

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti

L'Isola del Terrore

di David Cook e Tom Moldvay



L'isola vi attende! Sarete in grado di ritrovare l'altare e scoprire i segreti dell'Isola del Terrore? Per personaggi di livello 3-7



DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti X1

L'Isola del terrore di David Cook e Tom Moldway



Edizione a cura di: Tim Kilpin
Illustrazione di: Timothy Truman

L'isola del terrore è il primo di una serie di moduli d'avventura da usare con il regolamento D&D Expert. Dal momento che l'isola del terrore è il primo esempio di avventura fuori dal dungeon e nelle terre selvagge è stato progettato per fungere da introduzione e permettere al novello DM di progettare da solo altre avventure di questo tipo. Il manualetto contiene 13 mappe dell'isola, 16 nuovi mostri e suggerimenti per ulteriori avventure. Inoltre è compresa anche una grande mappa del vasto continente in cui si svolgono le avventure di D&D.

Prefazione

L'avventurosa navigazione attraverso l'oceano vi ha lasciati stremati, ma adesso vi ritrovate sulle spiagge di un'isola dall'atmosfera inquietante: un'isola che potrebbe rivelarsi un covo di cannibali!

Un vecchio diario di bordo, dalle pagine rosicchiate dai topi, è l'unica vostra traccia verso le ricchezze che potrebbero celarsi nel cuore inesplorato dell'isola.

È stato il miraggio delle grandi ricchezze nascoste sull'isola a portarvi sulle spiagge deserte, ma adesso è il piacere dell'avventura a spingervi attraverso la giungla intricata e le paludi melmose alla ricerca dell'altopiano perduto e della grande perla nera.

L'isola del terrore è un'avventura nelle terre selvagge progettata per il Set Expert di D&D.

Il modulo comprende sia incontri all'aperto che nei dungeon, delle mappe esplicative, un discreto numero di mostri non pubblicati precedentemente e l'ambientazione per ulteriori avventure.

I personaggi giocanti iniziano la loro avventura seguendo la pista di un esploratore morto parecchi anni prima. Le leggende sulle splendide ricchezze nascoste sull'isola invogliano i personaggi ad attraversare l'oceano fino a giungere a quella che gli indigeni chiamano: "l'isola del terrore".

Una volta sbarcati i personaggi penetreranno nell'interno dell'isola alla ricerca di un antico tempio, costruito sull'altopiano perduto. Nascosti nei recessi del tempio si celano i segreti degli antenati dei nativi che oggi popolano l'isola ed assieme ad essi si ritroveranno gli ori e le gioie di cui parlava il vecchio diario dell'esploratore.

Ma i personaggi non sono soli nel tempio!

Infatti i maligni Kopru hanno preso dimora nei geysir bollenti e nelle fosse di fango caldo che si nascondono nei sotterranei del tempio.

Riusciranno i personaggi a sconfiggere i Kopru e a fuggire dal tempio o cadranno vittime del mortale incantesimo dei Kopru?

L'isola del terrore, intanto, attende.

Avventura in terre selvagge per personaggi di livello 3-7

© 1981, 1983 TSR Inc.
Tutti i diritti riservati



TSR Inc.

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

Stampato in Italia

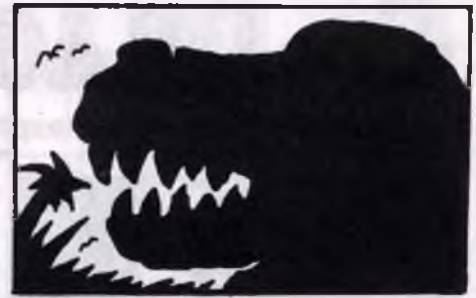
INDICE



pag. 3



pag. 4



pag. 7



pag. 22



pag. 24



pag. 28

Informazioni per il DM delle regole Expert	3	Preparazione alla navigazione	6	Mostri erranti	24
Prepararsi all'avventura	3	Il viaggio verso l'isola	6	Mappe per gli incontri sull'isola Tabù	24
Le mappe delle aree degli incontri	3	Mappe per gli incontri sull'isola	7	Guida al 1° livello del tempio	24
Abbreviazioni e dati numerici	3	1 mostri erranti	7	Guida al 2° livello del tempio	25
Il gruppo degli avventurieri	3	Guida agli incontri nelle aree dell'isola	7	Guida al 3° livello del tempio	27
I mostri erranti	3	Avventure sull'altopiano centrale	22	Appendice	28
Incominciare l'avventura	4	La mappa per gli incontri sull'altopiano	22	Scenari alternativi	28
Il continente	4	centrale	22	La progettazione degli incontri con umani	29
Note sulla mappa del continente	4	Mostri erranti	22	Gruppo di uomini erranti n° 1	29
Tempo e climi	5	Guida agli incontri sull'altopiano centrale	22	Gruppo di uomini erranti n° 2	29
Alle origini dell'avventura	5	Avventure nell'isola Tabù	24	Gruppo di uomini erranti n° 3	29
Il ritrovamento delle pergamene	5	Incontri sull'isola Tabù	24	Esempi tipici di capi indigeni	29
				Capi militari delle tribù	29
				Nuovi Mostri	30

ELENCO DELLE TABELLE E DELLE MAPPE

Tabella 1 Mostri erranti in generale sull'isola	7
Tabella 2 Mostri erranti in generale sull'isola	8
Tabella 3 Mostri erranti nelle lande deserte	8
Tabella 4 Mostri erranti sull'altopiano centrale	22
Tabella 5 Eventi casuali nel terzo livello del Tempio	27
Tabella 6 Incontri con umani	29
Mappa 1 L'isola del terrore	13
Mappa 2 Villaggio di Tanaroua	14
Mappa 3 Mappa generica delle tane in caverna n. 1	18
Mappa 4 Mappa generica delle tane in caverna n. 2	18
Mappa 5 Il covo dei pirati	15
Mappa 6 Il Continente	16-17
Mappa 7 Campo dei Rakasta	18
Mappa 8 Tane di Aranea	18
Mappa 9 L'accampamento dei Fanaton	19
Mappa 10 L'altopiano centrale	20
Mappa 11 Il villaggio di Mantru	20
Mappa 12 Il tempio Livello 1	copertina
Mappa 13 Il tempio Livello 2	copertina
Mappa 14 L'isola Tabù	copertina



L'isola del terrore è un modulo d'avventura progettato non solo per il gioco, ma anche come supplemento alle regole ed aiuto al DM nella progettazione delle sue avventure. Questo modulo è un esempio di come andrebbe strutturata un'avventura nelle terre selvagge.

Il DM dovrebbe leggere il modulo completamente e, solo dopo averne compreso tutti gli aspetti, dovrebbe proporlo ai suoi giocatori. Gran parte delle informazioni sono riservate al DM che dovrebbe rivelarle ai giocatori solo se il caso lo rende opportuno. Comunque vi incitiamo in ogni situazione ad usare la vostra fantasia, per esempio nel paragrafo di un incontro non viene data la descrizione dell'ambiente circostante quindi il DM dovrebbe estrapolarlo dalla descrizione generale dell'area e dalle mappe che vengono fornite nel modulo.

Le mappe delle aree degli incontri

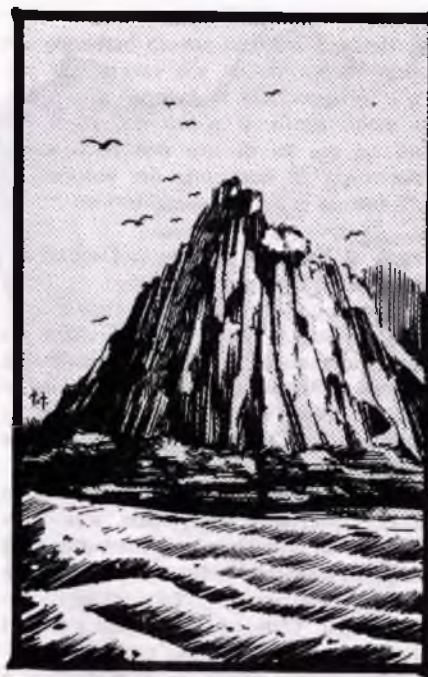
Nel modulo sono fornite diverse mappe delle aree in cui avvengono gli incontri. Nella maggior parte dei casi una mappa (quella principale) mostra il profilo generale dell'area, mentre altre, più piccole, ne mettono in luce i dettagli più caratteristici. Per rendere più facile la consultazione delle mappe esse sono state numerate da 1 a 14.

Al DM è lasciata la libertà di usare le mappe così come sono oppure di alterarle a seconda delle esigenze della storia o di disegnarne di nuove. Per esempio quando usate le n° 3 e 4 (le tane nelle caverne) potreste aggiungere nuovi esseri o nuovi intrighi di cunicoli.

Abbreviazioni e dati numerici

I dati numerici dei mostri sono forniti nel seguente ordine:

Mostro/nome del png: Classe dell'armatura, dadi vita o classe/livello; punti ferita; movimento per turno (round); numero degli attacchi per round; danni per attacco;



tiro salvezza come: classe/livello; morale; allineamento; abilità per i png (tipo incantesimi)

In questo modulo vengono usate le abbreviazioni elencate a fondo pagina.

Il gruppo degli avventurieri

Questo modulo è stato progettato per un gruppo di 6-10 personaggi. Ogni personaggio all'inizio dell'avventura dovrebbe essere di livello compreso tra il 3° e il 6°. Il gruppo in complesso dovrebbe essere composto da personaggi totalizzanti almeno 26-34 livelli di esperienza (vi consigliamo un gruppo da 30 livelli). Inoltre dovrebbero essere presenti nel gruppo al-

meno un mago (o un elfo) e un chierico. Il DM è autorizzato a variare la forma dei mostri incontrati per adeguarla alla composizione del gruppo.

Ai personaggi giocatori deve sempre essere data una ragionevole probabilità di salvezza. Il DM deve essere imparziale e giusto ma anche sempre pronto a concedere il beneficio del dubbio ai personaggi, soprattutto nelle situazioni più pericolose. Comunque, se i giocatori insistono nel correre i rischi più estremi, fate comprendere loro che devono essere pronti a subirne le conseguenze. Tutti devono cooperare per rendere l'avventura il più possibile divertente ed eccitante.

I mostri erranti

Le tabelle per i mostri erranti sono raccolte all'inizio di ogni descrizione di una area importante (ad eccezione delle avventure nell'isola tabù dove non vi saranno incontri con mostri erranti).

Se vi rendete conto che in un turno particolare avverrà un incontro, individuate innanzitutto il mostro che sarà incontrato tirando d% (i dadi percentuali) sulle tabelle apposite.

Le tabelle dei mostri erranti sono state progettate in modo da far incontrare certi tipi di mostri solo in determinate zone. Se vi sembra che il mostro determinato dal tiro del dado non sia coerente logicamente con la situazione (o il terreno) in cui i personaggi si trovano, tirate nuovamente o scegliete un diverso tipo di mostro errante.

Se il mostro prescelto dai dadi è troppo forte o troppo debole per i personaggi il DM potrà variare il numero dei mostri incontrati o ridurre il numero dei punti ferita del mostro in modo da realizzare un incontro più equilibrato.

Il DM dovrebbe usare tutti e cinque i sensi nella descrizione di un incontro e non basarsi solo su ciò che i personaggi stanno vedendo. In questo modo l'incontro sarà descritto non solo in modo più realistico, ma anche più credibile.

Per esempio i personaggi potrebbero prima sentire un mostro avanzante nel sottobosco o individuare le orme e non solo incontrarlo di colpo, faccia a faccia.

Questo, fra l'altro, è un ottimo modo di segnalare ai personaggi che un incontro può essere troppo pericoloso. In definitiva il DM deve usare la massima cura nell'evitare che un incontro non pianificato con dei mostri erranti rovini l'equilibrio dell'avventura.

ABBREVIAZIONI

AM	=	Allineamento morale	MV	=	Movimento (velocità di)
C	=	Chierico	MA	=	Moneta d'argento
CA	=	Carisma	ME	=	Moneta d'electrum
CO	=	Costituzione	MO	=	Moneta d'oro
D	=	Dado (tipo di)	MP	=	Moneta di platino
DM	=	Dungeon Master	MR	=	Moneta di rame
Ds	=	Destrezza	N	=	Nano
DV	=	Dadi Vita	N° ATT.	=	Numero di attacchi
E	=	Elfo	N° MOSTRI	=	Numero di mostri incontrati
F	=	Ferite	PF	=	Punti Ferita
FR	=	Forza	PG	=	Personaggio giocatore
G	=	Guerriero	PNG	=	Personaggio non giocatore
H	=	Halfling	PX	=	Punti Esperienza
IN	=	Intelligenza	SG	=	Saggezza
L	=	Ladro	TS	=	Tiro-Salvezza (classe e livello)
M	=	Mago	UC	=	Uomo Comune
ML	=	Morale			



INCOMINCIARE L'AVVENTURA

Il continente (Mappa 6)

Al centro di questo manuale troverete la mappa (in grande scala) dell'estremità sud est di un vasto continente, su di essa si trovano anche le isole settentrionali di un arcipelago. L'isola del terrore è una di queste isole. I personaggi utilizzeranno questa mappa per orientarsi nel loro viaggio per mare fino all'isola.

La mappa del continente vi servirà anche come modello per le vostre mappe (su grande scala) di un territorio inesplorato. Se vorrete potrete localizzare in diversi punti di questa mappa le vostre avventure nei dungeon o all'aperto o potrete espanderla disegnando altre aree selvagge ai confini della mappa.

Qui di seguito vi vengono fornite alcune delucidazioni sulle aree menzionate sulla mappa. Le informazioni fornite sono alquanto succinte ma un bravo DM sarà in grado di arricchirle con le sue proprie elaborazioni.

Per leggere le mappe del continente iniziate in alto e proseguite da sinistra a destra.

Note sulla mappa del continente

Principato di Glantri

Glantri è una magocrazia, cioè principi e principesse che reggono le sorti dello stato sono tutti maghi di alto livello. Quasi tutti vivono nella città di Glantri sebbene ciascuno di essi abbia un castello nascosto in qualche landa sperduta. In realtà i governanti occupano la maggior parte del loro tempo nella ricerca di nuovi incantesimi piuttosto che nelle occupazioni di governo. La maggior parte delle decisioni sono lasciate ai vari consigli degli anziani e agli amministratori della corona. Principi e principesse non si fidano l'uno dell'altro e vivono in uno stato di tregua instabile. Comunque, nel caso di una invasione nemica o di una rivolta, essi dimenticano le precedenti divisioni per fronteggiare il pericolo. In casi estremi possono eleggere tra di loro un "dittatore" (che resta in carica un anno).

Khanato di Ethengar

Gli Ethengar sono pastori nomadi di cavalli, vacche e capre. Sono divisi in piccoli clan famigliari. Di solito questi clan sono in continuo e reciproco conflitto ma di tanto in tanto compare sulla scena un leader (Khan) che unisce il popolo di Ethengar in una forte nazione. Purtroppo con la morte del Khan difficilmente si trova un erede di tale carattere da essere in grado di tenere gli Ethengar uniti, cosicché i clan si separano di nuovo e ritornano alle tradizionali scaramucce. La loro cultura ricorda molto quella delle popolazioni nomadi delle steppe dell'Asia centrale (Unni, Mongoli, Magiari, Turchi e così via).

Possedimenti degli Heldann

Gli Heldann sono un popolo barbarico dai capelli biondi, dedito alla caccia, alla pesca e all'agricoltura in fattorie isolate. Sono molto simili ai popoli dei regni del nord est ma tra di loro non riconoscono alcun capo ad eccezione del proprietario della fattoria in cui una comunità vive.

Regno di Vestland, Regno di Ostland e protettorato di Soderfjord

Ognuno di questi stati del nord-est è composto da molti "regni" minori dotati di ampia autonomia e solo nominalmente unificati sotto un sovrano. In Vestland e Ostland questi viceré si fanno in effetti chiamare "re". In Soderfjord sono invece chiamati "castaldi".

La popolazione di queste terre dà molto valore all'iniziativa individuale, alla forza fisica ed al coraggio nel combattimento. Vivono pressoché totalmente di pesca e di occasionali razzie contro villaggi costieri vicini. Oltre ad essere fieri guerrieri questi popoli sono anche esploratori senza uguali veleggiando su mari lontani e per molti mesi sulle loro lunghe navi di legno. La loro cultura, in generale, ricorda quella dei Vichinghi.

Le terre brulle

Le terre brulle sono costituite da distese rocciose e da resti di colate laviche. Il posto è estremamente selvaggio e abitato esclusivamente da reietti della società e mostri.

Rockhome

Rockhome è la patria dei nani. Si estende attraverso la catena montuosa settentrionale degli Altan Tape. I nani hanno costruito e mantengono agibile una strada attraverso le montagne per il passaggio delle carovane. Coloro che vogliono utilizzare la strada sono costretti al pagamento di un pedaggio.

Il clan degli Atruaghin

Questa zona è composta da altipiani verdeggianti di pascoli e foreste alternati a zone collinose più vicino al mare. E' abitata da mandriani, cacciatori e pescatori che vivono in piccoli villaggi. Tutta la popolazione dei villaggi si vanta di discendere dall'antico eroe Atruaghin. Se minacciati da un invasore essi si uniscono sotto il comando di un capo eletto provvisoriamente.

Repubblica di Darokin

Questa repubblica è accentrata attorno alla capitale: Darokin. La sua ricchezza è costituita dalle vie commerciali tra il lago Am-sorak (il grande lago interno), il fiume Streel, la carovaniere est e la corrente commerciale che penetra dal mare attraverso le paludi di Malpeggi. Darokin è una plutocrazia, cioè una società retta dalle fa-

miglie mercantili più ricche. La sua cultura è simile a quella delle repubbliche medievali italiane, Venezia e Genova.

Alfheim

Come suggerisce il nome, Alfheim è la patria degli elfi. Il loro re governa la foresta di Canolbarth. Poiché Canolbarth è tenuta dagli elfi, essa si estende molto più ampiamente di quanto potrebbe estendersi una comune foresta della zona. La repubblica di Darokin paga regolarmente gli elfi per proteggere la carovaniere che attraversa la foresta in direzione di Selenica.

Emirato di Ylaruam

Ylaruam è costruita nel mezzo della più larga oasi del deserto Alasyano. Controllata dall'emiro o dalla famiglia reale, Ylaruam è l'incrocio principale delle carovaniere che attraversano il deserto da nord a sud e da est a ovest. La cultura è simile a quella degli stati arabi del deserto o a quella delle città stato dell'Asia centrale, Palmira, Samarcanda e Damasco.

Le Cinque Contee

Le Cinque Contee costituiscono la nazione degli halfling. L'area è governata da un consiglio di cinque sceriffi, ognuno dei quali regge una contea. Quattro volte all'anno gli sceriffi si incontrano in un banchetto e là decidono, votando, la politica da applicare alle contee.

Granducato di Karameikos

Questa parte del continente è costituita da terre selvagge e disabitate rivendicate dal Granduca Stefano Karameikos. In realtà solo una parte della landa è sotto il controllo del Granduca. Vaste aree sono ancora infestate da mostri e umanoidi ostili. Per un maggior approfondimento delle caratteristiche del Granducato di Karameikos consultate il D&D expert.

Regno di Ierendi

Il regno è noto per il suo magnifico palazzo reale intagliato in puro corallo bianco. Il re e la regina sono di solito degli avventurieri che hanno colpito la fantasia popolare con le loro imprese, tuttavia essi non hanno un potere effettivo, servendo solo come figure rappresentative del potere politico. Le redini del governo di Ierendi sono effettivamente nelle mani di poche famiglie aristocratiche che governano in modo oligarchico.

Gilda di Minrothad

Il gruppo delle isole di Minrothad è retto da un governo corporativo. Il governo è formato dai capi delle varie corporazioni del commercio. Minrothad è in stretta alleanza con Thyatis.

Impero di Thyatis

L'impero di Thyatis è un'autocrazia. L'imperatore detiene il potere assoluto ma le sue decisioni non devono scontentare le

potenti famiglie nobiliari, nè la plebe sempre pronta a scatenare sommosse contro le leggi più oppressive. La città di Thyatis è costruita sulle sponde dello stretto che separa la penisola sud dalla madre terra, rendendo la città un grande centro commerciale. La cultura Tiatica è simile a quella dell'impero bizantino del tardo medioevo.

Arcipelago di Thanegioth

L'arcipelago è un gruppo di isole che dista circa 1500 chilometri dalla costa del continente. Quel poco che si sa su Thanegioth è nascosto tra le pieghe del mito e della superstizione.

Tempo e clima

I tipi di tempo e il clima di queste zone del continente in generale evolvono da ovest ad est. Piove molto sui pendii occidentali della catena degli Altan Tepe mentre non piove quasi mai sul deserto Alasyano. Le calde correnti marine rendono il clima delle coste meridionali simile a quello del Mediterraneo. I campi coltivati del sud sono estremamente fertili grazie anche a un sottile strato di dense ceneri dalle antiche colline vulcaniche della zona. I giardini a terrazza delle fattorie del sud producono più di tutte le altre terre del continente.

Il clima dell'arcipelago di Thanegioth è decisamente tropicale. Il clima a sud dei monti Cruth (catene da ovest a est) è mite e temperato, con inverni miti. Il clima di Darokin e Glantri è caldo e soleggiato. Il clima delle steppe di Ethengar è mite d'estate ma crudo e freddo d'inverno. Il clima della costa del nordovest è umido e molto variabile.

Alle origini dell'avventura.

Il ritrovamento delle pergamene.

Alcune settimane fa un gruppo di avventurieri stava ritornando da una precedente avventura (il DM può inserire questo modulo in una campagna preesistente) quando rinvenne un rotolo di pergamene. I rotoli erano fatti di carta pecora di eccellente qualità. Nel viaggio di ritorno i personaggi furono colpiti da un improvviso nubifragio che inzuppò completamente l'intero incartamento. Quando il gruppo tornò a Specularum si accorse che nessuna delle pergamene aveva poteri magici. Tuttavia visto che i maghi hanno sempre bisogno di carta per i loro incantesimi e per i loro libri i personaggi stesero con cautela la pergamena di fronte ad un fuoco per asciugarla. Con enorme sorpresa, appena la carta fu asciutta, apparve coperta da un lungo scritto. Il calore aveva rivelato un testo scritto sulla pergamena con inchiostro simpatico.

Le pagine facevano parte di un diario di hordo. Date ai giocatori la copia che si trova stampata sulla estensione della co-

"Quando la tempesta finalmente cessò, ci trovammo a circa sette giorni di normale navigazione da Specularum, eravamo nell'arcipelago di Thanegioth. Effettuiamo un rifornimento completo, riparammo la nave e scambiammo le mercanzie che ci erano rimaste coi nativi che popolavano le spiagge di parecchie isole. Alcuni villaggi ci erano amici ma altri erano ostili e gli indigeni ci attaccavano a vista. Temo che molti dei villaggi ostili fossero popolati da cannibali. Bordeggiamo la costa di parecchie isole, facendo vela da Ovest a sud finché non giungemmo ad un'isola divisa in due da un enorme muro di pietra. Fummo ricevuti con amicizia dai nativi di Tanaroa, il piccolo villaggio a guardia del muro della porzione dell'isola al di là del muro utilizzavano un solo nome: "l'isola del terrore". La piccola penisola su cui sorgeva il villaggio era chiamata semplicemente "casa". Gli abitanti ci raccontarono la leggenda di una antica città che sorgeva sull'altopiano centrale dell'isola, costruita dalle stesse persone che avevano eretto il muro. Gli indigeni chiamavano quei costruttori "gli dei" ma io notai che i nomi di ciascuno di questi dei e i nomi degli antenati dei loro clan erano simili, sicché sospettai che gli antenati e i costruttori fossero le stesse persone. Dal mio punto di vista gli abitanti originali dell'isola avevano costruito una cultura molto avanzata, mentre i loro discendenti erano tornati ad un livello di civiltà molto più primitivo.

Fra le leggende che circolavano sulla città si mormorava anche che fosse piena di tesori inimmaginabili. In particolare ascoltai molti racconti riguardanti una grossa perla nera "degli dei" che dovrebbe trovarsi ancora nella città. Poiché le acque attorno all'isola abbondano di ottimi letti periferici, le chiacchiere attorno alla pietra nera non sembrano del tutto infondate.

Mi sarebbe piaciuto esplorare l'intero per verificare la fondatezza di quei racconti, ma troppi uomini del mio equipaggio erano già morti a causa delle tempeste o delle lance dei cannibali; inoltre eravamo rimasti solo in cinque di cui io solo ero un avventuriero, mentre gli altri erano solo marinai. Eravamo in grado di governare la piccola barca a vela molto bene, ma sulla terraferma, in territorio ostile, saremmo stati indifesi. Una volta tornato a Specularum sarò di nuovo in grado di assoldare una ciurma ed un gruppo di avventurieri di professione e allora ritornerò a cercare la grande perla nera! Però prima di partire decisi di stendere una mappa della costa: girammo con la barca attorno all'isola e tracciammo la miglior mappa possibile. Avevamo paura di sbarcare perché i pescatori del villaggio ci avevano avvertito che era estremamente pericoloso sbarcare in qualsiasi posto dell'isola e che le coste erano rocciose e senza spiagge. Il risultato fu che la mappa mostra solo ciò che si vede sulla costa dal mare, ma anche questo è meglio di niente."

DMRA:



INCOMINCIARE L'AVVENTURA

perta del modulo. Sul retro della riproduzione del diario di bordo si trova una mappa incompleta dell'isola del terrore. I giocatori possono usare questa mappa in modo da completarla man mano che esplorano l'isola. Il testo che segue può essere letto integralmente ai giocatori o potete permettere che consultino la loro copia.

La pergamena è firmata da Rory Barbarosa, un avventuriero ben conosciuto e valente capitano di mare, morto da circa trent'anni. Una breve ricerca nelle taverne rivela al gruppo che poco prima di morire, Rory stava reclutando gente per un viaggio a sud. Egli in quell'ultimo viaggio, era finito fuori rotta ed era tornato in città da un solo giorno che già aveva iniziato a reclutare nuovi marinai.

Sfortunatamente Rory fece un torto ad un potente stregone per una scommessa perduta e morì in modo orrendo prima che potesse cominciare il viaggio verso sud.

La storia della morte di Rory Barbarosa non solo conferma lo scritto della pergamena ma ogni notizia che il gruppo è in grado di raccogliere sull'Arcipelago di Thanegioth tende a confermare i racconti già noti (il DM se necessario dovrebbe fornire ulteriori leggende sulla vicenda)

Preparazione alla navigazione

I giocatori iniziano il gioco a Specularum che si trova nel granducato di Karameikos. Se i giocatori hanno le loro basi al-

trove il DM deve fare in modo di guidarli verso Specularum o verso un'altra città costiera, prima dell'inizio dell'avventura.

I giocatori devono acquistare una nave o ottenere un passaggio per l'isola del terrore. La maggior parte dei gruppi non dovrebbe avere problemi nel raccogliere abbastanza denaro per acquistare una piccola nave a vela. Se i personaggi non hanno denaro a sufficienza il DM dovrebbe fare in modo che comunque riescano a procurarsi una nave o una piccola imbarcazione con cui solcare l'oceano. Ecco alcune idee su come i personaggi possono procurarsi un passaggio per nave:

- 1) Un mercante assolda il gruppo per esplorare l'isola. I personaggi ricevono un passaggio gratuito, ma devono dividere con lui ogni tesoro (al 50%). In alternativa il DM può mutare la scena facendo in modo che siano i personaggi a convincere un mercante ad aprire una nuova rotta mercantile verso l'arcipelago di Thanegioth.
- 2) Si può anche permettere ai personaggi di acquistare una vecchia e decrepita barca. Impostate un rapporto percentuale dividendo il costo della vecchia barca con quello di una nuova. Tale rapporto indicherà il grado di efficienza della barca. La velocità e la condizione dello scafo sono moltiplicati per tale percentuale, generando in questo modo gli effettivi valori del natante. Così durante ogni tempesta si deve tirare un numero uguale o inferiore al valore percentuale come TS altrimenti la barca affonderà: *esempio*, i personaggi acqui-

stano un vecchio battello a vela per 500 mo. Una barca nuova della stessa stazza costerebbe normalmente circa

2000 mo. Dividete 2000 per 500 per trovare la percentuale base (25%). Il valore dello scafo per una barca a vela nuova è 20-40 (30 è la media). Moltiplicate 30 per 25% ed otterrete il valore dello scafo della barca del gruppo: 7,5

La velocità di una barca nuova è di 40 metri per round, moltiplicate 40 per 25% e la velocità risultante per la barca del gruppo sarà di 10 m. per round.

- 3) Oppure un personaggio potrebbe ereditare una barca. Se viene usata tale soluzione la barca non dovrà essere più grande di un piccolo battello a vela (non deve avere alcuna scialuppa di salvataggio). Ricordate che la normale tassa di successione è pari al 10% del valore del bene ereditato. La barca ereditata non può lasciare il porto sino a che la tassa non sarà pagata.
- 4) Infine i personaggi potrebbero prendere in prestito il denaro ad un interesse di almeno il 10% al mese. Il debito deve essere estinto alla fine del primo viaggio. Alcuni finanziatori locali hanno un accordo di lavoro con un mago che provvederà a inviare un "segugio invisibile" ad attaccare quei personaggi che non avranno saldato il debito entro una settimana dalla scadenza.

Il viaggio verso l'isola

Durante il viaggio da Specularum sino all'isola del terrore usate le regole sugli incontri all'aperto dal D&D expert e le tabelle degli incontri in mare. Dovreste tirare i dadi almeno una volta al giorno per verificare se avviene un incontro marino mentre il gruppo si dirige verso l'isola. Un 6 tirato su 1d6 indica che è avvenuto un incontro.

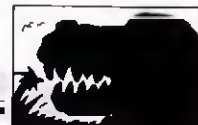
Ricordatevi di controllare una volta al giorno le condizioni del tempo tirando 2 d 6. Se ottenete 2 c'è bonaccia (non c'è vento). Se il risultato è 12 il tempo è burrascoso con forte vento. Controllate sul D&D expert gli effetti di queste condizioni meteorologiche. Infine verificate una volta al giorno se durante il viaggio il gruppo perde l'orientamento. Un tiro di 1 o 2 su 1d6 indica che il gruppo si è perduto. Ancora una volta il capitolo relativo del D&D expert vi dirà che cosa fare in questo caso.

Se la barca entra in un'area di scogliera subirà da 1 a 100 (d%) punti di danni allo scafo.

Comunque nonostante questi rischi il DM dovrà ricordare che il gruppo deve arrivare all'isola del terrore, e perciò dovrebbe determinare il tempo, tirare per i danni, stabilire gli incontri tenendo sempre presente questo fatto.

Una volta che i personaggi sono arrivati





all'isola del terrore (mappa 1) essi probabilmente sbarcheranno in uno dei villaggi degli indigeni sulla costa sud orientale dell'isola. Dettagli su tali villaggi sono dati nella descrizione di Tanaroa, il villaggio maggiore.

Da questi villaggi il gruppo potrà addentrarsi nell'interno (notate che il gruppo può disegnare la mappa di ogni esagono di percorso (e dei sei esagoni adiacenti a meno che il terreno dell'esagono in cui il gruppo si trova non sia montagnoso o coperto da vegetazione così densa da bloccare la vista). In questo caso sarà il DM a decidere il numero di esagoni riconoscibili dal gruppo.

Mappe per gli incontri sull'isola

Le mappe di cui il DM avrà bisogno per giocare gli incontri sull'isola sono le seguenti:

- Mappa 1: L'isola del terrore
- Mappa 2: Il villaggio di Tanaroa
- Mappa 3: La tana in caverna 1
- Mappa 4: La tana in caverna 2
- Mappa 5: Il covo dei pirati
- Mappa 7: L'accampamento dei Rakasta
- Mappa 8: Le ragnatele degli Aranca
- Mappa 9: La dimora dei Fanaton

Tutti gli incontri numerati di questa sezione sono rintracciabili sulla mappa N°1. Parecchi degli incontri, comunque sono descritti cartograficamente con maggiore dettaglio, nelle loro mappe specifiche. Queste mappe sono elencate all'inizio di ogni sezione cui sono pertinenti.

I mostri erranti

Il DM dovrebbe controllare due volte al giorno la possibilità di incontri con mostri erranti, una volta nelle ore diurne e una nelle ore notturne (per il controllo degli incontri notturni bisogna sottrarre 1 dal tiro del dado dal momento che la maggior parte dei mostri è inattiva durante la notte).

Si consiglia di consultare il D&D expert per stabilire se i mostri erranti possono essere incontrati in uno specifico tipo di terreno. Quando si incontra un mostro ne viene determinato l'esatto tipo tirando il dado percentuale (d%) su una delle tabelle dei mostri erranti a seconda della località dell'isola del terrore che si sta esplorando. La tabella N°1 viene usata per la penisola a sud del Grande Muro e nelle isole a sud est. La tabella N° 2 deve essere usata per il centro dell'isola a sud del fiume centrale (palude inclusa) e per le isole a sud-ovest. La tabella n° 3 si usa invece a nord del fiume centrale e nelle isole del nord.

**TABELLA 1
MOSTRI ERRANTI IN GENERALE
SULL'ISOLA**

Dadi %- Mostro	N° di Mostri
01-02 Ape gigante	2-8
03-05 Driade	1-6
06-29 Ghoul	1-6
30-32 Umano *	2-12
Statue viventi**	
33 Statua vivente di cristallo	1-6
34-35 Statua vivente di acciaio	1-4
36 Statua vivente di roccia	1-3
Lucertole giganti	
37-40 Geco	1-6
41-43 Draco	1-4
44-45 Camalconte comuto	1-3
46 Tuatara	1-2
Licantropo	
47 Topo mannaro	1-8
48 Lupo mannaro	1-6
49 Cinchiale mannaro	1-4
50 Tigre mannara	1-3
51 Orso mannaro	1-2
52 Mummia	1-3
53-58 Topo gigante	2-20
59-60 Ragodessa	1-4
61-62 Tafano predatore	2-8
63-64 Scorpione gigante	1-2
65-69 Scheletro	4-16
Serpenti	
70-71 Cobra sputante	1-6
72-73 Vipera butterata	1-8
74 Serpente a sonagli gigante	1-4
75-77 Pitone delle rocce	1-3
Ragni giganti	
78-79 Ragno chelato	1-4
80-82 Vedova nera	1-3
83-84 Tarantola	1-3
85-88 Rospo gigante	1-4
89 Uomo albero	1-2
90 Spettro	1-4
91 Presenza	1-3
92-00 Zombi +	2-12

* Questi uomini saranno probabilmente nativi dell'isola. Per eventuali informazioni sugli incontri con i nativi vedi pag.29

** Quando vengono incontrate le statue viventi come mostri erranti, vi sono 50% di probabilità che siano effettivamente vive e 50% che siano statue normali.

+ Gli zombi attaccano gli stranieri a vista a meno che questi non sembrino dei nativi dell'isola. Gli zombi attaccano i nativi solo quando il loro signore glielo ha ordinato

Guida agli incontri nelle aree dell'isola principale

1 IL VILLAGGIO DI TANAROA (mappa 2)

Tanaroa si trova in una radura sul bordo della giungla. Al limite nord del villaggio si trova una muraglia di pietra alta 16 m. costruita con enormi blocchi di roccia squadrata. Il muro si snoda per 3 chilometri attraverso il sottile istmo di terreno che congiunge la penisola sud est con l'isola principale.

Lungo la muraglia si elevano 28 torri quadrate ognuna di 30 m. di lato e 20 m. di altezza. Al centro della muraglia si trovano un paio di portali di legno massiccio. Ogni portale ha due porte larghe ed alte 13 m. e spesse 1,5 m. E può essere sbarrato con un pesante trave di legno.

Il villaggio di Tanaroa vigila e controlla questi portali. Questa muraglia viene chiamata dagli indigeni "il Grande Muro".

Una pista battuta conduce da sud al villaggio passando attraverso Tanaroa e continuando, oltre i cancelli, nella giungla al di là della muraglia. Il sentiero circonda quattro gruppi irregolarmente circolari di capanne di legno coi tetti di foglie di palma intrecciate. Le capanne sono lunghe circa 16 m. ed ampie 7 m. e sono elevate di circa 3 m. da terra su piattaforme anch'esse di legno.

Ogni gruppo di capanne ha le facciate rivolte ad un piccolo cimitero nel mezzo, mentre le pareti posteriori delimitano il sentiero circolare. Ogni agglomerato di capanne rappresenta un clan che vive nel villaggio. I quattro clan sono: il clan dell'Alce a sud, il clan del Falco ad ovest, il clan della Tigre a nord e il clan della Tartaruga Marina ad est. I clan prendono il nome dell'animale che costituisce il loro TOTEM e i membri del clan credono di essere fratelli di sangue dell'animale stesso. In mezzo ai piccoli cimiteri sono eretti i quattro totem, ciascuno raffigurante l'animale appropriato. In battaglia ogni clan inalbera uno stendardo raffigurante il proprio totem. Al centro del villaggio si trova una collina dalla cima piatta livellata artificialmente. Al centro della collina si trova una piramide tronca alta 3 m. fatta di terra e dalle pareti coperte di lastre di pietra. Sulla cima della piramide si trova un immane gong usato per dare l'allarme. Il perimetro della piramide è chiuso entro un quadrato costituito da un muretto alto 90 cm., spesso altrettanto e lungo 100 m. La cima della collina è il luogo delle assemblee del villaggio. I membri dello stesso clan siedono sulla collinetta di terra (o stanno dietro di essa) nel posto riservato loro, mentre i capi del villaggio conducono le loro trattative sulla cima della piramide stessa.

Tra le tribune ove siedono i clan e la col-

GLI INCONTRI SULL'ISOLA

TABELLA 2
MOSTRI ERRANTI IN GENERALE SULL'ISOLA

Dadi %	Mostri	N° dei mostri
01-03	Aranca*	1-6
04-08	Orso delle caverne	1-4
09-10	Tigre dai denti a sciabola	1-2
11	Centauro	1-6
12	Ciclope	1
13-17	Lupo nero	1-6
18	Drago Nero **	1
19	Drago Verde**	1
20	Drago Rosso ***	1
21-22	Driade	1-6
23-27	Renna gigante*	1-3
28-33	Grangeri*	1
34-38	Hidra 5 teste	1
39-43	Uomo lucertola	2-8
44-49	Elefante preistorico	1
50-54	Megaterio*	1
55-60	Uomo di neanderthal	2-8
61-65	Fanaton*	4-16
66-71	Fororaco*	1-6
72-75	Rakasta * (+ Tigre denti a sciab.)	1-2
76-77	Roc	1-2
78-84	Babbuino delle rocce	2-8
85	Uomo albero	1
86-93	Triceratopo	1
94-95	Troll	1-3
96	Viverna	1-2
97-00	Zombi	2-12

* Nuovo mostro, vedere la descrizione al termine del modulo

** Non più vecchio di mezz'età

*** E' un giovane Drago Rosso, 7 o 8 DV

lina dalla cima piatta, il sentiero delimita i giardini del villaggio e i cortili per i maiali, i polli e le capre che forniscono carne e latte al villaggio. Il sentiero continua sino a raggiungere il grande muro e di qui prosegue nella giungla.

Tra il villaggio e il grande muro vi è una seconda linea difensiva costituita da trappole profonde circa 7-10 m. riempite con una strato di catrame alto 1,7 - 3,5 m. Alla base del grande muro si trovano le capanne usate dai guerrieri di guardia ai portali. Tanaroa è solo uno dei sette villaggi della penisola di sud est e delle isole vicine. Gli altri villaggi sono Kirikura, Dawa, Mora, Panitube, Burowao e Usi. Gli altri villaggi sono simili a Tanaroa (potete usare la stessa mappa). Non hanno però né la muraglia né le linee difensive con le trappole di catrame. Ogni villaggio è contraddistinto dagli stessi quattro clan che servono ad unire i villaggi in caso di guerra, organizzando separatamente ogni clan come un "reggimento". Se il gruppo sbarca in uno qualsiasi degli altri villaggi potete usare i dati, le tabelle, e le mappe di questo nell'organizzazione degli incontri.

Cultura e forma di governo tribale

I sette villaggi sono strettamente alleati

tramite un consiglio dei capi che si riunisce una volta all'anno. La popolazione dei sette villaggi, in totale ammonta a 2100 anime.

Benchè il capo di ogni villaggio sia una donna, i capi dei clan sono degli uomini. Ogni villaggio inoltre elegge un anziano che funge da consigliere del capo e da comandante della truppa in tempi di guerra. L'ultimo ma non meno importante dei dignitari tribali è il Signore degli zombi del villaggio (o Signora degli zombi). Questo consigliere deve essere un sacerdote o mago almeno del 5° livello e promuove il culto "dei morti che camminano nel villaggio". Tale culto è propugnato da una società segreta i cui membri (escluso il Signore degli zombi) indossano cappucci mascherati durante le cerimonie religiose. In tali cerimonie gli "antenati che camminano" (identici ad un normale zombi) sono evocati e resuscitati. Sebbene tali zombi siano adibiti a lavori manuali o come guerrieri di riserva, gli abitanti dei villaggi li evitano e li temono.

La guarnigione del "grande muro" è sempre formata da guerrieri dei sette villaggi. Ogni clan fornisce una guardia di sette persone cosicché c'è un totale di 196 guerrieri nelle 28 torri. Le trappole riempite di catrame sono una seconda linea di difesa

TABELLA DEI MOSTRI ERRANTI
NELLE LANDE DESERTE N°3

d%	Mostro	N° Mostri
01-06	Allosauro *	1
07-14	Anchilosauro *	1
15-21	Brontosaurus*	1
22-26	Coccodrillo gigante	1
27-34	Dimetrodonte *	1
35	Drago nero **	1
36	Drago verde **	1
37	Drago rosso ***	1
38-40	Driade	1-6
41-42	Gigante delle colline	1
43-44	Gigante delle pietre	1
45-47	Hidra 5 teste	1
48-53	Plesiosauro *	1
54-61	Pteranodonte	1-3
62-64	Roc	1-2
65-71	Stegosaurus	1
72-79	Tracodonte *	1
80-82	Spettro	1-2
83-89	Triceratopo	1
90-94	Tirannosaurus rex	1
95-97	Viverna	1-2
98-00	Zombi	2-12

* Nuovo mostro, vedere la descrizione al termine del modulo

** Non più vecchio di mezz'età

*** E' un giovane drago rosso, 7 o 8 DV

per bloccare incursioni di gruppi di mostri non umani al di qua del muro. L'area dietro al muro fino al villaggio è stata liberata dagli alberi e dai cespugli per consentire un campo di tiro migliore agli arcieri e ai guerrieri armati di lancia.

Commerciare con gli abitanti dei villaggi.

In un recente incontro, il consiglio dei capi ha deciso che sarebbe stato opportuno iniziare un traffico commerciale con la terraferma (il grande continente). Sfortunatamente le piccole barche da pesca in possesso delle tribù non sono tali da potere allontanarsi in alto mare e resistere alle tempeste in mare aperto. Quindi se il gruppo ha avuto l'idea di immagazzinare preventivamente merci di scambio i personaggi saranno accolti nei villaggi, dagli abitanti e dai capi, con molto calore. Aggiungete un bonus di + 2 sul tiro di reazione con i dadi. Inoltre il gruppo potrà vendere lo stock di merci con un profitto del 100 % (es. otterranno il doppio di quanto pagato). Gli abitanti del villaggio, però non sono ricchissimi ed al massimo possono arrivare a spendere sino a 5000 monete d'oro. I personaggi riceveranno punti esperienza di ammontare uguale alle monete ottenute dalle vendite di merci, per avere

aperto una nuova via commerciale. Dopo l'incontro iniziale la via non è più sconosciuta e i profitti dei 2 viaggi successivi non confermano più come punti esperienza.

Il gruppo potrà usare i propri profitti o risparmiare il denaro per l'acquisto di ulteriore equipaggiamento. Tutto l'equipaggiamento standard è acquistabile nei villaggi ai prezzi usuali, tranne i seguenti attrezzi: scure da battaglia, archi e frecce, lance, spade a due mani, giavellotti, corazze di maglia e di piastre, trasporti animali e oggetti correlati (es. basti, bardature e carri da traino). Inoltre non sono disponibili tutti i trasporti marini e fluviali con l'eccezione di canoe, barche a vela e zattere.

La preparazione all'esplorazione dell'interno dell'isola.

I nativi di Tanaroa occasionalmente si recano alle fosse di catrame, al termine del sentiero, per approvvigionarsi di catrame (usato per calatafare gli scafi delle barche e i tetti, in modo da renderli impermeabili all'acqua). Il gruppo può pagare una guida che li scorti fino alle trappole. La guida riferirà anche dove si possono attraversare le trappole senza inconvenienti. Una guida costa 5 mo per avventura. Il gruppo può pagare anche 2-12 portatori per trasportare il suo equipaggiamento. Tuttavia essi non oltrepassano il muro a meno che non si disponga di una scorta di almeno 30 guerrieri. I portatori costano 1 mo ciascuno per avventura. Essi non abbandoneranno il sentiero né proseguiranno al di là delle fosse di catrame al termine della pista. Gli indigeni non possono essere impiegati come guerrieri.

2. LA BAIÀ DEI COCCODRILLI

Le ampie e bianche spiagge di sabbia e le acque tranquille della baia celano il reale pericolo che attende chi si avventura avventatamente nell'acqua: quattro grossi coccodrilli.

Coccodrilli (4): CA 3 ; DV 6 PF 18, 15, 12, 10 ; MV 27 m. (9 m.), 27 m. - (9m.). nuotando; N°ATT. 1; F 2-16; T SG. del 3° livello; ML 7; AL N.

I coccodrilli sono in agguato sotto il pelo dell'acqua. Sono sempre affamati ed attaccheranno chiunque entri per 3 m. nell'acqua. Ogni coccodrillo è lungo almeno 7 m.

3. LA TANA DEI SERPENTI MARINI (mappa 1)

Nelle vicinanze di queste vaste barriere coralline si trovano fondali ricchi di centinaia di ostriche (a 20 m. di profondità). Se il gruppo riesce a raccoglierne un po' potrebbe trovare 1d4 perle da 100 mo per ogni giornata in cui il gruppo s'immerge a raccogliercle. Tuttavia per ogni giornata di immersione, compresa la prima, il grup-

po può essere aggredito da 1-4 serpenti marini.

Serpenti marini (1-4): CA 6; DV 3 PF 9, 8, 7, 6; MV 27 m. (9 m.); N°ATT. 1 morso; F 1 + veleno; TS G. del 2° livello; ML 7; AL N. Il letto periferico si esaurirà dopo 14 giorni di immersione ma il numero dei serpenti marini è praticamente illimitato.

4. INCONTRO CASUALE (mappa 1)

Per ogni giorno che il gruppo trascorre in zone comprese entro 2 esagoni da questo luogo, esso potrà incontrare un mostro della tabella 2.

L'incontro, se possibile dovrebbe avvenire vicino alla tana del mostro o al suo interno.

5. CAVERNE DEI BABBUINI DELLE ROCCE (mappa 3 o 4)

Il gruppo viene attratto verso un dirupo roccioso dal rumore di grida acute, grugniti e risa stridule. I suoni arrivano da una caverna (1,6 m. di larghezza) sulla parete di roccia. Un tanfo di aria viziata emana dalla buia apertura e quello che i personaggi riescono a vedere è solo un tunnel che conduce nell'oscurità.

In questo complesso di caverne vive una tribù di circa 15 babbuini delle rocce.

Babbuini delle rocce (15): CA 6; DV 2 PF 14 ciascuno, 16 per il capo; MV 36m. (12m.); N°ATT. 1 clava/ 1 morso; FERITE 1-6/1-3; TS G. del 2° livello; ML 8; AL N.

Per la disposizione interna delle caverne usate una delle mappe di caverne (1 o 2) fornita dal modulo o disegnate una mappa voi, se preferite. Ciascuno dei recessi della caverna ospiterà 1-4 babbuini ad eccezione della camera centrale del tesoro in cui si troverà il resto della tribù e il capo. Nessuno dei recessi ha attrezzature o focolari ma vi sono grossi mucchi di spazzatura e sterco ammassati negli angoli di ciascuna camera e sul pavimento vi sono rifiuti di frutta e resti di ossa.

In un cumulo di ossa rosicchiate in un angolo della camera del tesoro, in mezzo ad un miscuglio di detriti, c'è un braccialetto d'oro del valore di 700 mo e un collare di argento ed ametista del valore di 1300 mo. Entrambi i pezzi sono un po' ossidati, comunque sono in buono stato di conservazione.

6. TANA DELLE TERMITI D'ACQUA (mappa 1)

Quest'area è il terreno di caccia di una termite d'acqua. La tana della termite è una caverna rocciosa 11 m. sotto il pelo dell'acqua.

Termite d'acqua: CA 5; DV 4 PF 30; MV 54 m. (18m.); N°ATT. vedere sot-

to; F 1-6; TS G. del 3° livello; ML 11; AL N.

La termite non morderà a meno che non sia chiusa in un angolo. Userà invece il suo spruzzo d'inchiostro per difendersi. Se la termite è fuori dall'acqua quando spruzza il suo inchiostro, il personaggio colpito deve tentare un tiro salvezza contro veleno. Chiunque fallisce il tiro salvezza rimane paralizzato per un turno.

Però il più pericoloso tipo di attacco della termite è il danno che può causare allo scafo delle navi. Se l'imbarcazione dei personaggi attraversa questo esagono c'è il 50% di probabilità che la termite si attacchi allo scafo e gli infligga 1-3 punti danno. Una volta che il danno è stato inferto ci sono il 50% di probabilità che qualcuno noti la falla. Nella tana sommersa si trovano cumuli di ossa spolpate e rifiuti di varia origine.

Tra gli oggetti che si possono trovare frugando nei rifiuti ci sono spade, scarpe, vestiti impermeabili ed una bottiglia opaca, che contiene una pozione di *eroismo*.

7. IL COVO DEI PIRATI (mappa 5)

Questi pirati provengono da altre isole (il DM dovrebbe scegliere un'isola o segnare di nuove sulla mappa). Essi hanno montato questo campo come base di appoggio ai loro raid costieri sui villaggi in cerca di schiavi. Navigano su quattro canoe con bilanciere lunghe 6 m. con alberi smontabili. Ci sono 41 pirati organizzati nel modo seguente:

Capo: CA 5; G 4°; PF 29; MV 27m.; N°ATT. 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; ML 10; AL C.

Il capo possiede una spada a due mani istoriata, una corazza di maglia metallica, un anello per camminare sull'acqua e la chiave per la scatola di ferro nell'area 7D.

Pirati (40): CA 5; G 1°; PF 5 ciascuno; MV 36; N°ATT. 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; ML 7; AL C.

Sei pirati indossano corazze di maglia e combattono con sciabole. Venti altri indossano corazze di cuoio e sono armati di sciabole e quattordici sono armati con sciabole e balestre e protetti da corazze di cuoio. In mare i pirati viaggiano in 7-8 per canoa. Il capo naviga sulla canoa che preferisce e i rimanenti pirati rimangono di guardia all'accampamento.

7a. TORRI: Ci sono tre torri di guardia alte 6 m. ognuna delle quali può contenere sino a 4 pirati. Anzi ce ne deve sempre essere almeno uno di guardia su ogni torre (il DM può decidere di tirare 1d4 per conoscere il numero dei pirati presenti nelle torri di guardia).

GLI INCONTRI SULL'ISOLA

7b. BARCHE: Le canoe sono attraccate qui a meno che i pirati non siano in mare per effettuare scorriere. Quando sono in secca i remi e le velature sono conservate in capanne diverse per evitare furti.

7c. CAPANNE: Queste capanne di erba hanno tetti conici di paglia. La capanna con la lettera "L" è la capanna del capo. Essa contiene uno stipo di legno sprangato in cui sono conservate le vele dei catamarani. La capanna con la lettera "S" è la capanna magazzino dei rifornimenti. Contiene remi, cordame, attrezzi, secchi di catrame, cibo, armi varie ed altri oggetti. Le capanne con la lettera "C" contengono ciascuna 3-12 (3d4) prigionieri. Essi sono incatenati a ceppi, con pesi per evitarne la fuga. Ogni capanna non segnata con lettere è l'abitazione di 4 pirati.

7d. CAVERNE: Ci devono sempre essere 2-8 pirati (2d4) a guardia delle caverne. Il loro tesoro si trova qui, custodito in una grossa cassa di ferro murata nella parete. La scatola è chiusa a chiave ed il capo possiede l'unica chiave. Se la scatola viene forzata e aperta (non scassinata) un comparto segreto su un lato del forziere si aprirà repentinamente, facendo uscire una mortale vipera butterata.

Vipera butterata: CA 6; DV 2; PF 5; MV 27m. (9m.); N°ATT. 1 morso; F 1-4 + veleno; TS G del 1° livello; ML 7; AL N.

Il tesoro consiste in 2000 mr, 3000 ma, 4000 me, 17 gemme per un ammontare di 1700 mo, un rotolo di pergamena con l'incantesimo, per maghi ed elfi, "scudo" e una spada magica +1.

Le caratteristiche della spada sono: al N, I, 8, Ego 9; individuazione dei metalli, levitazione per 3 volte al giorno. (Può essere usata per tre volte al giorno)

7e. IL TUNNEL DI FUGA: Nella caverna, dietro un'uscita nascosta (considerata come una porta segreta) si trova un tunnel per la fuga dei pirati (largo 1,2 m.). Questo tunnel screggia all'interno della collina per 150 m. sboccando in una serie di grotte naturali. Queste grotte sono sommerse durante l'alta marea (20% di probabilità).

7f. MURO: Il campo dei pirati è circondato da un muro di arbusti spinosi mantenuti compatti mediante pietroni posati sopra. Il muro è alto 1,5 m. ed ha uno spessore di 90 cm. In tal modo riesce a tenere lontani gli animali ad eccezione di quelli di grossa taglia.

8 IL NIDO DELL'IPPOGRIFO (mappa 1)

Situato sulla vetta della collina più alta dell'isola c'è un nido abitato da 5 ippogrifi.

fi.
Ippogrifi (5): CA 5; DV 3+1; pf 21, 20, 16, 14, 10; MV 54m. (18 m.). Volando 108 m. (36 m.); N°ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-6/1-6/1-10; TS G del 2° livello; ML 8; AL N.

Tali creature si nutrono delle capre selvatiche, che pascolano sulle colline intorno, scegliendo quelle più deboli. Gli ippogrifi difendono vigorosamente il loro territorio aggredendo chiunque si avventuri sulla propria collina entro mezzo miglio dal loro nido.

9. IL CAMPO DEI RAKASTA (mappa 7)

Una tribù di Rakasta si è accampata temporaneamente in questo esagono. I Rakasta sono una razza di umanoidi dai tratti felini. Camminano eretti ma i loro visi e le loro caratteristiche fisiche sono simili a quelle dei gatti ed il loro corpo è coperto da un soffice pelo fulvo. Sono di carattere fiero e selvaggio ed anche temibili guerrieri che usano al posto dei loro artigli naturali, "artigli da battaglia" in metallo (la loro arma preferita). I migliori guerrieri cavalcano tigri dai denti a sciabola. Questi cavalieri sono considerati i Rakasta più coraggiosi e forti e solo loro riescono a conservare il rispetto e l'amicizia delle tigri dai denti a sciabola. Abitano in tende larghe a prova di intemperie riccamente addobbate all'interno. I tesori della razza Rakasta comprendono tappezzerie di seta, tappeti dai colori vivaci, manufatti in bronzo, articoli in cuoio dorato, argenterie e gioielli in oro. Si calcola che l'ammontare dei tesori della tribù sia di circa 10.000 mo. In questo accampamento provvisorio vi sono circa 16 guerrieri regolari:

Guerrieri (16): CA 6; DV 2+1; PF 10 ciascuno; MV 27 m. (9m.); N°ATT. 2 artigli/1 morso; F 1-4 ciascuno; TS TS G del 2° livello; ML 9; AL N.

e tre cavalieri di tigre (PF 16 ciascuno). Solo questi tre (tra i più fieri e forti guerrieri rakasta) possono tenere a freno le tre tigri dai denti a sciabola

Tigre dai denti a sciabola (3): CA 6; DV 8; PF 36 ciascuna; MV 45m. (15m.); N°ATT. 2 artigli/1morso F 1-8/1-8 /2-12; TS G del 4° livello; ML 5; AL N.).

I cavalieri possono balzare dalle loro cavalcature sino a 6 m. di distanza e attaccare nello stesso round.

9a. TENDE: Ciascuna di queste tende contiene dei guerrieri Rakasta:

Tenda 9a1: 4 rakasta
(di cui 1 cavaliere di tigre)

Tenda 9a2: 2 rakasta

Tenda 9a3: 3 rakasta

Tenda 9a4: 3 rakasta
(di cui 1 cavaliere di tigre)

Tenda 9a5: 4 rakasta
(di cui 1 cavaliere di tigre)
Tenda 9a6: 3 rakasta

9b. PADIGLIONI: Questi sono semplici padiglioni con un tetto di foglie di palma intrecciate che si erige per circa 3 m. da terra su una struttura di legno leggero. Sui tetti vi sono teloni che possono essere srotolati in caso di pioggia. Ognuno dei 3 padiglioni lunge da stalla per una tigre dai denti a sciabola. incatenata ad un ampio e pesante ceppo.

9c. PADIGLIONE COMUNE: Questo è il padiglione comune. E' simile a quelli che contengono le tigri dai denti a sciabola, ma nel centro del tetto è stato ricavato un foro per il fumo. Il pavimento del padiglione è coperto di tappeti e cuscini.

9d. FOCOLARE: Quest'area rappresenta il focolare comune, bordato di pietre e completo di girarrosto ed altri utensili per cucinare.

10. ACCAMPAMENTO DEI FANATON (mappa 9)

Questa è una piccola colonia di circa 100 fanaton. Tali creature delle dimensioni di un halfling sembrano un incrocio tra una scimmia e un orsetto lavatore e sono in grado di planare da un ramo all'altro degli alberi come gli scoiattoli volanti. Per una descrizione più completa dei fanaton si rimanda alla sezione sui nuovi mostri nell'appendice.

La colonia non può essere vista da terra a causa del fogliame interposto tra il terreno e la colonia arboricola, situata a circa 16 m. di altezza. Poiché la colonia è nascosta, un essere diverso dai fanaton deve arrivare a circa 6 m. di distanza per riuscire a distinguere la vegetazione. Essa consiste in una mezza dozzina di piattaforme di legno gettate tra grossi alberi. Ogni piattaforma è appoggiata su un incrocio di rami ed è legata ad una rete di corde annodate come dei ponti sospesi, inoltre contiene un certo numero di capanne di legno variabili per dimensioni. Un cordolo di sicurezza è teso al limite della piattaforma per prevenire la caduta accidentale dei piccoli fanaton. Le piattaforme sono collegate da una serie di ponti di corda per gli infermi e i cuccioli. I fanaton di solito saltano o volano verso la colonia con volo planato. Una delle piattaforme (10 e) tra l'altro, ha una botola nel centro del pavimento dalla quale può essere srotolata una scala di corda. La scala di corda raggiunge il terreno della giungla ed è utile per gli ospiti non in grado di volare. Tali ospiti di solito dormono sulla piattaforma 10 e.

10a. CAPANNE: Su questa piattaforma vi sono tre capanne in cui vivono circa



GLI INCONTRI SULL'ISOLA

Cacciano e si cibano degli svariati animali palustri che si trovano nell'area. Durante le feste delle tribù gli uomini lucertola attaccano uno dei rifugi degli uomini di neanderthal. Grazie a questi raids i sauri hanno accumulato una piccola accozzaglia di tesori. Ci devono essere almeno 1-3 uomini lucertola in ogni anfratto, tranne che nella camera del tesoro che dovrà essere presidiata dal resto del gruppo. Custodito in un forziere aperto e a portata di mano vi è il tesoro degli uomini lucertola: 5000 mr, 6000ma e 8 gemme opaline del valore di 500 mo ciascuna.

12. TANA DEGLI UOMINI DI NEANDERTHAL. (mappa 3 o 4)

Come mappa di questa grotta potete utilizzare la mappa di caverne 1 o 2 (mappa 3 o 4) o una mappa da voi disegnata. In questa tana vi sono 16 uomini di neanderthal comuni e due capi

Uomini di neanderthal (16): CA 8; DV 2; PF 9 ciascuno; MV 36 m. (12m.); N°ATT. 1 arma; F 1-6; TS G del 2° livello; ML 7; AL L.

Capi (2): CA 8; DV 6; PF 31, 27; MV 36 m. (12m.); N°ATT. 1 arma; F 1-6 + 2; TS G del 6° livello; ML 7; AL L.

Ogni anfratto dovrà avere da 1 a 2 neanderthal, tranne la stanza del tesoro dove si troveranno i due capi ed il resto del gruppo. In un forziere fatto di lasre di pietra non cementate tra loro vi sono 1000 ma, una grossa perla bianca e un piccolo frammento di ossidiana. La perla vale 500 mo, l'ossidiana 10 mo. Le camere della caverna sono fornite di mobili di legno grezzo ed ognuna ha un focolare. I muri sono dipinti con scene di caccia e i pavimenti sono discretamente puliti.

13. GLI ALTI NIDI DEI GARGOYLE (mappa 1)

Quando i personaggi fanno il loro ingresso in questo esagono, noteranno una statua grottesca eretta sulla cima scoscesa e rocciosa di un picco a centinaia di metri di distanza. Fin quando il gruppo si trova a circa 30 m. da essa la statua resta immobile apparendo come una comune scultura in pietra. Tuttavia se qualcuno si avvicina di più, il gargoyle con un grido stridulo si alza in volo ed attacca.

Gargoyle: CA 5; DV 4; PF 26; MV 27m.

(9m.), 45m. (15m.) volando; N° ATT. 2 artigli/1 morso/1 corno; F 1-4 ciascuno; TS Guerriero del 4° livello; ML 11; AL C.

Attratti dalle grida altri due gargoyle (pf 23, 22) lasciano il loro nido dalla collina vicina e raggiungono il teatro della lotta.

10c, 10d, 10e, 10f, ALTRE PIATTAFORME: Tali piattaforme sono la dimora del resto della tribù. Nelle aree 10c e 10d vi sono 3 capanne e nelle aree 10e e 10f ve ne sono 4.

In ogni capanna vi è un nucleo familiare di fanaton composto da un maschio adulto, una femmina adulta e 1-4 cuccioli. Le capanne di legno sono riempite con mobili di legno esotico abilmente inciso. Decorano gli interni delle casupole dozzine tra piante rampicanti e soprammobili di legno.

11. TANA DEGLI UOMINI LUCERTOLA (mappa 3 o 4)

Questa tana è posta ai margini di una fitta palude in una grotta umida e semisommersa.

Come mappa di questa grotta potete utilizzare la mappa di caverne 1 o 2 (mappa 3 o 4) o una mappa da voi disegnata. In questa caverna malsana vivono 14 uomini lucertola.

Uomini lucertola (14): CA 5; DV 2+1; PF 10 ciascuno; MV 18 m. (6m.), 36 m. (12m.) nuotando; N°ATT. 1 arma; F 2-7 o a seconda dell'arma + 1; TS Guerriero del 2° livello; ML 12; AL N.

Da uno a tre uomini lucertola popolano ogni stanza della tana. I rimanenti uomini lucertola si trovano tutti nella stanza del tesoro.

14 fanaton

Fanaton (14): CA 7; DV 1-1; PF 7x4; 5x3; 2x1; MV 27 m. (9m.) planando 45 m. (15m.); N°ATT. 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; TS G del 1° livello +2; ML 7; AL L.

Vi sono sette maschi adulti. Cinque femmine adulte e due piccoli. Il cucciolo dei fanaton è inerme e vola via se aggredito.

10b. CAPANNE: La piattaforma ha cinque capanne in cui dimorano 20 fanaton, incluso il capo del gruppo e le sue sette guardie del corpo.

Capo dei guerrieri: CA 6; DV 3; PF 15; MV 27m. (9m.), 45m. (15m.) planando; N°ATT. 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; TS G del 3° livello + 2; ML 7; AL L.

Guardie del corpo (7): CA 6; DV 2; PF 10 ciascuno; MV 27m. (9m.), 45m. (15m.) planando; N°ATT. 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; TS G del 2° livello+2; ML 7; AL L. I rimanenti 12 fanaton sono le consorti dei guerrieri

Femmine (12): CA 7; DV 1-1; PF 3 ciascuna; MV 27m. (9m.), 45m. (15m.) planando; N°ATT. 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; TS G del 1° livello+2; ML 7; AL L.

Nascosto dietro il letto del capo dei guerrieri c'è un forziere di legno chiuso con un lucchetto, contenente il tesoro del gruppo: 3000 ma.

GLI INCONTRI SULL'ISOLA

Il nido dei gargoyles è sito su una parete rocciosa e scoscesa a circa 15m. dal livello del suolo. Qualsiasi personaggio che non sia un ladro, se cerca di arrampicarsi sul dirupo, dovrà tirare col dado un numero uguale o inferiore alla propria destrezza (1d20) altrimenti precipiterà a terra. La caduta causerà 3d6 pf. Un ladro invece può automaticamente portare a termine la propria impresa per raggiungere la tana.

Tra resti di ossa e immondizie, il gruppo troverà un rubino del valore di 600 mo e una pergamena *protezione dagli elementali* giacenti sul pavimento della caverna.

14. TANE DEGLI ARANEA (mappa 8)

Gli aranea sono una razza di aracnidi (ragni) dai poteri magici ed altamente intelligenti che vivono su tele tese tra gli alberi. Le ragnatele sono tese a circa 13 metri di altezza dal terreno e solo un personaggio che si arrampichi a 3-6 m. dal terreno è in grado di notare la ragnatela. Alcune delle ragnatele sono coperte da un leggero soffitto di cortecce foglie e liane tese sui cavi degli aranea.

Ogni aranea ha tessuto la propria tela personale, ma i cavi sono vicini e ci si può spostare salendo dall'uno all'altro.

Le aranee hanno l'aspetto di smisurati ragni bruno-verdastri (dalle dimensioni di un piccolo pony). Le tele "coperte" assomigliano a piccole caverne e sono addobbate con svariati accessori grezzi in legno e tela costruiti e tessuti direttamente sul posto. Essi includono canestri, contenitori e scaffalature di libri per la ricerca di incantesimi.

I tesori degli aranea di solito sono tessuti nel tetto della tana.

Aranee (3): CA 7; DV 3; PF 19 ciascuno; MV 18 m. (6m.), 36 m. (12m.) nella ragnatela; N°ATT. 1; F 1-6 + veleno; TS M del 3° livello; ML 7; AL C.

L'aranea sulla prima ragnatela (**14a**) ha imparato i seguenti incantesimi da mago:

1° livello: *individuazione del magico, incantesimo del sonno*

2° livello: *levitazione*.

L'aranea sulla seconda ragnatela (**14b**) ha imparato invece i seguenti incantesimi da mago:

1° livello: *ventriloquio, disco levitante*

2° livello: *creazione spettrale*

Ognuna delle tre tane è sostanzialmente identica alle altre con l'eccezione degli oggetti magici (nascosti nei soffitti) che possono essere rintracciati in essa.

14a: uno scudo +1 (è maledetto quindi vale come un -1) ed una pozione del *controllo dei non morti*

14b: una scopa volante

14c: una pergamena con gli incantesimi *luce magica, lettura dei linguaggi e immagine speculare* e una pozione di *veleno*.

L'area vicino alle tane degli aranea è pattugliata da due bugbear

Bugbear (2): CA 5; DV 3+1; PF 11, 10; MV 27m. (9m.); N°ATT. 1 arma; F 2-8 o a seconda dell'arma +1; TS G del 3° livello; ML 9; AL C.

Essi ottengono tesori e favori dagli aranea facendo la guardia al loro rifugio. Vivono nelle vicinanze in capanne di paglia e ognuno porta un grosso corno d'allarme che deve suonare al minimo sentore di guai, mettendo sul chi vive gli aranea. I bugbear portano con sé una borsa che contiene pezzetti di cibo, effetti personali e 10 mo.

15. IL TERRORE DEGLI PTERANODONTI (mappa 1)

Questa area è abitata da tre pteranodonti

Pteranodonti (3): CA 6; DV 5; pf 26, 23, 18; MV 18 m. (6m.), 72 m. (24m.) volando; N°ATT. 1; F 1-8; TS G del 3° livello; ML 8; AL N.

Vi sono 75 possibilità su cento che gli pteranodonti attacchino il gruppo nel momento in cui i personaggi attraverseranno il ponte di corda che attraversa il fiume. Chi viene colpito da uno degli pteranodonti ha un 10% di probabilità di perdere l'equilibrio subendo 10d10 punti ferita nella caduta sulle rocce sottostanti.

16. IL PICCO DEI ROC (mappa 1)

Questo nido appartiene a due piccoli roc.

Roc (2): CA 4; DV 6; PF 32, 26; MV 18 m. (6m.), 144 m. (48m.) volando; N°ATT. 2 artigli/ 1 morso; F 2-5/2-5/2-12; TS G del 3° livello; ML 6; AL L.

Celata nel nido vi è una mappa con le indicazioni per trovare un tesoro di 17000 mo nell'esagono 19.

17. IL PERICOLOSO DIMETRODONTI (mappa 1)

Il gruppo ode una sequela di orribili urla. Al centro di una radura erbosa si erge un dimetrodonte intento ad aggredire un indigeno che si difende disperatamente.

Dimetrodonte: CA 5; DV 7; PF 36; MV 36 m. (12m.); N°ATT. 1; F 2-16; TS G del 4° livello; ML 8; AL N.

Se il dimetrodonte viene ucciso o costretto alla fuga dai personaggi il nativo farà in tempo, prima di morire a donare il suo unico tesoro (una pepita di platino del valore di 50 mo) al gruppo, dietro la promessa che sarà sepolto nel luogo di sua scelta (la scelta del luogo dipende dal DM).

18. LA TANA DEGLI ORCHI (mappa 3 o 4)

Questa antica camera di sepoltura è il covo di 5 orchi.

Orchi (5): CA 6; DV 4+1; PF 21, 18, 15, 9; MV 27m. (9m.); N°ATT. 1 mazza; F 1-10; TS G del 4° livello; ML 10; AL C.

Per le caratteristiche del covo usate le mappe delle caverne 1 o 2 o disegnate una voi stessi. Vi sono 50% di possibilità che ogni anfratto ospiti un orco tranne che per la stanza del tesoro in cui si trova il resto degli orchi.

Ogni anfratto del complesso di caverne viene illuminato da torce grezze attaccate alle pareti di roccia mediante grumi di una sostanza adesiva e viscosa (catrame). L'esile luce di ogni camera fa intravedere recessi sepolcrali, con dozzine di vecchi corpi mummificati sdraiati sui letti di pietra in vari stadi di putrefazione.

Nascosto in mezzo ad una pila di sudari funebri, nella camera centrale, è nascosto il tesoro degli orchi chiuso in un forziere. Nel forziere di legno chiuso con lucchetto vi sono 2000 ma, 1000 mo e tre teschi di tigre dai denti a sciabola.

19. L'ANCHILOSAURO IMPAZZITO (mappa 1)

Appena il gruppo entra in questa area lievemente boscosa, compare un anchilosauro che attacca il gruppo con frenetici colpi di coda.

Anchilosauro: CA 0; DV 7; PF 33; MV 18 m. (6m.); N°ATT. 1 codata; F 2-12; TS G del 4° livello; ML 6; AL N.

Sebbene normalmente sia piuttosto docile, tale animale ha brucato da poco un arbusto di erba della pazzia e si trova attualmente sotto l'effetto della pianta. La bestia gigante continua ad attaccare sinché non viene uccisa (ha +6 sul morale) o sinché l'effetto della pianta velenosa si indebolisce (in circa due ore). Quest'area è anche il terreno di caccia di un allosauro.

Allosauro: CA 5; DV 13; PF 55; MV 45m. (15m.); N°ATT. 1 morso; F 4-24; TS G del 7° livello; ML 9; AL N.

Se il gruppo possiede la mappa del tesoro presa al piccolo dei roc (arca 16) essi possono scavare per cercare il grosso tesoro sepolto. Questo gruzzolo è sepolto a 3m. di profondità cosicché ci vogliono 2-5 (1d4+1) turni per estrarlo scavando. Il DM tirerà il dado per far comparire mostri erranti ad ogni turno. Se ne dovesse apparire uno, questo deve essere l'allosauro.

Il tesoro consiste in 2000 mo, 3 diamanti del valore di 3000 mo ciascuno, ed un collare di zaffiri del valore di 6000 mo.

Per una completa descrizione dell'anchilosauro e dell'allosauro consultate la sezione dell'appendice riguardante i nuovi mostri.

20. RIFUGIO DEL DRAGO VERDE (mappa 3 o 4)

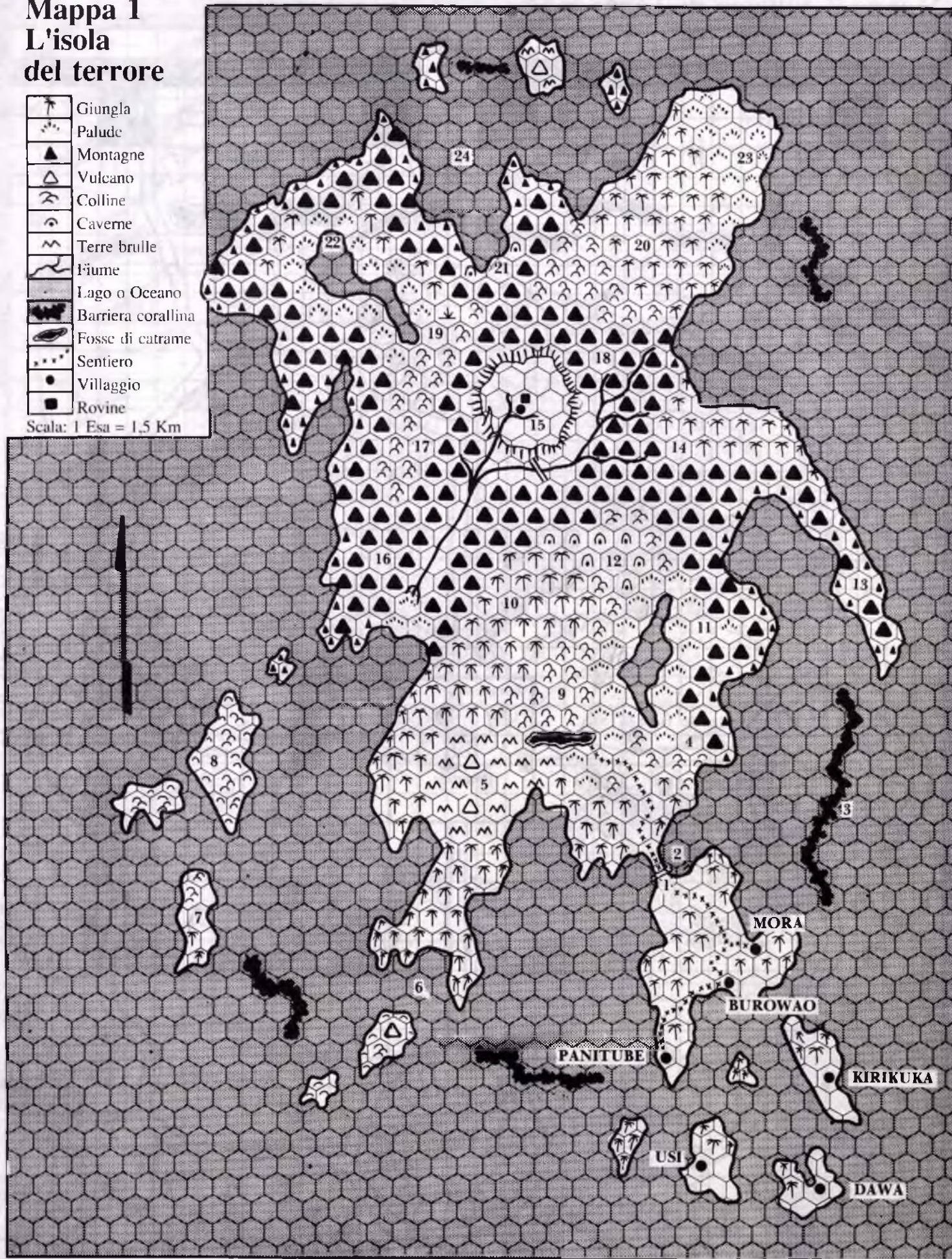
Per le tane usate le mappe delle caverne 1

Mappa 1 L'isola del terrore

-  Giungla
-  Palude
-  Montagne
-  Vulcano
-  Colline
-  Caverne
-  Terre brulle
-  Fiume
-  Lago o Oceano
-  Barriera corallina
-  Fosse di catrame
-  Sentiero
-  Villaggio
-  Rovine

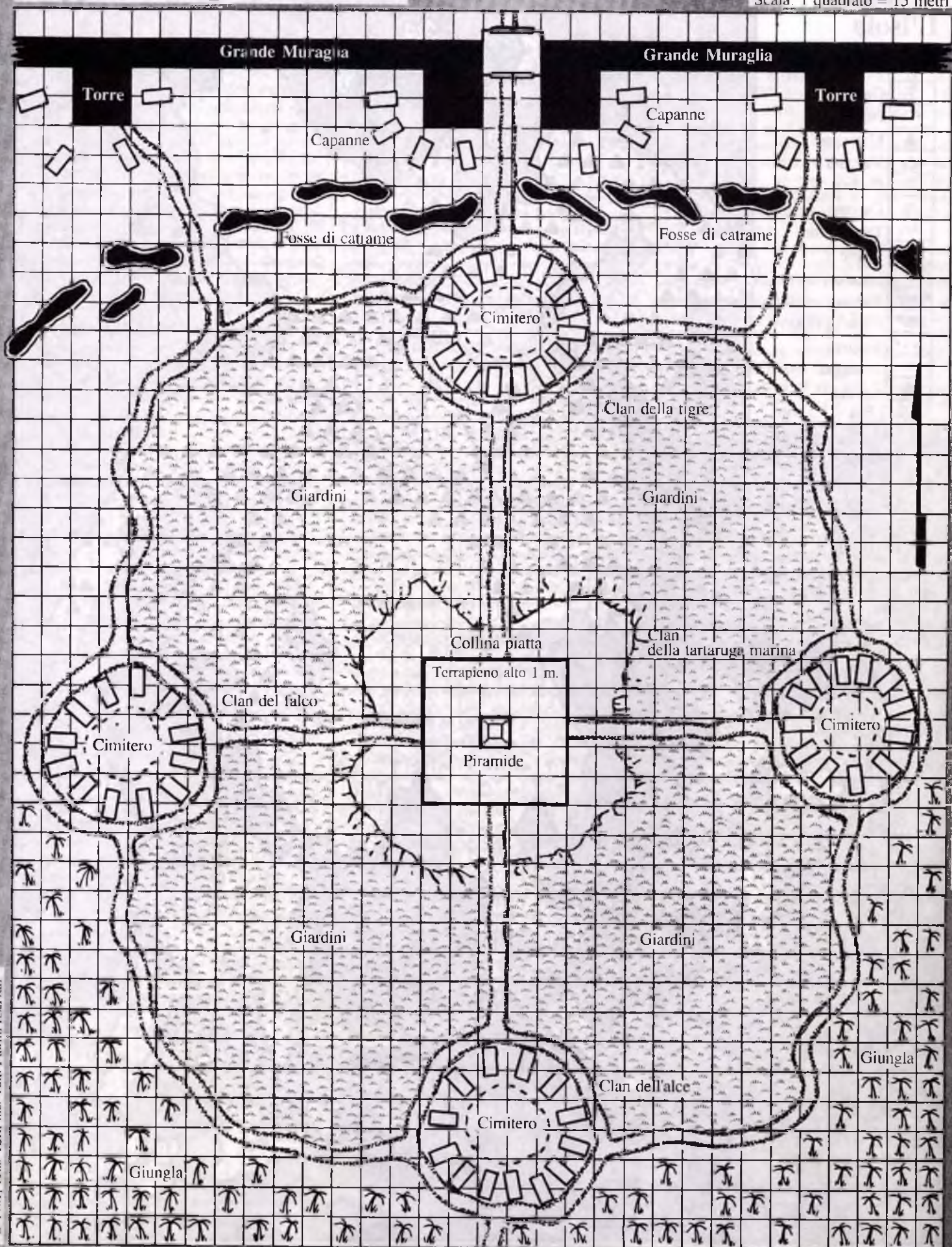
Scala: 1 Esa = 1,5 Km

MAPPE DA STACCARE



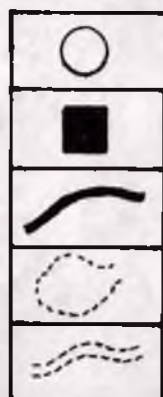
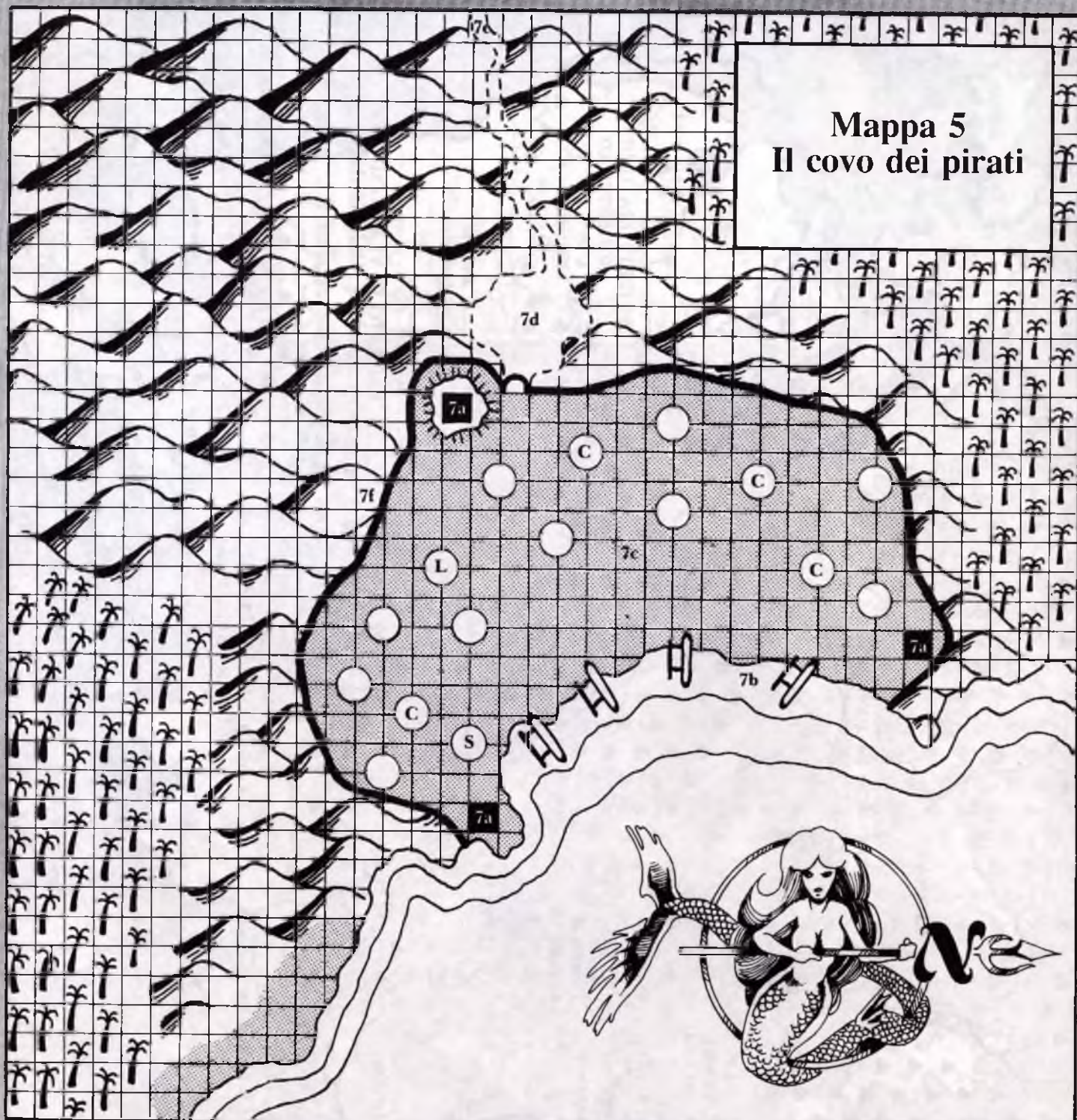
Mappa 2 Villaggio di Tanaroa

Scala: 1 quadrato = 15 metri

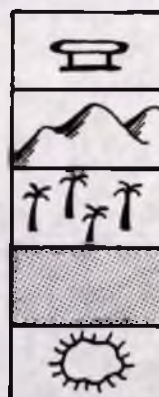


MAPPE DA STACCARE

Mappa 5 Il covo dei pirati

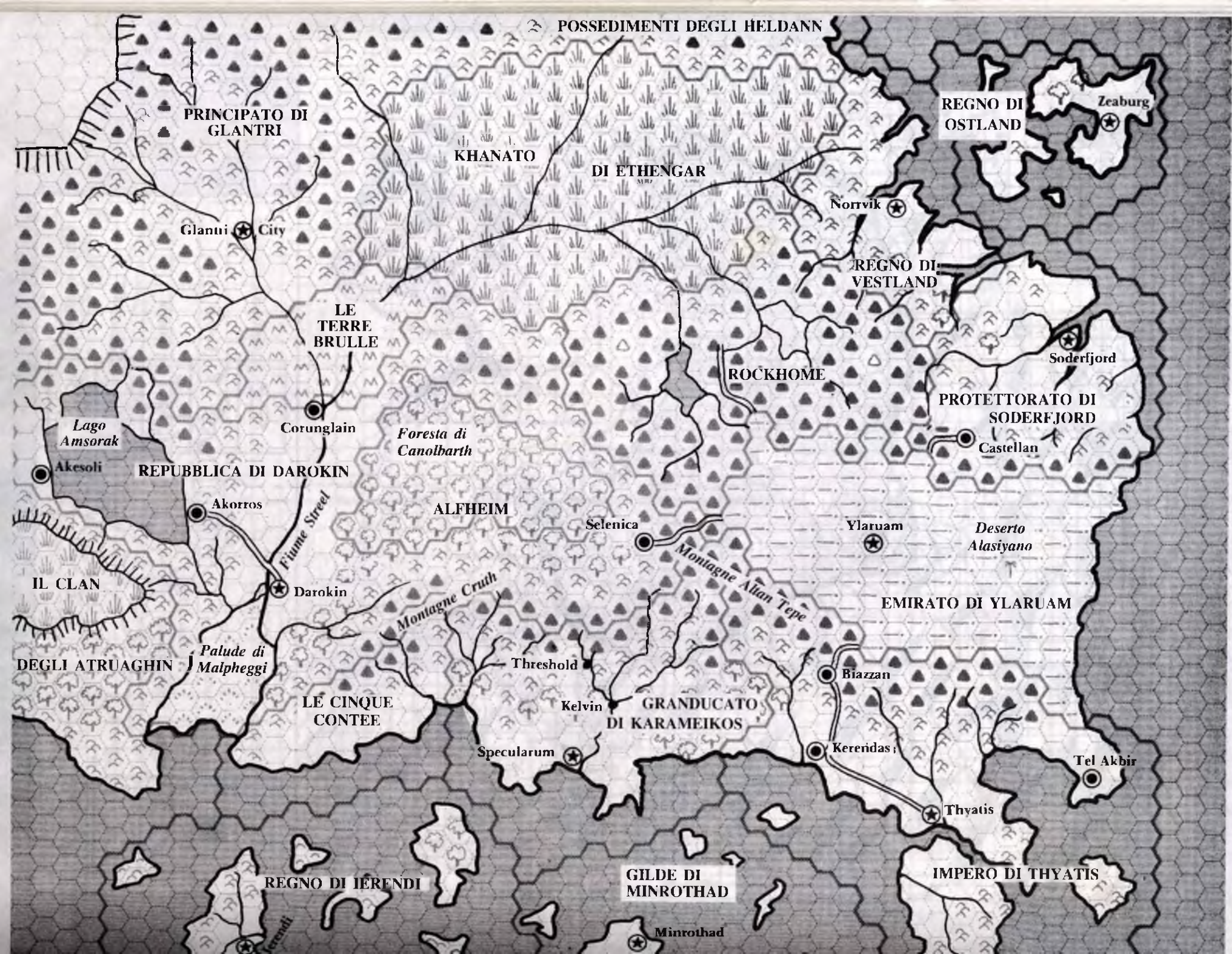


Capanna di erba
Torre di guardia
Muro di arbusti spinosi
Caverna
Tunnel

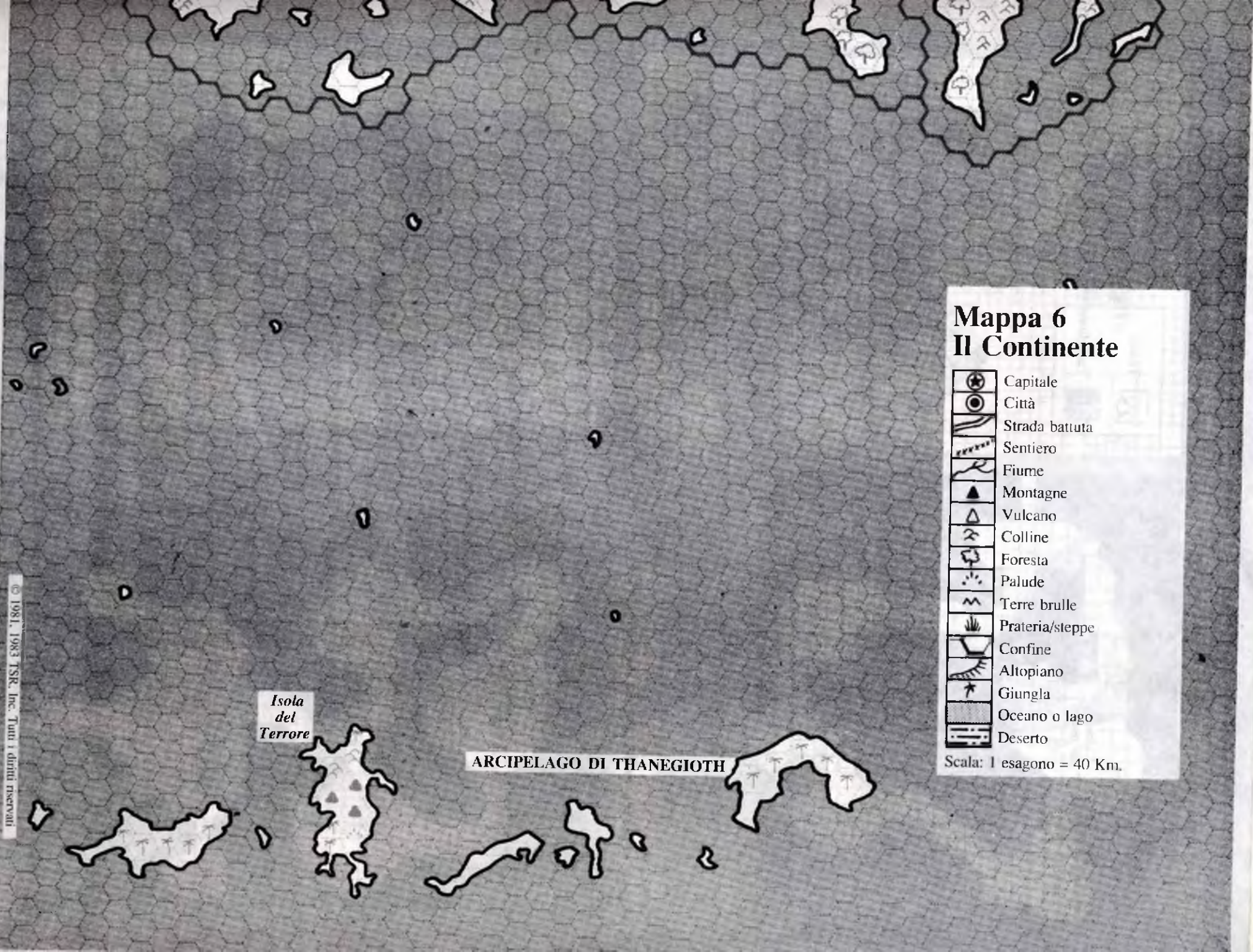


Canoa con bilanciera
Colline
Giungla
Spiaggia
Montagnola in terra

Scala: 1 quadrato = 3m



© 1981, 1983 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati

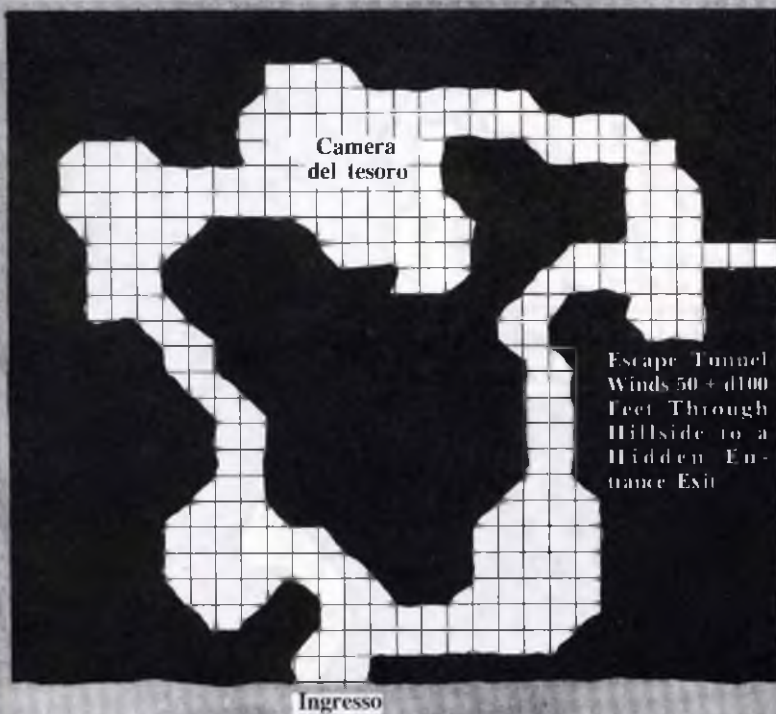


Mappa 6 Il Continente

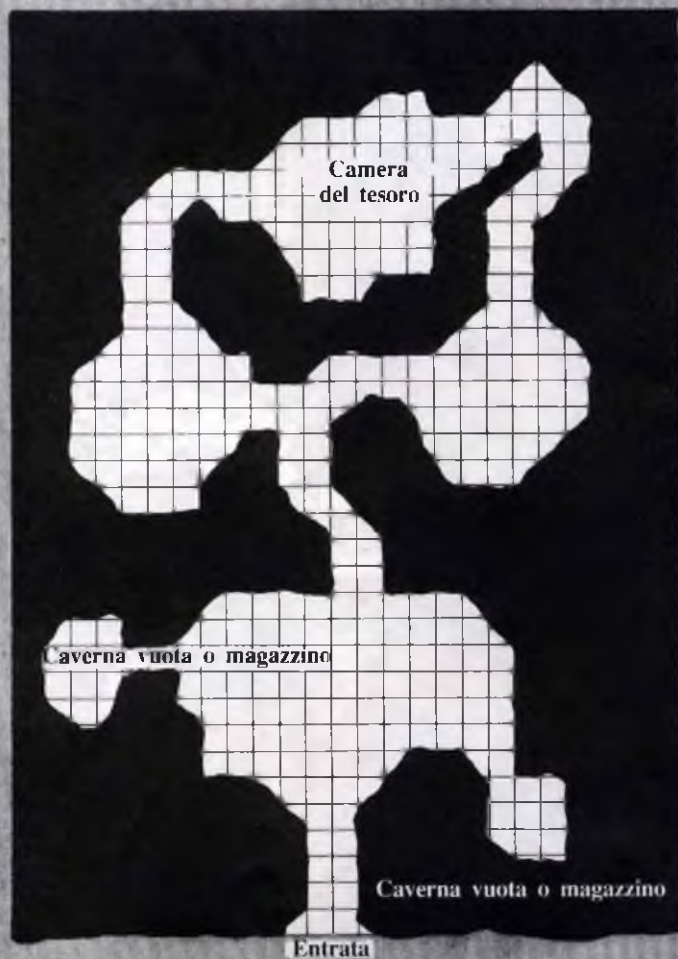
- | | |
|--|-----------------|
| | Capitale |
| | Città |
| | Strada battuta |
| | Sentiero |
| | Fiume |
| | Montagne |
| | Vulcano |
| | Colline |
| | Foresta |
| | Palude |
| | Terre brulle |
| | Prateria/steppe |
| | Confine |
| | Altopiano |
| | Giungla |
| | Oceano o lago |
| | Deserto |

Scala: 1 esagono = 40 Km.

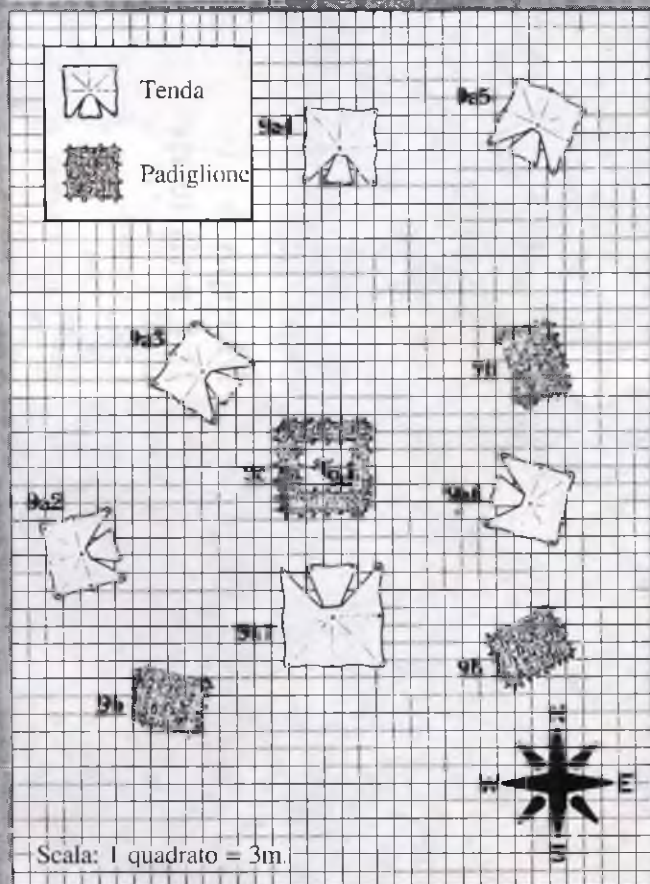
Mappa 3 Mappa generica delle tane in caverna N° 1



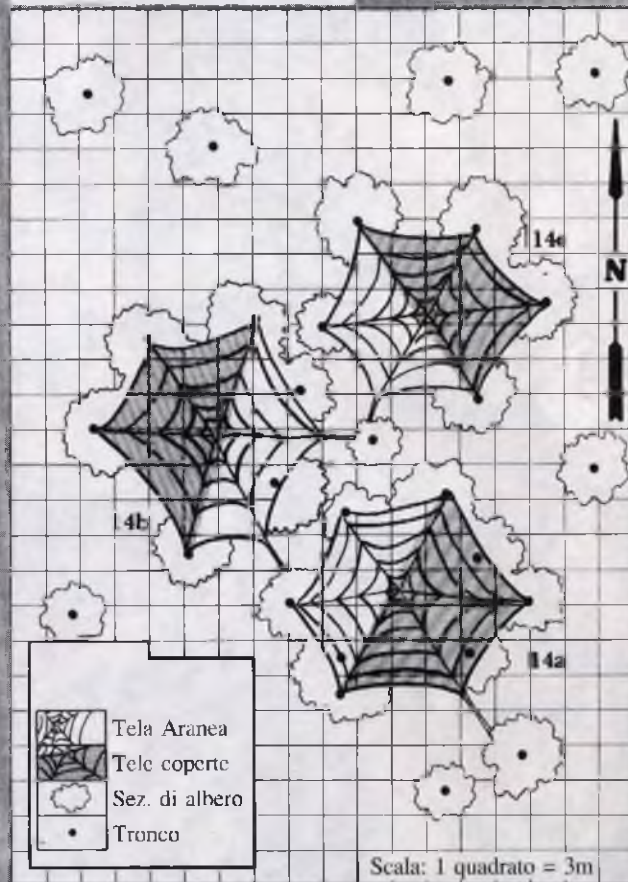
Mappa 4 Mappa generica delle tane in caverna N° 2



Mappa 7 Campo dei Rakasta

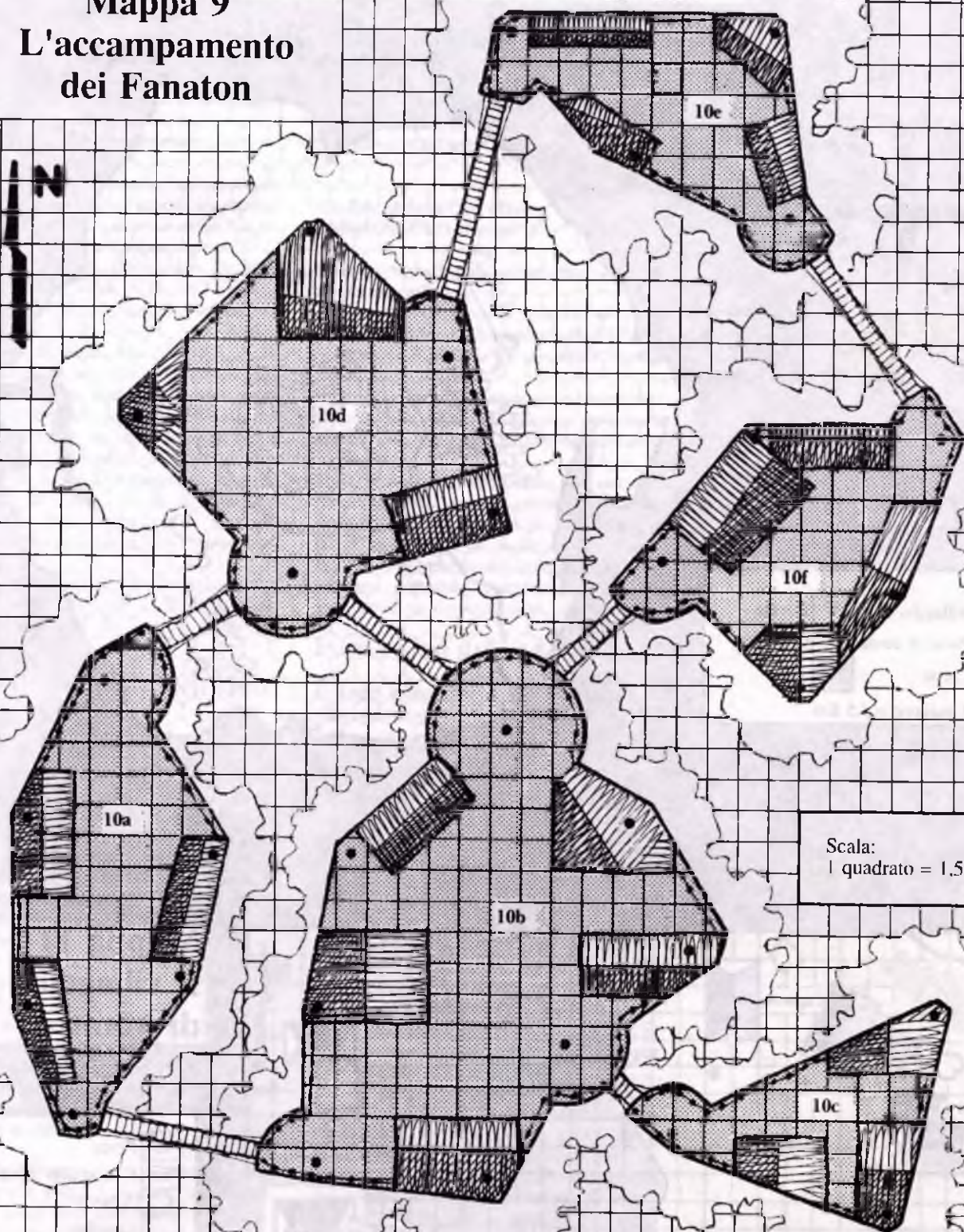


Mappa 8 Tane di Aranea



Mappa 9 **L'accampamento** **dei Fanaton**

MAPPE DA STACCARE



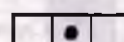
Scala:
1 quadrato = 1,5 m



Botola



Ringhiera



Tronco d'albero



Capanna

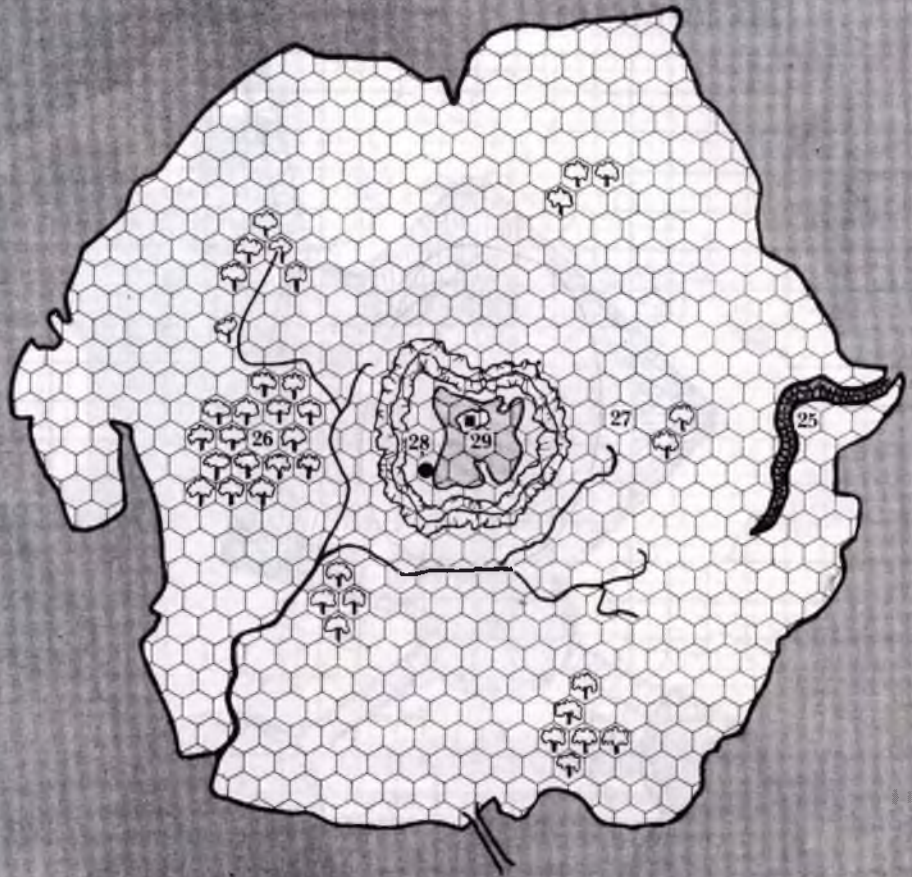


Ponte di corda



Piattaforme

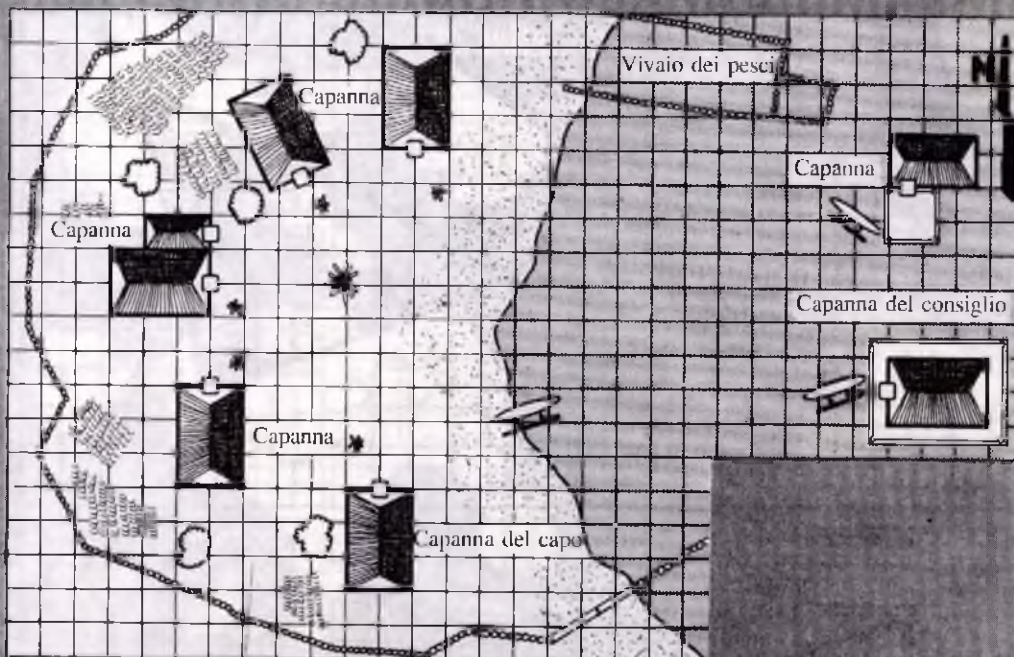
Mappa 10 L'altopiano centrale



	Villaggio		Rovine
	Ponte di corda		Crepaccio
	Cresta		Lago

Scala 1 esagono = 1,5 Km

MAPPE DA STACCARE



Mappa 11 Il villaggio di Mantru

	Porta
	Canoa con bilanciere
	Albero
	Giardino
	Focolare
	Spiagge
	Lago
	Palizzata

Scala: 1 quadrato = 3m

o 2 o disegnatele voi stessi se preferite.

Appena i personaggi si trovano a passare attraverso una lunga collina pietrosa, essi noteranno una larga apertura nella parete rocciosa. Quando il gruppo arriverà all'imboccatura della caverna potrà udire un respiro pesante e faticoso provenire dall'interno della buia grotta.

Se entreranno nella caverna essi troveranno tutti i recessi vuoti, tranne la camera del tesoro. In questa giace un drago verde, creatura di antica età e temibile aspetto.

Drago verde: CA 1; DV 9; PF 45; MV 27m. (9m.), 72m. (24 m.) volando; N° ATT. 2 artigli/1 morso + soffio; F 1-6/1-6/3-24 o soffio; TS G dell'8° livello; ML 9; AL C.

Spesso (33% del tempo) lo si troverà addormentato in cima alla pila dei suoi tesori e così potrà essere preso di sorpresa. Invece se è sveglio nel momento in cui i personaggi entrano nella caverna egli se ne accorgerà subito. Vi sono 50% di probabilità che il drago, invece di attaccare il gruppo, lo lasci andare via se i personaggi gli regalano tutti i loro oggetti magici.

Il mucchio del tesoro del drago consiste in 40400 ma, 2000 mo e 30 oggetti di gioielleria assortita del valore totale di 18000 mo.

21. TANA DEI RIBUTTANTI TROGLODITI (mappa 3 o 4)

Per disegnare questa caverna potrete utilizzare le mappe delle caverne 1 o 2 oppure disegnarne una voi stessi. Appena il gruppo si avvicina a questa zona si comincerà a sentire un tremendo tanfo. Proseguendo il fetore diventa sempre peggiore sinché il gruppo non arriva ad una buia apertura nel suolo. L'odore sembra proprio provenire da questo buco. Entro questa tana ci sono 17 trogloditi.

Trogloditi (17): CA 5; DV 2; PF 10 ciascuno; MV 36 m. (12m.); N°ATT.2 artigli/ 1 morso; F 1-4 ciascuno; TS G del 2° livello; ML 9; AL C.

Si sono appena trasferiti in questa tana invogliati dalla umidità della stessa. Si incontreranno da 1 a 4 trogloditi per ogni recesso, tranne che per la camera centrale del tesoro in cui si trova il resto del gruppo.

Il forziere contenente i loro valori è sommerso in una polla di liquido nero dalla puzza infernale, alla profondità di 90 cm. La scatola arrugginita è incatenata nel centro della pozza. Quindi per prendere il forziere è necessario tagliare la catena che lo tissa al fondo (il DM deciderà la probabilità di riuscire a segare la catena in base alla soluzione ideata dal gruppo). Una volta che il forziere viene estratto dal liquido è possibile forzare il meccanismo della serratura.

Sotto il fango, sul fondo della polla, si trova la chiave del lucchetto. Tuttavia vi

sono solo 20% di probabilità che il gruppo la trovi accidentalmente (se il gruppo esegue una ricerca accurata ogni personaggio avrà 1 probabilità su 6 di trovarla). Il tesoro consiste in 2000 mr, 2000 ma, 1000 me, 3000 mo e 6 ametiste del valore totale di 3000 mo.

22. LA MINACCIA DEL PLESIOSAURO (mappa 1)

Sotto la superficie di questo lago vive un plesiosauro affamato.

Plesiosauro: CA 6; DV 16; PF 60; MV 45m. (15m.) nuotando; N°ATT. 1 morso; F 4-24; TS G dell'8° livello; ML 9; AL N.

La belva aggredisce chiunque si avventuri a 4m. dalla riva. Se colpisce, trascinerà via con sé, nel lago, la vittima (al turno successivo).

Se il plesiosauro viene ucciso e il suo corpo sezionato il gruppo troverà nelle interiori le ossa del braccio di uno scheletro la cui mano regge un *anello di rigenerazione*. Per una descrizione completa del plesiosauro consultate l'appendice nella sezione dedicata ai nuovi mostri.

23. INCONTRO CASUALE (mappa 1)

Per ogni giorno che il gruppo trascorre in zone comprese entro 2 esagoni da questo luogo, esso potrà incontrare un mostro della tabella 2. L'incontro, se possibile, dovrebbe avvenire vicino alla tana del mostro o al suo interno.

24. L'IDRA MARINA (mappa 1)

Se una nave passa entro un esagono da questa area verrà attaccata da un'idra marina.

Idra marina: CA 5; DV 6; PF 48; MV 36 m. (12m.) nuotando; N°ATT.6; F 1-10 ciascuno; TS G del 6° livello; ML 11; AL N.

L'idra attacca con tutte le sue teste ad ogni turno. Una testa viene tagliata per ogni 8 PF che le vengono inflitti.

La tana dell'idra è posta a 60 m. sotto la superficie dell'acqua in una caverna sommersa. Nella caverna vi è il tesoro che il mostro ha accumulato depredando navi affondate o sfortunati viaggiatori passati nei pressi. Il tesoro comprende 1000 mo ed una corazza non arrugginita di *maglia* +3, una sciabola arrugginita con un pomolo intarsiato di gioielli del valore di 500 mo ed una pozione per *respirare acqua*.



AVVENTURARSI SULL'ALTOPIANO CENTRALE

L'altopiano centrale è circondato da un lato da montagne e dall'altro dal canyon del grande fiume. Si eleva sul livello normale dell'isola con pareti rocciose e scoscese alte 900 m.

Il picco di un vulcano spento domina l'altopiano ed al centro del suo cratere vi è un lago. Il vulcano può essere osservato da qualsiasi luogo sull'altopiano.

La temperatura è più fresca che nel resto dell'isola ad eccezione del cratere vulcanico. Foreste e praterie ricoprono gran parte dell'altopiano.

Ci sono tre vie per raggiungere la vetta dell'altopiano: attraversare il ponte di corda (in 15), usare un'oggetto magico per volare o arrampicarsi. I personaggi che non sono dotati di sufficiente destrezza per arrampicarsi non possono scalare i pendii ed anche i ladri devono controllare per la possibilità di cadute ogni 30 m. I personaggi devono essere informati degli enormi rischi di tali scalate.

Il dm dovrebbe anche suggerire ai giocatori di utilizzare il villaggio di Mantru come base delle avventure sull'altopiano.

La mappa per gli incontri sull'altopiano centrale.

Avete bisogno delle mappe seguenti per giocare gli incontri che avverranno sull'altopiano centrale:

mappa 10: altopiano centrale

mappa 11: villaggio di Mantru

La scala delle mappe è di un chilometro e mezzo per esagono. cosicchè i personaggi possono viaggiare con una velocità 6 volte superiore a quella della mappa principale. Tuttavia notate che ci vuole molto più tempo per scalare i pendii nell'area 27

Mostri erranti.

La tabella degli incontri N° 4 deve essere usata quando si viaggia attraverso l'altopiano centrale dell'isola. Ogni tre esagoni di marcia si deve tirare 1d6 e con risultato di 5 o 6 avverrà un incontro. Allora tirate 2d6 sulla tabella N°4 per determinare il tipo di incontro in atto.

Guida agli incontri sull'altopiano centrale

25. UNA VENA D'ORO

Una scossa tellurica avvenuta di recente ha messo in luce un filone aurifero di elevata qualità. Un nano o qualsiasi altro personaggio esperto in scavi minerari, è in grado di identificare il minerale e fare una stima del possibile valore di circa 5 mo per ogni 10 pepite di minerale estratto. La vena in realtà è molto piccola e non può dare più di 15000 pepite di oro raffinato.

Tuttavia per ottenere questi preziosi i personaggi dovranno eseguire lavori di sca-

TABELLA 4 MOSTRI ERRANTI SULL'ALTOPIANO CENTRALE

Dado	Mostro	Dado	Mostro
2-3	Orso delle caverne (2): CA: 5; DV: 7; PF 33-28; MV: 36 m. (12 m.) AT: 2 artigli/1 morso; F: 1-8/1-8/2-12; TS: G del 3° livello; ML: 9; AL: N.	10	Triceratopo CA: 2; DV: 11; PF 50; MV: 27 m. (9 m.); AT: 1 incornata o 1 zoccolo; F: 3-18; TS: G del 6° livello; ML: 8; AL: N.
4	Pteranodonte (4): CA: 6; DV: 5; PF 20, 19, 18, 16; MV: Volando 72 m. (36 m.); AT: 1; F: 1-12 TS: G del 4° livello; ML: 8 AL: N.	11	Tigre dai denti a sciabola (2) CA: 6; DV: 8; PF 35, 29; MV: 45 m. (15 m.); AT: 3; F: 1-8/1-8/2-16; TS: G del 4° livello; ML: 10; AL: N.
5	Pterodattilo (7): CA: 7; DV: 1; PF 6 ciascuno; MV: volando 54 m. (36 m.) AT: 1; F 1-3; TS: G del 1° livello; ML: 7; AL: N.	12	Scossa di terremoto: è in atto un terremoto di lieve entità causato dalla attività vulcanica sotterranea. Le scosse possono variare di intensità. Tirate un dado a 6 facce e consultate la tabella qui sotto: 1-4 scossa di grado minore: nessun effetto su terreno e persone 5 scossa forte: i personaggi interrompono la marcia. Se sono in scalata vi sono 30% di probabilità di precipitare. 6 scossa distruttiva: alberi oscillanti, rocce che cadono, piccole crepe appaiono sul terreno. i personaggi sospendono la marcia (se sono in foresta vi sono 5% di probabilità che ciascun personaggio subisca 3d6 D provocati dalla caduta di piante. Se sono in scalata vi sono 60% di possibilità di caduta. Tutte le scosse hanno una durata di 10-30 secondi
6	Cinghiali (2) CA: 7; DV: 3; PF 10, 9; MV: 45 m. (15 m.); AT: 1; F: 2-8; TS: G del 2° livello; ML: 9 AL: N.		
7	Mandria (5): CA: 7; DV: 2 PF 10 Ciascuno; MV: 72 m. (24 m.) AT: 3; F: 1-2/1-2/1-4 TS: G del 1° livello; ML: 5; AL: N.		
8	Lupi neri (4): CA: 6; DV: 4+1; PF 19, 16, 14, 11; MV: 45 m. (15 m.); AT: 1; F: 2-8; TS: G del 2° livello; ML: 8 AL: N.		
9	Elefante preistorico (2) CA: 3; DV: 15; PF 67, 59; MV: 36 m. (12 m.); AT: 3; F: 2 zanna o 1 zoccolo 2-12/2-12 o 4-32; TS: G dell'8° livello; ML: 8; AL: N.		

vo, trasporto e raffinazione di 1 tonnellata e mezzo (30000 pepite) di metallo grezzo. Due uomini possono estrarre 1 quintale di metallo al giorno.

Si possono assumere operai nel continente per scavare e trasportare il metallo. Il costo per singolo operaio è di 1 mo la settimana, più i pasti e il costo del loro trasporto.

I nativi dell'altipiano non possono lavorare alla vena a meno che non siano ridotti in schiavitù. Il DM può scoraggiare tale ipotesi facendo in modo che il lavoro degli schiavi sia molto lento, vi siano spesso ribellioni e così via.

Quando gli operai hanno terminato di sfruttare la vena il materiale deve essere trasportato via terra da portatori o muli, stivato su una nave e scaricato infine in una città del continente. Il costo per la raffinatura dell'oro grezzo incide per il 10-20% del valore finale. Tale operazione può essere effettuata in una qualsiasi delle maggiori città del continente a discrezione del DM.

26. LA FORESTA DEGLI UOMINI ALBERO

Questa foresta è piuttosto rada e facile da percorrere, ma i rami delle piante sopra la

testa dei viandanti sono intrecciati strettamente rendendo la foresta molto scura e tetra. Sparpagliati all'interno di questa foresta vi sono almeno 15 uomini albero

Uomini albero (15): CA 2; DV 8; PF 34-41 (33+1d8); AT 2; D 2-12/ ciascuno; MV 18 m. (6m.); TS Guerriero dell'8° livello; ML 9; AL L

Gli uomini albero possono essere avvistati solo a 9 m. di distanza o meno e potrebbero cogliere il gruppo di sorpresa con un tiro di 1-3 con 1d6.

Sono schivi e tendono ad evitare ogni contatto con il gruppo. Il solo incontro possibile in questo bosco è con gli uomini albero e se il gruppo lo attraversa senza cercarli, la possibilità di un incontro casuale è 1 su 20.

In genere, però, gli uomini albero tenderanno ad ignorare la presenza del gruppo, comunque le seguenti azioni potrebbero causare le reazioni descritte qui di seguito:

Ricerca: se il gruppo è attivamente impegnato nella ricerca di creature, essi hanno 1 probabilità su 6 di scoprire un uomo albero. Se invece stanno ricercando proprio degli uomini albero le probabilità crescono a 3 su 6.

Arrampicarsi sugli alberi: se un personaggio cerca di salire su un albero vi è 1 probabilità su 20 che questi sia un uomo albe-

ro. Se il personaggio non molesta l'albero questi non si muove nè rivela la sua presenza. Se invece esso viene attaccato o ferito, immediatamente cattura o uccide l'aggressore, invocando aiuto a gran voce (2-5 uomini albero possono arrivare in 2-12 round).

Tagliar piante: se i personaggi cercano di tagliare una pianta, arriva subito un uomo albero già nel primo turno di attività. L'uomo albero cercherà di non farsi individuare dal gruppo ma farà anche in modo che il tronco reciso si muova e fugga a 9m. per round. Ogni turno successivo comunque arriverà un uomo albero. Insieme essi tenteranno di fare qualsiasi cosa per sviare il gruppo dal bosco evitando contemporaneamente il combattimento.

Accendere fuochi: se viene acceso un piccolo fuoco da campo, la foresta gradualmente arretra dal campo, lasciando una radura di 15 m. di diametro. Almeno tre uomini albero si schiereranno in posizione di controllo attorno al campo, a guardia delle piante. Essi non reagiranno se il gruppo accenderà fuochi usando rami secchi e sterpaglie. Se il gruppo invece raccoglierà rami freschi, gli uomini albero manderanno 2 alberi nel campo a notte tarda. Questi cercheranno di distruggere o portare via tutti gli attrezzi da taglio sul loro cammino. I personaggi non saranno attaccati a meno, che non cerchino di distruggere gli alberi.

27. LA PARETE DI ROCCIA

(mappa 10)

Gli erti dirupi che circondano il lago vulcanico centrale formano un muro alto ed imponente di roccia. Spesso nascoste da basse nubi, le cime appaiono frastagliate e qua e là coperte di neve.

Non ci sono facili sentieri per scalare le pendici del vulcano ma appare evidente come le pareti si prestino in più punti ad un tentativo di arrampicata.

Tutti i personaggi anche se sprovvisti della destrezza necessaria alla scalata possono tentare di arrampicarsi su queste pareti di roccia, dal momento che sono visibili appigli e canali di salita. Per tutti i personaggi, ad eccezione dei ladri, vi sono 50% di probabilità di cadere lungo l'ascesa. Queste si riducono del 10% se nel gruppo vi è un ladro (che fa da guida) e del 10% ancora se la destrezza dei personaggi è di 15 o più, e del 20% se sono in cordata (il DM può modificare tali probabilità di caduta in base al tipo di strategia di ascesa del gruppo).

Ci vogliono 12 ore di arrampicata per raggiungere la cima. Durante questo periodo possono avvenire normali incontri (vedi tabella 4), ma limitatamente ai seguenti mostri: pteranodonte (incontro n° 4), pterodattili (incontro n°5) e scosse telluriche (incontro n°12).

Sulla cima le rocce sono coperte di neve e

ghiaccio e la temperatura è sotto zero. Nessun tipo di incontro può avvenire in questo luogo freddo e battuto dai venti, ma se i personaggi decidono di pernottare senza abbigliamento invernale possono soffrire 2-12 PF causati dall'esposizione al freddo. Se il gruppo ha portato con sé legna da ardere è possibile accendere un fuoco per riscaldarsi, tuttavia non vi è legna in questo posto.

Appena il gruppo scende nel cratere vulcanico (discesa di 8 ore) la temperatura si fa subito calda e tropicale. La vegetazione della giungla copre i pendii più bassi, ma la valle non è molto ricca di fauna.

Non accadono incontri in qualche modo impegnativi, ma tirando un 12 con 2d6 si possono avvertire leggere scosse di terremoto.

28. IL VILLAGGIO DI MANTRÙ

(mappa 11)

Questo piccolo villaggio è posto sulla riva del grande lago nel cratere. Il lato occidentale del villaggio è delimitato da una rozza palizzata di tronchi di palma e rami che circonda entrambi i lati del villaggio e si spinge fin dentro le acque del lago. Il villaggio vero e proprio consiste in sei capanne di foglie di palma intrecciate, erette su piattaforme ad una altezza di 60 cm. dal suolo. Nel lago a circa 30 m. dalla riva, vi sono altre due capanne costruite su palafitte a 90 cm. dal livello dell'acqua. Quella più piccola appartiene a Umlat, il vecchio sacerdote della tribù e misura 6 x 12 m. La capanna più ampia (9x15 m.) è la capanna del gran consiglio.

Il villaggio ha 50 abitanti che vivono di pesca e coltivando piccoli orti. Sono divisi in cinque grandi famiglie ciascuna delle quali vive come un unico nucleo dividendosi il cibo e i lavori, ogni famiglia ha i propri beni (canoe, reti, utensili e capanne). Questa gente non ama combattere, ma in caso di aggressione si difende al meglio delle proprie forze. Se il gruppo conserva un atteggiamento amichevole i nativi accoglieranno i personaggi e li guideranno nel villaggio.

Qui i personaggi saranno presentati a Fano, il "signore parlante" e capo del villaggio, ad Umlat il sacerdote della tribù (ambidue sono descritti in seguito) e al "signore": un piccolo idolo di pietra intagliata, raffigurante un vecchio, custodito sul lago nella capanna del gran consiglio. Il gruppo apprenderà che le decisioni più importanti sono di pertinenza del capo, mentre il "signore parlante", Fano, agisce da messaggero ed interprete dei voleri dell'idolo. Dopo questo incontro (molto formale) si apre un banchetto con pesce arrostito, frutta, schiacciata di patate, zuppa di tartaruga, uccelli allo spiedo e birra fermentata di patate tropicali. I nativi insisteranno affinché almeno un personaggio per capanna vada dormire con loro. I nati-

vi tenderanno ad esaudire qualsiasi desiderio dei personaggi e si aspetteranno di essere ricambiati dal gruppo con la stessa generosità (il DM dovrebbe introdurre questa usanza tribale almeno una volta nell'avventura).

I personaggi hanno la facoltà di rimanere al villaggio quanto vogliono, ma dopo un certo periodo di tempo sarà loro chiesto un aiuto per eliminare la minaccia che grava sul villaggio stesso. Fano ed Umlat cautamente descriveranno le aggressioni subite ad opera di un gruppo di rinnegati della tribù, divenuti, ora, cacciatori di teste, che sono soliti assalire gli indigeni sorpresi da soli. Questi rinnegati hanno posto la loro base in un tempio molto diroccato che sorge sulla parte ovest dell'isola che si trova al centro del lago. I nativi non possono nulla contro i rinnegati poichè essi sono più forti e perchè l'isola è tabù. Sebbene gli indigeni provvederanno a fornire agli avventurieri canoe e tutto il materiale occorrente, essi non metteranno piede sull'isola.

Fano, il "signore parlante" CA 9; G4; PF 26; AT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 36 m. (12 m.); ML 8; AL L.

Fano è una persona anziana, coperta di cicatrici e dal braccio sinistro "offeso". La sua infermità, le sue responsabilità verso la tribù e la sua superstiziosa paura dell'isola, gli impediscono di unirsi al gruppo nel raid. E' dotato di molta buonavolontà nei confronti del gruppo, ma il trattamento che gli abitanti del villaggio riservano ai personaggi dipende dall'idea che egli si fa di loro. Fano è di nobili natali ed è fiero della propria posizione. Non tollera assolutamente scherzi indirizzati alla sua persona o al "signore" del villaggio (l'idolo).

Umlat il sacerdote della tribù: CA 9; C 6; PF 22; AT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 36 m. (12 m.); ML 8; AL L.

Umlat è persona pia, devota al suo dio (Oloron, signore dei cieli). E' un uomo estremamente vecchio, che ha vissuto molto più a lungo della media degli altri abitanti del villaggio. Questo fatto viene attribuito dagli abitanti del villaggio al favore degli dei. Tuttavia egli è debole e cagionevole di salute e questo limita grandemente le sue azioni. Gli indigeni mormorano che questa sua fragilità è dovuta a qualche suo peccato commesso in passato. Umlat non può essere di aiuto al gruppo, nè può viaggiare. Tuttavia vi è un modo in cui può aiutare il gruppo ad eseguire il proprio compito: mettendo a disposizione gli incantesimi che lui conosce.

1° livello: cura ferite leggere, purificazione del cibo e dell'acqua.

2° livello: cura malattie.

Umlat può pregare per ricevere altri incantesimi ma ha bisogno di almeno un giorno di preavviso.



AVVENTURA NELL'ISOLA TABÙ

29. L'ISOLA TABÙ (mappa 10)

L'isola è rocciosa e costellata di piccole rovine, statue e terrazze disastrose. La rovina più importante dell'isola è quella di un tempio ricavato dalla parete rocciosa che si affaccia sulle rive occidentali dell'isola. Esso può essere facilmente raggiunto dal lago, poiché i suoi larghi giardini entrano nell'acqua. Questo è il posto in cui i personaggi inizieranno l'ultimo scenario dell'avventura.

Quest'isola fu un tempo al centro del reame dei Kopru, sino a che una ribellione degli indigeni distrusse la loro potenza. Controllate il paragrafo ad essi relativo nella sezione nuovi mostri dell'appendice. bù dell'isola). Controllate il paragrafo ad essi relativo nella sezione nuovi mostri dell'appendice.

Il covo dei cacciatori di teste si trova al primo livello del tempio (mappa 12).

Nel descrivere ai giocatori l'atmosfera del luogo tenete presente che l'intero sotterraneo è umido e puzzolente, l'aria è afosa e stagnante. Costantemente piccole creature cieche scappano via davanti ai personaggi, sfrecciando qua e là.

Incontri sull'isola tabù

Guida al 1° primo livello (mappa 12)

Mappe per incontri sull'isola tabù
Per giocare gli incontri sull'isola tabù vi serviranno le seguenti mappe:

Mappa 12: 1° livello del tempio

Mappa 13: 2° livello del tempio

Mappa 14: 3° livello del tempio

Mostri erranti

Il DM non deve tirare per incontri con i mostri erranti fin quando i personaggi restano sull'isola tabù.

30. ENTRATA DEL TEMPIO

L'ingresso del tempio è stato scavato su una parete del dirupo roccioso. Dai gradini del tempio si estendono due ormecci primitivi costituiti di fragili pali e pontili malandati. Qui sono attraccate numerose canoe. Due gradini conducono verso un ormeccio delimitato da colonne. L'ormeccio e le colonne sono fatti di marmo rosso. In cima a dei pali incastrati entro le crepe del pavimento dell'ormeccio vi sono molte teste raggrinzite, mandibole umane, totem pennuti e altri simboli tribali primitivi.

Tre corte rampe di scalini conducono ad un secondo pianerottolo ad un metro e mezzo sopra il precedente ormeccio. Su ambo i lati della scala centrale si trovano due enormi piedi in pietra: sono i resti di una smisurata statua che un tempo si ergeva a cavallo delle scale. Le ultime scale sono tutte affiancate da altre colonne di marmo rosso.

Dietro al secondo pianerottolo si trova un'apertura attraverso la quale si penetra dentro la parete rocciosa. L'apertura è fiancheggiata da altre due colonne di marmo rosso. Istoriati sui muri angolari posteriori del piano vi sono due bassorilievi raffiguranti figure umane che recano bracieri ardenti.

31. POSTO DI GUARDIA

Gli uomini della tribù hanno accuratamente ridotto lo spazio di passaggio con mucchi di pietrisco, in modo che possa penetrare all'interno solo un personaggio alla volta. Sull'altro lato dell'apertura si trovano di guardia tre guerrieri del 1° livello e uno del 5°.

Guerrieri di 1° livello: CA 7; G 1°; PF 7 ciascuno; AT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 36m. (12m.); TS G 1°; ML 8; AL C.

Un guerriero del 5° livello: CA 5; G 5°; PF 32; AT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 36m. (12m.); TS G 5°; ML 9; AL C.

Questo guerriero indossa una corazzina di osso, ed è armato di scudo e spada +1.

Le guardie sono in grado di avvistare gli intrusi dal momento in cui gli avventurieri penetrano nel corridoio. Esse tenteranno di ammazzare gli oppositori uno alla volta. Se vengono attaccate con *palle di fuoco*, *fulmini magici* o simili incantesimi, queste guardie avranno un +1 sui tiri salvezza in quanto sono ben protette ed al riparo. Se il morale delle guardie cede, si ritireranno nell'area 32: il salone centrale.

32. IL SALONE CENTRALE

Quest'ampia stanza era la principale area di preghiera del tempio, ma adesso è adibita a maggiore area abitativa della tribù. Il pavimento è cosperso di tappeti, ciotole e utensili d'osso. Nel centro della stanza è acceso un grande fuoco. Il salone è alto ed ha un piano superiore contornato da balconi sui tre lati (le linee tratteggiate sulla mappa).

Al centro del soffitto vi è un foro rettangolare (6x9 m.) aperto verso il cielo. Su questa apertura è stata tesa una rete per impedire l'entrata di detriti o di piccoli animali (es.: pipistrelli). La rete tuttavia non potrebbe impedire l'ingresso ai personaggi, nè è tanto robusta da sopportare il peso anche di un solo essere umano. Da un angolo del foro centrale penzola una fune che arriva fino al pavimento.

Al centro del muro, di fronte all'entrata, è scolpita una faccia gigantesca che copre tutta l'area dal pavimento al soffitto. Sembra un viso umano o umanoide con la bocca spalancata. La scultura è stata danneggiata ed erosa cosicché è difficile identificare il tipo di creatura raffigurata. Le altre porte sono tutte poste al livello superiore:

re: quello dei balconi.

In questa stanza vi sono 10 uomini e 12 donne con 8 bambini.

Uomini e donne (22): CA 9; G 1 o UC; PF 5; AT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 36m. (12 m.); TS G 1° - o uomo comune; ML 9; AL C.

Uomini e donne combattono mentre i bambini cercano di fuggire per mezzo della fune verso la superficie.

32a. Gli scapoli della tribù dormono in queste stanze. Ogni stanza è ornata di suppellettili e acconciature di ossa, piume e lische di pesce.

Sui muri sono appese lance ed archi corti. Tappeti, recipienti di zucca pieni di pitture tribali e ciotole scolpite di ossidiana scolpite e riempite di fango e ceneri sono disposte in cerchio attorno ad un piccolo focolare in cui covano braci. Il soffitto è sporco di fuliggine e l'aria è pesantemente impregnata dall'odore di grasso, fumo, sudore e pesce. In ogni stanza vi sono sette giovani armati di lancia ed arco che indossano una primitiva corazzina di cuoio e che passano il tempo raccontandosi storie fantastiche ed incredibili vanterie.

Uomini giovani (14): CA 7; G 1; PF 6 ciascuno; AT 1; F 1-6 o a seconda dell'arma; MV 36m. (12 m.); TS G 1°; ML 9; AL C.

Le loro frecce sono trattate con un veleno vegetale gommoso, che può causare 1-6 PF oltre ai normali danni ed una violenta malattia febbrile della durata di 2d10 ore. Comunque se ha successo un tiro salvezza contro il veleno, non si contrarrà la malattia, nè si subiranno punti ferita addizionali.

32b. Questa è la stanza delle ragazze nubili. Gli ornamenti sono del tutto simili a quelli della 32a, tranne che per le armi che sono pugnali di osso e metallo. Vi sono anche parecchi utensili (forbici, aghi, mazze ecc.).

Qui si trovano 5 ragazze che stanno acconciandosi i capelli, tatuandosi e limandosi i denti (impegnate, insomma, in attività per migliorare il loro aspetto). Le ragazze (PF 3 ciascuna) non attaccheranno e tenteranno la fuga appena possibile.

32c. Questa larga stanza è il quartier generale del capotribù. In questa stanza vi sono i seguenti indigeni:

il Capo: CA 5; G 7; PF 44; AT 1; F 1-8+2; MV 36m. (12 m.); TS G 7°; ML 10; AL C. Con scudo, corazzina di osso e spada +2.

I suoi tre figli: CA 7; G 3; PF 20,17,16; AT 1; F 1-6; MV 36m. (12 m.); TS G 3°; ML 9; AL C. con lancia e corazzina di cuoio.

Lo sciamano: CA 6; G 5; PF 21; AT 1; F 1-6; MV 36m. (12 m.); TS C 5°; ML 9; AL C. con corazzina d'osso e bastone d'osso. Può lanciare -

i seguenti incantesimi:

1° livello: *causa ferrite leggere* (x2).

2° livello: *blocca persona, incanta i serpenti*.

5 donne CA 9; UC; PF 3 ciascuna; AT -; F -; MV 36m. (12 m.); TS UC; ML -; AL C. Le donne non combattono.

Il capo, i figli e lo sciamano arrivano in aiuto alle famiglie dell'area 32 qualora scatti l'allarme. Essi verificheranno ogni rumore sospetto proveniente dall'area. Se il loro morale cede, si ritireranno nella loro stanza e qui si difenderanno in modo furioso.

Nella stanza sono ammassate alla rinfusa tazze, zucche, una rastrelliera di teschi, collane di ossa e molte pelli di animali. Nasconde in uno dei teschi della rastrelliera vi sono 5 gemme (1000 mo, 500 mo, 800 mo, 1200 mo, 50 mo). In una zucca sigillata con la cera vi è una pozione di "volo". Appese alle pareti vi sono 6 pelli del valore di 100 mo ciascuna.

33. CAMERA SEGRETA DI OSSERVAZIONE

Una porta segreta, sconosciuta ai nativi, conduce ad una piccola camera prossima all'entrata principale. Il passaggio d'ingresso è estremamente polveroso e apparentemente non adoperato da decenni. Sparsi qua e là sul pavimento vi sono stracci ammuffiti e mucchi di detriti non chiaramente identificabili che punteggiano con macchie di colore il buio corridoio.

Lungo la parete della camera vi è una serie di larghe leve di pietra ed un tubo di bronzo corrosivo. Penzolanti da piccoli fori sul soffitto vi sono le estremità di corde marce. Queste corde e leve, un tempo, mettevano in funzione il meccanismo attraverso il quale operava la statua immane, ora in rovina, che si ergeva all'entrata del tempio. Il tubo di metallo era usato come megalofono per simulare la voce del dio. Una piccola nicchia è stata scolpita sul retro della statua che si trova nella parte inclinata del muro (B). Questa statua guarda verso l'entrata del tempio dal muro a nord est (30).

Una persona può osservare il luogo d'attracco (area 1) attraverso due piccoli spioncini.

Ma attenzione i muri della nicchia sono cosparsi da una muffa brunastra. È un fungoide lurido: CA può essere sempre colpito: DV 2; pf 8; AT per numero di spore; F 1-6 più spore; TS G 2°; ML -; AL N.

Il fungoide è ricoperto da uno spesso strato di polvere per cui è difficile riconoscere il caratteristico colorito giallo.

34. LA CAMERA DEL SACERDOTE

Questa camera segreta era il luogo da cui

gli "dei" osservavano i servizi religiosi resi in loro onore. La camera è spoglia di mobili ed è cosparsa da uno spesso strato di polvere e da sabbia sul pavimento. La polvere copre una botola posta nell'angolo nord est del pavimento, per cui è difficile individuarla (una possibilità su 6). La botola è marcia e, quindi, piuttosto fragile e causerà, se qualcuno vi sale sopra, la caduta del personaggio nell'area 40 del secondo livello. Il personaggio caduto perderà 1-6 punti ferita.

Nell'angolo nord ovest vi sono delle scale che conducono ad una angusta piattaforma (A) che si trova dietro gli occhi della statua scolpita. Due piccoli fori permettono a chi sta sulla piattaforma di osservare la camera principale (N° 32) al 1° livello. Tra i due occhi c'è un largo pistone di legno con manico. Se viene applicata ad esso una decisa pressione, questo pistone causa lo spruzzo di una nuvola di polvere infiammabile (del diametro di 6 m.) all'interno della stanza, la polvere fuoriesce dal naso della statua. Qualsiasi fiamma libera che si trovi nella stanza al momento dello spruzzo causerà una violenta esplosione in grado di causare un cospicuo numero di ferite (4d6). Un tiro salvezza riuscito contro il soffio del drago permetterà di dimezzare i PF subiti. Ci sono anche 50% di probabilità che l'esplosione della camera provochi una esplosione per simpatia della polvere residua del meccanismo collocato sulla piattaforma, con il risultato di un danno da 2d6 ai presenti.

35. PASSAGGIO BLOCCATO

Il passaggio segreto finisce contro un muro grezzo di pietre che sbarrava completamente il transito. Tale muro fu costruito dai rinnegati per impedire alle creature dei livelli inferiori di salire fino alla dimora della tribù. Dal momento che nessuno ha tentato di attraversare il muro, i nativi non tengono alcun uomo a guardia di esso. Se hanno attrezzi idonei, i personaggi possono praticare nel muro (in un ora di scavo) una apertura tale da consentire il passaggio ad uno di loro.

36. PAVIMENTO PERICOLANTE

Questa parte del pavimento, non essendo stata usata per molto tempo, è pericolante. Le pietre e i pilastri di supporto sono stati erosi dall'acqua e dal fango. La sezione contrassegnata dalla lettera "T" sopporta a mala pena il peso di una persona per volta. Se vi passano 2 o più persone queste cadranno nella stanza piena d'acqua che si trova sotto (livello 2, stanza 1). Nessuna ferita sarà inflitta ai personaggi.

37. LA CAPPELLA SEGRETA

Questa stanza votiva contiene parecchi altari usati dai sacerdoti per venerare gli

dei. Lungo la parete nord si trova un ampio altare di pietra. Su di esso, o sparsi accanto, vi sono parecchi bastoncini ritmici d'osso, 3 ciotole intarsiate e decorate con gioielli (valore di 500 mo ciascuna), un flauto di bambù sbriciolato ed i resti di un ventaglio piumato.

Sull'altare è deposta una piccola scatola di pietra dagli intricati intarsi, con due portelle a cardini. Dentro vi è una statuina di corallo e oro. Rappresenta un essere umanoide anfibio con la testa glabra, larghi occhi, ed una larga bocca circondata da tentacoli. Il corpo è di forma umana ed è dotato di braccia che terminano con zampe membranose ed artigliate. Dal bacino in giù, il corpo si divide in tre lunghi tentacoli che terminano con una pinna ed un lungo artiglio.

Questo è un KOPRU: vedere la descrizione alla fine del modulo nell'apposita appendice. La statuina ha un valore di 2000 mo. Chi osserva questa statua deve immediatamente eseguire un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro fallisce, il personaggio diviene segretamente uno schiavo del Kopru (vedi descrizione), sinché non venga distrutto il potere della statuina. Questo accade qualora la statuina sia fisicamente distrutta o benedetta da un sacerdote di allineamento legale.

Il corridoio dietro questa stanza è bloccato da pietre franate e non può essere attraversato (se lo vuole, il DM può disegnare altre aree in cui continuare l'avventura).

Guida al 2° livello del tempio (Mappa 13)

Nota speciale: parte di questo livello è allagata dall'acqua sino ad un'altezza di 1m e mezzo. Il DM deve prendere nota di quali aree sono sommerse e di quanto sia profonda l'acqua, ricordando periodicamente questa condizione ai giocatori e ritornando su di essa nelle descrizioni degli ambienti. Bisogna fare bene attenzione alle sorgenti luminose, dal momento che possono facilmente estinguersi o spegnersi se vengono bagnate.

38. CAMERA SOMMERSA

Questa era una sala di torture che fu allagata dalle acque (per una profondità di 1m e mezzo). I personaggi alti meno di 1m e 20 che indossano una corazza di metallo devono cercare di tenere la testa fuori dell'acqua in qualche maniera o in breve affogheranno.

Il soffitto è di un colore nero-rossastro dovuto all'ossidazione e al marciume (anche i pilastri di supporto stanno marcendo). I personaggi che entrano dall'ingresso possono sfondare il soffitto ed aprirsi una via verso la stanza 36 del primo livello. In questa stanza (e nei corridoi 3 bis sommersi di questo livello) vivono parecchi pesci di caverna innocui e di piccola ta-

glia. Di tanto in tanto scivolano sulle gambe dei personaggi, dando loro una sensazione di freddo e di viscido.

Sott'acqua vi sono parecchi oggetti taglienti, di metallo vetri e sassi. A meno che i personaggi non scandaglino le acque di fronte a sé con la spada, la lancia, bastoni o pali, essi hanno 1 probabilità su 6 (ogni 3 metri di percorso) di imbattersi e mettere il piede sopra un oggetto tagliente. Metterci il piede sopra può causare 1-2 punti ferita.

La porta che conduce fuori dalla stanza è aperta e rivela un passaggio anch'esso sommerso da 1 m. e mezzo di acqua. Lungo il passaggio vi sono celle con barre di ferro. Le celle sono vuote e le barre sono tremendamente corrose cosicché qualsiasi personaggio può piegarle e spezzarle, se tira con 1d20 un numero pari o inferiore alla propria forza.

39. LA CAMERA DELL'OSTRICA GIGANTE

Le porte di questa stanza sono sopraelevate di circa 4m. e mezzo dal livello del pavimento. La stanza è sommersa dalle acque allo stesso livello dei passaggi che la circondano. Se i personaggi non procedono scandagliando davanti a sé, essi inciampiranno sulla scala (o sui gradini dello scalone) e cadranno nella stanza senza subire ferite. In questo salone si incontreranno:

2 granchi giganti: CA 2; DV 3; PF 22, 17; AT 2 chele; F 2-12/2-12; MV 18m (6m.); TS G2°; ML 7; AL N.

Questi granchi sono appostati sulle scale o sui gradini dello scalone perché non sanno nuotare. I granchi sono affamatissimi ed attaccheranno chiunque entri nella stanza (sono larghi circa 3 metri).

39a. Sul pianerottolo si trova in agguato (alla profondità di 1 m. e mezzo):

un'ostrica gigante: CA 5 aperta, 2 chiusa; DV 10; PF 55; AT 1; F 4-24; MV 0; TS G 5°; ML -; AL N.

Per una descrizione completa delle caratteristiche di questo mostro vi rimandiamo alle sezione "nuovi mostri" dell'appendice.

Se l'ostrica viene attaccata a distanza con armi da lancio serrerà subito le valve e non si aprirà per almeno un turno. Nelle valve aperte si scorge una perla nera del valore di 3000 monete d'oro.

La perla può essere asportata quando l'ostrica è aperta (i personaggi non-ladri, su decisione del DM, hanno un 5% di probabilità in più di molestare l'ostrica, rispetto ad un ladro di 1° livello). Se l'ostrica viene molestata si chiude intrappolando quasi sicuramente il personaggio che ha fallito il colpo. L'ostrica non si apre volontariamente se sotto attacco. Essa può essere forzata ad aprirsi se molti personag-

gi che assommino una forza di 50 o più ne dilatano la valve (può anche essere aperta dall'incantesimo *scassinare*).

40. IL COVO DEI GUARDIANI

Il pavimento di questa stanza è chiazze da pozzanghere, lungo i muri sono allineate molte statuette: alcune di graziose creature altre raffiguranti donne con bambini ed altre, infine, di terribili mostri. Tutte le statue sono di buona fattura, anche se un po' deteriorate dal tempo e dall'umidità. La pietra delle statue, quando è colpita dalla luce, brilla di un colore rossastro con striature di verde e quest'effetto dà anche alle statuette più semplici e innocenti un aspetto sinistro.

Nel punto della parete sud in cui si trova la porta segreta vi è una grossa pozza di acqua. Al centro del soffitto della stanza è facilmente visibile una botola che dà sul piano superiore (Livello 1, stanza 34). Il portello della botola è di legno quasi completamente marcio.

Arrotolati attorno ad alcune statue vi sono:

4 cobra sputanti: CA 7; DV 1; PF 6,4, 2, 2, AT 1 morso o 1 sputo; F 1-3 + veleno; MV 27 m. (9 m.); TS G 1°; ML 7; AL N.

Questi mostri hanno il sangue freddo e non possono essere distinti dalle statue se si utilizza l'infravisione, ma possono essere notati alla luce di una torcia. Essi non attaccheranno a meno che non siano avvicinati.

Alla base della statua nell'angolo a nord-est, vi è una gemma del valore di 50 mo.

La stanza ha due uscite: il passaggio a nord verso l'area 45 e la porta segreta del muro sud. Nel punto della mappa segnato con "A" c'è una molla nascosta che, nel momento in cui un personaggio ci mette un piede sopra, fa scattare una grata e bloccare l'entrata a nord della stanza. Per sollevare la grata ci vuole la forza di molti personaggi (una forza combinata di 50 o più).

Il passaggio sull'altro lato della porta segreta è sommerso. La porta si apre verso l'interno e qualsiasi personaggio che sia vicino alla porta quando essa viene aperta sarà scaraventato a terra e risucchiato dall'acqua verso il pozzo dell'area 45 per una distanza di circa 6-36 m. (2d6 x 3 m.)

I personaggi travolti in questo modo subiranno 2d4 punti ferita dovuti agli urti contro le pareti. I personaggi che non si trovano vicino alla porta possono resistere in piedi se hanno la presenza di spirito di reggersi a vicenda. Se la porta segreta dovesse essere aperta dal lato opposto tutti i personaggi nel corridoio saranno travolti dall'acqua che defluirà nella sala 40 attraverso la porta.

41. IL CORRIDOIO DEI COCCODRILLI

Proprio al centro di questo passaggio c'è una piccola scalinata che sale verso una piattaforma appena al di sopra del livello dell'acqua. Il pavimento della piattaforma è sdruciolevole e coperto da una pallida muffa, fredda e viscida al tatto. Se un nano raschia via la muffa ed esamina la roccia del pavimento noterà che questa è troppo dura per essere scalfita. Il cambiamento di livello del passaggio è dovuto a questo fatto.

Oltre la piattaforma, alcuni gradini conducono di nuovo verso il basso. Questo settore contiene:

tre coccodrilli: CA 5; DV 2; PF 21,19,15; AT 1; F 1-8; MV 27m. (9 m.), 27m. (9m.) nuotando; TS G 1°; ML 7; AL N

il cui unico sostentamento è stato finora rappresentato da lucertole, topi e serpenti. Essi attaccano chiunque entri nell'acqua.

42. LA STANZA DEL SACERDOTE

La porta che conduce a questa camera è chiusa e, ad un esame ravvicinato, appare accuratamente sigillata. Questa chiusura ha conservato la stanza perfettamente asciutta.

Se la porta viene aperta senza cautele, chi si trova nell'acqua verrà trascinato dentro la stanza subendo 1-6 punti ferita.

Nella camera vi sono alcune panche di pietra e un altare di piccole dimensioni. Appeso ad un gancio di pietra sul muro vi è una *mazza* +2 col manico d'osso, mentre celata in un comparto segreto sul lato destro dell'altare vi sono 500 mo e due statuette di corallo del valore di 1000 mo ciascuna. Il comparto sarà sommerso dall'acqua se questa invade la stanza. In essa non c'è null'altro di importante.

43. TANE DEI TOPI

Appena i personaggi iniziano a percorrere il passaggio noteranno alcuni larghi fori sui muri (appena sopra il livello dell'acqua). Questi buchi sono le imboccature scavate da una famiglia di topi giganti. Questi sono in grado di uscire a nuoto dalle tane ed attaccare qualsiasi personaggio passi lì vicino.

Topi giganti (10): CA 7; DV 1/2; PF 2 ciascuno; AT 1 morso; F 1-3 + mazzetta; MV 36m. (12m.), 18m. (6m.) nuotando; TS G 1; ML 8; AL N.

I topi sono circa una decina e sono attratti dalla luce e dagli odori. Se il loro morale viene meno essi scappano nelle loro tane e si nascondono. Le gallerie sono larghe abbastanza da permettere ad un halfling di entrarci. La grande stanza in cui sboccano parecchi dei tunnel è la tana dei topi giganti. Se i topi sono attaccati in

questo luogo, dapprima tentano di scappare, ma se sono intrappolati in un angolo contrattaccheranno ferocemente sino alla morte.

Nella tana vi sono stracci, ossa, una pergamena rosicchiata (con un incantesimo *levitazione*) e tre bottiglie metalliche contenenti pozioni (2 pozioni di *guarigione* ed una pozione contaminata che è diventata un mortale "veleno").

44. LA TRAPPOLA DEL FUOCO

Originariamente in questa stanza era stata posta una trappola che faceva scattare un getto di fuoco da un foro del muro nord. Ora benché la stanza sia sommersa da un metro e mezzo d'acqua, la trappola è ancora operativa - sia pur in maniera diversa. Infatti lungo la sezione centrale della stanza è teso un filo metallico all'altezza delle caviglie (quindi è nascosto dall'acqua). Se viene teso o spezzato esso causa uno spruzzo di una sostanza oleosa in un'area di 3 metri per 3 di fronte alla porta nord. Questa sostanza oleosa s'infiamma a contatto con l'acqua. Nel momento in cui l'olio esplode in una fiammata una nuvola di vapore acqueo acceca tutti i personaggi che si trovano nell'area. L'olio continua a bruciare per 6 round e infligge 3 punti ferita per round ai personaggi avvolti dalle fiamme. L'olio può essere pulito via dagli abiti e dalle armi.

La combustione dell'olio renderà l'aria nella stanza densa di fumo e difficile da respirare, obbligando i personaggi ad abbandonarla il prima possibile (il DM a questo punto dovrebbe dare dei suggerimenti facendo capire al gruppo la necessità di uscire al più presto dalla stanza: il DM deve esprimere l'effetto del rapido consumo della riserva d'aria infliggendo qualche punto ferita e costringendo a tiri salvezza contro "raggio della morte" con conseguente perdita di conoscenza, etc. etc.). Tirando 1 con un dado a sei facce è possibile per un personaggio che nuoti sott'acqua, aprire la porta schermata dalle fiamme. Quando la porta si apre l'acqua irromperà attraverso l'apertura trascinando i personaggi impreparati oltre la grata abbassata che si trova più avanti. Questo causerà 1-4 punti ferita al primo personaggio colpito. Se la porta dell'entrata sommersa è aperta, l'acqua continuerà a scorrere attraverso la grata e giù per le scale per 2 minuti circa (12 round). I personaggi saranno spinti dall'acqua contro la grata ricevendo 1-2 punti ferita per round sino a che non riusciranno, nuotando, a ritornare a galla e respirare. Sul muro est tra la porta e la grata si trova una leva che se spinta verso il basso alza la grata. Se i personaggi alzano la grata mentre l'acqua sta irrompendo, saranno trascinati giù per le scale sino al livello 3 del tempio. Tutti i personaggi coinvolti ricevono 2-12 punti ferita in tale frangente.

45. LA POLLA BOLLENTE

Al centro del passaggio di entrata si trova un pozzo circolare intagliato nella pietra che sprofonda verso il basso, fuori vista. Il livello dell'acqua (bollente) si trova a 20 metri circa dal livello del pavimento. Il pozzo è incurvato ad "U" e l'altro braccio di questa "U" affiora su un cornicione che sovrasta la grande caverna del 3° livello del tempio (area 48).

L'acqua è riscaldata dalle vicine falde vulcaniche.

Sebbene i personaggi possano attraversare a nuoto il canale sommerso, subiscono 2-20 punti ferita a meno che non possgano qualche sistema per proteggersi dall'acqua bollente. L'acqua della polla non può essere eliminata svuotando il pozzo poiché altra acqua bollente la rimpiazza costantemente.

Guida al 3° livello del tempio (Mappa 14)

Questo livello è costituito da un'unica caverna di dimensioni enormi. L'aria in questo ambiente è afosa, ricca di vapori e peggna di gas vulcanici. Il suolo della caverna è punteggiato da piccoli crateri di fango bollente, piccoli geyser, sorgenti calde e incrostazioni minerali. I colori che si vedono tutt'intorno, sono ricchi di tonalità rosse e marroni combinate a chiazze nere e grigie. A diversa altezza sulle pareti della caverna si notano sporgenze e cornicioni coperti di incrostazioni di minerali. Dal soffitto pendono stalattiti che in parecchi punti convergono con le stalagmiti e formano colonne che vanno dal soffitto al suolo. Il calore diffuso della caverna impedisce l'uso dell'infravisione. Ogni tanto fuoriescono dalle profondità di qualche sorgente calda vampe di luce violenta insieme a grossi getti di vapore che illuminano brevemente degli angoli della grotta.

Quando i personaggi si muovono all'interno della caverna vi è 1 probabilità su 6 per turno che accada uno dei seguenti eventi (tirate 1d6):

TABELLA 5 EVENTI CASUALI NEL TERZO LIVELLO DEL TEMPIO

Tiro del dado	Eventi
1	Esplode un cratere fangoso spruzzando a caso sui membri del gruppo fango caldo (1-3 punti ferita).
2	Un geyser esplode spruzzando sui membri del gruppo, vapore bollente (1-4 punti ferita).
3	Una nuvola di vapore proveniente dal-

le sorgenti calde copre un'area di 3 metri di diametro, accecando chiunque vi si trovi per 1-4 round (determinare casualmente su quale membro del gruppo la nube abbia il suo centro).

- Dell'acqua bollente spruzza a caso i membri del gruppo (1-3 punti ferita).
- Bolle di gas esplodono vicino ad un membro del gruppo scelto a caso: si effettua un tiro salvezza contro "veleno" ed in caso di fallimento si soffrono nausea per un turno (in questo periodo non può essere intrapresa alcuna azione).
- Un piccolo terremoto scuote la caverna.

46. LA TERRAZZA FATTA DI MINERALI DI CALCIO

Questa terrazza conduce alle scale che portano al secondo livello del tempio. Se i personaggi sono stati travolti dall'acqua lungo le scale, riusciranno ad arrestare la propria caduta in questo luogo. La terrazza è incrostata di depositi di calcio ed è abbastanza calda da causare disagio in chi si sofferma, ma non danni. Tutte le superfici della caverna sono piuttosto sdruciolevoli e vi è una probabilità su 10 di scivolare se non si presta una particolare attenzione nel camminare. I personaggi all'interno della caverna attaccano con un modificatore di -3 sui tiri per colpire e si difendono con un -3 sulla classe dell'armatura (CA 2 diventa CA5; Ca 3 diventa Ca 6 ecc.).

47. IL KOPRU

In ciascuna di queste polle di fango bollente si nasconde un:

Kopru(2): CA 3; DV 8+4; PF 49, 44; AT 1 morso/1 codata o "charme"; F 1-4/3-18; MV 9m. (3m.); 45m. (15m.) nuotando; TS G 9°; ML 9; AL C.

I Kopru sono umanoidi anfibi che vivono nelle polle dei geyser bollenti. Per una più completa descrizione dei Kopru vi rimandiamo alla sezione "nuovi mostri" dell'appendice. I Kopru usano lo "charme" (una abilità ipnotica) per catturare i membri del gruppo, oppure possono attirarli facendoli uscire dai passaggi più sicuri per trascinarli entro il bacino dei geyser. I personaggi che cadono dentro un geyser subiscono 1-8 punti ferita per round causati dall'acqua bollente. Se il tentativo di cattura effettuato usando lo "charme" fallisce, il Kopru può sia attaccare fisicamente il gruppo sul sentiero, sia nascondersi nel fango caldo aspettando una nuova opportunità di colpire. Se il gruppo è obiettivamente più forte o si trova intrappolato su



APPENDICE

uno spiazzo, il Kopru non lo inseguirà ma lo attenderà nel fango bollente. Se il gruppo ha parecchi membri incapacitati o è debole dal punto di vista numerico, il Kopru sferrerà il suo attacco sia fisicamente che mentalmente. Il Kopru non si arrenderà mai e tenterà di stregare il maggior numero di personaggi possibile. Se tutto il gruppo dovesse soggiacere al potere del Kopru egli tenterà di restaurare l'antico reame dei Kopru (se ciò accade, il DM deve pensare in quali modi il gruppo può servire il Kopru o addirittura può ritirare i personaggi catturati dalla campagna, per, eventualmente, reintrodurli in gioco più avanti, come PNG).

48. POZZO BOLLENTE

Questa è la terrazza più elevata del terzo livello. Qui si trova la sorgente calda connessa al sifone ad "u" dell'area 45 del secondo livello. I personaggi possono attraversare il pozzo a nuoto e saltare fuori al 2° livello rischiando 2-20 punti ferita a meno che non si proteggano in qualche modo dal calore.

Dietro la sorgente vi è una borsa, coperta da incrostazioni minerali, contenente 5 smeraldi del valore di 1000 mo ciascuno. Se il gruppo esaminerà con cura la terrazza potrà trovarla.

49. CAVERNE

Questa uscita conduce ad una serie di caverne. Esse non sono descritte sulla mappa in modo che il DM abbia la possibilità di estendere il dungeon personalizzandolo. Molte creature sotterranee possono vivere in queste caverne e possono esservi uscite sino a raggiungere l'altopiano.

50. SUOLO CEDEVOLLE

Il terreno di questa sezione di pista è costituito da una crosta cedevole sotto cui si trova una sorgente calda. Il primo personaggio che lo attraversa può sfondare col suo peso la superficie (se non ha saggiato prima il terreno). In questo caso il personaggio cadrà nell'acqua calda subendo 1-10 punti ferita, al primo round e 1-8 per ciascun round che rimane in acqua prima di essere ripescato.

51. IL TRONO NASCOSTO

Un trono è nascosto sulla terrazza più elevata, proprio sotto una stalattite gocciolante. Su di esso sta seduto uno scheletro ghignante. Una spada è piantata davanti al trono (è difficile a riconoscersi perché ricoperta di incrostazioni minerali). Lo scheletro porta al dito un anello, anche questo nascosto dalla crosta minerale. Entrambi sembrano, all'apparenza, di tipo comune. Invece l'anello è un anello della *telecinesi* e la spada è una *spada* +2 che ha il potere dello *charme*.

Scenari alternativi

Visto che questo modulo è estremamente dettagliato i giocatori possono utilizzare le descrizioni e le località che qui vengono fornite per numerose altre avventure (oltre a quella principale). Quello che segue è un elenco di possibili avventure corredate da una breve descrizione e da alcuni suggerimenti per la loro creazione.

1. DISTRUGGERE IL MAESTRO DEGLI ZOMBI

Questa piccola avventura è adatta ad impegnare i personaggi prima che questi si avventurino all'interno dell'isola per un' esplorazione più approfondita.

Il villaggio di Tanaroa è stato afflitto recentemente da incursioni di non-morti. I nativi sono terrorizzati ed il capo del villaggio sembra stia perdendo l'autorità necessaria al mantenimento dell'ordine.

La gente, se interrogata, parlerà per accenni e fra comprensibili timori del maestro degli zombi. Durante la notte zombi e ghouls scorrazzano sui sentieri dell'isola uccidendo i viaggiatori solitari.

Come risulta dalla mappa N° 2 ogni sezione del villaggio si estende attorno ad un cimitero. Le tombe sono collegate da tunnel popolati da maligne creature della notte, a capo di essa sta il signore degli zombi. Il DM deve preparare l'avventura disegnando i tunnel sotto il cimitero e caratterizzando i non morti che lo popolano.

2. FAR LA MAPPA DELL'ISOLA

L'informazione ha sempre un suo valore. Dopo aver aperto una via verso nuovi territori, un principe mercante o un cartografo curioso potrebbe desiderare ulteriori informazioni sull'isola. Il gruppo potrebbe essere assunto per eseguire una prudente esplorazione dell'isola, disegnando mappe del terreno e prendendo nota delle caratteristiche importanti. Questo però potrebbe rivelarsi un compito pericoloso e portare via molto tempo.

3. CACCIA AL DINOSAURO

Per un gruppo forte e ben equipaggiato potrebbe essere conveniente organizzare una battuta di caccia al dinosauro. Se il gruppo, poi, riesce a trasportare i corpi dei dinosauri, o parte di essi, nel continente, è evidente che le parti anatomiche e le rare essenze tratte da questi animali saranno pagate a caro prezzo dai maghi e dai collezionisti di stranezze.

4. STERMINARE I PIRATI

Per mantenere sicure le vie commerciali con il continente è necessario prima distruggere i pirati che infestano queste acque. A questo scopo gli avventurieri po-

tranno avere in usufrutto una nave di proprietà dei mercanti del continente.

Per l'avventura possono essere usati i pirati descritti nel modulo. Se il DM trova che i pirati del modulo non siano abbastanza forti da impegnare seriamente il gruppo, egli può aumentarne il livello di forza, o il numero, o dare loro il vantaggio di forti difese.

5. CATTURATELI VIVI!

Un arduo compito per forti personaggi potrebbe essere quello di catturare alcune creature vive e portarle nel continente. Il gruppo su richiesta di qualche mago o re potrebbe tentare di catturare vivi alcuni dei mostri giganti, ipnotizzati o no, e riportarli al committente.

Se ciò viene effettuato su precisa richiesta di uno dei principi di Glantri la ricompensa dovrebbe essere notevole, o tale da far sì che il gioco valga la candela. I mostri adatti a questo tipo di smercio potrebbero essere: pterodattili, stegosauri, tirannosauri rex e forse anche gorilla giganti.

Una tale spedizione dovrebbe essere accuratamente pianificata: dalla caccia del mostro, al come mantenerlo tranquillo, trasportarlo via terra ed infine recapitarlo via mare.

6. IL TESORO SOTTO IL MARE

I personaggi potrebbero trovare la mappa di un tesoro che descrive un relitto nei pressi dell'isola del terrore. Le informazioni date dalla descrizione dovrebbero bastare ai personaggi per riconoscere l'isola (il muro, i dinosauri, le razze insolite), ed individuare approssimativamente il luogo dove potrebbe trovarsi la nave affondata (es. sul lato sud ovest, tra le montagne fumanti e la scogliera), ed una descrizione della nave mercantile. La nave affondata, naturalmente, dovrebbe essere abitata da un mostro marino.



La progettazione di incontri con umani

Incontri con altri uomini possono verificarsi tra il gruppo e gli indigeni, oppure con altri avventurieri accompagnati da guide indigene e portatori. Quando avviene un incontro il DM può aver già predisposto il gruppo antagonista o può crearlo casualmente seguendo le istruzioni. Il numero dei PNG è stabilito tirando 2d6.

In genere i nativi dell'Isola del Terrore sono pacifici ed attaccano solo se aggrediti. La maggior parte avrà CA 9 sebbene alcuni possano vantare l'equivalente di una corazza di cuoio (CA7) o corazze speciali fatte con ossa di pesce o animali rinforzate (CA 5). I guerrieri di solito sono armati con lance ed archi corti (balestre). Il DM può assegnare a sua scelta, o distribuire a caso, gli incantesimi posseduti dai maghi del gruppo antagonista. Lo stesso accade per gli articoli magici, in accordo con le regole del D&D expert. Ma poiché creare dal nulla più gruppi di uomini può far perdere troppo tempo, vi forniamo tre possibili gruppi già pronti:

Gruppo di uomini erranti n°1

Classe & livello. Sesso. PF, CA, AM. Articoli magici e incantesimi

Guerriero: 4; M; 20; 2; L; nessuno

Mago: 1; M; 4; 9; L; charme

Ladro: 1; F; 2; 7; C; pozione rimpicciolente

Uomo normale: 0; M; 1; 9; N; nessuno

Uomo normale: 0; F; 3; 9; C; nessuno

Uomo normale: 0; F; 3; 9; L; nessuno

Gruppo di uomini erranti n°2

Guerriero: 2; F; 13; 1; N; cotta di maglia +1; martello +1

Mago: 3; F; 8; 9; N; Individuazione del magico; protezione dal male; creazione spettrale

Uomo normale: 0; M; 4; 9; N; nessuno

Uomo normale: 0; M; 1; 9; L; nessuno

Uomo normale: 0; M; 2; 9; C; nessuno

Gruppo di uomini erranti n°3

Guerriero: 3; M; 14; 2; C; ascia +1

Chierico: 2; F; 10; 2; L; purificazione dei cibi e acqua

Mago: 1; F; 1; 9; C; incantesimo del sonno

Ladro: 2; M; 7; 7; N; spada +1; +3 contro draghi

Uomo normale: 0; M; 2; 9; C; nessuno

Uomo normale: 0; M; 4; 9; L; nessuno

Uomo normale: 0; M; 1; 9; N; nessuno

Uomo normale: 0; F; 4; 9; L; nessuno

Esempi tipici di capi indigeni

Il DM potrebbe arricchire l'avventura creando dei PNG personalizzati. Il compito principale di questi PNG è quello di aiutare il master nella creazione e nello sviluppo della storia. Questi personaggi non devono aggiungersi al gruppo, né attaccarlo apertamente.

I capi indigeni che vi forniamo di seguito possono essere piazzati nella guida di uno qualsiasi dei sette villaggi dell'isola del terrore o usati come ispirazione nella creazione di altri PNG.

Ricordate che i valori numerici per gli attacchi, per infliggere ferite, CA e PF sono già stati modificati in relazione alla forza, destrezza e costituzione dei personaggi. I capi militari, inoltre si suppone siano dotati di scudi e lance (le corazze aumenteranno la loro CA). Di seguito sono elencati tre capi militari e tre matriarche. I dettagli dei capi degli altri villaggi e del signore degli zombi sono lasciati al DM.

Matriarche

J'Kal CA 9; UC; PF 5; MV 36m. (12m.);

N° ATT. 0; ML 10; AM L; FR 8;

In 14; Sg 14; Ds 11; Co 8; Ca 12.

Questa donna anziana e rispettata è un capo astuto ed un brillante stratega. Essa possiede un *amuleto dell'ESP*. Grazie alla propria lunga esperienza di comando e all'appropriato uso di tale artefatto magico, di solito essa intraprende qualsiasi azione nel migliore dei modi.

Sanar: CA 9; L 3°; PF 8; N° ATT. 1; F 1-4 o a seconda dell'arma, MV 36m. (12 m.), ML 10, AM C; Fr 9; In 14; Sg 9; Ds 12; Co 10; Ca 17.

Questa intrallazzatrice ha una sola mira - divenire capo di tutti i villaggi! Mira a potenziare il commercio col continente per raggiungere questo fine. Sanar si servirà di qualsiasi persona o mezzo alla sua

portata sinché le saranno utili per realizzare i propri disegni. E' spietata e traditrice, ma di mentalità pratica, perciò rispetta chi tratta da posizioni di forza.

Kuna: CA 9; UC; PF 3; N° ATT. 0; MV 36 m. (12 m.); ML 6; AM N Fr 12;

In 6; Sg 7; Ds 12; Co 12; Ca 15.

Questa matriarca non è né molto brillante né coraggiosa. Spesso agisce seguendo il capriccio del momento senza mai essere intenzionalmente crudele. Sebbene Kuna si accontenti spesso di lasciare ai suoi consiglieri le decisioni, resta la figura principale del villaggio perché sa usare il proprio carisma per influenzarli. Proprio per questo è molto amata dai suoi sudditi.

Capi militari delle tribù

Bakora: CA 6; G5°; PF 36; N° ATT. 1 a +2; F 1-6 +2; MV 36m. (12m.);

ML 10; AM N; Fr 16; In 8; Sg

10; Ds 16; Co 17; Ca 11.

Grazie alla sua destrezza con le armi questo guerriero è molto rispettato dal suo villaggio. Sebbene non sia estremamente intelligente, si serve di buoni consiglieri. Bakora comanda con decisione ed è superstizioso.

Kuro: CA 7; G 4°; PF 24; N° ATT. 1 a +3; F 1-6 +3; MV 36m. (12m.); ML

10; AM L; Fr 17; In 10; Sg 9; Ds

15; Co 16; Ca 12.

Questo potente capo porta con sé un cimelio di famiglia, una *spada +1*. Sebbene sia soprattutto un guerriero, Kuro è anche un uomo onesto e gentile. Il suo atteggiamento corretto e giusto nel trattare il suo popolo e i nemici catturati gli ha fatto guadagnare rispetto e fama in tutti i 7 villaggi.

Masawa: CA 7; G 4°; PF 20; N° ATT. 1 a +1; F 1-6 +1; MV 36m. (12m.);

ML 10; AM C; Fr 15; In 10; Sg

8; Ds 14; Co 13; Ca 7.

Questo arrogante guerriero è temuto dalla gente del suo villaggio non solo per la sua abilità nel combattere; di cui si vanta costantemente, ma anche per la sua crudeltà nei confronti di chi gli sbarrava la strada. Masawa non ama gli stranieri. Egli non vuole che si proceda a commerciare con il continente, ma comunque è stato messo in minoranza su questo punto dalla matriarca del villaggio.

TABELLA 6
INCONTRI CON UMANI

Classe (1d10)	Livello (1d12)	Allineamento (1d8)	Sesso (1d6)
1-6 uomo normale	1-5 1°	1-3 Legale	1-3 maschio
7 chierico	6-8 2°	4-5 neutrale	4-6 femmina
8 guerriero	9-10 3°	6-8 caotico	
9 mago	11 4°		
10 ladro	12 5°		



Parte 5 Nuovi mostri

I mostri descritti in questa sezione sono delle aggiunte speciali per l'isola del terrore. Naturalmente il dm può farne uso dovunque ed alterarne le caratteristiche ove opportuno. Ciascuno di questi mostri può avere delle varianti giganti con aumento dei pf, migliore CA e capacità aumentata nel causare ferite. Possono essere creati anche mostri speciali da assegnare a gruppi specifici, regolando la quantità dei pf invece di estrarli a caso. I capi di un gruppo di solito hanno un valore più alto o il massimo in pf. Ulteriori creature preistoriche possono essere reperite nel regolamento D&D expert *

Allosauro

Classe dell'armatura: 5
Dadi Vita: 13
Movimento: 45 (15)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 4-24
N° di Mostri: 0 (1-4)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 7° livello
Morale: 9
Tipo di Tesori: V
Allineamento: Neutrale

L'allosauro è un grande dinosauro carnivoro che corre stando eretto sulle sue possenti zampe posteriori. La sua altezza è di circa 4,5 m. e pesa parecchie tonnellate. L'allosauro attacca tentando di mordere con le sue grandi mandibole piene di denti affilati come pugnali. Il suo terreno di caccia molto spesso è nelle pianure e sulle colline.

Anchilosauro

Classe dell'armatura: 0
Dadi Vita: 7
Movimento: 18m. (6 m.)
Attacchi: 1 con la coda
Ferite: 2-12
N° di Mostri: 0 (1-8)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 4° livello
Morale: 6
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale

Il corpo dell'anchilosauro è ricoperto da una spessa corazza di piastre ossee e termina con una massiccia coda simile ad un grosso bastone. Cammina su quattro zampe ed è erbivoro. E' lungo 4,5 m., alto 1,2 m. e pesa 4-5 ton. Di solito si trova nelle giungle e sulle colline.

Aranea

Classe dell'armatura: 7
Dadi Vita: 3**
Movimento: 18 m. (6 m.)
Nella ragnatela 36 m. (12 m.)
Attacchi: 1
Ferite: 1-6 + veleno
N° di Mostri: 1-3 (1-6)
Tiro-Salvezza: Mago del 3° livello
Morale: 7
Tipo di Tesori: D
Allineamento: Caotico

Gli aranea sono una razza di ragni giganti intelligenti. Sono grandi come piccoli pony, di colore bruno verdastro. Un aranea può essere distinto da altri ragni giganti a causa di una gobba sulla schiena, che contiene il suo cervello. Il loro morso è velenoso e sono soliti costruire grandi tele. Gli arti anteriori degli aranea sono divisi in propagini flessibili, con le quali possono afferrare le prede e manipolare semplici oggetti. Gli aranea sono anche in grado di lanciare incantesimi come un mago del 3° livello (2 incantesimi di 1° livello ed uno di 2° livello). Essi passano la maggior parte del loro tempo nella ricerca di incantesimi. Vivono in foreste dense o giungle tessendo le loro cascate in alto fra gli alberi. Parte della tela viene coperta da un tetto di corteccia e foglie tenuti insieme dal filo. Nelle parti riparate delle loro tane gli aranea custodiscono i loro attrezzi grezzi, ricerche di magia e rozzi mobili costruiti con tela, foglie, pezzi di corteccia e di legno. Essi sono i nemici tradizionali dei fanaton e li attaccano a vista. Sono amici dei bugbear e spesso si servono di questi per far la guardia alla foresta vicino alle loro tane.

Brontosauo

Classe dell'armatura: 5
Dadi Vita: 26

Movimento: 18 m. (6 m.)

Attacchi: 1 morso/1 codata

Ferite: 2-12 / 3-18

N° di Mostri: 0 (1-3)

Tiro-Salvezza: Guerriero del 13° livello

Morale: 8

Tipo di Tesori: Nessuno

Allineamento: Neutrale

Il brontosauo è uno dei dinosauri più grossi. Ha un corpo enorme con una piccola testa, un lungo collo e una potente coda affusolata. Può arrivare a una lunghezza variabile tra i 19,5 e i 21,5 m. e pesa più di 30 ton. Il brontosauo è così pesante che deve passare la maggior parte del suo tempo immerso nell'acqua per poter sostenere più facilmente il suo corpo. Quando è immerso, sopra il pelo dell'acqua appare solo il suo lungo collo e questo può farlo confondere con un grande serpente marino o plesiosauro. E' erbivoro e vive solo in paludi o ai bordi di acquitrini.

Dimetrodonte

Classe dell'armatura: 5
Dadi Vita: 7
Movimento: 36 m. (12 m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 2-16
N° di Mostri: 0 (1-6)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 4° livello
Morale: 8
Tipo di Tesori: V
Allineamento: Neutrale

Il dimetrodonte è un dinosauro carnivoro con una grande membrana a forma di vela sul dorso. Questa membrana è sostenuta da lunghe spine ossee. Il dimetrodonte è lungo circa 3m. e pesa circa 1 ton. Essi cacciano spesso in collina e nelle aree terresti delle paludi.

Alce (gigante)

Classe dell'armatura: 6
Dadi Vita: 8
Movimento: 36 m. (12 m.)
Attacchi: 1 zoccolo
Ferite: 1-12
N° di Mostri: 0 (1-6)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 4° livello
Morale: 7
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale

L'alce gigante abita colline e pianure. Esse sono lunghe circa 3-3,60 m. e pesano circa 1 ton. Le loro corna spesso misurano 3 o più m. Le alci giganti si cibano di erba e cespugli. Sono a loro volta preda dei lupi selvaggi e tigri dai denti a sciabola.



Grangeri

Classe dell'armatura: 5
Dadi Vita: 13
Movimento: 36 m. (12 m.)
Attacchi: 1 morso o "carica"
Ferite: 2-12 o 3-18
N° di Mostri: 0 (1-6)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 7° livello
Morale: 7

Tipo di Tesori: Nessuno

Allineamento: Neutrale

Il grangeri assomiglia ad un incrocio tra un rinoceronte gigante senza corna e una giraffa. Il loro lungo collo permette loro di raggiungere le foglie di cui si cibano, sulla cima degli alberi. Il grangeri è lungo circa 9 m. ed alto 6 m.

Kopru

Classe dell'armatura: 3
Dadi Vita: 8+4
Movimento: 9 m. (3 m.)
Nuotando 45 m. (15 m.)
Attacchi: 1 morso / 1 codata o Charme
Ferite: 1-4 / 3-18
N° di Mostri: 1-3 (1-3)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 9° Livello
Morale: 9
Tipo di Tesori: I+N
Allineamento: Caotico

I kopru sono una razza anfibia di esseri dotati di grande intelligenza che amano il calore. Hanno una testa completamente priva di peli con una piccola bocca tonda con dei tentacoli. Hanno il torso simile a quello di un uomo e due braccia che terminano con delle mani palmate munite di uncin. Nella parte inferiore del corpo vi sono tre propagini che terminano con un aculeo aguzzo. I kopru hanno un bonus di +2 nei tiri salvezza contro magia. Pur non odiandoli, considerano gli umani dei bruti da sfruttare, controllare e dominare. La loro espansione venne limitata dalla necessità di trovare climi caldi e afosi (sorgenti calde, paludi tropicali e così via). Per questo motivo la loro civiltà è andata sempre più declinando. Nel combattimento il kopru avvolge la vittima con i tentacoli inferiori cercando, poi, di morderlo. Tuttavia l'arma più micidiale che hanno è un potente incantesimo dello charme.

Infatti durante il combattimento il kopru può utilizzare questo potere su chiunque si trovi nel raggio di 9 m. Il personaggio colpito da questo incantesimo diventa totalmente asservito alla volontà del kopru a meno che non ottenga con successo un tiro salvezza contro raggio della morte. In questo caso nessun attacco analogo da parte del gruppo di kopru avrà più effetto su di lui. Questo incantesimo è diverso da

quello dello *charme sulle persone*. In questo caso la persona agisce normalmente (incluso l'uso degli eventuali oggetti magici o incantesimi che conosce), ma queste azioni sono totalmente dedicate al servizio del kopru. Il kopru conosce tutti i pensieri ed i ricordi del personaggio ipnotizzato. Un personaggio può essere controllato da un solo kopru alla volta, ma non vi sono limiti alle distanze alle quali un personaggio viene controllato. Lo charme può essere eliminato solo con la morte del kopru o da un incantesimo *annulla magia*. I personaggi incantati devono effettuare un tiro salvezza all'inizio di ogni mese. Se il tiro ha successo il personaggio si libera dell'incantesimo.

Megaterio

Classe dell'armatura: 6
Dadi Vita: 11
Movimento: 27 m. (9 m.)
Attacchi: 2 artigli
Ferite: 2-12 / 2-12
N° di Mostri: 0 (1-6)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 6° livello
Morale: 7
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale

Il megaterio è un gigantesco essere rassomigliante ad un bradipo che si ciba di foglie, radici e arbusti. Può camminare eretto sulle zampe posteriori raggiungendo, in questo modo, un'altezza di 7,20 m. Tuttavia, cammina abitualmente a quattro zampe. È un animale poco intelligente, molto lento nei movimenti e tendenzialmente pacifico a meno che non venga aggredito.

Indigeni

Classe dell'armatura: 9
Dadi Vita: 1-1
Movimento: 36 m. (12 m.)
Attacchi: 1
Ferite: 1-6 o a seconda dell'arma
N° di Mostri: 0 (3-30, 30-300 in villaggio)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 1° livello
Morale: 7
Tipo di Tesori: A
Allineamento: Qualunque

Gli indigeni sono uomini dalla cultura assai primitiva che vivono nelle giungle, nelle lande desertiche e sulle isole tropicali. I combattenti nelle tribù guerriere (inclusi i cannibali) sono tutti guerrieri del 1° livello, invece nelle tribù pacifiche sono per lo più uomini normali. In queste ultime i capi sono di solito di livello più elevato. La maggior parte degli indigeni non possiede armature (CA 9), alcuni indossa-

no una sorta di corazza di cuoio (CA 7) mentre i capi possono avere corazze di osso o legno verniciato (CA 5, CA 6). Alle volte usano degli scudi.

Per ogni 20 indigeni vi è un guerriero del 2° livello come capo. Ogni 40, uno del 4° livello come comandante. Per ogni villaggio di 100 uomini vi è un guerriero del 6° livello come capitano e ci sono 50%

di probabilità che vi sia anche uno sciamano che agisce come un mago di livello pari almeno al 5°. Se vi sono più di 300 indigeni vi sarà anche un "gran capo" del 9° livello scortato da 2-8 (2d4) guerrieri del 4° livello.

Ostrica gigante

Classe dell'armatura: 5 (-2)
Dadi Vita: 10
Movimento: 0
Attacchi: 1
Ferite: 4-24
N° di Mostri: 0 (1-4)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 5° livello
Morale: Nessuno
Tipo di Tesori: E
Allineamento: Neutrale

Questo mostro assomiglia in tutto e per tutto a una normale ostrica con la sola differenza delle dimensioni. Ha, infatti, un diametro pari a 2 m. e una larghezza di 1.5. Ha una CA pari a 5 quando è aperta e pari a -2 quando chiusa. Quando viene attaccata l'ostrica si chiude e non si riapre per almeno un turno. Le ostriche giganti possono essere trovata in quasi tutti gli ambienti marini, ma, in particolare, dove l'acqua è più bassa e fresca.

Fanaton

Classe dell'armatura: 7
Dadi Vita: 1-1
Movimento: 27 m. (9 m.) planando 45 m. (15 m.)
Attacchi: 1
Ferite: 1-6 o a seconda dell'arma
N° di Mostri: 0 (3-18, 30-300 in villaggio)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 1° livello
Morale: 7
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Legale

I fanaton sono un incrocio fra una scimmia e uno scoiattolo volante. Hanno una coda lunga circa 1.2 m. con la quale sono in grado di afferrare oggetti ed hanno, più o meno, le stesse dimensioni di un halfling. Con la coda possono anche manipolare piccoli oggetti ma in modo alquanto goffo. Quando combattono fra gli alberi i fanaton spesso si sorreggono ai rami attorcigliando attorno ad essi la loro coda.



Gli arti dei fanaton sono provvisti di una membrana che può essere aperta in modo da consentirgli di planare tra un ramo e l'altro. Grazie alla loro piccola taglia e alla loro grande agilità ottengono un bonus di +2 su ogni tiro salvezza.

Sebbene siano in grado di mangiare carne, prediligono una dieta a base di frutta e vegetali. Vivono in villaggi costruiti su piattaforme costruite in cima agli alberi. Le piattaforme sono costruite con legno e rampicanti intrecciati e sono collegate fra di loro con dei ponti di corda. Ogni villaggio di 30-300 individui rappresenta un clan separato. Sono alleati con gli uomini albero e con le driadi ed amici degli elfi. Sono, invece, i naturali nemici degli arane, che attaccano a vista. Per ogni 30 fanaton vi è un capo clan che deve avere almeno 15 PF, 3DV e una guardia del corpo di almeno 2-12 guerrieri fanaton con 2 DV e 7-10 (1d6+4) PF ciascuno. Ogni 100 fanaton vi sarà un vice capo tribù con 6 DV, 30 PF e un bonus di +1 su ogni tiro per i danni. I vice capi sono scortati da 2-8 (2d4) guardie del corpo con 3 DV e 15 PF. Ogni 300 fanaton vi sarà un "re" con 8 DV, 50 PF ed un bonus di +2 su tutti i tiri per infliggere ferite.

Fororacos ("becchi spada")

Classe dell'armatura: 6
Dadi Vita: 3
Movimento: 45 m. (15 m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 1-8
N° di Mostri: 0 (1-8)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 2° livello
Morale: 8
Tipo di Tesori: U
Allineamento: Neutrale

Il fororacos o "becco spada", è un uccello alto 1,8 m. ma incapace di volare. Possiede grosse zampe artigliate e due piccole ed inutili alette. E' carnivoro e caccia le sue prede inseguendole; raggiungendo notevoli velocità su terreno piano. Il fororacos ha un becco grosso e curvo con il quale può colpire la preda con la potenza di una spada.

Plesiosauro

Classe dell'armatura: 6
Dadi Vita: 16
Movimento: Nuotando 45 m. (15 m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 4-24
N° di Mostri: 0 (1-3)

Tiro-Salvezza: Guerriero dell'8° Livello
Morale: 9

Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale

Il plesiosauro vive in ambienti lacustri cibandosi di pesce. Di solito è lungo da 9 a 15 m. Ha un collo estremamente allungato ed una ampia testa simile ad un serpente, dotata di dentatura aguzza. Al posto delle zampe questo dinosauro ha piccole pinne che lo agevolano quando deve nuotare. E' aggressivo ed è in grado di rovesciare piccole barche e zattere.

Rakasta

Classe dell'armatura: 6
Dadi Vita: 2+1
Movimento: 27 m. (9 m.)
Attacchi: 2 artigli / 1 morso
Ferite: 1-4/ 1-4/ 1-4
N° di Mostri: 0 (3-30 + 1-8 tigri dai denti a sciabola)
Tiro-Salvezza: Guerriero del 2° livello
Morale: 9
Tipo di Tesori: M (speciali)
Allineamento: Neutrali

I rakasta sono una razza di umanoidi nomadi dai tratti felini. Camminano eretti quasi come gli uomini ma sono ricoperti da una lanugine soffice ed hanno il volto e le caratteristiche generali che ricordano i gatti. I rakasta combattono con speciali "artigli da battaglia" di metallo posti sopra i loro artigli naturali (senza questi artigli speciali gli attacchi dei rakasta sono solamente da 1-2 punti ferita ciascuno). I rakasta sono anche in grado di servirsi di armi normali, tipo spade, ma generalmente evitano di farlo, preferendo servirsi delle proprie armi naturali (gli artigli).

I rakasta sono soliti addomesticare le tigri dai denti a sciabola per usarle come cavalcature per la caccia e la guerra. Le tigri sono controllate con la pressione delle ginocchia e vengono spronate ad andare più veloci con dei piccoli frustini. Sul dorso portano delle selle speciali che non le impacciano quando combattono. Queste selle permettono ai rakasta anche di saltare giù dalle cavalcature e combattere nello stesso round (balzi fino a 6 m.). Le tigri "domestiche" sono troppo feroci, tuttavia per essere montate da personaggi che non siano rakasta.

Negli accampamenti ci sono 3-30 rakasta ed 1-8 tigri. Questi accampamenti sono costituiti da molte tende e padiglioni colorati. Sebbene possiedano tesori di tipo M i rakasta possiedono anche tappeti e drap-

pi di fattura assai fine, coppe per bere e tazze fatte ad arte ed altri voluminosi oggetti di valore al posto di gemme e gioielli.

Tracodonte

Classe dell'armatura: 5
Dadi Vita: 14
Movimento: 36 m. (12 m.)
Attacchi: 1 codata
Ferite: 2-12
N° di Mostri: 0 (1-6)
Tiro-Salvezza: Guerriero 7
Morale: 6
Tipo di Tesori: Nessuno
Allineamento: Neutrale

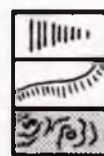
Il tracodonte è un dinosauro con un becco simile a quello delle anatre. E' alto da 4,5 m. a 5,1 m. E' in grado di correre rimanendo eretto sulle zampe posteriori. E' essenzialmente erbivoro, ma diventa aggressivo se irritato.

L'isola Tabù

Mappa 14

Il tempio livello 3

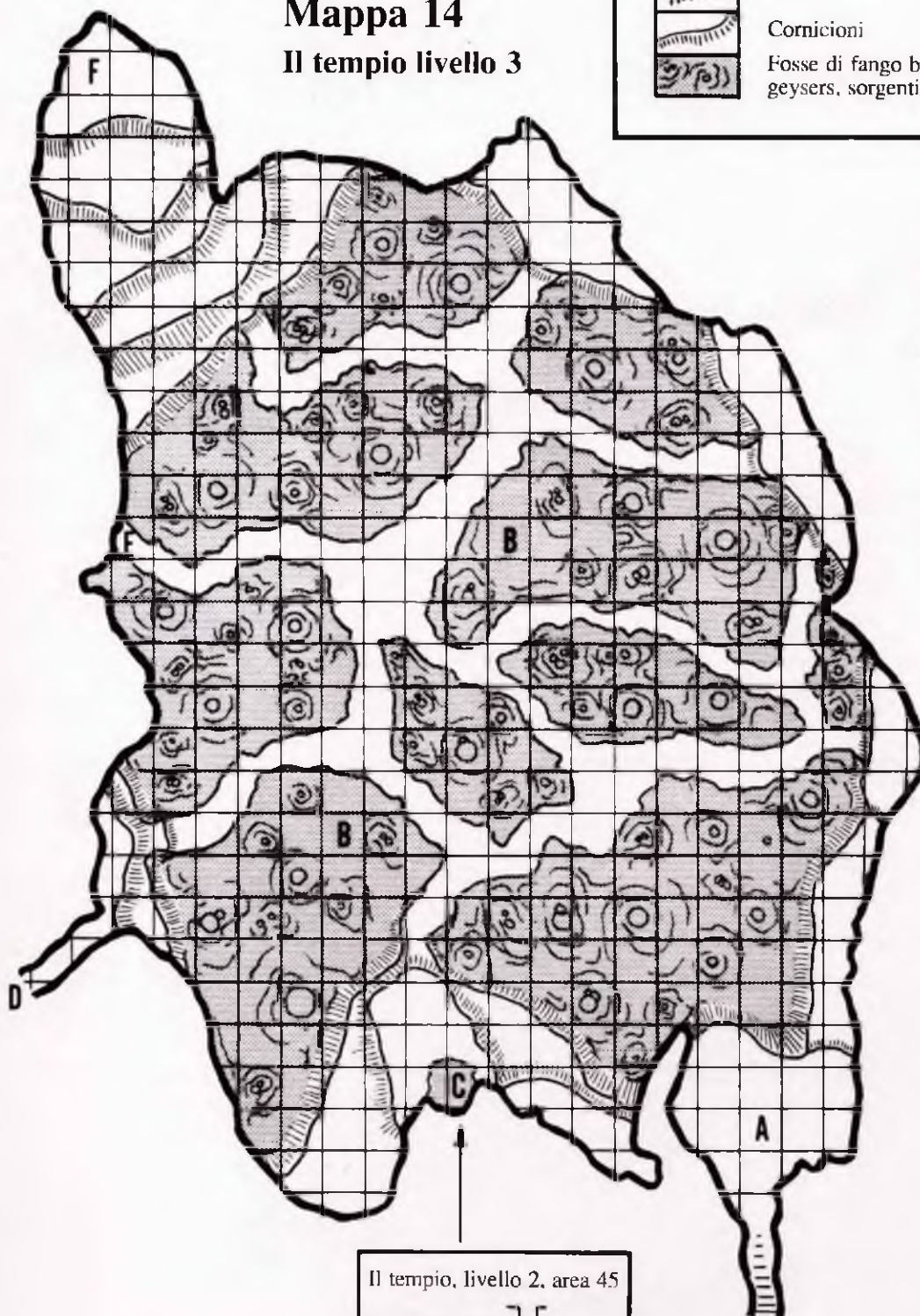
Scala: 1 quadrato = 3m



Scale

Cornicioni

Fosse di fango bollente,
geysers, sorgenti calde



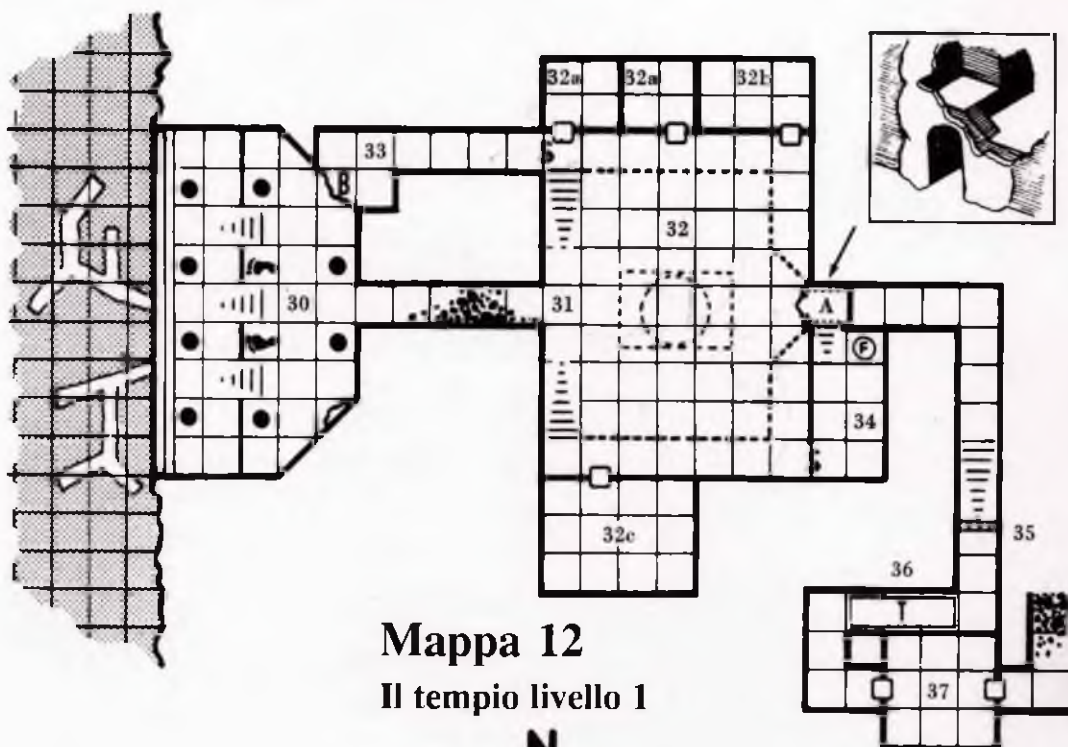
Il tempio, livello 2, area 45

Il "sifone"
bollente
(vista in
prospettiva)

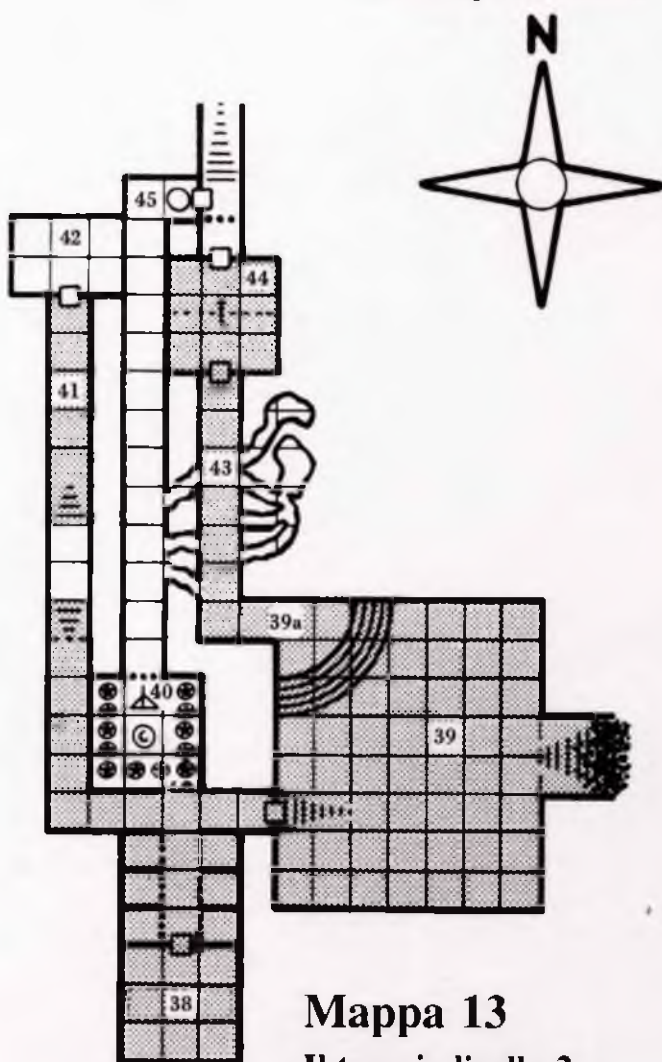
Livello 3,
area 48



Isola Tabù



Mapa 12
Il tempio livello 1



Mapa 13
Il tempio livello 2

Scala: 1 quadrato = 3 m

	Porta
	Passaggio segreto
	Botola nel pavimento
	Botola nel soffitto
	Grata in ferro
	Scale
	Trappola
	Molla nascosta
	Statua
	Colonna
	Predella
	Macerie
	Parete in pietra
	Pontile
	Balconata
	Acqua
	Canna fumaria
	Pozzo
	Altare

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura per esperti

L'Isola del Terrore

di David Cook e Tom Moldvay

A centinaia di miglia dalle coste del continente, circondato da un mare pieno di pericoli, si stende la dorsale di un'isola conosciuta col nome di: "l'isola del terrore".

Sul cammino degli avventurieri tanto coraggiosi da penetrarne l'interno si stendono fitte giungle e paludi traditrici, ma al centro di essa si allarga "l'altopiano perduto": il luogo dove si trovano le rovine di una potente civiltà ed in mezzo ad esse favolosi tesori ed arcani segreti!

Prima di iniziare a giocare dovrete leggere l'intero modulo con attenzione, in modo da conoscerne tutti i dettagli. Ricordate che gran parte delle informazioni fornite nella descrizione di ciascun incontro è essenzialmente destinata a voi, il DM, e dovrebbe essere rivelata ai giocatori con parsimonia. Usate la vostra fantasia quando descrivete gli incontri ai giocatori. Se la scenografia di un incontro non è completa, arricchitela di dettagli basandovi sulle informazioni che già conoscete dell'area e sulle mappe provviste con il modulo. Ci sono tre aree principali in cui si svolgono le avventure sull'isola del terrore: l'isola in generale, l'altopiano centrale e l'isola tabù. Ad ogni area è dedicata una sezione del modulo completa di descrizioni degli incontri, tabella dei mostri erranti e mappe.

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Expert che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base. Questo modulo può essere utilizzato solo se si posseggono Dungeons & Dragons® Livello Base e Dungeons & Dragons® Regole Expert prodotti dalla Editrice Giochi.

© 1981, 1983 TRS Inc.
Tutti i diritti riservati



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

Stampato in Italia