanza, sul terreno si troveranno dei solchi freschi, simili a quelli già notati in precedenza.

Le tracce, i suoni, il vento e la caduta del mammut sono state tutte causate da un roc (CA 0; DV 36; pf 160; N°ATT 3; F 3-18/3-18/8-48; MV 18/144; TS G15; ML 10; AM L). Esso si trova al di sopra delle nuvole che coprono la vallata. Quando i personaggi perlostreranno la vallata dopo l'incontro con il corpo del mammut, essi troveranno un cumulo di scheletri situato alla base di una delle pareti rocciose. Essi rappresentano gli avanzi dei pasti del roc ed

ovviamente sono presenti anche le ossa del mammut oltre a quelle di alcuni piccoli serpenti di mare e di altre grosse creature.

La notte seguente l'incontro con il mammut, la compagnia verrà attaccata. I personaggi udranno nuovamente il grido e verranno investiti da un vento gelido. Comunque, questa volta, il vento è così impetuoso che tutti i personaggi vengono soffiati via come se fossero delle foglie secche. Il vento continua ad infuriare per 5 minuti, durante i quali i personaggi vengono sbattuti e sparsi per tutto l'accampamento. Quando la compagnia si riunisce, uno dei personaggi (colui che presenta la migliore combinazione di Forza e Costituzione) manca all'appello. Il roc lo ha catturato e lo ha trasportato nel suo nido. Esso non farà del male alla sua preda ma, se possibile, non le permetterà di fuggire.

Se gli altri decidono di salvare il loro amico rapito (ed hanno capito dove si trova) essi dovranno scalare la parete ai piedi della quale avevano trovato il cumulo di ossa. La parete si erge per 720 metri e può essere scalata se i personaggi dispongono di corde, picchetti o attrezzi simili. L'arrampicata richiede almeno due giorni di tempo. Durante la notte, i personaggi possono riposarsi su uno dei vari cornicioni presenti sulla parete. Per la notte avranno raggiunto un'altezza che li vede all'interno del banco di nuvole, ma il giorno seguente essi usciranno dalla nebbia. Sopra di loro vedranno ciò che sembra una piccola foresta. Avvicinandosi essi si renderanno conto che si tratta del nido del roc gigante, costruito con alberi sradicati e tronchi. Il nido del roc non contiene tesori.

Quando i personaggi raggiungono il nido, essi vi trovano il compagno rapito. Il roc li vede ma non farà loro del male né li attaccherà a meno non venga attaccato a sua volta. Poi i personaggi udranno una voce che con tono pacato dirà loro: "Andiamo. Questo è tutto ciò che posso fare per voi". Il roc spiegherà le ali e si preparerà a volare via: esso si aspetta che i personaggi gli montino sulla schiena. Se i personaggi non si muovono, esso li fisserà e poi piegherà le testa in direzione della sua schiena. Se ancora i personaggi non immaginano cosa devono fare, il roc con il becco afferterà gentilmente un componente della compagnia e lo depositerà sulla sua schiena. Poi aspetterà che anche gli altri montino in groppa. Quando tutti saranno montati, il roc prenderà il volo. Egli volerà al di sopra delle montagne e li depositerà nella zona teatro dell'incontro 9 (pag.9). Il volo richiederà parecchie ore e sarà spiacevolmente freddo e preoccupante. Non c'è possibilità che i personaggi cadano inavvertitamente dal dorso del roc.

Se, per una ragione qualsiasi, i personaggi decidono di non salvare il loro compagno, il roc lo riporterà sul posto il giorno seguente. Il personaggio avrà trascorso la notte nel nido del roc e non sarà ferito.

Se, per un qualche motivo, i personaggi non incontrano il roc, essi verranno avvicinati dagli gnomi della vallata. Gli gnomi, che ancora non si fidano dei personaggi, hanno deciso che l'unico modo per liberarsi di loro è di mostrare loro una via d'uscita. Gli gnomi guideranno i personaggi presso una delle tre gallerie (non quella dalla quale sono venuti) e chiederanno loro di andarsene. Gli gnomi non faranno del male ai personaggi e non viaggeranno con loro.

3. Il Popolo delle Rocce

Quando la compagnia entra in questa parte della galleria, i personaggi udranno il rumore di pietre battute contro la roccia. Ogni volta che si avvicinano alla sorgente del rumore, quest'ultimo cessa. Dopo che i personaggi si muovono nuovamente, il rumore riprende. Se perlustrano una zona in cui probabilmente il rumore veniva originato, essi non troveranno alcunché di strano: solo macigni, stalagmiti e stalattiti.

Il rumore viene provocato dagli esploratori dei geonidi. Essi stanno trasmettendo informazioni riguardanti il numero, la forza e le possibili debolezze della compagnia al corpo principale di guardia dei geonidi, situato più innanzi. Se uno qualsiasi dei personaggi fa uso di una sua abilità particolare (lancia un incantesimo, si nasconde nelle ombre, ecc.) o utilizza un oggetto magico, i geonidi trasmetteranno le informazioni relative anche a queste ultime novità apprese. Trascorsa un'ora in tempo di gioco, i personaggi incontreranno 16 guardie geonidi (CA -2; DV 2; pf 13 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8 o a seconda dell'arma; MV 6; TS G2; ML 8; AM C; sorprendono con 1-4). Queste guardie si sono cammuffate da macigni e, essendo state avvertite dagli esploratori, non possono essere sorprese. Le guardie già sanno quanti sono i personaggi della compagnia e possono sapere anche a quali classi appartengono. Le guardie cercheranno di sorprendere la compagnia, di cir-

condarla e di forzarla alla resa. Se i personaggi non si arrendono i geonidi attaccheranno.

Se i personaggi vengono catturati, essi verranno portati in una piccola cella poco distante. La cella è un quadrato di circa 2 metri per 2 e le sbarre sono fatte di pietra. Due geonidi monteranno sempre la guardia. I personaggi verranno tenuti prigionieri per una settimana, e durante questo periodo non verranno nutriti né verrà data loro dell'acqua. Alla fine della settimana, un uomo giungerà per ispezionare i prigionieri. L'uomo è Focquet, un guerriero (CA 0; G 8; pf 40; N°ATT 1; F 1-8 +2; MV 12; TS G8; ML 9; AM C) armato di una spada +2 e indossa una corazzina di piastre +1. Egli possiede inoltre un anello di rigenerazione. Focquet è il comandante in seconda nella Zona Incontri n°9. Egli possiede una gemma del valore di 2.000 M.O. e una piastrina appesa ad una collana. La piastrina è un lasciapassare che, se presentato, permette ai PG di passare oltre le guardie del Maestro. Se i personaggi non fuggono, 20 geonidi li porteranno via e li uccideranno. Se i personaggi vogliono fuggire, essi dovranno combattere a mani nude e con ogni pietra riescano a raccogliere.

4. Il Palazzo di Funghi

Quando i personaggi si trovano ad un chilometro e mezzo dalla zona di questo incontro, effettuate in segreto un tiro salvezza contro Veleno per ogni personaggio. Il tiro salvezza deve essere effettuato a -2. Coloro che falliscono il tiro salvezza saranno in preda alla delusione descritta più avanti. Coloro che lo effettuano con successo non subiranno effetti. In entrambi i casi non dite ai giocatori cosa è accaduto. Leggete a tutti il testo che segue:

Mentre vi avvicinate ad una curva della galleria potete scorgere un debole bagliore innanzi a voi. Non sembra derivare da una lanterna o da una torcia. Allo stesso tempo percepite uno strano odore nell'aria. L'odore non è spiacevole ma non assomiglia ad alcuno di quelli già percepiti durante la vostra permanenza nelle gallerie.

Mentre i personaggi avanzano, l'odore si fa più forte e la luce più brillante. Quando il gruppo oltrepassa la curva, leggete il primo dei due testi che seguono ai giocatori i cui personaggi hanno effettuato con successo il tiro salvezza e il secondo ai giocatori i cui personaggi lo hanno fallito.

Davanti a voi, la galleria si apre in un'enorme caverna. La scena che vi si para innanzi è terribile: funghi giganti che sgocciolano una sostanza gelatinosa e fosforescente, rigagnoli di acqua nera e verde chiazziata da spore biancastre e piccole creature ameboidi che si muovono sul terreno all'interno della foresta di funghi. Ossa ricoperte di una sostanza gelatinosa sono addossate alla base di grossi tronchi. In distanza, si trova una struttura intricata composta di funghi neri, verdi, grigi e blu. La costruzione assomiglia ad un castello che si erge al di sopra della foresta circostante.

Non appena oltrepassate la curva, potete scorgere l'interno di una caverna. È enorme, forse più larga di un chilometro e mezzo. La caverna è illuminata da una luce soffusa che proviene da alcuni funghi. Ruscelli d'acqua zigzagano tra i tronchi di funghi giganti. Insetti e animaletti sgambettano sul terreno. In distanza potete scorgere ciò che sembra un castello che domina su tutta la foresta, costruito interamente con i tronchi dei funghi giganti.

La scena reale è ovviamente la prima, cioè la foresta disgustosa. I personaggi che invece la vedono secondo l'ultima descrizione, sono stati influenzati dalle spore rilasciate dai funghi. Non dite né fate capire ai giocatori quale possa essere la scena reale. Essi devono decidere da soli. Non vi sono indizi o sensazioni che possano far capire ad un personaggio di essere stato influenzato dalle spore. Un **neutralizza veleno** cancella gli effetti delle spore. Un personaggio così curato non necessita ulteriori tiri salvezza indipendentemente dal tempo di permanenza in questa zona.

Dopo un turno di permanenza nella foresta, i personaggi verranno attaccati da 20 zombi (CA 8; DV 2; pf 14; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G1; ML 12; AM C). I personaggi che sono vittime delle spore (cioè delusi) li vedranno come degli albi abitanti delle caverne che si avvicinano cautamente senza mostrare ostilità. I

chierici colpiti dalle spore non potranno scacciare gli zombi. Se gli zombi vengono attaccati, i personaggi delusi vedranno l'azione come un attacco non provocato né necessario ai danni di creature con ogni probabilità del tutto innocenti. Gli zombi non possiedono tesori.

Se i personaggi sconfiggono gli zombi e decidono di esplorare la foresta, tirate un dado a sei facce e consultate la tabella che segue per determinare altri eventuali incontri. Il controllo dei verificarsi di un incontro deve essere effettuato una volta ogni 2 turni e la probabilità di incontro è pari a 1-2 su 1d6. Il primo incontro è con A, qui di seguito, il secondo è con B e il terzo con C. Non ci saranno più di tre incontri casuali.

A. Due Basilischi (CA 6; DV 6; pf 32,25; N°ATT 1; F 1-8; MV 6; TS G3; ML 9; AM N; i personaggi devono effettuare un tiro salvezza contro Pietrificazione se vengono toccati o se incontrano il loro sguardo). I personaggi sotto l'influsso delle spore li vedranno come due innocui lucertoloni.

B. Il suolo inizierà a crollare proprio sotto i piedi del personaggio (o dei personaggi) in testa al gruppo. Ciascun personaggio deve effettuare un tiro salvezza contro Soffio del Drago. Se il tiro viene effettuato con successo, il personaggio riesce a scansarsi appena in tempo. Se il risultato del tiro è un fallimento, il personaggio cadrà per 6 metri e si troverà in un anfratto angusto sotto al terreno. La caduta infligge solo 1d6 ferite dato che l'atterraggio è reso più morbido da un cuscino formato da un'ameba paglierina (CA sempre colpita; DV 2; pf 9; N°ATT speciale; F 1-6 +spore; MV 0; TS G1; ML 12; AM C; tiro salvezza pari al 50% contro le spore o morte). Tutti i giocatori (delusi o meno) vedranno l'ameba paglierina per ciò che è veramente.

C. 15 Zombi (CA 8; DV 2; pf 12; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G1; ML 12; AM C). I personaggi delusi vedranno un gruppo di abitanti delle caverne che avanza pacificamente, trasportando doni costituiti da funghi e sostanze gelatinose. I chierici delusi non potranno scacciare gli zombi.

Occorreranno 10 turni per raggiungere il palazzo di funghi. I personaggi delusi lo vedranno come una costruzione ben tenuta costituita interamente da tronchi e assi di funghi giganti. I personaggi non delusi vedranno invece una assembramento intricato di funghi marci che possono o meno essere stati organizzati in modo da formare una costruzione simile ad un castello. Un'apertura, che una volta doveva essere dotata di porte ormai marcite, conduce all'interno di una stanza lugubre. Per qualcuno invece essa sarà una sala bene ammobiliata ornata di arazzi. Per i personaggi non delusi, la stanza è oscura e in rovina e le sue pareti sono chiazze di fanghiglia e di spiacevoli sostanze gelatinose. Se i personaggi entrano nella stanza, essi saranno attaccati da un dusanu* (CA 4; DV 9+2; pf 45; N°ATT 2 +speciale; F 1-8/1-8 +speciale; MV 12; TS G9; ML 10; AM C; vedi alla fine del modulo). I personaggi delusi vedranno nel dusanu il pacifico capo degli abitanti delle caverne. Se i personaggi riescono ad uccidere il dusanu, essi possono trovare tre grossi motti di gelatina nascosti nella sua tana. Questa gelatina è la stessa del dusanu. Qualsiasi personaggio disturbi le gelatine, dovrà effettuare un tiro salvezza come se si trovasse nel raggio d'azione delle spore del dusanu. Il fallimento comporterà le stesse conseguenze. Nei motti di gelatina sono nascosti una collana del valore di 3.000 M.O., due **pozioni di guarigione** e un **medaglione della ESP**.

Nella stanza non ci sono altre uscite.

5. La Piana dei Cavalli.

Questa estremità della vallata è rappresentata da un'ampia pianura, perfettamente piana e sgombra di pietre. Sembra che l'erba sia stata appena tagliata e, dappertutto, non è più alta di 5 cm. La pianura è percorsa da piccoli ruscelli che scorrono in tutte le direzioni. Le sponde sono poco scoscese e paludose. In vista non ci sono alberi, edifici o altri tipi di coperture.

A questa estremità della vallata vive una tribù di 30 centauri (CA 5; DV 4; pf 20 ciascuno; N°ATT 3; F 1-6 ciascuno; MV 54; TS G4; ML 8; AM N). Essi sono accerrimi nemici dei geonidi che vivono nelle gallerie, ma non si preoccupano del Maestro o dei suoi seguaci almeno finché questi non si intromettono nei loro affari. Addirittura, in passato, i centauri hanno servito il Maestro in cambio di una buona paga e della promessa di essere lasciati in pace. Quindi essi sospettano che ogni creatura che esce dalle gallerie sia una spia dei geonidi a meno che non porti il lasciapassare del Maestro. Essi non si costruiscono dei ripari ma raccolgono cibo e

vino da immagazzinare in fosse sotterranee sparse per tutta la pianura.

Se i personaggi studiano il suolo presso uno qualsiasi dei ruscelli, essi noteranno le tracce dei centauri. Comunque non riusciranno a distinguere da quelle di normali cavalli. Mentre attraversano la zona, essi incontrano dapprima una pattuglia di 6 centauri. I centauri non si avvicinano a meno di 500 metri. Dopo aver osservato per un po' la compagnia, essi galopperanno via per avvertire gli altri della tribù.

In 30 minuti, un gruppo di 15 centauri armati di lance, si avvicinerà cautamente alla compagnia. Il loro piano consiste nell'intrappolare la compagnia mostrandosi dapprima amichevoli, attendendo il momento in cui il gruppo di "spie" è distratto per catturarli. Essi cercheranno di strappare ai personaggi informazioni riguardanti i geonidi e i loro piani. Se i personaggi, in un qualsiasi momento, mostrano un lasciapassare del Maestro, i centauri li saluteranno (o li libereranno) cortesemente e galopperanno via. Se i personaggi desiderano parlare ancora, i centauri rimarranno con riluttanza. Essi sanno ben poco dei piani del Maestro e ancor meno del Tempio della Morte. Essi possono dire ai personaggi che il Maestro regna su un territorio vastissimo, che si estende dalle montagne fino al lontano oceano. Le persone che vivono nel regno sono molto "corrette", almeno a detta dei centauri.

I centauri possiedono un tesoro comune costituito da 600 M.A., 2.000 M.E., un **anello per camminare sull'acqua**, una **pozione di velocità** e una pergamena contenente **infravisione**, **charme (mostri)** e **trasforma pietra in carne**. Il tesoro è nascosto in una fossa simile a quelle contenenti il cibo. Tutti i centauri conoscono l'ubicazione del tesoro e possono essere forzati a condurre là la compagnia. Se ciò accade, tutti i centauri sopravvissuti cercheranno di tendere un'imboscata ai personaggi prima che questi lascino la Piana dei Cavalli.

6. La Vallata dei Ciclopi

Tale zona rappresenta la vallata principale. Essa è in intrico di pareti franate, macigni instabili e crepacci. Il suolo è estremamente roccioso e poche sono le piante che vi crescono ma non nei pressi dei corsi d'acqua che percorrono la vallata principale. Non c'è segno di vita.

Nella vallata vivono tre ciclopi (CA 5; DV 13; pf 65,50,40; N°ATT 1; F 3-30; MV 27; TS G13; ML 9; AM C). Il più grosso dei ciclopi è in grado di lanciare una **maledizione**. La maledizione è efficace su un solo personaggio. Se il personaggio fallisce il tiro salvezza contro Incantesimi, egli non sarà in grado di lasciare il Grande Passo a meno che non getti prima una pietra nel Pozzo della Luna e non ne porti via una tazza d'acqua fino in questa vallata (vedi Zona Incontri 7).

I personaggi che entrano in questa vallata troveranno difficoltoso muoversi e spostarsi. Essi potranno viaggiare solo alla metà della loro capacità di movimento. Dopo aver viaggiato nella valle per un chilometro e mezzo, i personaggi incontreranno i ciclopi; questi ultimi scaglieranno qualche pietra nella loro direzione ma non li colpiranno. Essi aspetteranno che il loro capo abbia lanciato la sua **maledizione** su un personaggio. Per ragioni sconosciute ai personaggi, i ciclopi desiderano che qualcuno adempia al compito imposto dalla **maledizione**.

Se la **maledizione** fallisce o se i personaggi attaccano, i ciclopi combatteranno e cercheranno di uccidere i loro nemici. Se i mostri vengono feriti gravemente, essi fuggiranno tra le rocce. I ciclopi possiedono un tesoro composto di quattro gemme da 50 M.O. l'una, due gemme da 500 M.O. l'una, quattro gemme da 1.000 M.O. l'una e 5.000 M.O. Il tesoro viene custodito nella caverna principale che è ben nascosta e può essere trovata solo se i personaggi vi inseguono i ciclopi o se uno di essi viene "convinto" a fungere da guida.

Se un personaggio soggetto alla **maledizione** cerca di lasciare il Grande Passo, egli scoprirà che è impossibile almeno finché la maledizione non viene scacciata. Se tale personaggio si avvicina ad una uscita, egli sbaglierà sempre svolta o cambierà direzione. Se viene forzato o trasportato verso l'uscita, egli soffrirà sempre più intensamente man mano che si avvicina all'uscita. Se il personaggio **maledetto** viene trasportato oltre l'uscita egli morirà tra atroci sofferenze.

Sembra che i ciclopi siano costretti a vivere nella vallata da una forza molto potente (una **maledizione** o altro). Essi possono

abbandonare la vallata soltanto se viene versata sul suolo dell'acqua proveniente dal Pozzo della Luna.

7. Il Pozzo della Luna

Le pareti scoscese della vallata sono state intagliate in modo da raffigurare visi enormi di strani esseri. Tali sculture sono alte 30 metri. Esse sono molto antiche, in parte rovinate ed erose dagli agenti atmosferici. Sparse sul suolo della vallata ci sono delle ossa. Alcune sono di animali ma altre appartengono alla struttura di umani, nani e elfi.

Il Pozzo della Luna è situato in una grossa caverna all'estremità opposta della vallata. I personaggi che esplorano tale zona della vallata possono trovarla facilmente. Comunque, nella caverna vive un vecchio drago rosso (CA -1; DV 13; pf 70; N°ATT 3 +soffio; F 1-8/1-8/4-32; MV 24/72; TS G13; ML 10; AM C) che è a guardia del pozzo. Il drago può parlare e conosce i seguenti incantesimi:

Primo Livello: charme, dardo incantato (x2)

Secondo Livello: ESP, individuazione dell'invisibile, invisibilità

Terzo Livello: dissolvi magie, fulmine magico, velocità

Il drago è a guardia del Pozzo della Luna ed attaccherà qualunque creatura gli si avvicini. Il Pozzo è il suo tesoro che gode di particolari proprietà:

1. Un qualunque personaggio che beva una sola volta l'acqua del pozzo viene istantaneamente curato completamente dalle ferite e dalle malattie (normali e magiche). Se un personaggio beve due volte l'acqua del pozzo, egli contrarrà la licanthropia proprio come se fosse stato morso da un licanthropo.

2. Una gemma immersa nel pozzo raddoppierà il suo valore nel 50% dei casi o dimezzerà il suo valore (restante 50%). Tale effetto è valido una sola volta per gemma.

3. Se nel Pozzo viene immerso un personaggio morto, questi ritornerà alla vita. Ciò funziona una sola volta per personaggio. Se il trattamento viene ripetuto per lo stesso personaggio, il suo corpo si dissolverà.

4. Nelle notti di luna piena compare una scala di luce lunare tra il pozzo e la luna. La scala può essere risalita in una notte. Essa conduce al Regno della Luna. Voi dovete creare tale Regno. Se preferite che i personaggi non vadano sulla Luna potete ignorare tale potere.

5. Se una fiasca contenente dell'acqua del Pozzo viene versata su un suolo arido, in quel punto inizieranno a crescere delle piante verdi. La crescita si espande lentamente e in una settimana il territorio verdeggiante sarà un cerchio di un chilometro e mezzo di diametro. A questo punto la crescita si interrompe. La zona verde rimarrà tale per sempre. Se l'acqua del pozzo viene versata su un territorio già verdeggiante, allora si verificherà l'opposto e il territorio diverrà arido e morto.

Quando l'acqua viene rimossa dal pozzo, essa non riterrà alcun potere se non il 5° e sarà comunque potabile.

Se nel pozzo viene gettata una pietra, l'acqua schizzerà fino al soffitto inondando tutti i presenti. Gettare una pietra nel pozzo non suscita altri effetti.

8. La Scelta

La vallata si restringe a poco a poco. In distanza notate parecchi oggetti bianchi che giacciono sparsi su un tappeto di fiori verdi e gialli. Sembra che tali oggetti siano rocce. Più da vicino essi sembrano in verità delle statue. Ancor più da vicino potete dire che le statue sono di uomini e creature. Le statue sono scolpite in un modo incredibilmente dettagliato e in pose estremamente realistiche. Alcune mostrano espressioni di gioia, altre di dolore, altre ancora sono contorte per la paura ed altre sembrano ritrarre la calma in persona. Dietro le statue ci sono due imboccature ad altrettante caverne. Una delle entrate è stata scolpita in modo da assomigliare alla bocca aperta di un'enorme creatura marina. L'altra apertura è contornata da mani in pietra scolpite. Da nessuna delle aperture emanano suoni od odori.

La caverna contornata dalla bocca di un serpente marino conduce all'uscita del passo. L'altra caverna conduce presso due meduse (CA 8; DV 4; pf 23,18; N°ATT 1 +speciale; F 1-6 +veleno; MV 9; TS G4; ML 8; AM C). Entrambe si nascondono all'interno della

caverna ad una profondità di circa 100 metri. Quando i personaggi avanzano nella caverna, la medusa dotata del maggior numero di punti ferita si sta nascondendo in un cantuccio davanti all'altra. Tale anfratto è ben nascosto ed i personaggi potranno scoprirlo solo se dichiareranno che stanno cercando delle porte segrete. La medusa rimarrà nascosta finché i personaggi non siano passati oltre e non abbiano incontrato la sua compagna. Solo allora, la medusa balzerà fuori dal suo nascondiglio con un forte urlo stridente, cercando di attirare l'attenzione su di sé. Qualunque personaggio si volti per scoprire chi abbia urlato incontrerà lo sguardo della medusa a meno che non dichiari specificatamente di aver preso le dovute precauzioni (ovviamente prima di venire a sapere chi abbia urlato).

Le meduse possiedono pochi oggetti di valore, 4.000 M.O. ed una **bacchetta dell'individuazione delle trappole**, il tutto nascosto nell'anfratto in cui si celava la medusa più robusta.

9. La Grande Uscita

La galleria si inclina verso il basso, dapprima lentamente e poi in maniera sempre più ripida. Ben presto si può notare un piccolo punto da cui proviene la luce del giorno e l'ombra del cancello e delle sue sbarre che bloccano la via d'uscita. Il cancello è molto grande e sembra piuttosto robusto. Un'enorme e pesantissima barra di ferro lo chiude dall'altra parte. Collegata alla barra c'è una catena che si perde attraverso un piccolo foro sul soffitto. Sulla parete sinistra della galleria c'è un piccolo imbuto piantato nella roccia.

Il cancello non può essere aperto finché non si solleva la barra e nessuno dei personaggi può farlo a meno che non disponga di una forza pari a quella di un gigante. La catena arriva fino ad un piattaforma all'aperto posta sul fianco della montagna direttamente sopra la galleria. Su questa piattaforma si trovano un gigante delle nuvole (CA 4; DV 12+3; pf 60; N°ATT 1; F 6-36; MV 36; TS G12; ML 10; AM N) che indossa un **amuleto anti sfera di cristallo** ed ESP e Focquet, un guerriero (CA 0; G 8; pf 40; N°ATT 1; F 1-8 +2; MV 12; TS G8; ML 9; AM C) armato con una **spada +2** e che indossa una **corazza di piastre +1**. Egli inoltre possiede un **anello di rigenerazione**. Focquet è agli ordini del gigante delle nuvole. (Se Focquet è stato ucciso nella Zona Incontri n°3 allora non sarà presente in questo incontro). Grazie al suo sviluppatissimo odorato, il gigante sa bene che i personaggi si trovano presso il cancello. Vicino a lui si trova un tubo che funge da comunicatore. Attraverso il tubo egli chiederà ai personaggi la parola d'ordine ("Vittoria al Maestro"). Se i personaggi la conoscono o se vogliono tentare una risposta, essi possono parlare nel tubo attraverso l'imbuto posto nella roccia. Se la parola d'ordine è corretta, il gigante alzerà la barra tramite la catena e i personaggi potranno passare indisturbati.

Se i personaggi non rispondono o non indovinanano la parola d'ordine, il gigante manderà Focquet ad investigare. Il guerriero scenderà fino al livello del cancello e darà un'occhiata ai personaggi. Egli vuole sapere chi sono i personaggi e quali sono le loro intenzioni. Se lo scopre, Focquet ritornerà dal gigante. Il cancello non viene aperto ed i personaggi vengono ignorati. Se i personaggi uccidono Focquet quando questi si presenta, il gigante già sa cosa è successo grazie al suo udito sviluppatissimo. Dopo la morte di Focquet, il gigante offre un compromesso. Egli lascerà passare i personaggi in cambio di un pagamento. Decidete l'ammontare della cifra in base a quanto i personaggi possiedono. Se i personaggi accettano, il gigante aprirà il cancello e li lascerà passare. Per assicurarsi che il pagamento venga effettuato, il gigante solleva e terrà pronto all'uso un macigno (F 3-18) da lanciare in caso i PG cerchino di ingannarlo. Se i personaggi sembrano avere proprio questa intenzione o si dimostrano pericolosi, il gigante scaglierà il macigno e poi si getterà nel mezzo della compagnia per colpire con la sua clava.

Qualunque personaggio possieda la forza di un gigante può aprire il cancello. Comunque, a meno che non ci si preoccupi di tener ferma la catena, il gigante se ne accorgerà. Il gigante e Focquet lasceranno la loro postazione ed attaccheranno.

A fianco della postazione del gigante, nascosto sotto un macigno, si trova il suo tesoro costituito da 2.000 M.E., una **pozione di rimpicciolimento**, una **spada +1** ed una pergamena di **protezione contro i Non-Morti**. Per spostare il macigno occorre un turno completo ed una forza combinata di 30 punti.

PARTE 3: HULE

Dopo che i personaggi hanno attraversato il Grande Passo essi entrano nella terra di Hule. La sezione che segue descrive tale territorio, il governo, gli usi e i costumi del paese. A causa della notevole diversità del modo di vivere, voi dovrete leggere questa sezione con molta attenzione. Inoltre, fate in modo che i personaggi apprendano alcune delle informazioni qui riportate (ad esempio i pericoli per i chierici e per i maghi) prima che entrino in una qualsiasi delle città. Fate in modo che i PG parlino con viaggiatori e contadini appena fuori del Grande Passo.

Descrizione Generale

La terra di Hule (chiamata anche la Terra Santificata) è un ampio territorio situato al di là delle Montagne Cime Oscure. Esso si estende dai piedi delle Montagne fino alla Scarpata di Risilvar a sud e fino alle Steppe Dravish ad ovest. La maggior parte del territorio è costituito da terreno coltivabile. Al centro di questo paese si trova la sacra foresta Nihwelm. Oltre tale foresta si trova il Lago Tros, conosciuto anche con il nome di Lago delle Profondità. La popolazione è un misto di umani e non-umani, per lo più orchi, gnoll, bugbear, coboldi e orchi. Tali razze sembrano convivere e collaborare almeno fino ad un certo punto; a volte comunque si formano delle fazioni che guerreggiano e compiono delle scorriere l'una ai danni dell'altra. Il territorio coltivabile è punteggiato di piccoli villaggi e comunità dedite all'allevamento del bestiame e alla coltivazione dei campi. Villaggi e fattorie sono molto piccoli e semplici e non sono di alcun interesse per i personaggi. Le informazioni che qui si possono raccogliere sono solo sotto forma di dicerie e voci incontrollate. Sulla mappa non c'è segno di questi villaggi ma sono mostrate solo le locazioni di altre città più grandi. Tali città, brulicanti centri di commercio, possono soddisfare tutte le richieste dei personaggi, comprese le informazioni.

Società. Hule è un regno di santi ed il governo è nelle mani dei "Santuomini" e del clero. Solo gli umani prendono parte alle attività di governo, sebbene i non-umani possano ricoprire i ruoli di consiglieri per gli alti ufficiali. I governanti sono persone di una fede religiosa "più che radicata": essi conducono una vita che rappresenta il supremo esempio dei loro insegnamenti religiosi. Per ricoprire un ruolo importante, una persona non deve per forza essere un chierico; basta che mostri i segni di un favoreggiamento degli dei nei suoi confronti.

I governanti sono tutti Caotici e servono gli dei del Caos. Anche la maggior parte delle persone comuni è Caotica o tutt'al più Neutrale.

La popolazione è divisa in diverse classi. A ciascuna classe viene riservato un migliore trattamento e mostrata maggiore devozione di quanto non venga fatto per le classi sottostanti. Le classi (in ordine dalla più importante alla meno importante) sono:

Santuomini
Divinatori
Eremiti
Profeti
Chierici
Gente Comune

I Divinatori sono simili alla polizia. Essi viaggiano liberamente per tutto il territorio, spesso camuffati. Quando non sono travestiti, la loro uniforme è costituita da una tunica rossa, una maschera di cuoio nera, una mazza ed un amuleto di cristallo. Questi ufficiali hanno due importanti doveri. Primo, essi devono scovare i criminali. I criminali non sono solo gli assassini o i ladri ma anche le persone che hanno "pensieri sbagliati". Pensieri sbagliati vengono considerati quelli che sono contro la religione di stato o che dubitano dei "miracoli" dei Santuomini. Tutti i chierici che non servono la religione di stato sono considerati albergatori di "pensieri

sbagliati", così come le persone che non credono in alcuna divinità e tutti i maghi tranne quelli che lavorano per i Divinatori e per il clero. Il secondo dovere dei Divinatori è quello di ricercare persone degne di servire il governo. Se essi trovano una persona particolarmente santa, i Divinatori la conducono davanti ai propri capi perché sia sottoposta a delle prove. Dato che i Divinatori sono tanto pericolosi quanto gratificanti, la gente comune li rispetta e li teme allo stesso tempo.

Gli Eremiti sono quelle persone che hanno dichiarato di aver avuto una visione inviata dalla divinità che ha impartito loro il comando di vivere da soli nelle zone selvagge. Gli Eremiti possono essere visti vivere in qualunque condizione, dormire su paglierici di spine, vivere con degli animali, mangiare tutto tranne la carne. Un'usanza comune a tutti è il non radersi né tagliarsi i capelli. Spesso i contadini cercano gli Eremiti per chiedere loro dei consigli.

I Profeti viaggiano per tutto il territorio. Essi non sono ufficiali del governo ma vengono rispettati per il loro grande giudizio e saggezza. Essi fungono da giudici per i casi importanti in cui le autorità locali non trovano soluzione. Sebbene non abbiano autorità alcuna, i loro giudizi sono spesso accettati. Comunque, così come la Gente Comune, essi possono essere arrestati o ricompensati dai Divinatori. Un'usanza comune a tutti è il viaggiare accompagnati da un cane e da un giovane che regge una lampada.

I Chierici svolgono il loro servizio presso i templi locali. Il loro dovere è di guidare ed istruire la popolazione. Essi naturalmente cercano di esaltare le "sante qualità" delle persone e le preparano per esse scelte dai Divinatori. Tutti i Chierici possiedono le normali abilità della loro classe sia per ciò che riguarda gli incantesimi che per le abilità da combattimento. Anch'essi possono essere arrestati o ricompensati dai Divinatori.

La maggior parte della Gente Comune segue la religione del loro capo. Tali persone possono essere contadini, soldati, mercanti o artigiani. Essi normalmente conducono una vita pacifica e lottano per far emergere le loro "sante qualità". Quasi tutti sono di Allineamento Morale Caotico, ben pochi sono Neutrali o Legali. Questi ultimi sono di solito operai, servi o mercanti stranieri. Essi sono guardati dall'alto in basso ma sono considerati necessari. Alcuni, più ciarlieri di altri, vengono considerati fuorilegge o traditori della società. Questi ultimi possono essere chierici di altre religioni, la maggior parte dei maghi o semplici banditi.

I non-umani non sono divisi secondo queste classi. Ciascuna tribù si considera un gruppo a parte che non deve rendere conto a nessuno. Comunque, dato che gli umani sono molti e bene organizzati, quasi tutte le tribù di non-umani hanno alleati tra le persone di governo.

Usi e Costumi. Per lo più, la gente di Hule è uguale a quella che si può incontrare ovunque. Essi lavorano per guadagnarsi da vivere, mangiano, dormono e si divertono come tutte le altre persone. Le informazioni che seguono vi aiuteranno a descrivere tale popolazione e il paese in cui vive:

Le cerimonie religiose vengono celebrate ogni notte. I contadini di solito vi partecipano due volte alla settimana.

Una volta alla settimana, il chierico locale guida una processione attraverso la città o il villaggio, alla ricerca di segni o di "miracoli", cioè di eventi al di fuori della portata di ogni magia conosciuta. Tali processioni sono celebrazioni di modesta portata che comportano bevute, danze e musica. Se viene scoperto un "miracolo", viene convocata una corte che giudichi la genuinità di tale portento.

Tutti gli animali, ad eccezione di quelli pericolosi, vengono trattati con rispetto. I contadini non possono essere sicuri che l'animale non sia in realtà un Santuomo che abbia assunto miracolosamente una forma animale.

Gli albergatori di "pensieri sbagliati" possono essere condannati all'"istruzione". Istruzione significa che la persona viene affidata a qualcuno perché sia istruita nelle giuste vie di pensiero. Tale addestramento non è di solito una fatica da poco. Una qualsiasi persona imputata di un crimine diverso dall'albergare "pensieri sbagliati" può essere assolta se essa riesce a dimostrare che l'azione gli è stata ordinata da una divinità. Allo stesso modo, una persona può essere giudicata colpevole o innocente a seconda che il giudice abbia o meno una visione inviataagli dagli dei.

I non-umani malvagi sono trattati con grande rispetto, non solo derivato dalla paura. I contadini non sanno quando una tribù possa decidere di compiere una scorreria, ed essi di certo non vogliono provocarla.

I personaggi non-umani (nani, elfi ed halfling) sono molto rari e sicuramente oggetto di grande curiosità per gli abitanti di Hule. Naturalmente, ai non-umani malvagi, tali personaggi non andranno affatto a genio.

Il Tempio della Morte. Il Tempio della Morte è la capitale di Hule. Esso giace separato dalle città e le persone lo visitano raramente. Da qui il Maestro osserva il suo territorio ed il progredire della guerra. I suoi desideri vengono palesati tramite i Divinatori o altri messaggeri. Se i personaggi chiedono del Tempio della Morte, la gente non saprà di cosa essi stiano parlando. Essi chiamano il tempio Granregno. Se i personaggi chiedono delle indicazioni, la gente accennerà vagamente che esso si trova ad ovest presso le rive del Lago Tros.

La Guerra. Se vengono poste delle domande riguardanti la guerra, la gente dirà che la supporta ed è d'accordo. Le truppe sono partite per combattere i miscredenti ed i falsi Santuomini. La guerra ha inoltre portato lontano alcuni non-umani assai pericolosi e, a lunga scadenza, tutto ciò renderà le loro vite più sicure. Ben poche persone riescono a parlare liberamente contro la guerra e sentirsi al sicuro.

Incontri Casuali per la Terra di Hule

Mentre i personaggi viaggiano attraverso il territorio e le città di Hule, fate uso della tabella che segue per gli incontri casuali. Dato che la zona è popolata, la tabella non presenta le sole persone che i personaggi possono incontrare, ma solo quegli incontri che risultano importanti. I personaggi incontreranno anche contadini al lavoro nei loro campi, viaggiatori ed altre persone che vivono la loro vita normale.

Effettuate un controllo due volte al giorno. Le possibilità di incontro sono 1-2 su 1d8. Se l'incontro si presenta mentre i personaggi sono in città, tirate 1d20 e consultate la tabella. Se l'incontro avviene mentre i personaggi si trovano al di fuori delle città, tirate 1d10 e 1d6 per ottenere un numero da 1 a 30. Il d6 stabilirà se il numero è da leggere negli intervalli 1-10 (1-2), 11-20 (3-4) o 21-30 (5-6). Dovrete poi consultare la stessa tabella qui di seguito.

Tiro del dado	Incontro	Tiro del dado	Incontro
1-2	Chierici. N° di Mostri 1-8 (CA 4; C 2-8; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS C2-8; ML 9; AM C). Questi sono normali chierici che conducono la loro normale attività. Essi non infastidiscono la compagnia a meno che non vedano i personaggi compiere delle azioni contro la legge o vengano attaccati. Essi combattono ed usano i loro incantesimi in modo intelligente.	16-17	Soldati. N° di Mostri 3-30 (CA 7; DV 1; pf 5; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS UC; ML 7; AM C o N). Questi uomini cercheranno di forzare i personaggi ad unirsi all'esercito del Maestro per combattere la guerra.
3-8	Gente Comune. N° di Mostri 2-20 (CA 9; DV 1/2; pf 3; N°ATT 1; F 1-2; MV 36; TS UC; ML 6; AM C o N). Se volete potete ignorare questo incontro.	18-20	Mercanti. N° di Mostri 1-4 (CA 9; DV 1/2; pf 2; N°ATT 1; F 1-4; MV 36; TS UC; ML 5; AM N). In città i mercanti saranno in viaggio con un carro colmo di merci assortite.
9	Verri diabolici*. N° di Mostri 1-2 (CA 3(9); DV 9; pf 43; N°ATT 1; F 2-12 o a seconda dell'arma; MV 54 o 36; TS G9; ML 10; AM C). Essi salutano la compagnia e cercano di unirsi ad essa. Dopo aver fatto un po' di strada assieme, i verri cercano di sottoporre allo charme tutti i personaggi.	21	Orsineri. N° di Mostri 1-2 (CA 6; DV 4; pf 22; N°ATT 3; F 1-3/1-3/1-6; MV 36; TS G2; ML 7; AM N).
10-11	Divinatori. N° di Mostri 2-12 (CA 6; G 4; pf 23; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS G4; ML 9; AM C). Questi uomini vagano per la campagna alla ricerca di miscredenti o novelli santuomini. Se i Divinatori scoprono che tra i personaggi ci sono maghi o chierici di altre religioni, essi cercheranno di arrestare tutta la compagnia.	22	Bugbear. N° di Mostri 2-20 (CA 5; DV 3+1; pf 15; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G2; ML 8; AM C).
12	Coboldi. N° di Mostri 2-8 (CA 7; DV 1/2; pf 2; N°ATT 1; F 1-4; MV 18; TS UC; ML 5; AM C). Queste creature sono i servi degli umani in città.	23	Gnoll. N° di Mostri 3-30 (CA 9; DV 2; pf 10; N°ATT 1; F 2-8; MV 27; TS G2; ML 8; AM C).
13	Topi mannari*. N° di Mostri 1-4 (CA 7(9); DV 3; pf 18; N°ATT 1; F 1-4 o a seconda dell'arma; MV 36; TS G3; ML 8; AM C). Se vengono incontrati in città, essi sono in forma umana e si fanno passare per gente comune.	24	Eremita. N° di Mostri 1 (CA 9; DV 1/2; pf 4; N°ATT 1; F 1-4; MV 36; TS UC; ML 9; AM C). Un eremita è in grado di fornire utili informazioni sul territorio circostante senza richiedere niente in cambio.
14	Mujina. N° di Mostri 1 (CA 4; DV 8; pf 36; N°ATT 2 +speciale; F 1-6/1-6 o a seconda dell'arma; MV 36; TS G8; ML 9; AM C; vedi alla fine del modulo). Questa creatura cercherà di unirsi alla compagnia.	25	Cinghiali mannari*. N° di Mostri 1-6 (CA 4(9); DV 4+1; pf 26; N°ATT 1; F 2-12; MV 45; TS G4; ML 9; AM C). Se vengono incontrati in forma umana (a vostra scelta), le creature cercheranno di unirsi alla compagnia per trascinarla in una trappola. A questo scopo ci saranno altri cinghiali mannari nascosti nella zona.
15	Profeta. N° di Mostri 1 (CA 9; C 1; pf 4; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS G1; ML 10; AM C). Il profeta individuerà l'obiettivo della compagnia e predirà, in modo vago e sibillino, il successo o il fallimento dell'impresa. Basate la predizione sui successi che la compagnia ha finora ottenuto. Il profeta non denuncerà i personaggi ai Divinatori poiché crederà che le azioni dei personaggi siano nelle mani degli dei.	26	Orchi. N° di Mostri 2-8 (CA 5; DV 4+1; pf 25; N°ATT 1; F 1-10; MV 27; TS G4; ML 10; AM C).
		27	Orchetti. N° di Mostri 10-60 (CA 6; DV 1; pf 5; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS G1; ML 8; AM C). Queste bande fanno parte di un'unica tribù e sono o in una spedizione di caccia o esploratori di nuovi territori.
		28	Fuorilegge. N° di Mostri 2-20 (CA 4; G 3; pf 15; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G3; ML 8; AM L). Se vengono incontrati più di 10 fuorilegge, allora con loro si troverà anche un Chierico di 5° livello. I fuorilegge possono viaggiare con la compagnia per un giorno e poi lasciarla.
		29	Folletti. N° di Mostri 3-18 (CA 3; DV 1; pf 4; N°ATT 1; F 1-4; MV 27/54; TS E1; ML 7; AM N; invisibili).
		30	Troll. N° di Mostri 2-8 (CA 4; DV 6 +3; pf 40; N°ATT 3; F 1-6/1-6/1-10; MV 36; TS G6; ML 10(8); AM C).

Incontri in Magden

La prima città in cui gli avventurieri entrano è Magden, indipendentemente dalla locazione sulla mappa della città effettivamente scelta. Una volta che i personaggi sono arrivati in questa città, voi potete scrivere il nome "Magden" vicino alla città stessa. Ciò vi potrebbe aiutare in futuro per ricordare dove in realtà essa è situata. Sul retro del modulo c'è una mappa stradale che riporta la locazione delle strade, dei vicoli e degli edifici importanti di Magden. La descrizione che segue deve essere utilizzata con tale mappa.

Magden conta circa 4.000 abitanti, compresi donne e bambini. Essa è situata sulle ripide sponde di un fiume ed è abbastanza al sicuro dalle inondazioni. Attorno alla città è stato eretto un muro di 6 metri per proteggerla dagli attacchi dei non-umani. Ad intervalli, il muro presenta delle torri alte 9 metri guarnite da 2-4 guardie (CA 6; DV 1; pf 4; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS UC; ML 7; AM C o N).

La città è formata da un ristretto numero di case e vicoli stretti e fangosi. La maggior parte degli edifici è a due piani, per metà in legno e il cui tetto è ricoperto da spessi strati di paglia. Alcuni degli edifici più belli presentano delle vere e proprie tegole. Alla periferia della città si trovano alcune capanne di fango e paglia. In città si trovano, sparsi un po' dappertutto, dei cortili chiusi da mura alte circa 2 metri. I cortili contengono giardini, polli, maiali e occasionalmente una mucca. I rifiuti vengono scaraventati per le strade o nel fiume.

Magden è una città di mercato. I vicini villaggi portano le loro merci a Magden perché vengano spedite lungo il fiume. I mercanti vendono gli oggetti che non sono disponibili nei villaggi. Tra questi si possono contare i tessuti raffinati, oggetti in metallo, vetro, vasellame, spezie, sale ed altre merci rare. Molte persone si raccolgono in città per divertirsi con, ad esempio, i teatri di marionette, commedie, acrobati, giocolieri, musicisti e mangiatori di fuoco. Una volta alla settimana i mercanti ed i contadini si raccolgono in città per la fiera così da poter vendere le loro merci. Le fiere sono giorni di festa rumorosi e pieni di colori. Al momento dell'arrivo dei personaggi ci sarà proprio una fiera in pieno svolgimento.

Sulla mappa ci sono sei locazioni segnate con una lettera. La lettera "S" segna la locazione di un fabbro in grado di riparare l'equipaggiamento dei personaggi e di fornire loro nuove armi ed armature. Il fabbro impiegherà 1-8 giorni per riparare o recuperare un singolo componente dell'equipaggiamento necessario; se, ad esempio, i personaggi ordinano 3 oggetti, il tempo richiesto sarà 3-24 giorni. Potete comunque modificare il tempo richiesto se non volete che i personaggi si fermino così a lungo in città. Mentre i personaggi si trovano in città, essi possono riposare e raccogliere informazioni.

La lettera "T" indica la locazione di una taverna. Ciascuna taverna dispone di stanze libere, cibo e bevande. Le taverne per lo più sono dei posti tranquilli in cui si possono trovare solo umani o umani almeno in apparenza. Non ha importanza quale taverna i personaggi scelgano, fate uso dell'avventura e della mappa per "Una Notte in Città".

1. La Corte dei Divinatori

L'edificio è in realtà una piccola fortezza. Esso poggia su un piccolo rilievo, di poco al di sopra del livello al quale si trova tutta la città. Due lati si affacciano sul fiume e presentano un muro alto 12 metri su cui si trovano, in alto, ben poche finestre. Gli altri lati sono protetti da una cortina di mura alte 9 metri. L'edificio ha un ingresso principale ed una porta più piccola che si affaccia direttamente sul fiume. Solo i divinatori, i loro prigionieri e coloro che sono stati scelti per sottoporsi alle prove hanno il permesso di entrare. Tutti devono essere accompagnati da un Divinatore. Per oltrepassare il cancello occorre conoscere la parola d'ordine. Se viene data la parola d'ordine sbagliata, 2-12 Divinatori (CA 4; G 1-4; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS G1-4; ML 10; AM C) usciranno allo scoperto ed arresteranno la persona. Ciò scoraggia i visitatori non graditi.

All'interno dell'edificio si trovano baracche, celle, stanze di inquisizione, stanze per le riunioni, stanze per le esecuzioni, stanze per gli ospiti prescelti e i registri dei Divinatori. Gallerie segrete (conosciute solo dai Divinatori) connettono l'edificio al Tempio. Non

viene fornita alcuna mappa dell'interno dell'edificio poiché i personaggi non dovrebbero visitarlo.

2. Il Tempio

Questo basso edificio ad un solo piano è in parte circondato da un muro alto 3 metri. L'unico cancello ritagliato nelle mura dà accesso ad un giardino e all'entrata del tempio. L'edificio è costruito in modo semplice ma il materiale è assai costoso. Il tempio è sempre aperto e 2-8 chierici (CA 9; C 1-10; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS C1-10; ML 9; AM C; 1-6 oggetti magici opportuni scelti a caso) sono sempre presenti. Essi si dimostrano amichevoli (a meno che i personaggi non si dimostrino ostili o apertamente appartenenti ad una religione diversa) e rispondono come meglio possono a tutte le domande che vengono loro rivolte. Essi conoscono la posizione del tempio principale di Hule (la base del Maestro), ma se i personaggi chiedono loro dove si trovi il Tempio della Morte, i chierici si insospettiranno ed informeranno i Divinatori. Se i chierici vengono attaccati, i Divinatori (che posizionano sempre qualcuno ad osservare il Tempio attraverso le gallerie segrete) verranno in loro aiuto. I chierici non sono a conoscenza delle gallerie segrete.

3. Il Tempio di Hosadus

Questo agglomerato è circondato da un muro alto 4 metri e mezzo. L'unica entrata non ha porte ed è sempre aperta. All'interno si trova un giardino ed un tempio riparato da un tetto. L'edificio è aperto su due lati e contiene un piccolo altare e diversi vecchi pannelli illustrati. Di fronte all'altare vi sono delle piccole bocce contenenti le offerte dei fedeli.

Il tempio è dedicato al Sant'uomo Hosadus. Sebbene i personaggi non lo sappiano, Hosadus è il Maestro. Se i personaggi esaminano il tempio essi possono apprendere delle utili informazioni. La statua sull'altare ritrae un giovane sfigurato da una cicatrice. Una mano regge una mazza che incastona dei piccoli pezzi di vetro (per rappresentare un'arma magica). L'altra mano stringe un pipistrello per le zampe. Attorno alla base della statua è scritto il nome di Hosadus ed una data. La data risale a circa 400 anni fa.

I pannelli illustrati raffigurano alcune scene della vita di Hosadus. Il primo pannello mostra la sua nascita, un bambino è innalzato sopra un braciere fumante ed è retto da una mano artigliata mentre due umani stanno a guardare. Il secondo pannello mostra un giovane che combatte una scintillante creatura draghesca. Il terzo pannello mostra lo stesso giovane, ferito gravemente, accudito da diversi esseri dall'aspetto malvagio. Una creatura regge un libro che il ragazzo sta leggendo. Il quarto pannello mostra il giovane, ora sfigurato, che con un incantesimo sconfigge un gruppo di creature non-umane. Il quinto pannello mostra la costruzione di un grande palazzo. Gli operai sono delle creature demoniache che sollevano enormi blocchi di pietra. Il pannello successivo mostra il palazzo ora ultimato. Due grandi statue si ergono ai lati dell'entrata. Esse raffigurano le stesse creature che erano dedite alla costruzione del palazzo nel pannello precedente. Hosadus è in piedi in una torre sopra la porta, circondato da una nuvola di pipistrelli. L'ottavo pannello raffigura Hosadus, ora più vecchio, alla prua di un'imbarcazione mentre sta mettendo un collare attorno al collo di una grande creatura acquatica. Sullo sfondo si vedono delle paludi, una foresta ed il palazzo. L'ultimo pannello raffigura Hosadus, vecchio e decrepito, appoggiato ad un bastone, in piedi di fronte ad una apertura densa di nebbia. Nella nebbia si distinguono vagamente delle figure oscure.

Non spiegate il significato dei pannelli ai giocatori; descriveteli così come appaiono, secondo quanto è scritto in precedenza. Se i personaggi fanno delle domande in merito al tempio, le persone che risponderanno nareranno delle storie assai contrastanti sulla vita di Hosadus. Se i personaggi pongono delle domande ai chierici, essi risponderanno che Hosadus è il modello supremo della santità e che tutti dovrebbero modellare la loro vita secondo tale fulgido esempio. Nè i chierici, nè, tanto meno, la gente della città sanno che Hosadus è il Maestro. (Per ulteriori informazioni sul Maestro, vedete pag.25).

4. Il Covo

Lungo una stretta via maltenuta si trova una piccola casa. Sebbene la gente del posto la conosca come l'abitazione di Canopa il Barcaiolo, in realtà essa nasconde un covo di ladri. Canopa un ladro di 10° livello (CA 5; L 10; pf 28; N°ATT 1; F 1-8 +2; MV 36; TS L10; ML 8; AM C; normali abilità da ladro). Egli possiede una

spada +2, intelligenza 8, individua stanze e pareti mobili, scova trappole, ego 5; armatura di cuoio +1; un anello di protezione +1; una pozione di forma gassosa e una pergamena contenente gli incantesimi ESP, infravisione e respirare sott'acqua. Al suo comando si trovano altri cinque ladri di 3° livello (CA 7; L 3; pf 10,9,8,7,5; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS L3; ML 7; AM C; normali abilità da ladro). Il ladro che tra questi dispone del maggior numero di punti ferita possiede anche una pozione di velocità. Questi ladri si spacciano per lavoratori sulla sua barca ed abitano nel suo nascondiglio.

Il nascondiglio è un edificio a due piani. Sia dentro che fuori esso sembra essere una normale abitazione dove Canopa, la sua famiglia ed i suoi lavoratori vivono. Comunque, per tutta la casa esistono degli stretti passaggi segreti che provvedono ad una rapida via di fuga. Una stanza segreta sotto il basamento serve come stanza delle riunioni. Alcuni passaggi collegano il basamento alla strada e a parecchi cortili.

Ovviamente nessuno in città sa del nascondiglio. Per scovare il posto i personaggi dovranno seguire uno dei ladri oppure esserci condotti (fatto improbabile). Se i personaggi riescono a parlare a Canopa, egli potrà fornire loro delle informazioni sul Tempio della Morte. Egli sa inoltre che il Maestro è Hosadus. Egli fornirà queste informazioni solo in cambio di qualcosa. Se i personaggi incontrano Canopa, egli cercherà di circuirli; se i personaggi non prendono delle precauzioni contro eventuali furti e lo fanno sapere a Canopa, essi corrono il rischio che Canopa li derubi prima che possano lasciare la città. Egli inoltre fornirà ulteriori informazioni che spera possano condurre i personaggi verso la loro morte. Non gli importa che altri conoscano i suoi segreti.

Canopa tenterà qualsiasi mezzo per guadagnarsi la fiducia dei personaggi. Se egli apprende gli obiettivi dei PG, Canopa fingerà di porsi dalla loro parte anche se non attivamente. Canopa è un uomo molto pericoloso da trattare.

5. Il Mercato

Questa ampia zona aperta è la piazza del mercato di Magden. Sebbene la zona non presenti edifici o costruzioni permanenti, la piazza è ingombra di pile e cumuli di mercanzie. In un certo momento durante la permanenza dei personaggi, ci sarà il giorno del mercato. Meglio sarebbe predisporre l'avvenimento per il giorno stesso di arrivo dei personaggi o il successivo. Nel giorno di mercato, la piazza brulica di attività, ingombra di cumuli di verdure, oche starnazzanti, bambini sempre in corsa, maiali, cavalli, donne, mercanti urlanti, mendicanti ed acrobati. I personaggi non avranno difficoltà a comprare gli oggetti comuni di cui necessitano ma non troveranno armi o armature.

In un angolo del mercato si trova un teatro viaggiante di marionette. Raccolti intorno ad esso vi sono schiere di bambini, giovani e donne, gente anziana, tutti intenti ad osservare lo spettacolo. La storia che viene raccontata suscita di tanto in tanto alcune risate che si vanno a confondere con le voci stridule delle marionette. Se uno dei personaggi assiste allo spettacolo egli potrà apprendere alcune informazioni utili. Le marionette stanno recitando una commedia spiritosa ma intesa ad impartire una lezione di morale. Una delle marionette è chiamata il Creatore di Granregno: essa è mascherata ed incappucciata ed è costruita con pezzi di cuoio nero e latta. Se i personaggi hanno già visto il Maestro, essi la identificheranno come una sua riproduzione. L'altra marionetta è un grosso pupazzo raffigurante un gigantesco uomo di bronzo. Il Creatore di Granregno dice, "Per avere oltrepassato i confini del mio regno, io ti ordino di rimanere come mio servitore a casa mia, a Granregno".

Il gigante di bronzo risponde, "Oh no piccolo uomo, io non ti servirò neanche tra cent'anni, né andrò al tuo tempio della morte!"

"E dunque tale sia la durata del tuo servizio!" Le due marionette combattono ed infine si ode un rullio di tamburi e si vede uno sbuffo di fumo. Il gigante di bronzo rimane immobile. "Ora vai a Granregno oltre il Bosco Oscuro, sulle spiagge del lago Tros. Là tu mi servirai per cento anni".

"Io ti obbedirò, mio padrone". Poi il gigante scompare alla vista. Il gigante voleva raffigurare il gigante delle tempeste (Zona

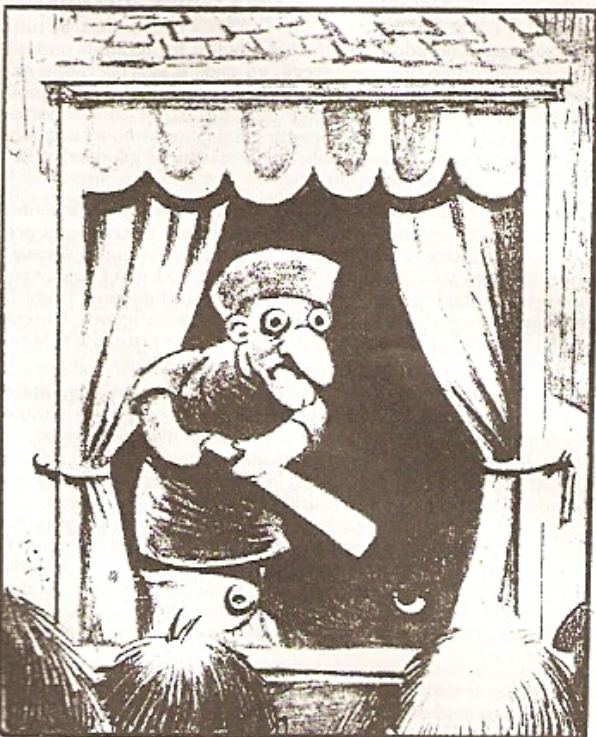
Incontri C3) controllato dal Maestro. Gli accenni geografici possono dare ai PG un'idea generale di dove possa trovarsi il Tempio della Morte.

Mentre il o i personaggi stanno assistendo allo spettacolo, Matera, una ladra di 6° livello (CA 6 bonus De; L 6; pf 15; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS L6; ML 7; AM C; borseggiare 45%; normali abilità da ladro), si avvicinerà alla compagnia per alleggerirla di quanto possibile. Se viene scoperta, dapprima cercherà di negare tutto e se ciò dovesse fallire, si darà alla fuga. Sebbene non faccia parte del gruppo di Canopa, Matera è riuscita ad individuare il nascondiglio e si recherà presso tale covo di ladri per chiedere aiuto. Matera ha con sé una gemma da 1.000 M.O.

Se i personaggi attirano l'attenzione durante la loro disputa con Matera (sfoderando le armi, urlando "Fermati ladra!", ecc.), 6 Divinatori (CA 4; G 4; pf 20 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 36; TS G4; ML 9; AM C) si avvicineranno alla compagnia. Essi condurranno tutti gli implicati presso la Corte dei Divinatori. Se essi dovessero scoprire che alcuni personaggi albergano "pensieri sbagliati", i Divinatori li tratteranno in modo appropriato. Voi potreste ricordare ai giocatori che i personaggi non vogliono certo attirare l'attenzione su di loro.

Incontri Speciali per la Città di Magden

Questa sezione fornisce i dettagli per due incontri speciali nella città di Magden. Tutti gli incontri avvengono all'interno o nei pressi della taverna dove i personaggi alloggiavano. Non importa quale sia la particolare taverna scelta dai PG: qualunque essa sia, rappresenterà il teatro di tali avvenimenti. Se dopo un incontro i personaggi decidono di cambiare taverna, semplicemente il secondo (se intendete utilizzarlo) avverrà nella nuova. Se i personaggi volessero lasciare Magden prima che entrambi gli incontri abbiano avuto luogo, utilizzate i rimanenti in una qualsiasi taverna o locanda presso la quale i PG soggiornino ed al momento opportuno. Gli incontri possono avvenire in un ordine qualsiasi.



A. Una Notte in Città

Al momento dell'arrivo dei personaggi, la taverna sembra affollata. Di fronte all'edificio una carovana si sta organizzando per disporre gli animali e sistemare le merci. Due mercanti sono occupati ad ingrassare le ruote di un carro che si trova proprio di fronte alla porta principale. Il capo carovana sta discutendo con il proprietario della taverna sui costi di tutto quanto, gesticolando ed indicando le merci che intende barattare. All'interno alcuni mercanti e conduttori si sono sistemati attorno ai tavoli: sembrano pronti ad iniziare un lungo e sostanzioso pranzo. Apprendisti e garzoni si danno da fare servendo vassoi di carne fumante e ciotole di zuppa. Dopo circa 5 minuti di attesa, il proprietario della taverna (CA 9; DV 1-1; pf 4; N°ATT 1; F 1-4; MV 36; TS UC; ML 7; AM N) si decide a darvi retta. Se i personaggi gli chiedono una stanza, egli risponderà di averne solo una disponibile ma grande abbastanza da ospitare tutti i membri della compagnia. Egli si offre di provvedere agli arredi e ai letti supplementari spiegando che domani più stanze saranno disponibili, dato che la carovana sarà partita. Egli inoltre informerà i personaggi che ben difficilmente potranno trovare dei posti altrove in città.

Se i personaggi non accettano l'offerta, il proprietario aggiunge qualche cosa extra alla trattativa, come un po' di vino gratis o un piccolo sconto. Se ancora i personaggi non accettano, egli alzerà le spalle ed andrà via. Coloro che provano altrove, troveranno che i prezzi delle taverne sono inverosimilmente alti. La città sembra davvero piena di gente indaffarata.

La stanza che infine i personaggi ottengono sembra abbastanza decente. Le sue due piccole finestre sono chiuse e pesantemente sbarrate. La porta ha una serratura robusta e non può essere chiusa o sbarrata dall'esterno. Se i personaggi esaminano la stanza, essi non troveranno porte segrete o botole. I letti sembrano confortevoli. Comunque se un ladro esamina la serratura della porta (ed effettua con successo un tiro per Scassinare), egli scoprirà che essa è dotata di uno scatto nascosto che permette la sua apertura dall'esterno.

Se i personaggi bevono o mangiano qualcosa prima di coricarsi, il proprietario della taverna drogherà il loro cibo. Effettuate in segreto un tiro salvezza contro Veleno per ogni personaggio. Tutti i personaggi che lo falliscono si sentiranno estremamente affaticati ed assonnati: se uno di questi personaggi rimane di guardia, egli si addormenterà. Circa alle due di mattina, il proprietario aprirà la porta ed introdurrà 5 gnoll (CA 5; DV 2; pf 12 ciascuno; N°ATT 1; F 2-8; MV 9; TS G2; ML 8; AM C) nella stanza. Se tutti i personaggi sono addormentati, gli gnoll li leggeranno uno ad uno. Se solo uno o due sono svegli, gli gnoll li attaccheranno nel modo più silenzioso possibile. Se più di due sono svegli, gli gnoll fuggiranno. Se i personaggi vengono catturati, gli gnoll li porteranno fuori città in aperta campagna; là si riuniranno ad una piccola banda di altri 15 gnoll (utilizzate le statistiche già date) all'interno di un piccolo bosco.

I personaggi verranno spogliati di tutto il loro equipaggiamento. Qui gli gnoll commetteranno l'errore di legare i personaggi per vedere ed ascoltare la loro agonia. I personaggi avranno a disposizione da allora solo 30 minuti per scappare, trascorsi i quali, verranno uccisi dagli gnoll. Se i personaggi sconfiggono i primi 5 gnoll, essi troveranno 50 M.O. in tutto. Se sconfiggono l'intera banda, i personaggi troveranno monete per un valore di 200 M.O. in totale.

Il proprietario della taverna ha lavorato con gli gnoll per quasi un anno. La sua parte dell'accordo consiste nel procurare vittime adatte per gli gnoll in cambio della promessa di non attaccare lui stesso, la sua taverna, la città e possibilmente i viandanti solitari sulle strade vicine. Se i personaggi lo catturano, egli confessa subito tutto e piagnucola che l'ispirazione divina lo ha convinto ad agire in questo modo per proteggere sé stesso ed i suoi concittadini. Se i personaggi lo consegnano ai Divinatori, essi ascolteranno il suo caso e lo assolveranno proibendogli di continuare secondo il suo accordo. Se i personaggi lo "sistemano" di propria iniziativa, ci sarà un'inchiesta ed essi potrebbero essere scoperti e catturati dai Divinatori; in tal caso essi verranno trattati come spiegato in "Il Mercato".

2. Divinatori Sospettosi

Tale incontro dovrebbe avere luogo mentre i personaggi si trovano nella stanza comune della taverna. Mentre siedono al tavolo mangiando e bevendo, essi vengono avvicinati da un uomo, in apparenza un viandante. Egli sembra voler scambiare racconti di storie e pettegolezzi. Se la compagnia non si rifiuta di parlare, egli inizierà a narrare le proprie storie, rivelando in realtà ben pochi particolari sulla loro ubicazione e sul perché si trovasse in tali posti. Ogni tanto egli fa delle domande ai personaggi, con molta attenzione e, in apparenza, quasi per caso, riguardanti i posti in cui sono andati, cosa hanno visto, dove sono diretti e cosa stanno facendo in città. Egli sembra per lo più interessato a che cosa i personaggi hanno visto nei loro viaggi. Comunque non insiste mai in alcuna delle sue domande.

L'uomo è in realtà un Divinatore (CA 7; C 7; pf 30; N°ATT 1; F 1-6 +3; MV 12; TS C7; ML 9; AM C) camuffato. Sotto le vesti indossa una armatura di cuoio e possiede i guanti del potere orchesco ed un medaglione dell'ESP, raggio 9 metri. Egli ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo Livello: individuazione del male, individuazione del magico

Secondo Livello: blocca persone, individuazione dell'allineamento

Terzo Livello: individuazione degli oggetti, maledizione

Quarto livello: metamorfosi dei bastoni in serpenti

Quinto livello: distruzione del male

Se i personaggi sono stati attenti, essi avranno notato che il viaggiatore ha già parlato con altre persone nella taverna. Se sono stati più che attenti, avranno notato inoltre che sebbene tale personaggio appaia ubriaco, nessuno lo ha mai visto bere. Il Maestro ha ordinato ai Divinatori di indagare e sondare tutti gli stranieri. Se i personaggi sono stati osservati attraverso l'amuleto lungimirante nell'X4, il Maestro dei Nomadi del Deserto, i Divinatori disporranno anche di una loro descrizione sufficientemente dettagliata. Ponendo domande riguardanti i posti da loro visitati e altri ai quali sono diretti, il Divinatore spera di poter carpire tramite il suo medaglione alcuni pensieri significativi. Dopo aver appreso tutto ciò che ha potuto, il Divinatore lascia il tavolo e presto abbandona la taverna.

Se il Divinatore ha appreso ciò di cui aveva bisogno, egli si recherà immediatamente alla Corte dei Divinatori. Egli ritornerà in tre turni con altri otto Divinatori (CA 2; G 3; pf 15 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G3; ML 9; AM C). Questi uomini sono in armatura ed entrano nella taverna con le armi in pugno. La spia addita subito i personaggi ed i guerrieri si fanno innanzi per arrestarli. Essi non si faranno dei problemi ad uccidere. I personaggi arrestati vengono tenuti nelle celle della Corte dei Divinatori. I Chierici, i Maghi e gli Elfi vengono inoltre legati così che non possano lanciare incantesimi. Dopo una settimana, i prigionieri vengono spediti via fiume a Granregno. Là il Maestro porrà loro le dovute domande e li ucciderà.

Se i personaggi lasciano la taverna prima che giungano gli altri Divinatori ed abbandonano la città immediatamente, nulla accadrà loro. Se essi combattono i Divinatori e fuggono dalla taverna, i personaggi incontreranno 10 guardie (CA 7; DV 1-1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F 1-10; MV 36; TS UC; ML 8; AM C) armate di armi ad asta presenti ad ogni porta della città. Le guardie cercano di impedire ai personaggi di fuggire dalla città. Se i personaggi preferiscono nascondersi in una qualche parte della città, esiste una probabilità dell'80% che essi vengano ritrovati il giorno stesso da pattuglie di Divinatori (utilizzate le statistiche già date). Dopo un giorno di ricerche, i Divinatori rinunciano, sebbene sia le guardie che i cittadini saranno molto attenti e sospettosi di tutti gli stranieri che assomiglino ai personaggi.

PARTE 4: IL BOSCO OSCURO

Quando i personaggi si apprestano a lasciare la città di Magden, essi dovrebbero avere almeno un'idea vaga di dove possa trovarsi il Tempio della Morte. Se non dispongono di nessuna indicazione, per colpa loro o per sfortuna, i personaggi incontrano un profeta. Tale profeta conosce la loro missione anche se nessuno lo ha effettivamente informato. Egli fornirà ai personaggi le necessarie indicazioni per la strada da seguire. Egli non risponderà a nessuna domanda e non si unirà alla compagnia. Le indicazioni saranno relative anche al tragitto attraverso il Bosco Oscuro.

Descrizione Generale

La popolazione locale ha paura di questa grande foresta. Gli umani non vivono in essa e la maggior parte delle creature umanoidi e malvage la evita. Se lo desiderate potete raccontare ai personaggi delle storie terribili ed ovviamente false riguardanti ciò che può accadere loro se entrano nella foresta e quali meraviglie vi sono nascoste. L'unica informazione che i personaggi ottengono dalla popolazione locale è che il Bosco Oscuro viene utilizzato per selezionare i candidati al governo.

Gli alberi più comuni della foresta sono querce e pioppi. Il sottobosco è molto fitto e vi si trovano numerosi cespugli spinosi. I personaggi si muovono attraverso la foresta a metà della loro normale capacità di movimento giornaliera. Le creature che abitano la foresta si muovono alla loro velocità normale. Gli animali tipici della foresta sono cinghiali, orsi, daini, piccola selvaggina, gufi, corvi, cornacchie, rospi e pipistrelli. I personaggi avranno la sensazione che tutte queste creature li stiano osservando al loro passaggio.

Il fiume cade sotto l'influsso della magia non appena entra nel bosco. Ogni volta che un personaggio beve l'acqua del fiume egli deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi. Sia che il tiro abbia successo o meno, il personaggio non noterà alcuna differenza. Se un personaggio fallisce quattro tiri salvezza, egli verrà trasformato in un cinghiale o in un daino. Egli non ritiene la memoria della sua vita trascorsa ed assume tutte le statistiche (ad eccezione dei pf) della nuova creatura. Ovviamente il personaggio trasformato avrà paura degli altri personaggi e cercherà immediatamente di fuggire tra gli alberi. Non occorre che i quattro tiri salvezza falliti necessari per la trasformazione debbano essere effettuati consecutivamente. Un personaggio può bere cinque volte l'acqua del fiume, effettuare con successo solo il terzo tiro salvezza ed essere trasformato comunque. L'incantesimo **scaccia maledizioni** riporta alla normalità il personaggio trasformato.

Nel Bosco Oscuro non vi sono incontri casuali.

Incontri Speciali nel Bosco Oscuro

Mentre i personaggi attraversano il Bosco Oscuro voi potete fare uso dei seguenti incontri. Nessuno di questi ha una locazione prefissata e, ad eccezione del primo, un ordine predefinito. Voi potete scegliere di utilizzarne alcuni, tutti o nessuno.

1. Il Cenotafio Dorato

Tale incontro dovrebbe avere luogo prima che i personaggi entrino nel bosco vero e proprio. Leggete il testo che segue non appena i personaggi avvistano il bosco.

La foresta non ha più mostrato segni di insediamenti ormai da parecchi giorni ed anche gli animali sono diventati una rarità. Ora, davanti a voi, una linea di alberi scuri si estende per chilometri in entrambe le direzioni. In qualche modo essi presagiscono tetraggine e pericolo. Mentre il sole si sposta leggermente nella sua rotta celeste, al confine della foresta compare un bagliore dorato. Uno sguardo attento rivela un obelisco eretto al margine della foresta. Sembra che il grosso pilastro brilli di una luce dorata.

Dopo che i personaggi si sono avvicinati un po', essi sono in grado di vedere che l'obelisco si trova a circa 100 metri dal margine del bosco. Nelle sue vicinanze cresce solo dell'erba e non vi sono animali in vista. Sembra che l'obelisco sia di pietra e non presenta aperture o porte segrete.

I personaggi possono avvicinarsi ulteriormente all'obelisco ed esaminarlo senza danno. La pietra si rivela come normalissimo marmo. L'obelisco irradia magia ma non il male. Se un personaggio tocca l'obelisco, un raggio di luce dorata scaturirà dalla sua sommità e si perderà nel cielo. Subito dopo non accade altro di strano. Nei seguenti tre turni il cielo si rannuvola attorno all'obelisco in un raggio di quattro chilometri e mezzo. Le nuvole sono nere e cariche di elettricità. Alla fine dei tre turni (durante i quali i personaggi possono esaminare ulteriormente l'obelisco) un singolo fulmine piomberà a colpire la facciata dell'obelisco, scoppiettando e danzandovi attorno per tre round completi. I personaggi entro il metro e mezzo dall'obelisco subiranno 6-36 ferite di elettricità per ogni round in cui rimarranno entro tale distanza. Trascorsi i tre round il fulmine scomparirà e le nuvole inizieranno a diradarsi. Dove il fulmine aveva colpito, ora appaiono delle rosse lettere brillanti, scritte in una lingua che i personaggi non conoscono:

*Un essere vive potente
sulla riva dal lago lambito
e l'uomo cercò inutilmente
d'abbatter la torre munita.*

*Così un maestro cercando
un altro invece trovarono
e pur sul minore trionfando
sconfitti dall'altro rimasero.*

*Come un fratello, è questo l'inganno
poiché vive e da morto respira
l'uomo, uno, ma in due vanno
del terrore innescando la pira.*

*Vani coloro che han seguito la via
nel bosco e più oltre giunsero i prodi
fede nessuna per forte che sia
del legame ha potuto sciogliere i nodi.*

L'iscrizione si riferisce al Maestro nel suo tempio a Granregno. Per maggiori informazioni sul Maestro, si veda pag. 25.

L'iscrizione sull'obelisco si offusca e scompare nel giro di 10 minuti. L'obelisco ridiventa liscio e levigato. Se i personaggi non dispongono sul momento di mezzi che consentano loro la traduzione della scritta, essi possono ricopiarla (se tale idea viene in mente ad uno dei giocatori). Comunicare a causa della difficoltà della copiatura, 1-3 linee (a vostra scelta) risulteranno senza senso. La scritta sull'obelisco compare solo una volta; se i personaggi toccano nuovamente la sua superficie, nulla accadrà di fatto.

2. L'Altare Nero

Una spessa barriera di cespugli spinosi blocca ora il sentiero che riprende più oltre anche se più rozzo e più difficile da percorrere. Improvvisamente non si vedono più né cespugli né alberi. Di fronte a voi giace un'ampia radura. Nel suo centro, ad una distanza di circa 15 metri, si trova una pietra alta quasi 2 metri. Sembra essere piatta e levigata. Alla luce del sole essa brilla di un nero oleoso.

La pietra è un antico altare consacrato a qualche divinità dimenticata. I personaggi non riusciranno ad identificare il materiale di costruzione utilizzato. Toccare l'altare non produce strani effetti. Esso non irradia magia o malvagità e nulla di più si può apprendere.



re attraverso una **comunicazione con gli dei**. L'altare non presenta iscrizioni o intarsi.

L'altare è in realtà una **giara magica** del mago Gallus (M 10; ML 10; AM C). Non vengono fornite le statistiche per i punti ferita, classe dell'armatura, movimento, ecc. poiché non è possibile combattere il mago nel suo proprio corpo. Il mago ha memorizzato i seguenti incantesimi, utilizzabili nel caso controlli un corpo:

Primo livello: charme, dardo incantato

Secondo livello: immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità

Terzo livello: fulmine magico, velocità, volare

Quarto livello: autometamorfosi, confusione, metamorfosi

Quinto livello: evocazione degli elementali

Non appena i personaggi avvistano l'altare, il guerriero che guida il gruppo deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, nulla accade. Se il tiro fallisce, Gallus controllerà il suo corpo. Immediatamente il personaggio crollerà al suolo come se colpito da una potente visione. Dopo essersi rialzato, Gallus farà dire al personaggio di aver avuto una visione della enorme malvagità che alberga in questo posto.

Il corpo di Gallus è rimasto sepolto sotto l'altare per secoli. Esso è decomposto ed inutilizzabile. Se Gallus viene forzato all'interno del suo corpo originario, egli ne morirà. Gallus desidera disperatamente un corpo nuovo e forte e così non farà nulla che possa destare sospetti. Egli ascolterà, imparerà chi impersona, chi sono gli altri personaggi, cosa stanno facendo, ecc. In un qualche momento futuro, egli lascerà la compagnia uccidendo tutti coloro che gli si opporranno. Spiegate tale situazione al giocatore che gioca il ruolo del personaggio posseduto da Gallus così che possa comportarsi di conseguenza. Il giocatore non deve assolutamente lasciare sospettare agli altri l'accaduto! Voi potete cambiare ogni decisione di tale giocatore basandovi sul fatto che "non è questo che lui vuole fare". Gallus non viaggerà con la compagnia più a lungo di quanto non gli sia necessario: egli ha degli affari da sbrigare altrove. Se il personaggio è ancora posseduto al momento della sua partenza, il rispettivo giocatore dovrà crearne un altro nuovo: il vecchio è perduto per sempre.

3. I Segugi

L'incontro ha inizio quando i personaggi sentono in lontananza il suono di un corno da caccia. In breve possono anche sentire un debole abbaiare provenire da dietro di loro. Tali suoni si ripetono, ogni volta sempre più forti e vicini. Dopo tre ore, i personaggi possono distinguere delle creature che corrono nel sottobosco nel-

la loro direzione. Le creature sembrano dei segugi anche se sono molto pallidi e in qualche modo insoliti. Essi sono dei segugi spettrali* (CA -2; DV 5**; pf 30 ciascuno; N°ATT 1; F 2-12 +speciale; MV 45; TS G5; ML 12; AM C). Se i personaggi si fermano per combattere, i segugi attaccheranno. Se invece i PG preferiscono tentare la fuga, i segugi per un po' non li disturberanno. Comunque, dato che i segugi sono molto abili nel seguire la loro pista, questi ultimi ricompariranno sulle orme della compagnia ogni giorno poco prima del tramonto. Essi continueranno ad inseguire i personaggi a meno che questi ultimi non li uccidano, non ne vengano uccisi o riescano a sfuggire per cinque volte.

4. La Nave

In una zona del bosco scarsamente popolata di alberi, sentite un rumore scricchiolante ed un fruscio provenire dal cielo. Gradualmente il suono si fa più forte. Improvvisamente un'ombra passa sopra la zona dove vi trovate e si ferma. A 15 metri di altezza galleggia nell'aria ciò che sembra essere la chiglia di una nave. Una scaletta di corda viene srotolata oltre la fiancata della nave e penzola a poca distanza dalle vostre teste.

L'imbarcazione è la magica nave volante di proprietà del Maestro. L'equipaggio è formato da 20 scheletri (CA 7; DV 1; pf 4; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS G1; ML 12; AM C). Se uno dei personaggi risale la scaletta di corda, egli potrà vedere alcuni sinistri membri dell'equipaggio alla ruota del timone, altri addetti all'imbracaggio delle vele, in generale tutti dediti al mantenimento della nave. Essi non attaccheranno. Se tutti i personaggi salgono a bordo della nave, gli scheletri ritireranno la scaletta e spiegheranno le vele.

Se i personaggi attaccano la nave da terra, gli scheletri veleggeranno via e non faranno ritorno. La nave è in viaggio verso il Tempio della Morte ed atterrerà nella Zona C19. Il viaggio richiede un giorno intero. Durante questo tempo, gli scheletri non disturberanno in alcun modo i personaggi e sembreranno anzi non notarli affatto. Essi non possono essere scacciati ma non attaccheranno; se vengono attaccati, essi non si difenderanno. Comunque se vengono distrutti 10 o più scheletri, i personaggi non riusciranno a controllare la nave che inizierà a perdere quota rapidamente e si schianterà al suolo. Ciascun passeggero subirà 2-20 ferite a causa dell'impatto.

Quando la nave attracca, il Maestro sarà in attesa dei personaggi. In qualche modo ha saputo della loro cerca, li ha individuati ed ha mandato la nave a prelevarli. Egli cercherà di persuadere la compagnia ad unirsi alla sua causa. Se non vi riesce, cercherà di distruggere i personaggi.

PARTE 5: IL TEMPIO DELLA MORTE

Descrizione Generale

Il Tempio della Morte (conosciuto con il nome di Granregno dalla gente di Hule) è situato non lontano dalle spiagge del Lago Tros. Esso è costruito sui pendii di una piccola vallata. Il tempio è composto da un numero di edifici racchiusi da delle mura. La terra attorno al tempio è circondata da campi coltivati. Alcuni contadini vestiti di giallo e di rosso sono al lavoro nei campi. Se i personaggi fanno abbastanza attenzione, essi possono osservare il tempio per parecchi giorni senza essere scoperti. Se ciò è possibile, incoraggiare i giocatori a comportarsi in questo modo.

Un ampio sentiero porta dal tempio fino alle spiagge del Lago Tros, non visibile dal tempio. Ai lati di questa strada si trovano delle statue raffiguranti divinità e santi venerati dalla popolazione di Hule. Poco prima dell'entrata principale, ad entrambe i lati del sentiero, si trovano sei enormi statue raffiguranti creature in parte cavallo e in parte drago. Esse sono aggruppate e sono state scolpite in modo da fornire l'impressione di trascinare il tempio. Per completare la scena, sulle mura esterne, si trovano le sculture di otto grandi ruote e sul tetto al di sopra del Cancello del Tempio (Zona C3) se ne trova un'altra altrettanto enorme raffigurante un uomo. In apparenza l'uomo guida tutto l'enorme carro ed è fornito della relativa frusta per i cavalli. L'intero complesso degli edifici vuole dare l'idea di un carro di dimensioni impressionanti.

Degli ampi fossati circondano l'edificio all'interno del complesso. L'acqua vi scorre sgorgando perennemente da quattro fontane situate all'estremità remota del complesso, cade in una cascata di 6 metri ed infine si perde in un qualche scarico nascosto all'altra estremità. Se i personaggi osservano le attività che si svolgono nel tempio, essi vedranno alcuni abitanti gettare qualcosa nell'acqua, attirando così delle creature acquatiche.

Gli edifici del tempio sono tutti in pietra bianca. Tutti sono fittamente decorati con statue, fregi, emblemi elaborati, torri, stendardi ed affreschi. Parecchi degli edifici sono a due piani. Dal primo edificio si innalzano quattro torri sottili, una per angolo. Le torri culminano con piccoli minareti e sembrano essere torri di guardia. L'ultimo edificio è un assembramento di torri simili ad alveari. La torre centrale di questo gruppo si innalza al di sopra di tutte quelle presenti nel complesso.

Voi dovreste mostrare ai giocatori il disegno del complesso del tempio che si trova a pag. 18, così da chiarire l'aspetto e la disposizione degli edifici.

Se i personaggi spendono del tempo ad osservare il tempio, essi noteranno che vi sono delle attività e comportamenti regolari seguiti da tutti coloro che si trovano all'interno delle mura. La gente del tempio è divisa in quattro classi, ciascuna identificata dal colore della veste indossata: gli iniziati indossano delle vesti bianche, i maestri gialle, i santuomini porpora e i Divinatori rosse. Le seguenti informazioni riguardanti ciascuna classe possono essere raccolte attraverso un attento esame delle attività.

Gli iniziati lavorano nei campi e nella prima sezione del complesso (gli edifici segnati con una "A" sulla mappa). Essi sembrano essere degli operai o degli scrivani con poca o nessuna autorità. Ben poche persone in vesti bianche entrano nella seconda sezione del complesso (gli edifici segnati con una "B"). Quando essi si trovano nella seconda sezione, gli iniziati sono sempre accompagnati da un maestro o da un santuomo. Di notte essi dormono nella prima sezione del tempio. Gli iniziati formano la classe più numerosa.

Sembra che i maestri agiscano da supervisori del lavoro degli iniziati, sia nei campi che al tempio. Essi si possono normalmente trovare nella prima sezione del tempio, nella quale si muovono liberamente. Alcuni si possono vedere entrare nella seconda sezione, da soli o accompagnati da un santuomo.

Quelli che entrano da soli vengono sempre fermati da una guardia prima di ricevere il permesso di varcare la soglia. Essi dormono nella prima sezione del tempio.

I santuomini si possono muovere liberamente nella prima e nella seconda sezione del tempio. Essi non vengono fermati dalle guardie e vengono trattati con grande rispetto da tutti gli altri. A volte si possono vedere in compagnia di maestri o, più raramente, di iniziati. Essi possono entrare nell'ultima sezione del tempio, ma prima di ricevere il permesso di varcare il cancello vengono sempre fermati dalle guardie. Sembra che dormano nella seconda sezione del tempio.

I Divinatori, nelle loro vesti rosse, appaiono ovunque nella varie sezioni del tempio. Essi fungono da guardie a tutti i cancelli e a volte pattugliano vie ed edifici del tempio. Né gli iniziati né i maestri li fermano o pongono loro delle domande ed anche i santuomini lo fanno raramente. Comunque anch'essi, come i santuomini, vengono fermati prima di varcare la soglia della terza sezione del complesso. I Divinatori sono attivi sia di giorno che di notte e non è possibile stabilire dove dormano.

La maggior parte degli iniziati e dei maestri del tempio è costituita da gente comune. Quindi le loro statistiche non vengono elencate nel modulo ogni volta che essi compaiono. Quando si verifica la presenza di iniziati o maestri non seguiti da determinate statistiche, potete utilizzare quelle fornite qui di seguito: CA 9; DV 1-1; pf 3; N°ATT 1; F 1-2 o a seconda dell'arma; MV 36/12; TS UC; ML 6; AM C. Negli incontri con santuomini o Divinatori le statistiche vengono sempre fornite. All'interno del tempio essi sono sempre armati di mazza e di fionda.

I personaggi possono anche notare alcune caratteristiche di base della vita quotidiana. La giornata lavorativa ha inizio alle 5 del mattino quando gli iniziati si recano nei campi e presso gli studi di copiatura. Alla stessa ora un gruppo formato da 20 iniziati, 4 maestri e 2 santuomini si reca al lago per bagnarsi. In questo momento essi sono fuori vista di coloro che si trovano al tempio. A mezzogiorno, suona una campana e tutti interrompono il loro lavoro per 5 minuti. Durante questi minuti essi sembrano assorti nella preghiera. In serata tutto ciò viene ripetuto e viene consumato il pasto principale della giornata. La maggior parte delle persone mangia all'aperto o al riparo di una veranda. Dopo il pasto tutti (ad eccezione dei Divinatori) si ritirano presso le loro camere per il resto della notte.

I personaggi osservatori possono affermare che al tempio si trovano davvero numerose persone. Essi dovrebbero constatare che l'utilizzo della forza bruta li porterebbe a morte certa. Se i personaggi non se ne accorgono da soli, voi dovreste far bene notare tale fatto. Quindi la migliore possibilità di entrare al tempio è data dall'utilizzo delle doti furtive. Ciò che segue è un elenco di metodi che i personaggi possono adottare per entrare nel Tempio e scovare il Maestro.

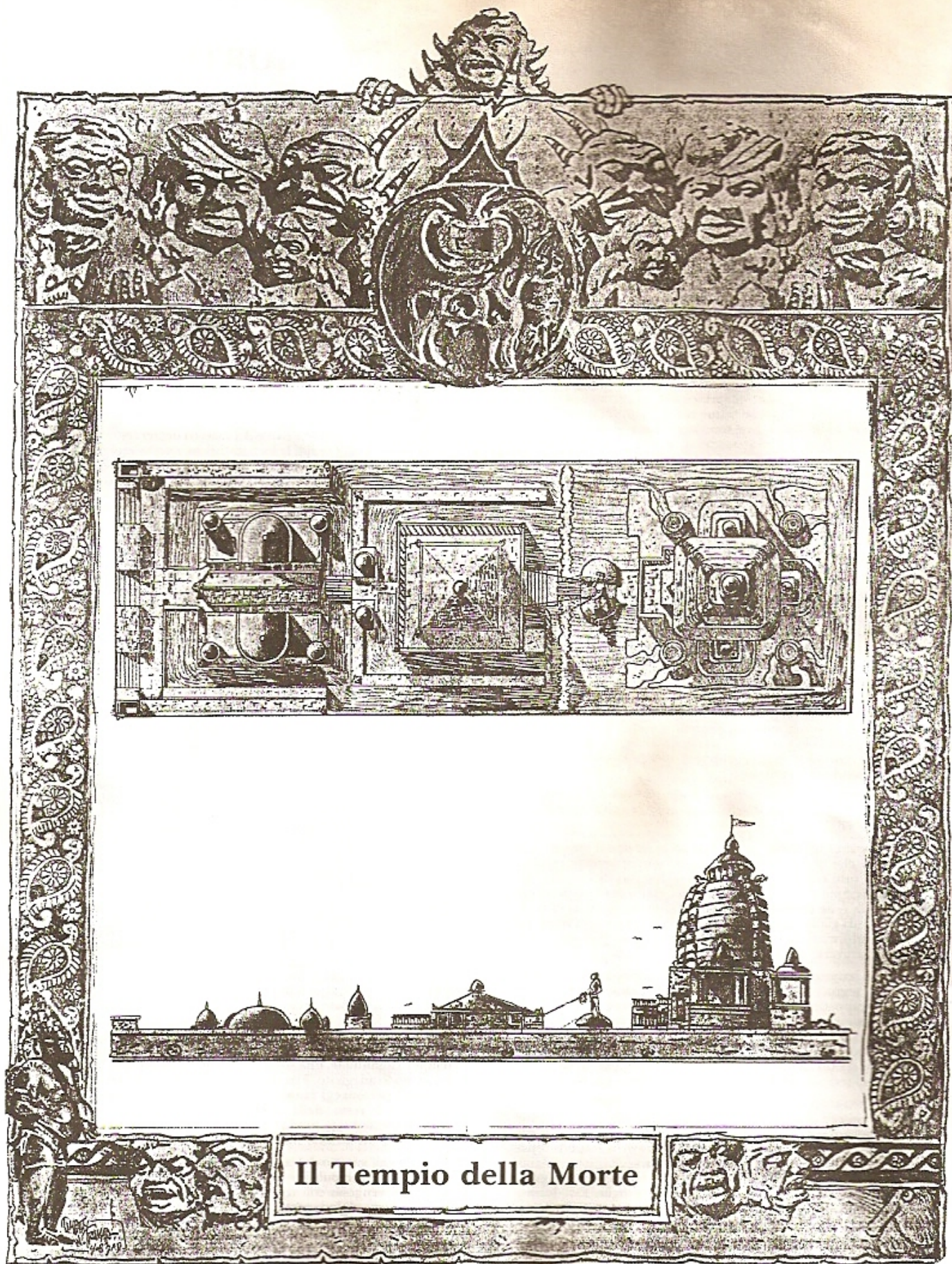
1. Se i personaggi passano parecchi giorni a esplorare il territorio nelle vicinanze del tempio, essi possono trovare il passaggio segreto che si connette al dungeon al di sotto della torre principale.

2. Se i personaggi penetrano nel tempio invisibili, essi possono perlustrare molte zone senza essere scoperti. Comunque sono state prese determinate precauzioni da far sì che i personaggi invisibili non possano raggiungere il Maestro.

3. Se i personaggi si possono procurare delle vesti senza attirare l'attenzione, essi possono girare liberamente in talune sezioni del tempio. Comunque, una volta all'interno, essi devono comportarsi in un modo adeguato. Essi devono nascondere armi ed armature.

4. Se i personaggi fanno in modo che alcuni di loro vengano catturati, il resto della compagnia, protetto dall'invisibilità, potrebbe essere in grado di seguire i prigionieri. Questo è, comunque, un metodo molto pericoloso.

Una volta all'interno del tempio, i personaggi devono essere molto cauti. Nessuno può pensare che abbiano il permesso di trovarsi lì. Se essi vengono coinvolti in un combattimento o in un'altra attività che riveli la loro vera natura, tutti coloro che vivono nel



Il Tempio della Morte

tempio reagiranno in modo appropriato. Una delle prime cose che gli abitanti faranno, sarà dare l'allarme. Se insorgono situazioni per cui non sono state date specifiche istruzioni per dare l'allarme, controllate chi si trova nelle stanze adiacenti. Tutti coloro che possono combattere correranno sul luogo del pericolo per prestare aiuto.

Questi non sono i soli modi per entrare nel tempio. I giocatori intelligenti possono escogitarne altri. Ricordate che i personaggi devono essere in grado, in qualche modo, di raggiungere il Maestro; quindi non rendete loro le cose troppo difficili, tali da non lasciare aperta neanche una possibilità.

Descrizione degli Incontri nel Tempio della Morte

Le mura che circondano l'intero complesso sono alte 6 metri. Esse non sono pattugliate dato che il fossato che si trova dall'altra parte è considerato una difesa sufficiente. La facciata esterna è scolpita in complessi motivi geometrici e qui si trovano le grandi ruote che formano parte del carro.

A. La Prima Sezione: La Corte degli Iniziati

A1. Entrata al Tempio

I gradini non sono sorvegliati e conducono ad un ampio marciapiede che si estende per tutta la larghezza del tempio. Il marciapiede è in pietra bianca, lucida, levigata e pulita. Al centro, un ponte si estende oltre il fossato per connettersi all'isola degli edifici che si trova dall'altra parte. Il ponte è molto robusto. Sotto il ponte e fuori vista si trova lo scarico dell'acqua (vedi A6). Durante il giorno saranno visibili 3-18 iniziati e 2-8 maestri.

A2. Posti di Guardia

Questi posti di guardia sono sempre presidiati da otto Divinatori (CA 4; G 4; pf 22 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 36; TS G4; ML 10; AM C). Essi osservano tutti coloro che entrano nel tempio e fermano coloro che non appartengono all'ordine (coloro che non ne indossano le vesti o si comportano in modo strano). I loro ordini sono di bloccare tutti gli ospiti indesiderati o almeno ritardarli fintantoché non giungano i rinforzi. Ad ogni posto di guardia si trova un corno. Se questo viene suonato, altri 12 Divinatori (con le stesse statistiche già elencate) giungeranno sul posto in un turno. Non appena i rinforzi sono arrivati, tutti i ponti levatoi vengono alzati. Questi uomini non possiedono tesori.

A3. Stanze dei Maestri

Queste stanze non hanno porte; le entrate sono schermate solo da tendaggi leggeri. All'interno di ogni stanza si trovano due letti a castello, un tavolo, quattro sgabelli, quattro casse piccole, pentolame vario e diversi oggetti personali di nessun valore. Durante il giorno nessuno si trova nelle stanze. Se i personaggi frugano in una di queste stanze, essi troveranno alcuni di questi oggetti: vesti gialle, un'arma non magica (pugnale, spada, mazza, arco e frecce), 0-5 (1d6-1) monete d'oro e una pergamena. La pergamena reca scritta una cronaca che descrive la vita quotidiana del tempio nei giorni passati e fornisce indicazioni sulle relazioni esistenti tra i vari gruppi. Essa inoltre fornisce ai personaggi un'idea generale delle attività svolte in ciascun edificio e di quali siano le stanze degne di interesse. (La prima sezione porta avanti tutto il lavoro clericale necessario al governo; la seconda ospita la corte legislativa, le stanze dei santuomini e la sala funeraria; l'ultima sezione è il grande tempio ed ospita la sala del trono e gli appartamenti dell'attuale governatore del territorio). Durante la notte, quattro maestri dormono in ciascuna stanza. Se vengono attaccati, essi cercheranno di fuggire e di dare l'allarme.

A4. La Cucina Comune

Questa stanza è la cucina principale per la prima sezione del tempio, sebbene la maggior parte delle stanze sia dotata del necessario per cucinare. Nella stanza sono presenti parecchi grossi focolari, un tavolo lungo, strumenti per cucinare e torba da bruciare. Durante il giorno qui si trovano 1-3 iniziati ed un maestro. Se vengono costretti al combattimento, essi usano dei coltelli come pugnali. Di notte gli uomini abbandonano la stanza ma al loro posto si trovano 9 uccelli stigei (CA 7; DV 1; pf 5; N°ATT 1; F 1-3 +speciale; MV 9/54; TS G2; ML 9; AM N) che svolazzano nei pressi del soffitto. Non appena qualcuno entra nella stanza, gli

uccelli attaccano. Se tale persona fugge dalla stanza, gli uccelli la inseguono. Nella stanza non ci sono tesori.

A5. Stanze degli Iniziati

Ciascuna di queste piccole stanze ospita sei iniziati. La maggior parte dello spazio è occupata da due letti a castello a tre piani. Il poco spazio rimanente è occupato da alcuni cuscini o da un tavolo e alcune sedie (a vostra scelta). Gli iniziati tengono i loro pochi effetti personali sotto il piano più basso dei letti a castello. Durante il giorno le stanze sono vuote. Di notte ci sono sei iniziati in ciascuna stanza. Nelle stanze non ci sono tesori.

A6. Fossato

Il fossato ha pareti e fondo di pietra liscia. Esso è profondo 6 metri in tutti i punti. L'acqua è tiepida e si muove lentamente dalle fontane verso lo scarico sotto il ponte in A1. Lo scarico è un quadrato di poco più di 1 metro di lato. La bocca dello scarico è bloccata da barre di metallo spesse 1,5 centimetri che lasciano delle aperture larghe appena 10 centimetri. Oltre lo scarico si trova una galleria che arriva fino alle spiagge del lago. Questa galleria è lunga 750 metri ed è 10 centimetri in diametro.

Per impedire che le persone attraversino il fossato a nuoto, l'acqua è popolata da piranha giganti (CA 6; DV 3+3; pf 18 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 15; TS G2; ML 7; AM N). Per ogni turno (o parte di esso) in cui una persona si trova nell'acqua, questa viene attaccata da 1-6 piranha giganti. Una persona non può essere attaccata da più di 30 di tali creature contemporaneamente.

A7. Marciapiede Coperto

La sezione centrale di questo piccolo marciapiede è coperta da un tetto ad arco a sesto acuto. Esso è aperto ad entrambe le estremità e in più punti anche sui fianchi. Gli alti pilastri che sorreggono il tetto sono fittamente ornati di scene che illustrano santuomini che superano ogni forma di tentazione. Il tetto è formato da tegole di un colore arancione brillante. All'estremità frontale (quella che guarda l'entrata del tempio) si trova la grossa faccia di una creatura. Essa è dotata di zanne, baffi, quattro occhi e di una capigliatura folta e spessa. La creatura è posizionata in modo da guardare in basso verso coloro che si avvicinano alla copertura. Questa faccia è la **giara magica** di Alreth. Al momento è vuota dato che Alreth sta occupando un altro corpo. Il dorso del tetto è formato da tegole di ceramica bianca posizionate in modo da costituire la spina dorsale dell'ipotetico mostro. Le sculture all'altra estremità del marciapiede coperto ne raffigurano la coda e le gambe.

Durante il giorno questa zona è pattugliata da 2-12 iniziati, 1-4 maestri, un santuomo (CA 9; M 6; pf 13; N°ATT 1; F 1-4 +1; MV 12; TS M6; ML 7; AM C) e 3 Divinatori (CA 5; G 3; pf 18; N°ATT 1; F 1-8 +1; MV 12; TS G3; ML 8; AM C). Sia il santuomo che i Divinatori possiedono delle armi magiche +1. Il santuomo ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: luce magica, sonno

Secondo livello: individuazione dell'invisibile, levitazione

Terzo livello: protezione dal male (3 m), velocità

Di notte in questa zona si trovano tre Divinatori (stesse statistiche già elencate). Essi fermano e pongono domande a chiunque (ad eccezione dei santuomini e dei Divinatori) si aggiri nei paraggi dopo che tutti gli altri sono andati a dormire.

A8. Magazzino

La stanza ospita numerose scaffalature. Sugli scaffali si trovano vasi di inchiostro, penne, rotoli di pergamene, lacca per sigilli, candele, lampade e nastri. Sul pavimento al centro della stanza si trovano tre grosse casse. Nelle casse ci sono sandali inutilizzati e vesti, sia bianche che gialle. Ciascun personaggio sarà in grado di trovare una veste della sua taglia, di uno qualsiasi dei due colori. Nella stanza non c'è altro.

A9. Angolo della Meditazione

La porta della stanza è chiusa dall'esterno. Il Maestro degli Scrivani (A10. La Sala degli Scrivani) ne possiede la chiave. All'interno, il pavimento è irto di punte acuminate poste a distanza ravvicinata l'una dall'altra, simile ad un letto di chiodi. La stanza non ha finestre, l'aria è calda e sa di chiuso. Disteso in un angolo della stanza c'è Airas, un iniziato (CA 9; L 4; pf 12; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS L4; ML 6; AM N). Egli è stato rinchiuso in questa stanza affinché mediti sui suoi errori. Se la compagnia lo

salva, all'inizio Airas non si fiderà dei PG pensando che si tratti di una nuova prova per saggiare la sua lealtà. Se i PG riescono a fargli capire che il salvataggio non nasconde secondi fini e gli illustrano la loro missione, Airas si unirà volentieri al gruppo. Egli dispone di numerose informazioni utili, riguardanti sia la mappa del tempio che le operazioni che vi si svolgono. Permette ai giocatori di porre ad Airas tutte le domande che credono. Egli può rispondere a tutte le domande concernenti la prima sezione del tempio, ad alcune sulla seconda sezione (pianta, chi ha il permesso di entrare, quali attività vi vengono svolte) ma a ben poche sulla restante sezione. Egli sa che il Maestro è considerato l'incarnazione di Hosadus il Santuomo. Se ad Airas viene concesso di spostarsi con la compagnia, egli si rivelerà una guida preziosa. Egli può istruire i PG sugli usi e costumi appropriati da seguire, cosa dire e cosa non dire, cosa essi possono fare e cosa non possono. Se i personaggi lo aiutano a fuggire dal tempio, Airas farà tutto ciò che è in suo potere per aiutare la compagnia a raggiungere il Maestro. Egli ha sentito delle voci che parlavano di un'entrata segreta, da qualche parte, che conduce al tempio. Dopo aver aiutato la compagnia, Airas lascerà i PG per ritornare a casa.

A10. La Sala degli Scrivani

Questa grande sala è disposta in modo tale da assomigliare ad una sala delle conferenze: è formata da cinque piani di panche e banchi di pietra. Sul fondo si trovano un grande tavolo ed una sedia. Il tavolo è ingombro di cumuli di pergamene e di tutto l'occorrente per scrivere. Seduto al tavolo si trova il Maestro degli Scrivani (CA 8; G 2; pf 10; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G2; ML 8; AM C). Egli possiede una mazza nascosta sul tavolo e porta al dito un **anello di protezione +1**. Egli sta esaminando il lavoro di 35 iniziati che stanno seduti ai piani superiori della stanza, intenti a ricopiare vecchi manoscritti ed altre pergamene. Se i personaggi si sono travestiti tutti da iniziati o da iniziati e maestri, il maestro degli scrivani ordina seccamente a coloro che indossano le vesti da iniziato di occupare i posti vuoti, dà loro in mano delle pergamene ed intima di mettersi al lavoro all'istante. Se i PG protestano, il maestro minaccia di rinchiuderli nell'angolo della meditazione. Se c'è qualcuno vestito da maestro, egli lo ringrazierà per aver accompagnato gli scrivani e poi lo ignorerà completamente. Se un personaggio vestito da maestro può fornire delle buone ragioni (ad esempio che gli iniziati sono addetti ad altri compiti), il maestro degli scrivani può acconsentire a lasciarli liberi. Se gli iniziati cercano di fuggire con la forza o disobbediscono agli ordini, egli chiamerà quattro Divinatori (CA 4; G 4; pf 20; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G4; ML 9; AM C). Uno dei Divinatori possiede un **anello accumulatore di incantesimi** contenente i seguenti incantesimi: **blocca persone, charme, ESP**. Se i personaggi non cercano di fuggire, essi rimarranno al lavoro nei banchi per tutto il resto della giornata. Il materiale da copiare non fornisce loro alcune indicazioni utili.

A11 & A12. Uffici degli Impiegati

Ognuno dei piccoli uffici contiene due iniziati seduti al tavolo su degli sgabelli. Gli uffici più grandi contengono quattro iniziati ed altrettanti tavoli e sgabelli. Questi iniziati sono degli impiegati che compilano il codice delle leggi per la terra di Hule. Essi ignorano chiunque passi da quelle parti e rispondono distrattamente a qualsiasi domanda venga loro posta. Essi possono far sì che i PG apprendano qualche utile informazione, sempre che vengano formulate le domande giuste. Altrimenti, gli iniziati si preoccupano solo del loro lavoro. Gli scritti che stanno compilando forniscono utili informazioni sul tempio e non solo, visto che il sapere le leggi di Hule può essere di grande aiuto ai PG quando questi lasceranno il tempio e riattraverseranno la terra di Hule.

A13. Biblioteca

Nella stanza regna una oscura e triste confusione. Mucchi di vecchie pergamene e libri giacciono sparsi ovunque. Nessuno è nella stanza.

Se i personaggi rovistano tra libri e pergamene, essi possono trovare un qualche titolo che può mostrarsi utile. Comunque, per ottenere le informazioni da questi scritti, i personaggi devono studiarli per un giorno. Tirate 1d6-2 per determinare quanti stralci di informazioni i personaggi riescono a cavar fuori (1 e 2 diventano 0, 3 diventa 1, ecc.). Le informazioni devono essere fornite nell'ordine dato (ad esempio, se i personaggi ottengono tre informazioni, queste devono essere le prime tre della lista).

1. **L'Arrivo del Maestro.** La pergamena narra di come il Maestro, vecchio, rinsecchito e sfregiato, sia arrivato a Granregno. Una volta arrivato, egli ordinò ai poteri che comandava di innalzare il terzo edificio, l'edificio a torre. Dopo aver fatto ciò egli scomparve, ordinando a tutti di obbedire ad un giovane che sarebbe arrivato e che avrebbe parlato in suo nome. Il giovane arrivò dopo molti mesi e portò con sé la bara di cristallo di Hosadus. Questa venne posta nella Sala delle Leggi assieme a tutti gli altri santuomini importanti. Ora questo giovane è il Maestro.

2. **Le Geste di Hosadus.** Il conducente del carro che si erge sul cancello che dà accesso alla terza sezione è veramente un gigante reso schiavo da Hosadus. Le cariatidi demoniache sono in verità i guardiani del tempio.

3. **Piani dell'Architetto.** Comprendono le descrizioni delle porte segrete che danno accesso alle varie torri della Zona C e dell'entrata segreta esterna che porta al dungeon (Zona D5).

4. **Il Contratto.** Tale documento (giunto nella biblioteca per errore) riporta il contratto stipulato tra il Maestro e alcune creature provenienti da un'altra dimensione. In cambio di certi servizi egli ha dato i suoi anni di vita ed ora deve vivere per sempre come un cadavere.

A14. La Stanza del Cancelliere

Questa piccola stanza contiene solo un tavolo ed una sedia. Il tavolo è ricoperto di fogli di pergamena. La stanza è illuminata da un incantesimo **luce persistente**. Durante il giorno, il Cancelliere degli Iniziati, un santuomo (CA 3; C 8; pf 32; N°ATT 1; F 1-6 +2; MV 12; TS C8; ML 10; AM C) si trova proprio in questa stanza. Egli veste una corazzina di piastre e possiede una **mazza +2**, un **anello per camminare sull'acqua**, un **amuleto lungimirante** (vedi **Introduzione**) e uno **scarabeo protettore**. Egli ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere, incantesimo del terrore, tenebre magiche

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

Terzo livello: incantesimo del colpire, infliggi malattie

Quarto livello: cura ferite gravi, creazione dell'acqua

Quinto livello: dito della morte (resurrezione invertito)

Il Cancelliere degli Iniziati è una persona veramente spiaciuta. Ha un pessimo carattere ed adombra un nonsocché di malvagio. Se i Divinatori non riescono ad avere il sopravvento sulla compagnia, essi chiameranno il Cancelliere perché prenda in mano la situazione. Egli non mostra pietà ma cerca comunque di prendere prigionieri per porre loro delle domande in seguito. Egli possiede una gemma del valore di 2.000 M.O.

Se i personaggi esaminano i fogli sul tavolo, scopriranno che per la maggior parte essi trattano degli affari ordinari degli iniziati. Comunque, alcuni sembrano essere delle comunicazioni speciali inviate al Cancelliere. Se questi vengono presi e letti più avanti, i personaggi apprenderanno che il Cancelliere degli Iniziati è stato nominato comandante sul campo dell'armata dell'Est. Si suppone che prenda il comando del corpo principale d'armata per il grande attacco al cuore della Repubblica. La compagnia può indovinare, a ragione, che le armate del Maestro sono ormai pronte all'attacco. Ai personaggi non rimane molto tempo.

Di notte la stanza sarà deserta.

A15. Aula Scolastica

Questa stanza è l'aula dove gli iniziati vengono istruiti per diventare maestri. Durante il giorno, nella stanza si trovano 3-18 iniziati ed un maestro. Il maestro sta spiegando le vie del pensiero puro. Né il maestro né, tanto meno, gli iniziati opporranno resistenza se vengono minacciati. Invece essi cercano di trattenere gli intrusi rispondendo ad eventuali domande di poca importanza e fornendo, negli altri casi, false informazioni. Se possibile essi cercano di fuorviare i personaggi inducendoli ad entrare nella Stanza della Prova, A16. Di notte l'aula scolastica è vuota.

A16. La Stanza della Prova

La porta di questa stanza è sempre chiusa. Essa può essere varcata solo in un senso e può essere aperta solo dall'esterno. A meno che non si guardi l'altra faccia della porta, tale fatto non è intuibile. Una volta che la compagnia si trova all'interno della stanza, la porta si richiude di botto e la serratura scatta. L'unico modo per aprire la porta da questa parte è quello di abbatterla o fraccassarla.

La porta è dotata di 100 pf e può essere danneggiata solo da armi da taglio o da pesanti armi da botta.

La stanza è vuota ad eccezione di una piccola bacinella d'acqua posta sul pavimento. Chiunque guardi nell'acqua deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, nulla accade a meno che il personaggio in questione non stesse pensando ad una particolare persona o luogo. Se questo è il caso, l'acqua si intorbida e dalla bacinella comincerà a salire una nebbiolina. Nella nebbia, il personaggio sarà in grado di osservare quel luogo o quella persona. Quindi l'acqua può essere utilizzata per scovare il Maestro e per scoprire come è fatta la stanza in cui si trova anche se ciò può non indicare dove tale stanza si trovi. Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, l'acqua si intorbida, diventa nebbia e la nebbia lo circonda. Il personaggio si troverà nel bel mezzo di uno strano paesaggio. Gli unici colori sono il grigio e il nero e tutto è contorto. Quattro ombre spettrali* (CA 7; DV 2+2; pf 10 ciascuna; N°ATT 1; F 1-4 +speciale; MV 9; TS G2; ML 12; AM C; sorpresa con 1-5) gli si stanno avvicinando. I personaggi che osservano il malcapitato lo vedono circondato da una nebbia sempre più scura ma non riescono a distinguere le ombre spettrali. In un turno la nebbia avvolge e nasconde completamente il personaggio e poi inizia a diradarsi. Una volta scomparsa la nebbia, anche il personaggio da essa avvolto sarà scomparso. Egli è stato intrappolato nella stessa dimensione delle ombre spettrali. Qualunque personaggio entri nella nebbia deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, egli può afferrare il personaggio malcapitato e trascinarlo fuori della nebbia, annullando così l'incantesimo. Se anche questo personaggio fallisce il tiro salvezza, anch'egli verrà avvolto dalla dimensione delle ombre. Se un personaggio è completamente perduto nella dimensione delle ombre, egli può essere salvato se entro tre turni viene lanciato un incantesimo **scaccia maledizioni** o **distruzione del male**. Trascorso tale periodo, il personaggio intrappolato non può più essere recuperato con i normali mezzi (anche se l'incantesimo **desiderio** riesce nell'intento).

Questa stanza viene utilizzata dai maestri e dai santuomini come prova finale cui sottoporre gli iniziati prima di promuoverli al grado successivo. Nella stanza non ci sono tesori.

A17. Torri di Guardia

Le quattro scalinate circolari di questa sezione si arrampicano all'interno delle quattro torri. In cima ad ogni torre, a 30 metri dal suolo, si trova un posto di guardia. Tale postazione è una semplice stanza circolare circondata da un muro alto poco più di un metro. Il tetto è sorretto da cinque pilastri sottili. In ciascuna torre si trovano due Divinatori (CA 7; G 2; pf 12; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G2; ML 8; AM C) e due goblin (CA 6; DV 1-1; pf 4; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 7; AM C). Ciascuna torre è dotata di un corno per suonare l'allarme. Le guardie scrutano la campagna per avvistare in tempo intrusi o attaccanti. Se essi sentono un qualche rumore strano provenire dagli edifici sotto di loro, un umano ed un goblin scendono ad investigare. Essi non cercano di combattere ma provano a ritornare nella torre per suonare l'allarme. Ciascuna guardia possiede 1-4 M.O.

B. La Seconda Sezione: Le Corti dei Santuomini

B1. Cancelli

Il cancello può essere raggiunto solo dopo aver attraversato il fossato che circonda l'edificio. Durante il giorno il ponte levatoio è tenuto abbassato. Esso viene sollevato di notte o se è stato suonato l'allarme. A guardia del passaggio oltre il ponte si trova la Sentinella, un gigante delle colline (CA 4; DV 8; pf 40; N°ATT 1; F 2-16; MV 12; TS G8; ML 8; AM C). La creatura è pesantemente avvolta in stracci. Faccia e corpo sono nascosti alla vista e tutto ciò che si può vedere sono le sporche punte delle dita. Quando qualcuno cerca di entrare in questa sezione, la Sentinella lo fermerà e chiederà: "Chi serviamo?". La risposta corretta è "Hosadus". Se viene data tale risposta, il gigante lascerà passare la persona o il gruppo. Se tale risposta non viene data, il gigante spingerà l'intruso facendolo ruzzolare fino oltre il ponte. Se il personaggio resiste o insiste, il gigante attacca. Se riesce ad afferrare e sollevare una persona, il gigante cercherà di scaraventarla nel fossato.

B2. Posti di Guardia

Queste due stanze si trovano a fianco dell'entrata e sono guarnite nello stesso modo. Ciascuna stanza contiene letti, un tavolo ed altri oggetti comuni. In ciascuna stanza, di giorno e di notte, si trovano quattro Divinatori (CA 5; G 4; pf 24; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G4; ML 9; AM C). Se vengono attaccati essi faranno ricorso agli oggetti magici di cui dispongono. Tali oggetti sono una **ascia +1**, una **mazza +1**, due **scudi +1**, un **anello di resistenza al fuoco**, una pergamena della **protezione dalla magia** ed un **tappeto volante**. Sarete voi a decidere la distribuzione degli oggetti tra tutti i Divinatori. Ciascuna stanza contiene un corno per suonare l'allarme. Se il corno viene suonato, i Divinatori e i santuomini della Zona B4 accorreranno in aiuto. Essi giungeranno in cinque round.

B3. La Sala delle Leggi

Al centro di questo edificio si trova la Sala delle Leggi, un insolito mausoleo che ospita i grandi santuomini del passato di Hule. In entrambe le pareti sono incastrate alcune bare di cristallo. In esse sono perfettamente conservati i corpi dei passati regnanti della terra di Hule. Sotto ciascuna bara si trova una piccola lastra di pietra che reca scritto il nome del regnante ed il periodo della sua vita. Durante il giorno la sala è pattugliata da 1-6 maestri e presso una grande apertura si trovano 2 Divinatori (CA 1; G 6; pf 38 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G6; ML 9; AM C) che hanno in dotazione uno **scudo +1**. Essi attaccano chiunque cerchi di entrare nella sezione (sezione C) della torre o cerchi di distruggere le bare di cristallo.

Sotto una di queste bare si trova scritto il nome di "Hosadus". In essa giace il corpo sfregiato ed avvizzito di un vecchio. Questa bara irradia magia. Hosadus (il corpo nella bara) è il Maestro. L'uomo visto da tutti nel tempio è un avatar, una forma terrena di Hosadus, il corpo qui racchiuso nella bara. La mente e lo spirito di Hosadus agiscono tramite il corpo dell'avatar, regnando su Hule e preparando la guerra. Comunque, la mente e lo spirito di Hosadus albergano ancora nel corpo all'interno della bara. Sebbene Hosadus sembri morto, la sua mente è ancora viva. Se un personaggio utilizza l'ESP sul corpo nella bara, egli scoprirà i pensieri del Maestro. Se il corpo di Hosadus viene distrutto, l'avatar si disintegrerà all'istante; i personaggi avranno sconfitto il Maestro.

Se l'avatar viene distrutto, il corpo di Hosadus si rianimerà anche se inizierà a decomporsi quasi immediatamente. Quando i personaggi lo incontreranno, egli disporrà di tutte le abilità magiche rimaste dopo la distruzione dell'avatar. Comunque le altre statistiche saranno le seguenti: CA 5; pf 50; N°ATT 2; F 1-6 con le mani; MV 36/12; TS C14; ML 12; AM C. Egli cercherà di scovare e distruggere coloro che hanno ucciso il suo avatar.

B4. La Corte del Gran Giudizio

In questa grande stanza siede una delle più importanti corti di giustizia di Hule, la Corte del Gran Giudizio. Lungo la parete opposta siedono quattro santuomini. Due sono normali umani (CA 9; DV 1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS UC; ML 7; AM C), un altro è un chierico (CA 9; C 6; pf 24; N°ATT 1; F 1-6 +1; MV 12; TS C6; ML 8; AM C) e l'ultimo è un mago (CA 8; M 8; pf 22; N°ATT 1; F 1-4 +1; MV 12; TS M8; ML 7; AM C). Il chierico possiede una **mazza +1**, un **anello respingi incantesimi**, un **mantello deflettente** ed ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: individuazione del male, tenebre magiche

Secondo livello: blocca persone, individuazione dell'allineamento

Terzo livello: scaccia maledizioni

Quarto livello: neutralizza veleno

Il mago possiede un **pugnale +1**, un **anello di protezione +1**, una **bacchetta delle illusioni** ed ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: charme, lettura dei linguaggi, scudo magnetico

Secondo livello: ESP, individuazione di un oggetto, ragnatela

Terzo livello: palla di fuoco, velocità

Quarto livello: confusione, muro di ghiaccio

Ci sono inoltre 4 Divinatori (CA 6; G 3; pf 15; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G3; ML 8; AM C) di guardia. Uno di questi possiede una **pozione di rimpicciolimento** ed un altro possiede una **pozione di guarigione**. I santuomini stanno ascoltando un iniziato e un maestro che leggono la descrizione di un caso da alcuni rapporti. Se altrove nell'edificio si verificano dei disturbi, i santuomini e i Divinatori vanno ad investigare.

B5. Le Stanze dei Giudici

Questa stanza viene utilizzata dai santuomini della Corte del Gran Giudizio per incontrarsi e conferire nella discussione dei casi prima di emanare il proprio verdetto. La stanza è ben ammobiliata con sedie confortevoli ed un grande tavolo. Dietro alla porta, incatenata ad una parete, si trova una pantera (CA 4; DV 4; pf 20; N°ATT 3; F 1-4/1-4/1-8; MV 21; TS G2; ML 8; AM N). La catena è abbastanza lunga da permettere all'animale di arrivare alla porta. Il felino attaccherà tutte le persone che non indossano le vesti dei santuomini. Sul tavolo ci sono mucchi di fogli di scarsa importanza. Uno di questi cumuli è trattenuto da un **amuleto lungimirante**. Un altro è sotto il peso di una gemma intagliata a forma di occhio. La gemma vale 10.000 M.O.

B6. Stanze degli Avvocati

Ciascuno di questi piccoli cubicoli ospita un maestro che lavora ad un tavolino giorno e notte. Ciascun cubicolo è illuminato da un incantesimo **luce persistente**. I fogli che si possono trovare nelle stanzette trattano di casi legali di nessuna utilità per i personaggi. I maestri al lavoro in questi cubicoli ignorano tutti i rumori o disturbi provenienti dall'esterno, a meno che non ne venga danneggiata la loro vita o il loro lavoro.

B7. Stanza degli Scrivani

La stanza è occupata di giorno da otto iniziati, tutti occupati a ricopiare i documenti legali di cui necessitano gli avvocati e i santuomini. Essi faranno di ogni disturbo una scusa per poter abbandonare per un po' il loro noiosissimo lavoro.

B8. Le Corti Minori

Queste piccole stanze sono delle aule di giudizio in cui vengono presentati i casi di minore importanza. In una vengono presentati i casi civili che non hanno potuto essere risolti dalle autorità e dai profeti locali. Un'altra aula emette le sentenze a carico di coloro che vivono nel tempio. La terza è riservata ai casi di criminalità. Durante il giorno qui si trova un santuomo (CA 9; G 7; pf 37; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G7; ML 8; AM C) armato di spada; egli inoltre possiede o una **pozione di invulnerabilità** o **mantello e stivali elfici**. Con lui si troveranno due maestri ed un iniziato. Di notte tali stanze sono vuote. Se un santuomo nota dei segni di disturbo, egli chiamerà gli altri presenti e tutto il gruppo accorrerà per investigare. Ciascun santuomo indossa una collana ingemmata, simbolo del proprio alto incarico. Tali collane valgono 2.000 M.O. ciascuna.

B9. Attracco

Questo porticato dotato di tetto si estende fin sul fossato. Ad esso sono attraccate quattro canoe (MV 18). Ciascuna canoa può contenere due personaggi o un personaggio con tutto il suo equipaggiamento, armi ed armatura. Queste imbarcazioni vengono utilizzate per rilassarsi o per ispezionare il fossato. Sia di notte che di giorno, nessuno è presente all'attracco.

B10. Balconata

Il secondo piano di questo edificio è circondato da un'ampia balconata coperta. Lungo il suo margine esterno corre un parapetto di pietra. Durante il giorno la balconata è deserta. Durante la notte vi si trovano quattro Divinatori (CA 2; G 5; pf 32; N°ATT 1; F 1-6 +1; MV 12; TS G5; ML 9; AM C), armati di una **mazza +1**, uno per angolo. Essi fermano chiunque cerchi di entrare nella parte alta dell'edificio.

B11. Stanze dei Santuomini

Ciascuna stanza ospita due santuomini. Le stanze possono essere in preda alla confusione oppure perfettamente ordinate, a seconda delle abitudini degli occupanti. Ciascuna stanza dispone dei comuni arredi quali due letti, un tavolo, sedie, vestiti, vari effetti personali e utensili da cucina. Durante il giorno le stanze sono vuote. Di notte in ogni stanza ci sono due santuomini. Per deter-

minare quali santuomini effettivamente si trovino in una stanza, fate ricorso alla seguente tabella:

Tiro del Dado	Occupante
1-7	Mago (M 6) della Zona A7 (pag.19)
8-14	Chierico (C 8) della Zona A14 (pag.20)
15-21	Uomo Comune della Zona B4 (pag.21)
22-28	Uomo Comune della Zona B4 (pag.21)
29-35	Chierico (C 6) della Zona B4 (pag.21)
36-42	Mago (M 8) della Zona B4 (pag.21)
43-49	Guerriero (G 7) della Zona B8 (pag.22)
50-56	Guerriero (G 7) della Zona B8 (pag.22)
57-63	Guerriero (G 7) della Zona B8 (pag.22)
64-70	Uomo Comune della Zona C5 (pag.23)
71-77	Guerriero (G 9) della Zona C14 (pag.25)
78-84	Uomo Comune (sempre presente)
85-92	Chierico (C 10) della Zona C16 (pag.25)
93-100	Guerriero (G 10) della Zona D2 (pag.26)

La tabella elenca classe e livello (se appropriato) del santuomo e dove tale personaggio compare nel modulo. Segnate ogni santuomo sconfitto dai personaggi e le ferite ricevute ed incantesimi utilizzati dagli altri. Se la compagnia perquisisce una stanza, fate ricorso alla tabella che segue per determinare cosa trovano. Nessun oggetto elencato può essere trovato più di una volta. La tabella non include oggetti magici o tesori trasportati dai santuomini.

Tiro del Dado	Oggetto
1	Scigno protetto da una trappola che nasconde un ago velenoso (TS contro Veleno o morte), contenente 5.000 M.O. in una borsa conservante
2	Una cintura ornata di gioielli del valore di 1.000 M.O.
3	Un elmo della Mutazione dell'Allineamento
4-6	Nulla di valore

B12. Armadi

Queste piccole stanze sono in realtà dei grossi armadi. Esse contengono delle vesti (indossabili dai personaggi), utensili da scrittura, sapone, olio da bruciare ed altri oggetti di comune utilizzo.

B12. Stazione di Guardia

Tale stazione il cui scopo è difendere e proteggere i santuomini è occupata da due Divinatori (CA 3; G 4; pf 22 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G4; ML 9; AM C). Ciascun Divinatore possiede una **pozione della forza dei giganti**. La stazione è operativa solo di notte mentre durante il giorno è deserta.

C. La Terza Sezione: La Corte del Maestro

Tale sezione si innalza al di sopra di tutte le altre zone del tempio. Tutti gli edifici si appoggiano ad una terrazza 6 metri più in alto delle altre sezioni. L'edificio principale consiste di parecchie torri, la più alta delle quali arriva ai 30 metri di altezza. Tutte le torri, all'esterno, sono decorate e ornate di sculture. Agli angoli delle torri si trovano statue di creature grottesche. Le finestre sono racchiuse in cornici raffiguranti delle fauci spalancate. Le fontane sgorgano acqua dalle bocche di creature contorte. Ciascuna torre è sormontata da un pennacchio sventolante di colore vivace.

C1. La Cascata

Un muro di pietra alto 6 metri separa questa sezione del tempio dalle altre. Da sopra il muro cade un flusso d'acqua continuo. Dalla parte sottostante si innalzano piccole nuvole di nebbia. Se un personaggio cade nella cascata, egli subirà 1-6 ferite per l'impatto. Il fossato che circonda la sezione della torre è profondo 3 metri. Nel fossato vivono 10 coccodrilli grandi (CA 3; DV 6; pf 32 ciascuno; N°ATT 1; F 2-16; MV 9/9; TS G3; ML 7; AM N). Chiunque entri nel fossato verrà attaccato da un coccodrillo nel quarto round a partire da quello in cui il personaggio entra nell'acqua. Ogni personaggio non verrà attaccato da più di quattro coccodrilli.

C2. Il Cancellò

Qui si trova una struttura a due piani sormontata da ciò che sembra essere la gigantesca statua di un conducente di carro. Sul pavimento più basso si trova uno stretto ponte levatoio che si congiunge ad una parte rialzata della sezione B. I comandi del ponte levatoio possono essere visti nel passaggio. Nel bel mezzo del passaggio si trovano due orchi di guardia (CA 5; DV 4+1; pf 20,15; N°ATT 1; F 1-10; MV 9; TS G4; ML 10; AM C). Essi fermano chiunque cerchi di entrare nella zona e richiedono la parola d'ordine. Tale parola d'ordine è "Il Maestro regna". Se la parola d'ordine non viene data o è sbagliata, gli orchi attaccano.

Ad entrambi i lati del passaggio si trovano due stanze. Una di queste è la stanza degli orchi. Essa contiene stracci, ossa e parecchi pezzi di legno fraccato. Nascoste sotto il cumulo più ributtante di stracci si trovano 4.000 M.O. L'altra stanza è il posto di guardia di due Divinatori (CA 1; G 5; pf 30,28; N°ATT 1; F 1-8 +2; MV 12; TS G5; ML 12; AM C). Ciascun divinatore possiede una **corazza di piastre +1** e una **spada +2**. Se nel passaggio inizia un combattimento, essi cercheranno di sorprendere ed attaccare gli intrusi. Se non dovessero riuscire, essi cercheranno di circondare i nemici. Questi Divinatori combatteranno fino alla morte. Ciascuno trasporta 500 M.O. in una borsa alla cintura. La stanza non contiene alcunché di interessante.

C3. Secondo Piano del Cancellò

La stanza può essere raggiunta solo arrampicandosi per le scale poste ad entrambe le estremità. Le scale attraversano la stanza e si perdono su per delle botole sul soffitto. Nella stanza si trovano 6 Divinatori (CA 7; G 2; pf 10 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G2; ML 8; AM C) armati di mazze ed archi. Essi sono in servizio per proteggere la torre da ogni tipo di attacco. Le guardie scagliano frecce sia attraverso le feritoie che si trovano sulle pareti, sia attraverso la botola che si trova al centro del pavimento, nel caso si verificasse un combattimento al piano sottostante. Nella stanza si trovano inoltre parecchi barili di olio di buona qualità. Se necessario, i Divinatori possono inondare d'olio il passaggio sottostante e poi dargli fuoco gettando una torcia accesa. Un barile d'olio ricopre tutti i personaggi che si trovano direttamente sotto la botola in un'area quadrata di 3 metri di lato. L'olio infligge 1-8 ferite per round e continuerà a bruciare per cinque round a meno che non venga lavato via. Ogni Divinatore nella stanza possiede una borsa contenente 100 M.O.

Eretto sopra il cancellò si trova un gigante delle tempeste (CA 2; DV 15; pf 70; N°ATT 1 +speciale; F 8-48 +speciale; MV 15; TS G15; ML 9; AM L) sotto l'influsso di un incantesimo, posto in modo da sembrare la statua di bronzo di un conducente di carro. In una mano egli regge una frusta enorme. Se gli viene ordinato dal Maestro (che deve però trovarsi ad una distanza tale da potersi far udire), egli si animerà ed eseguirà ogni suo ordine. Una volta terminata l'esecuzione degli ordini, egli si allontanerà dal tempio e non vi farà più ritorno. Egli non desidera assolutamente rimanere in questa zona. Solo il Maestro può animare il gigante. Questo gigante è lo stesso della rappresentazione del teatro delle marionette. Comunque, i dettagli a suo tempo forniti riguardanti l'incantesimo che lo costringeva al tempio erano sbagliati.

C4. I Giardini

Quattro piccoli giardini, collegati da sottili strisce di terreno erboso, circondano l'edificio della torre principale. In ciascun giardino vivono due orsi gufi (CA 5; DV 5; pf 24 ciascuno; N°ATT 3; F 1-8 ciascuno; MV 12; TS G3; ML 9; AM C). Gli orsi gufi presenti in una sezione non aiuteranno quelli presenti in un'altra. Essi non possiedono tesori.

I giardini sono veramente ben tenuti. L'erba è ben tagliata, ciascuna sezione contiene aiuole fiorite, piccoli alberi ed una grande fontana. Nel centro di ogni fontana si trova la statua di una orribile bestia. L'acqua sgorga costantemente dalla bocca di queste statue, raggiunge ed oltrepassa i bordi della vasca per poi riversarsi lungo i fianchi della base. L'acqua che fuoriesce dalle fontane alimenta il fossato.

C5. Entrata

Su ciascun lato dell'entrata a questa zona si trova l'enorme statua di una creatura screziata di nero e rosso. Tali creature presentano un muso elefantino dotato di corna e zanne. Il corpo è formato da una massa intricata di tentacoli filamentosi. Le braccia terminano con grosse chele. I piedi sono palmati e artigliati. Le statue sono in realtà delle malfere* (CA 3; DV 9; pf 45,40; N°ATT 3 +speciale; F 1-10/1-10/1-6; MV 6; TS G13; ML 11; AM C; vedi alla fine del modulo). Le malfere attaccano solo se i personaggi cercano di entrare nella torre sotto la protezione dell'invisibilità o se vi entrano senza prima aver salmodiato la corretta preghiera. L'esatta preghiera può essere appresa se i PG passano un po' di tempo ad osservare gli altri che entrano nella torre o se riescono ad ingannare gli orchi di guardia facendogliela salmodiare. (Ad esempio, se i personaggi chiedono loro, "Qual è la preghiera del giorno?", gli orchi potrebbero non realizzare che la preghiera non cambia mai). Se le malfere vengono uccise, i loro corpi si dissolvono in nebbia.

All'interno dell'entrata, il passaggio è fiancheggiato da pannelli di legno intarsiato che illustrano santuomini e creature provenienti da altre dimensioni. Dall'altra parte dei pannelli ci sono dei passaggi segreti che nascondono due orchetti (CA 6; DV 1; pf 5 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G1; ML 9; AM C) per lato del passaggio. Ciascun orchetto si trova davanti ad una feritoia nascosta, osserva l'entrata e, se si verifica un combattimento, apre la feritoia e scaglia le frecce. Dato che attaccano attraverso delle feritoie, gli orchetti hanno la classe dell'armatura pari a 2 ed effettuano i tiri salvezza a -4.

C6. Stanze del Maestro del Protocollo

Queste piccole stanze dispongono di tavoli, sedie e sgabelli. Non c'è nessuno. Entrambe sono illuminate da un incantesimo **luce persistente**. Sui tavoli vi sono cumuli di fogli. Se i personaggi vi frugano in mezzo, essi troveranno una mappa della sezione della torre. La mappa mostra tutte le stanze del primo piano ad eccezione delle scalinate segrete e dello sgabuzzino segreto di una delle due stanze.

Nell'angolo di una stanza c'è una porta segreta. La porta può essere aperta facendo scorrere uno zoccolo che si trova alla sua base. All'interno si trova un piccolo sgabuzzino vuoto, una via di fuga speciale per il Maestro e gli altri del suo seguito. Una volta che una



persona vi si trovi all'interno e la porta venga chiusa, tale persona viene **teletrasportata** nel posto che sta visualizzando. Se la persona entra nello sgabuzzino e non pensa ad una locazione specifica (che abbia già visto) entro 5 round, essa verrà **teletrasportata** in una qualsiasi locazione casuale ad 1-100 chilometri di distanza dal tempio. Se nello sgabuzzino si trovano più di una persona, essi arriveranno tutti nello stesso luogo.

C7. Il Tempio Pubblico

Questa grande stanza è il tempio principale utilizzato per le cerimonie pubbliche. Qui sono sempre di guardia due pantere distorcute (CA 4; DV 6; pf 30,25; N°ATT 2; F 2-8/2-8; MV 15; TS G6; ML 8; AM N; -2 ai tiri per colpire e +2 ai tiri salvezza) addestrate. Esse attaccano solo agli ordini del Maestro o dei Divinatori. Le pareti sono decorate con dipinti che illustrano le Dieci Devozioni alla Santità che ogni iniziato o maestro deve recitare prima di entrare in questa stanza. Contro la parete opposta all'entrata si trova un tavolo stretto che regge le reliquie dei santuomini del passato. Esse sono oggetti comuni e non magici come bastoni, libri, indumenti ed armi ormai inservibili. Esse nascondono una trappola magica cosicché tutti gli oggetti vengono individuati come magici. Chiunque afferri un oggetto del tavolo deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Incantesimi o essere trasformato (**metamorfosi**) in un'infima lumaca. Dietro il tavolo c'è una porta segreta che conduce alle Celle della Preparazione.

C8. Baracche dei Divinatori

Queste stanze ospitano i Divinatori a guardia del tempio. In ciascuna stanza si trovano 2-8 Divinatori (CA 9; G 3; pf 16 ciascuno; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS G3; ML 9; AM C) fuori servizio. A meno che non sia stato suonato l'allarme, essi non dispongono di armi o armature a portata di mano. Se l'allarme è stato suonato, la loro classe dell'armatura sarà 4 e avranno in mano armi di vario tipo.

Ciascuna stanza contiene un lungo tavolo e parecchi letti a castello a quattro piani. Sotto il piano inferiore di ciascun letto si trovano le casse contenenti gli effetti personali di ciascuno. Se esse vengono perquisite (in ciascuna stanza si trovano 28 casse), i personaggi troveranno 5.000 M.O. in monete e gemme di vario tipo (nessuna di valore superiore alle 100 M.O., comunque). Lungo le pareti si trovano delle rastrelliere contenenti varie armi; qui si può trovare qualunque tipo di arma ma nessuna è magica.

C9. Cucine

Situate al di sopra delle baracche dei Divinatori si trovano le cucine per questa sezione del tempio. Ciascuna cucina è una stanza buia e fumosa. Al lavoro nelle cucine si trovano otto goblin (CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-4; MV 6; TS UC; ML 7; AM C) e due bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 16 ciascuno; N°ATT 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 9; AM C) che fungono da supervisori. Essi sono intenti a preparare il pranzo per gli abitanti del tempio. Se vengono attaccati, i goblin combatteranno con i coltelli da cucina e i bugbear si armeranno di un qualsiasi oggetto disponibile. Essi non si preoccupano di investigare suoni o disturbi provenienti dall'esterno. Nessuna delle stanze contiene tesori.

C10. Celle della Preparazione

Questo piccolo corridoio ospita quattro celle, tre delle quali sono vuote. Nella quarta è rinchiuso Narellus, un guerriero (CA 9; G 7; pf 45; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS G7; ML 8; AM L; Fo 12, In 10, Sa 11, De 13, Co 15, Ca 12). Egli appartiene alla spedizione originale che era stata inviata per spiare il Maestro. Ora, dopo essere stato catturato, è in attesa di un fato sconosciuto ma sicuramente spiacevole, alla mercé del Maestro. Egli si unirà volentieri alla compagnia che gli sia fornito o meno dell'equipaggiamento. Naturalmente sarà di maggior aiuto se gli verrà affidata almeno un'arma, se non un'armatura. Egli vuole vendicarsi del Maestro e pur di trarre vendetta farà di testa propria.

C11. Stanza di Alreth

La porta di questa stanza è chiusa con un **chiavistello magico**. Se i personaggi entrano nella stanza in gran segreto, essi vedranno un

giovane vestito con ampie vesti blu, piegato su un tavolo, intento a consultare un libro dall'aspetto assai antico. Adagiato in una bara accanto a lui si trova il corpo di un uomo anziano, dai capelli e barba grigi. Per tutta la stanza ci sono scaffali di libri e pergamene; qui si trovano inoltre un letto, animali impagliati, strani oggetti appesi alle pareti e diverse casse ingombranti. Delle imposte chiudono fermamente le finestre.

Il giovane è stato oggetto della **giara magica** di Alreth (statistiche di Alreth: CA 9; M 11; pf 26; N°ATT 1; F 1-4 +2; MV 12; TS M11; ML 7; AM C; statistiche del giovane: CA 8; pf 40; N°ATT 1; F 1-4 +2; MV 12; le restanti statistiche sono uguali a quelle di Alreth), secondo in comando e assistente personale del Maestro. Il corpo vicino al giovane appartiene ad Alreth. Alreth ha memorizzato i seguenti incantesimi che può lanciare anche mentre il suo spirito abita il corpo del giovane:

Primo livello: **charme**, **dardo incantato** (x2), **luce magica**

Secondo livello: **ESP**, **invisibilità**, **levitazione**

Terzo livello: **fulmine magico**, **palla di fuoco**, **volare**

Quarto livello: **charme** (**mostri**), **confusione**, **metamorfosi**

Quinto livello: **evocazione degli elementali**, **passa pareti**

Sesto livello: **trasforma carne in pietra**

In più, Alreth trasporta un **pugnale** +2, +3 contro gli elfi, i nani e gli halfling, una **pozione di resistenza al fuoco**, una **pozione dell'autometamorfosi**, una **bacchetta del freddo**, ed una pergamena contenente gli incantesimi **luce magica**, **individuazione dell'invisibile**, **infravisione**, **dissolvi magie** e **dissoluzione**.

Se viene colto impreparato, Alreth combatterà nel corpo del giovane senza badare a mettere a repentaglio la sua vita. Dapprima lancerà l'incantesimo **confusione** ed in seguito farà ricorso ai **dardi incantati** e alla **metamorfosi** per sbarazzarsi di eventuali superstiti.

Se i personaggi palesano la loro presenza nel tentativo di varcare la soglia, Alreth, nel corpo del giovane, proteggerà il suo corpo reale coprendolo con una tenda. Poi berrà la **pozione della metamorfosi** trasformandosi in un piccolo topo. Una volta entrata la compagnia, Alreth attende il momento migliore (cioè quando i suoi attacchi avranno più effetto) e si ritrasforma nella sua vera forma, lancia un incantesimo per poi compiere nuovamente una **metamorfosi** in un'altra piccola creatura per nascondersi. Egli continuerà a comportarsi in questo modo finché non svanisce l'effetto della pozione o ha sistemato tutti i personaggi.

Se, per una qualsiasi ragione, il corpo del giovane viene ucciso, lo spirito di Alreth lo lascia e ritorna alla sua **giara magica** in A7 (pag.19). Se metà o più dei personaggi è stata eliminata, Alreth ritorna nel suo corpo per proseguire il combattimento. Se i suoi attacchi non risolvono la situazione, egli si ritirerà in C12. Se invece le probabilità di vittoria non sono alte, egli attenderà nella sua **giara magica** in attesa di occupare un altro corpo adatto.

A parte gli oggetti già descritti, nella stanza non ci sono altri tesori. I libri, sebbene antichi, non hanno alcun valore.

C12. Laboratorio di Alreth

Questa piccola stanza è vuota ad eccezione di alcuni scaffali addossati alle pareti. Un furetto gigante (CA 7; DV 4+4; pf 30; N°ATT 1 +speciale; F 2-8; MV 15; TS G3; ML 9; AM N) è incatenato vicino all'entrata. Gli scaffali sono ingombri di tutti quegli strumenti che un mago deve avere per praticare la sua professione. Nessuno di questi materiali sembra essere di qualche valore. Comunque, invisibile su uno degli scaffali, si trova uno scrigno contenente delle gemme. In questo scrigno ci sono 20 gemme per un valore di 10.000 M.O. in totale. Se Alreth è fuggito in questa stanza, egli continuerà qui il suo combattimento, liberando il furetto gigante perché lo aiuti. Alreth combatterà fino alla morte.

C13. Stanza delle Spie

Questa piccola stanza può essere raggiunta solo attraverso le porte segrete che conducono al passaggio vicino alle scale. All'interno si trovano due sgabelli posti vicino ad uno spioncino. La stanza è illuminata da una lanterna schermata. Nei periodi in cui vi sono delle conferenze nella Sala dei Ricevimenti, qui si trovano diversi scrivani per registrare tutto ciò che viene detto o fatto. Al momento la stanza è vuota.

C14. Sala dei Ricevimenti

Ad una estremità di questa lunga sala si trova un grosso seggio simile ad un trono. All'altra estremità un paio di grosse doppie porte si aprono su una balconata che guarda direttamente sulle zone C5 e C6. Le pareti della stanza sono ricoperte da un sottile strato di argento battuto. L'argento riflette tutto ciò che si trova nella stanza e causa confusione. In piedi nella stanza si trova un santuoma (CA 0 bonus De; G 9; pf 55; N°ATT 1; F 1-8 +3 bonus Fo; MV 12; TS G9; ML 10; AM C). I personaggi vedono tre diverse immagini del santuoma e devono combatterlo come se su di lui fosse stato lanciato l'incantesimo **immagini illusorie**; comunque, le immagini riflesse non scompaiono una volta colpite, come accadrebbe se si trattasse veramente di tale incantesimo. Egli trasporta una targhetta d'oro come salvacondotto, recante il sigillo del Maestro. La targhetta vale 500 M.O.

C15. Magazzino

La stanza contiene molte delle merci occorrenti nella vita quotidiana del tempio. Tra queste si contano delle candele, scope, cestini, pergamene, inchiostro, penne, sabbia e incenso. Nella stanza non v'è alcunché di valore.

C16. Stanza del Maggiordomo

Questa stanza è l'ufficio del Maggiordomo del tempio. Al momento nella stanza è presente un santuoma (CA 5; C 6; pf 27; N°ATT 1; F 1-6 +3; MV 12; TS C6; ML 5; AM C) che indossa i **guanti del potere orchesco**. Egli ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere, infliggi ferite leggere

Secondo livello: blocca persone, silenzio (raggio 5m)

Terzo livello: crescita animale

Quarto livello: cura ferite gravi

Egli ha con sé un piccolo falco (CA 8; DV 1/2; pf 3; N°ATT 1; F 1-2; MV 48; TS UC; ML 7; AM N) sul quale lancia l'incantesimo **crescita animale**. Dopodiché cerca di fuggire il più velocemente possibile lasciando il falco ad impedire o rallentare l'inseguimento. Se gli è possibile, il santuoma cercherà di raggiungere il guerriero della Zona C14.

Se i personaggi esaminano la stanza, essi non troveranno alcunché di valore.

C17. La Stanza del Maestro

La stanza può essere raggiunta soltanto tramite la scala circolare che sale fino a questo piano. Se non è stato dato alcun allarme, un uomo vestito completamente in abiti e armatura neri, fiancheggiato da due tigri, sarà seduto di fronte al tavolo al centro della stanza. L'uomo è il Maestro (CA -2; C 14; pf 56; N°ATT 1; F 1-6 +4; MV 12; TS C14; ML 10; AM C; Fo 16, In 13, Sa 18, Co 18, Ch 18). Le sue abilità naturali lo fanno beneficiare di un bonus di +2 ai tiri per colpire e alle ferite inferte (già conteggiato nelle statistiche), +3 ai tiri salvezza contro Attacchi Magici, e un bonus di +2 alla classe dell'armatura (già conteggiato). Egli ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Primo livello: cura ferite leggere (x2), incantesimo del terrore, luce magica, protezione dal male, tenebre magiche

Secondo livello: benedizione, blocca persone (x2), maledizione I, silenzio (raggio 5m)

Terzo livello: incantesimo del colpire, infliggi malattie, luce persistente, maledizione II, scaccia maledizioni

Quarto livello: creazione dell'acqua, cura ferite gravi (x2), infliggi ferite gravi, neutralizza veleno

Quinto livello: distruzione del male, dito della morte (x2), sciame di insetti

Inoltre possiede i seguenti oggetti magici: **corazza di piastre +1**, **scudo +1**, un **martello da guerra +2**, una **pozione del controllo dei non-morti**, una **pozione di crescita**, una pergamena contenente gli incantesimi **protezione dal male** e **sciame di insetti**, un **anello respingi incantesimi**, **stivali della levitazione**, un **amuleto lungimirante** (in una borsa di velluto nero) e una **Casa di Zebulon**. L'uso dell'**amuleto lungimirante** è spiegato all'inizio del

modulo. La **Casa di Zebulon** è un piccolo cubo di pietra che reca dipinte una porta e alcune finestre. Il suo possessore, quando vuole, può far apparire una porta vera. La persona che ne varca la soglia, con tutto ciò che trasporta e tutti coloro a cui si accompagna, verrà trasportata all'interno del cubo in un piccolo appartamento di sei stanze. Qui tale persona può rimanere per quanto tempo desidera. Il possessore può lasciare le stanze in ogni momento, varcando la stessa soglia per la quale era entrato. Una volta alla settimana, il possessore può proiettare l'ingresso in un qualsiasi luogo che gli sia familiare, come per l'incantesimo **teletrasporto**. Il **Modulo X4** contiene una mappa di questo cubo (nell'Abbazia del Male) alla quale si può fare riferimento; il DM è comunque libero di crearne una propria.

Distese ai piedi del Maestro si trovano due tigri (CA 6; DV 6; pf 34,30; N°ATT 3; F 1-6/1-6/1-12; MV 15; TS G3; ML 12; AM N) che indossano dei **collari del controllo degli animali**. Tali collari funzionano nello stesso modo della omonima pozione ma il loro effetto non svanisce mai. Sempre ai piedi del Maestro si trova il comando per azionare la botola di fronte alla scalinata.

Se il Maestro è stato colto impreparato, egli dapprima cercherà di far cadere il maggior numero possibile di personaggi attraverso la botola. Tale botola si apre sulla Zona C14. Chiunque cada attraverso tale botola subirà 2-12 ferite per la caduta di 6 metri. Dopo aver azionato la trappola, il Maestro ordinerà alle tigri di attaccare e lancerà l'incantesimo **dito della morte** sul personaggio più vicino. In seguito lancerà il **silenzio (raggio 5m)** su un personaggio che si sia rivelato un mago o un elfo. Infine utilizzerà i rimanenti incantesimi cercando di trarne il maggior profitto. Se le tigri vengono sconfitte o se si trova in serio pericolo, il Maestro utilizzerà gli **stivali della levitazione** per passare attraverso la botola che si trova sul soffitto, entrando così nella zona C18. Una volta in questa zona egli può continuare ad attaccare i personaggi o, se le cose si mettono male, può sottrarsi alla vista per entrare nella **Casa di Zebulon**. In tal caso, quando i personaggi giungono in questa zona, essi troveranno solo il cubo magico. Se i personaggi portano il cubo con loro, il Maestro ricomparirà per attaccarli dopo aver recuperato gli incantesimi ed essersi curato le ferite.

Se il Maestro è stato avvertito della presenza dei personaggi, egli sarà pronto ad accoglierli. Per prima cosa posizionerà le due tigri ai lati della scalinata con l'ordine di attaccare qualunque intruso. Poi lancerà l'incantesimo **benedizione** su sé stesso e sulle tigri, seguito da un **silenzio (raggio 5m)** posizionato in cima alle scale. Infine utilizzerà la sua pergamena per lanciare l'incantesimo **protezione dal male** su sé stesso. Dopo tutto ciò, il suo piano di battaglia seguirà il corso già descritto.

Se l'avatar del Maestro viene sconfitto, il suo corpo scomparirà. Lo spirito del Maestro ritornerà nel corpo di Hosadus nella zona B3 (pag.21). Da qui il Maestro inizierà a cercare di vendicarsi dei personaggi.

La stanza del Maestro è la combinazione di una camera da letto, uno studio e un laboratorio. Essa contiene un tavolo, un letto, alcune scaffalature e due casse. Entrambe le casse sono chiuse a chiave e nascondono una trappola. Una trappola è formata da un semplice ago avvelenato che, se non viene rimosso, graffia chiunque cerchi di aprire la cassa. Il personaggio dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno o morire. La cassa non contiene altro che carte e documenti relativi alla guerra e all'amministrazione del tempio. La seconda cassa è protetta da una trappola magica. A meno che non si faccia preventivamente ricorso all'incantesimo **dissolvi magie**, una **maledizione II** colpirà lo sfortunato scassinatore. Tale maledizione farà sì che il personaggio non sia più in grado di mentire, per nessuna ragione. Il personaggio colpito non sa nulla di ciò che gli è accaduto; soltanto il tempo e le sue azioni riveleranno la presenza della **maledizione II**. All'interno della cassa si trova la mappa completa del tempio (sono presenti anche i passaggi segreti, ecc.) e la documentazione completa dei piani di guerra del Maestro. Se questi piani verranno consegnati ai difensori, l'esercito del Maestro sarà completamente distrutto. Nascosta in uno scomparto segreto all'interno della cassa si trova una collana di gioielli del valore di 10.000 M.O. in totale. Sebbene gli altri oggetti della stanza siano interessanti, essi non sono però di valore.

C18. La Camera Silenziosa

Nella stanza non ci sono né mobili né altri oggetti. Se il Maestro si è ritirato in questa stanza, leggete la Zona C17 per sapere quali siano le sue azioni. Se i personaggi rimangono in questa stanza per tre round (senza combattere o produrre forti rumori), essi inizieranno a sentire dei deboli sussurri. Più a lungo rimarranno, più forti e chiari si faranno tali rumori. Essi provengono tutti dall'interno del tempio. Concentrandosi, un personaggio può ascoltare qualunque cosa venga detta nel tempio. Questa stanza viene utilizzata dal Maestro per controllare coloro che non sono felici del suo governo.

C19. Piattaforma

Ad eccezione dell'asta della bandiera alta 6 metri, l'unica cosa degna di nota presente su questa piattaforma spazzata dal vento è una piccola bussola su un piedistallo. La bussola è magica e punta sempre nella direzione della nave volante del Maestro. La piattaforma viene utilizzata per fare attraccare proprio la stessa magica imbarcazione.

D. La Quarta Sezione: I Passaggi Sotterranei

Tutti i passaggi non sono sorretti da travi o impalcature poiché sono stati scavati nella viva roccia. Pareti, pavimento e soffitto sono sempre molto umidi dato che tali passaggi corrono molto vicino ad una fontana e al fossato. Tutti i passaggi sono privi di illuminazione a meno che non venga indicato diversamente.

D1. Prigioni

Questa zona oscura ed opprimente ospita 5 piccole celle quadrate di 1,5 metri di lato, per la maggior parte vuote. In piedi vicino ad una lampada alla base delle scale si trovano un Divinatore (CA 7; G 4; pf 20; N°ATT 1; F 1-6; MV 12; TS G4; ML 8; AM C) che indossa un **anello dell'infravisione** (funziona come l'omonimo incantesimo) e 4 bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 14 ciascuno; N°ATT 1; F 2-8; MV 9; TS G3; ML 7; AM C). Se il Divinatore viene attaccato, egli spegnerà la torcia immergendola in un secchio lì vicino, sperando così di guadagnare il vantaggio dell'oscurità. Egli combatterà finché il suo morale o quello dei bugbear non fallisce o finché almeno due bugbear rimangono vivi. Poi cercherà di fuggire per dare l'allarme. Un qualunque suono di combattimento attirerà l'attenzione del santuario della Zona D2 e dei non-umani della Zona D3. Essi arriveranno entro sei round per investigare.

Tre delle celle sono occupate. Due di queste contengono i due noti criminali Ranas e Philomen (CA 9; L 6; pf 19,15; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS L6; ML speciale; AM N) in attesa di pubblica punizione. Se vengono liberati essi si uniranno di buon grado alla compagnia senza però rivelare la loro identità o la loro passata occupazione. Essi rimarranno con la compagnia finché i personaggi daranno ad intendere di voler fuggire. Essi lasceranno che i personaggi corrano tutti i rischi delle varie situazioni e cercheranno di rubare tutto ciò che possono (Svuotare tasche 45%). In ogni punto in cui si intravede una via di fuga dal tempio, essi abbandoneranno la compagnia portando con loro tutto ciò che riescono. La terza persona è Marialena, un'elfa (CA 9; E 5; pf 22; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; MV 12; TS E5; ML 8; AM L). Ella non ha memorizzato alcun incantesimo poiché le è stato portato via il libro degli incantesimi. Ella si unirà volentieri alla compagnia che l'avrà salvata sebbene richieda armi, equipaggiamento e la libera consultazione di un libro degli incantesimi. Ella rimarrà fedelmente con gli avventurieri almeno finché non ci si trovi abbastanza lontano dal tempio. Marialena conosce l'ubicazione della galleria segreta d'uscita dal tempio (Zona D4) e fornirà volontariamente le dovute informazioni in merito.

D2. Stanza degli Interrogatori

La stanza è illuminata da parecchie torce e vi si trovano riuniti tutti i possibili strumenti da tortura. Al momento, nella stanza si trovano (a meno che non siano stati attirati altrove dai rumori di combattimento) l'Inquisitore, un santuario (CA 5; G 10; pf 45; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G10; ML 8; AM C) e un iniziato.

L'Inquisitore sta dettando allo scrivano un rapporto riguardante la cattura di Marialena. Se viene attaccato egli combatterà per ritardare gli avventurieri mentre l'iniziato correrà o alla Zona D1 o alla Zona D3, a seconda della direzione di provenienza dei personaggi. Lo scrivano ritornerà con i rinforzi in quattro round. L'Inquisitore non ha alcunché di valore addosso.

D3. Covo dei Non-Umani

Questa grande stanza irregolare ospita i non-umani che lavorano nel tempio. In ogni momento qui si trovano 12 goblin (CA 6; DV 1-1; pf 3 ciascuno; N°ATT 1; F 1-6; MV 6; TS UC; ML 7; AM C), 8 orchetti (CA 6; DV 1; pf 6 ciascuno; N°ATT 1; F 1-8; MV 12; TS G1; ML 8; AM C), 5 bugbear (CA 5; DV 3+1; pf 14 ciascuno; N°ATT 1; F 1-10+1; MV 9; TS G3; ML 9; AM C) e un gigante delle colline (CA 4; DV 8; pf 40; N°ATT 1; F 2-16; MV 12; TS G8; ML 8; AM C). I goblin sono armati di archi e spade corte, gli orchetti possiedono balestre e spade e i bugbear combattono con spade a due mani. Se la stanza viene attaccata da ciò che può sembrare una grossa forza, tutte le creature fuggiranno ad eccezione del gigante che rimarrà a combattere il nemico. Gli altri non-umani daranno l'allarme. Se questi ultimi vengono forzati a fuggire in direzione del tempio, essi si sparpaglieranno in piccoli gruppi che inizieranno una serie di attacchi del tipo "toccata e fuga" ai danni della compagnia, finché i personaggi non verranno scacciati.

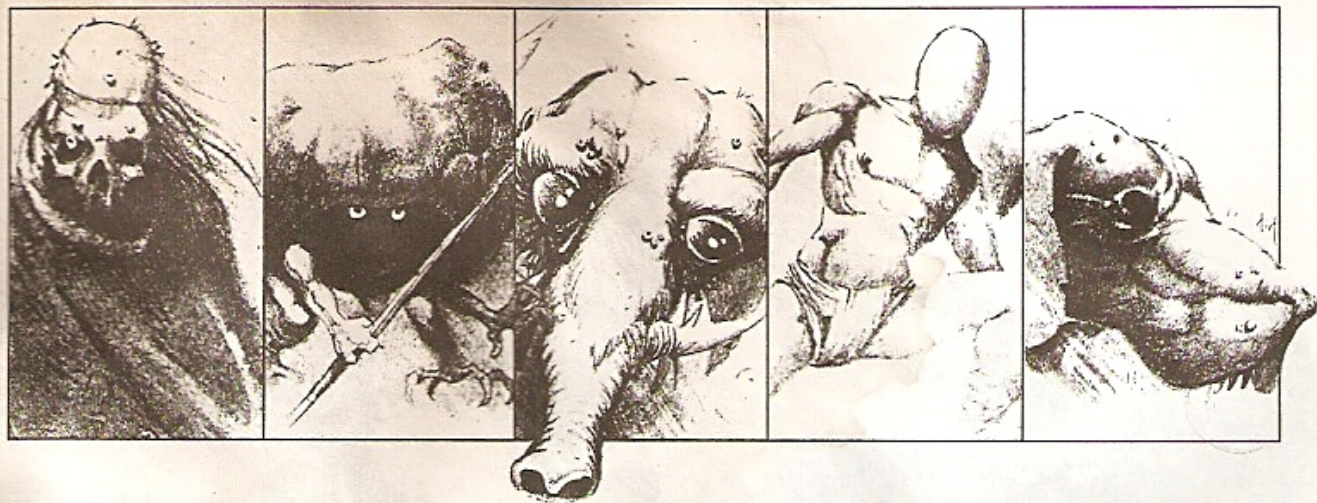
La stanza contiene mucchi di pellicce sporche e puzzolenti, cuscini sventrati e vasellame sbriciolato. In tutta questa confusione si trovano anche alcune borse di cuoio contenenti 200 M.O. in totale. Le borse sono nascoste sotto cumuli di ossa, di topi in via di decomposizione e mucchi di insetti morti. Le armi e le armature trovate in questa stanza, sebbene siano pulite e perfettamente utilizzabili, sembrano tuttavia vecchie e maltenute.

D4. L'Uscita Segreta

Questa galleria corre per circa 750 metri (non è mostrata sulla mappa) curvandosi e serpeggiando in continuazione. La compagnia può percorrere tale percorso in circa 20 minuti. Alla fine della galleria si trova una stanza ben ammobiliata che contiene candele, una cassa oblunga, una sedia, un tavolo e tutto il materiale per scrivere. Su una parete si trova una porta segreta che si apre sul fianco di una collina a un po' di distanza dal tempio. Per chi si trova a questa entrata, la vista del tempio è negata dalla collina stessa. Qui vive un vampiro* (CA 2; DV 9; pf 42; N°ATT 1 +speciale; F 1-10 +risucchio di energia; MV 36/54; TS G9; ML 11; AM C; **charme; rigenerazione**). Durante il giorno egli riposa nella bara vicino all'entrata. Di notte egli vaga senza sosta, cogliendo occasionalmente qualche vittima nei dintorni del tempio. La sua bara è nascosta sotto la cassa oblunga. Questa cassa è chiusa a chiave e nasconde una trappola. Se la trappola non viene trovata e rimossa, il personaggio che apre la cassa inizierà a trasformarsi lentamente in un topo gigante. La trasformazione verrà completata nel giro di 24 ore. Dapprima i cambiamenti saranno quasi impercettibili, il personaggio sarà perseguitato da dolori e non si sentirà molto bene. In seguito egli proverà il desiderio di camminare a quattro zampe, poi si accorgerà che i vestiti non gli vanno più bene ed avrà difficoltà ad afferrare gli oggetti. Tutto ciò proseguirà finché la trasformazione non verrà completata. Una volta trasformato, il personaggio perderà tutte le sue precedenti caratteristiche (ad eccezione dei punti ferita) ed assumerà quelle di un topo gigante. Se necessario, cambierà anche l'allineamento morale del personaggio. La trasformazione può essere interrotta solo se sul personaggio viene lanciato un incantesimo **scaccia maledizioni** entro le 24 ore fatidiche. Trascorse le 24 ore, tale incantesimo non avrà più effetto; per riportare il personaggio alla normalità, occorrerà un incantesimo **desiderio**.

La cassa sembra essere piena di vestiti ed altri oggetti normalissimi. Comunque, il fondo della cassa è incrinato; al di sotto si trova la bara del vampiro. Il vampiro è una vecchia conoscenza del Maestro e nessuno dei due disturba la pace in cui l'altro regna. Se il vampiro è in grave pericolo, comunque, egli invierà un pipistrello al Maestro come segnale per una richiesta di aiuto. In tre turni, il Maestro accompagnato da un santuario (a voi la scelta) giungerà in aiuto del non-morto.

Nell'imbottitura della bara sono nascoste 200 M.A., 2.000 M.O. e tre gemme del valore di 1.000 M.O. ciascuna. Qui non c'è altro di valore.



PARTE 6: NUOVI MOSTRI

Questa sezione presenta i nuovi mostri utilizzati in questo modulo. Prima di giocare gli incontri con una qualsiasi di queste creature, leggete attentamente le descrizioni che seguono.

Dusanu*

Classe dell'Armatura: 4

Dadi Vita: 9+2*

Movimento: 36 (12)

Attacchi: 2 artigli +speciale

Ferite: 1-8/1-8 +speciale

N° di Mostri: 2-4 (0)

Tiro Salvezza: Guerriero: 9

Morale: 10

Tipo di Tesori: B

Allineamento: Caotico

Il dusanu, o demone putrefatto, assomiglia ad uno scheletro incrostato di muffa, ammantato in una veste lurida e stracciata. I suoi occhi brillano di una luce azzurrina. L'aria vicino al dusanu è appesantita dalle spore del suo marciume. I dusanu sono molto intelligenti e sagaci. In combattimento, essi attaccano con gli artigli ricoperti di muffa e funghi. Nello stesso tempo, essi rilasciano delle spore che riempiono un'area circolare di 3 metri di diametro. Qualunque personaggio si trovi in questa area, deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno. Coloro che falliscono subiscono 1d8 ferite ulteriori e rimangono infetti. Per i successivi 2-4 giorni, i personaggi infetti non manifestano i segni dell'orribile malattia contratta. Comunque, durante tale periodo, gli incantesimi **cura ferite** non avranno effetto sul personaggio. Alla fine di questo periodo, muffa e funghi fuoriescono dalla pelle del malcapitato. Ogni giorno il personaggio deve effettuare un tiro salvezza contro Raggio della Morte. Se il tiro salvezza non ha successo, la muffa ricoprirà interamente la pelle del personaggio. Egli morirà nel giro di 1-3 giorni e si rianimerà sotto forma di dusanu. La sua memoria e le sue abilità saranno cancellate. Sarete voi a controllare tale personaggio. L'incantesimo **cura malattie** uccide le spore.

Il dusanu ha ossa leggere e gommose e così subisce solo la metà delle ferite inflitte da armi da botte (mazze, martelli, ecc.). Le altre armi non magiche causano solo un punto ferita. Le armi da taglio magiche infliggono tutte le loro ferite. Gli attacchi basati sull'elettricità non infliggono ferite.





Geonide

Classe dell'Armatura: -2
Dadi Vita: 2
Movimento: 18 (6)
Attacchi: 1 pugno o 1 arma
Ferite: 1-8 o a seconda dell'arma

N° di Mostri: 2-12 (0)
Tiro Salvezza: Guerriero: 2
Morale: 8
Tipo di Tesori: C
Allineamento: Caotico

Il geonide è un piccolo e intelligente abitante delle caverne. Egli possiede due gambe, due braccia e una specie di guscio che lo fa sembrare un piccolo macigno. Braccia e gambe fuoriescono da una apertura alla base del guscio. Il geonide è in grado di ritirare all'interno del guscio braccia e gambe così da chiudere l'apertura. In questo modo non può essere distinto da un normale macigno. A causa di questo fatto, esso gode della sorpresa con un punteggio pari a 1-4 su 1d6. In combattimento, un geonide attacca o con il suo pugno duro come la pietra o con un'arma. Le armi che normalmente trasportano sono clave di pietra o asce.

I geonidi vivono nel sottosuolo, all'interno di reti di gallerie o in caverne naturali. I loro covi sono normalmente punteggiati di rocce, stalattiti e stalagmiti. Nel loro covo si trova un tempio formato da grossi macigni dalla forma insolita. Un covo conta da 30 a 80 (1d6x10+20) geonidi guidati da un geonide chierico. Questo chierico non ha i poteri tipici dell'omonima classe dei personaggi, ma è dotato di 4 dadi vita e infligge 2-12 ferite con un solo pugno oppure aggiunge un bonus di +2 alle ferite inferte dalla sua arma.

Malfera*

Classe dell'Armatura: 3
Dadi Vita: 9**
Movimento: 18 (6)
Attacchi: 2 artigli, 1 morso
+speciale
Ferite: 1-10/1-10/1-6

N° di Mostri: 1 (1-2)
Tiro Salvezza: Guerriero: 13
Morale: 11

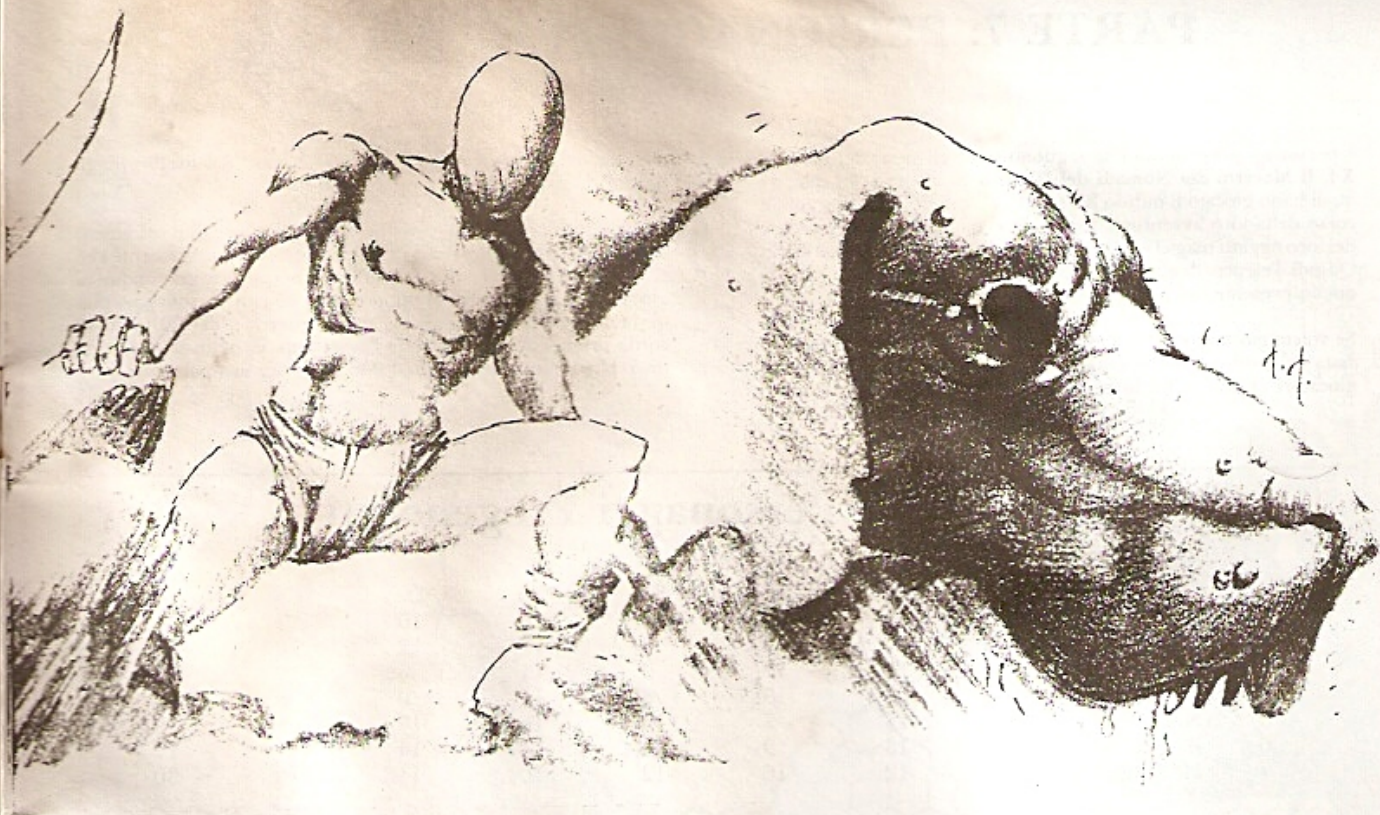
Tipo di Tesori: E
Allineamento: Caotico

La malfera è una creatura della Dimensione dell'Incubo. Essa ha una grande faccia elefantina ed un tronco piccolo e tozzo. La testa è dotata di corna. Da entrambi i lati del corpo fuoriescono delle zanne. Il corpo è composto da una massa di tentacoli viscidati e corti. Le braccia lunghe e muscolose terminano con chele dal filo seghettato. I piedi sono palmati e dotati di artigli. Il mostro è di un colore nero come la notte sul quale risaltano vene e occhi rosso fuoco.

In combattimento, la malfera attacca con le chele e mordendo. Se entrambe le chele colpiscono lo stesso avversario, nel round seguente la vittima viene trascinata verso il corpo della malfera. Poi i tentacoli automaticamente immobilizzano il malcapitato. Questi tentacoli sono cosparsi con un acido che infligge 2-12 ferite per round. La vittima può essere liberata solo dopo la morte della malfera. Inoltre, l'alito della malfera è velenoso; ogni volta che essa colpisce con il morso, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro Veleno (a +3) o morire. La malfera è immune all'acido e può essere ferita solo dalle armi magiche.

La malfera, inoltre, può individuare l'invisibile ed aprire tutte le porte come se avesse a disposizione un incantesimo scassinare. Grazie alla sua incredibile costituzione naturale e magica, i suoi tiri salvezza vengono effettuati come se si trattasse di un guerriero del 13° livello.

Una malfera può apparire in questa dimensione solo in seguito ad un potente e specifico atto di magia o come dono da parte di una divinità. Nessuno può descrivere la dimensione di appartenenza di una malfera; si può solo dire che è velenosa e mortale per gli umani.



Mujina

Classe dell'Armatura: 4

Dadi Vita: 8*

Movimento: 36 (12)

Attacchi: 2 armi +speciale

Ferite: 1-6 o a seconda dell'arma

N° di Mostri: 1-4 (1-4)

Tiro Salvezza: Guerriero: 8

Morale: 9

Tipo di Tesori: E

Allineamento: Caotico

Un mujina, nella sua forma naturale, appare come un uomo ad eccezione del fatto che non ha faccia. Nulla appare dove dovrebbero esserci gli occhi, il naso, le orecchie: il suo viso è liscio come il guscio di un uovo. Comunque, un mujina può creare un'illusione in modo da fornire la sua faccia dei lineamenti desiderati. Spesso si fa passare per un uomo, almeno fino al momento di attaccare.

Un mujina è molto forte e può brandire con una mano sola anche le armi a due mani (ad eccezione delle armi ad asta, della lancia e della balestra). In combattimento esso adopera due armi, una per mano, entrambe con la stessa probabilità di colpire. Un mujina può far comparire a piacimento la sua vera faccia. Una qualsiasi creatura con 5 dadi vita o meno che vede la vera faccia del mujina automaticamente fuggirà per 1-3 round in preda al panico, al triplo della sua normale capacità di movimento. Le creature caratterizzate da più di 5 dadi vita devono effettuare con successo un tiro salvezza contro Bacchette o scappare come spiegato in precedenza.

Un mujina spesso si unisce ad un gruppo di avventurieri come guerriero mercenario. Esso può servire fedelmente anche per un lungo periodo, senza rivelare la sua vera identità. Comunque, se gli viene data l'opportunità, il mujina deruberà i personaggi di quanto possibile per poi fuggire via. Un mujina può parlare il Comune, il linguaggio tipico della sua razza e la lingua del suo allineamento.

Segugio Spettrale*

Classe dell'Armatura: -2

Dadi Vita: 5**

Movimento: 45 (15)

Attacchi: 1

Ferite: 2-12 +speciale

N° di Mostri: 1-6 (1-6)

Tiro Salvezza: Guerriero: 5

Morale: 12

Tipo di Tesori: Nessuno

Allineamento: Caotico

I segugi spettrali sono creature del Vortice Dimensionale, ovvero il vuoto che separa le varie dimensioni. In questo mondo essi appaiono come cani fantasma, dal colore pallido e traslucido. I loro occhi sono dei pozzi neri come la notte. Essi sono dei segugi eccellenti e, una volta sulle tracce della loro preda, essi la seguono per giorni.

In combattimento, un segugio spettrale attacca col morso. Un personaggio che viene morso da un segugio deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, il personaggio patisce solo le normali 2-12 ferite. Se il tiro fallisce, il personaggio inizierà a svanire gradualmente: nel giro di 24 ore lo sfortunato sarà svanito completamente e mostrerà lo stesso colore pallido e traslucido dei suoi aggressori. L'equipaggiamento del personaggio non subisce conseguenze. Quando il personaggio è svanito completamente, egli non sarà più in grado di afferrare gli oggetti, né sarà in grado di comunicare con i personaggi non svaniti. Dal suo punto di vista, tutti gli oggetti normali sembrano traslucidi, mentre tutte le altre creature svanite (cioè i segugi spettrali e gli altri personaggi svaniti) sembrano solide e reali.

In ogni momento, dopo che un personaggio è svanito, questi può essere riportato alla normalità con un incantesimo **porta dimensionale**. Una volta lanciato l'incantesimo, i personaggi afflitti da questa singolare anomalia possono varcare la soglia della **porta dimensionale** per ritornare al mondo normale.

I segugi spettrali possono essere feriti solo dalle armi d'argento o magiche. Essi sono immuni agli incantesimi basati sul freddo o sul fuoco.

PARTE 7: PERSONAGGI PREGENERATI

I personaggi pregenerati che seguono sono gli stessi del modulo X4, **Il Maestro dei Nomadi del Deserto**. Si assume che coloro i quali hanno giocato il modulo X4 siano avanzati di livello durante il corso della loro avventura. Essi inoltre avranno utilizzato alcuni dei loro oggetti magici ed altri ne avranno trovati per rimpiazzarli. Quindi l'elenco degli oggetti magici differisce leggermente da quello presente nel modulo X4.

Se volete giocare questo modulo come seguito dell'avventura iniziata nel modulo X4, non utilizzate i personaggi qui presentati. I giocatori utilizzeranno invece i personaggi presentati nel primo

modulo della serie che saranno caratterizzati dai livelli e dagli oggetti magici guadagnati in tale modulo.

I personaggi pregenerati possono disporre inoltre di praticamente qualsiasi oggetto presente nell'elenco dell'equipaggiamento che si trova nei manuali delle regole. Non permettete comunque ai giocatori di abusare di tale opportunità: nessun personaggio può ovviamente disporre di una galea da guerra o di 120 metri di corda prima ancora di iniziare l'avventura. Ciascun personaggio dovrebbe inoltre disporre di 1.000 M.O. per uso personale.

Tabella dei Personaggi Pregenerati

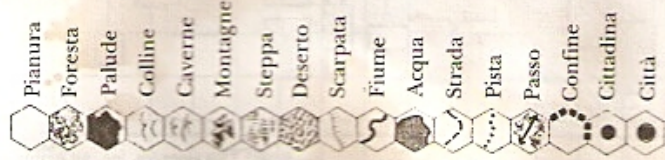
N°	Classe	Livello	Fo	In	Sa	Co	De	Ca	pf
1	Chierico	9	11	12	14	16	10	7	53
2	Guerriero	10	15	12	6	17	12	10	62
3	Elfo	7	12	17	9	11	8	10	28
4	Mago	9	7	15	8	14	9	8	33
5	Nano	8	15	7	10	16	10	9	49
6	Ladro	8	13	9	9	14	14	10	27
7	Halfling	7	12	16	12	10	14	10	30

Tabella degli Oggetti Magici

1. corazza di piastre +1; scudo +1; anello di resistenza al fuoco; pozione di longevità; pozione di guarigione.
2. spada +1, fiammeggiante; corazza di piastre +3; scudo +1; pozione di levitazione.
3. spada +1, intelligenza 9, individuazione dell'invisibile, individuazione delle gemme, levitazione, allineamento Legale, ego 7; corno distruttore.
4. pugnale +1; anello della telecinesi; anello accumulatore di incantesimi; pergamena contenente l'incantesimo invisibilità (raggio 3m); scarabeo protettore.
5. scudo +2; martello da guerra +3; due pozioni di guarigione.
6. mazza +3; spada +1; armatura di cuoio +1; anello respingi incantesimi.
7. spada +1; fionda +1; corazza di piastre +1; mantello e stivali elfici; pozione di resistenza al fuoco.

MAPPA DI HULE

1 ESA = 36 Km



Steppe
Yazak



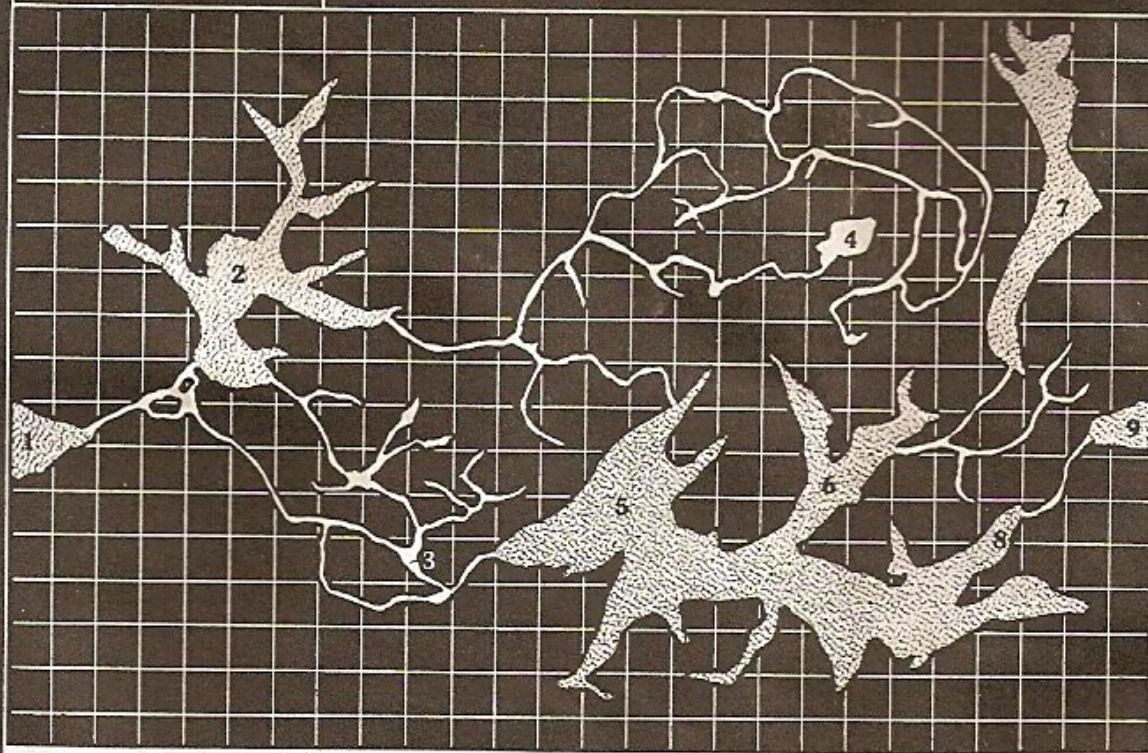
Vallata

Galleria

Mappa del Grande Passo

Nota: la larghezza delle gallerie non è in scala
1 quadretto = 1,5 Km

N



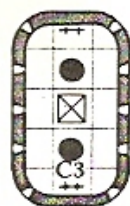
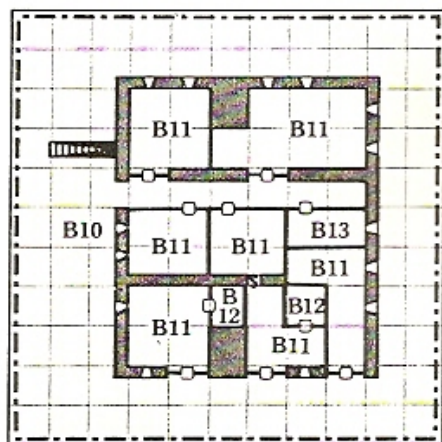
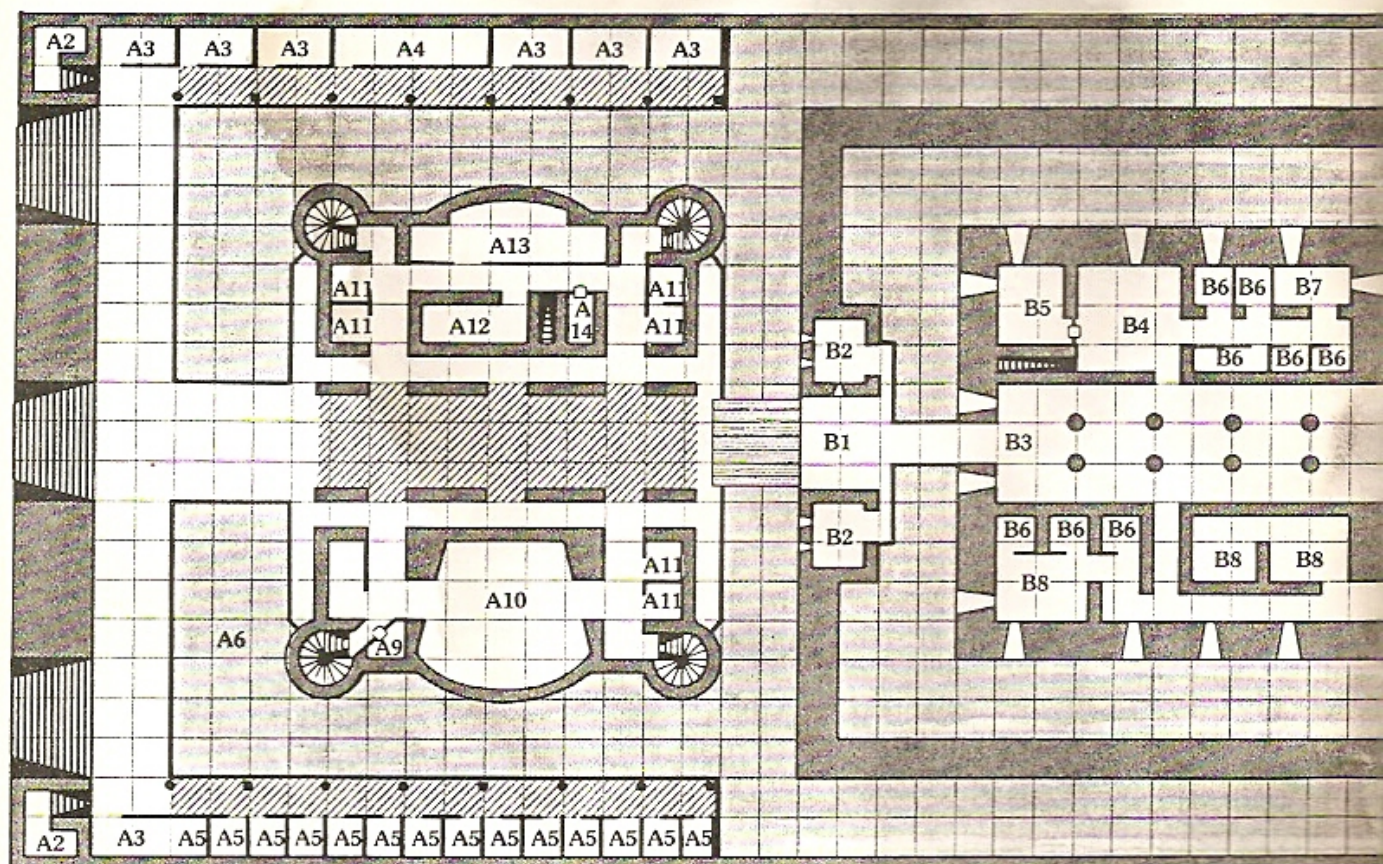
1 quadretto = 9m

Fiume

Mappa di Magden

Piazza del 5
Mercato

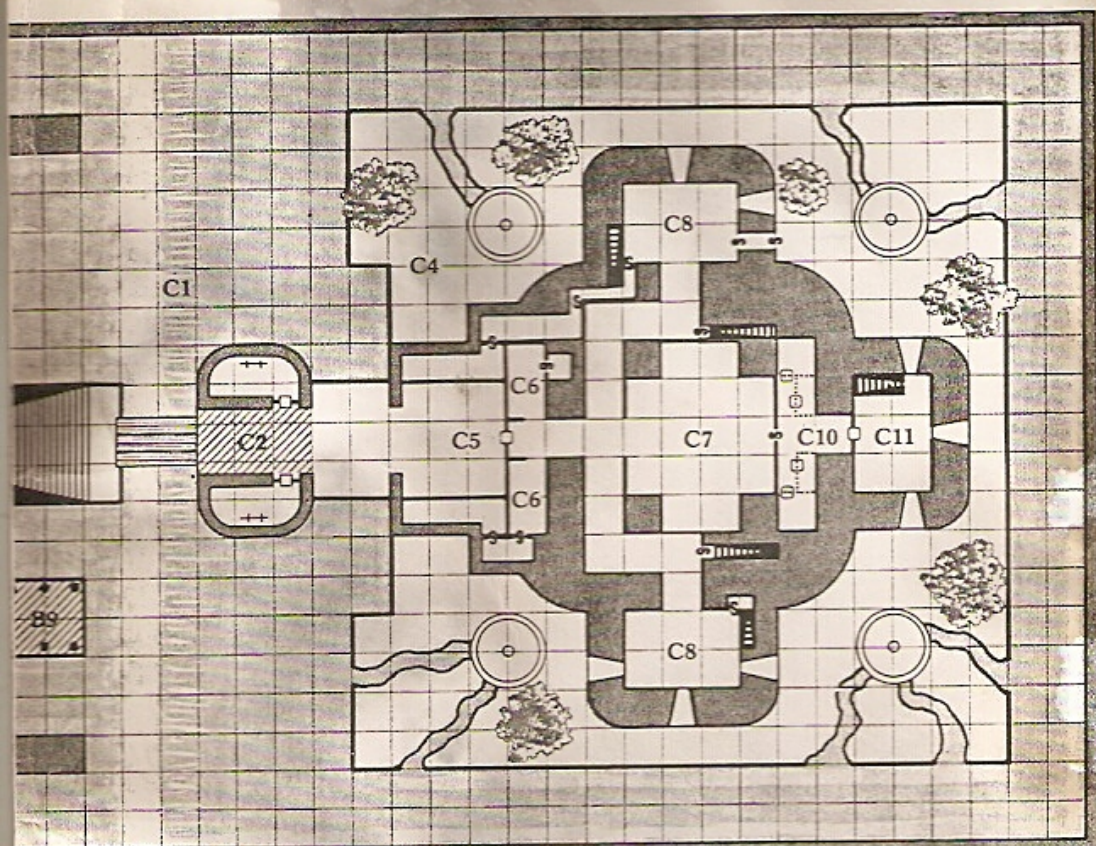
N



Mappa del Tempio della Morte

Legenda

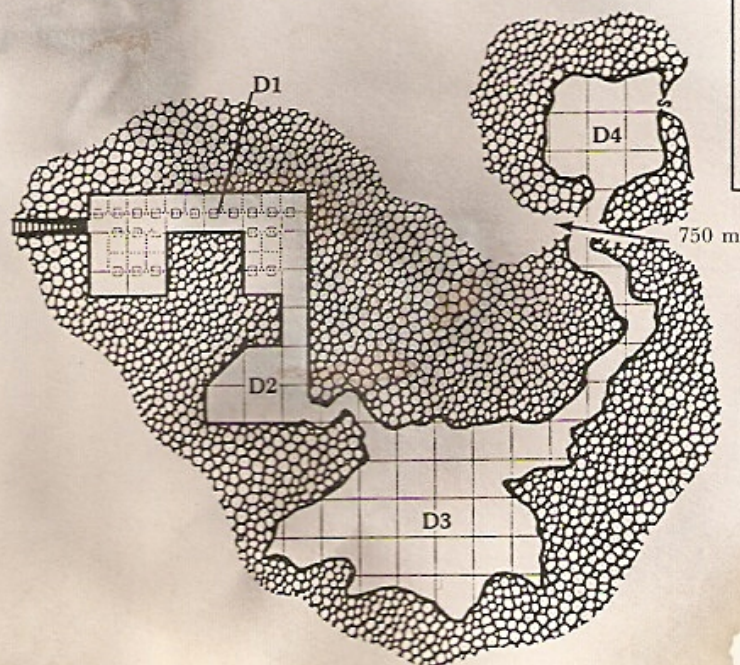
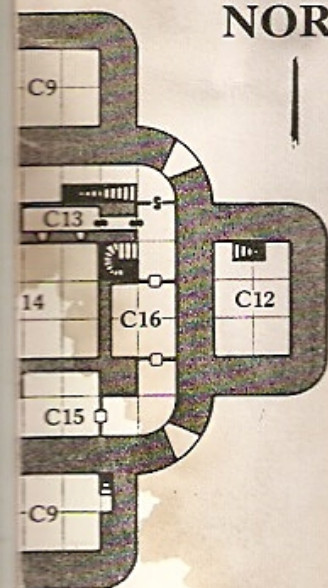
-  Porta
-  Doppia Porta
-  Porta della cella
-  Porta Segreta
-  Botola, pavimento
-  Botola, soffitto
-  Botola, pavimento e soffitto
-  Finestra
-  Scalinata
-  Scala a chiocciola
-  Fontana
-  Barre
-  Acqua
-  Cascata
-  Porticato
-  Pilastro
-  Fossa Coperta
-  Scala a pioli
-  Ringhiera
-  Fronde
-  Parete, pietra
-  Parete, legno



1 quadretto = 3m

C19

NORD



DUNGEONS & DRAGONS®

**Modulo Avventura per le Regole
Expert**

Il Tempio della Morte

di David Cook

Siete stati incaricati di una missione disperata in territori sconosciuti, alla ricerca di colui che si fa chiamare "Il Maestro" e del Tempio della Morte. Non c'è tempo da perdere poiché dovete agire prima che gli eserciti del Maestro invadano le vostre case. Ma per portare a buon fine la vostra missione, dovrete combattere terribili guardiani, viaggiare attraverso un regno ostile e scoprire il segreto del Maestro. Riuscirete ad aggirare le sue difese e vincere la partita?

Questo modulo contiene note di riferimento, ambientazioni e descrizioni dettagliate. Esso rappresenta la seconda avventura della serie divisa in due parti dei Nomadi del Deserto ma è pur giocabile come a sé stante. Sia che giochiate il Tempio della Morte come a sé stante o come parte della serie, l'avventura vi offrirà ore di divertimento estremamente avvincenti.



© 1983 TSR Hobbies, Inc.
Tutti i diritti riservati