

X aia

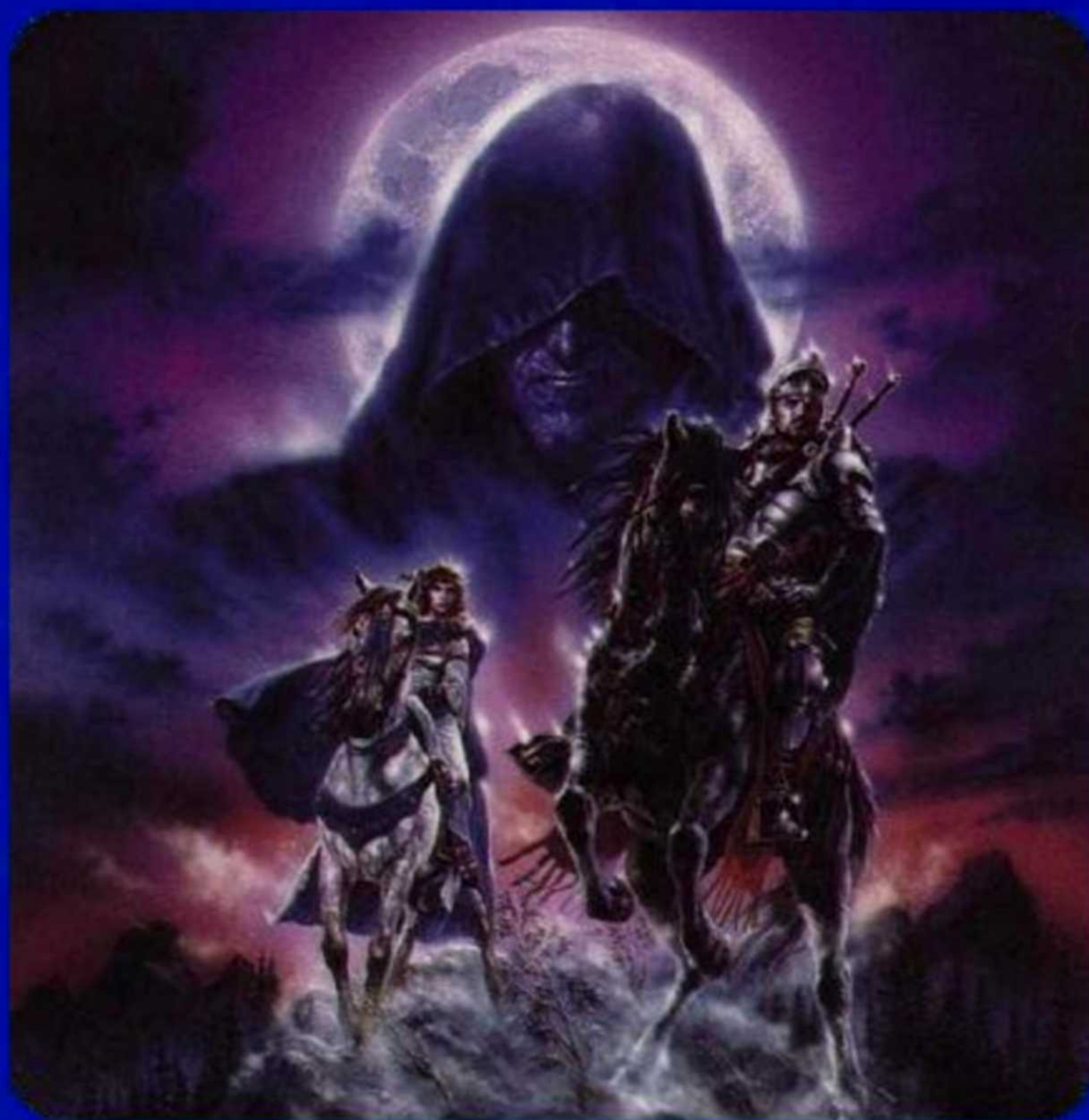


DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di avventura Expert

NELLE TENEBRE DEL CAOS

di aia



Dungeons & Dragons™ e D&D™ sono marchi registrati dalla TSR Inc.; il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. .

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION, and the TSR logo are trademarks owned by TSR Inc.

Modulo di avventura expert

NELLE TENEBRE DEL CAOS



*Le sorti di una delle casate dei principi reggenti di Glantri stanno volgendo
ad una via oscura che potrebbe causare la caduta di un'intera nazione.
Con il passare del tempo la situazione potrebbe precipitare! Solo uno sparuto gruppo
di eroi può sobbarcarsi l'onere di far luce su una vicenda avvolta dalle Tenebre del Chaos!*

di [aia](#)



NELLE TENEBRE DEL CAOS

di [aia](#)

Modulo d'avventura expert per 5-8 giocatori di 6°-8° livello

Indice

Parte 1: introduzione	3
Parte 2: l'arrivo nella capitale.....	6
Parte 3: l'incontro con l'Oracolo di Glantri.....	9
Parte 4: il Colle degli Dei.....	10
Parte 5: il ritorno dall'Oracolo.....	12
Parte 6: l'antro del buio	15
1° Livello: l'aria	16
2° Livello: l'acqua.....	24
3° Livello: la terra.....	29
4° Livello: il fuoco	32
Parte 7: la sfida con il centauro	34
Parte 8: il Tempio della Radiosità.....	36
Parte 9: nuovi mostri	41
Parte 10: tabella temporale degli eventi.....	43
Parte 11: personaggi pre-programmati.....	43

Mappa A1: Principato di Glantri
Mappa A2: Città di Glantri
Mappa B1: l'incontro con l'oracolo
Mappa B2: il ritorno dall'oracolo
Mappa C: il Colle degli Dei
Mappa D1: l'antro del buio 1° livello
Mappa D2: l'antro del buio 2° livello
Mappa D3: l'antro del buio 3° livello
Mappa D4: l'antro del buio 4° livello
Mappe E1 ed E2: il Tempio della Radiosità

NELLE TENEBRE DEL CAOS

Modulo di avventura expert

Avvertenza: questo modulo non può essere giocato senza le regole D&D™ Base ed Expert. A questo riguardo consigliamo l'uso dell'Atlante D&D™ dei Principati di Glantri: questo riferimento può risultare utile alla campagna ma non è assolutamente necessario.

Parte 1: introduzione

Se sei uno dei PG: ALT! Non leggere avanti il modulo e fermati! La lettura di quest'ultimo è esclusivamente riservata al DM; la conoscenza del suo contenuto rovinerebbe l'effetto sorpresa e l'intera avventura anche per tutti i tuoi compagni.

NOTE PER IL DUNGEON MASTER

Prima di coinvolgere i giocatori in questa avventura, il DM dovrebbe leggere l'intero modulo per riuscire a capire e memorizzare la sequenza degli eventi.

Questo modulo è stato progettato per un gruppo formato da cinque a otto personaggi tra il 6° e l'8° livello di esperienza; il totale dei livelli dovrebbe variare tra il 40 ed il 58 con un punteggio ottimale di 48. Si raccomanda la presenza di un mago, di un ladro e di un chierico di alto livello, oltre che di un buon numero di guerrieri.

In "Nelle tenebre del Caos" si fondono elementi classici di D&D™ (come battaglie, lotte, fughe e via dicendo) ed elementi di tipo investigativo: è superfluo ricordare al DM che i personaggi devono disporre sempre di una ragionevole possibilità di sopravvivenza; e tutto ciò deve essere calcolato sia nelle fasi di azione del gioco (quando si affronta ad esempio un mostro) sia nelle fasi logico-deduttive: questo significa che se i giocatori (attenzione: qui si parla di giocatori e non dei loro personaggi!) sono imbrigliati nella soluzione di un rompicapo, il DM deve agire cercando di agevolare loro la soluzione.

Le descrizioni che fornisce il DM dovrebbero poi coinvolgere tutti e cinque i sensi; le descrizioni fornite nel testo, a questo riguardo, sono puramente indicative: il DM non se ne deve sentire vincolato, anzi egli dovrebbe sempre cercare di arricchirle dando a tutte le situazioni un tocco personale, senza però alterare gli equilibri di gioco che sono stati creati.

Le descrizioni racchiuse nei riquadri sono da leggere ai giocatori al momento opportuno, mentre tutte le altre informazioni sono riservate al DM, il quale può rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Per convenzione ogni nuovo mostro o PNG incontrato nello svolgimento dell'avventura viene descritto nel testo con tutte le sue caratteristiche secondo questo ordine:

Nome del mostro/PNG (Classe d'armatura; dadi-vita o classe/livello; punti-ferita; movimento per turno (round); numero di attacchi per round; danni per attacco; classe/livello; morale; allineamento morale; abilità per i PNG, se necessario)

Abbreviazioni:

MP= monete di platino, MO= monete d'oro, ME= monete di electrum, MA= monete d'argento, MR= monete di rame, CA= classe d'armatura, DV= dadi-vita, C= chierico, M= mago, G= guerriero, L= ladro, E= elfo, N= nano, H= halfling, UC= uomo comune, pf= punti-ferita, N° ATT= numero di attacchi, F= ferite, MV= movimento, TS= tiri salvezza, ML= morale, AM= allineamento morale, Fr= forza, In= intelligenza, Sg= saggezza, Ds= destrezza, Co= costituzione, Ca= carisma. A Glantri le unità monetarie hanno un nome specifico: il ducato d'oro (1dc=1MO), la corona (1cr=50MO), la sovrana d'argento (1sv=1MA); per praticità e per evitare ulteriori complicazioni in questo modulo le unità monetarie saranno di tipo standard (MP, MO, MA, MR); il DM, se lo ritiene più "reale" ai fini del gioco, può trasformare le valute in monete locali.

La dizione "classe/livello" è usata solo per i PNG, mentre quella "dadi-vita" è usata per tutti i mostri.

Il movimento in un turno di gioco è uguale a tre volte quello permesso in un round.

AMBIENTAZIONE PER IL DUNGEON MASTER

E' di fondamentale importanza il tempo: consigliamo vivamente il DM di tenere su un foglio a parte il tempo trascorso dall'arrivo del gruppo nella capitale, oltre che per gli incontri, anche per avere presente lo sviluppo e la diffusione del vampirismo nel principato (a questo scopo è stata predisposta un'apposita tabella nella parte 10 del modulo).

L'avventura ha inizio quando il gruppo riceve una lettera scritta a metà; questa riporta alcune notizie dirette proprio al gruppo: il principe Jaggar von Drachenfels principe di Aalban, conte di Ritterburg, Comandante in capo del Grande Esercito di Glantri e Gran Maestro di Dracologia (M30°, L, Fr 16, In 16, Ds 13, Co 16, Ca 15) è malato di vampirismo; egli ha contratto la malattia nell'estremo tentativo di cacciare un vampiro che si aggirava nella capitale. Gli effetti di questa malattia sono devastanti: al contagio il soggetto affetto da vampirismo si trasforma lentamente in un vampiro (vedi descrizione del mostro in D&D™ Expert Set™).

La lettera indica l'unica soluzione che esiste o comunque che si conosce per far regredire il morbo: essa è costituita dall'**acqua della luce**, che si può trovare solo nella fonte custodita all'interno del **Tempio della Radiosità**.

La Radiosità è un elemento magico e potente che nasce nelle viscere della capitale e che ne permea ogni suo spazio diffondendosi poi in tutta la nazione. Avendo un potere incontrollabile (anche se qualcuno ci è riuscito), essa gode di una religiosa devozione di tutti i glantriani. Un po' in tutti i

principati sono allora sorti templi ad essa dedicati, e, anche se ogni forma di religione è dichiarata fuorilegge a Glantri, il culto della Radiosità e del suo divino rappresentante, l'Immortale Rad, potrebbe essere definita come la "religione di Stato" (essa è più che altro l'unica forma di religione accettata e riconosciuta qui).

Da quello che si riesce ad intuire dalla lettera è stata la moglie di Jaggar, Gertrud von Drachenfels (M12°, C ed elementarista dell'aria del 2° circolo), che ha incaricato i personaggi, viste le loro famigerate imprese, di salvare Jaggar ed il destino di tutto il principato (ovviamente dietro ricompensa).

In realtà però la lettera appartiene al Sacro Custode del Tempio mentre Gertrud è al contrario autrice del tentativo di usurpazione del principato: ella infatti è sicura del colpo di stato e non è a conoscenza del rimedio esistente; ha eliminato il Sacro Custode del Tempio appena ha saputo della sua richiesta di aiuto al gruppo e tiene sotto il suo controllo il marito all'interno del **Tempio della Radiosità** (in effetti è un luogo inaccessibile).

Al gruppo viene così a mancare una parte delle informazioni: per entrare nel santuario, il Sacro Custode li aveva avvisati dell'importanza della **profezia della luce** grazie alla quale si può accedere al suo interno. Sono questi infatti i dettagli che egli avrebbe fornito all'arrivo degli avventurieri: sarebbe stato in effetti pericoloso trasmettere un'informazione di essenziale importanza come la **profezia della luce** tramite un così insicuro mezzo di comunicazione.

La giovane ed ambiziosa principessa Gertrud ha voluto a tutti i costi questo piano perché è sempre vissuta all'ombra del potentissimo consorte senza mai brillare di luce propria: con l'inganno ha catturato il marito ignaro ed ha sparso alcune dicerie su tutta la vicenda, mentre, grazie alla magia nera, ha iniziato a diffondere il vampirismo nel regno ed ha contagiato anche Jaggar con lo scopo di controllarlo come un non morto. Gertrud così otterrà il potere della magia nera ed il controllo che tramite questa si può esercitare sui non morti.

La perfida Gertrud, con l'aiuto segreto del principe Morpheil Gorevitch-Woszlan (M28°, C), Gran Maestro della Negromanzia, ha avviato un processo con il quale sta trasformando in cupi esseri delle tenebre Jaggar, tutti i suoi famigliari (a partire da Hildegard e Helgar, La madre e la sorella di Jaggar rispettivamente) e tutti i gli alleati del potente casato di Ritterburg come Franz Lowenroth, barone di Adlertum, o Rolf von Graustein, visconte di Blofeld, o Mariana Terlagand, marchesa di Berrym. Tutta Glantri è però in pericolo perché Jaggar è il comandante supremo del piccolo ma potentissimo esercito di Glantri (oltre ad essere il Gran Maestro di Dracologia e uno dei più abili maghi della nazione). Controllando suo marito, Gertrud potrà avere in mano sua tutto l'esercito e potrà usarlo per scopi personali e propagandistici in quanto è leader della Società dei Liberi Anacronisti di Aalban (...). In ogni caso uno dei motivi (se non il principale) che l'hanno spinto a preparare questo diabolico progetto e stringere alleanza con il principe Morpheil (pericolosissimo personaggio di Glantri) è riuscire ad eliminare l'odiatissima suocera Hildegard (G15°, N).

Arrivati in città (PARTE 2), i personaggi scoprono che devono rivolgersi all'**Oracolo** (PARTI 3 e 5).

L'**Oracolo di Glantri** è in realtà un anziano drago dorato che vive sotto il letto del fiume Vesubia (per questo motivo gli emissari di Gertrud non sono ancora riusciti ad ucciderlo): egli un tempo era un fido amico e consigliere del Principe e per questo ora cercherà di aiutare i personaggi in ogni loro

richiesta, anche se è una creatura estremamente cauta e diffidente.

Senza la **profezia della luce** il santuario è inaccessibile (l'unica via di entrata è magicamente bloccata ed è impossibile sciogliere con altri mezzi l'incantesimo) e i soli che conoscono le sue parole sono i principi regnanti, oltre al Sacro Custode del Tempio, fido alleato fino alla morte di Jaggar anche in questi eventi funesti. Tra i principi di Glantri è stato fatto un patto secondo il quale l'accesso al Tempio è un privilegio riservato soltanto a loro; nessuno di essi, allora, rivelerà mai la profezia per evitare che i magici poteri della Radiosità diventino un patrimonio di tutti (in questo modo pericolosi personaggi potrebbero rompere l'equilibrio dei principati sfruttando le inimmaginabili potenzialità della Radiosità).

L'**Oracolo** però parla anche di una leggenda che racconta di un centauro che riuscì a scoprire quelle parole per compiere un furto all'interno del **Tempio della Radiosità**. Egli si chiama Arles (PARTE 4) e vive tra le antiche rovine di un insediamento che ha origini che precedono la fondazione della capitale del principato. Per ottenere da lui le parole della **profezia della luce** bisogna sfidarlo ad un duello che può essere vinto solo usando il **Carro del Cielo**.

L'**Oracolo** è in grado di narrare la leggenda del **Carro del Cielo** e dire dove si racconta sia sepolto. Una volta ottenuto il **Carro del Cielo** (PARTE 6) e battuto Arles (PARTE 7), i personaggi otterranno la **profezia della luce**. Con questa il gruppo sarà in grado di entrare nel **Tempio della Radiosità** e di guarire Jaggar con l'**acqua della luce** (PARTE 8).

Qui di seguito sono riportate le tabelle dei mostri erranti: il gruppo avrà la possibilità di incontrare durante il giorno i mostri elencati in un qualsiasi ambiente di questa avventura, ad eccezione di tutti i luoghi chiusi (dungeon compresi).

Ogni notte il gruppo sarà attaccato da alcune creature (controllate dalla principessa Gertrud) secondo questa sequenza e senza alcuna possibilità di evitare lo scontro visto che i mostri hanno come obiettivo proprio il gruppo (se i personaggi sono all'interno di un dungeon l'incontro non si verifica):

Giorno	Incontri notturni
1°	3-18 zombi (CA 8, DV 2, pf 9, MV 27(9), N°ATT 1, F 1-8, TS G1°, ML 12, AM C) non hanno mai l'iniziativa;
2°	2-12 trogloditi (CA 5, DV 2*, pf 10, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-4/1-4/1-4, TS G2°, ML 9, AM C) attaccano a sorpresa con 1-4 su 1d6;
3°	1-8 thoul (CA 6, DV 3**, pf 13, MV 36(12), N°ATT 2 o 1, F 1-3/1-3 + paralisi o a seconda dell'arma, TS G3°, ML 10, AM C)
4°	1-3 vedove nere (CA 6, DV 3*, pf 14, MV 18(6), N°ATT 1, F 2-12 + veleno, TS G2°, ML 8, AM N)
5°	2-20 pipistrelli giganti (CA 6, DV 2, pf 8, MV 9(3) o 54(18), N°ATT 1, F 1-4, TS G1°, ML 8, AM N)
6°	1-6 lupi neri (CA 6, DV 4+1, pf 18, MV 45(15), N°ATT 1, F2-8, TS G2°, ML 8, AM N)
7°	1-4 pantere (CA 4, DV 4, pf 17, MV 63(21), N°ATT 3, F 1-4/1-4/1-8, TS G2°, ML 8, AM N)
8°	1-3 troll (CA 4, DV 6+3*, pf 33, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-6/1-6/1-10, TS G6°, ML 10(8), AM C)



9°	1-10 ombre spettrali* (CA 7, DV 2+2*, pf 12, MV 27(9), N°ATT 1, F 1-4 + speciale, TS G4°, ML 12, AM C) attaccano a sorpresa con 1-5;
10°	1 drago nero (CA 2, DV 7**, pf 32, MV 27(9) o 72(24), N°ATT 3 o soffio o incantesimi, F 2-5/2-5/2-20 o soffio o incantesimi, TS G7°, ML 8, AM C)

Dall'undicesima notte in poi il gruppo incontra ogni notte:

>11°	1 vampiro* (CA 2, DV 7**, pf 30, MV 36(12) o 54(18), N°ATT 1 o speciale, F 1-10 + super risucchio o charme, TS G7°, ML 11, AM C)
------	--

Per gli incontri durante la giornata, tirate 1d6 per due volte al giorno (mattina e pomeriggio) e con un risultato di 1 controllate nella seguente tabella:

Dado	Incontri diurni (c)
1	1-6 cinghiali (CA 7, DV 3, pf 13, MV 27(9), N°ATT 1, F 2-8, TS G2°, ML 9, AM N)
2	1-4 puma (CA 6, DV 3+2, pf 14, MV 45(15), N°ATT 3, F1-3/1-3/1-6, TS G2°, ML 8, AM N)
3	1-8 ghouls (CA 6, DV 2*, pf 9, MV 27(9), N°ATT 3, F 1-3/1-3/1-3 + paralisi, TS G2°, ML 9, AM C)
4	2-16 hobgoblin (CA 6, DV 1+1, pf 6, MV 27(9), N°ATT 1, F 1-6, TS G1°, ML 8, AM C)
5	1-8 locuste giganti (CA 4, DV 2**, pf 8, MV 18(6) o 54(18), N°ATT 1, F 1-2 o 1-4 o sputo, TS G1°, ML 5, AM N)
6-7	3-18 mercanti (CA 5(x 1-6) e 9(x 2-12), DV 2 (x 1-6) e 1(x 2-12), pf 10(x 1-6) e 4(x 2-12), MV 36(12), N°ATT 1, F 1-8(x 1-6) e 1-4 (x 2-12), TS G2°(x 1-6) e G1°(x 2-12), ML 9, AM N) (b)
8	2-12 rospi giganti (CA 7, DV 2+2, pf 10, MV 27(9), N°ATT 1, F 2-5, TS G1°, ML 6, AM N)
9	1 sciame di insetti volanti (CA 7, DV 4*, pf 17, MV 18(6), N°ATT 1, F 2 o 4 automaticamente, TS UC, ML 11, AM N)
10	2-12 gnoll (CA 5, DV 2, pf 11, MV 27(9), N°ATT 1, F 2-7, TS G2°, ML 8, AM C)
11	1-4 orsi neri (CA 6, DV 4*, pf 19, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-3/1-3/1-6, TS G2°, ML 7, AM N)
12	1-4 orchidee (CA 5, DV 4+1, pf 20, MV 27(9), N°ATT 1, F 1-10, TS G4°, ML 10, AM C)
13	1-6 bugbear (CA 5, DV 3+1, pf 14, MV 27(9), N°ATT 1, F 2-8, TS G2°, ML 9, AM C) attaccano a sorpresa con 1-3 su 1d6;
14	1-4 cinghiali mannari* (a) (CA 4(9), DV 4+1*, pf 18, MV 45(15), N°ATT 1, F 2-12 o a seconda dell'arma, TS G4°, ML 7, AM N)
15	1-6 gechi (CA 5, DV 3+1, pf 14, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-8, TS G2°, ML 7, AM N)
16	1-10 scarabei urticanti (CA 4, DV 2*, pf 9, MV 36(12), N°ATT 1 + speciale, F 1-6 + piaghe, TS G1°, ML 8, AM N)
17	3-24 banditi (CA 6, DV 1, pf 4, MV 27(9), N°ATT 1, F

	1-8 (spada) o 1-6 (arco), TS L1°, ML 8, AM C)
18-20	1 vampiro* (CA 2, DV 7**, pf 32, MV 36(12) o 54(18), N°ATT 1 + speciale, F 1-10 + super risucchio o charme, TS G7°, ML 11, AM C)
(a)	Se vengono incontrati in forma umana (a vostra scelta), le creature si uniranno alla compagnia per trascinarla in trappola (imboscata con altri 1-6 cinghiali mannari);
(b)	Essi viaggiano trasportando un carico di mercanzie di vario tipo (a discrezione del DM) e attaccheranno solo se costretti a farlo; possiedono inoltre 10-100MO a testa;
(c)	NB: dall'arrivo a Glantri e per i successivi 12 giorni si effettua 1d20 per determinare i mostri; se il risultato è di 18, 19 o 20 allora si ripete il tiro fino ad ottenere un risultato diverso; dal 13° giorno non si applica più quest'ultima regola;



In sintesi, l'avventura si sviluppa secondo questa determinata sequenza di eventi:

Evento	Conseguenza
Arrivo in città e incontro con l'Oracolo	Ricevere informazioni sulla profezia e sul centauro
Incontro con il centauro	Duello e sconfitta inevitabile
Ritorno dall'Oracolo	Scoprire l'esistenza del Carro del Cielo
Viaggio nel dungeon	Ottenere il Carro
Ritorno dal centauro	Conoscere la profezia
Missione al Tempio	Avere l'acqua della luce per liberare il principe

Parte 2: l'arrivo nella capitale

NB: per questo scenario utilizzate le **mappe A1 ed A2**;

Non ci credete ancora ... Sono passati diversi giorni da quell'incontro ma siete ancora increduli; eppure la pergamena che avete appena srotolato riporta, con una scrittura tremula queste parole:

"La Città di Glantri e con essa tutto il Principato di Aalban avevano conosciuto anni di felicità e di gloria sotto l'abile guida del Principe Jaggar von Drachenfels. Purtroppo questo equilibrio è venuto a mancare in una cupa notte di terrore: si racconta che un vampiro, rintanatosi nel quartiere degli affari della capitale, stava creando molti problemi alla popolazione. Accettando l'ingrato compito di cacciare il vampiro, il principe Jaggar, il più valoroso arcimago di Glantri, siglò quella sera la sua tragica fine. Dopo essere stato completamente vuotato di ogni energia vitale, Jaggar von Drachenfels fu condannato a vivere una non vita e, allo stesso tempo, a mai subire il fascino corruttore della morte: diventò un vampiro.

Nel suo nuovo stato di non morto, il Principe ha cominciato a trasformare i suoi più intimi amici e i suoi più stretti collaboratori in tetri esseri che si nutrono di sangue, svelando pian piano il suo diabolico progetto di diffusione del vampirismo a tutti gli abitanti del principato.

Egli appare inattaccabile e la sua malattia sembra incurabile; rivolgendo poi il pensiero al suo catastrofico piano, ogni speranza sembra persa. Dal luogo d'esilio dal quale vi scrivo, sembra tuttavia risplendere una nuova luce, una luce per il futuro: la speranza ha ora il nome di acqua della luce; questa è custodita nel Tempio della Radiosità a Glantri e sembra essere l'unica sostanza in grado di ripristinare la vita dallo stato di non morto. L'accesso al Tempio è negato a tutti da una potente magia, ma, con il mio aiuto, questo sarà l'ultimo dei problemi che avrete qui a Glantri.

Grazie anche all'Oracolo di Glantri, insostituibile punto di riferimento del principato, sono venuto a conoscenza di un gruppo di impavidi avventurieri disposti ad aiutare a risollevarre una nazione che sta lentamente affondando nelle nebbie del Caos. Gli avventurieri siete naturalmente voi, ormai siete famosi per le vostre eroiche gesta: vi chiediamo allora di venire in nostro aiuto e di salvare il nobile Jaggar.

Attendendovi con trepida attesa vi preannuncio che riceverete ulteriori nostre informazioni lungo la strada che porta a Glantri e vi assicuriamo oltre alla fama e alla nostra riconoscenza anche un premio comunque troppo piccolo ed indegno visto il supremo fine della missione.

Nella speranza del vostro soccorso ... "

Ricordate ancora la scena in cui vi è stata recapitata: un monaco in fin di vita che indossava le vesti della religione della Radiosità ve l'ha consegnata supplicandovi di fare tutto ciò che in essa è scritto.

Dopo aver letto questo accorato appello, eccovi tutti di nuovo insieme a marciare a tappe forzate la strada che, costeggiando il fiume Vesubia, vi porta verso la Città di Glantri, o meglio,

verso la fama e la fortuna. E' infatti universalmente nota la munificenza dei principi di Glantri, soprattutto per quel che riguarda i doni magici. E poi, quale migliore occasione per creare attorno a sé quell'aura di eroe visto che il vostro compito non è solo salvare una vita umana ma le sorti di un'intera nazione!

In calce alla lettera comunque incompleta era specificato che vi sarebbero giunti maggiori dettagli appena possibile; purtroppo da più di una settimana non ricevete notizie e manca poca strada per la capitale. Tutto ciò non vi fa presagire nulla di buono, dato che ormai siete in vista della splendida e leggendaria Città di Glantri ...

Città di Glantri è unica per molte cose: i suoi abitanti, le sue attrattive e persino per la sua struttura. E' una città dove al posto delle strade sono stati scavati dei canali che sono alimentati dai fiumi Isoile e Vesubia. Così per girare nella capitale si usano delle specie di gondole, agili imbarcazioni capaci di navigare anche i canali più stretti e dai fondali bassi; non è comunque un fatto isolato o straordinario vedere gente del luogo che usa la magia per spostarsi in volo.

Come tutte le capitali, al vostro arrivo, Città di Glantri si presenta molto grande e caotica (circa 50.000 abitanti ammassati in un piccolo spazio). In città i personaggi possono ristorarsi in una delle tante taverne ad una modica cifra (1MA a pasto) e non hanno alcun problema a trovare un posto per la notte (1MO a testa per la notte e la cena).

Qui di seguito forniamo una sommaria descrizione della città comprendente le principali attività o le attrattive più importanti di ogni quartiere. La capitale è divisa in varie zone (i numeri in parentesi quadra sono i riferimenti alla **mappa A2**):

- (a) *la Cittadella* (sede dei palazzi militari, del Governo, dell'amministrazione e della giustizia): caserma[1], parlamento[2], Grande Scuola di Magia[3], Palazzo dei Ministri[4], Torre dei Sospiri (carcere)[5];
- (b) *quartiere dei nobili*: ville e residenze delle dieci casate dei principi di Glantri e di altri nobili di livello inferiore[6], ambasciate[7], Tempio della Radiosità[8];
- (c) *quartiere degli affari*: mercato all'aperto[9], Gilde dei Trasportatori[10], Associazione Costruttori[11], porta del Ponte della Torre[12], Consorzio Mercanti[13], Gilde dei Portavoce[14], Associazione dei Custodi di Mostri[15];
- (d) *quartiere dei divertimenti*: teatro[16], Bottega dell'arcano pirotecnico[17], Gilde degli Artisti Uniti[18];
- (e) *quartiere del porto*: magazzino dei Custodi di Mostri[19], silos e magazzini[20], Autorità del Porto[21], sede dei carrettieri[22], cantieri navali[23];
- (f) *quartiere della classe media*: sede della Lega dei Saggi[24], sede della Confraternita degli studiosi[25], sede della Corporazione degli Alchimisti[26], biblioteca[27], sede dell'Associazione degli scrivani[28], porto delle gondole[29], Unione dei Cacciatori di Mostri[30];
- (g) *zona ovest* (la parte più malfamata della città): sede della Gilde degli Assassini[31], Compagnia di Magia popolare[32], Corte dei Miracoli (ghetto)[33], Quartiere Boldavia[34], Casa da gioco[35], sede dei Seguaci di ManoLesta (gilda di ladri)[36].

E' chiaro che man mano che le zone diventano più pericolose (secondo l'ordine alfabetico sopra descritto - dalla (a), l'area più tranquilla alla (g), la più pericolosa) il servizio d'ordine cittadino sarà sempre meno efficiente e ci saranno probabilità crescenti di essere assaliti se ci si trova in zone sempre più malfamate.



Famigerato in tutte le terre civilizzate è lo stravagante mercato della città; ogni giorno, infatti, tutt'attorno al Canale dei Mercanti la piazza si riempie di bancarelle e mercanti ambulanti che danno così vita al **mercato all'aperto** [9]; durante il mercato all'aperto i personaggi possono visitare i bazaar in cerca di qualche oggetto particolare. Normalmente in città si riesce a trovare al 90% (d%) un qualsiasi oggetto del loro equipaggiamento (vedi elenco degli oggetti e dei loro prezzi nel D&D™ Expert Set™), maggiorato, di solito, del 1-10% (tirate 1d10). Durante il mercato all'aperto, invece, si riescono a trovare anche gli oggetti che comunemente non si trovano in città con una probabilità del 60% (il prezzo arriva fino al 20% in più; tirate 1d10+10).

Un'altra particolarità caratterizza il mercato all'aperto a Glantri: essendo una regione di potenti maghi, al mercato si possono trovare anche oggetti magici (c'è il 15% che curiosando qua e là o avvicinandosi ad un mercante per un possibile acquisto egli voglia anche vendere ad un "eroe" l'oggetto magico). A disposizione del gruppo può capitare un qualsiasi oggetto, tirando 1d10, tra:

Risultato	Oggetto magico	Prezzo
1-3	Pergamene	500-5000
4-9	Pozioni	500-3000
10	Oggetti magici vari	4000-24000

Consultando poi l'elenco del D&D™ Expert Set™ con un d%, il DM potrà determinare con precisione di che oggetto magico si tratta.

Le probabilità che l'oggetto sia veramente magico sono del 60% se il mercante lo spaccia effettivamente come oggetto magico; in questo caso il suo prezzo sarà elevato: 4d6 x 1000MO per gli oggetti magici vari, 1d6 x 500MO per le pozioni e 1d10 x 500MO per le pergamene. Bisogna fare attenzione, però: non sempre è magico ciò che è definito tale, e viceversa può anche capitare (probabilità del 6%) che un oggetto magico sia venduto come normale ad un prezzo comune.

Una caratteristica del mercato all'aperto sono le contrattazioni: il mercante parte con un prezzo base alto (di solito quasi il doppio), sta poi nei personaggi riuscire ad ottenere un prezzo

accettabile (e per accettabile s'intende il prezzo maggiorato del 20% circa).

E' poi famosa, per il giro d'affari che la circonda, la casa di gioco "Lo Scudo d'Oro" [37]; questa è situata nel cuore del quartiere dei divertimenti ed è una sorta di antenata dei moderni casinò: è possibile accedervi pagando 1MO a testa. Una volta entrati i personaggi sono liberi di girare tra le varie sale ed i molti tavoli da gioco: qui è possibile partecipare ad una serie di attrazioni che si basano su scommesse d'azzardo. Tra le più famigerate:

la ruota del veggente: è una ruota che riporta 20 simboli; i giocatori possono puntare fino ad un massimo di 50MO su un qualsiasi simbolo, chi indovina il simbolo che uscirà guadagna venti volte la posta giocata (dal punto di vista pratico i giocatori puntano su un numero tra 1 e 20 e il DM poi tira 1d20);

gli occhi del serpente: è un gioco che si basa sui dadi; è necessario tirare 2d6: se il risultato che si ottiene è superiore al risultato del DM, allora si vince due volte la posta, in caso di parità vince la casa; si può però vincere facendo anche i cosiddetti "occhi del serpente" (cioè ottenendo il risultato di 1 con tutti e due i dadi): in questo caso al vincitore spetta sei volte la posta (puntata massima: 100MO);

il combattimento dei galli: in piccolo ring allestito appositamente verranno introdotti due galli da combattimento (CA 7, DV 1, MV 27(9), N°ATT 1, F 1-2, TS UC, ML 11, AM N); prima di essere liberati chiunque può puntare fino a 500MO su uno dei due; il DM poi procede ad effettuare il combattimento: chi indovina il vincente guadagna due volte la posta;

gli ori della cartomante: è, in poche parole, il gioco del 7 e ½: ogni giocatore, dopo aver puntato al massimo 50MO, può tirare 1d10 quante volte ritiene necessario per avvicinarsi di più al punteggio di 7 e ½ (dove i valori dall'1 al 7 restano tali e 0, 8 e 9 rappresentano le figure, cioè i ½); sarà poi il DM a tirare: chi si avvicina di più al 7 e ½, senza superare tale valore, vince due volte la posta (in caso di parità vince la casa).

La casa di gioco è organizzata bene: al suo interno ci sono 20 guardie (CA 4, LV G1°, pf 6, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-8, TS G1°, ML 8, AM N) armate di corazza di maglia, scudo e spada che sorvegliano ogni locale e attività, mentre ci sono 6 maghi (CA 9, LV M1°, pf 3, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-4, TS M1°, ML 7, AM N) che girano in incognito con l'incantesimo di

individuazione del magico per evitare che qualcuno possa trarre facili guadagni con l'uso delle arti magiche. Maghi e guerrieri sono sempre in contatto visivo in modo da potersi aiutare l'un l'altro. La casa di gioco ospita abitualmente ogni sera più di cento persone tra nobili del luogo, onesti cittadini, abili truffatori e curiosi avventurieri. Conviene che il DM sconsigli l'uso della magia all'interno dei locali. Può accadere inoltre (15% di probabilità) che il gruppo venga coinvolto in una rissa all'interno delle sale da gioco (per un qualsiasi motivo, relativo a scommesse non pagate, truffe o questioni di questo tipo, false o vere che siano): subito accorreranno 2d4 guardie e 1d4 maghi per sedare il tutto e portare i membri del gruppo in prigione in attesa di un regolare processo il giorno seguente (dal quale poi tutti verranno assolti dietro il pagamento di una multa); in caso di resistenza i personaggi verranno dichiarati fuorilegge e verranno ricercati dalle autorità della città (questo comporta tutta una serie di complicazioni: il gruppo non dovrà farsi vedere, girare sempre travestito in città e via di questo passo).

Il DM può decidere di inserire altri fatti legati a questo oscuro ambiente non molto legali o perlomeno poco chiari: tentativi di truffa, incontri con cacciatori di taglie, scommesse clandestine e via dicendo.

Origliando qua e là tra pettegolezzi e chiacchiere di strada, oppure chiedendo indiscrezioni o notizie sulle attrazioni della città, i personaggi possono venire a conoscenza di altre attività di una certa importanza:

"La Fiala Bollente" bottega di alchimia [38], nel quartiere della classe media: nel giro di 2d10 giorni l'alchimista è capace di duplicare una qualsiasi pozione ad un prezzo compreso tra le 400 e le 900MO (1d6+3); è necessario lasciargli in pegno la pozione che si desidera duplicare; egli, inoltre, nel giro di 1d6+1 giorni, può far avere 1-2 pergamene bianche trattate e una boccetta di inchiostro speciale per poter scrivere pergamene magiche di incantesimi: qui il prezzo per la pergamena varia dalle 300 alle 600MO al pezzo e per l'inchiostro (la boccetta contiene una dose sufficiente per scrivere al massimo sei incantesimi) dalle 500 alle 600MO;

"Le vie delle stelle" [39] esperto in astrologia che si trova nel quartiere dei divertimenti: a discrezione del DM l'astrologo può fornire vaghe anticipazioni su quello che sta per affrontare il gruppo (non è detto che ciò che dice si verifichi sempre); il prezzo è naturalmente proporzionato alla qualità e alla precisione dell'informazione;

"Le radici dei dragoni" [40] laboratorio erboristico situato nel quartiere degli affari: il droghiere è uno specialista di elisir e pozioni non magiche ma comunque utili; nel suo emporio si possono trovare potenti allucinogeni, sonniferi efficaci e veleni letali di ogni tipo; si possono poi trovare molte altre sostanze naturali (come erbe anti dolorifiche, radici per guarigioni rapide, solventi, colle e molti altri prodotti del genere); il prezzo delle mercanzie varia tra le 20 e le 200MO a sacchetto (4 dosi).

Per il resto la capitale è una città che ha molto da offrire (si può trovare con o senza difficoltà, a discrezione del DM, una qualsiasi delle attività elencate come attività di città nel D&D™ Expert Set™), ma bisogna anche fare attenzione agli incontri: ogni giorno c'è il 10% di possibilità di essere vittime dell'azione di Shurav Orlovski, appartenente alla Confraternita dei Seguaci di ManoLesta:

Shurav Orlovski: ladro dell'6° livello (CA 4, LV L6°, Fr 13, In 14, Sg 10, Dx 17, Co 12, Ca 14, pf 15, N°ATT 1, F 3-10, TS L6°, ML 9, AM C)

Abilità: vedi tabella delle abilità dei ladri del D&D™ Expert Set™

Il Gran Maestro ha con sé una **armatura di cuoio +1**, una **spada +1**, **stivali elfici**, una **pozione della velocità** e una **del rimpicciolimento**. Egli vaga sempre nelle vicinanze del suo covo[41], nel quartiere dei divertimenti: è questo il suo "territorio di caccia".

Le probabilità che cerchi di derubare il gruppo (tendenzialmente denaro o gemme, poi qualsiasi altra cosa la vittima tenga nella borsa/zaino) sale al 20% se il gruppo si muove di notte. Per recuperare il maltolto, data l'impossibilità di raggiungere il suo covo segreto, il gruppo è costretto a cercare Shurav per le strade (e in questo caso applicate le probabilità d'incontro precedenti aumentate del 10%, se i personaggi si impegnano a cercarlo di proposito); nell'eventuale incontro Shurav, avendo ancora su di sé la refurtiva, cercherà con ogni espediente (usando le abilità di ladro e gli oggetti magici che possiede) di fuggire dai suoi inseguitori.

Se poi il gruppo si informa sulle ultime notizie qua e là in città (ovviamente offrendo mance o succulenti boccali di birra), otterrà dal popolo dettagli confusi su strane malattie del Principe e di sua moglie Gertrud (come bizzarre maledizioni o dicerie del genere), mentre sarà opinione comune il fatto che un aiuto lo può sicuramente dare l'**Oracolo di Glantri**; egli vive nel letto del fiume Vesubia a 2 giorni di cammino dalla capitale seguendo il sentiero che porta a nord e che segue il fiume lungo il suo braccio nord-orientale. Tutti però avvertono il gruppo che la zona è infestata da terribili mostri che Jaggar e altri pochi riescono a domare; si dice che nessuno a Glantri abbia visto l'Oracolo all'infuori dei membri che sono a capo dell'incantocrazia.

I personaggi possono inoltre interessarsi al **Tempio della Radiosità**, ma essi riceveranno notizie poco rassicuranti: il Tempio, si dice, è stato chiuso per sempre dal Principe Jaggar, condannando così tutti i sacerdoti alla morte sicura. Se il gruppo intende accertarsene di persona visitandolo, si troverà davanti un'enorme costruzione circolare di 45m. di diametro molto simile ad una piramide a gradoni (ognuno dei cinque piani ha un diametro di 6m. inferiore al precedente ed è alto 6m.) e caratterizzata da una porta di piombo chiusa come unica via di accesso (**NB**: la porta non ha né maniglie, né cardini, né tantomeno serrature!). Per maggiori dettagli vedi la mappa del Tempio e consulta la sezione di questo modulo ad esso dedicata.

Vista la situazione sta al DM far capire ai giocatori che non è possibile all'attuale stato delle cose entrare nel Tempio. Al momento urge ora rivolgersi all'**Oracolo** (il gruppo può trovarne conferma tra la gente: tutti pensano che sia la sola persona capace di porre un rimedio alla situazione).



Parte 3: l'incontro con l'Oracolo di Glantri

NB: per questo scenario usate la **mappa B1**.

Dopo due giorni di cammino, all'alba del terzo giorno, notate un particolare che la sera prima, nell'accamparvi, avevate trascurato: in mezzo al fiume che state risalendo si ergono sottili e snelle quattro colonne di marmo bianco sormontate da una cupola di una tonalità grigio pallido.

Questa scena vi suggestiona molto sia per il silenzio soprannaturale che circonda questa zona, sia per il fatto che l'intero complesso marmoreo è circondato dai vapori che il fiume emana all'alba e che rendono tutto l'ambiente simile ad un paesaggio onirico.

Le colonne sono quasi lucenti alle prime luci del mattino per effetto dell'erosione dell'acqua che ne ha levigato la superficie, mentre la cupola grigia cambia tonalità a seconda della quantità di luce: è per questo che il gruppo non l'aveva notata la sera precedente.



La struttura è piazzata all'incirca in mezzo al fiume e se il gruppo cerca un mezzo per raggiungerla, non troverà né ponti, né funi, né tantomeno barche. I personaggi, cercando di giustificare lo strano silenzio, possono notare l'assenza di qualsiasi essere vivente nelle vicinanze del fiume.

Per raggiungere l'entrata del santuario dell'**Oracolo** si può ricorrere a vari sistemi: magici (con il volo, ad esempio) o normali (costruendo una zattera).

Avvicinandosi alla struttura, il gruppo noterà che a pelo d'acqua, sotto la cupola, è stata posta una grossa pietra quadrata di 2m. x 2m. di base che scende in profondità nel fiume. Attaccata alla lastra di pietra c'è un grosso anello di

ferro che funge da maniglia al coperchio incastrato nel blocco di pietra. Il coperchio è di 1m. x 1m. e per sollevarlo è necessaria una forza combinata di 42; l'impresa è però affrontabile solo da tre personaggi (uno per lato escluso il lato da dove si solleva il coperchio).

Mentre il gruppo tenta di aprire l'entrata, il guardiano esterno del santuario lo attacca (a sorpresa con 1-2 tirando 1d6). Egli attacca chiunque non faccia parte dei casati regnanti di Glantri(o perlomeno chiunque non dimostri di farne parte esibendo un qualsiasi simbolo o stemma del casato):

Guardiano esterno: Idra a 6 teste (CA 5, DV 6, pf 28, MV 36(12), N°ATT 6, F 1-10 per testa, TS G6°, ML 11, AM N)

Il mostro non possiede tesori nei paraggi.

1. Sala delle udienze

Calandovi lungo la scalinata a pioli che si presenta sotto il massiccio coperchio di pietra, avete la netta sensazione di scendere di molto al di sotto del letto del fiume. Finalmente giungete in una stanza illuminata debolmente da due torce poste all'entrata proprio nei vostri pressi. Notate subito la forma stranissima della sala; poi volgete la vostra attenzione a quattro grottesche composizioni di pietra che rappresentano dei demoni alati in pose molto plastiche, ognuna delle quali è inserita in una delle quattro nicchie scavate nella nuda roccia sui lati della stanza. Man mano che i vostri occhi si abituano all'oscurità, riuscite a delineare, accostata alla parete di fondo, una figura insolita: di fronte all'entrata si erge, su un basamento di roccia, un scultura sempre più lucente con sembianze feline e volto umano.

Appena tutti hanno fatto il loro ingresso in questo lugubre locale, la statua centrale pare prendere vita e, con tono solenne, vi dà il suo tetro benvenuto: *"Ed ecco i famigerati avventurieri che sono venuti ad interrogarmi ... prego, entrate e siate i miei ospiti ..."*

Le 4 statue sono normali e non hanno grande valore; la statua centrale è invece il **guardiano interno**:

Guardiano interno: Golem d'ambra* (CA 6, DV 10*, pf 39, MV 54(18), N°ATT 3, F 2-12/2-12/2-20, TS G5°, ML 12, AM N)

Il golem si presenterà come l'**Oracolo** e si dimostrerà freddo e distaccato nei confronti degli avventurieri. Se questi esibiscono uno stemma di un casato principesco, egli si sposterà e lascerà passare i personaggi nella sala successiva, altrimenti dopo un probabile tentativo di dialogo, al quale il guardiano non darà alcuna risposta, egli si rizzerà in piedi e porrà il seguente quesito:

"In una lontana isola convivono nani ed elfi (N.d.A.: impossibile!!!); il 95% dei nani sono poveri ed il 95% dei poveri sono nani. Si può dire che su quell'isola c'è disuguaglianza sociale dovuta alla razza?"

Il quesito, così com'è posto, è irrisolvibile e mentre il gruppo sta pensando alla sua soluzione, il golem si lancerà all'attacco. Esso attacca finché raggiunge i 15 pf o meno, poi si siede e indica la parete che nasconde la porta segreta. Se i personaggi lo uccidono, l'ambra distrutta vale 2000MO e inoltre incastrata nell'ambra c'è una **bacchetta dell'individuazione delle porte segrete** (con 11 cariche). Dietro al piedistallo del golem, poi, si trova una porta segreta che conduce nella **2. L'incontro con l'Oracolo**.

2. L'incontro con l'Oracolo

Sotto una statua che rappresenta un essere umano dall'espressione disperata che, con le braccia alzate, si volge al cielo, in una zona particolarmente buia della stanza, si erge un antico e possente trono di marmo rosso sul quale siede una figura completamente nascosta nell'ombra.

Dall'unica fonte di luce, un braciere posto dietro la statua, proviene una fragranza dolce e nauseante che permea l'intero ambiente.

Prima che chiunque riesca a parlargli, egli dispone con voce profonda una strana istruzione: "Accanto alla porta ci sono sei aste lunghe tutte un metro. Con questi bastoni dovrete comporre quattro triangoli di lato pari alla lunghezza del bastone."

L'Oracolo è in realtà:

Oracolo di Glantri: drago dorato (CA 9(-2), DV 11**, pf 54, MV 27(9) o 72(24), N°ATT 3 o soffio o incantesimi, F 2-8/2-8/6-36 o soffio o incantesimi, TS G11°, ML 10, AM L)

Il fumo pesante da respirare è causato dalla combustione di droghe sconosciute agli umani all'interno del braciere: ognuno dei giocatori dovrà eseguire un tiro costituzione per il suo personaggio. Se lo fallisce allora il giocatore è costretto a ritardare la soluzione (sempre che l'abbia trovata) del quesito perché il suo personaggio perde la lucidità per 2d4 turni.

Se il gruppo riesce a fornire la soluzione corretta (in particolare la soluzione consiste nel costruire con i bastoni un tetraedro, in altre parole, un prisma triangolare che ha la forma analoga a quella del dado a 4 facce), allora l'Oracolo sarà disposto a rispondere alle domande dei personaggi.

Egli non sa del mefitico piano di Gertrud ed ignora le parole la **profezia della luce**, ma sa che per aprire il portale del Tempio (che è l'unica via d'entrata) questa è l'unico espediente che si conosce: neppure lui conosce altri modi per varcare quel suolo consacrato. Purtroppo però solo i Principi regnanti ed il Sacro Custode del Tempio ne conoscono il testo: i primi ne sono troppo gelosi, mentre del Sacro Custode non se ne sa nulla da quando il Tempio è stato chiuso (egli infatti è ormai un non morto nelle mani di Gertrud).

A questo punto, secondo il parere dell'Oracolo, l'unica speranza per il gruppo è di affidarsi alla vecchia leggenda di Arles, un centauro, che per una serie di disavventure riuscì ad entrare nel Tempio dopo aver appreso la profezia.

L'unico consiglio che l'Oracolo può dare ora al gruppo è di trovare Arles e di convincerlo a riferirvi le parole della profezia. L'Oracolo vi avvisa che Arles è uno strano personaggio: pochi fin d'ora sono riusciti ad avere un contatto con lui, probabilmente anche a causa del carattere schivo e scontroso; la sua leggenda narra che, dopo essere stato catturato e bandito dalla città, egli viva ancora nei suoi pressi, rischiando ogni giorno la cattura e la morte. Si dice che egli si trovi tra le rovine del Colle degli Dei, un nucleo di resti di un insediamento sorto e decaduto molti secoli prima della fondazione della Città di Glantri, anche se comunque sono in pochi che dicono di averlo visto.

Dopo aver spiegato loro l'esatta ubicazione del luogo in questione, l'Oracolo li congeda e torna ad occupare la posizione immobile di prima senza più rispondere ad alcuna domanda.

La statua presente in questo locale è il costruttore del **Carro del Cielo** trasformato in piombo a causa della collera del suo dio (per ulteriori dettagli vedere la Parte 5: il ritorno dall'Oracolo).

Parte 4: il Colle degli Dei

NB: per questo scenario usate la **mapa C**;

Dopo due giorni di cammino verso la capitale, siete ormai in vista dell'opulenta città quando prestate attenzione ad un particolare che vi era stato sottolineato dall'Oracolo; poco prima della confluenza settentrionale, rispetto alla città, del fiume Vesubia, notate le rovine di un vetusto ponte di pietra. Di questo restano ormai poche pietre seminascolte dalla terra e dalle piante rampicanti che le ricoprono quasi completamente.

Sull'altra sponda del fiume, in corrispondenza dei resti del ponte, riuscite a malapena a notare i bordi di un'antica strada, ora tutta coperta dalla rigogliosa vegetazione di questa zona collinare.

E' proprio questa la strada che l'Oracolo vi aveva consigliato per raggiungere Arles sul Colle degli Dei!

Trascorse diverse ore a lottare contro la flora per aprirvi un varco nell'intricato groviglio di piante lungo l'arcaico sentiero, raggiungete una zona che vi lascia a bocca aperta: nessuno tra voi è mai stato testimone di tanta magnificenza degli antichi popoli che vi hanno preceduto.

Vi trovate in uno spazio che un tempo doveva essere stato una piazza, circondato su ogni suo lato da vestigia di monumenti di dimensioni enormi che, nonostante il potere corruttore del tempo, mantengono un fascino ed un'eleganza che avete visto poche volte in vita vostra.

Se i personaggi dimostrano interesse per la loro scoperta, allora il DM dovrebbe arricchire l'esplorazione del gruppo con ulteriori particolari (anticipando, ad esempio, la scoperta del bassorilievo sulla la leggenda del **Carro del Cielo**). A questo scopo consigliamo di inserire all'interno del Colle degli Dei qualsiasi tipo di struttura il DM ritenga adeguata, come: resti di templi, palazzi privati, terme e bagni pubblici, teatri e altre piazze. Tutte queste costruzioni dovrebbero presentare segni di decadenza (muri pericolanti, soffitti franati e via dicendo) e allo stesso tempo testimonianze di uno sfarzo antico (mosaici, fontane, statue, e altro ancora) senza però nascondere tesori di un tempo (i palazzi sono stati già "visitati" dai razziatori).

All'interno di queste costruzioni, durante le ispezioni del gruppo si possono incontrare (con un risultato di 1-2 tirando 1d6) i seguenti mostri (tirate 1d8 - **NB:** il DM può eventualmente ampliare questa sezione con ulteriori esplorazioni di rovine o di dungeons risalenti a popoli antichi):

1d8	Incontro tra le rovine del colle	Tesoro
1	2 minotauri (CA 6, DV 6, pf 23,28, MV 36(12), N°ATT 2 o 1 arma, F 1-6/1-6 o a seconda dell'arma+2, TS G6°, ML12, AM C)	1100 MA, 3 gemme (250 MO ciascuna)
2	2 orsi gufo (CA 5, DV 5, pf 22, 25, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-8/1-8/1-8, TS G3°, ML 9, AM C)	900 MA, 600 MO, pozione del volo
3	1 pitone delle rocce (CA 6, DV 5*, pf 24, MV 27(9), N°ATT 1 + stritolamento, F 1-4 + 2-8, TS G3°, ML 8, AM N)	200 MO, poz. velenosa , un anello (val. 350MO)
4	1 mummia* (CA 3, DV 5+1**, pf 24, MV 18(6), N°ATT 1 tocco, F 1-12 +	3000MA, 2100 MO, (a), 4

	malattia, TS G5°, ML 12, AM C)	gemme (120MO ciascuna)
5	4 rhagodesse (CA 5, DV 4+2, pf 19,21,23,26,MV 45(15),N°ATT 2,F 0 + ventose/2-16,TS G2°, ML 9, AM N)	900 MO, 1 scettro (3600 MO)
6	1 gallo serpente (CA 6, DV 5**, pf 24, MV 27(9) o 54(18), N°ATT 1, F 1 + pietrificazione, TS G5°, ML 7, AM N)	5200MA, 2400 MO, 2 bracciali (800MO ciasc.), (b)
7	5 molossi instabili (CA 5, DV 4*, pf 19 ciascuno, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-6, TS G4°, ML 6, AM L)	2600MA, 3 gemme (200MO l'una), poz. ESP
8	4 scorpioni giganti (CA 2, DV 4*, pf 18 ciascuno, MV 45(15), N°ATT 3, F 1-10/1-10/1-4 + veleno, TS G4°, ML 11, AM N)	2300MA, 800 MO, 6gemme (90MO l'una), (c)

(a) e inoltre: **pergamena con 2 incantesimi** (dissolvi magie e individuazione di un oggetto) , **bacchetta delle illusioni** (12 cariche), **pozione forma gassosa**.

(b) e inoltre: **martello da guerra +2**, **pergamena con 3 incantesimi** (lettura dei linguaggi, scassinare, metamorfosi), **pozione controllo animale**.

(c) e inoltre: **borsa conservante**, **pugnale +1**, **anello resistenza al fuoco**.

Prima che cali la notte il gruppo deve fermarsi almeno per mangiare; durante questa pausa esso scopre un importante indizio (anche se non sa della sua estrema importanza): sopra un qualsiasi spazio (ovunque nei pressi del gruppo come su un muro, su un pavimento, su alcune colonne o qualcosa di simile) sono state scolpite alcune scene in un bassorilievo molto minuzioso e riccamente decorato. Questa è la rappresentazione della leggenda del **Carro del Cielo** e la storia del suo creatore (per ulteriori dettagli si veda nella Parte 5: il ritorno dall'Oracolo); le scene sono tante, circa una dozzina: la prima incomincia col descrivere un potente personaggio che presiede ad una cerimonia pubblica alla quale sono presenti migliaia di persone. La storia poi continua con altre immagini nelle quali la stessa persona, dopo aver assemblato le parti di un carro all'interno di una funzione religiosa, inizia ad usarlo. La scena successiva mostra come il carro si sia sollevato da terreno e, una volta staccatosi dal suolo, sia crollato a terra a causa di un fulmine e si sia rotto in varie parti. L'uomo, dopo la caduta, ha alzato le braccia al cielo; nell'ultimo blocco di pietra, poi, è stato scolpito un secondo fulmine che colpisce il protagonista nella posizione che aveva precedentemente assunto.

La leggenda del **Carro del Cielo** sarà rivelata ai personaggi solo dall'Oracolo. Non è escluso che il gruppo si imbatta nuovamente in altre rappresentazioni di questa vicenda (come su affreschi, mosaici, o altro) in diversi punti del colle, sempre che decida di perlustrarlo.

All'imbrunire, quando più o meno tutti iniziano a pensare di sospendere le ricerche e di accamparsi per passare la notte, chi si reca a raccogliere legna per il fuoco, entra in un'area inesplorata:

Entri senza neppure accorgerti in una struttura tale, che le altre a confronto si possono definire piccole costruzioni. Strappando un paio di cespugli da un'apertura in un muro ti si è aperto uno spettacolo unico: sei entrato in quella che una volta

doveva essere un'arena delle gare.

La rovina è semplicemente enorme: davanti a te c'è una pista ovale di più di 300m. di lunghezza e 100m. di larghezza!

Tutt'intorno si ergono consumate dal tempo delle tribune di pietra alte circa 20m.: noti comunque che tutta la struttura sembra aver subito meno degli altri monumenti il fenomeno della corrosione.

Indipendentemente dall'azione del personaggio, questi si accorgerà di una freccia che si è conficcata nel terreno a pochi passi di distanza. Inevitabilmente scoprirà la presenza di un centauro che gli si erge davanti. Il centauro parlerà solo con il personaggio (se questo non avvisa il resto del gruppo) o con tutti (sempre che chi l'abbia scoperto sia poi corso a chiamare gli altri) aspettando il loro arrivo.



Davanti a voi si mostra alto e possente un centauro armato di tutto punto con il volto colorato dai simboli di guerra; i suoi occhi imperscrutabili vi fissano e la sua immagine appare immobile stagliata contro gli ultimi raggi del tramonto. Dopo attimi di tensione con un cenno fa capire al gruppo che gli si deve rispetto ed attende impassibile una reazione degli avventurieri.

Costui è conosciuto come Arles il "centauro", ma in realtà egli è:

Arles il chevall* (CA 3(0), DV 7*, pf 43, MV 54(18) (oppure 81(27)), N°ATT 3, F 2-12/2-12/2-16+2 (1-6/1-6/1-8), TS G7°, ML 12(9), AM N)

Per ulteriori informazioni su questo essere, consultare la sezione Nuovi mostri. Le statistiche tra parentesi sono quelle riguardanti la forma di cavallo che Arles assume. Egli possiede un **amuleto di protezione +2** appeso attorno al collo, indossa una **cintura della forza dei giganti** ed impugna una **spada +1, cura ferite leggere, velocità** (1-6 turni), ed **indiv. del magico tre volte al giorno**. Il suo amuleto ha anche un ulteriore potere eccezionale: protegge chi lo indossa da tutti gli attacchi magici mentali (come charme, sonno, paralisi e via dicendo). Non rivelerà assolutamente mai la sua vera identità di chevall, quindi

quando il gruppo lo incontra, egli non si trasformerà mai in cavallo (neanche per gareggiare nell'arena): questo perché a Glantri gli esseri mannari sono destinati al rogo (nessuno conosce il suo segreto).

Si reputa (ed in effetti lo è) un grande e valoroso guerriero; è tuttavia poco disponibile al dialogo, non risponde alle domande e dimostra un certo nervosismo; l'unica cosa che vuole sapere è il perché della presenza del gruppo in un simile posto dimenticato dagli uomini. Se gli si racconta la verità, allora egli lancerà la sua sfida, mentre se il gruppo continua a fargli domande o non accenna alla **profezia della luce**, egli sdegnato della loro presenza se ne andrà intimando loro di lasciare la zona. Ricomparirà comunque ogni giorno al tramonto all'interno dell'arena.

Arles non ha, per il momento alcuna intenzione di confidare al gruppo né la sua storia né le parole della profezia; se gli argomenti proposti dai personaggi sono poco interessanti, egli se ne torna nella fitta vegetazione che circonda questo complesso di rovine, adducendo che le loro parole sono tutte ciancie e che poco hanno a che fare con gesta eroiche di guerrieri. Se invece il gruppo racconta tutta la verità egli rimarrà affascinato dallo spirito di dovere degli avventurieri (naturalmente egli ignora la ricca ricompensa promessa dai principi di Glantri) tanto da sentirsi in obbligo, per non essere da meno, di sfidare uno del gruppo ad una singolare prova.

La sfida di Arles:

Dopo aver sentito le vostre così nobili parole, Arles abbassa lo sguardo e conficca con forza la sua spada a terra; poi con voce ferma dice:

"Il vostro grave compito incontra ora una nuova difficoltà ... dovreste sottoporvi ad un'ancor più nobile fatica: il migliore di voi dovrà superarmi in una prova di antiche tradizioni: solo così potrete sottomettermi ed avere ciò che volete!"

Detto questo egli invita il più forte ed il più abile tra voi a compiere tre giri dell'arena e giungere prima di lui all'arrivo senza giovare dell'aiuto di incantesimi.

Naturalmente vi concede di poter competere anche utilizzando un animale o un mezzo.

E' chiaro che in un modo o nell'altro Arles vince: se gli avversari si comportano onestamente, anch'egli lo farà gareggiando senza magie (**NB**: egli può, eventualmente in caso di difficoltà, ricorrere ad una sua dote naturale, una sorta di **telepatia animale**, grazie alla quale riesce a controllare le cavalcature degli avversari). Se invece gli avversari imbrogliano, egli utilizzerà la sua spada per individuare il magico, si lancerà l'incantesimo di **velocità** e colpirà durante la gara il personaggio sfidante o la sua cavalcatura. Il DM dovrebbe far capire agli sfidanti che allo stato attuale è impossibile vincere la corsa.

Alla fine della sfida, Arles, completamente soddisfatto, solleverà le mani al cielo e griderà:

"Nulla può battermi ... nemmeno il Carro del Cielo guidato da un dio ... andate e dite al vostro Oracolo che solo con la vostra vittoria egli potrà salvare l'intero Principato di Glantri!"

a queste parole seguirà una fragorosa risata.

Se i personaggi sono stati attenti alle sue parole, dovrebbero informarsi sul **Carro del Cielo** (indifferentemente se in città o dall'**Oracolo**). Tutti in città, oltre a riferire che hanno solo sentito dire dell'esistenza della leggenda del **Carro del Cielo**, consiglieranno al gruppo di tornare dall'**Oracolo**, visto che lo hanno già avvicinato una volta.

NB: in città applicate le regole contenute nella **parte 2: l'arrivo nella capitale**.

Parte 5: il ritorno dall'Oracolo

NB: per questo scenario usate la **mappa B2**; i guardiani dell'Oracolo sono stati uccisi dagli emissari di Gertrud (se non lo erano già prima per mano dei personaggi);

1bis. La sala delle udienze

Tornando all'interno di questa sala spoglia, notate che qualcosa è cambiato: oltre a trovare la porta segreta sul fondo semiaperta, osservate che due delle quattro statue che adornavano le nicchie nella roccia ora si muovono verso di voi e, con intenzioni poco rassicuranti, vi mostrano gli artigli affilati e lucenti.

I mostri sono dei gargoyles e si sono sostituiti alle statue, attaccano il gruppo appena è entrato:

2 gargoyle (CA 5, DV 4**, pf 19,21, MV 27(9) o 45(15), N°ATT 4, F 1-3/1-3/1-6/1-4, TS G4°, ML 11, AM C)

Essi non possiedono tesori.

2bis. L'incontro con l'Oracolo

Entrando in questo locale avete la conferma che le cose non sono rimaste immutate da quando avete fatto visita per la prima volta all'Oracolo.

I densi e pregnanti fumi sono svaniti, così come è spento il braciere. L'ambiente perciò risulta illuminato dalle sole torce che, dall'altra stanza, fanno filtrare pochissima luce.

Avete la sensazione che qualcosa stia per succedere e, nel momento in cui pensate che il buio di questa stanza possa nascondere un pericolo, sentite un gelido alito di morte soffiare su di voi.

Questi sono i segni di un'ondata di invasione delle forze del male. Il Caos è penetrato anche all'interno di questo santuario; qui vagano nel buio più totale:

3 spettri* (CA 5, DV 3*, pf 13,15,16, MV 27(9), N°ATT 1, F risucchio, TS G3°, ML 12, AM C)



Essi attaccheranno il gruppo appena questo si affaccia alla porta e beneficeranno di un bonus per l'iniziativa di +1 a causa del buio. Le forze del male hanno costretto l'**Oracolo** alla ritirata e si sono trasferite qui; il tesoro degli spettri è qui poiché questi hanno trasformato il santuario nella loro tana: 11000MA, 1000MO, **corazza di piastre +1, pergamena con 2 incantesimi** (scaccia maledizioni, autometamorfosi), **pozione di forza dei giganti, pozione della forma gassosa**.

Se il gruppo fa luce, può osservare come la porta segreta sulla parete orientale sia rimasta aperta: questa conduce al rifugio dell'**Oracolo**.

3a. Sala delle rune

Dopo un corridoio di 9m. entrate in un locale di 9m. x 9m. illuminato senza l'ausilio di alcun tipo di torcia; sulle pareti sono state tracciate una serie interminabile di rune magiche fino a riempire tutti e quattro i lati della stanza: queste rune producono una illuminazione costante ma debole.

I personaggi possono anche cercare di leggere le rune ma senza alcun effetto; con un incantesimo di **lettura del magico**, si potrà osservare che sui muri è stato ripetuto per migliaia di volte l'incantesimo di **luce perenne**.

Se il gruppo si avvicina al corridoio posto a nord:

3b. L'inganno

Notate che, in fondo ad uno stretto corridoio di 3m. di lunghezza per 1m. di larghezza, si apre una stanza di dimensioni maggiori di quella in cui vi trovate ora. Appoggiato al muro a nord, illuminato da due bracieri che lo affiancano, risplende un elegante trono di legno lavorato ed intarsiato su cui siede una figura a voi familiare: è l'Oracolo. A parte questo scorcio, il resto della stanza non è visibile dall'imboccatura del corridoio.

Il gruppo a questo punto è costretto a procedere in fila indiana; in fondo al corridoio è stata posta una trappola che si innesca magicamente.

Due lame di piombo fenderanno l'aria della zona corrispondente all'uscita dal corridoio causando 1d10 di danno. Se il gruppo non ha prestato attenzione, il capofila dovrà eseguire con successo un tiro destrezza con una penalità di -2 dovuto all'effetto sorpresa. Gli altri membri (compreso il capofila se ha specificato di usare la massima attenzione nell'attraversare questa zona) per superare questo difficile passaggio devono compiere un tiro destrezza con bonus di +2 (dal momento che conoscono l'esistenza dell'ingranaggio), sempre che siano convinti che la trappola sia nuovamente pronta a scattare, dopo averlo già fatto una volta, altrimenti si deve applicare il malus di -2.

Non si può disperdere la magia di questa zona; inoltre i ladri possono scoprire questo tipo di trappola ma non possono rimuoverla (potranno farla scattare pensando di averla disinnescata, ma il meccanismo è tale che la trappola è in grado di funzionare ogniqualvolta passi qualcuno).

NB: la trappola funziona solo in un senso (muovendosi da sud a nord).

Nell'altra stanza, la figura dell'Oracolo è una semplice **creazione spettrale** che trae gli avventori in inganno.

Posta in una particolare posizione, solo una volta entrati si riesce a notare la presenza di una porta sulla parete ovest.

4. La scelta delle porte

Dopo aver percorso un corridoio di 18m. che svolta a sinistra, vi ritrovate davanti ad una porta di legno molto particolare: non ha maniglie, né serrature e non è nemmeno verniciata o levigata. Sospingendo la porta vi si presenta uno spettacolo insolito: siete giunti in una stanza di 9m. x 9m. dove su ogni lato ci

sono tre porte del tutto simili a quella che avete spalancato, mentre al centro ci sono quattro esseri che si dispongono in modo tale da difendere il loro piccolo tesoro sparso sul pavimento.

I 4 esseri difenderanno il loro tesoro fino alla morte:

4 rugginofagi (CA 2, DV 5*, pf 19,21,23,25, MV 36(12), N°ATT 1, F speciale, TS G3°, ML 7, AM N)

Essi hanno accumulato qui il loro tesoro: un ghiotto cumulo di metallo arrugginito sotto il quale si nascondono una **corda magica** e un **arco corto +1**.

Se i personaggi non hanno fatto alcuna attenzione, la porta dalla quale sono entrati durante il combattimento si sarà richiusa (**NB:** tutte le porte di questa stanza si chiudono da sole) creando così un ulteriore problema di orientamento.

La stanza nasconde, dietro ognuna delle dodici porte (tranne due) una parete coperta da rune magiche. Il personaggio che apre una porta produrrà su di sé i seguenti effetti solo se fallisce un TS contro incantesimi:

#	Porta	#	Porta	#	Porta
1	entrata	5	povertà	9	menzogna
2	verità	6	magia	10	dono
3	drago	7	ricchezza	11	uscita
4	potere	8	natura	12	debolezza

Le rune produrranno i seguenti effetti solo una volta!

Effetti delle rune:

1. **Porta d'entrata**
2. **Porta della verità:** se il TS fallisce il personaggio non sarà più capace di mentire; inoltre correggerà anche un terzo che non dica la verità.
3. **Porta del drago:** se il TS fallisce il personaggio crederà di essere un drago dorato in forma umana e si comporterà come tale (**NB:** il personaggio *crede di essere* ma in effetti non lo è).
4. **Porta del potere:** se il TS fallisce il personaggio incrementerà di un punto una delle sue caratteristiche.
5. **Porta della povertà:** se il TS fallisce tutte le gemme del personaggio si trasformeranno in pietre di nessun valore e tutte le monete diventeranno miseri pezzi di piombo.
6. **Porta della magia:** se il TS fallisce l'arma che sta impugnando il personaggio (o quella con cui solitamente combatte) aumenterà il suo bonus magico di un punto (se è un'arma normale allora diventa +1).
7. **Porta della ricchezza:** se il TS fallisce tutte le gemme del personaggio raddoppieranno di valore e un qualsiasi pezzo di pergamena non magico diventerà una mappa del tesoro.
8. **Porta della natura:** se il TS fallisce l'arma che impugna il personaggio (o quella che normalmente usa per combattere) diventerà di legno perdendo ogni potere.
9. **Porta della menzogna:** se il TS fallisce il personaggio non saprà più dire la verità; inoltre correggerà anche un terzo che cerchi di dire la verità.
10. **Porta del dono:** se il TS fallisce il personaggio riceverà un dono magico (deve essere un dono che non si esaurisca e quindi non deve avere cariche o essere una pozione o una pergamena).
11. **Porta di uscita.**

12. **Porta della debolezza:** se il TS fallisce il personaggio perderà un punto di una delle sue caratteristiche.

Gli effetti sono permanenti e possono essere rimossi con un **desiderio** o con un incantesimo di **scaccia maledizioni** pronunciato da un patriarca del 12° livello almeno (in tal caso le possibilità di riuscita sono del 30% aumentate del 5% per ogni livello superiore).

5. I custodi dell'Oracolo

Dopo aver percorso una ripida scalinata verso il basso si giunge in una sala esagonale che presenta sui lati est ed ovest due statue inquietanti.

Dal loro piedistallo alto 1,5m. due figure di più di 2m. scolpite nel granito che ricordano dei giganti vi puntano, con una mano, una balestra addosso, mentre con l'altra tengono una lanterna che emana luce.

Le statue sono tali e puntano la loro arma verso la porta di accesso semplicemente per spaventare gli avventori; sulla lanterna che tengono in mano è stato lanciato un incantesimo di **luce perenne**. Nascoste dietro i basamenti delle statue, ci sono due trappole che scatteranno (meccanismo a pressione) nel momento in cui qualcuno attraversa le due statue. Da quattro fori posti sul muro all'altezza di 1m. circa, usciranno altrettanti dardi di balestra (due fori per parete) che colpiranno i primi due componenti del gruppo (tirate per determinare quanti dardi si prende ciascuno). I dardi causano ciascuno 1-4 pf di danno; è concesso ai giocatori un TS contro raggio della morte per evitare i danni.

6. Il rifugio segreto

Varcando la soglia di questo ambiente vi si apre una visione impressionante: in mezzo ad una sala circolare, giace galleggiando a mezz'aria un uomo che mostra le ferite ed i segni evidenti di una dura lotta.

Tutte le pareti della stanza sono tappezzate da arazzi che raffigurano scene di gesta di grandi eroi combattenti e di potenti maghi impegnati in epiche battaglie contro esseri che senza alcuna difficoltà potete intuire appartengono alle forze del Caos.

L'uomo è a torso nudo e sul suo corpo ci sono gravi ferite; il suo aspetto è preoccupante poiché, oltre alle piaghe della battaglia, egli rivela un pallore simile al freddo marmo. Sembra che galleggi grazie all'effetto di due turiboli pieni di carboni ardenti che stanno a perpendicolo posati a terra sotto il suo capo e sotto i suoi piedi.

Per il resto non sembra che la stanza contenga altro. Le uniche fonti di luce sono i turiboli stessi che emanano una fioca luminosità sulla volta che sorregge il soffitto.

L'uomo è l'**Oracolo**: (vedi statistiche dell'incontro precedente con una variazione: adesso l'Oracolo ha solo 16 pf) egli si sta curando le ferite riportate nell'attacco a sorpresa delle forze del Caos. Si risveglierà 1d6 round dopo l'entrata del gruppo e non saprà descrivere i suoi aggressori.

I giocatori a questo punto si rivolgeranno all'Oracolo per chiedere un aiuto (o comunque delle informazioni). Ai problemi che pone il gruppo egli risponderà che l'unica soluzione che egli conosce è legata ad una leggenda; in realtà egli rivela al gruppo che la leggenda del **Carro del Cielo** non è

tale ma si tratta di una storia realmente accaduta molto tempo fa.

Egli, a questo proposito, racconta:

"Il Carro fu costruito da un patriarca di altissimo livello che cercava in ogni modo di raggiungere il suo dio e stabilire un contatto diretto con lui tra le immensità della volta celeste. Il dio però, irato per le pretese che un debole mortale vantava nei suoi confronti, lo trasformò in una statua di piombo incatenata al terreno perché tutti ricordassero la punizione di chi pecca nella presunzione di voler ascendere al cielo.

Per quanto riguarda il Carro, nessuno mai seppe se effettivamente, grazie ad esso, si potessero raggiungere gli dei, poiché il dio offeso lo divise in parti e le disseminò all'interno di un complesso costruito millenni or sono che è chiamato l'antro del buio."

Finito il racconto l'Oracolo spiega che il Carro fu diviso in quattro parti: **ruote, cocchio, giogo, assi**. Egli inoltre fornisce indicazioni sufficientemente dettagliate per raggiungere il dungeon così chiamato.

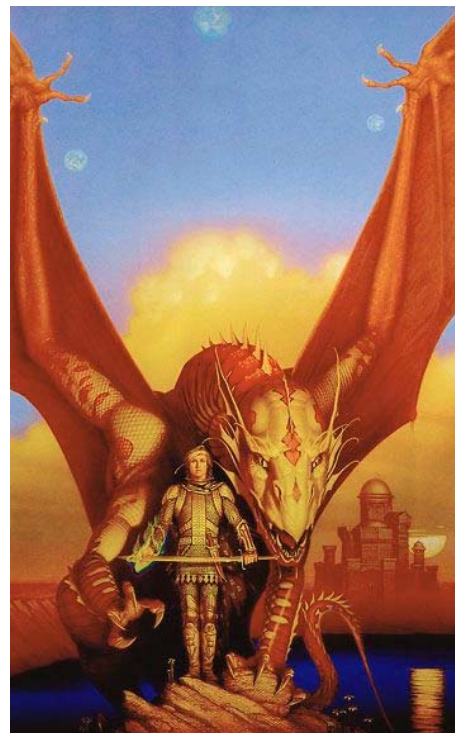
Per trovare l'antro del buio è necessario risalire il fiume fino alle prime montagne che si incontrano verso ovest (viaggio di 3 giorni circa dal santuario) e sulle sue pendici orientali bisogna trovare la sua entrata: ma attenzione l'antro è famoso oltre che per questa leggenda anche per il mostro che ne sorveglia l'entrata. Pochi avventurieri hanno avuto tanto coraggio a sfidarlo per poter poi entrare in un luogo da dove non riesce ad uscire mai nessuno. Egli, a questo proposito, fa comparire tra le sue mani e dona una pergamena magica di **teletrasporto**: una volta invocato l'incantesimo il gruppo si troverà all'interno di questa sala al suo cospetto (c'è solo 1% di probabilità di errore nel teletrasporto).

La stanza che ospita l'Oracolo è anche il luogo dove egli nasconde il suo tesoro (in una nicchia aperta di 3m. x 3m. sulla parete sud dietro agli arazzi):

54000MA, 16000ME, 11000MO, 4000MP, 87 gemme per un valore di

14500MO e 28 gioielli per un totale di 17500MO; ed inoltre una spada +2 con indiv.

dell'invisibile 3 volte al giorno, una mazza +3, una pozione dell'eroismo, un anello della rigenerazione, un bastone della stregoneria (13 cariche), uno scudo +2 ed una pergamena con 3 incantesimi (scassinare, infravisione, charme per mostri).

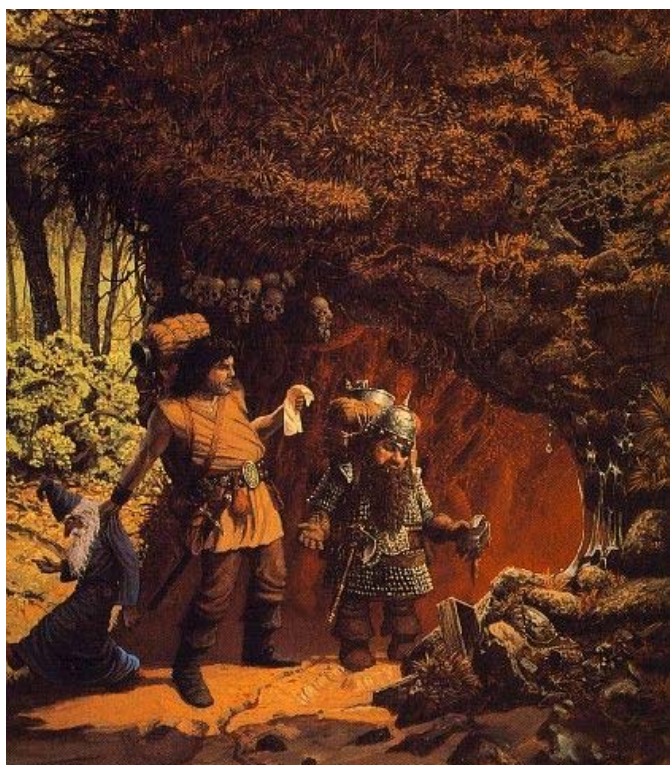


Parte 6: l'antro del buio

NB: per questo scenario usate le **mappe D1, D2, D3, D4**. Questo dungeon di 4 livelli è il risultato degli architetti di un'antica civiltà che eresse a dio protettore il dio della montagna che sovrasta il complesso stesso. A tutti i livelli, se non specificato mancherà un sistema di illuminazione, così, se il gruppo dovesse avere un incontro con esseri non dotati di infravisione, sarebbe comunque avvertito dell'arrivo dei mostri dalla luce delle torce con cui girano; il discorso vale ovviamente viceversa per i mostri (in sintesi: non si applica in nessun modo la sorpresa negli incontri a meno che i mostri siano dotati di infravisione e non usino nessun tipo di fonte luminosa; allora essi sorprenderanno il gruppo con un risultato di 1-4 tirando 1d6). L'antica popolazione ha costruito la struttura in modo da dedicare ogni livello del dungeon a uno dei quattro elementi; questi, secondo le loro primitive credenze, costituivano l'intero universo combinandosi nei modi più vari. Più precisamente avremo:

Livello	Elemento	Parte del Carro
1	aria	ruote
2	acqua	cocchio
3	terra	giogo
4	fuoco	assi

Come spiega la tabella, nascosta in ogni livello del sotterraneo si trova una parte del **Carro del Cielo**: solo dopo aver recuperato tutte le parti che lo compongono, si potrà ricostruirlo e solo allora il Carro avrà i poteri di cui si dirà in seguito. Per ora è sufficiente dire che esso è simile alle bighe romane e che ogni parte presa singolarmente non ha poteri speciali, anche se risulta magica se su di essa viene lanciata un'individuazione del magico.



Nonostante l'antro sia un vero e proprio dungeon, non sono previsti mostri erranti; tuttavia (anche se non sempre specificato) se il gruppo si impegna in uno scontro, i mostri dell'eventuale stanza adiacente (è necessario solo un muro e non 3m. di roccia tra i due ambienti) arriveranno nel giro di 1-6 round ad "aiutare i loro compari" nella lotta.

Gli abitanti dei primi due livelli del sotterraneo sono gli asceti del vincastro (per ulteriori dettagli vedi sezione **Nuovi mostri**): questa specie di religiosi sono molto cruenti ed astuti; non parlano il comune ma un idioma derivante da un'antica lingua. Essi attaccheranno chiunque non sia un loro fratello (chi cioè non abbia un vincastro e non indossi l'abito della setta; ma **attenzione**: solo chi abbia sia la tunica sia il vincastro riuscirà a spacciarsi per asceta; è ovvio che nessuno conosce la loro lingua e quindi nessuno potrà comunicare con loro). Nel combattimento essi lotteranno con tecniche sconosciute creando gravi danni ai personaggi. C'è una possibilità del 25% di incontrare due asceti lungo i corridoi del 1° livello del dungeon (muniti di torce) ogni ora (6 turni).

7. La prova d'entrata

Dopo aver risalito di parecchio il fiume, in vista dei primi picchi montani, riuscite ad orientarvi con le indicazioni fornite dall'Oracolo: grazie alla sua minuziosa spiegazione avete l'impressione di conoscere già il posto. Percorrete un ripido sentiero, che, senza curve, vi conduce direttamente alle pendici spoglie e rocciose di un monte non molto alto, ma stretto ed aguzzo, senza alcuna traccia di vegetazione; nell'osservarlo l'unica associazione che riuscite a fare è quella di paragonarlo ad un dente drago, vista anche la sua particolare inclinazione (verso est).

Giunti sotto il pendio orientale, ammirate la possenza del monte che da quella particolare posizione vi sovrasta: siete sotto una montagna che esibisce così tutta la sua maestosità; seguendo le istruzioni dell'Oracolo raggiungete il luogo che, a detta di tutti, dovrebbe nascondere l'entrata dell'antro del buio.

Davanti a voi però si erge un'enorme statua di pietra di pessimo valore artistico dallo sguardo impassibile. Egli ha quattro braccia ed è seduta con la schiena appoggiata alla parete del costone che sale impervio sulle sue spalle come se dovesse sostenere tutta la montagna da sola. Alla sua vista iniziate a dubitare dell'esatta ubicazione dell'antro dato che nessuno di voi nota aperture nella roccia nei paraggi. La presenza della bizzarra scultura vi stimola a cercare l'entrata dell'antro perché ognuno di voi, in cuor suo, crede di essere molto vicino alla meta ed il segno lasciato dall'autore della statua potrebbe essere un chiaro indizio.

Durante le vostre ricerche un rumore però gela le vostre vene: l'essere muove la testa e con una delle sue braccia fa cenno di fermarvi. Approfittando del vostro sbigottimento egli si alza in piedi e raccoglie quattro enormi clave di pietra da terra. Rimanete paralizzati dall'imponenza della creatura gigantesca che avete davanti a voi, ma vi colpisce ancor di più l'entrata di circa 3m. di altezza per altrettanti di larghezza che egli nascondeva con la sua schiena.

Senza aspettare una qualsiasi reazione del gruppo il mostro scandisce queste poche e concise parole:

"Per essere degni di entrare nel labirinto della montagna rispondete all'enigma del suo eterno custode:

*Ho quattro pareti
non sempre di vetri.
O piombo o stagno*

*mi fan da sostegno.
Non chiudo del sole
sua forza o sua mole,
ma identico effetto
del lume protetto."*

Il custode è:

1 titano di granito (CA 0, DV 12*, pf 58, MV 24(8), N°ATT 4 + speciale, F 3-18 ciascuna + stordimento, TS G10°, ML 12, AM N)

Per ulteriori informazioni e dettagli vedi la sezione **Nuovi mostri**.

Il suo unico tesoro è una **pietra del controllo degli elementali della terra** che tiene incastonata sulla fronte.

A questo punto il gruppo ha due alternative: risolvere l'indovinello posto dal titano (e la sua soluzione è *la lanterna*) o sconfiggerlo. Nel primo caso il titano depone le armi e lascia passare gli avventurieri per poi richiudere il passaggio con il suo corpo sedendosi nuovamente all'imboccatura del sotterraneo. Se invece dopo 2d10 round il gruppo non dà la risposta corretta, egli attaccherà i personaggi con il fine di allontanarli (e a questo scopo il titano è disposto anche ad uccidere); ma se egli raggiunge 10 pf o meno, allora sospenderà il duello e, dopo essersi inchinato in segno di sconfitta, farà cenno al gruppo di entrare e tornerà a sedersi coprendo l'entrata.

Si noti che i personaggi sono liberi di ritirarsi: in questo caso il titano non li inseguirà poiché il suo compito supremo è quello di difendere l'antro ed impedire l'accesso a chi non ne è "degno".

In ogni caso dopo aver pronunciato l'enigma il gigante non proferirà più alcuna parola (non darà aiuti o consigli di nessun tipo).

1° Livello: l'aria

NB: per questo livello usate la **mappa D1**;

8. L'orecchio del gigante

Una lunga scalinata vi porta per molte centinaia di metri nel sottosuolo, nelle viscere della montagna. Giungete in una sala circolare di 15m. di diametro: al suo centro, sul soffitto, pendono tre piccole lampade ad olio accese. Queste rischiarano il pavimento sul quale giace, con vostro sommo stupore, un orecchio umano in bronzo di 3m. di lunghezza e 2m. di larghezza.

Ci sono due porte, entrambe chiuse, una a sud e una a est. Non sembra che la stanza nasconda altro.

L'orecchio artificiale funziona come un vero e proprio orecchio; esso amplificherà tutti i suoni (rumori, suoni e via dicendo) della stanza **26.Le sentinelle**: così dopo 2d6 round entreranno dalla porta meridionale passando attraverso la **24**.

Le prigionie:

2 asceti del vincastro (CA 3, DV 5+3**, pf 24,26, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 10, AM C)

per ulteriori dettagli vedi la sezione **Nuovi mostri**. Questi resteranno a vigilare in questa stanza per 12 turni.

L'orecchio non è attaccato al suolo: copre solo un foro che connette i due locali (20 cm. di diametro); pesa 4000MO ma non ne vale nemmeno un decimo.

Non c'è null'altro nella stanza.



9a. e 9c. Il corridoio spettrale

Appena questa pesante porta di ferro si richiude dietro a voi, sentite un roboante rumore provenire dalle vostre spalle che vi distrae dall'analizzare il contenuto della stanza.

Riuscite solo a notare che essa è stretta e lunga e apparentemente spoglia.

E in effetti lo è. La porta di ferro cela una trappola. Essa si tende a chiudersi se nessuno la tiene e, una volta chiusa, la parete che blocca il corridoio della **9b. Il corridoio della tempesta** si sposta fino a "tappare" la via che dà accesso alla sala **8. L'orecchio del gigante**; per disinnescare la trappola vedi la sala **14. La stanza delle refurtive**.

Per il resto la stanza è vuota e non è illuminata; ma la sua caratteristica è la presenza costante (anche con le porte chiuse) di una sibilante corrente d'aria gelida che va da est ad ovest: è un fatto magico che comunque non porta effetti dannosi in sé, ma serve solo a creare un po' di suggestione tra i personaggi. Se fallisce un tiro carisma, uno qualunque dei personaggi (ad esempio quello con minor carisma) è in preda al panico per 1-6 turni anche a causa dell'associazione che può nascere dallo stesso tipo di ambiente in cui si è imbattuto nell'incontro con gli spettri all'interno del santuario dell'Oracolo. Gli effetti del panico sono a discrezione del DM (possono essere: riluttanza a seguire il gruppo, impossibilità di parlare o camminare, paura di combattere, smania di uscire all'esterno e via dicendo).

Gli effetti del panico e il fragore della trappola non vanno ripetuti se il gruppo entra nella seconda delle due stanze (a. o c.).

9b. Il corridoio della tempesta

Questa stanza si apre a voi come quella che avete già visitato e che ha fatto scattare la parete mobile.

A differenza della precedente non c'è alcun tipo di corrente d'aria che la percorre ma, entrando, inciampate in numerose pietre e zolle di terra appartenenti al pavimento scoperchiato qua e là dal suo rivestimento.

Se i personaggi esaminano le pareti, noteranno numerose macchie di sangue asciugato in prossimità della porta di ferro d'entrata (anch'essa si chiude da sola se non è tenuta aperta da qualcuno o qualcosa).

Anche questa sala contiene una trappola: una volta che la porta si chiude, all'interno della stanza si scateneranno fortissimi venti (da est ad ovest). Questi riescono a sollevare una persona e a sbatterla contro la porta di ferro d'entrata causando 1-4 pf di danni per ogni 3m. di "volo". Il pavimento è stato scoperchiato dai precedenti avventori nella speranza di trovare un saldo appiglio.

I personaggi nella tempesta di venti procedono a 3m. a round (quindi minimo 4 round per attraversare tutto il corridoio) e in ogni round devono fare un tiro forza (con un'eventuale penalità di -2 se, a parere del DM, non si aggrappano a nulla o a un appiglio non sicuro) per verificare se non sono stati sollevati dai venti e sbattuti in fondo sulla porta di ferro d'entrata.

La trappola (di natura magica) si disinnesca aprendo la porta d'uscita sulla parete ovest.

10. Il magazzino

Il corridoio conduce ad una stanza senza porte: sulle pareti di quest'ultima sono addossate molte casse di legno e sacchi pieni; sulla parete nord, puntando i raggi delle vostre torce, illuminate un mobile aperto grande quasi quanto la parete con diversi scaffali, anch'esso colmo di derrate di ogni genere. Sull'ultimo pannello, però, appollaiati tra mobile e soffitto, sono disposti cinque enormi uccelli. Sembra che stiano riposando poiché hanno il capo chino.

Questo è il magazzino del sotterraneo; qui gli asceti ripongono tutti (o quasi) i loro viveri: sementi, farina, olio, legumi essiccati e qualche bottiglia di vino (sono poche: se ne troveranno 2-12 al massimo); la caratteristica di questi cibi è la loro scarsa deperibilità.

Gli uccelli accovacciati sono:

5 arpie (CA 7, DV 3*, pf 13 ciascuna, MV 18(6) o 45(15), N°ATT 3+speciale, F 1-4/ 1-4/1-6 + charme, TS G6°, ML 7, AM C)

In cima alle scaffalature è nascosto anche il loro tesoro: 1300MA,600ME,4 gemme (100MO ciascuna).

Esse stanno dormendo ma si sveglieranno al minimo rumore. Una volta sveglie attaccheranno il gruppo con una penalità all'iniziativa di -1. Il gruppo può coglierle di sorpresa con un risultato di 1-3 tirando 1d6.

11. La sala delle torture

Questo ambiente si presenta a voi con una porta sprangata all'esterno da una sbarra di metallo massiccio in ferro e dotata di spioncino che consente di vedere al suo interno. La porta è in ferro borchiato e sembra essere molto solida.

Sia che aprano la porta o che usino il piccolo spioncino, i personaggi vedranno una scena brutale. In mezzo a questa cella con il soffitto molto alto si trova appeso ai polsi con due catene che lo tengono sospeso in aria un:

1 gigante delle nuvole (CA 4, DV 13*, pf 12 (69), MV 36(12), N°ATT 1, F 6-36, TS G12°, ML 10, AM N)

Egli è stato sadicamente torturato con i tizzoni ardenti di un braciere posto di fronte a lui; accanto ad esso si trova un tavolino sul quale sono sparsi ferri, lame, uncini e altri terrificanti strumenti di devastazione: la vittima infatti presenta ustioni e piaghe su tutto il corpo ed è stata accecata. Nonostante non veda più, egli, grazie al suo finissimo fiuto, riesce a sentire la presenza del gruppo anche se questo evita di produrre il minimo rumore. Comincerà quindi ad agitarsi pensando che i personaggi siano i suoi carnefici; se egli, in qualche modo si libera, attaccherà chiunque "senta" nella stanza con le catene che ha legate ai polsi (a causa della cecità il gigante subisce una penalità di -4 nei tiri per colpire). Non risponderà inoltre a nessuna domanda a meno che qualcuno del gruppo non lo curi con un incantesimo: in questo caso riferirà agli avventurieri che è stato catturato da una specie di monaci (fornisce una descrizione sommaria degli asceti) dopo essere caduto vittima di una trappola. Il gigante infatti ammetterà di aver cercato di rubare uno dei oggetti della

stanza **22. La sala delle reliquie**; purtroppo però le bacheche contengono un potente gas che lo ha "steso".
Il gigante non ha tesori con sé e, se liberato e curato dal gruppo, ringrazierà e cercherà la via d'uscita del dungeon (non seguirà in nessun caso i personaggi).

12. La sala dei carcerieri

La porta è chiusa a chiave.

Questa stanza quadrata è spartanamente arredata con un semplice tavolo posto al centro, sei sedie che lo circondano, sei brande addossate alla parete sud e un grande armadio sulla parete ovest accanto al quale è stata posta una cassapanca di modesta fattura. L'ambiente, anche se povero, è pulito e ordinato.

Sul tavolo spicca tra vari oggetti un candelabro in ferro battuto a quattro braccia che da solo illumina il locale. Dalla parete opposta a voi vedete delinearsi quattro figure mentre escono dal velo d'ombra che le nascondeva: sono uomini incappucciati avvolti da un abito lungo color rosso porpora; hanno tutti in mano un lungo e nodoso bastone che usano per camminare. Dopo essersi fermati a pochi metri da voi, si rivolgono in un idioma sconosciuto; dal tono del discorso tuttavia capite che le loro non sono parole di benvenuto. Subito dopo gli esseri alzano il bastone sopra i loro capi e all'improvviso compaiono dalle estremità dei bastoni stessi diverse punte lunghe circa 20cm. affilate ed appuntite come le spine di una rosa.

Il locale è adibito ad abitazione degli asceti addetti alla sala delle torture. E' chiaro che se la cella è vuota nessuno occuperà questa stanza.

I quattro esseri sono:

4 asceti del vincastro (CA 3, DV 5+3**, pf 24,25,27,28, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14 +speciale, TS G8°, ML 10, AM C)

Attaccheranno il gruppo in tutti i casi.

NB: due asceti interverranno (seguiti dopo 2d6 round dagli altri due) nella stanza **11. La sala delle torture** per qualsiasi tipo di rumore che risulti più forte del parlare normalmente; se sentono parlare, credono semplicemente che il gigante sia in preda al delirio.

Sul tavolo sono sparsi i beni appartenenti al gigante della sala precedente: 10 gemme del valore di 10, 20, 40, 60, 90, 100, 120, 150, 200 e 250 MO, un **elmo della telepatia**, una **pozione d'invisibilità**, una **pozione della forma gassosa** e una **pergamena di protezione dei non morti**.

Nell'armadio ci sono altre tuniche di color porpora e due corazze di cuoio, mentre nella cassapanca sono state riposte coperte e lenzuola oltre che ad una piccola cassetta di legno che contiene un mazzo di chiavi. Tra queste c'è anche quella che apre le catene del gigante imprigionato (altre chiavi saranno poi utili nella **14. La stanza delle refurtive** e nella **24. Le prigioni**).

La stanza non contiene cose di valore all'infuori del tesoro del prigioniero. La porta sul lato sud conduce ad un passaggio segreto usato dagli asceti per non far scattare la trappola inserita nella porta della stanza **9a. Il corridoio spettrale**.

13. Il corpo di guardia

Il locale presenta un tavolo al centro della stanza con sei sedie, il tutto di modesta fattura. Addossate alle pareti ci sono sei brande e, ai piedi di ciascuna di esse una cassa di legno.

Su ogni parete è appesa una torcia, in modo da illuminare bene l'intero ambiente.

Da una delle brande si alzano quattro individui incappucciati di rosso; stavano giocando a dadi, ma ora, accortisi della vostra presenza, non sembrano più tanto rilassati e divertiti com'erano prima; estraggono i loro bastoni da sotto il letto e si scagliano verso di voi.

I 4 esseri sono:

4 asceti del vincastro (CA 3, DV 5+3**, pf 23,26,27,29, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14+speciale, TS G8°, ML 10, AM C)

Essi attaccheranno il gruppo appena entra.

La stanza serve da costante punto di riferimento nel caso che qualche asceta si trovi in difficoltà in questo livello del sotterraneo. Le porte segrete e la botola presenti qui servono a questo scopo: gli asceti assegnati al corpo di guardia devono infatti essere sempre in grado di muoversi nel minor tempo possibile.

Se dopo 2d4 round il combattimento volge in favore del gruppo o è in stallo, allora l'asceta più debole si lancerà dentro la botola (che è a prima vista nascosta da una cassa di legno) per chiamare rinforzi. Dopo 2d6 round arriveranno altri 1d4 asceti che cercheranno il gruppo anche nelle stanze vicino (dalla **10. Il magazzino** alla **16. La cripta dell'aria**).

Le casse di legno servono a tenere gli effetti personali degli asceti oltre a lenzuola e coperte. Tra questi, in tutte le casse, si possono trovare 21-40MA (1d20+20) per cassa, mentre da tutte le casse si riuscirà a ricavare una corazza di cuoio, tre tuniche porpora, due medaglioni con il simbolo della religione degli asceti (un serpente che ha una testa anche sulla coda e che si attorciglia attorno ad un vincastro sollevato in aria da un braccio e tenuto parallelo al terreno) e qualche loro sottoindumento.

La stanza poi nasconde, oltre alla botola nell'angolo sud-est che dà accesso al livello inferiore alla stanza **36. La cripta dell'acqua**, due porte segrete che conducono alla sala **16. La cripta dell'aria** (sulla parete sud) e alla **10. Il magazzino** (sulla parete nord).

Sul tavolo ci sono fogli sparsi scritti nella lingua degli asceti che (se letti con l'incantesimo di **lettura dei linguaggi**) contengono rapporti di tipo militaresco: in particolare riguardano la cattura e l'interrogatorio del gigante della stanza **11. La sala delle torture**.

14. la stanza delle refurtive

La porta è chiusa a chiave.

Questa lunga e stretta stanza non è illuminata. E' completamente spoglia tranne che per un grande mobile che ricopre tutta la parete di fondo (a est).

Questo è uno strano mobile: è totalmente costruito in ferro massiccio ed è simile ad un armadio a quattro ante. La particolarità risiede nel fatto che le ante sono qui sostituite da resistenti grate di metallo. In questo modo si riesce a vederne l'interno: si trovano in esso moltissimi oggetti come corde, torce, chiodi e anche varie armature ammassate con disordine sugli scaffali.

Sulla parete sud, al suo centro, richiama su di sé la vostra

attenzione con un forte e profondo ruggito un grosso felino incatenato al muro.

Si riesce facilmente ad intuire che esso faccia da guardia a questa stanza, ma non si riesce a capire quanto sia lunga la catena.

L'animale è:

1 tigre albina (CA 6, DV 6, pf 34, N°ATT 3, F 1-6/ 1-6/2-12, TS G3°, ML 9, AM N)

La catena è lunga 3m., quindi i personaggi possono avvicinarsi all'armadio passando lungo la parete settentrionale.

L'armadio è chiuso a chiave. Le chiavi sono nel mazzo che si trova nella cassapanca della stanza **12. La sala dei carcerieri.**

Nell'armadio si possono trovare tutti gli oggetti della tabella di equipaggiamento del D&D™ Expert Set™ (se ne trovano 1d6 pezzi ciascuno; mancano solo le razioni di cibo speciali e standard, l'aglio, l'acqua santa e un qualsiasi simbolo sacro); in più ci sono 1 corazza di piastre, 2 armature di cuoio e 2 scudi. Sullo scaffale più alto, non in vista, sono state lasciate anche alcune armi: 4 spade, 2 archi corti, 21 frecce, 2 mazze, 5 pugnali, 1 martello, 1 ascia e 3 clave. Questi oggetti appartenevano ai precedenti avventurieri che hanno visitato l'antrò. Gli asceti non tengono molto a tutta questa roba, visto che loro usano solo ed esclusivamente corazze di maglia e i vincastri. In più essi hanno riposto qui una copia della chiave per aprire la porta che dà accesso al livello inferiore del dungeon: è una chiave di particolare fattura, è molto grande (lunga circa 30cm.) ed è di piombo (quindi pesa molto).

Tutti gli oggetti sono normali, ad eccezione di uno **specchio imprigionante** (che contiene già sette esseri) che è sfuggito ai controlli degli asceti e che sfuggerà anche a quelli del gruppo se non viene lanciato un incantesimo di **individuazione del magico** sul contenuto dell'armadio.

Nell'armadio inoltre si trovano tre leve di 30cm. ben visibili una accanto all'altra. Azionando la prima leva da sinistra, entra in funzione un meccanismo che sposta di 6m. verso sud il muro che ostruisce la stanza **15. L'ossario sconsecrato**: solo così il gruppo può accedere a detta stanza. Pigiando sulla seconda, invece, si disinnescia il meccanismo della parete mobile messo in moto nelle stanze **9a. o c. Il corridoio spettrale**: il muro cioè torna a "tappare" l'entrata della stanza **9b. Il corridoio della tempesta**. Con la terza si sgancia la catena che tiene legata la tigre alla parete.

15. L'ossario sconsecrato

La parete che si è spostata per consentirvi il passaggio copre più della metà della visuale della stanza. Entrandovi una forte puzza di putrido e di umido vi impasta l'olfatto.

Raccolti su diversi scaffali appesi alle pareti giacciono resti umani e non: teschi, femori e molti altri tipi di ossa; suddivisi qua e là a seconda della forma e delle dimensioni.

Mentre osservate la visione dell'insieme un rumore sospetto, causato da alcune ossa che cadono, cattura la vostra attenzione verso l'angolo coperto dalla parete scorrevole. Due esseri dalle sembianze scimmiesche sono raccolti lì in attesa di una vostra reazione.

La stanza non è illuminata. Gli esseri sono:

2 necrofagi (CA 5, DV 5*, pf 23,26, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-4/1-4/1-8 + veleno, TS G6°, ML 9, AM C)

Per ulteriori dettagli vedi la sezione **Nuovi mostri**.



Essendo completamente ciechi, essi pensano che il gruppo sia una pattuglia di asceti che sia venuta a portare loro qualche nuova vittima, ma dopo 2 round si accorgono che in effetti non è così. Essi allora attaccheranno il gruppo.

Nella stanza, nell'angolo sud-est, sono rimasti vari indumenti che appartenevano ai cadaveri gettati in pasto ai mostri: all'apparenza sembrano normali, ma grazie all'incantesimo di **individuazione del magico**, si potranno scoprire un **mantello elfico** e un paio di **guanti del potere orchesco**.

16. La cripta dell'aria

Una grande sala si apre davanti a voi; è di una magnificenza incredibile. Su tutte le pareti sono affrescate scene raffiguranti ambienti celestiali. Tra nuvole e tramonti fanno capolino qua e là satiri e ninfee che riveriscono esseri immortali che si nutrono di nettare ed ambrosia. Le tonalità sono evanescenti e ariose: più si ammirano questi capolavori dell'arte e più corre l'immaginazione verso posti fantastici come questi ora descritti. Il soffitto è ancora più sublime: è altissimo (più di 10m.) ed è un'enorme ed unico mosaico composto quasi completamente da pietre dure di un colore azzurro come acquemarine e, sparse, brillano altre di tonalità giallo intenso; esso rappresenta la volta celeste e ne riesce a dare un'idea alquanto realistica.

Due file di colonne molto elaborate nello stile dividono in tre navate questo ambiente in molti dettagli simile all'interno di una chiesa.

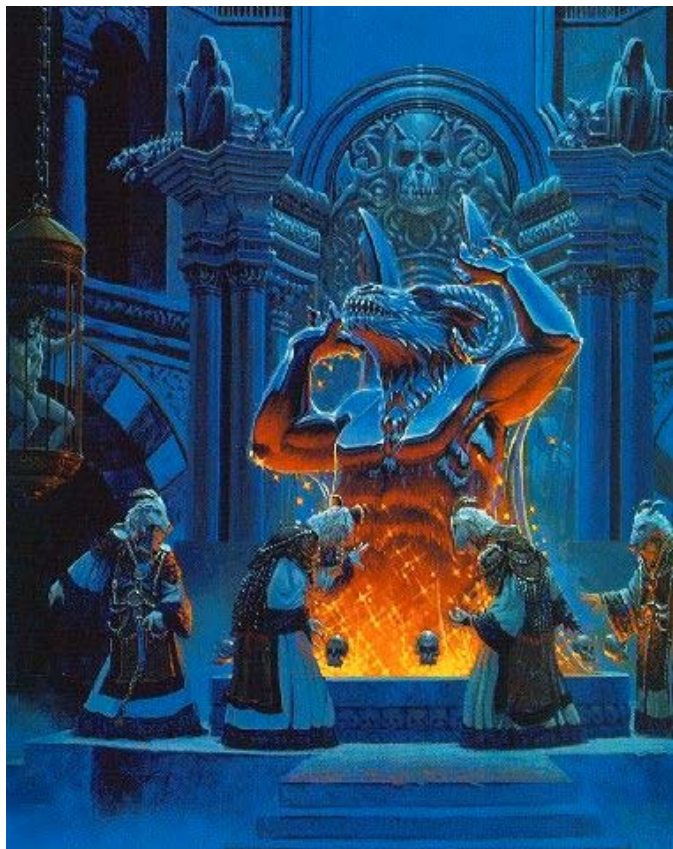
Sulle pareti e sulle colonne bruciano delle lampade ad olio che, grazie ai mille riflessi del mosaico, rendono il locale molto luminoso. L'olio delle lampade, poi, deve essere stato trattato con profumi particolari poiché tutta la sala è pervasa da fragranze soavi.

In fondo si possono notare un'abside ed un altare. La prima

racchiude la statua in marmo di una qualche divinità del passato. Il secondo invece appare di semplice fattura e con ben poche decorazioni. Su di esso sono posti alcuni oggetti tra cui vi sembra di distinguere alcune statuette ed un turibolo che sta, al momento, emanando fumi.

Trascorso qualche round dall'entrata del gruppo, dal turibolo comparirà:

1 elementale dell'aria* (CA 0, DV 12, pf 54, MV 108(36), N°ATT 1, F 2-16, TS G12°, ML 10, AM N) infligge 1-8 pf extra di danno a chi vola;



Egli è stato evocato per proteggere questa zona sacra. Il suo compito è costringere gli avventori a prostrarsi alla divinità della statua e lasciare sull'altare un dono (anche non magico). Sull'altare sono stati lasciati: 3 gioielli (valore 1200, 1500, 2200MO), 15 gemme (valore 6 gemme da 150, 4 da 200, 2 da 250, 2 da 300 e 1 da 500MO), 2 pugnali di squisita fattura (400MO ciascuno), 2 statuette d'oro (1800MO ciascuna) e 4 anelli (non magici rispettivamente di 200, 400, 450, 550MO).

Il gruppo, a seguito della richiesta dell'elementale, può lasciare un dono rappresentativo di tutti i componenti, oppure questi possono decidere di donare singolarmente un effetto personale.

Il mostro attaccherà se i giocatori non lasciano nulla o se il dono è troppo modesto (questa decisione ricade sulla discrezionalità del DM che deve valutare gli averi dei giocatori).

Sotto l'altare c'è una botola grazie alla quale si accede alla stanza **36. La cripta dell'acqua** del livello inferiore.

Ciascun tassello del mosaico vale 1MO (si riescono ad estrarre 5d10 tasselli a turno senza rovinarli) ma non può essere portato al di fuori della stanza: infatti chi ruba una delle pertinenze di questo locale è immediatamente colpito da una

maledizione (senza TS). La vittima non potrà uscire dalla cripta se prima non avrà rimesso esattamente al proprio posto ciò che aveva cercato di sottrarre, pena la pazzia. Solo un **desiderio** o un incantesimo di **scaccia maledizioni** lanciato da un chierico di 14° livello può far svanire l'anatema. Attenzione però: i doni sull'altare non fanno parte della cripta e quindi possono essere portati via, anche se questa non è propriamente un'azione legale.

Nella stanza infine c'è una porta segreta che collega la cripta con la stanza **17. La sala della meditazione**.

17. La sala della meditazione

Questa modesta sala mostra i segni del tempo: la polvere e l'umidità l'hanno trasformata in una specie di cavità naturale. Gli intonaci sono crollati in più punti; sparsi qua e là sul pavimento, coperti da macerie, si riescono a riconoscere resti di mobili ormai marci.

L'aria è pesante e si respira con difficoltà anche se nei momenti di silenzio, in cui ci si sofferma ad osservare e a contemplare il luogo, si riesce a percepire una forza positiva che pervade tutto l'ambiente.

Questa stanza era un tempo adibita a sala di meditazione. Chi vi entrava, se restava in silenzio a contemplare, riusciva ad essere rigenerato: in sostanza per ogni turno una persona che "medita" riesce a recuperare 1 pf.

L'intero locale risulterà permeato di magia attraverso l'incantesimo di **individuazione del magico**. Le macerie non nascondono alcunché di valore; la stanza è buia. Nell'angolo nord-ovest c'è una porta.

18. La stanza delle vestizioni

Nel tentativo di aprire la porta vi accorgete che i suoi stipiti sono completamente marci e che i cardini hanno ceduto alla vostra pressione; ormai è troppo tardi: con un incredibile tonfo essa crolla al suolo alzando una densa nube di polvere. Nella caduta tutti avete sentito anche un rumore di cocci che si rompono. E in effetti, dopo qualche attimo, quando la polvere si dirada, notate tutto intorno a dove è finita la porta schegge di un vaso che doveva essere di notevoli dimensioni.

Incuriositi dal nuovo locale alzate lo sguardo per cercare di distinguere qualcosa attraverso la coltre e, man mano che la fuliggine si deposita, capite che la nube non si rarefa. Riuscite tuttavia a distinguere una sagoma antropomorfa di grandi dimensioni al suo interno. La cosa inizia a preoccuparvi quando, all'avvicinarsi a voi della creatura, la nuvola lo precede e lo avvolge.

L'essere che attacca immediatamente il gruppo è:

1 genio* (CA 5, DV 7+1*, pf 37, MV 27(9) o 72(24), N°ATT 1 + speciale, F 2-16 o 2-12, TS G14°, ML 12, AM C) per le abilità vedi sotto;

Il genio ha sette abilità che può usare 3 volte al giorno: *creare acqua e cibo*, *creare merci leggere e oggetti in legno*, *diventare invisibile*, *assumere forma gassosa*, *formare una tromba d'aria*, *creare illusioni*. E' una creatura intelligente e sfrutterà al meglio i suoi poteri. Qualcuno in tempi remoti dopo averlo catturato e rinchiuso in un vaso, aveva lasciato il contenitore di fronte alla porta.

La stanza era adibita ai religiosi dell'antica civiltà: serviva da spogliatoio e da sacrestia. Ora è tutto in rovina. Tra le macerie si riescono a recuperare alcuni calici e un vassoio tutti d'oro ma ammaccati (il valore totale è di 1900MO).

Tra le macerie si riuscirà straordinariamente a trovare tra gli abiti ormai marci un paramento religioso in perfette condizioni: esso è magico; se indossato da un chierico legale avrà lo stesso effetto di un **anello di protezione +1**, se indossato da un chierico neutrale o da un personaggio di un'altra classe non avrà effetti, se indossato da un chierico caotico avrà gli effetti di un **anello di protezione -1 maledetto**. La veste sacra (di ottima fattura) in sé non dà maggior ingombro di quanto non ne dia una qualsiasi da indossare assieme all'armatura.

Di queste ultime due stanze gli asceti non ne sanno l'esistenza.

19. Il pozzo dei desideri

Questa sala buia nasconde nel suo mezzo una voragine perfettamente circolare simile del tutto ad un pozzo ma senza il caratteristico muretto che generalmente contraddistingue queste fonti d'acqua. I suoi bordi danno così su una zona profonda e buia e sono divisi per settori; su ogni settore ci sono delle stelle poste secondo precise configurazioni. Sulla parete meridionale è stata affissa una lastra di pietra sulla cui superficie, ormai semierosa dal tempo, sono incise alcune parole di un idioma sconosciuto; in fondo, sotto l'iscrizione, è disegnata alla perfezione un'immagine di una monetina.

Sembra che la stanza non nasconda altro.

In effetti la stanza non contiene altro.

Uno dei passaggi è stato murato non si sa da chi né quando e nemmeno a quale scopo, comunque il muro eretto per coprire l'entrata è sottile ed è abbattibile in un'ora di lavoro (devono lavorare almeno due persone).

Con un incantesimo di **lettura dei linguaggi** si potrà leggere sul cartello: *"Ogni devoto fedele si fermi qui e, ispirato dalla sua fede, getti una moneta nel pozzo. Il dio celeste di noi tutti saprà ricompensarlo"*.



Con un incantesimo di **individuazione del magico** l'intera zona del pozzo risulterà luminosa. Non si riuscirà in alcun modo a misurare la profondità del pozzo: il suo interno risulta imperscrutabile (anche con la magia); chiunque cade nel pozzo muore senza possibilità di TS.

A seconda del settore dal quale si lancia la moneta, il personaggio subirà i seguenti effetti sempre che fallisca un TS contro incantesimi:

Configurazione delle stelle	Effetto del settore
cerchio	perdita di uno dei cinque sensi (a scelta del DM)
rombo	guadagno di 100.000 PX
quadrato	crescita di una lunga e pesante coda che rallenta il movimento a 27m.(9m.)
esagono	guadagno di un dado di pf in più permanenti
rettangolo	possibilità di esprimere un desiderio nelle prossime 24 ore
triangolo	perdita di un livello d'esperienza
trapezio	riduzione a 8 punti di una delle abilità del personaggio (a scelta del DM)
asimmetrica	possibilità di spostare a piacere due punti (che già ha) tra la sue abilità

Gli effetti delle magie sono permanenti e solo un **desiderio** o un mago del 14° livello (con un incantesimo **dissolvi magie**) riuscirebbero ad annullarli.

Le magie avranno effetto nel momento in cui il personaggio lascia la stanza. Solamente chi visita questa stanza per la prima volta ha diritto a tirare una monetina e subire gli effetti del pozzo.

Gli asceti non conoscono l'esistenza di questa stanza oltre alle **17. La sala della meditazione, 18. La sala delle vestizioni e 23b. La caverna**.

20a. L'ingresso del benvenuto

Questo corridoio appare stupendo: è interamente dipinto con graziose, leggiadre e squisite immagini di un'allegria scena campestre. Tutto intorno a voi vi fissano gli occhi immobili di folletti, elfi e molte altre felici creature del bosco. Ciascuno di voi, in cuor suo, pensa all'immenso spreco nel tenere questo piccolo tesoro al buio in un sotterraneo nei meandri di una montagna.

A parte le due porte segrete che conducono alle stanze **19. Il pozzo dei desideri e 24. Le prigionie**, il corridoio non nasconde nulla.

20b. La sala d'accoglienza

La stanza, non fosse per l'estremo disordine, sarebbe un'accogliente locale: sembra invece che sia appena passato di lì un gigante maldestro; tutto il mobilio è a soqqadro: le sedie sono rovesciate, il tavolo è sottosopra, tutti gli armadi sono stati vuotati e il loro contenuto è riverso sul pavimento. Incominciate a sospettare della presenza di qualcuno nella sala quando le candele di un candelabro (unica fonte di luce) incominciano ad accendersi e spegnersi ad un ritmo frenetico. Un ridacchiare buffo poi attira la vostra attenzione verso un armadio accostato alla parete occidentale: diverse piccole creature simili a folletti sono appollaiate sul suo bordo superiore e vi osservano sorridenti.

Questi esseri sono:

9 spiritelli (CA 5, DV ½*, pf 2 ciascuno, MV 18(6) o 54(18), N°ATT 1, F maledizione (vedi sotto), TS E1°, ML 7, AM N)

Cinque spiritelli insieme riescono a lanciare una maledizione scherzosa (ad es.: perdita dei capelli, trasformare la spada in un mazzo di fiori, perdere 20cm. di altezza e via dicendo) che non porta comunque a gravi conseguenze sulla salute dei personaggi: in questo caso sta al DM e alla sua fantasia la scelta della migliore maledizione (che può comunque essere eliminata con un incantesimo di **dissolvi magie**). Gli spiritelli cercano, così facendo, solo un po' di divertimento.

La stanza era un tempo adibita ad accogliere i pellegrini dopo i loro lunghi e faticosi viaggi: oggi ormai non ha più questo scopo. Non c'è nulla di valore. Ci sono due porte sulla parete orientale.

21. La tana dei cubi gelatinosi

Questa sezione va letta quando l'intero gruppo è in un punto qualsiasi del corridoio compreso nello spazio tra le stanze **20. La sala d'accoglienza**, **22. La sala delle reliquie** e **26. Le sentinelle**.

Le pareti di questo tratto di sotterraneo vi sembrano vive poiché trasudano di uno strano fluido denso ma del tutto inodore. Provate ad ascoltare se c'è qualcun altro oltre a voi ma la zona sembra completamente disabitata.

La completa mancanza di torce o di resti di torce vi fa capire che questo angolo di dungeon è poco frequentato, ma, nonostante questo indizio, osservate che, nella loro misera fattura, queste gallerie sono molto pulite.

In questo piccolo spazio vivono:

2 cubi gelatinosi (CA 8, DV 4*, pf 20,22, MV 18(6), N°ATT 1, F 1-8 + paralisi, TS G2°, ML 12, AM N)

Questi hanno sviluppato una particolare tecnica di assalto; il primo dei due cerca di sorprendere i personaggi attaccando frontalmente (riesce ad avere la sorpresa con 1-4 tirando 1d6), mentre il secondo coglierà il gruppo alle spalle (con sorpresa se ottiene 1-5 con 1d6).

Nel loro corpo si annida il loro piccolo tesoro:

1° cubo: 400MA, 150MO, 2 gemme (80 e 120MO) e 1 **pozione di autometamorfosi**;

2° cubo: 200MA, 160MO, 1 collana (1600MO).

22. La sala delle reliquie

Questo grande salone presenta i fasti di un'arcaica civiltà; ci sono lampade ad olio accese ogni 3 metri su tutte le pareti, sei colonne dorate che adornano il centro del locale e, per finire, nove grandi bacheche disposte con regolarità sulle pareti nord, est e sud. Le vetrine sono tutte illuminate da una intensa luce gialla al loro interno e mostrano i tesori che sono custoditi in questo luogo consacrato ad un dio antico quanto la montagna che ora vi sovrasta.

Tutto il locale sembra sfavillare in un gioco di luci e riflessi e

siete colpiti da bagliori aurei che si propagano in tutte le direzioni.

I personaggi, distratti dall'opulenza del luogo, non notano la presenza di:

2 manticore (CA 4, DV 6+1*, pf 31,33, MV 36(12) o 54(18), N°ATT 3 o 6, F 1-4/1-4/2-8 o 1-6 x 6, TS G6°, ML 9, AM C)

Esse attaccheranno il gruppo.

Le bacheche contengono diversi oggetti: si noti che non è un atto propriamente legale cercare di appropriarsi di oggetti di culto venerati da una religione antica.

Ad ogni modo queste contengono, in senso orario:

#	Contenuto della teca
1	diversi tipi di pietre della montagna ritenute sacre per gli antichi;
2	una corona (3300MO) ed un antico paramento religioso (900MO)
3	un elmo della mutazione dell'allineamento e una spada maledetta -1, -2 contro esseri caotici ;
4	8 vasi canopi contenenti ceneri
5	3 vassoi d'oro (600MO ciascuno) e un cofanetto con le stesse proprietà di una borsa conservante ;
6	una corazza di piastre +2 e uno scudo +2 ;
7	uno scrigno (1100MO) contenente centinaia di pergamene che si dissolvono in cenere al contatto;
8	16 manufatti in pietra o in metallo senza valore e, tra questi, uno scarabeo protettore (4 cariche);
9	8 fiale di pozioni che col passare del tempo si sono trasformate in veleno ;

Tutte le bacheche hanno una trappola: sono state riempite con un gas che coprirà una zona di 3m. x 3m.; tutti gli esseri presenti nella zona dovranno eseguire un TS contro veleni, altrimenti cadranno addormentati per 3d10 ore (il DM può eventualmente applicare una penalità se i personaggi non scoprono la trappola o un bonus se sono stati avvisati dal gigante imprigionato nella **11. La sala delle torture**). Se tutti si addormentano, uno dei personaggi (tirare per decidere) si ritroverà nella **11. La sala delle torture** (e perderà 2d4 pf a turno a causa delle mutilazioni degli asceti) mentre gli altri si troveranno nella **24. Le prigionie**. Ogni giorno poi uno del gruppo verrà preso e torturato.

Tutti gli oggetti all'interno delle loro vetrine risulteranno magici con un incantesimo di **individuazione del magico** a causa della **luce perenne** che è stata lanciata sugli espositori stessi. Solo dopo aver aperto le bacheche ed esaminato singolarmente gli oggetti si può vedere se essi sono in effetti magici.

C'è una porta sulla parete meridionale.

23a. Il cunicolo che scompare

Dietro la porta si apre un passaggio nella roccia viva: qui non sono più presenti i segni dell'uomo e una grotta ha preso il posto delle lavorate gallerie del dungeon.

Man mano che procedete, il cunicolo si fa sempre più stretto fino ad arrivare a poco più di 20cm.; dall'interno della strettoia sentite tuttavia fuoriuscire una corrente d'aria.

Il passaggio è impraticabile ed è lungo circa 10m.; esso è superabile in diversi modi: con qualche pozione (come quelle di rimpicciolimento o di forma gassosa), o con la magia (sfruttando la forma eterea o con una porta dimensionale). Probabilmente non tutti i membri del gruppo riusciranno ad attraversarlo, sta alla loro fantasia e alle loro possibilità superare questa difficoltà. Ci si può parlare da un capo all'altro del cunicolo.

Attenzione: il DM deve comunque cercare di far capire che il tragitto da compiere è sia di andata che di ritorno! Bisogna anche preoccuparsi di come tornare indietro un volta entrati nella **23b. La caverna**.

23b. La caverna

In questa caverna completamente buia riuscite a percepire un continuo flusso di aria sopra le vostre teste. Una volta che gli occhi si sono adattati all'oscurità, vedete tenui raggi di luce solare provenire da quello che dovrebbe essere il soffitto; la luminescenza, con un gioco di riflessi sui quarzi e su altri minerali incastonati nelle rocce delle pareti, è giunta fino al cuore della montagna attraverso un'apertura sopra le vostre teste.

Dopo 2d6 turni arriverà, preannunciato dallo sbattere delle sue ali:

1 grifone (CA 5, DV 7, pf 33, MV 36(12) o 108(36), N°ATT 3, F 1-4/1-4/2-16, TS G4°, ML 8, AM N)

Attaccherà dopo un round. Non è dotato di infravisione. Per un combattimento al buio si dovrà applicare a tutti una penalità di -4 sui tiri per colpire.

Se il gruppo fa luce trova un piedistallo al centro del locale sul quale sono poste due ruote azzurre con borchie in oro e bronzo. Queste sono le ruote del Carro del Cielo: sono leggerissime (pesano circa 50MO ciascuna) grazie ai loro poteri magici. In effetti, ad osservarle bene, ci si può accorgere che galleggiano a poco più di 1cm. da terra (se poste al suolo).

L'apertura sul soffitto porta all'esterno della montagna sul versante meridionale.

24. Le prigionie

In questo locale ci sono otto celle e null'altro. Non c'è illuminazione e c'è un forte tanfo di umido e muffa. Nelle ultime due celle sono stati reclusi due uomini; sono molto provati dalla fame e dal freddo e indossano delle vesti stracciate. Sembra che con lo sguardo cerchino aiuto ma non hanno la forza di farlo. A parte queste persone in fin di vita, non c'è nessun altro prigioniero.

Gli esseri stanno fingendo e sono in realtà:

2 metamorfosis (CA 5, DV 4*, pf 18,21, MV 27(9), N°ATT 1, F 2-12, TS G8°, ML 8, AM C); sono immuni a **sonno** e **charme**

Questi attaccheranno il gruppo con una particolare tecnica: cercheranno di far credere di essere la prossime vittime dei carnefici degli asceti per convincere il gruppo ad accettarli con loro (il DM li deve spacciare per guerrieri del 4° livello). Al momento più opportuno (durante ad esempio uno scontro con

altri mostri) tenteranno di sostituirsi a qualcuno dei personaggi sfruttando la sorpresa e attaccandolo quando meno se lo aspetta; il tutto grazie alla loro abilità di assumere i connotati di qualsiasi essere. Poi pian piano proveranno ad eliminare uno ad uno i membri del gruppo con questo sistema. In questa sala il DM può eventualmente venire incontro a tutti i giocatori che abbiano perso il loro personaggio durante l'esplorazione dell'antro: egli può far trovare imprigionati qui alcuni personaggi (o anche PNG se il gruppo è in difficoltà) che possono venir usati per riprendere il gioco (sono però senza equipaggiamento).

Le celle sono chiuse a chiave: un mazzo si trova nella **12. La sala dei carcerieri** ed un altro nella **26. Le sentinelle**.

25. La sala della muffa

L'ambiente è intriso di un odore forte e stagnante. Secoli di umidità hanno lasciato qui un segno vivo della loro presenza. In questo locale umido e marcio, gran parte delle pareti sono ricoperte da masse spongiformi.

Quello che una volta doveva essere mobilio ora è una massa informe di materia marcia sul suolo. Tra le incrostazioni riuscite a distinguere a sud, nell'angolo orientale, una porta.

Quest'ultima è ricoperta da:

2 boleti stridenti (CA 7, DV 3, pf 14, MV 3(1), N°ATT 1, F grido, TS G1°, ML 12, AM N)

Mentre sulle pareti si trovano:

5 fungoidi luridi (CA è sempre colpito, DV 2*, pf 9, MV 0, N°ATT 1, F 1-6 + spore, TS G2°, ML non applicabile, AM N)

Essi ricoprono gran parte delle pareti. I boleti invece reagiranno alla luce e al movimento (rispettivamente entro 18m. e 9m.) emettendo un urlo che metterà in preallarme gli asceti che occupano la **26. Le sentinelle**.

Oltre al mobilio in disfacimento la stanza non contiene altro.

26. Le sentinelle

Nota per il DM: se gli asceti sono stati avvisati dal boletto stridente della sala precedente, allora si passa subito al combattimento e poi si legge la descrizione della stanza. In questo caso i mostri avranno la sorpresa con un risultato di 1-3 su 1d6. In caso di difficoltà durante lo scontro dopo 3d4 round, il più debole degli asceti attraverso la porta sulla parete meridionale correrà a chiamare rinforzi (altri 1d4 asceti con caratteristiche simili a quelle di chi occupa questa stanza); questi arriveranno dopo 3d4 round provenienti dal livello inferiore.

Questa stanza appare molto ordinata e pulita; ci sono sei letti lungo le pareti e, davanti a ciascuno di essi, una cassapanca. Un rozzo tavolone di legno massiccio è posto al centro assieme a due pesanti panche.

Ci sono altre tre porte, una delle quali è di piombo. Su quest'ultima sembra essere stato inciso un serpente con due teste tutto attorcigliato; non sembra ci sia nulla di strano.

Nella stanza sono presenti:

4 asceti (CA 3, DV 5+3**, pf 24,26,29,30, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 10, AM C)

Essi attaccheranno senza indugio. Il resto della stanza è occupato da due armadi (con registri delle sentinelle, carte varie e poco importanti, coperte e qualche cosa di commestibile). Le cassepanche contengono gli effetti personali delle sentinelle. Sul tavolo, in una cassetta di legno, ci sono le chiavi della stanza **24. Le prigionieri** e quelle della **14. La stanza delle refurtive**.

La porta a sud è chiusa a chiave ed è in piombo massiccio; per aprirla ci vogliono le chiavi: queste si possono trovare nella **14. La stanza delle refurtive**; la porta conduce al livello inferiore e non è scassinabile con la magia (consigliamo al DM di applicare anche una penalità sulle abilità dei ladri: in definitiva la porta deve essere difficile da aprire per tutti).



2° Livello: l'acqua

Nota per il DM: in questo livello si ha il 33% di possibilità di incontrare 1-3 asceti lungo i corridoi ogni 6 turni. Per questo livello usate la **mappa D2**.

27. Gli alloggi

Lungo i corridoi degli alloggi c'è una lampada ad olio sempre accesa in ogni rientranza che dà accesso alle celle, proprio accanto alla porta centrale delle tre.

La stanza, anche se angusta, è adattata come alloggio per tre persone. Su ciascuna parete libera è addossato un semplice letto e, ai suoi piedi, una cassapanca. Non ci sono né tavoli né sedie, ma il centro è coperto da un tappeto raffigurante un simbolo di un bastone sul quale avvolge le sue spire un serpente con due teste: una per estremità. Due torce poste ai lati della porta illuminano il locale.

Questa sono le stanze che fungono da abitazione degli asceti; il tappeto riporta il loro simbolo sacro e vale 200MO.

A seconda della stanza il DM dovrà tirare d% e consultare la seguente tabella:

d%	presenze nella stanza
1-20	nessuno
21-30	un asceta che dorme (CA pari a 7)
31-55	un asceta sveglio
56-65	due asceti che dormono (CA pari a 7)
66-85	due asceti svegli
86-90	tre asceti che dormono (CA pari a 7)
91-00	tre asceti svegli

Per ciascuno degli asceti incontrati qui si usino queste statistiche standard:

asceta del vincastro (CA 3, DV 5+3**, pf 25, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 10, AM C)

Tutti gli asceti svegli attaccheranno il gruppo, sempre che esso non si sia travestito e si faccia spacciare come un gruppo di loro confratelli.

Durante il combattimento potranno accorrere in soccorso degli asceti (dopo 2d4 round) altri loro compagni dalle stanze attigue (il DM tiri il d% per verificare quanti asceti ci sono nelle celle vicine e se gli ospiti sono svegli).

Le panche contengono solo effetti personali e 22-60MA (2d20+20).

28. I bagni

Questo locale è adibito a bagno: in mezzo alla stanza c'è una grande vasca di 2m. x 2m.; tutt'intorno lungo le pareti ben illuminate da torce si trovano lunghi lavandini in pietra. Sulla parete nord c'è una porta e, accanto ad essa, un armadio.

C'è il 25% di probabilità che la stanza sia occupata da 1-3 asceti (usare le statistiche standard della **27. Gli alloggi**). L'armadio contiene scope, stracci e asciugamani.

La stanza non nasconde altro.

29. Il guardaroba

Su tutte le pareti sono stati appesi scaffali. Essi contengono beni di vario genere: abiti normali, tuniche di color porpora, coperte, olio per lampada e via dicendo.

In un angolo è stata allestita una tendina per permettere agli ospiti di cambiarsi d'abito.

Tutta la stanza è in perfetto ordine ed è molto curata e pulita.

C'è il 10% di trovare 1-2 asceti (si usino le statistiche standard della 27. **Gli alloggi**): questi accorreranno in soccorso dei loro fratelli in un eventuale scontro nella stanza adiacente.

Nel locale non c'è nulla di valore ad eccezione delle tuniche degli asceti che possono essere usate dal gruppo per confondersi tra i membri della setta.

30. Le celle dei superiori

La porta di ciascuna cella è chiusa a chiave e queste sono adosso ai pastori del vincastro.

Il locale, sebbene piccolo, è molto curato nell'arredamento e nella pulizia. E' predisposto per una persona: vi è presente un modesto letto, una scrivania ed un armadio.

Sulla parete di fronte all'entrata è appeso un elegante arazzo che rappresenta un serpente a due teste attorcigliato lungo un nodoso bastone.

In un angolo è posto un inginocchiatoio accanto al quale bruciano in una ciotola di bronzo delle sostanze profumate che si diffondono in tutto l'ambiente.

Queste sono le celle dei superiori degli asceti, i pastori del vincastro. A differenza dei normali asceti, essi hanno un cappuccio nero ed un DV in più; beneficiano inoltre della possibilità di lanciare una volta al giorno un incantesimo dello **charme** e uno di **benedizione**.

Vi è la possibilità del 25% di trovare un:

pastore del vincastro (CA 3, DV 6+3**, pf 35, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 11, AM C)

Vi è un'ulteriore probabilità del 25% che questi stia riposando (in questo caso bisogna considerare la CA del pastore pari a 7). Nell'armadio c'è un cofanetto che contiene d% di MO e 1d6 gemme (di valore variabile: spetta al DM deciderlo), un paio di tuniche con il cappuccio nero e qualche sottoindumento. L'arazzo vale 400MO.

La stanza è illuminata da una lampada ad olio posta sul tavolo. Nei cassetti del tavolo si può trovare il necessario per scrivere, pergamene vuote o scribacchiate da appunti incomprensibili e un sacchetto che contiene alcune rare essenze usate per aromatizzare la stanza (del valore di 80MO al sacchetto).

31. La stanza del consiglio

La stanza è chiusa a chiave.

La stanza presenta un lusso finora mai incontrato nei locali

degli asceti. Al suo centro si trova un grande tavolo circolare finemente intarsiato attorno al quale sono accostati cinque veri e propri troni di ottima fattura rivestiti di velluto rosso scuro. Sopra il tavolo è appeso uno sfarzoso lampadario che irradia luce in tutta la sala. In mezzo ad ogni parete sono appesi degli scudi molto grandi che riportano una figura composta da un serpente a due teste ed un bastone; negli angoli si trovano quattro bracieri che emanano una fragranza dolce e soave.

In fondo alla sala è disposto un lungo mobile basso dello stesso stile del tavolo.

In mezzo al tavolo è posta una teca che racchiude un'enorme e scintillante gemma rossa.

In questa sala si riuniscono i pastori del vincastro nelle loro consulte segrete.

Sarà presente :

1 pastore del vincastro (CA 3, DV 6+3**, pf 32, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 11, AM C)

sempre che il gruppo non abbia già ucciso tutti e cinque i superiori della setta.

Inoltre, a protezione della gemma posta sul tavolo, è stato evocato:

1 segugio invisibile (CA 3, DV 8*, pf 41, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-16, TS G8°, ML12, AM N)

Coglierà il gruppo di sorpresa con un risultato di 1-5 tirando 1d6. Il suo compito è proteggere il tesoro più importante degli asceti: un grosso rubino (10cm. di diametro) che ha poteri magici; si chiama "il sangue ghiacciato" a causa della sua splendida trasparenza e luminosità; esso, a comando, irradia una volta al giorno gli stessi effetti di una **pozione del controllo degli umani** e dell'incantesimo di **ESP** ed ha un valore inestimabile.

Il mobile basso contiene un **corno distruttore**, un **arco +1**, un **pugnale +2**, la **Sacra Pergamena del Serpente** (che contiene incredibilmente assieme gli incantesimi di charme e di benedizione), una ventina di sacchetti di essenze profumate (80MO l'una) e diverse decine di libri (una specie di archivio) che raccolgono informazioni dettagliate sui primi due livelli del sotterraneo (naturalmente scritti nell'idioma degli asceti): passaggi segreti, tesori, mostri, incantesimi, trappole, turni di guardia degli asceti e via dicendo (c'è anche una specie di registro anagrafico degli asceti: la comunità è composta da 5 pastori e da 102 asceti).

Gli scudi sono ornamentali e del tutto inutilizzabili.

32. Il passaggio della prova

L'ambiente appare del tutto particolare: oltre ad un penetrante olezzo di acqua stantia e di putrido, esso presenta una struttura molto singolare. Tranne che per gli spazi occupati dalle pesanti porte di ferro sulla parete a nord e a sud, lungo tutti i lati della stanza sono posti a 20cm. di distanza delle aperture larghe circa 2m. e alte mezzo metro; queste strane buche sono poste lungo due file: all'altezza del pavimento e all'altezza del soffitto. Quest'ultimo e le pareti sono spogli ma sono ricoperti da una forma di vita vegetale maleodorante, del tutto simile ad alghe.

Sulla parete orientale sono stati scolpiti una grande bocca e due occhi, ma anch'essi sono poco riconoscibili a causa delle piante.

La stanza è silenziosa e non c'è nessuno.

Il locale nasconde una trappola. Dopo che l'ultimo del gruppo è entrato, la porta si chiude di scatto e si aziona un chiavistello che blocca entrambe le vie di uscita. Un ladro per scassinarla dovrà applicare una penalità del 30% rispetto alla sue statistiche.

Una volta all'interno la faccia scolpita si anima e pone un quesito:

"Se un'alga si riproduce raddoppiandosi di numero (nda: cioè 1,2,4,8,...) e se per coprire tutta questa stanza ci vogliono due mesi, quanto tempo impiegheranno allora due alghe a fare la stessa cosa?"

Se il gruppo risponde correttamente (e cioè due mesi meno un giorno) allora le porte si sbloccheranno, altrimenti dalle aperture superiori inizierà ad entrare dell'acqua che nel giro di 6 round (0,5m. x round) riempirà tutto il locale; poi, in altri 6 round, l'acqua uscirà dai fori posti a livello del pavimento. Passato il primo round da quando scatta il meccanismo (quando cioè l'acqua arriva a 0,5m. di altezza), entreranno dai pertugi del terreno:

8 granchi giganti (CA 2, DV 3, pf 13, MV 18(6), N°ATT 2, F 2-12/2-12, TS G2°, ML 7, AM N)

Questi attaccheranno il gruppo per 10 round, poi, prima che l'acqua sia scomparsa, ritorneranno nelle loro profonde e buie tane.

Una volta che la stanza è asciutta, le porte si sbloccano. Naturalmente gli effetti del combattimento in acqua (come la mancanza di ossigeno o il movimento rallentato e via dicendo) devono essere presi in debita considerazione e sono a discrezione del DM.

33. La sala di culto del vincastro

Una grande sala si apre davanti a voi. Le sue pareti sono dipinte di rosso porpora ed il soffitto è a cassettoni in legno scuro sapientemente intagliato. Lungo i muri si alternano effigi con il simbolo di un bastone assieme ad un serpente e torce accese.

Due file di panche sono disposte in modo da lasciare uno spazio che dà direttamente all'altare posto in fondo al locale. Dietro quest'ultimo si spiega un imponente arazzo che copre tutta la parete orientale; esso rappresenta suggestive scene di battaglia tra due schieramenti: uno composto interamente da cavalieri armati di tutto punto e protetti da lucenti corazze, l'altro da tenebrosi esseri vestiti di rosso in molto somiglianti a quelli che avete incontrato nel livello superiore del sotterraneo e a quelli che vi stanno osservando ora con sguardi tutt'altro che pacifici.

Essi sono:

3 asceti del vincastro (CA 3, DV 5+3**, pf 23,25,27, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 10, AM C)

e:

1 pastore del vincastro (CA 3, DV 6+3**, pf 37, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 11, AM C)

Dopo aver lanciato una **benedizione** sui suoi seguaci il pastore ordinerà loro di attaccare il gruppo; il pastore li seguirà a ruota

(di conseguenza il manipolo di asceti perderà l'iniziativa automaticamente).

Questi si trovano qui per assistere ad una cerimonia officiata dal loro pastore; il rito è semplice (cioè non solenne) ed è riservato ai soli asceti presenti.

Questa è la sala dove si celebrano le funzioni religiose della setta del vincastro; sull'altare c'è un simbolo sacro di questa religione in oro e pietre preziose (1200MO) e due possenti candelabri in argento (600MO ciascuno) affiancano l'altare stesso.



Apparentemente la stanza non sembra nascondere altro, ma dietro al pesante arazzo si trova un corridoio che raccoglie tutti gli oggetti sacri utili alle celebrazioni. In un mobile in ferro (simile ad una cassaforte ma meno resistente e più leggero) chiuso a chiave si possono trovare 3 vassoi d'oro (200MO, 300MO, 350MO), 2 pugnali ed 1 spadino d'argento tempestati di gemme (350MO ciascun pugnale e 600MO lo spadino), una statuetta d'oro rappresentante un asceta (1600MO), 2 portacandele d'oro (800MO ciascuno), 2 ciotole d'oro e una di platino (300MO le prime e 500MO quella in platino). Tutti gli oggetti sono finemente lavorati con uno stile molto ricercato e raffinato.

Accanto al mobile si trova un tavolo sul quale sono appoggiate diverse tovaglie e un armadio che contiene dei paramenti religiosi molto stravaganti ma di scarso valore (sia i vestiti che le tovaglie hanno un valore che oscilla tra le 30 e le 70MO).

In fondo alla parete, poi, sono ammassati 4 grossi bracieri in bronzo.

34. Il laboratorio della morte

Questo locale è interamente occupato da mobili e scaffali su cui sono riposti alambicchi, fiale, vasi e libri.

C'è un forte odore di zolfo e, al centro della stanza, su un rozzo tavolo, è disteso il cadavere di un uomo. Una persona vestita completamente di nero con lo sguardo allucinato ed i capelli arruffati sta scaldando una provetta su un fornello accanto alla salma: sembra non badare troppo a voi, tutto preso com'è dai suoi esperimenti. Mugugnando poi qualcosa vi volta le spalle e comincia ad aprire un grande armadio a muro incassato nella parete occidentale; da questa fuoriescono

due esseri spaventosi: il loro corpo è umano ma hanno la pelle grigio-verdastra e gli occhi interamente bianchi. Questi incominciano ad avvicinarsi a voi camminando in modo scomposto ed emettendo strazianti gemiti.

L'alchimista è il cosiddetto:

Impagliatore (CA 9, C10°, pf 42, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-6 o incantesimi, TS C10°, ML 8, AM C)

Solitamente memorizza i seguenti incantesimi:

- 1°- cura ferite leggere, terrore, purificazione dei cibi e dell'acqua, individuazione del magico;
- 2°- blocca persone, silenzio, individuazione dell'allineamento, parlare con gli animali;
- 3°- parlare con i morti, cura malattie, cura cecità;
- 4°- animazione dei morti, dissolvi magie;
- 5°- resurrezione.

L'Impagliatore non è del tutto sano di mente ma svolge comunque funzioni di medico, alchimista, erborista, imbalsamatore o qualsiasi tipo di attività che non rientri tra le normali attività degli asceti (NB: egli non ricopre nessuna funzione gerarchicamente rilevante nella comunità degli asceti).

Dopo aver liberato le sue creature attaccherà il gruppo con la magia (tendenzialmente lancerà un incantesimo di **blocca persone** su uno dei guerrieri e poi uno di **silenzio** in tutta la stanza) e poi con il bastone.

Le creature, che eseguono gli ordini dell'Impagliatore, sono:

2 larve imbalsamate* (CA 6, DV 6*, pf 32,33, MV 24(8), N°ATT 2, F 1-6/1-6, TS G7°, ML 12, AM C)

Per ulteriori dettagli vedi la sezione **Nuovi mostri**. Queste attaccheranno il gruppo senza esitare.



La stanza è lo studio dell'Impagliatore. In essa, tra gli scaffali, si trovano composti chimici di vario tipo, vernici strane e maleodoranti liquidi sconosciuti. I libri (scritti nell'idioma degli asceti dall'Impagliatore) contengono procedure di imbalsamazione, studi di casi medici e di malattie, note incomprensibili e ricerche di anatomia umana.

In sintesi l'Impagliatore qui dentro manipola i cadaveri per le sue ricerche sulla possibilità di ricreare la vita dopo la morte grazie alla scienza e alla magia.

Tra le scartoffie si possono trovare una **pergamena con 4 incantesimi clericali** (indiv. dell'allineamento, parlare con i morti, indiv. di un oggetto, dissolvi magie), un **elmo della**

lettura delle lingue e del magico, una **pozione di chiaroveggenza** e una di **forma gassosa**. Tra le fiale ci sono anche potenti veleni.

35. Le celle di meditazione

In questa sorta di anticamera osservate diverse porticine in legno alte poco più di 1m. poste con regolarità lungo le pareti. Le porte non hanno serrature e nel locale c'è un silenzio quasi irreale.

Queste porte racchiudono gli ambienti in cui gli asceti sono soliti meditare. All'interno le celle sono di 3m. x 3m. completamente spoglie e buie; l'unica presenza è un largo e basso contenitore in bronzo nel quale bruciano delle spezie molto profumate. C'è il 25% di possibilità di incontrare un asceta in ogni anticamera e il 50% di trovarne uno all'interno della celle mentre medita. Gli asceti in meditazione impiegheranno 2 round per accorgersi della presenza del gruppo e attaccare. Se un combattimento ha luogo qui (indifferentemente se all'interno di una cella o al suo esterno) allora gli eventuali altri asceti (8 o altri 8 al massimo a seconda dell'anticamera in cui ci si trova) accorreranno per schierarsi nella lotta dopo 2d4 round dal suo inizio.

In questi ambienti non c'è nulla di valore. L'anticamera è illuminata da alcune torce.

I pastori del vincastro, per informazione, di solito meditano nelle loro stanze.

Per le statistiche degli asceti si usino quelle della **27. Gli alloggi**.

36. La cripta dell'acqua

Questo spazioso ambiente si apre davanti a voi con una stranissima particolarità: al suo interno è stata posta una grande piscina a forma di croce. Su ogni lato obliquo della sala ottagonale sporgono quattro piattaforme triangolari; da quella posta a sud est spunta una scala a pioli che conduce ad una botola sul soffitto. In mezzo alla grande vasca, al centro della stanza, emerge un piedistallo sul quale giace una grossa anfora smaltata con vernice blu lucida.

L'acqua è torbida a causa delle alghe e non si riesce a vedere il fondo; le pareti e la cupola che la sovrastano sono dipinte di bianco e, grazie alla luce qui presente, in tutta la stanza si riflettono le tonalità verdastre della superficie dell'acqua; a parte il suo flebile rumore, tutto qui è silenzioso.

Dal fondo della piscina riuscite però a cogliere qualche riflesso dorato o comunque metallico che filtra attraverso un folto strato di alghe.

La stanza è all'apparenza vuota, ma dopo 1d4 round apparirà dall'anfora:

1 elementale dell'acqua* (CA 0, DV 12, pf 53, MV 18(6) o 54(18), N°ATT 1, F 2-16, TS G12°, ML 10, AM N) infligge 1-8 pf extra di danno a chi si trovi in acqua;

Questi è il custode della cripta dell'acqua e, appena apparso, ordinerà di lasciar cadere nella piscina qualsiasi cosa alla quale i personaggi sono molto legati; in caso di disobbedienza (o di fuga) egli attaccherà (spetta al DM decidere sull'effettiva importanza dell'oggetto donato). La piscina è profonda 3m.; nel fondo, tra le alghe, nuotano:

4 sgombri giganti (CA 7, DV 2, pf 8, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-6, TS G1°, ML 8, AM N)

Il DM tiri per vedere la loro reazione se qualcuno entra in acqua (deve pure considerare le penalità di un personaggio che nuota). Tra le alghe, sul fondo, ci sono innumerevoli tesori, ma le ricerche del gruppo portano solo al ritrovamento di 3600MA, 1600MO, 8 gemme (valore totale di 1250MO), 1 gioiello (2100MO), uno **scudo +1**, una **spada +1, +3 contro non morti con individuazione delle porte segrete e del magico, int. 8, ego 9, neutrale** ed un **amuleto anti sfera di cristallo ed ESP**.

37. La sala di addestramento

Qui sono presenti diversi attrezzi utili all'esercizio fisico e anche alcuni manichini sui quali gli asceti sono soliti esercitarsi; sui fantocci sono infatti presenti profondi tagli, probabilmente inferti dalle micidiali armi dei monaci.

C'è il 50% di probabilità che qui si trovino 1d4 asceti che si stanno allenando (usare le statistiche della **27. Gli alloggi**). La stanza è ben illuminata e non contiene nulla di valore.

38a. Il refettorio

Il locale è arredato con tre lunghe tavolate che percorrono la stanza in tutta la sua lunghezza. In fondo sulla parete orientale, disposto perpendicolarmente a queste, è posto un desco più piccolo preparato per cinque persone ed imbandito di tutto punto. Mentre le lunghe mense sono predisposte con un centinaio di coperti ma senza troppa cura, quella in fondo è abbellita da una tovaglia ricamata e da posate in argento. Nella stanza, ben illuminata da diversi candelabri posti sui tavoli, non c'è nessuno ma un rumore vi fa voltare verso la porta sulla parete ovest: avete udito tutti bene il frastuono di un coperchio metallico cadere.

Questo segnale, oltre ad un invitante profumino di arrosto, vi fa presagire che presto la cena sarà servita.

La tavola più piccola è riservata ai pastori; la tovaglia è molto bella e preziosa (150MO) come pure l'argenteria (400MO). Le altre tavolate invece sono apparecchiate con piatti e posate di latta senza tovaglie.

In questa stanza non c'è altro.

38b. La cucina

Appena entrate, tutto il gran d'affare che si riusciva ad ascoltare prima di aprire la porta, cessa di colpo. In questo piccolo ambiente tre incappucciati stanno dando il meglio per preparare un pasto soddisfacente per i loro fratelli.

In un enorme camino aperto posto in mezzo alla parete occidentale si stanno cucinando dei grossi pezzi di carne sullo spiedo. Tutto qui è in disordine visto anche l'imminenza del pasto e la preoccupazione e la minuziosità dei cuochi. Sembra tuttavia che abbiate rovinato il loro menù visto che, non occupandosi più di tegami e piatti, minacciosi si avvicinano a voi e fanno estrarre lunghi aculei ai loro bastoni magici.

Gli esseri sono:

3 asceti del vincastro (CA 3, DV 5+3**, pf 24,26,27, MV 36(12), N°ATT 1, F 4-14, TS G8°, ML 10, AM C)

Attaccano il gruppo immediatamente. La stanza non contiene nulla di valore ma se i personaggi sono affamati allora qui si potranno saziare.

Bisogna fare attenzione dato che dopo 2 turni arriveranno piano piano tutti o quasi gli asceti e i pastori per la cena a gruppi di 1d4 persone ogni 6 round.

39. Il salone dei vetri

Un vasto salone si apre davanti ai vostri occhi; le sue pareti ed il pavimento sono completamente ricoperti di enormi specchi che arrivano fino al soffitto. Ogni specchio è largo circa 3m.; ciò che rende suggestivo l'ambiente è il soffitto che, splendendo senza bisogno di torce o candele, emette una luce viva e forte. L'effetto che si ottiene è magnifico anche perché la luminescenza viene poi amplificata dagli specchi.

La sala è vuota e molto fredda ma ciò che vi fa gelare il sangue nelle vene sono le decine di guerrieri adamantini che vedete riflessi negli specchi. Il tutto è dovuto a due bellissime statue di vetro che, in pose molto plastiche, sono poste ai lati dell'entrata in cenno di benvenuto a chiunque entri nel locale. Nella stanza c'è il silenzio più totale.

In realtà le statue sono:

2 statue di cristallo (CA 4, DV 3, pf 16, MV 27(9), N°ATT 2, F 1-6/1-6, TS G6°, ML 11, AM L)

Esse hanno il compito di difendere i tesori di questa stanza. Si animeranno dopo 1d6 round e attaccheranno il gruppo. Dopo 1d4 round usciranno, dalla nicchia della parete orientale, altre 3 statue di cristallo (usare le stesse statistiche di quelle precedenti) che andranno a dar man forte alle prime due (avranno la sorpresa con un risultato di 1-3 su 1d6).

Sul soffitto sono stati lanciati in più punti incantesimi di **luce magica** combinati con altri di **permanenza**.

Le nicchie sulle pareti sono nascoste da uno specchio scorrevole (non è una porta segreta, è più facile da scoprire, ma a prima vista non si riesce a distinguere dagli specchi normali); in quella della parete est non c'è nulla all'infuori delle due statue, mentre in quella della parete ovest è accumulato il tesoro di questa sala: 8500MA, 2700MO, 1100MP, 13 gemme (1600MO) e il **cocchio del Carro del Cielo**. Questo è un piccolo e leggerissimo cocchio (pesa circa 100MO) per una o due al massimo persone completamente dipinto di bianco con finiture ed inserti in oro; esso è magico ed è questa la ragione che spiega la sua estrema leggerezza.

3° Livello: la terra

NB: in questo livello non ci saranno incontri con mostri erranti e nemmeno con asceti lungo i corridoi. Per questo livello usate la **mappa D3**.

40. L'antico ossario

La porta è chiusa a chiave.

Questo gruppo di ambienti dalla forma bizzarra sono bui e si direbbero poco frequentati; al loro interno si nascondono nell'oscurità, su ciascuna parete di fondo, una serie di nicchie scavate nella roccia che contengono decine di centinaia di ossa. A prima vista si direbbero ossa e crani umani, purtroppo però non avete il tempo di trovare conferma alle vostre supposizioni dato che delle grida terrificanti catturano la vostra attenzione.

Gli esseri sono:

2 larve imbalsamate* (CA 6, DV 6*, pf 28,32, MV 24(8), N°ATT 2, F 1-6/1-6, TS G7°, ML 12, AM C)

Esse sono state poste qui a vigilare il vecchio ossario degli asceti ormai completamente occupato dalle ossa dei loro fratelli defunti. Visto che in questi ambienti non c'era più spazio disponibile, l'Impagliatore tempo fa decise di chiudere il locale con dentro due dei suoi fidi guardiani affinché proteggessero le spoglie degli asceti dai predatori di tombe. La stanza non contiene altro se non antiche spoglie di asceti.

41. L'ossario



Dietro la porta si nasconde un locale che a prima vista non presenta una forma regolare: sembra che sia un incrocio di strade sotterranee, ma non ne avete la certezza forse anche per il buio al suo interno. Di una cosa siete però sicuri: l'odore che arriva alle vostre narici, anche se già familiare, è del tutto disgustoso. Il solo problema è che non ricordate a quale fatto

associarlo.

A questo punto è concesso ad ogni giocatore di eseguire un tiro saggezza per riconoscere la puzza già incontrata in precedenza (vedi **15. L'ossario sconosciuto**).

Questo è il pestilenziale odore che caratterizza:

2 necrofagi (CA 5, DV 5*, pf 24,25, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-4/1-4/1-8 + veleno, TS G6°, ML 9, AM C)

Essi sbucheranno dal buio di una delle camere laterali ed attaccheranno immediatamente. La stanza è simile alla precedente con la differenza che solo uno dei tre ambienti è stato occupato parzialmente dai resti degli asceti, mentre gli altri due sono spogli.

42. Il sepolcro dei pastori

La serratura della porta alla fine del corridoio contiene una trappola. Chiunque cerchi di forzarla farà scattare un meccanismo che, con un ago avvelenato, pungerà il malcapitato. La vittima dovrà eseguire un TS contro veleni per salvarsi o morire tra gli spasmi.

All'interno di questa apertura nella roccia vi si presenta una scena che vi lascia attoniti: su tutte le pareti sono state appoggiate delle salme perfettamente imbalsamate. Esse sono state preparate con paramenti e monili stupendi, molti dei quali però si sono irrimediabilmente rovinati per effetto dei reagenti usati per la conservazione dei corpi. La sala è polverosa e si nota che non è visitata da molto tempo. Al suo centro si trova un massiccio altare di roccia sul quale sono posti alcuni oggetti.

La stanza è buia e non c'è nessuno. Le mummie sono i corpi di tutti i pastori del vincastro: sono più di 50 e sono la più importante delle opere dell'Impagliatore e dei suoi predecessori (i corpi sono tanti e sono ormai disposti su due file mentre alcuni, completamente sfaldati, sono a pezzi a terra). Chiunque tocchi una delle mummie la ridurrà in cenere. Alcuni corpi hanno un collare ornamentale fatto di una lamina d'oro sottile ben cesellata ancora non ossidata dalle sostanze dell'Impagliatore: tra le varie salme se ne recuperano 7 per un valore di 150MO ciascuno. Sul tavolo sono posti una **bacchetta delle illusioni**, una **pergamena di protezione dagli elementali** e un'**armatura di cuoio +2**.

43. L'entrata del labirinto

La porta di questa stanza è una massiccia lastra di pietra senza serrature. Azionando una leva posta accanto alla porta la lastra si solleva pesantemente da terra. Una volta entrati, la porta piomberà di peso nella posizione in cui si trovava prima. Se uno dei personaggi decidesse all'istante di lanciarsi oltre la porta allora si tiri 1d6 (al risultato ottenuto il DM sommi gli eventuali bonus o penalità relativi alla destrezza): con 5-6 egli salta oltre nel corridoio, con 4 resta schiacciato dalla roccia (2d20 pf di danno), con 1-2-3 resta all'interno della stanza.

NB: gli asceti non si sono mai spinti oltre questa sala e non lo faranno nemmeno se inseguono il gruppo.

Questo ambiente non è una vera e propria stanza: esso si presenta come uno spazio umido e fangoso le cui pareti

trasudano acqua torbida; il gocciolare dell'acqua rende il tutto molto tetto.

Sulla parete meridionale ci sono quattro nicchie, ma, a ben vedere, osservate che sono vere e proprie porte del tutto simili a quella dalla quale siete entrati.

In un angolo seminascondo da alcune stalagmiti notate nel buio il luccichio di qualcosa di metallico: la vostra ispezione rivela tre corpi umani apparentemente morti da poco e rannicchiati sul pavimento. Vi accorgete che uno dei corpi dà qualche cenno di vita.

Egli è:

Olfsson il Bastardo (CA 2, G4°, Fr 16, In 6, Sg 9, Dx 11, Co 17, Ca 8, pf 3(29), MV 36(12), N°ATT 1, F 4-11, AM N) indossa una corazza di piastre e uno scudo;



Possiede una **spada +1**, una **corazza di maglie +2**, uno scudo e un paio di **stivali piè veloce**, 800MO e 12 gemme (1600MO); gli altri due corpi non possiedono nulla all'infuori di 1 spada, 1 pugnale, un'armatura di cuoio, attrezzi da scasso e un **libro degli incantesimi** (il mago era del 4° livello: il DM tiri per decidere quali magie sono al suo interno).

Olfsson si trova dentro la montagna in cerca di fama e di ricchezza. Giunto qui però è rimasto intrappolato dentro questa grotta senza sapere cosa fare per uscire (visto la sua scarsa intelligenza).

Egli vi mostrerà una

lastra di pietra inserita tra le due porte centrali sulla quale sono incisi i simboli riportati qui di seguito:

0	I	I	II	III	IIII	IIIIII	?
---	---	---	----	-----	------	--------	---

Affinché tutte le porte si aprano è necessario rispondere al quesito posto (e la soluzione è disegnare o incidere nell'ultima casella 13 barrette: questo perché ogni casella ha un numero di barrette uguale alla somma delle due che la precedono). Questa tabella assieme alle 5 porte presenti qui risulteranno magiche con l'incantesimo di **individuazione del magico**.

Se i personaggi nutrono e curano Olfsson, egli li seguirà entrando così come PNG nel gruppo. Olfsson non è meschino, né ha secondi scopi; egli è riconoscente nei confronti di coloro che lo hanno salvato da morte certa; seguirà il gruppo oltre che per uscire vivo dall'antro, anche per tornare a casa ricco e famoso.

44. Le catacombe

In questi locali il DM dovrà dare indicazioni solamente di tipo logistico (ad es.: "c'è un bivio... la strada volta a sinistra..." e via di questo passo) molto concise e senza ripeterle più di una volta (in modo da dare l'idea del labirinto buio e intricato e per dare la possibilità al gruppo di perdersi). A seconda della porta che imbroccano, i personaggi andranno:

a. verso la necropoli; qui il passaggio è occupato da:

1 caecilia (CA 6, DV 6*, pf 31, MV 18(6), N°ATT 1, F 1-8, TS G3°, ML 9, AM N) con 19 o 20 l'essere ingoia la sua vittima;

Visto l'intricato percorso ci sarà il 66% di possibilità di incontrare il mostro ogni turno;

b. verso il livello inferiore; in questo tratto di labirinto ci sono:

2 statue di pietra (CA 4, DV 5*, pf 24,26, MV 18(6) N°ATT 2, F 2-12/2-12, TS G10°, ML 11, AM C) infliggono 2-12 pf per la lava che schizzano ogni volta che vengono colpite;

Anche qui a causa delle molte gallerie il gruppo avrà il 50% di probabilità di incontrarle ogni turno;

c. verso il formicaio gigante; ogni 9m. dall'entrata il gruppo incontrerà:

1 formica gigante (CA 3, DV 4*, pf 16, MV 54(18), N°ATT 1, F 2-12, TS G2°, ML 7, AM N)

Quindi i personaggi si imbattono, prima di raggiungere la tana degli insetti, in 3 formiche. Si è creata questa fila di formiche verso la porta perché esse hanno iniziato a demolirla. Il formicaio è custodito da 13 formiche giganti (usare le stesse statistiche riportate sopra): è un buco largo 1m. nel terreno circondato da un cumulo di terriccio; al suo interno le formiche hanno raccolto molte pepite d'oro per un valore totale di 7800MO;

d. verso la cripta della terra; qui non sarà presente nessun mostro ma l'aria all'interno è tanto stantia e misera d'ossigeno che ogni personaggio deve eseguire un TS contro raggio della morte con penalità -2; chi fallirà il tiro sarà in stato confusionale e in preda ad allucinazioni. Questa condizione rallenterà il movimento del gruppo e se tutti sono confusi allora il DM deve lasciar scoprire al gruppo il labirinto: deve descrivere cioè le sole pareti che vengono a contatto con i personaggi tralasciando il resto. Lo stato confusionale perdurerà durante tutta la perlustrazione del labirinto e per 1d6 round anche nella **45. La cripta della terra**.

45. la cripta della terra

La stanza nella quale siete entrati è enorme ed è stata ricavata dalla roccia senza poi essere lavorata.

Due file di tozze colonne grezzamente elaborate dividono in tre navate questo ambiente che per alcuni tratti ha un qualcosa di sacro. Il soffitto è molto alto ed è buio. Poche luci illuminano la navata centrale, mentre in quelle laterali solo deboli lumini sono disposti ogni tanto e rischiarano piccole porzioni di roccia nuda intorno ad essi. Nella penombra

osservate però che nel fondo della stanza ci sono due luci rosse a più di 2m. di altezza. Avvicinandovi realizzate che i due lumi rossi corrispondono agli occhi di un enorme essere umanoide dalla pelle rugosa e grigiasta.

L'essere è il custode della cripta; è seduto su un altare di marmo massiccio ed è:

1 elementale della terra* (CA 0, DV 12, pf 50, MV 18(6), N°ATT 1 o speciale, F 2-16, TS G12°, ML 10, AM N) infligge 1-8 pf extra a chi attacchi stando sul terreno;

Egli stenderà le mani e con poche e concise parole obbligherà il gruppo a lasciare qualcosa di prezioso al dio della terra rappresentato qui con un'antica statua nell'abside centrale, prima coperta dalla stazza del suo guardiano.

Il dono può essere magico o no ma deve essere adeguato a seconda della ricchezza del personaggio (il DM deve stabilirlo cercando di rispettare almeno il 5-10% delle ricchezze possedute dal donatore).

In caso contrario l'elementale attaccherà chi si rifiuti e lo inseguirà fino alle porte della cripta.

Se un giocatore fa bene attenzione, a differenza degli altri due incontri, in questo locale non c'è nessun dono raccolto e messo in vista; se, evitando di farsi vedere, i personaggi restano ad osservare l'elementale, allora essi scopriranno che, dopo aver tenuto i doni in mano per tutta la durata dell'incontro, il custode, trascorso qualche round, sparirà nel braccio orientale della cripta e tornerà un turno più tardi a mani vuote. Egli infatti deposita tutti i doni elargiti al suo dio nella **46. La sacrestia**.

46. La sacrestia

Questo ambiente è spoglio e freddo nonché buio. Lungo tutte le sue pareti corre un gradone alto circa 1,5m. sul quale sono posti con molta cura e ordine vari oggetti.

Tutta la stanza è di roccia non lavorata e all'apparenza non c'è nessuno.

Questa sala nascosta da una porta segreta raccoglie tutti i doni della cripta: **8 pozioni magiche** e **3 pergamene magiche** (il DM tiri per determinarne il tipo), 19500MA, 8500MO, 1200MP, 6 gemme (1850MO in totale), 1 gioiello (1300MO) e alcuni oggetti come vasi e cristalli molto leggeri ma difficilmente trasportabili (valore complessivo di 3200MO).

47. La necropoli

Questo vasto ambiente è molto particolare sia per le sue dimensioni sia perché al suo interno sono presenti ulteriori costruzioni più piccole. Tutte le casupole sono diverse tra loro ma hanno elementi comuni: sono costruite in marmo bianco e hanno all'incirca le medesime dimensioni; tutte poi hanno una cupola che le sovrasta ma questa cambia da edificio a edificio. Ciò che le differenzia inoltre sono i fregi e lo stile con cui sono ornate: questo sembra risalire a millenni addietro tuttavia denota oltre ad una squisita eleganza anche una certa modernità e ricerca del nuovo. Le costruzioni, anche se in più punti sono consumate dal tempo, sono comunque bizzarre: esse non presentano finestre ma hanno una porticina, anch'essa in marmo, alta non più di 1,5m. posta su uno dei lati in un punto a caso.

La sala di ogni costruzione è buia. Questa è il cimitero che usavano un tempo i popoli che visitavano l'antro. Le tombe qui sono 12; in ognuna sono presenti 12-50 urne cinerarie (2d20 + 10): queste sono piccoli vasi in marmo, alabastro o qualsiasi altro materiale "nobile" che conservano solo incrostazioni di cenere al loro interno.

In ogni tomba sono stati preparati 3 altari addossati alle pareti rivolti alla porta d'ingresso. La piccola porta è così bassa in modo da far inchinare e far osservare il rispetto verso le ceneri anche chi non vuole. Ciascuna tomba conserva poi altri resti probabilmente gli oggetti più vicini ai defunti.



Passando ad elencare caso per caso gli edifici contengono:

- vuota, ci sono solo vasi cinerari;
- vuota, ci sono vasi cinerari ma l'ultimo che entra verrà colto da una **maledizione** (come se fosse lanciata da un chierico del 10° livello): egli sarà convinto di essere uno dei superstiti dell'antica civiltà che ha costruito questo luogo e lo difenderà (in particolare proprio la tomba **b.**) fino alla morte. La vittima può eseguire un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti della maledizione;
- questa, oltre ad avere il normale contenuto di tutte le altre tombe, ospita:

8 ombre spettrali (CA7, DV 2+2*, pf 11 ciascuna, MV 27(9), N°ATT 1, F 1-4 + speciale, TS G2°, ML 12, AM C)

Questa costruzione è ormai divenuta la loro tana e contiene: 7000MO, 1000MP, una **bacchetta della paura**, un

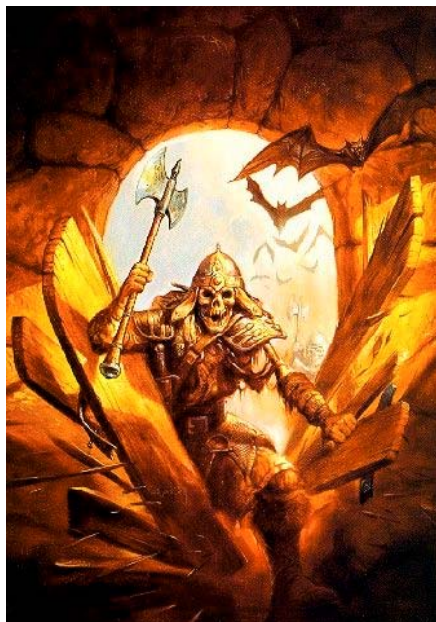
anello respingi incantesimi (3 cariche rimaste) e una pozione della velocità;

- d. questa contiene il giogo del Carro del Cielo: è un unico pezzo di legno laccato di bianco con anelli e borchie di bronzo, il tutto molto leggero (50MO). Esso risulterà magico con un incantesimo di **individuazione del magico**. Il giogo è posto su un piedistallo al centro del locale; quest'ultimo, per il resto, non differisce dai precedenti;
- e. oltre al normale arredo, questa tomba custodisce una statua di pietra di una persona che, per il suo abbigliamento e la sua posa, sembra essere un religioso; la statua è magica e se un personaggio si inchina o le compie innanzi un qualsiasi gesto di rispettosità, essa lo ricompenserà togliendogli una qualsiasi maledizione (senza possibilità di errore) o malattia, oppure facendogli recuperare 2d6 pf;
- f. vuota, oltre al normale arredo di tutte queste tombe;
- g. vuota, ma mancano anche gli usuali altari e i vasi, tuttavia, al suo centro, è piena di ossa che all'apertura della porta si animano e diventano:

18 scheletri (CA 7, DV 1, pf 5 ciascuno, MV 18(6), N°ATT 1, F 1-6, TS G1°, ML 12, AM C)

Questo locale era riservato a chi doveva essere murato vivo per le malvagità compiute;

- h. vuota, ci sono solo vasi cinerari;
- i. vuota, non ci sono vasi, ma su ciascun altare si trovano uno scudo, una spada e una corazza di piastre, tutti e tre lavorati sapientemente e cesellati in maniera da renderli opere d'arte piuttosto che oggetti di guerra; i tre oggetti sono infatti resi sublimi da diverse parti d'oro che esaltano le finiture e qualche gemma (il loro valore è rispettivamente di 2500MO, 1800MO, 6500MO); non sono magici. Tuttavia gli altari nascondono una trappola: sotto ogni oggetto si trova una tavoletta a pressione; chiunque raccolga uno dei capolavori farà scattare 2 frecce avvelenate (1 per parte) provenienti dalle pareti laterali: i dardi colpiranno come se fossero un attacco di un mostro di 6DV; essi causeranno 1d6 pf di danno e la vittima dovrà effettuare un TS contro veleno per non morire;
- j. vuota, non ci sono vasi cinerari, ma sui 3 altari sono stati deposti 3 corpi mummificati; chiunque apra la porta verrà investito da alcuni gas liberati dalle salme all'interno. La vittima, se non effettua con successo un TS contro raggio della morte, sarà presa da allucinazioni che le faranno credere di avere di fronte invece dei compagni di gruppo, un manipolo di zombi; egli allora attaccherà chiunque sia alla sua portata; gli effetti dei gas durano 2d10 round;
- k. e l. vuote, ci sono i vasi cinerari.



4° Livello: il fuoco

NB: in questo livello, il sistema di gallerie che si incontra è il luogo dove abita una piccola comunità di dracontopi (vedi sezione nuovi mostri). In ogni rientranza o insenatura della roccia essi hanno creato un loro apposito spazio: per cucinare, per mangiare, per divertirsi ed infine per dormire. A parte le due cavità **49. La stanza del capo-comunità** e **50. Il dormitorio**, nelle altre il DM è libero di mettere un qualsiasi arredamento in modo da ricreare almeno una cucina, un'infermeria e un luogo per tenere i piccoli e farli giocare (i piccoli hanno CA 8, DV 1, N°ATT 3, F 1-4/1-4/1-2); in ognuno di questi ambienti c'è il 66% di probabilità di incontrare 1-4 dracontopi.

La sala centrale è usata per le riunioni di tutta la comunità, le celebrazioni religiose, o altri eventi che coinvolgono tutti. Per questo livello usate la **mappa D4**.

48. La comunità dei dracontopi

Il rozzo e ampio spazio in cui vi trovate, potrebbe essere scambiato come un normale ambiente se non fosse per le sue pareti di roccia. Questo enorme salone infatti è arredato come se fosse una sala di un castello: ci sono alcuni tavoli e diverse panche in legno pregiato, dei mobili intarsiati, vari trofei di caccia e alcune vistose suppellettili; l'unica nota che stona sono i muri umidi e gocciolanti che scoprono la roccia nuda, alla quale sono appese parecchie torce accese.

In tutta la stanza c'è un continuo brusio e la temperatura è veramente elevata: se non aveste tutta l'esperienza di altri dungeon alle spalle potreste pensare di essere scesi fino al centro della terra.

All'improvviso da tre nicchie diverse compaiono quattro esseri mostruosi: hanno i lineamenti del viso fortemente marcati e mani e braccia che terminano con lunghe unghie e grosse scaglie rubiconde. Alla vostra vista essi emettono un verso di rabbia furiosa.

Essi sono:

4 dracontopi (CA 3 (x tre) e 7 (x 1), DV 4+2, pf 20,21,23,24, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-6/1-6/1-6, TS G4°, ML 9, AM C)

Per ulteriori dettagli si veda la sezione nuovi mostri. Tre di essi sono vestiti con una corazza di piastre, il quarto indossa una tunica; essi attaccano il gruppo immediatamente. Con il loro "ruggito" riescono a richiamare l'attenzione di altri due compagni (stesse statistiche con 19 e 21 pf e con CA 3): questi arriveranno dopo 1d6 round dall'inizio del combattimento.

La stanza è molto ampia e sulle sue pareti sono addossati diversi mobili: scaffali (che contengono cuscini e torce di riserva), panche e armadi (nei quali sono stati riposti tovaglie e tappeti). All'entrata del gruppo il centro della stanza è spoglio, ma i dracontopi in varie occasioni lo arredano e lo trasformano in un'accogliente sala per le riunioni di tutta la comunità.

Questa piccola società è venuta a contatto con la confraternita degli asceti del vincastro poche volte. Questo perché uno dei cunicoli nella roccia tra la **49. Il locale del capo-comunità** e la **51. La cripta del fuoco** porta, dopo circa 2km di gallerie, all'esterno del monte sul versante occidentale.

In questa stanza non c'è nulla di particolare importanza o valore.

49. Il locale del capo-comunità

La stanza è chiusa a chiave.

Questo ambiente è molto ricco e ben arredato. Sulle pareti di pietra sono appesi diversi arazzi e sul pavimento coperto da tappeti sono sparsi qua e là larghi cuscini di seta. Nonostante questa sia una caverna, è arredata alla perfezione e minuziosamente e nulla manca per la comodità ed il conforto del suo ospite.

Seduto su un piccolo trono vi attende un mostro simile a quelli già incontrati, egli è però più alto e possente dei precedenti; al vostro ingresso impugna due spadoni a due mani e si avvicina a voi con fare minaccioso.

Egli è il:

Capo comunità dei dracontopi (CA 3, DV 6+2, pf 32, MV 36(12), N°ATT 3, F 2-11/2-11/2-7, TS G6°, ML 11, AM C)

E' più forte dei suoi simili ed attaccherà con accanimento il gruppo.

La stanza è la sua piccola reggia: qui tutto è lussuoso e raffinato. Egli ha arredato il locale con 7 arazzi (150MO l'uno), 11 tappeti (100MO l'uno), 16 cuscini di seta (70MO l'uno), un servizio di cristalli di estrema eleganza (380MO), un trono di ebano, una scrivania ed un armadio che contiene, oltre a tutti i suoi vestiti, anche una grossa chiave di bronzo, una mappa dettagliata del livello con descrizione di ogni rientranza nella roccia (compreso il passaggio che conduce all'esterno) ed il suo piccolo tesoro: 13 gemme (1150MO) in un cofanetto che contiene anche 1000MO, 200MP, un **anello della telecinesi** ed una **bacchetta dei fulmini magici** (13 cariche).

50. Il dormitorio

La caverna alla quale avete accesso è un po' più grande di tutte le altre nicchie di roccia che avete avuto occasione di vedere finora. In questo spazio sono stati disposti su tutto il pavimento molti tappeti e grossi cuscini con lo scopo di coprirlo completamente. Questo è probabilmente il luogo dove riposano gli abitanti di qui. Mentre iniziate a perquisire con gli occhi tutto il locale, osservate che due esseri sono balzati in piedi da un gruppo di cuscini e, con ancor più agilità, sono già vicini a voi: tutto ciò non vi rende felici e ancor meno il fatto che da una parte lontana nell'ombra della sala spunta un altro essere che, alla vostra vista, inizia a sibilare e vi mostra la sua lingua biforcuta.

Gli esseri sono:

3 dracontopi (CA 7, DV 4+2, pf 21 ciascuno, MV 36(12), N°ATT 3, F 1-6/1-6/1-6, TS G4°, ML 9, AM C)

L'ultimo di questi stava riposando con il suo fido:

geco (CA 5, Dv 3+1, pf 14, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-8, TS G 2°, ML 7, AM N)

Tutti attaccheranno subito. La stanza non contiene particolari tesori; dal suo contenuto si possono ricavare molte fodere di cuscini di seta (64 per l'esattezza, del valore da 20MO l'una) ma l'operazione è lunga e laboriosa (più di tre turni per non rovinare i tessuti). Poi inoltre ci sono diverse brocche e bicchieri d'argento (670MO in totale), una cinquantina di tappeti poco preziosi (meno di 50MO l'uno) e una cassa di legno rinforzata e chiusa a chiave (è la cassa comune della comunità): essa contiene 900MA e 230MO.

Dopo un turno dallo scontro con i dracontopi ne entreranno altri due (stesse statistiche): anche questi hanno le stesse intenzioni bellicose.

51. La cripta del fuoco

Un grosso portone in bronzo chiuso a chiave nega l'accesso alla sala. Già prima di entrare si avverte un maggior calore provenire dall'ambiente ancora inesplorato. Il portale può essere aperto con la chiave posseduta dal capo-comunità e nascosta nel suo alloggio. Il portale è quasi incandescente, per cui chiunque cerchi di toccarlo (ad esempio per scacciarlo o per sentire rumori dall'altra parte) subirà 1d4 pf di danno per le ustioni.

Quando le grandi porte si spalancano davanti a voi si apre uno spettacolo di rara suggestione: un breve corridoio vi porta in un ampio spazio che dà su un vasto lago che ribolle di lava. Qui la temperatura è ai limiti della sopportazione e si respira con estrema difficoltà a causa dei vapori di zolfo e di altri gas che si miscelano all'aria bollente.

Sulle pareti di questa apertura sul lago sono state scavate 16 nicchie che contengono altrettante statue di guerrieri in bronzo: esse sono alte circa 2m. Sono ricoperte da incrostazioni di zolfo ed assumono le pose più svariate. Al centro del locale c'è una curiosa lapide di pietra lunga 3m. Sulla quale è scolpito un guerriero morto che, impugnando la sua amata spada, tiene stretta l'elsa vicino al cuore per l'ultima volta.

A chiunque di voi, osservando questa lapide, viene il dubbio a chi appartenga questa tomba. Di fronte ad essa, poi, a pochi centimetri dal bordo della lava, è stato posto un braciere ricolmo di carboni ardenti.

Le statue non sono animate, non c'è nulla all'infuori di quello già descritto. La temperatura è veramente elevata (a discrezione il DM inoltre può decidere, ad esempio, di applicare qualche penalità al movimento o di verificare la lucidità dei personaggi tramite un tiro costituzione) e il lago di lava è talmente esteso e circondato da vapori da non riuscire a distinguere bene le sue rive.

Dopo qualche round compare dal braciere:

1 elementale del fuoco (CA 0, DV 12, pf 50, MV 36(12), N°ATT 1, F 2-16, TS G12°, ML 10, AM N) infligge 1-8 pf extra a chi usi attacchi basati sul freddo;

Egli comanderà ai personaggi di lasciargli un dono magico adeguato ai loro averi (anche qui spetta al DM un giudizio di merito sull'oggetto donato). Dopo aver detto ciò, con una mano solleverà la pesante lapide e ordinerà di gettare il dono nella fossa. Chi si rifiuterà di obbedirgli verrà immediatamente attaccato.

La fossa è profonda 3m. E al suo interno si trovano: gli assi del **Carro del Cielo** (sono bianchi con finiture e anelli in bronzo e sono leggerissimi perché anch'essi sono magici: pesano infatti

circa 50MO), parecchie ampolle rotte (erano pozioni magiche che, lasciate cadere, sono andate in frantumi), un **pugnale +1**, un **martello da guerra +2**, uno **scudo +1**, una **sfera di cristallo** rotta in due parti, 3 **pergamene magiche** di cui due con 3 incantesimi (entrambe per maghi) e una con 5 incantesimi (per chierici), una **bacchetta paralizzante** (con 9 cariche) ed un **anello di controllo degli animali**.

NB: se, giunti a questo punto, qualcuno dei personaggi ha sempre eseguito gli ordini dei quattro custodi degli elementi e non ha profanato le cripte rubando qualcosa (attenzione: aver aiutato i compagni a combattere il custode della cripta non vuole dire averla profanata), allora egli riceverà ora una sorta di **benedizione** per quanto ha compiuto: la sua saggezza e il suo carisma aumenteranno di un punto permanente.

Ora il gruppo ha raccolto le quattro parti del **Carro del Cielo**: ci sono molti modi per proseguire l'avventura e compiere la propria missione. Il gruppo può decidere di riunire le parti oppure di tenerle separate fino al Colle degli dei; e poi ancora: il gruppo può tenere la pergamena di teletrasporto ed uscire dal cunicolo usato dai dracontopi oppure usarla per lasciare l'antro del buio subito; per ultima c'è anche l'improbabile alternativa di compiere lo stesso percorso dell'andata.

Parte 7: la sfida con il centauro

Come introduzione a questa parte è necessario parlare del **Carro del cielo**. Occorre che questo venga assemblato prima di affrontare Arles; per farlo è sufficiente avvicinare tra loro i pezzi: la magia farà poi il resto. Infatti le quattro parti, se messe contemporaneamente a meno di 0,5m. di distanza tra loro, tenderanno a riunirsi per formare il carro. Una volta ultimato, il carro, ad un'attenta analisi, non poggerà mai per terra: le sue ruote fluttueranno sempre a pochi cm. dal suolo.

Nonostante il carro possa sopportare un qualsiasi peso inferiore alle 10.000MO, sul suo cocchio c'è posto per una o al massimo due persone; il peso del carico non influirà in ogni caso sulla velocità (e quindi sul movimento) giacché, se non si superano le 10.000MO di peso, questo galleggerà sempre da terra. Il carro può essere tirato da due o quattro cavalli; una volta imbrigliati ad esso, la magia di questo proteggerà anche gli animali e ne farà un tutt'uno (ad esempio la telepatia di Arles non avrà alcun effetto su chi tira il carro grazie alla magia che questo sprigiona anche sulle cavalcature): così anche gli animali in questo modo risulteranno magici.

Se i cavalli soggiogati sono due allora il carro avrà un movimento di 108m. (36m.), se invece i cavalli sono quattro, il movimento sarà allora di 144m. (48m.). Con uno o tre cavalli il carro non sarebbe bilanciato e guidarlo risulterebbe molto pericoloso (il DM sconsigli questa eventualità: questa possibilità è da scartare assolutamente). Se il peso supera le 10.000MO il carro poggerebbe per terra e non riuscirebbe a muoversi se non di poco (come un normale carro sovraccaricato).

Chiunque salga sul carro sarà protetto dalla magia che esso irradia: nessun agente magico potrà nuocere a chi guida o sale sul carro poiché la magia che pervade questo oggetto ha anche (tra i suoi vari poteri) l'effetto di un incantesimo di dissolvi magie lanciato da un chierico di 24° livello. E' chiaro però che vale il discorso anche all'inverso: nessuno sul carro sarà in grado di lanciare magie (è comunque concesso un d% per vedere se la magia ha effetto, computando il 5% di possibilità di errore per ogni livello di differenza).

Il carro infine non sembra che voli: solo chi lo ha costruito conosceva il segreto per farlo alzare in volo; nessuno attualmente saprebbe come fare o che arcani riti magici invocare.

Per concludere tutte queste informazioni, è necessario dire che sta alla discrezione del DM rivelarle ai giocatori (suggeriamo di essere il più generosi possibile, o, comunque, di informare i giocatori dei dettagli essenziali); i mezzi per farlo sono molti, ecco alcuni esempi: se i personaggi usano la pergamena di teletrasporto allora potrebbe essere l'Oracolo la fonte delle informazioni; altrimenti si può far fare un sogno a più membri del gruppo nel quale o il creatore del carro o l'Oracolo ne svelano i misteri.

Per ritrovare Arles (per le sue statistiche vedi parte 4: il Colle degli dei) sarà sufficiente recarsi tra le rovine del Colle degli dei e in particolare all'interno della grande arena. Il fiero centauro comparirà lì ogni giorno all'imbrunire.

Una volta alla sua presenza egli rinnoverà la sfida: per avere la profezia è necessario fare tre giri dell'arena e precederlo sul traguardo. Ovviamente alla vista del mitico Carro del Cielo il valoroso centauro lancerà, senza farsi notare, su di sé un incantesimo di velocità (il suo movimento è ora di 108m. (36m.)). Se il carro è guidato da quattro cavalli i personaggi otterranno la vittoria facilmente, mentre se cavalli sono due

allora sarà necessario vedere il testa a testa finale per decretare il vincitore. Per quanto riguarda le cavalcature, la decisione di trovarle (allo stato brado) o di comprarle (da qualche mercante in città o da un qualsiasi viaggiatore che incrocia il gruppo) ricade nella discrezionalità del DM (si consiglia a questo proposito di non creare ulteriori grosse complicazioni ai personaggi: in poche parole il DM dovrebbe dare la possibilità al gruppo di trovare in maniera relativamente semplice almeno due cavalli); in ogni caso qualsiasi tipo di cavallo (già addomesticato o selvaggio indipendentemente dalla razza), una volta soggiogato al carro, diventerà docile ed obbediente ai comandi del conducente per effetto della magia.

Con due cavalli in effetti i contendenti hanno la medesima velocità: il segreto per vincere sta solo nella bravura del guidatore. Quest'ultima, all'interno dell'arena, è messa alla prova soprattutto durante le curve alla fine di ogni rettilineo: è infatti in questo tratto che uno dei due sfidanti deve passare prima dell'altro per sfruttare al massimo la traiettoria del percorso (devono in altre parole passare radenti la parte interna della pista per non perdere terreno l'uno nei confronti dell'altro); se non adotta questa tecnica di gara il contendente che non taglia le curve si troverà irrimediabilmente in ritardo di "una lunghezza" ad ogni passaggio.

Come è già stato detto la telepatia animale di Arles non ha effetti sui destrieri del carro a causa della magia con la quale esso li avvolge.

Per decidere chi passa prima dell'altro all'imboccatura di una curva è sufficiente un breve calcolo: si deve sommare la propria destrezza al risultato che si ottiene tirando 1d6: chi raggiunge il punteggio più elevato passa in testa. Per Arles sarà il DM a tirare considerando che la sua destrezza è pari a 17 (in questo valore sono contemplate le naturali capacità di cavalcare del centauro e la conoscenza della pista).

Una volta che uno dei due sfidanti passa per secondo non avrà più possibilità di superare il primo sfruttando solo la corsa: per guadagnare terreno e recuperare bisogna escogitare un qualsiasi espediente per distrarre chi è davanti. A questo proposito, se Arles è secondo, egli comincerà prima ad usare la telepatia animale e, poi, via via, dopo ogni curva, a scagliare frecce o proiettili (da fionda).

In un rettilineo sono possibili tre attacchi: è sufficiente che solo uno di essi vada a segno per rallentare l'avversario e recuperare il ritardo di una lunghezza (oltre a causare i danni normali delle armi). E' possibile anche aumentare il distacco se chi è in testa si preoccupa, durante i rettilinei, di attaccare chi lo segue: questa tattica verrà utilizzata da Arles solo nell'ultimo giro se vede che lo sfidante ha la possibilità di sconfiggerlo (anche in questo caso si hanno tre attacchi a disposizione lungo ogni rettilineo). Naturalmente la magia non avrà alcun effetto durante la corsa perché, a causa del potere del carro (descritto in precedenza), i personaggi saranno avvolti da una specie di barriera anti magia. Se in un rettilineo vanno a segno tutti e tre gli attacchi di una delle parti allora questa guadagnerà tre lunghezze sull'avversario. Sul carro è possibile che salgano anche due persone: in questo caso alla destrezza del conducente verrà sommato solo 1d4 e, ad ogni curva, chi non guida dovrà eseguire un tiro destrezza con un malus di -1 per restare a bordo del carro, altrimenti verrà proiettato fuori (subendo 2d6 pf di danno). A questi svantaggi si deve però considerare anche il fatto che, con due persone sul carro, sono possibili sei attacchi per rettilineo (tre a testa).

Se Arles dovesse raggiungere gli 8 pf o meno allora si dichiarerebbe battuto (è importante che egli non muoia visto che è l'unico che può rivelare la profezia). Se lo sfidante dovesse perdere o morire allora il gruppo può riproporre la sfida ogni giorno al tramonto all'interno dell'arena. Si ricorda

che comunque tra le regole della sfida Arles aveva negato la possibilità di usare la magia: egli allora non si riterrà sconfitto se uno dei trucchi per batterlo si basa su incantesimi (egli comunque non considera magico il carro ma divino).

Se Arles viene sconfitto allora:

Il centauro a capo chino si avvicina a voi con la lentezza di chi porta il peso della sconfitta. Nonostante quest'umiliazione il suo spirito resta fiero e battagliero e voi lo capite dalle parole che egli pronuncia:

"Rendo omaggio a voi, valorosi guerrieri, che per una nobile causa avete messo a repentaglio la vostra stessa vita. Sono onorato di essere stato sconfitto da degli eroi ...

Ora avrete ciò per cui avete gareggiato con me, tuttavia voglio raccontarvi i motivi del mio odio viscerato verso la profezia e tutto ciò che la riguarda. Molti anni addietro ero un ufficiale della guardia della capitale; non potevo chiedere di più dalla vita ero rispettato, facevo quello che avevo sempre sognato fin da quando ero ragazzino e, soprattutto, amavo una persona alla follia. Questa splendida realtà un giorno si spezzò: approfittando dell'assenza del marito, il principe von Drachenfels, impegnato in una missione diplomatica, Gertrud cercò di attuare un complotto per sostituirsi a Jaggar. Prima che il suo piano potesse prendere corpo, riuscii a sventarlo eliminando tutti i complici del malvagio principe; commisi però l'errore di risparmiare Gertrud e la imprigionai. Grazie alle sue arti magiche si liberò e, dopo aver rapito la mia amata, fuggì sul Colle degli dei strappandomela via. Quando seppi dove si rifugiò, fu però troppo tardi: trovai la testa di chi amavo più della mia stessa vita infilzata al pennone più alto di quest'arena. L'unica speranza che ancora avevo per riportarla in vita era l'acqua del Tempio della Radiosità: purtroppo però le parole per accedervi erano note solo a pochi eletti. Dopo averle conosciute con un sotterfugio, riuscii ad entrare nel Tempio, ma al suo interno c'era Gertrud ad attendermi: aveva previsto la mia mossa. Ella approfittò di questa occasione per togliermi di mezzo in modo legale, tuttavia quando fui giudicato, non mi condannarono a morte, ma all'esilio. Inutile dirvi che nessuno credette a ciò che realmente era accaduto.

Da quel giorno io veglio ogni sera qui, sulla tomba del mio eterno amore, pregando quotidianamente che le parole della profezia si avverino prima del mio ultimo giorno:

*Queste sono le parole scritte dal tempo,
in una notte tra le oscurità del passato senza memoria.
I nostri occhi vagano nel buio ma scrutano lontano
e le nostre menti spogliano i segreti dei tempi.*

*Il momento è giunto, o dei!
Apritevi, o porte, e concedete l'ingresso
a chi saprà lavare dal sangue la terra infetta
ormai affogata nelle lacrime e nel terrore,
a chi saprà spiegare la luce della vita
su miseri corpi senza quiete e anima,
e, spinti dal vento impetuoso della giustizia,
a chi solleverà un intero popolo sprofondato
nelle tenebre del Caos."*

Restate tutti attoniti e senza parole ripensando al significato della **Profezia della luce**: capite che siete voi i destinatari del suo messaggio che si tramanda da secoli; tutto ciò, da un lato, vi rende fieri ed orgogliosi, però, dall'altro, vi fa sentire il peso di una responsabilità che nessuno ha mai provato.

Ora il gruppo ha la **profezia della luce**, l'unico elemento che fa accedere al **Tempio della Radiosità** nella capitale.

Non resta altro che avviarsi di gran carriera verso la città di Glantri perché il tempo ormai stringe ed il potere di Gertrud cresce di giorno in giorno.

Parte 8: il Tempio della Radiosità

NB: per questa sezione si usino le **mappe E1 ed E2**; quando il gruppo arriva in città il DM è libero di usare qualsiasi evento o notizia utile della Parte 2: l'arrivo in città. I tempi sono però cambiati rispetto alla precedente visita nella capitale: il commercio è crollato (si è ridotto ai beni essenziali per la sussistenza), i canali sono semideserti (si esce di casa solo se necessario e non si presta attenzione a nulla), la gente è diversa (i pochi che si trovano in strada fanno finta di non vedere il gruppo e non si fermano), i negozi e le botteghe sono quasi tutti chiusi (solo chi commercia beni alimentari riesce a vendere qualcosa), tutto è silenzioso e solo in taverna sembra di essere tornati nella città di una volta, ma nessuno e in nessun caso darà alcuna spiegazione di ciò che sta accadendo; ciò che sconvolge di più sono le molte tombe scoperte che i personaggi hanno modo di vedere nei cimiteri fuori dalle mura. Ormai Gertrud sta completando la sua diabolica opera: ha quasi terminato la trasformazione in servi del male di tutti i cortigiani e politici del suo principato e inizia ad usare i cadaveri per formare un invincibile esercito di non morti.

L'obiettivo principale del gruppo resta però il Tempio della Radiosità: questo si trova nella zona orientale dell'insediamento urbano. Ha la forma simile a quella degli ziqqurat persiani: di quegli edifici che venivano usati per osservare le stelle dalle popolazioni mediorientali in epoca remota.

Il Tempio è di forma piramidale a sezione circolare caratterizzato da gradoni; la sua base è di 45m. di diametro, poi ogni gradone ha un diametro di 6m. in meno rispetto al precedente ed è alto 6m.. Il Tempio ha cinque gradoni, l'ultimo così misura 21m. di diametro.

Per molti aspetti richiama elementi di architettura mediorientale (il portale, i mosaici, la cupola e via dicendo).



Giungete ai piedi del Tempio della Radiosità e rimanete affascinati dalla sua bellezza: è una struttura che, seppure tozza nelle sue dimensioni, sembra leggera e sobria nelle decorazioni. Ogni gradone è ornato da una fascia di mosaico che ripete regolarmente il simbolo del sole con uno stile molto elegante e raffinato: le tonalità variano dall'oro dei raggi al pallido azzurro del cielo che ne fa da sfondo. Tutta la costruzione ha pareti bianche all'esterno.

Un altro elemento di grande suggestione è la cupola che chiude il tempio: è anch'essa colorata di un azzurro chiaro e, grazie a questa tinta molto delicata, risplendono più che mai il

pennacchio dorato che rappresenta un sole stilizzato e il piccolo fregio, dorato anch'esso, che corre lungo il bordo e circonda l'intera cupola.

L'ultimo elemento d'effetto che attira la vostra attenzione è il grande portale che dà accesso all'interno: è alto più di 8m. ed è largo 6m.; le sue enormi porte sono molto scure: vi accorgete infatti che è piombo non dipinto. Il frontone che lo sovrasta è veramente sublime: esso riporta un sole dorato su uno sfondo blu intenso mentre fanno da cornice due agili colonne a torciglioni.

Il portale non ha serrature, maniglie o cardini; ci sono solo due enormi e pesanti anelli di piombo che pendono appesi ad esso.

Una volta pronunciata la Profezia, il portale, con un lento e cigolante movimento, si aprirà; i personaggi potranno finalmente entrare nel Tempio della Radiosità: questa zona, un tempo sacra, è stata di recente sconosciuta da alcune azioni che Gertrud ha compiuto al suo interno. Ella si trova ancora qui e tiene prigioniero Jaggar (non è stato completamente trasformato ancora). La struttura del Tempio è molto particolare: esso ha la stanza centrale, la **52. La sala principale**, larga come il gradone più piccolo e alta quanto quattro di questi (ha cioè 21m. di diametro per 24m. di altezza). Al piano terra tutt'intorno a questa sala corre un corridoio e vari locali adibiti a funzioni secondarie. La stanza nell'ultimo gradone è larga 21m. ed è alta circa 15m.; gli spazi che intercorrono tra i muri perimetrali e la **52. La sala principale** nei rimanenti gradoni (rispettivamente di 9m., 6m. e 3m.) sono occupati dalla scalinata che conduce all'ultimo piano.

52. La sala principale

L'ingresso del Tempio vi immette subito nella sala più importante; è una sala bizzarra: sembra di essere entrati nel fondo di un pozzo. Le bianche pareti sono spoglie se non per una piccola decorazione dorata che corre salendo a spirale verso il soffitto e che ricorda quella esterna. Il soffitto, a più di 20m. di altezza, invece è stato dipinto: si tratta di una stupenda riproduzione del cielo comprendente anche un sole che rischiara tutto questo ambiente; a ben guardarlo esso abbaglia se lo si fissa intensamente. Il sole qui dipinto è l'unica fonte di luce.

Sul fondo, di fronte all'entrata, poi, c'è una larga vasca che occupa un intero settore del locale. L'acqua, con un fiavole flusso, sgorga da una cornucopia dorata tenuta tra le braccia di un piccolo putto alato. La cosa sorprendente è che l'acqua emana una forte luminescenza azzurrognola: l'intera pozza sembra così pulsare di una luce vitale. Di fronte ad essa si trova un altare molto semplice nello stile e del tutto spoglio, mentre tutt'intorno, sulle pareti, sono stati disposti dei troni molto eleganti di legno scuro.

Dopo qualche istante sbucano da dietro l'altare degli enormi cani fulvi. Avvicinandosi a voi, con la bava alla bocca, iniziano a ringhiare.

Essi sono:

2 mastini infernali (CA 4, DV 6**, pf 29,32, MV 36(12), N°ATT 1 o soffio, F 1-6 o 6-36, TS G6°, ML 9, AM C) possono individuare l'invisibile con il 75% di possibilità;

Attaccano immediatamente il gruppo. Questi esseri diabolici sono stati posti qui da Gertrud per custodire la fonte dell'acqua della luce.

Essendo ormai sconosciuto tutto il Tempio, ad un incantesimo di **individuazione del magico** risulterà tale solo la fontana ed il soffitto (mentre un tempo tutto qui era permeato di magia). La sala non nasconde altro di importante: l'altare è spoglio e nessun altro è presente qui all'infuori dei due guardiani. L'acqua sgorga dalle viscere della terra ed ha particolari proprietà (oltre alla luminescenza) dovute al fatto che essa proviene dal nucleo della Radiosità. NB: il nucleo della Radiosità giace migliaia di metri sotto la capitale ed è un reattore radioattivo di una nave spaziale lasciata da una civiltà extraterrestre che aveva colonizzato queste terre molto prima della fondazione dei principati. L'acqua ha molti poteri: i personaggi possono usarla per recuperare pf (2d6), per guarire da malattie o per resuscitare qualcuno (questi poteri sono comunque sconosciuti agli avventurieri; potranno scoprirli solo provando l'acqua). E' importante sottolineare che l'acqua produce i suoi effetti solo una volta sulla stessa persona (nessuno può venire resuscitato due volte usando sempre l'acqua). Un'altra proprietà dell'acqua è quella di dissolvere i non morti con il semplice contatto; le loro anime, infatti, potranno così riposare in pace. A parte questo particolare momento di confusione e pericolo, è altrimenti assolutamente proibito prendere l'acqua dalla fonte senza un preciso permesso del Sacro Custode.

53. Gli appartamenti dei sacerdoti

La stanza è arredata con sobrietà: sulle sue linde pareti non è appeso nulla. Addossato ad ogni muro è stato posto un semplice letto con accanto un piccolo mobile basso chiuso. Ai piedi di ogni letto c'è un inginocchiatoio molto semplice e per nulla elaborato. Al centro del locale sono stati posti un tavolo, tre sedie ed un leggio. Su di esso non c'è alcun libro. Accanto alla porta d'ingresso si trova un grande mobile che funge da biblioteca. In esso ci sono molte decine di volumi e pergamene sciolte.

Mentre state osservando tutto ciò, da una parete sbucano tre esseri dalla consistenza eterea: hanno un'espressione di terrore e di morte sui loro volti e si avvicinano a voi allungando le loro evanescenti braccia.

Queste figure sono ciò che resta dei sacerdoti del Tempio; il potere di Gertrud li ha tramutati in:

3 presenze* (CA 3, DV 4**, pf 18 ciascuna, MV 36(12) o 72(24), N°ATT 1, F 1-6 + risucchio, TS G4°, ML 11, AM C)

Attaccheranno il gruppo immediatamente. Se il gruppo le combatte con l'**acqua della luce** allora è sufficiente un lancio andato a segno per ucciderle e far riposare in pace le anime dei malcapitati religiosi.

Frugando tra le scartoffie della biblioteca c'è il 10% di probabilità che venga trovata una mappa dettagliata del Tempio e un altro 10% che sia rinvenuta una pergamena che, una volta letta, produce un effetto su chi legge simile a quello dell'incantesimo di **benedizione**. La stanza non contiene nient'altro di importante.

54. La cappella

Questo ambiente è l'esempio più esplicito del fatto che a Gnantri, negli ultimi tempi, sono successe molte cose legate alla presenza delle forze del Caos. La stanza dove vi trovate

doveva essere una piccola meraviglia una volta: tutto qui è, o meglio, era rivestito di legno intarsiato. Dei banchi e dell'altare che dovevano arredare il locale non sono rimasti che pochi resti semicarbonizzati. Anche se le pareti ed il pavimento sono stati inevitabilmente danneggiati dal fuoco, vi assale un dubbio: perché, se tutto qui è bruciato, il soffitto non presenta nessun segno del passaggio del fuoco?

Le pessime condizioni della stanza non sono il risultato di un incendio ma di un:

protoplasma nero* (CA 6, DV 10*, pf 46, MV 18(6), N°ATT 1, F 3-24, TS G5°, ML 12, AM N)

Questo ora si trova esattamente sopra la porta e attaccherà lasciandosi cadere sugli ultimi membri del gruppo che sono entrati cogliendoli di sorpresa con un risultato di 1-3 su 1d6.

La stanza ormai non nasconde alcunché di valore.

55. IL locale di servizio

Pare che l'intero ambiente sia stato perquisito da cima a fondo; esso presenta una grande vasca addossata alla parete di fronte alla porta; questa è circondata da scaffali e vi sono alcuni lavandini sulle pareti laterali.

Dagli scaffali sono stati rovesciati e rotti tutti o quasi i vasi che un tempo contenevano erbe, essenze aromatiche o qualsiasi altra sostanza che poteva essere utile alla farmacopea medievale. Da altri pianali sono stati gettati a terra asciugamani, lenzuola e varie pezze di tessuto pulite. Il pavimento è allagato e in tutta la stanza c'è più di 1cm. di acqua. Tutto il locale è pervaso da forti e nauseanti odori nati dall'unione di diverse spezie ormai marce sul pavimento bagnato.

Tutto è silenzioso qui.

La stanza non contiene nulla di valore. Sul fondo della vasca si nasconde una:

ameba paglierina* (CA 8, DV 5*, pf 23, MV 9(3), N°ATT 1, F 2-12, TS G3°, ML 12, AM N)

Essa attaccherà solo chiunque si affacci sul bordo della vasca; coglierà la vittima di sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6 grazie all'acqua torbida che la nasconde.

56. La mensa

Questa doveva essere la mensa dei sacerdoti del Tempio: ora è invece una sala in completo disordine; i tavoli sono rotti e le panche rovesciate su di essi.

L'unico armadio presente è stato sfondato ed il contenuto dei suoi scaffali è disperso sul pavimento. Qua e là, sparsi per terra, si trovano boccali, piatti e posate: sono tutti di latta.

La stanza è vuota e non c'è nulla di interessante. L'altra porta conduce alla **57. La cucina del Tempio**.

57. La cucina del Tempio

Appena entrate nel locale vi accorgete di non essere soli: tutta

una serie di rumori, dalle posate che cadono al graffiare sul pavimento, invadono questa piccola e abbandonata cucina. All'istante non riuscite ad individuare nulla o nessuno che ne sia l'autore, poi però, ascoltando meglio, riuscite a distinguere tra i vari suoni anche il caratteristico squittio di topi.

Ed in effetti qui sono presenti:

11 topi giganti (CA 7, DV ½, pf 2, MV 36(12), N°ATT 1, F 1-3 + malattia, TS UC, ML 8, AM N)

Questi resteranno rintanati tra i vari mobili e le pentole e non attaccheranno finché qualcuno non andrà a disturbarli. In cucina si può trovare ancora qualcosa di commestibile (naturalmente solo alimenti difficilmente deperibili) e null'altro.

58. Il sancta sanctorum

Vi trovate in un lungo ambiente completamente al buio. Al vostro passaggio potete notare, con il vostro sommo stupore la presenza di numerose nicchie che custodiscono splendidi capolavori di gioielleria.

Si possono qui ammirare coppe, vasi, piatti e vassoi e altro ancora: in oro, argento e platino, lavorati, cesellati e arricchiti da stupende pietre preziose. Più avanzate e sempre più sublimi sono le opere d'arte orafa rinchiuse in questa sala. Nel silenzio più completo, però, un sibilo proveniente da un non precisato punto del locale vi fa capire che non siete soli.

Il rumore appartiene ad un:

necrospetro* (CA 2, DV 6**, pf 31, MV 45(15) o 90(30), N°ATT 1, F 1-8 + super risucchio, TS G8°, ML 11, AM C) attacca con sorpresa con 1-3 su 1d6;



Con l'arrivo di Gertrud egli ha stabilito qui la sua dimora. La stanza racchiude tutti i tesori e le reliquie del Tempio della Radiosità; appropriarsi anche solo di uno di questi oggetti sacri risulterebbe un'azione malvagia (il DM sconsigli il furto all'interno del Tempio, altrimenti applichi provvedimenti come maledizioni, cambiamento dell'allineamento o addirittura la morte).

Il valore degli oggetti qui raccolti è inestimabile, sarebbe difficile riuscire a rivenderli per realizzare il prezzo intero. Le reliquie (circa una trentina) non sono comunque magiche.

Il necrospetro ha portato con sé il suo tesoro: questo resta a disposizione del gruppo se riesce ad uccidere o a scacciare il mostro. Il tesoro è composto da: 8600MA, 3200MO, 7 gemme (1100MO), una **lancia +2**, una **corazza di maglie +3** ed una **borsa dissolvente**.

59. Il ripostiglio

L'ambiente è molto polveroso ed è da parecchio tempo che nessuno vi entra. Nell'oscurità più totale riuscite, grazie alla luce proveniente dall'esterno, a riconoscere tappeti, arazzi, stracci e scope e altro materiale utile alla pulizia e decorazione del Tempio; tutto quanto è ammassato lungo le pareti ed è ricoperto da uno spesso strato di polvere.

La stanza non contiene altro.

60. Lo scontro

Entrate in una sala circolare molto buia illuminata debolmente da alcune decine di candele rosse poste sul pavimento. La scena è molto impressionante; come tutti gli ambienti del Tempio, anche qui regna il disordine: pergamene sparse sul pavimento, arazzi strappati e altri elementi vi fanno capire che il Chaos è passato anche qui. Dopo qualche istante, quando i vostri occhi si abituano alla debole illuminazione, riuscite a distinguere due tetre figure in piedi ed una terza riversa sul terreno. L'uomo a terra sembra essere senza vita ed è chiuso da un cerchio formato da candele.

Nell'analizzare questa scena vi accorgete che la maggior parte delle candele formano molti cerchi sparsi ovunque nel locale.

Questo tuttavia non è il momento adeguato per le elucubrazioni visto che le due figure si avvicinano a voi ridendo sadicamente.

Le due persone sono:

Gertrud von Drachenfels, elementarista dell'aria del 2° circolo (CA 3, LV M12°, Fr 7, In 18, Sg 13, Dx 17, Co 16, Ca 8, pf 41, MV 36(12), N°ATT 1, F 2-5 o incantesimo, TS M12°, ML 12, AM C)

I personaggi non avranno difficoltà a capire di chi si tratti: è vestita con una tunica che riporta lo stemma dei von Drachenfels; i suoi movimenti nevrotici ed il suo volto lucido di sudore sono sconvolti da un qualcosa che la rende più vicina ad un mostro che ad un essere umano: occhi iniettati di sangue, capelli arruffati e pallore quasi livido.

Ella ha memorizzato i seguenti incantesimi:

1°- **Charme, dardo incantato x 2, protezione dal bene, scudo magnetico;**



- 2°- immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, invisibilità, ragnatela;
- 3°- dissolvi magie x 2, velocità, blocca persona;
- 4°- metamorfosi, autometamorfosi, porta dimensionale e scaccia maledizioni;
- 5°- teletrasporto, giara magica, nube mortale;
- 6°- imposizione, trasforma carne in pietra.

Inoltre, come studiosa della Scuola dell'Aria (è un'elementarista del 2° circolo), ella in più conosce gli incantesimi **volare**, **controllo del tempo atmosferico**, **protezione dall'aria** (subisce solo metà del danno dovuto a cose che hanno relazione con l'aria e può avanzare nelle nuvole o salire nel fumo per 27m. o 3 round) ed **evocazione minore** (evoca 1d4 elementali dell'aria di 12DV; questi saranno sotto il suo controllo per un massimo di 12 giorni, eseguiranno i suoi comandi e non è necessario mantenersi in concentrazione per controllarli).

Inoltre possiede un **anello di protezione +2**, un **medaglione ESP**, un **pugnale +2**, un **mantello deflettente** ed un **bastone della stregoneria** (17 cariche); grazie alle sue abilità ed a ciò che indossa i suoi TS sono:

Raggio della morte	7
Bacchette magiche	6
Paralisi o pietrificazione	5
Soffio del drago	11
Incantesimi	4

Il suo ridere assomiglia molto a quello di uno schizofrenico; tra una risata e l'altra cerca di dire qualcosa al gruppo ma, sia per la pazzia che gli sta sconvolgendo la mente sia per la rabbia e l'odio che serba in cuore da troppi anni, il risultato è allucinante: farfuglia qualche parola in tre o quattro lingue diverse e poi riesplode in una folle e sadica risata.

Gertrud si trova qui con il Sacro Custode del Tempio, ormai divenuto un:


vampiro* (CA 2, DV 9**, pf 43, MV 36(12) o 54(18), N°ATT 1, F 1-10 + super risucchio o charme, TS G9°, ML 12, AM C)



Egli eseguirà i comandi di Gertrud anche se questi dovessero portarlo alla distruzione.

Per questo scontro Gertrud combatterà al massimo delle sue possibilità, cercando di creare il maggior danno possibile ai suoi nemici (una traccia che suggeriamo è che lanci su di sé

velocità e/o **immagini illusorie** e poi inizi a colpire i più deboli come maghi e chierici con **palle di fuoco** e/o **metamorfosi**; un'alternativa è che lanci una **ragnatela** sui guerrieri abbinata ad una **nube mortale** ed un incantesimo di **pietrificazione** e/o **imposizione** e/o **charme** e/o **giara magica**



sugli utenti di magia); nello scontro sarà preoccupato maggiormente dai maghi (conosce bene il loro grande potere) e dai chierici (che possono scacciare i non morti). Gertrud sarà comunque agevolata dal suo **medaglione ESP**: con questo oggetto può prevedere le mosse degli avversari all'inizio di ogni round (di uno o al massimo due, altrimenti è difficile distinguere i pensieri di diverse persone) e non essere mai sorpresa da questi o cadere in qualche loro tranello.

Per quanto riguarda la persona distesa a terra, egli è il principe Jaggar; è in uno stato tra la vita e la morte anche se non ha ancora ceduto a suo moglie e non si è trasformato in un vampiro. Egli è rinchiuso in un cerchio formato da candele rosse accese: questo è un rito sconosciuto ai più (anche in questa terra ricca di maghi e di magia) poiché è magia nera e pertanto essa è illegale (anche qui a Glantri); i lumi in questo caso sono magici e creano una barriera magica che è possibile attraversare solo in entrata: una volta all'interno del cerchio non è più possibile uscirvi né tantomeno lanciare incantesimi al di fuori, poiché questi si esauriscono contro il campo di forza magico. Chi si trova all'interno delle figure circolari è praticamente in trappola: l'unica possibilità di uscire è data dalla magia, un **desiderio**, infatti, o un **teletrasporto** sono gli unici incantesimi in grado di liberare qualcuno da questa prigione; anche chi si trova all'esterno può liberarlo: per fare ciò è sufficiente spegnere o rovesciare una sola candela del cerchio e tutte le altre la seguiranno subito dopo sciogliendo la magia (dall'interno questo non è possibile).

Nella sala ci sono 11 cerchi di dimensione variabile (hanno un diametro che va dai 3m. ad 1m.). Dopo 2 round a Gertrud viene in mente che è possibile rinchiodare alcuni personaggi tra i cerchi (sempre che qualcuno non vi abbia già provveduto da solo!) e incomincerà ad attaccare in modo da costringere o da spingere le sue vittime all'interno dei cerchi magici (usando ad esempio **luce perenne** negli occhi per accecare o **tempesta di ghiaccio** per spingere).

Gertrud ordinerà anche al vampiro di fare questo. Quando un personaggio rimane intrappolato, Gertrud si disinteressa subito di lui e attacca un altro PG ancora libero di agire: in caso di una sua vittoria, egli finirà i suoi prigionieri al termine del combattimento.

Dal punto di vista pratico, dal momento che i personaggi fanno il loro ingresso nella stanza, per vedere se uno resta intrappolato o meno, il DM, all'inizio di ogni round, tiri 1d20 per ogni PG che dichiara di volersi muovere durante lo stesso round (anche se di poco): con un risultato di 16 o più, egli si ritrova bloccato in uno dei cerchi. Se il giocatore dichiara di stare attento allora solo un 19 od un 20 risulteranno fatali e imprigioneranno il personaggio. Si noti che anche Gertrud ed il vampiro possono finire vittime dei loro stessi espedienti magici (con un risultato di 19 o 20).

Una volta uccisi Gertrud ed il suo alleato (essi in effetti combatteranno fino alla morte), il gruppo potrà liberare Jaggar; quest'ultimo sarà morente e privo di sensi, ma con un po' di **acqua della luce** si riprenderà.

Dopo avervi ringraziato offrirà una cerimonia seguita da un banchetto per ufficializzare la sua gratitudine. Ospiterà a palazzo per quanto tempo desidera ciascuno dei membri del gruppo, lo curerà se necessario e, se possibile, resusciterà chi ha perso la vita nel corso di questa nobile impresa; donerà ai suoi salvatori una rocca (un piccolo castello) posta sul confine meridionale (il DM stabilisca esattamente dove e quanto grande debba essere la costruzione; suggeriamo una torre posta a nord-ovest di Aalban, sul confine), conferirà a ciascun personaggio i titoli di Ambasciatore di Ordine e Giustizia ed il

titolo di barone ad un mago che abbia raggiunto almeno il 9° livello (la legge a Glantri prescrive che solo i maghi possono diventare nobili; se non c'è nessuno con questi requisiti, Jaggar nominerà Lord il mago di livello più alto del gruppo) e, oltre a ricompensare ciascuno con tanto oro quanto pesa (forfettariamente 2000MO a testa), darà la possibilità di esprimere tre desideri.

Una volta accontentati tutti, Jaggar tornerà a prendere le redini del principato e la vita ricomincerà a scorrere come prima anche se i personaggi a Glantri non godranno più dell'anonimato per visitare le frenetiche viuzze del centro città, ma saranno per sempre considerati i salvatori della nazione, coloro che hanno riportato l'ordine dopo le tenebre del Caos!

Parte 9: nuovi mostri

Chevall*

	In forma di cavallo*	In forma di centauro
Classe d'armatura:	2	5
Dadi vita:	7*	7*
Movimento:	81m. (27m.)	54m. (18m.)
Numero di attacchi:	2 zoccoli ed 1 morso	2 zoccoli ed 1 arma
Ferite:	1-6/1-6/1-8	1-6/1-6/a seconda dell'arma
Numero di mostri:	(1-3)	0 (1-3)
Tiri salvezza:	Guerriero 7°	Guerriero 7°
Morale:	11	9
Tesori:	C	C
Allineamento morale:	neutrale	neutrale

Questo mostro è contemplato nell'atlante del Granducato di Karameikos: qui di seguito riportiamo una fedele descrizione. Lo chevall fu creato dall'immortale Zirchev per proteggere i cavalli. Esso si può trasformare a suo piacimento, da cavallo a centauro e viceversa.

Lo chevall solitamente viaggia all'interno del paese (o di una zona particolare) ed osserva il modo in cui vengono trattati i cavalli al servizio degli uomini e libera quelli che vengono maltrattati. Gli chevall sono nemici giurati dei lupi e dei lupi mannari. Essi possono parlare con i cavalli, sia in forma di cavallo che di centauro e possono fare apparire magicamente 1d6 cavalli da guerra (i quali arrivano dopo 1d4 turni), una volta al giorno.

Gli chevall possono essere colpiti solo da armi magiche e d'argento.

Titano di granito

Classe d'armatura:	0
Dadi vita:	12*
Movimento:	24m. (8m.)
Numero di attacchi:	4 armi + speciale
Ferite:	3-18 o a seconda dell'arma + stordire
Numero di mostri:	1 (0)
Tiri salvezza:	Guerriero 10°
Morale:	12
Tesori:	speciale
Allineamento morale:	neutrale

I titani di granito, simili ai golem, sono enormi e possenti esseri animati e controllati da maghi o chierici di alto livello. Come tutte le creature "costruite" essi sono immuni agli attacchi che influenzano la mente (come il **sonno**, lo **charme** e la **paralisi**). Hanno quattro braccia che possono usare per combattere e generalmente sono creati con lo scopo di assolvere ad un compito: non sono creature intelligenti, quindi non dovranno essere impegnati in campi che richiedono normali capacità intellettive; il loro pensiero infatti funziona con un sistema di tipo binario impostato sul "si" e sul "no": tutto il resto viene immesso nel loro intelletto (se così lo si può definire) in relazione al loro scopo.

Hanno una forza enorme che consente loro di causare oltre alle normali ferite dell'arma (generalmente clave di roccia) la perdita dei sensi per 1-6 round se la vittima fallisce un TS contro raggio della morte. La loro forza però è controbilanciata dalla loro goffaggine: i titani subiscono sempre una penalità di -2 sull'iniziativa e sui tiri per colpire.

I titani sono mostri che per essere creati richiedono materiali molto costosi, parecchio tempo e sforzi impegnativi; per questo motivo sono molto rari (se ne trova sempre un solo esemplare per un singolo compito da svolgere) e sono valorizzati dal loro creatore con doni magici che li rendono ancora più invincibili (ed è proprio questo l'unico tipo di tesori che possiedono).

Asceti del vincastro

Classe d'armatura:	3
Dadi vita:	5+3**
Movimento:	36m. (12m.)
Numero di attacchi:	1 arma
Ferite:	4-14 + speciale
Numero di mostri:	2-8 (2-8)
Tiri salvezza:	Guerriero 8°
Morale:	10
Tesori:	A
Allineamento morale:	caotico

Gli asceti del vincastro sono una particolare setta religiosa che ha radici proprio all'interno dell'antro del buio. Questi uomini vestono una tunica rosso porpora sotto la quale usano indossare una cotta di maglia (grazie alla loro tecnica di combattimento beneficiano poi di un ulteriore bonus sulla destrezza di +2); sono persone che il fanatismo religioso ha trasformato in esseri brutali: essi trovano conforto della loro misera vita in una specie di guerra di religione contro gli uomini del mondo esterno. Sono dediti alla lotta e al combattimento con un'arma speciale (per la quale sono disposti anche a morire): il **vincastro**; esso è un bastone all'apparenza normale ma, a comando, può estrarre delle grosse spine (di forma simile a quelle delle rose) che aumentano di +1 i danni. Gli asceti non se ne separano mai: questo, oltre ad essere il simbolo del loro credo, è anche l'oggetto della loro tecnica di combattimento; ne sono talmente abili che raddoppiano automaticamente le ferite per ogni colpo andato a segno (invece che 1d6+1 di danni causano 2d6+2). Una delle caratteristiche di queste armi è la considerevole gravità delle ferite che esse causano: non sono ferite magiche ma per esserne completamente guariti è necessario il doppio del tempo normale. I **vincastri** sono armi magiche.

Questi religiosi sono talmente "infervorati" dalla loro fede che non subiscono gli effetti dello **charme**; oltre alle tecniche di lotta essi hanno appreso i segreti della meditazione: ad esempio è loro sufficiente una notte di meditazione per curare tutte le loro ferite, oppure grazie alla meditazione essi possono sollevare da terra e spostare qualsiasi oggetto tramite la **telecinesi** (fino ad un peso massimo di 2000MO o una persona).

Per ogni 20 asceti è necessaria la presenza di un loro superiore: il pastore del vincastro. Essi si caratterizzano per il fatto che indossano un cappuccio nero (e non porpora). I pastori, oltre alle caratteristiche dei normali asceti, hanno un DV in più e la possibilità di lanciare una volta al giorno un incantesimo dello **charme** e uno di **benedizione** (si considera che chi ha lanciato l'incantesimo sia un utente di magia di 6° livello).

Data la posizione di supremazia all'interno della loro società, hanno un morale superiore (pari a 11), grazie al quale esercitano la guida spirituale dei loro "figli". Sono solitamente accompagnati da 1-4 asceti.

Necrofago

Classe d'armatura:	5
Dadi vita:	5*
Movimento:	36m. (12m.)
Numero di attacchi:	2 artigli e 1 morso
Ferite:	1-4/1-4/1-8 +veleno
Numero di mostri:	1-4 (2-8)
Tiri salvezza:	Guerrigero 6°
Morale:	9
Tesori:	C
Allineamento morale:	caotico

Questi mostruosi umanoidi hanno le sembianze di gorilla senza peli, sono alti circa 2,20m. e sono semintelligenti.

Il loro habitat naturale è il dungeon, o, al limite, qualche cimitero poco frequentato. Sono completamente ciechi ma hanno sviluppato un udito finissimo; a causa della loro cecità prediligono ambienti bui e chiusi o altrimenti sono attivi solo di notte (se sono costretti a stare all'aperto).

La loro caratteristica è la loro incredibile voracità, come pure il fatto che si cibano unicamente di cadaveri di tutte le razze e specie (indipendentemente dallo stato di decomposizione). Sono senza scrupoli e per un buon pasto assalgono chiunque.

Il loro morso oltre agli 1-8 punti di danno costringe la vittima ad effettuare un tiro salvezza contro veleni: se fallisce il tiro, il necrofago inietterà un potente miscuglio di tossine che farà perdere un punto di costituzione al giorno comportando con ciò i relativi effetti di questa modifica (è comunque una modifica permanente). Quando la vittima raggiunge il livello zero di costituzione, muore. Solo un incantesimo **cura malattie** o un **desiderio** possono fermare il decorso di questo lento avvelenamento.

Larve imbalsamate*

Classe d'armatura:	6
Dadi vita:	6*
Movimento:	24m. (8m.)
Numero di attacchi:	2 artigli
Ferite:	1-6/1-6
Numero di mostri:	1-4 (0)
Tiri salvezza:	Guerrigero 7°
Morale:	12
Tesori:	nessuno
Allineamento morale:	caotico

Secondo la tradizione classica le larve erano gli spiriti corrotti di uomini caotici che tornavano con lo scopo di tormentare i vivi. In questo caso, grazie alla magia del loro creatore, le larve imbalsamate sono i corpi di uomini ormai mummificati che riescono a racchiudere una specie di anima.

Sono mostri non intelligenti e obbediscono ai comandi impartiti del loro creatore (in questo caso dell'Impagliatore). Hanno la pelle grigiastria perché i loro feretri sono stati trattati con particolari sostanze che la hanno resa resistente a molte forme di attacco. Le larve resistono infatti a fuoco, freddo, elettricità e a tutte le magie che influenzano la mente (sonno, charme, paralisi); sono inoltre immuni al veleno e alle armi

non da taglio (questo perché le sostanze di cui sono ricoperti hanno reso la pelle molto elastica agli urti).

Hanno le movenze simili a quelle di uno zombi (infatti subiscono automaticamente una penalità di -1 all'iniziativa), e, in caso di combattimento, emettono grida raggelanti; anche la loro tattica di attacco è particolare: essi usano come armi le loro lunghe e resistenti unghie (se ne hanno la possibilità usano anche armi vere e proprie) e si scagliano contemporaneamente tutti sullo stesso personaggio. Se una larva colpisce con entrambi gli attacchi allora significa che la vittima è tenuta in presa dalla creatura (oltre ai normali danni); a causa di ciò essa subirà una penalità di -1 sulla CA, sui tiri per colpire e per ferire, non potrà inoltre lanciare incantesimi o restare concentrata. La larva che trattiene la vittima non causerà ulteriori danni. Dopo essere state colpite le larve lasciano subito la presa.

Dracontopi

Classe d'armatura:	3
Dadi vita:	4+2
Movimento:	36m. (12m.)
Numero di attacchi:	2 artigli e 1 coda
Ferite:	1-6/1-6/1-6
Numero di mostri:	1-4 (2-8)
Tiri salvezza:	Guerrigero 4°
Morale:	9
Tesori:	D
Allineamento morale:	caotico

Le origini di questi esseri risalgono ad alcune leggende antiche: i dracontopi sono una razza creata dall'incrocio tra uomini e draghi. Essi hanno il corpo del tutto simile a quello umano eccetto una lunga e grossa coda coperta da solide scaglie e le estremità degli arti squamate e dotate di affilati artigli. Hanno in ogni caso i lineamenti del viso molti particolari: i loro volti sono affusolati con occhi sottili e malvagi e narici larghe.

Tra le caratteristiche fisiche sono da sottolineare la loro mole (2 - 2,5m.) e nonostante questa, la loro incredibile agilità. I dracontopi sono esseri intelligenti, parlano una lingua molto simile al draghesco e hanno costituito una propria società. Ogni comunità ha un capo che è dotato di 2DV in più e che beneficia di un bonus di +1 per colpire e ferire.

La loro civiltà è parallela a quella del mondo esterno: essi infatti, quando devono combattere, indossano una sorta di corazza di piastre, altrimenti amano ricoprirsi di tessuti pregiati e oro. Il loro spirito è profondamente malvagio e serbano in cuor loro un profondo odio per tutte le creature intelligenti (umani compresi) che li hanno rifiutati ed allontanati per la loro diversità.

Può accadere che essi siano i fidi servi di qualche drago (caotico, naturalmente) o che siano adibiti a svolgere qualche incarico di fiducia per suo conto.

Parte 10: tabella temporale degli eventi

Qui di seguito riportiamo le distanze in termini di giornate di viaggio tra i vari scenari dell'avventura (anche viceversa). I tempi previsti per i tragitti qui riportati prevedono l'uso ottimale delle vie di comunicazione come strade, fiumi e via dicendo; il DM dovrà tenere conto di eventuali fattori che rallentino la marcia dei giocatori (come ad es. La scelta di una strada alternativa, il fatto di essere sovraccarichi oppure di aver fatto soste troppo lunghe).

Viaggio dalla capitale all'Oracolo: 2 giorni

Viaggio dall'Oracolo al Colle degli dei: 2 giorni

Viaggio dal Colle degli dei alla capitale: ½ giornata

Viaggio dalla capitale all'antro del buio: 4 giorni

Viaggio dall'Oracolo all'antro del buio: 3 giorni

La tabella qui sotto riportata è stata creata appositamente per tenere a conto i giorni impiegati dal gruppo (dal momento del loro arrivo nella capitale) e per annotarsi i check degli incontri con i mostri erranti:

Giorno #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Incontri diurni										
Incontri notturni										
Giorno #	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Incontri diurni										
Incontri notturni										

Parte 11: personaggi pre-programmati

Nome	AM	Classe	Livello	pf
Baldwest	Legale	Guerriero	8°	55
Runak	Neutrale	Mago	7°	15
Festhor	Legale	Nano	6°	32
Cedryll	Legale	Halfling	6°	22
Torphim	Neutrale	Ladro	7°	21
Dominique	Neutrale	Elfo	6°	21
Publius	Legale	Chierico	8°	30

Nome	Fr	In	Sg	Dx	Co	Ca
Baldwest	15(+1)	8(-1)	9	10	16(+2)	13(+1)
Runak	8(-1)	16(+2)	11	10	12	9
Festhor	17(+2)	10	14(+1)	7(-1)	13(+1)	8(-1)
Cedryll	11	10	13(+1)	14(+1)	9	11
Torphim	9	11	8(-1)	17(+2)	13(+1)	10
Dominique	14(+1)	12	9	13(+1)	10	7(-1)
Publius	8(-1)	13(+1)	15(+1)	9	10	15(+1)

Incantesimi:

Runak

1° : lettura del magico, charme, dardo incantato;

2° : invisibilità, ESP;

3° : palla di fuoco, volare;

4° : porta dimensionale;

Dominique

1° : sonno, protezione dal male;

2° : ragnatela, immagini illusorie;

3° : fulmine magico, velocità;

Publius

1° : 3 incantesimi; 2° : 3 incantesimi; 3° : 2 incantesimi; 4° : 1 incantesimo;

Denaro: ogni giocatore ha 1d8x100MO a testa.

Oggetti magici: da distribuire tra i membri del gruppo; **spada +2** - **spada+1** - **due scudi +1** - **corazza di piastre +1** - **armatura di cuoio +1** - **corazza di maglia +1** - **scudo +2** - **anello di prot. +1** - **bacchetta ind. magico** (con 1d20 cariche) - **bacchetta della paura** (con 1d20 cariche) - **1d8 pozioni a scelta**.

NOTE DELL'AUTORE: Dungeons & Dragons™ e D&D™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. Le immagini presenti in quest'avventura sono state prelevate in rete senza il consenso degli autori: invito l'autore a scrivere all'e-mail sottoindicato per l'eventuale rimozione delle stesse e provvederò a rimuovere immediatamente la sua opera.

MATERIALE GRATUITO: è vietata qualsiasi forma di vendita o alterazione del presente documento; qualsiasi forma di distribuzione senza fini di lucro deve tuttavia essere autorizzata in via preventiva dall'autore. Per qualsiasi domanda/commento/suggerimento/correzione: nelletenebredelcaosonline@jumpy.it
Ideazione e realizzazione di aia, 23 gennaio 1998 ©

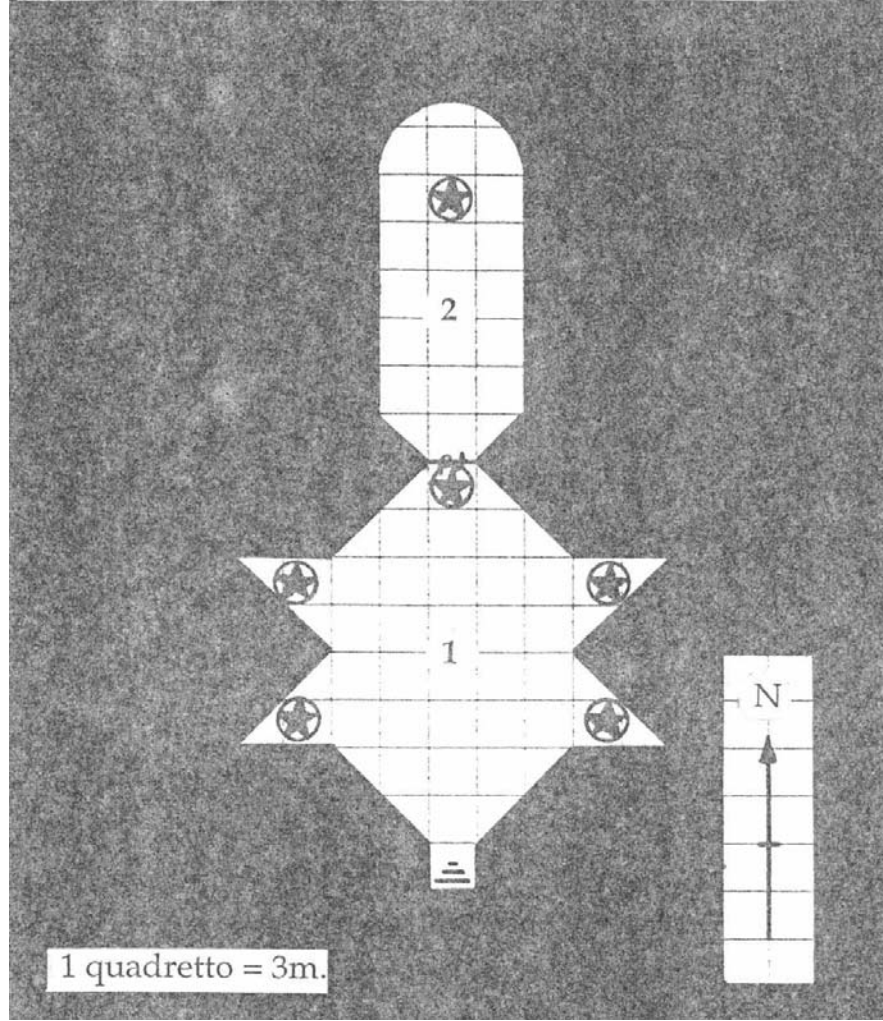
Mappa A: i Principati di Glantri



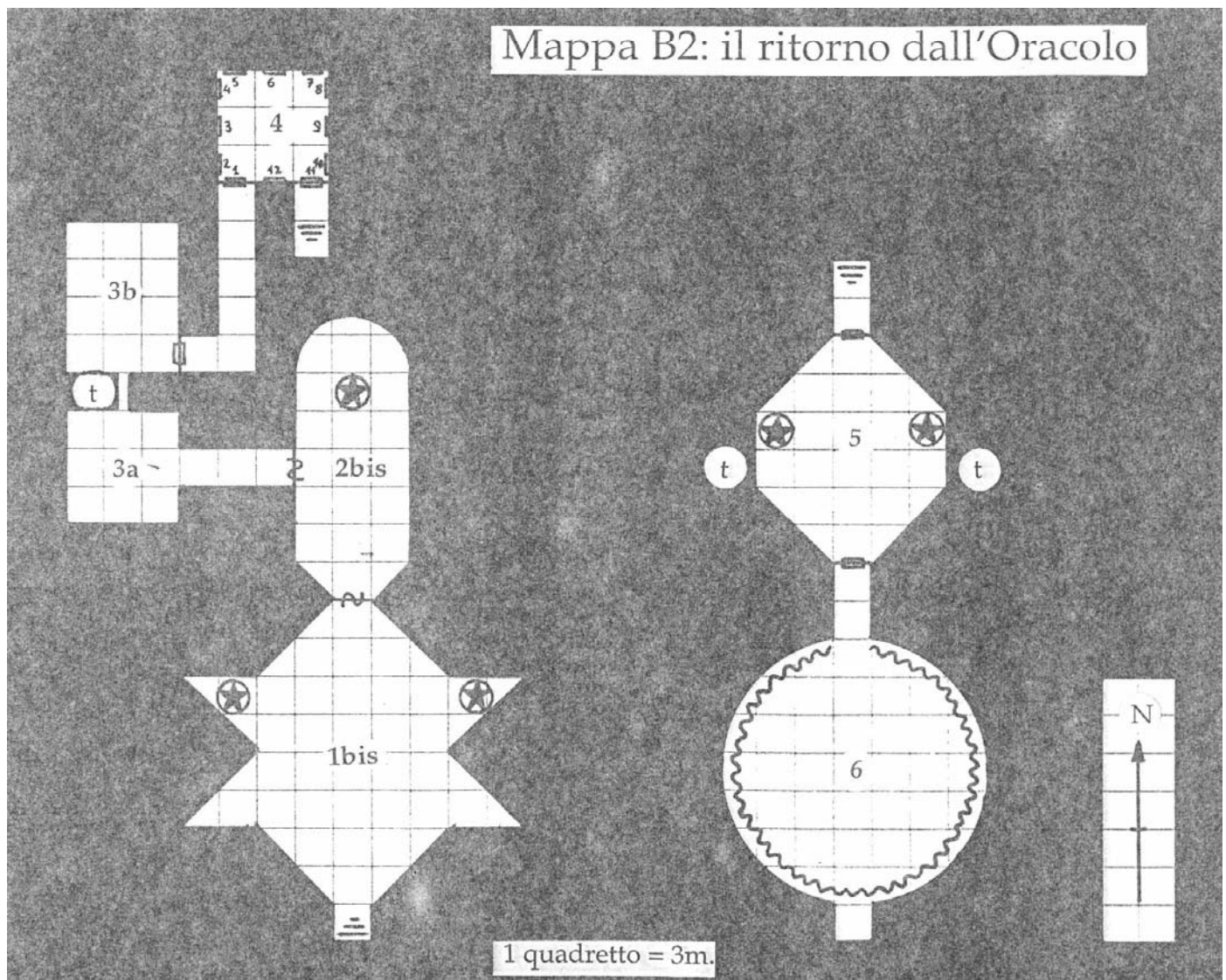


Mappa A2: Città di Glantri

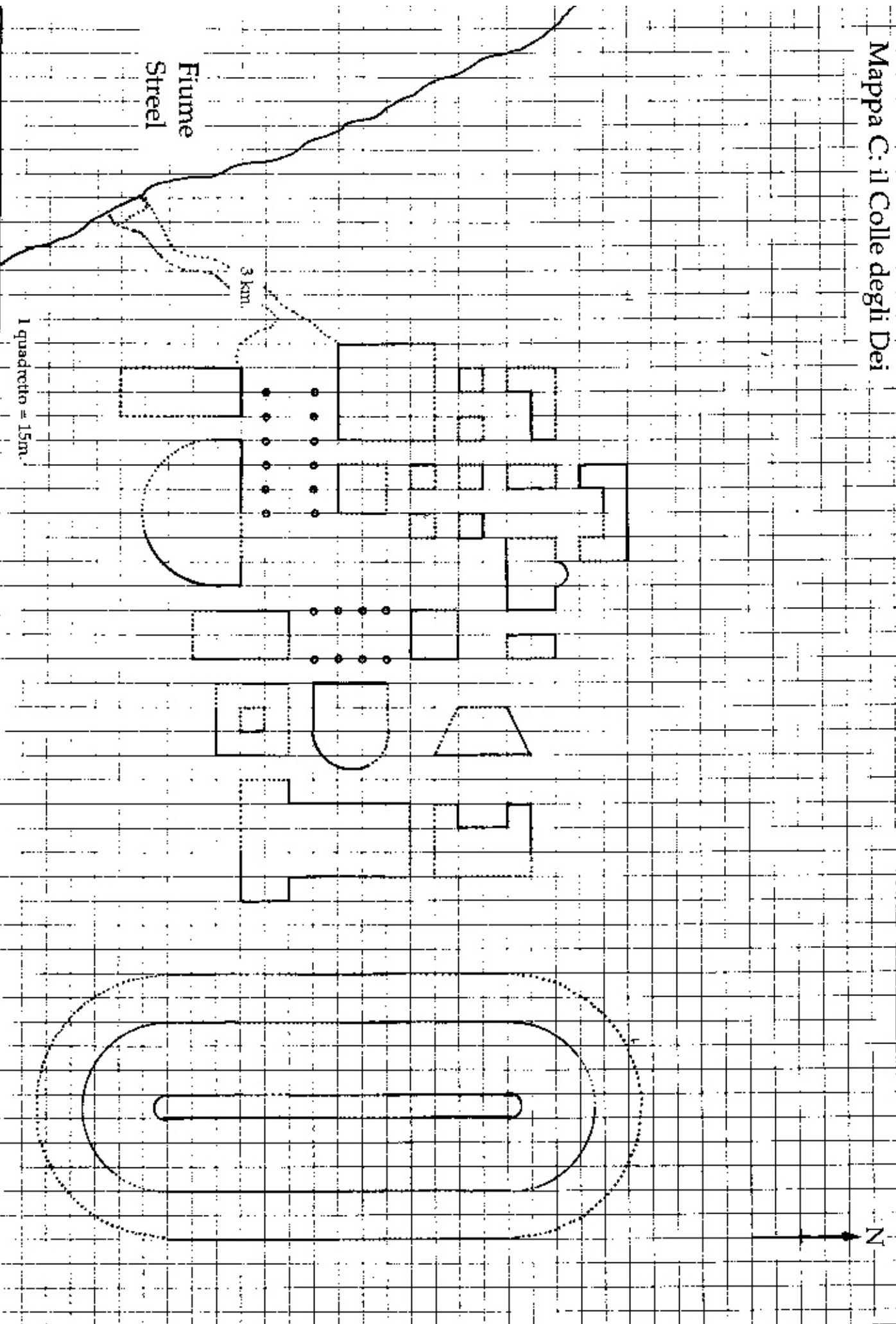
Mappa B1: l'incontro con l'Oracolo



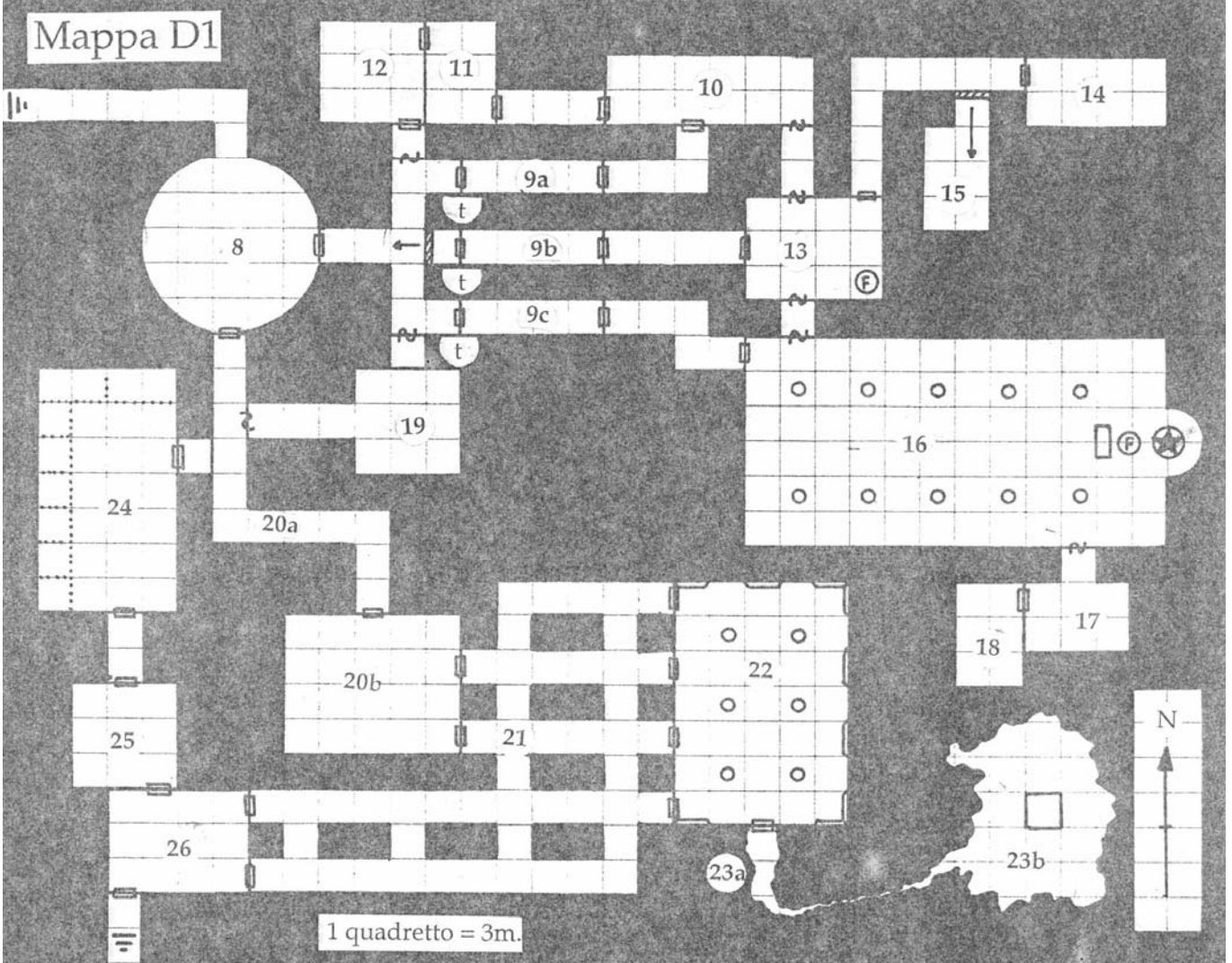
Mappa B2: il ritorno dall'Oracolo



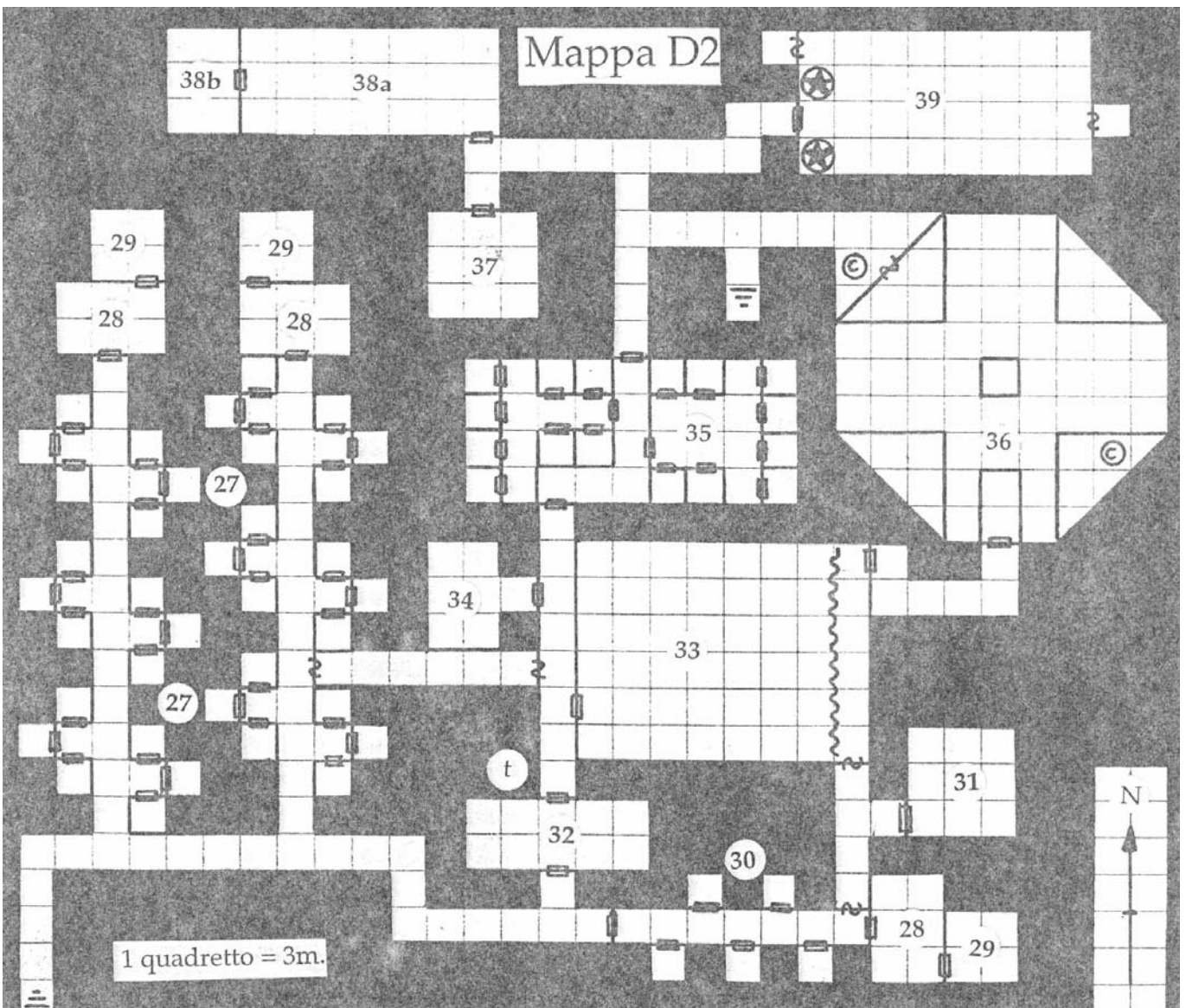
Mappa C: il Colle degli Dei



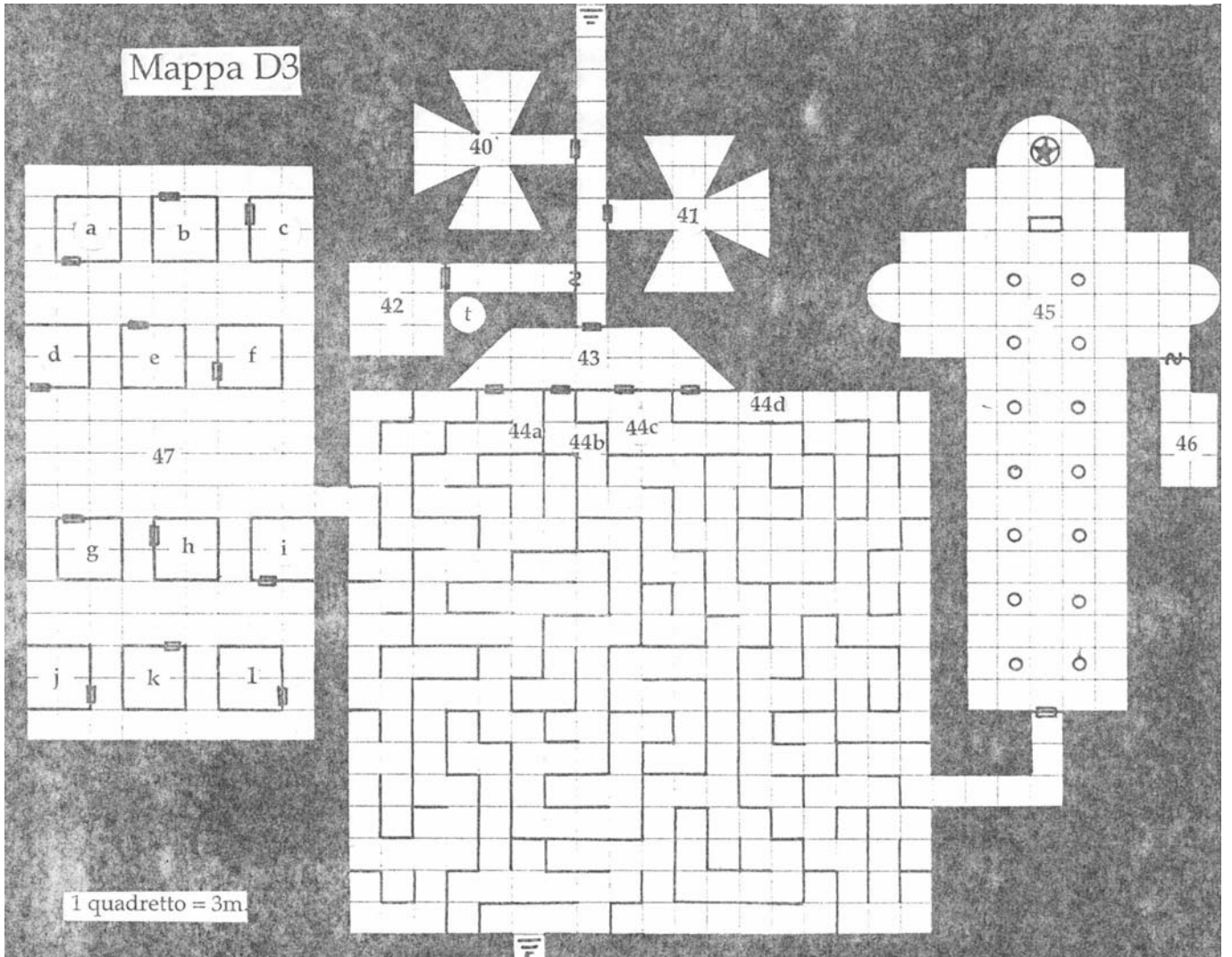
Mappa D1



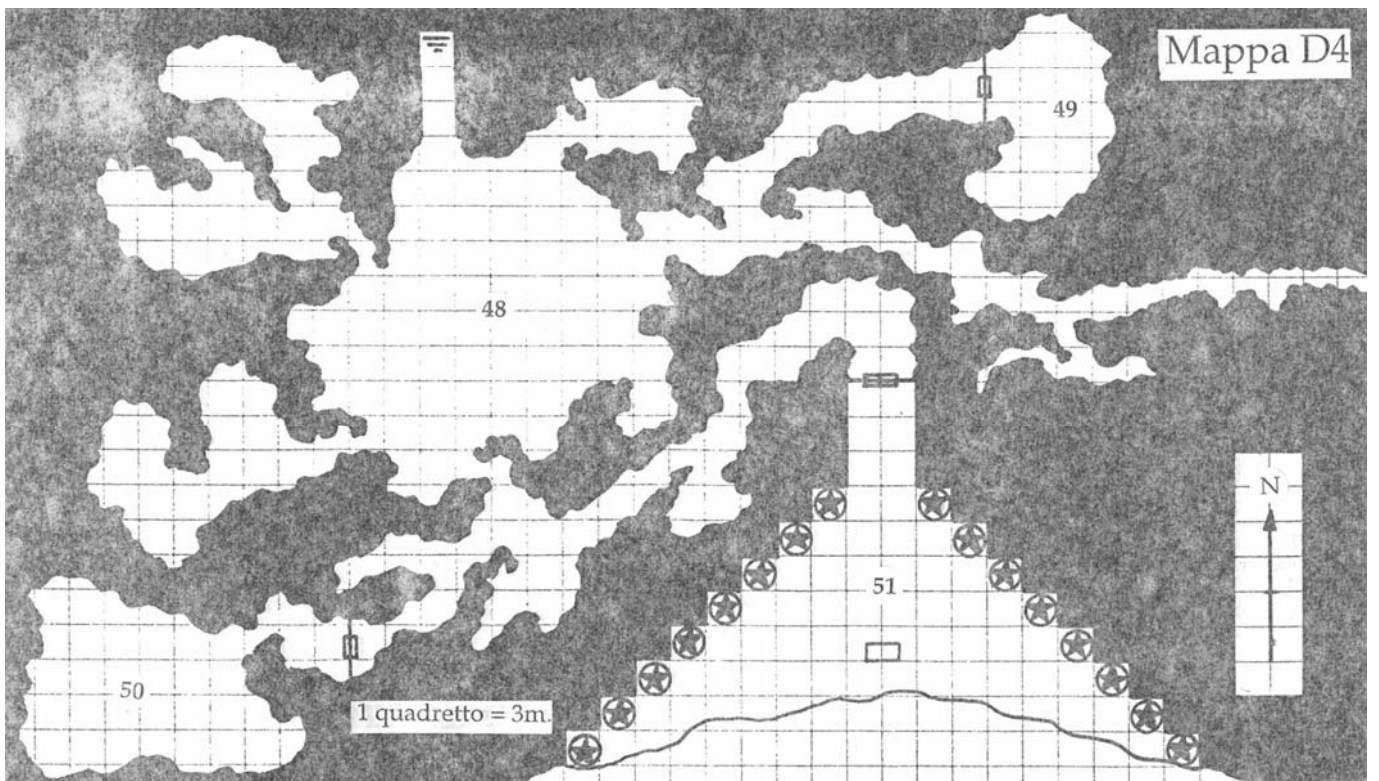
Mappa D2



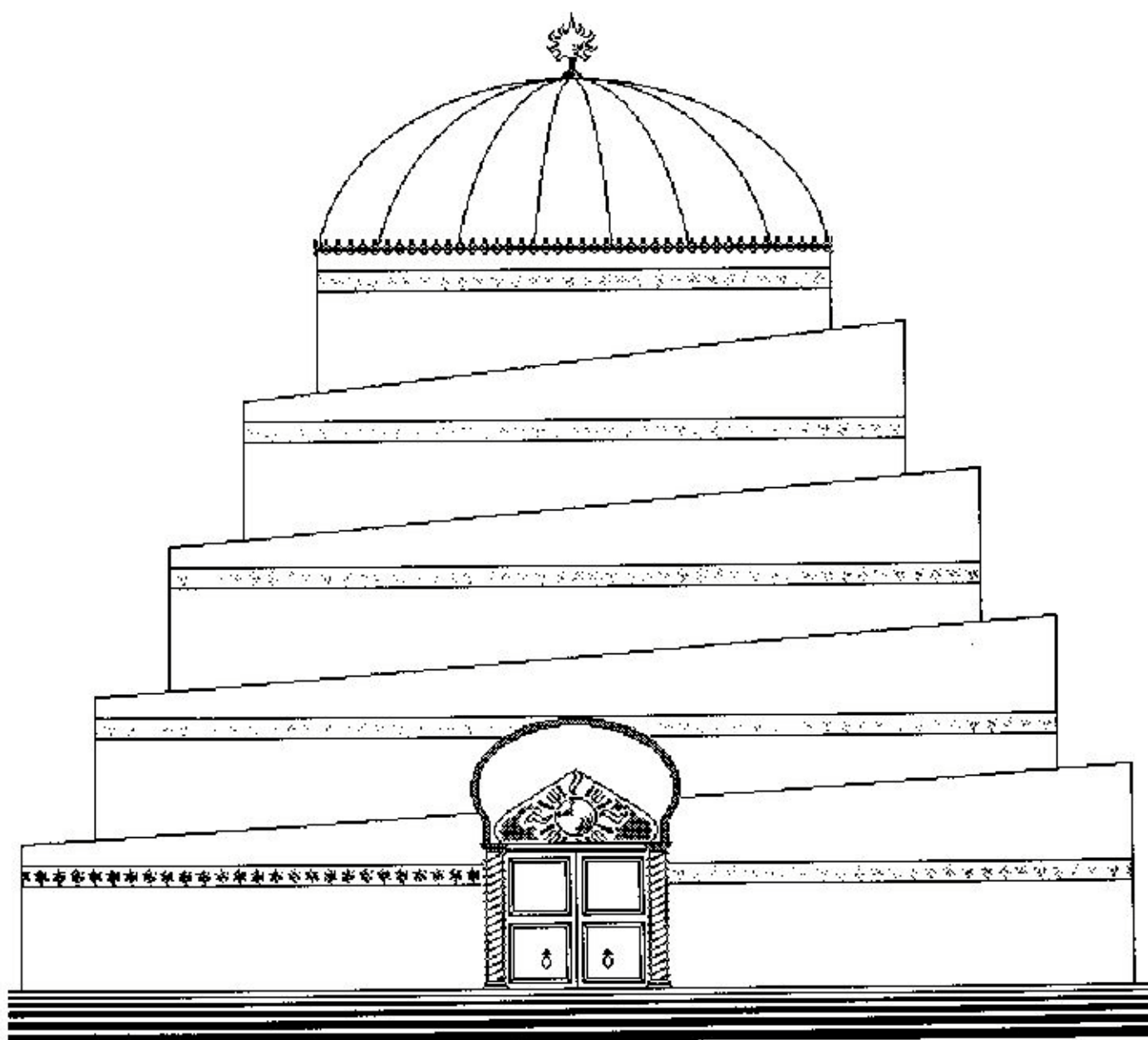
Mappa D3



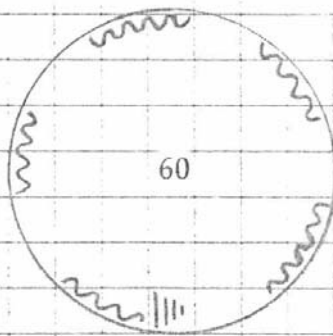
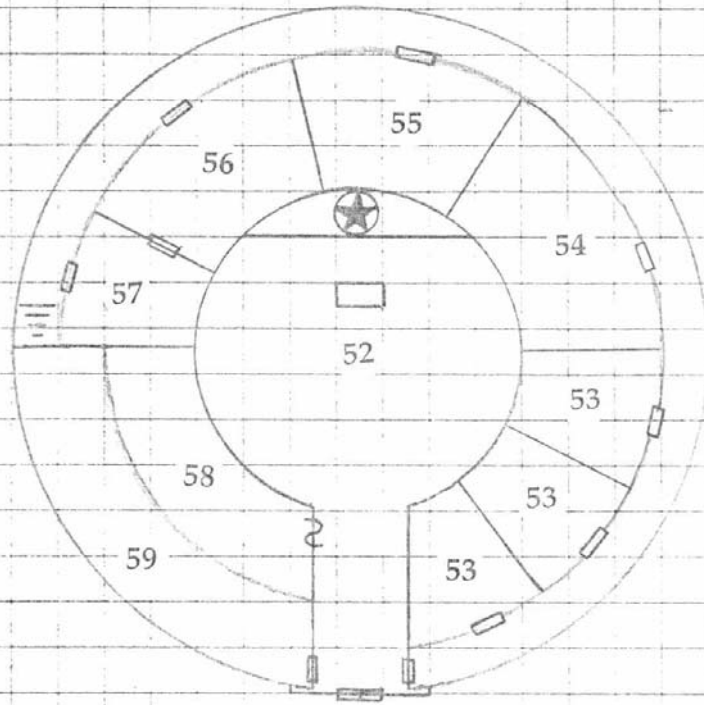
Mappa D4



Mappa E1: il Tempio della Radiosità



Mappa E2: il Tempio della Radiosità



- 1 quadretto = 3m.

D&D[®]

NELLE TENEBRE DEL CAOS

di aia

La sorte di una delle casate dei principi reggenti di Glantri sta volgendo verso una via oscura che potrebbe causare la caduta di un'intera nazione.

Con il passare del tempo la situazione potrebbe precipitare! Solo uno sparuto gruppo di eroi può sobbarcarsi l'onere di far luce su una vicenda avvolta dalle Tenebre del Caos!

**Materiale prelevabile
gratuitamente dal sito
Mystara di Marco Delmonte.
Vietata la vendita o
l'alterazione dello stesso
senza previa autorizzazione
dell'autore.**

