

CM3

Modulo d'avventura per personaggi di livello 18-22

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura - Livello Companion

Il fiume Sabre

di Douglas Niles e Bruce Nesmith



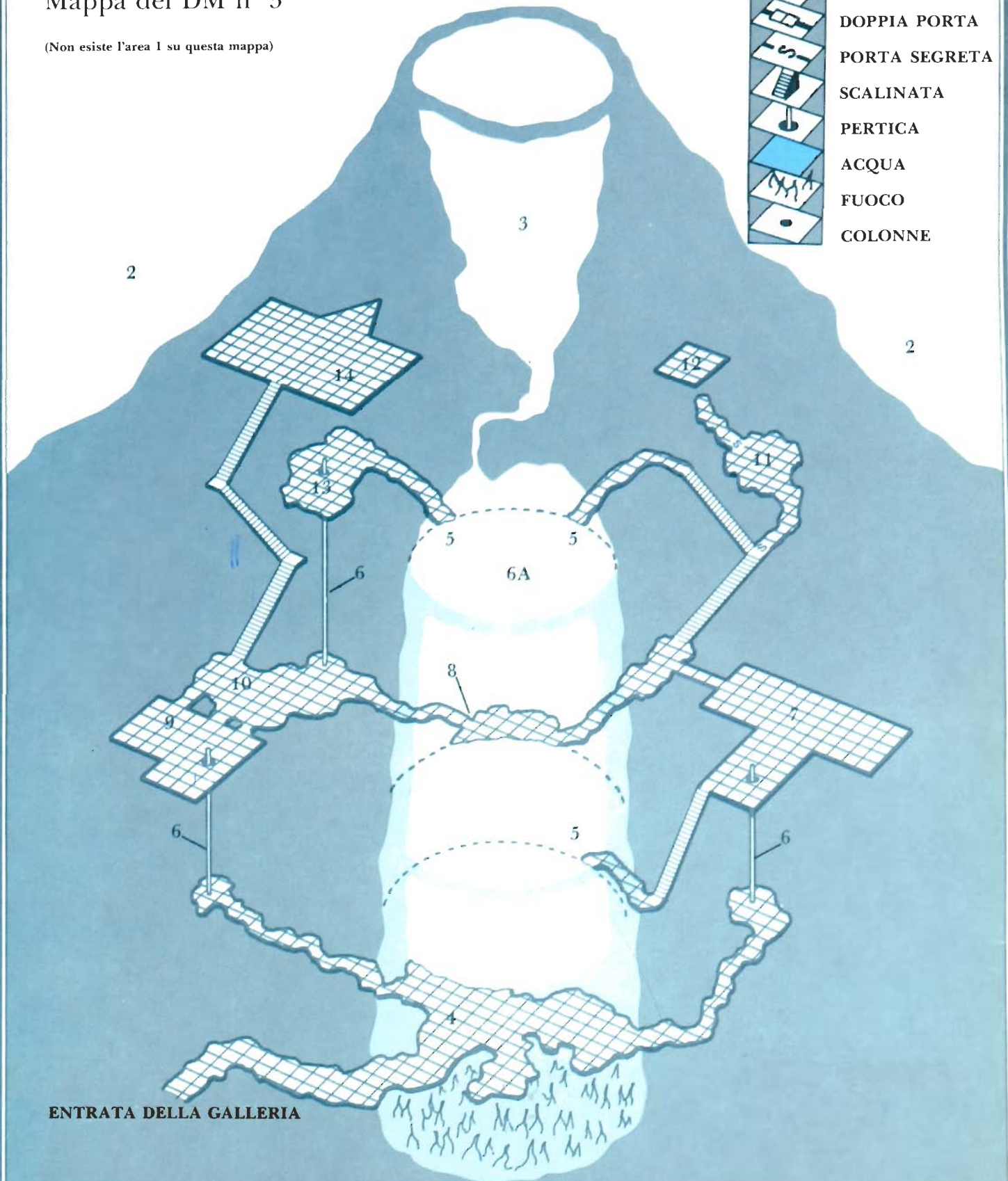
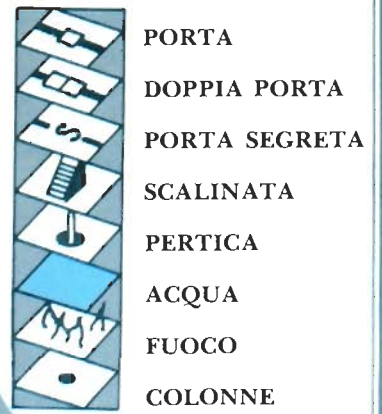
Playground

EG
EDITRICE
GIOCHI

TORRE DEL TERRORE

Mappa del DM n° 3

(Non esiste l'area 1 su questa mappa)



ENTRATA DELLA GALLERIA

UN QUADRETTO = 3m

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura di livello Companion

Il fiume Sabre

di Douglas Niles e Bruce Nesmith



Copertina di: Keith Parkinson
Illustrazioni di: Doug Watson e
Steve Bisset
Grafica di: Ruth Hoyer
Mappe di: Dave "Diesel" LaForce
Traduzione di: Nick Gandolfi

Tutti i diritti sono riservati

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Companion che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si posseggono Dungeons & Dragons Base, Expert e Companion prodotto dalla Editrice Giochi.

DUNGEONS & DRAGONS® e D. & D.®

sono marchi registrati di proprietà della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto dalla TSR, Inc.

© 1984 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

INDICE

PROLOGO: COME CONDURRE L'AVVENTURA	
Come utilizzare questo modulo	2
LA FORTEZZA DEL CONTE	
Ambientazione degli incontri	3
Sommario degli incontri	3
L'ISOLA DEL VEGGENTE	
Ambientazione degli incontri	6
Sommario degli incontri	6
LA TORRE DEL TERRORE	
Ambientazione degli incontri	11
Sommario degli incontri	11
RIPORTARE L'ELSA	
Ambientazione degli incontri	22
Sommario degli incontri	22
IL CUORE DEL FIUME	
Ambientazione degli incontri	24
Sommario degli incontri	24
FINIRE L'AVVENTURA	30

MAPPE E TABELLE

Mappa DM N° 1: Isola del Veggente (livello superiore)	7
Mappa DM N° 2: Isola del Veggente (livello inferiore)	8
Mappa DM N° 3: Torre del Terrore	interno copertina
Mappe DM N° 3A-3E: Torre del Terrore, in dettaglio	13
Mappa 4 del DM: Cuore del Fiume	interno copertina
Mappe 4A-4B del DM: Cuore del Fiume, in dettaglio	25
Tabella degli Incontri Casuali nelle Zone Selvagge	31
Personaggi Pre-generati	15
Personaggi-Non-Giocanti	31
Nuovi Mostri	32

Un'avventura per personaggi di livello 18-22.

COME CONDURRE L'AVVENTURA

I vostri personaggi hanno cominciato a governare i loro possedimenti? Vi siete chiesti se avranno ancora l'opportunità di combattere in un dungeon vecchio stile? Sì, l'avranno! Il Fiume Sabre è disegnata per 4-6 Personaggi di livello 18-22, e deve essere condotta con l'aiuto del D&D® Companion Set. Sia i PC che hanno deciso di metter su casa, sia quelli che invece continuano a vagabondare in cerca di avventura, possono ritrovarsi per l'occasione.

Il fiume ed il territorio circostante sono maledetti, ed un ragazzo sembra essere l'unico a non patirne le conseguenze. Chi cerca di sconfiggere la maledizione, deve prima raggiungere l'isola misteriosa, dimora del Veggente e poi affrontare la Torre del Terrore e le avventure che si svolgeranno nel "cuore del fiume". Qui occorre solo gente coraggiosa!

Come utilizzare questo modulo

Il FIUME SABRE è diviso in alcune grandi sezioni, iniziando dalla Fortezza del Conte e finendo con il Cuore del Fiume. Ciascuna sezione contiene vari tipi di incontri ed avventure. Alcune tra queste e si possono giocare in una serata mentre altre devono essere ripartite su più sessioni di gioco. Come per ogni altro modulo, dovrete cercare di leggere tutta l'avventura prima di iniziare a giocare; se non ne avete il tempo, assicuratevi almeno di aver letto la sezione che state per far giocare.

Il FIUME SABRE è disegnato in modo da poter essere incluso in una campagna già in corso. Detto questo, dovrete essere in grado di far lasciare ai PG qualunque cosa essi stiano facendo, condurli attraverso questa avventura, ed infine riportarli ai luoghi di partenza.

L'Ambientazione

Questa avventura può essere ambientata in qualunque territorio del Norwold, del quale potete trovare un'ampia descrizione sul modulo CM1 "La prova dei Signori della Guerra". Se non possedete questo modulo, potete trovare il Norwold sulla mappa situata all'interno del retro di copertina del D&D® Companion, Manuale del Giocatore.

Il Norwold è la zona più a nord ombreggiata in azzurro. È una regione quasi totalmente selvaggia, che comincia ora a conoscere la civiltà grazie ai rappresentanti ed agli alleati dell'Impero di Alphatia.

Il Fiume Sabre può essere uno qualunque dei fiumi del Norwold. Il fiume è conosciuto con molti nomi, ma è chiamato Fiume Sabre nelle leggende e nei racconti dei barbari.

Personaggi-non-Giocanti

I nuovi mostri e i PNG sono descritti nell'appendice a pagina 32 comprendente oltre alle statistiche di gioco, anche una breve descrizione.

Sezioni dell'avventura

La Fortezza del Conte: se uno dei PG ha un possedimento, allora usate la fortezza di quest'ultimo, altrimenti fate in modo che i PG siano in visita presso un Conte, PNG di alto livello. Qui essi apprendono della maledizione e partono per l'Isola del Veggente dove sperano di risolvere il mistero.

L'Isola del Veggente: l'isola è costellata di trappole predisposte per gli incauti, ma coloro che troveranno il Veggente conosceranno la causa della maledizione.

La Torre del Terrore: la torre è in realtà un vulcano. Al suo interno ci sono parecchie stanze dove risiedono pericoli mortali.

Il Cuore del Fiume: il Cuore giace in una caverna sotto le rovine di un palazzo. Solo i veri eroi possono annullare la maledizione e sanare il Cuore.

Finire l'Avventura: qui sono descritte le varie conclusioni dell'avventura, anche nel caso in cui qualcosa andasse storto.

Mappe dell'Avventura

Mappa del DM n° 1: Isola del Veggente (livello superiore) descrive l'ambiente del primo incontro sull'isola.

Mappa del DM n° 2: Isola del Veggente (livello inferiore) indica gli incontri finali che conducono al Veggente in persona.

Mappa del DM n° 3: Torre del Terrore è una mappa generale della torre.

Mappe del DM n° 3A-3E: sono mappe che illustrano l'ambiente di parecchi incontri che hanno luogo nella torre.

Mappa del DM n° 4: Cuore del Fiume è una mappa generale del corso del fiume.

Mappe del DM n° 4A-4B: sono mappe che illustrano l'ambiente di parecchi incontri che hanno luogo vicino al fiume.

Luogo e Tempo

Due delle sezioni di questo modulo, *Torre del Terrore* e *Cuore del Fiume*, comportano delle ambientazioni da posizionare geograficamente in un qualche luogo del vostro mondo (vedere le relative sezioni). Dovete inoltre determinare la distanza che separa questi luoghi dal posto dove la compagnia inizia l'avventura.

Se lo desiderate potete creare un cammino "arduo e periglioso" che congiunga le sezioni del modulo. Questo fatto determina quanto tempo di gioco trascorre durante le varie sessioni.

Il "Fiume Sabre" può essere una breve avventura per i PG che governano dei terri-

tori, oppure un impegno molto maggiore per i PG che non sono legati ai loro possedimenti. Questo aspetto dell'utilizzo del modulo è lasciato alla vostra discrezione.

Personaggi Giocanti

Otto personaggi pronti per l'uso sono inseriti nelle pagine centrali del modulo: sono gli stessi presentati nel modulo CM1. La loro storia si è arricchita di particolari, ma naturalmente possono aver seguito diverse strade se sono stati già utilizzati in precedenza.

Incontri Casuali

Gli incontri casuali hanno luogo solo quando i PG stanno viaggiando attraverso zone selvagge. La tabella a pag. 31 deve essere consultata in caso di incontri casuali.

Nota alla traduzione

In inglese la parola Sabre significa "sciabola". Uno dei personaggi fondamentali del modulo si chiama Erbas (Sabre scritto a rovescio). Nella traduzione ci siamo trovati di fronte al problema di questo gioco di parole che in inglese funziona benissimo, ma è estremamente difficile da rendere in italiano (il contrario di "sciabola" è "alobais" che ci pare decisamente poco valido). Per questo motivo abbiamo preferito lasciare il nome originale al fiume. Il Master, se lo desidera, può comunicare ai giocatori questo particolare se non vuole perdere il gusto del gioco di parole.

Se la corte è quella di un PG, quest'ultimo prenderà il posto del Conte.

La maledizione del Fiume Sabre è trattata come un evento speciale, quindi si rende necessario un Controllo del consenso. La maledizione è un fatto talmente impregnato di magia che il modificatore è 0. L'indice di consenso sarà quindi, la somma delle sei caratteristiche del governatore più il risultato del dado percentuale.

Ambientazione degli Incontri

La pianta della fortezza non è importante, in quanto al suo interno non ha luogo alcuna avventura. Potete utilizzare la mappa di un qualunque castello o semplicemente dire ai PG che si trovano in una sala di corte di circa 133 x 25 metri. Il soffitto poggia su colonne istoriate e lungo le pareti si notano affreschi ed altri capolavori d'arte.

Il Conte ed i suoi consiglieri di fiducia si sono qui riuniti per discutere di affari relativi al possedimento. Questi consiglieri e confidenti sono i Personaggi Giocanti. Essi hanno appena appreso che il possedimento sta passando qualche guaio serio: i contadini non pagano più le tasse, e ci sono voci di strani avvenimenti.

Sommario degli Incontri

1. CUTTER

Una guardia entra nella sala di corte: dice che un ragazzo di circa 12 anni è alle porte del castello e chiede di vedere il Conte. Se interrogata, la guardia dice che il ragazzo afferma di avere delle informazioni riguardanti una maledizione sul territorio.

Il ragazzo entra timidamente nella stanza e racconta la storia seguente.

"O Gran Signore, il mio nome è Cutter, ed ho fatto richiesta al mio villaggio affinché mandassero me a chiedere il tuo aiuto. La mia famiglia vive in un remoto angolo del tuo possedimento, vicino al Fiume Sabre, e siamo povera gente. Comunque ci siamo sempre arrangiati per nutrirci e pagare le tasse. Ma quest'anno il raccolto è marcito nei campi per una ragione inspiegabile; anche gli animali hanno iniziato a morire, e quelli sopravvissuti sono diventati malvagi ed hanno attaccato i loro padroni. Così non abbiamo denaro da darvi. In realtà non è solo la povertà il motivo che mi spinge fin a Voi: poco tempo fa anche i mostri hanno iniziato a vagare di notte per la campagna; durante la settimana della luna nuova osano addirittura camminare sotto il sole, e nessuno è più al sicuro. Ora alcuni nostri vicini sono improvvisamente morti, ed altri sono

diventati malvagi e spregevoli.

Al villaggio abbiamo paura di essere presto distrutti e vi preghiamo di soccorrerci."

Cutter risponde a qualsiasi domanda in tutta onestà, ma è a conoscenza di poche cose:

Cutter è un trovatello. Il suo padre adottivo, Korse, lo trovò sull'uscio di casa, ancora in fasce. Ha sempre vissuto nel villaggio e conosce in dettaglio le abitudini della vita di ogni giorno; in lui c'è forte il desiderio di preservare il villaggio dai presenti pericoli. Unico fra gli abitanti del villaggio, Cutter è immune agli attacchi dei mostri o degli abitanti, ed è per questo motivo che al villaggio speravano che avrebbe facilmente raggiunto la corte sano e salvo.

Durante i periodi di luna crescente e calante, i campi sono malignamente influenzati e uomini ed animali diventano selvaggi. Durante la luna nuova, coltivazioni, uomini ed animali muoiono. Durante la luna piena, uomini ed animali cadono in un sonno profondo.

Durante una delle pause dell'interrogatorio del ragazzo deve avere luogo la scena dell'Auspicio.

2. L'AUSPICIO

La stanza si oscura ed un vento gelido solleva i quadri alle pareti. Improvvisamente, nell'aria leggera, un teschio gigantesco si materializza e fluttua verso di voi. Le orbite sono nere come l'inchiostro, e dell'acqua si riversa dal naso, dalle orecchie e dalla bocca. Come l'acqua tocca il pavimento, questa si trasforma in sangue. Un forte odore di decadimento e corruzione impesta l'aria. Poi il teschio parla:

"Il sangue degli uomini si rigenera pallido e debole,

la terra marcisce mentre voi cercate.

"Una maledizione sulla terra palese per tutti,

così che la civilizzazione non possa mai esistere.

"La cura che cercate è nelle vostre mani anche mentre cercate sulla terra.

"Nessun uomo può cambiare le azioni del male,

a meno che non cerchiate la causa della maledizione."

Senza lasciare traccia, il teschio svanisce.

Il teschio è un'illusione. Essa non è influenzata da qualsiasi cosa faccia la compagnia. Persino un incantesimo *dissolvi magie* non ha effetto. Il sangue sparso sul pavimento sparisce non appena scompare il

teschio; comunque, qualsiasi cosa abbia toccato, rimarrà sporca senza alcun rimedio.

Durante la discussione sul teschio, Cutter informa la corte di un Veggente che vive su un'isola sul fiume che scorre vicino al villaggio. Il Veggente già viveva sull'isola prima che fosse nato il più anziano degli uomini del villaggio.

Il Veggente ha detto agli uomini del villaggio: "Quando le parole dell'acqua si trasformano in sangue, cercatemi". Cutter è convinto che le parole del Veggente si riferissero proprio al teschio, e che forse lui è l'unico che può sapere qualcosa di più riguardo a tutta questa faccenda.

Il Veggente non ha mai lasciato la sua isola. Coloro che vogliono saggi consigli devono recarsi proprio là. Il prezzo da pagare non è mai in denaro ed è sempre diverso. Qualche volta, sebbene i consigli del Veggente facciano ottenere ciò che uno vuole, il prezzo non risulta essere sempre ciò che uno si aspetta. Per esempio, un contadino i cui campi erano asciutti e poco produttivi, andò dal Veggente in cerca di aiuto. Il Veggente gli promise campi fertili per il resto della sua vita ed in cambio gli chiese di restare al proprio servizio fino all'alba. Il contadino acconsentì, presentandosi al lavoro per quella notte, ma in vano aspettò il mattino e passarono 20 anni prima che potesse veder nascere il sole. Quando finì il suo lavoro e ritornò alla fattoria, era come se avesse vissuto 20 anni, ma solo una notte era trascorsa. Comunque, così come il Veggente aveva promesso, i suoi campi furono fertili per il resto della sua vita.

3. LE ZONE SELVAGGE DEL FIUME SABRE

Lungo la strada verso il villaggio di Cutter e verso l'isola del Veggente, i PG passano attraverso le zone selvagge vicino al fiume. Dato che il fiume fa parte della zona maledetta, la sua acqua contagia le creature che la bevono. Questa è la ragione per cui gli animali (e le persone) diventano violenti, cadono in un sonno profondo, e muoiono a seconda delle fasi lunari (la luna cambia fase una volta alla settimana). Per gli effetti, vengono applicati i normali tiri salvezza con i modificatori dati nella tabella "Effetti dell'Acqua del Fiume". Cutter può bere senza patirne le conseguenze.

Se una creatura beve l'acqua del fiume ed è sotto incantesimo di charme (nella fase violenta), essa è controllata telepaticamente dal Veggente che è la causa prima di tutti i guai nei dintorni del Fiume Sabre. Il Veggente così apprende ogni cosa come se la vivesse attraverso i sensi della creatura.

Nella maggior parte dei casi il Veggente non prende diretto controllo della creatura: anche così, comunque, gli ordini da seguire sono di causare quanti più danni possibili a cose e persone. Nel caso in cui la creatura



sotto charme compia azioni insolite o faccia uso di magia di alto livello, il Veggente ne prende il diretto controllo. Il Veggente può trasportare una creatura sotto charme in qualsiasi posto in 1-10 turni. Comunque se la compagnia si sgancia dall'incontro, il Veggente ne perde le tracce. Usate la Tabella degli Incontri Casuali nelle Zone Selvagge a pag. 31 al fine di determinare quale mostro incontrano i PG.

EFFETTI DELL'ACQUA DEL FIUME

Luna	Effetto	Modificatore
Nuova	Avvelenante	-6
Crescente	Charme	-3
Piena	Addormentante	0
Calante	Charme	-3

4. IL SOGNO DELLA VECCHIA

Prima di raggiungere l'isola del Veggente, tutti i membri della compagnia fanno lo stesso sogno.

Il sogno è ispirato dalle Tre Vecchie di Crvstyk, figure misteriose che mandano messaggi sotto forma di sogni. Le Vecchie sono illustrate nel modulo CMI. I PG le incontreranno di nuovo nella sezione dedicata alla *Torre del Terrore*. Non dite ai giocatori che i loro personaggi stanno sognando. Nel corso del sogno essi incontreranno un gigante delle tempeste, un drago dorato, ed un beholder gargantua. In un modo o nell'altro, tutti i membri della compagnia devono morire: una volta morto l'ultimo PG, tutti si risvegliano in un bagno di freddo sudore.

Leggete il testo incorniciato ogni volta che "appare" un mostro e passate subito ai round di combattimento. Durante il sogno i PG possono esattamente determinare le loro azioni.

Improvvisamente siete risvegliati da un forte rumore. Un coniglio nero, alto 7 metri, si sta facendo strada verso di voi abbattendo gli alberi. Sulla schiena porta tre vecchie donne il cui sghignazzare fa scorrere brividi lungo la schiena. Il coniglio è ormai passato quando vi siete appena messi in piedi.

Nel cielo una nera luna proietta ombre bianche sul suolo, e stelle cadenti attraversano la volta celeste. Poi il terreno viene scosso da passi di una pesantezza tremenda. Le cime degli alberi si fanno da parte per rivelare un gigantesco viso umano con capelli d'argento e due brillanti occhi rossi: si rivolge a voi, ghignando con malizia.

Gigante delle tempeste: è malvagio, per rappresentare la capacità del fiume di ir-

tire con uno charme le creature viventi. Anche se precedentemente non c'erano macigni in zona, il gigante ne lancia uno ogni round; ciò può rappresentare un indizio che i PG stanno in effetti sognando.

Il gigante giace morto ai vostri piedi, ma il suolo viene nuovamente scosso. Gli alberi scompaiono inghiottiti dal suolo ed anche il corpo del gigante viene risucchiato. Sentite il vostro corpo sprofondare mentre la terra stessa vi ingoia.

Improvvisamente vi trovate in una caverna illuminata di rosso, del vapore sale da alcune spaccature del suolo. Davanti a voi si erge un drago dorato la cui bocca fuma di neri vapori.

Drago dorato: i personaggi sono comunque risucchiati nel sottosuolo, qualunque cosa tentino di fare (dopo tutto questo è solo un sogno). Il drago dorato è enorme e possiede qualsiasi incantesimo la situazione possa richiedere.

Da una delle spaccature fumanti del terreno è fuoriuscito un beholder grande come mai ne avete visti prima. Misura circa 3 metri in diametro, e ciascuna appendice che porta un occhio è lunga tanto quanto voi siete alti. Lanciando un possente grido roco, il mostro fluttua verso di voi.

Beholder gargantua: raddoppia il raggio d'azione degli occhi. Se la compagnia sopravvive a questo incontro, la caverna si riempie d'acqua: uno dopo l'altro i nostri eroi annegano nonostante i loro sforzi.

5. IL VILLAGGIO DI CUTTER

Davanti a voi si trova un piccolo villaggio quasi deserto. Neanche un filo di fumo si innalza dai comignoli e le strade sono vuote e silenziose. Parecchie capanne sono state completamente bruciate.

Durante l'assenza di Cutter il villaggio ha ceduto agli effetti dell'acqua del fiume, e proprio all'entrata del villaggio la compagnia viene attaccata. Ci sono 40 persone ancora in vita. Cercano di cogliere la compagnia di sorpresa. Sono armati di coltellacci che causano gli stessi danni dei pugnali e non indossano alcun tipo di armatura. Contadini (40): CA 9; DV 1; PF 4; MV 18m (6m); N°ATT. 1 arma o lotta; F 1-3 o lotta; TS G1; ML 10; AM C; PX 200

I contadini lottano e cercano di bloccare al suolo i nostri eroi. Usate le regole per la lotta (vedere Companion Pag.7) per deter-

minare chi viene immobilizzato. Una volta immobilizzato, il PG viene forzato a bere l'acqua del fiume. Per ogni round in cui beve l'acqua del fiume, viene concesso un normale Tiro-Salvezza.

Se l'intera compagnia viene a trovarsi sotto charme (evento quanto mai improbabile), il Veggente ne prende direttamente il controllo così che i PG diventano "marionette" poste a governare il possedimento. Comunque, per tempo, essi si risvegliano dallo charme e l'avventura può riprendere.

Cutter vede che i suoi genitori adottivi sono morti, uccisi mentre era via ed è veramente scioccato. Ora non ha più difensori. Così egli prega e scongiura tutti i membri del gruppo di lasciarlo venire con loro. Se essi rifiutano, li lascia per poi seguirli di nascosto fino all'isola.

Ricomparirà nella stanza del Veggente quando i nostri eroi vi arriveranno.

6. GIUNTI ALL'ISOLA

L'isola è troppo piccola perché sia segnata sulla mappa. Cutter guida la compagnia verso il fiume il cui corso viene poi seguito alla volta dell'isola. L'isola dista solo mezz'ora di cammino dal villaggio.

Qui il fiume si fa più ampio. Al centro del fiume c'è l'isola, non più larga di 33 metri. Tutto attorno ad essa l'acqua scura del Fiume Sabre ribolle di mulinelli e correnti pericolose.

L'isola sembra senza vita. Un intricato groviglio, nero e grigio di alberi e cespugli morti, ne oscura il centro. Sospeso sul fiume a tre metri di altezza c'è un cavo, teso tra due robusti pali piantati sulle due spiagge.

È una cosa da niente per chiunque, arrivare all'isola sfruttando la presenza del cavo. Il cavo dovrebbe invogliare il gruppo ad andare sull'isola.

L'acqua è costellata di mulinelli. Tutti i personaggi che cadono nell'acqua devono effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi per poter mantenere la testa fuori dall'acqua. Se un personaggio indossa una corazza di piastre, a bande o di maglia, soffre di un malus di -2 al Tiro-Salvezza.

Chi viene trascinato sott'acqua appare nella stanza 2 della Mappa del **DM n° 1**, privo di conoscenza e con solo metà dei punti ferita. Un personaggio già al di sotto della metà dei punti ferita, ne rimarrà con uno solo.

Ambientazione degli incontri

L'isola in superficie è del tutto normale. Al centro dell'isola c'è una fossa che dà accesso ai due livelli sotterranei.

Come già detto, le creature sotto charme a causa dell'acqua del fiume, non sono in grado di far del male o individuare Cutter; le creature che non sono sotto charme, attaccheranno Cutter solo quando quest'ultimo è l'unico bersaglio disponibile.

Sommario degli incontri

1. LA FOSSA

La vegetazione dell'isola è rappresentata solo da alberi e cespugli morti. Al centro dell'isola c'è una fossa profonda circa 12 metri; su di essa è stato lanciato un incantesimo permanente che la fa sembrare un normale terreno piano. Qualsiasi personaggio si aggiri nei pressi del centro dell'isola, ha 1 possibilità su 3 di cadere nella fossa. La fossa conduce alla stanza 2, sulla Mappa del DM n° 1.

A meno che non sia trattenuto, Cutter si allontana immediatamente per esplorare l'isola. Se la compagnia glielo permette, dopo 5 round si ode un grido: Cutter è caduto nella fossa.

2. L'OSPITE

L'intero pavimento della stanza è ricoperto di cuscini di seta. Appesi alle pareti si notano ricchissimi arazzi; negli angoli troneggiano sui loro piedistalli statue dai lineamenti delicati. Il soffitto è un mosaico di gemme e costosissime pietre preziose. Qua e là si vedono tavolini finemente intarsiati che portano contenitori di incenso fumante. A metà della parete Est c'è una porta; un'altra è sulla parete Sud.

Sul fondo della stanza c'è un basso lettino, e morbidamente adagiata su di esso, una donna riccamente vestita di seta; porta un velo sul viso.

Non appena la notate, si alza e cammina verso di voi.

Tutta la scena altro non è che un'illusione. Non ci sono cuscini, solo un rozzo pavimento di pietra. Proprio al di sotto dell'apertura c'è un telone che attutisce la caduta. Gli arazzi sono scialbi scampoli lanosi e l'incenso altro non è che torba fumante. Il lettino è invece un letto di assi di legno senza materasso.

C'è una porta segreta sulla parete Ovest.

La donna fa le veci del Veggente, in quanto ospite: in realtà è una Medusa sotto l'influsso dello charme. L'illusione della stanza evita che gli ospiti vengano mutati in

pietra, ma essa conosce la parola di comando per far comparire e scomparire l'illusione. Se il gruppo si comporta in maniera estremamente aggressiva o addirittura l'attacca, la Medusa fa scomparire l'illusione ed attacca a sua volta.

Medusa: CA 8; DV 4**; pf 20; MV 27m (9m); N°ATT 1; morso del serpente/speciale: F 1-6+veleno; TS G4 +2; ML 8; AM C; PX 175

Vicino al lettino c'è un basso tavolino che porta un vassoio con cibo e bevande a prima vista deliziose. In realtà il cibo è pesce essiccato con contorno di verdura marcia; le bevande sono contaminate dall'acqua del Fiume Sabre. La medusa offre al gruppo questo rinfresco e promette loro qualsiasi cosa a patto che rimangano con lei a mangiare.

3. LA FOSSA DI FANGO

Vi trovate in una galleria che conduce ad un ponte di pietra che attraversa una piccola caverna. Il pavimento della caverna è un fosso pieno di fango ed il ponte è sospeso 3 metri al di sopra. Le pareti ed il soffitto stillano e trasudano nera acqua che cade sul ponte e nel fango. La galleria continua oltre il ponte.

La parte centrale del ponte è un'illusione: chiunque cerchi di camminarci sopra, cade inesorabilmente nel fango. Nel fango ci sono 8 golem di fango, ma ciascun personaggio che cade viene attaccato da uno soltanto di loro. I golem beneficiano di un +3 ai tiri per colpire essendo nel fango.

Se il gruppo individua l'illusione prima di attraversare il ponte, Cutter si lancia in avanti per attraversarlo. Se il gruppo non la individua, Cutter rimane sul retro del gruppo.

Golem di fango: CA 9; DV 8*; pf 40; MV 27m (9m); N°ATT 1 presa; F 2-12 +soffocamento; TS G8; ML 12; AM N; PX 1200 ciascuno

I golem di fango non attaccano Cutter in nessuna situazione. Se Cutter cade nel fango, si sporca soltanto.

4. L'ANFITEATRO

Lungo le pareti Ovest, Nord e Est di questa stanza ampia e quadrata, corrono dei cornicioni larghi 1,5 metri circa. C'è una apertura nella parete Sud. Sia le pareti che il soffitto sono di pietra scolpita: molte delle sculture sono rovinate e mutilate. Nell'angolo opposto al vostro c'è un gigantesco gargoyle.

Le sculture mostrano eventi e battaglie che ebbero luogo in Alphatia centinaia di anni fa. Purtroppo le battaglie combattute dal gargoyle hanno rovinato parecchie di quelle rappresentate.

Il gargoyle è una creatura gargantua non sotto l'influsso dello charme, ma cosciente servitore del Veggente. Tre gremlin invisibili e sotto charme, sono appollaiati sul cornicione più basso. I gremlin non intervengono in battaglia se non spostandosi per meglio influenzare negativamente gli eventi dello scontro. Ciascun PG (ed il gargoyle) deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza per ogni gremlin che si trovi a non più di 7 metri. Ciascun personaggio deve effettuare almeno tre Tiri-Salvezza.

Gargoyle gargantua: CA 5; DV 32**; pf 160; MV 54m. (18m.) sul terreno, 72m. (24m.) volando; N°ATT 2 artigli, 1 morso, 1 corno, 1 ala (come drago); F 1-12/1-12/2-24/2-16/2-20; TS G32; ML 11; AM C; PX 10.000

Gremlin (3): CA 7; DV 1**; pf 4; MV 36m. (12m.); N°ATT 0; F speciale; TS E1; ML 12; AM C; PX 16 ciascuno

5. IL POZZO DI NEROTH

Vi trovate in una stanza molto ampia. Al centro della stanza si trova un fosso sormontato da una piattaforma. Le pareti della stanza sono coperte da iscrizioni e rune. Sparse ovunque ci sono statue di pietra e tutte le superfici della stanza sono deturpate e rovinate. Sulla parete Est c'è una porta. Dall'altra parte della stanza una grossa lucertola poggia sulle sue sei zampe.

Il fosso al centro della stanza è in realtà una scala a chiocciola che conduce alla **stanza 7** del livello inferiore. Sulla parete Sud c'è una porta segreta. La lucertola è in realtà un basilisco. Ogni personaggio colto impreparato sulla porta, deve immediatamente effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro pietrificazione. Se il personaggio distoglie immediatamente lo sguardo dal basilisco allora beneficia di un bonus di +2 al Tiro-Salvezza.

Basilisco: CA 4; DV 6+1*; pf 26; MV 18m. (6m.); N°ATT 1 morso/1 sguardo; F 1-10 +pietrificazione; TS G10; ML 9; AM N; PX 950

Il basilisco è un mostro fedele a Neroth, un Mago di 17° livello sotto l'influsso dell'acqua del fiume. Da molto tempo è sotto l'influsso della charme, visto che è solito bere a pasto proprio l'acqua del fiume.

Neroth, attraverso una sfera di cristallo, ha osservato il combattimento con la Medu-

sa (avvenuto nella stanza 2), ed ha così tutto il tempo per prepararsi. Getta su di sé l'incantesimo statua, sembrando così una tra le molte statue della stanza; ha gettato inoltre i seguenti incantesimi: *individuazione dell'invisibile, volo, segugio invisibile*. La missione del segugio è di afferrare qualsiasi oggetto appartenente ai PG non tenuto in mano e gettarlo all'interno del pozzo.

La strategia di Neroth è di causare quanto più danno possibile al gruppo prima ancora che i personaggi si rendano conto di cosa stia accadendo. Mentre il gruppo guarda altrove, egli si sposta in diversi punti della stanza, finge di essere una statua e poi, alla prima buona occasione, attacca, ottenendo probabilmente la sorpresa. Essendo in forma di statua, è ovviamente immune allo sguardo del basilisco.

Se Neroth viene liberato dallo charme, ringrazia vivamente tutti e poi va via subito: Neroth non ha alcun desiderio di immischiarsi nelle vicende del Veggente. L'unica informazione utile che si può ottenere, è che probabilmente il Veggente è immune a qualsiasi forma di magia.

Neroth

Mago del 17° livello Neutrale

Forza	7	Destrezza	12
Intelligenza	17	Costituzione	9
Saggezza	13	Carisma	12
Classe Armatura	6	Punti ferita	35

Armi: pugnale

Armatura: anello di protezione +1

Oggetti Magici: sfera di cristallo con chiaravidenza, respingi incantesimi (6 incantesimi), anello deflettente, scarabeo protettore (4 cariche), pozione della forma gassosa, pozione di guarigione, pozione di invulnerabilità, bacchetta del rifiuto, 5 cariche).

Incantesimi:

Primo livello (6): charme, dardo incantato, dardo incantato, lettura del magico, luce magica, sonno.

Secondo livello (5): creazione spettrale, individuazione dell'invisibile, invisibilità, levitazione, ragnatela.

Terzo livello (5): dissolvi magie, fulmine magico, palla di fuoco, velocità, volare.

Quarto livello (4): confusione, scaccia maledizioni, tempesta di ghiaccio, tempesta di ghiaccio.

Quinto livello (4): evocazione degli elementali, passa pareti, telecinesi, teletrasporto.

Sesto livello (3): barriera anti magia, disintegrazione, segugio invisibile.

Settimo livello (2): parola incapacitante, statua.

6. STANZA DELL'ALTARE

Il passaggio che state percorrendo termina su una grande caverna. Pavimento e pareti sono rozzi ed irregolari. All'estremità opposta c'è un'altare e sopra l'altare c'è una statua dorata raffigurante un uomo con la spada innalzata.

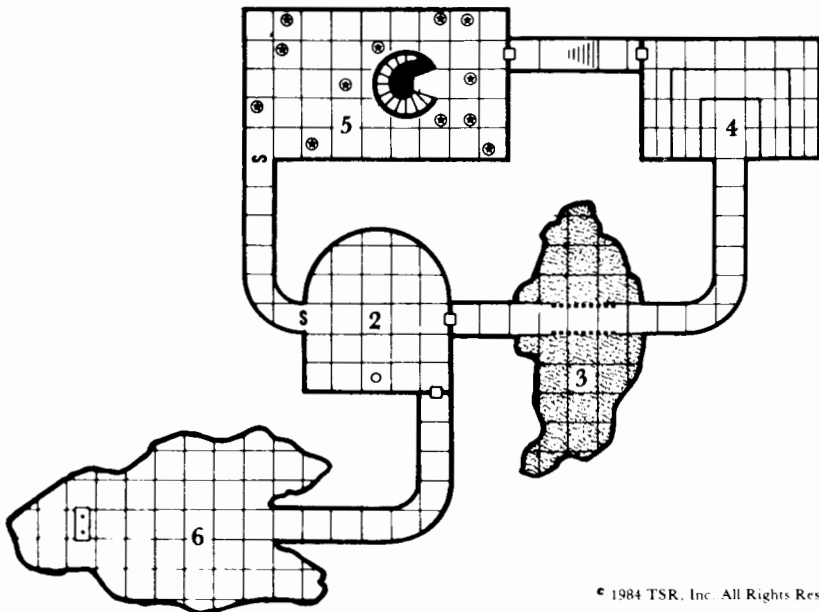
Negli anfratti ai lati della caverna ci sono 20 rugginofagi, 10 su ciascun lato. Nascosti tra le ombre ci sono 6 mezzombre in agguato. Entrambi i gruppi attaccano senza indugiare.

I rugginofagi sono sotto l'effetto dello charme dell'acqua del fiume. Essi non possono danneggiare Cutter. Le mezzombre possono sottrarre la forza a Cutter, ma quest'ultimo non si trasforma in una mezzombra. Cutter recupererà la forza normalmente.

Rugginofagi (20): CA 2; DV 5*; pf 22; MV 36m (12m); N°ATT. 1 tocco; F speciale; TS G2; ML 7; AM N; PX 300 ciascuno
Mezzombre (6): CA 7; DV 2+2*; pf 10; MV 27m (9m); N°ATT. 1 tocco; F 1-4 +speciale; TS G2; ML 12; AM C; PX 35 ciascuno.

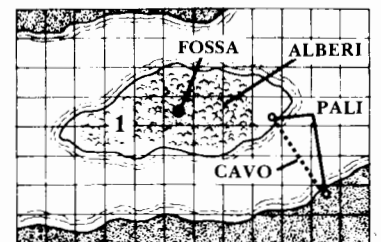
La statua vale 20.000 M.O. (1.000 M.O. se venduta in pezzi informi). All'interno dell'altare si trovano una pozione di guarigione, una pozione della forza dei giganti, bastone del potere, e 15 gioielli di vario tipo.

**Mappa del DM n° 1
ISOLA DEL VEGGENTE (Livello superiore)**



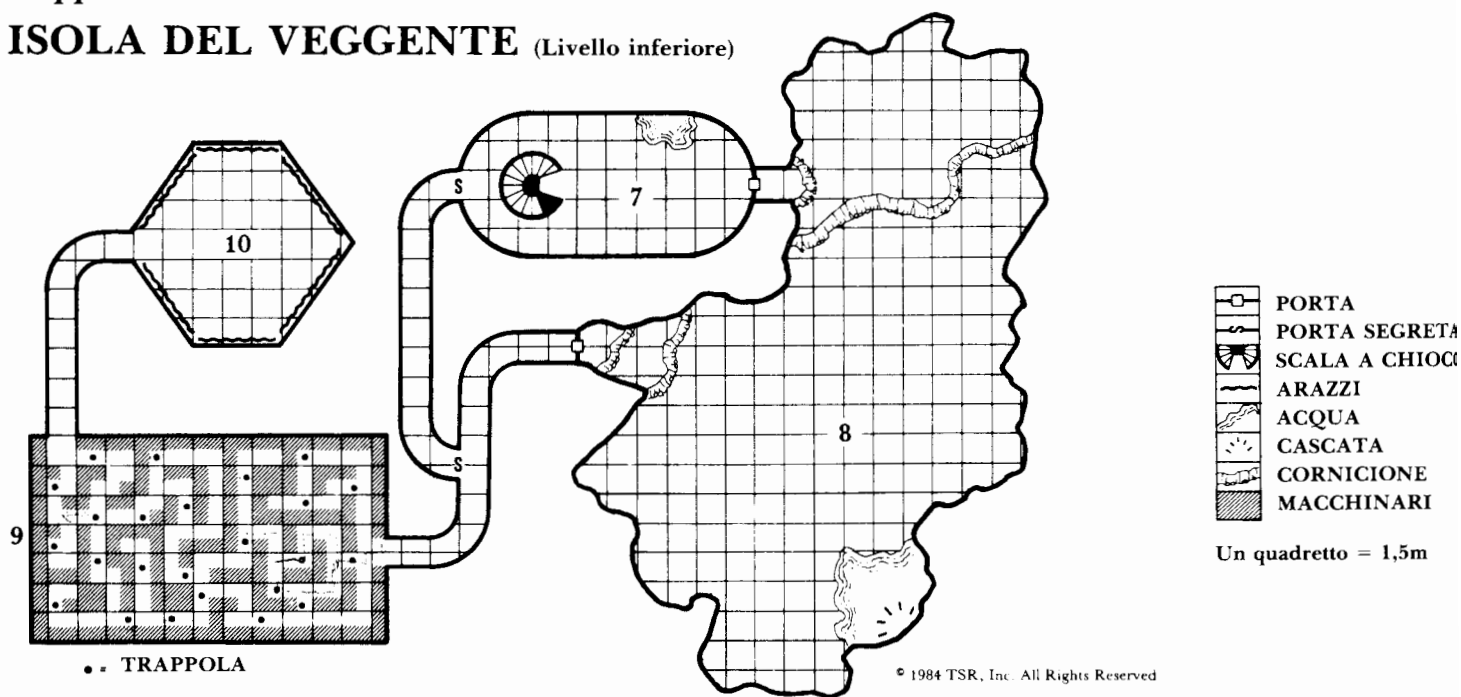
- PORTA
- PORTA SEGRETA
- ALTARE
- SCALE
- SCALA A CHIOCCIOLA
- PONTE ILLUSORIO
- FANGO
- STATUA
- FORO NEL SOFFITTO

UN QUADRETTO = 1,5m



Mappa del DM n° 2

ISOLA DEL VEGGENTE (Livello inferiore)



7. LA STANZA DEL DESERTO

Non appena raggiungete il fondo della scala a chiocciola vi sembra di entrare in un altro mondo. C'è un sole sfolgorante alto nel cielo ed ovunque, in qualsiasi direzione, si vede solo sabbia. Non c'è traccia di vita vegetale e si nota una pozza di acqua nera lì vicino.

Eretta vicino alla pozza c'è una strana creatura. La parte superiore del tronco è quella di un uomo, ma la parte inferiore è quella di uno scorpione. In mano stringe un rilucente martello da guerra. Da dietro la creatura spuntano due giganteschi scorpioni che si dirigono verso di voi.

I PG si trovano in realtà in una stanza ovale; questa è stata così trasformata tramite un'illusione per compiacere i suoi abitanti. L'illusione viene mantenuta anche se toccata. Se un personaggio la attraversa in volo, subirà danni come se fosse caduto per un tratto lungo quanto quello che aveva intenzione di sorvolare. C'è una porta segreta nella parete Ovest ed una normale nella parete Est. Le porte non sono visibili perché coperte dall'illusione. Comunque, chiunque strisci contro le pareti le trova automaticamente. Die-

tro la colonna di pietra che regge la scala, c'è un terzo scorpione gigante.

La strana creatura è un uomo-scorpione, che è anche un chierico di 10° livello. È sotto l'influsso dello charme dell'acqua del fiume. Il martello da guerra che porta è +2, +4 contro nemici armati.

Se lo charme viene rimosso, l'uomo-scorpione smette di attaccare ed ordina alla compagnia di lasciare la stanza, minacciando tutti di morte se eventualmente li vedesse ancora; tratterrà gli scorpioni giganti fin quando la compagnia non si sarà allontanata.

Uomo-scorpione: CA 1; DV 10**; pf 50; MV 72m (24m); N°ATT. 1 martello da guerra /1 coda; F 4-14 /1-10 +veleno; TS G10fo; ML 10; AM C; PX 3.700

Scorpioni giganti (3): CA 2; DV 4*; pf 16; MV 45m (15m); N°ATT. 2 artigli /1 pungiglione; F 1-10 /1-10 /1-4 +veleno; TS G2; ML 11; AM N; PX 125 ciascuno

8. LA CAVERNA NERA

Siete su un cornicione che dà su una enorme caverna. Sei metri più in basso vedete un altro cornicione ed il suolo della caverna è 12 metri al di sotto di quest'ultimo. Il pendio da un cornicione

all'altro è ripido ma affrontabile.

Potete sentire uno scrosciare d'acqua e verso il retro della caverna vedete una piccola cascata che si perde in una pozza di acqua nera. Vicino alla pozza c'è un lucertolone nero, enorme ed alato che punta malignamente gli occhi su di voi. Si erge nella sua piena altezza, spiega le ali ed emette il suo urlo di battaglia.

Il lucertolone nero ed alato è naturalmente un drago nero. Il soffitto è a 22 metri dal suolo cosicché il drago può volare e scendere in picchiata, ma rimane pur sempre all'interno del raggio d'azione dei proiettili e degli incantesimi.

La pozza d'acqua è formata direttamente dal fiume; il drago, bevendone costantemente l'acqua, è stato colto dall'influsso dello charme. Comunque, anche se lo charme viene rimosso, il drago attaccherà ugualmente la compagnia. L'unica differenza sarà che, non essendo più amico del Veggente, non gli passerà più informazioni.

Drago nero enorme: CA -2; DV 14****; pf 70; MV 45m (15m) sul terreno, 108 (36) in volo; N°ATT. fino a 6; linea del soffio 40x1,5; F 10-28 morso o stritolamento 4-11 artigli, calcio, ala, coda, soffio; TS G36; ML 10; AM C; PX 5.150



W. J. ...

ISOLA DEL VEGGENTE

9. LA STANZA DELLA MACCHINA

Stare guardando l'interno di una stanza interamente occupata da macchinari in movimento. Cinghie, pulegge e barre sono ovunque in movimento. Anche il soffitto, basso, è una massa di metallo in movimento. Guardando più da vicino vedete alcuni stretti corridoi tra una macchina e l'altra.

La stanza della macchina è un labirinto. Tutte le macchine sono di un materiale ad alto contenuto di piombo. Gli altri metalli hanno proprietà altamente magiche che proteggono il macchinario dal fuoco, freddo, elettricità, magia o forza fisica. Chiunque sia lanciato contro una macchina subisce 2-12 punti di danno causati dalle parti in movimento. L'intero labirinto è disseminato di trappole. Quando sulla mappa trovate un simbolo di trappola, tirate sulle tabelle che seguono per individuarne il tipo. Tirate una volta per determinare il meccanismo attivatore, ed un'altra per determinare l'effetto della trappola. Se il risultato è "Attivatori Multipli" o "Effetti Multipli", la trappola ha due (o più) attivatori o effetti. Tirate ancora due volte sulla stessa tabella. È anche possibile che una trappola abbia tutti e 7 gli attivatori e gli effetti.

Le trappole possono essere individuate e rimosse da un ladro ma con un modificatore di -10%. Per esaminare un'area di mezzo metro quadrato, il ladro impiega un round, ed un altro round viene impiegato per rimuoverla. Fallire il tentativo di rimuovere una trappola significa attivarla.

Cutter non può attivare alcuna trappola. Comunque, sfreccia alla testa della compagnia.

Tabella Trappole del Labirinto

Tiro del dado	Attivatore	Effetto
1	Filo invisibile	Frecce*
2	Raggio di luce	Segugio invisibile*
3	Tavola a pressione*	Inversione gravità*
43	Presenza di magia*	Lame rotanti*
5	Presenza di 2 gemme o 100 M.O.	Palla di fuoco ad effetto ritardato
6	Voce al di sopra del sussurro	Gas paralizzante*
7	Un'esca*	Metamorfosi*
8	Attivatori Multipli	Effetti Multipli

Note:

La tavola a pressione (1,5mx1,5m) viene attivata da qualunque cosa pesi almeno quanto un halfling.

Gli attivatori magici funzionano in presenza di un oggetto magico +2 o migliore oppure se è attivo un incantesimo di 3° livello o superiore.

L'esca è un oggetto di grande valore che giace al suolo. Se rimosso esso svanisce e la trappola si attiva.

Vengono attivate 3 frecce per membro della compagnia. Le frecce colpiscono come un mostro di 15 DV e causano 2-12 punti di danno ciascuna.

I segugi invisibili sono imprigionati nel labirinto e talvolta liberati per attaccare il gruppo.

L'incantesimo inversione di gravità fa "cadere" i personaggi sul macchinario sul soffitto.

Le lame rotanti tagliano in un'area di 1,5mx1,5m. Ciascun personaggio nell'area subisce 3-18 +la sua CA punti di danno.

La palla di fuoco viene ritardata di 5 round e causa 8d6 di danni. Essa viene rilasciata nello zaino di qualcuno: il PG ha una possibilità su 6 di notarla.

Il gas paralizzante riempie un'area di 1,5mx1,5m. I personaggi nell'area devono effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi o rimangono paralizzati per 2-12 round. Il gas inoltre causa 1-6 punti di danno per round a causa dell'acido che contiene.

La metamorfosi agisce in un'area di 1,5mx1,5m e trasforma chiunque in una rana. I tiri salvezza subiscono una penalità di -10 ma l'effetto dura solo 1d8+2 round. Si ritengono valide tutte le altre regole dell'incantesimo di metamorfosi.

10. LA STANZA DI EVOCAZIONE DEL VEGGENTE

Davanti a voi si trova una stanza esagonale, le cui pareti sono coperte da arazzi neri. Sugli arazzi sono ricamate, con vari toni di grigio, scene di battaglie epiche. Al centro della stanza c'è un grande bracere colmo di carbone incandescente. Un grande libro sta galleggiando a mezz'aria vicino al bracere, e sempre a mezz'aria sta galleggiando anche un uomo anziano a gambe incrociate. È vestito di nero ed un cappuccio gli nasconde il volto.

Il vecchio è il Veggente. Egli saluta i personaggi, congratulandosi con loro per essere stati tanto abili da raggiungerlo. Se la compagnia si dimostra amichevole, il Veggente prosegue chiedendo cosa li ha portati fin lì. Dato che è la causa di tutti i guai, il Veggente non è sorpreso di apprendere la situazione del dominio.

A questo punto Cutter si fa avanti per guardare bene il vecchio. Il Veggente sa che Cutter è una parte vitale di ciò che sta succedendo nel territorio; si mostra alquanto eccitato ed invita Cutter a farsi avanti; Cutter, non senza riluttanza, accetta l'invito.

Dopo aver squadato Cutter da capo a piedi, il Veggente conclude dicendo che Cutter deve rimanere con lui sull'isola, ma a Cutter non piace l'idea e si ribella con tanta foga che il Veggente non insiste. Il Veggente informa i personaggi che possono fermare la maledizione agendo velocemente e dice:

"Tempo fa un generale di Alpathia combatté valorosamente molte battaglie in questa terra. Ma i rifornimenti arrivavano lentamente dalla sua patria e spesso egli combatteva solo per sopravvivere. La sua ultima battaglia ha avuto luogo sulle rive di questo fiume dove fu sopraffatto dai barbari e dal loro stregone.

"Alla fine, sentendosi tradito ed arrabbiato, piantò i piedi, ritto e solo, sulla sponda del fiume. Levando la magica sciabola lanciò una maledizione dicendo 'Che questa terra rimanga selvaggia e non civilizzata per sette volte sette secoli!' Sebbene il cielo fosse privo di nuvole, sembrò in vero che si rannuvolasse, e dal nulla un fulmine si abbatté sulla sciabola levata, dividendola in due parti.

"Il generale e la sua arma caddero nel fiume e non furono mai trovati. Comunque lo stregone ritrovò l'impugnatura della spada e, sapendo che se un giorno la maledizione venisse eliminata, tale impugnatura avrebbe giocato un ruolo importante, la mise al sicuro.

"Per anni la maledizione rimase dimenticata poiché nessuno aveva intenzione di affrontare questa zona selvaggia, ma da ormai una decina d'anni, la zona ha incominciato a conoscere la civiltà, e la maledizione ha mostrato ora il suo potere.

"L'impugnatura della sciabola si trova nella Torre del Terrore nella montagna Faucifiamme. Io non posso lasciare l'isola ma se voi andate alla torre, ritrovate l'impugnatura e me la portate, io posso cancellare la maledizione. La strada è pericolosa e dovrete proteggere il ragazzo anche se ben poco può danneggiarlo. Se avrete successo, questa terra potrà essere salvata."

Il Veggente dice alla compagnia dove è situata la Torre del Terrore e che la Montagna Faucifiamme si può riconoscere dal suo colore nero e dal pennacchio di fumo che si innalza dalla sua cima.

Ambientazione degli incontri

La Torre è formata da una serie di stanze scavate nel picco di un vulcano di solito inattivo, la Montagna Faucifiamme appunto. Sebbene i vulcani possano essere montagne solitarie, Faucifiamme può essere inserita in una delle catene montuose del Norwold. Se già avete situato un vulcano nella zona circostante potete utilizzare questo come Faucifiamme.

La mappa del DM n° 3 mostra uno spaccato tridimensionale del picco della montagna. Le zone dove avvengono incontri complessi o quelli principali, sono trattate in mappe di dettaglio.

Le istruzioni del Veggente si rivelano assai accurate: il territorio attorno alla montagna può essere anche complicato da tracciare o causa del difficile orientamento, ma i giocatori riconosceranno sicuramente la montagna. La nera superficie della montagna ed il sottile pennacchio di fumo sono proprio come li aveva descritti il Veggente.

I fianchi della montagna sono ripidi ma scalabili. Si nota una completa assenza di vita vegetale, e la roccia è arida e bruciata. Il terreno presenta numerose fessure e spaccature o addirittura nicchie dove i personaggi possono ripararsi o nascondersi se lo desiderano. Se i PG sono a cavallo, si rendono conto che il terreno è difficile da affrontare per le cavalcature nonché pericoloso, e dovranno lasciarle indietro.

Se dai piedi della montagna si guarda verso l'alto, si può notare, circa 200 metri più in basso del picco, l'entrata oscura di una galleria. Uno stretto sentiero serpeggia a zig-zag verso tale entrata.

Durante lo svolgimento di questa parte di avventura, Cutter, incitato dall'importanza attribuitagli dal Veggente, fa numerose domande riguardo alla saggezza e su come diventare saggi. Fate capire che Cutter reputa il Veggente un uomo molto importante. Come prima, Cutter non può essere danneggiato da alcun tipo di attacco.

Sommario degli incontri

1. La strada che porta alla Torre

(non presente sulla Mappa del DM n° 3)

Dopo che i PG si sono avviati verso la montagna, ancora una volta vengono visitati dalle Vecchie di Crystykk. Se possedete il modulo CM1, potete variare questo incontro utilizzando a pieno i poteri speciali delle Vecchie così come sono descritti. Se non possedete tale modulo, trattate semplicemente le Vecchie come una visione che non può essere attaccata o dispersa in alcun modo. In questo caso le Vecchie non attaccano i PG né fanno loro del male.

Se i PG hanno già incontrato le Vecchie nel CM1 o se si ricordano del sogno precedenti,

certamente le riconosceranno. Conducente questo incontro basandovi su ciò che è successo la volta precedente. Per esempio, se si erano lasciati da amici, potete condurre un'interessante conversazione; se invece è rimasto dell'astio, l'incontro può essere più ostile.

Indipendentemente dalle reazioni dei PG, le Vecchie ridono e schiamazzano per tutta la durata dell'incontro che trovano in verità molto divertente.

La visione si verifica all'imbrunire quando i PG sono vicini alla Torre. Leggete la seguente descrizione ai giocatori:

Una figura sembra materializzarsi nella foschia della sera; man mano attirando volute di nebbia, assume una forma umana. Non appena si muove in avanti sentite delle risate chiocchianti che subito si trasformano in lamenti spettrali. Poi scorgete altre due figure ai lati del vostro campo. Le figure di nebbia si fanno più vicine.

Ancora sentite delle risate sguaiate ed istantaneamente le figure si trasformano in corpi umani. Ghignando e chiocchiando come delle pazze, tre Vecchie esaminano la vostra compagnia, divertendosi, pare, molto. "E così cerchiamo la Torre del Terrore, vero?" dice la più brutta delle tre.

"Guardate ragazze... guardate i nostri coraggiosi avventurieri pronti a farsi arrostiti alle fiamme del Faucifiamme!"

"Che peccato!", aggiunge la seconda.

"E quello là è così carino, che spreco..."

"Eppure" chiocchia la terza "se sopravvivono all'attacco del Marinaio Cremisi e sono abbastanza furbi da lasciare un tappo ad una bottiglia, può essere che ne escano fuori vivi!"

Se i PG non le hanno incontrate prima, o le hanno incontrate ma reagiscono in maniera ostile, le donne si confonderanno subito con la nebbia e spariranno alla vista.

Se si sono stabilite delle relazioni amichevoli, parleranno un po' con i personaggi. Le Vecchie sanno tutto sulla Torre del Terrore, ma come al solito, le informazioni vanno pagate. Gemme e monete possono andare bene, meglio gli oggetti magici, ma il massimo sono le promesse di rendere loro dei servizi, poiché spesso hanno bisogno di qualcuno che catturi dei giganti o che scacci delle creature non-morte.

Le Vecchie non danno una risposta diretta se ne è disponibile una contorta. Il "Marinaio Cremisi" è riferito a Incendiarous, un drago che veleggia nell'aria attorno al picco, ed il "tappo ad una bottiglia" indica che non bisogna disturbare gli elioni sul fondo della montagna, il cui compito è ricacciare la lava nelle viscere della terra.

2. Il Marinaio Cremisi

Incendiarous un drago rosso enorme, vive nell'area 3, la bocca del vulcano. Qui c'è la sua nidiata di piccoli, già mostri terribili. Alcuni di loro sono di guardia sopra la montagna ed automaticamente scoprono la compagnia che si sta avvicinando. Se i PG scalano la montagna a piedi, la madre da sola, li attacca quando sono circa a metà strada. Se uno qualunque dei PG sta volando, la compagnia viene attaccata quando è vicina o alla galleria o al picco della montagna.

Incendiarous è un drago capace di parlare e di lanciare incantesimi ed è molto intelligente. Usa gli incantesimi, il soffio e gli altri attacchi in modo molto saggio. Il drago getta su se' stesso *individuazione dell'invisibile*, *velocità* e *ESP* prima di uscire dalla tana. Si ritiene comunque molto forte e non diventa invisibile a meno che non scopra che la compagnia è molto potente. Incendiarous fa inoltre uso dell'incantesimo *forza spettrale* prima di lanciarsi in volo, creando una sua immagine opposta alla sua vera posizione. Non appena attacca, smette di concentrarsi sull'illusione che svanisce.

Il suo obiettivo principale è di impedire ai PG di entrare nella bocca del vulcano perché non facciano del male ai suoi piccoli. Se combattendo non risolve la situazione, tenterà di negoziare. Un obiettivo secondario è ovviamente quello di ricavare del guadagno. Se riesce ad uccidere qualcuno o in qualche modo andarsene con qualcuno stretto fra gli artigli, porterà quanto più possibile nella sua tana per incrementare il suo tesoro.

Incendiarous (drago rosso enorme): CA -5; DV 22****; pf 108; MV 45m (15m) prima della velocità; 120m (40m) volando; N°ATT fino a 6 (morso/coda/2 artigli/2 calci o 2 ali); F 4d8+8 morso/1d12+2 artiglio, coda, calcio o ala; TS G36; ML 11; AM C; AS +4 a tutti i tiri per colpire; parla il comune e lancia incantesimi; PX 10.050

1° livello: buio, charme, individuazione del magico, lettura del magico, sonno

2° livello: creazione spettrale, ESP, individuazione dell'invisibile, invisibilità, ragnatela

3° livello: chiaroveggenza, dissolvi magie, velocità, respirare sott'acqua

4° livello: autometamorfosi, metamorfosi, porta dimensionale

5° livello: muro di pietra, teletrasporto

3. LA BOCCA DEL VULCANO

Questa grande apertura ha due possibili entrate: l'apertura in cima oppure uno stretto passaggio attraverso la roccia franata in basso. Lo stretto passaggio di roccia che sfocia sul fondo della bocca, attraversa il

LA TORRE DEL TERRORE

magma solidificato e fuoriesce in un pozzo cilindrico che porta al cuore del vulcano. Il precipizio che dà sulla lava incandescente, è alto 300 metri (vedi incontro 5).

I personaggi che discendono attraverso l'apertura possono vedere tre caverne o imboccature di gallerie e due ampi cornicioni sul muro del pozzo.

Gli abitanti della zona sono 5 draghi rossi, i figli di Incendiarous, pronti a combattere per difendere il loro territorio. Ciascuno ha il proprio cornicione sulle pareti del cratere. Questi draghi non escono dalla bocca del vulcano ma attaccheranno chiunque vi penetri. Se Incendiarous è sopravvissuto allo scontro coi PG, ritorna qui.

Draghi rossi piccoli (5): CA -1; DV 10**; pf 45 ciascuno; MV 27m (9m), 72m (24m) volando; N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-8/4-32; TS G10; ML 10; AM C; PX 2.300 ciascuno.

Nessuno di questi draghi fa uso di incantesimi o parla altre lingue all'infuori della lingua dei draghi. Se devono combattere, il loro obiettivo è di scacciare gli intrusi fuori dal loro territorio: se i PG scappano essi non li seguono.

Il tesoro del drago è accumulato su un cornicione sul fondo del cratere. La sua esatta locazione è ben in vista a tutti i draghi, ed ogni movimento comporta una reazione. Il giaciglio di Incendiarous è proprio sopra il cumulo dei tesori. Se sopravvive allo scontro all'esterno, aspetterà qui ogni trafugatore del suo tesoro.

Il cumulo dei tesori contiene i seguenti oggetti:

120.000 M.A.
75.000 M.O.
15.000 M.P.
200.000 M.O. in gioielli di ogni tipo
70.000 M.O. in gemme

pozioni (2 dosi per ciascun tipo):

agilità
forma elementale
forma eterea
longevità
lunga vista
velocità

pergamena intercetta incantesimi
corda magica
mantello elfico

4. LE STANZE DI FIAMMA (Usare la Mappa del DM N° 3A)

Siete in un'enorme caverna, immersi nel calore della lava fusa. Un riflesso rossastro proviene dal fondo del vulcano e colora le numerose nicchie e i passaggi.

La parte centrale della stanza guarda dall'alto le viscere del vulcano. Dense

volute di vapore e colonne di fumo si avvolgono in spirali sospese sul precipizio.

Mentre guardate, nel centro della stanza, si sente un rumore come se il fumo venisse aspirato ed improvvisamente si congelasse; fiamme vengono sprigionate e dove prima c'era solo del fumo, ora c'è un gigante, circondato da un magico cerchio di fuoco.

Il gigante è un Efriti, il guardiano all'entrata della torre. Egli cerca di sbarrare il passaggio attraverso quest'area: comanda 5 salamandre di fuoco nascoste nella stanza.

Efriti minore: CA 3; DV 10*; pf 52; MV 27m (9m), 72m (24m) volando; N°ATT 1 pugno; F 2-16; TS G15; ML 12; AM C; PX 1.600; Difese speciali: 3 volte al giorno evoca oggetti, immagini illusorie, invisibilità, muro di fuoco

Può divenire una colonna di fuoco per 3 round una volta al giorno. Aggiunge 1d8 ferite agli attacchi; brucia ogni oggetto infiammabile in un raggio di 1,5 metri. Non può essere colpito da armi non magiche.

Salamandre di fuoco (5): CA 2; DV 8*; pf 38 ciascuna; MV 36m (12m); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-4/1-4/1-8; TS G8; ML 8; AM N; PX 1.200; AS tutte le creature entro 7 metri subiscono 1-8 punti di danno per round a causa del calore

Le salamandre non devono effettuare il controllo del morale finché l'Efriti è ancora vivo. Se quest'ultimo viene ucciso, effettuatelo immediatamente. Se le salamandre lo falliscono, esse cercano di scappare verso il precipizio per lasciarsi poi cadere.

I mostri agiscono in maniera coordinata. L'Efriti crea l'illusione di altre 10 salamandre prima che inizi la battaglia; quest'ultime sono frammiste a quelle reali, ed i PG non ottengono alcun TS per individuarle. Le illusioni, ovviamente, non emanano calore e in questo modo i PG più acuti sono in grado di distinguerle. Le illusioni scompaiono se attaccate o se dissolte magicamente.

L'Efriti e le salamandre non posseggono tesori.

5. IL POZZO DI FUOCO

Leggete questa descrizione se i PG raggiungono una delle tre imboccature che si aprono sul pozzo principale, se entrano nel pozzo attraverso il fondo della bocca o se attivano una delle trappole teletrasportanti dell'area 6.

L'enorme pozzo è rischiarato da un caldo bagliore rossastro che si innalza dalla lava sottostante. Sopra di voi si erge una

cupola di magma solidificato, sotto di voi il cuore del vulcano: lava incandescente; in tutto il pozzo è profondo circa 300 metri. Parecchie aperture e due ampi cornicioni si affacciano sulle pareti del pozzo, tutte entro i primi 100 metri dalla cima.

La lava sottostante è immobile così che non si può dire se sia solida o fluida. Comunque data la sua superficie rossastra si può dire che sia molto calda.

La superficie della lava è roccia compatta. È mantenuta in questa forma da un gruppo di elioni - creature elementali del Piano del Fuoco. Immediatamente al di sotto della superficie c'è una massa di lava fluida sotto pressione, pronta a fuoriuscire.

All'interno della lava c'è una contorta Galleria connessa al Piano del Fuoco. È proprio questa Galleria che permette a numerose creature la cui natura è connessa al fuoco, di raggiungere la Torre e rimanervi.

Gli elioni hanno pieno controllo del fuoco e stanno usando il loro potere per mantenere la superficie della lava in uno stato solido. Se il loro potere viene interrotto, la lava diventa liquida e subito segue un'eruzione.

Elione (1-8): CA 1; DV 9*; pf 42; MV 27m (9m), 72m (24m) volando, N°ATT 1 "anello"; F 2-16; TS G9; ML 9; AM L; PX 1.600; Attacchi Speciali: controllo completo del fuoco; 3 volte al giorno dissolvi magie, muro di fuoco, terra in fuoco. Difese Speciali: immune al veleno, armi normali, attacchi basati sulla terra, incantesimi del 1° e del 2° livello; individuazione dell'invisibile permanente; individuazione del magico

Dato che gli elioni sono creature Legali, essi intercettano chiunque cada nel pozzo quando lo sfortunato è a circa 15 metri dalla superficie della lava.

Il numero di elioni incontrati eguaglia il numero dei personaggi caduti. Così, se capita un incontro, ogni elione è occupato a tenere un personaggio.

Gli elioni sono filosofi e la cosa che gli può fare maggiore piacere è una buona conversazione. Essi si dimostrano molto curiosi nei confronti di quelli che "afferrano al volo", e chiedono a quale scopo i personaggi intraprendono delle azioni così di carattere autodistruttivo. Essi amano discutere sulle motivazioni delle differenti razze ed amano comparare il loro mondo con quello in cui ora si trovano.

Se viene loro fatta richiesta, essi volentieri spiegano la loro funzione su questo piano, che è sia quella di contenere la lava del vulcano che controllare il quantitativo di fuoco che entra nel Primo Piano. Se i personaggi vogliono approfondire la questione, apprenderanno che gli elioni devono stare

entro i 30 metri dalla lava per poter usare il completo controllo del fuoco.

Parlare forte o in maniera volgare e per loro una grande offesa e se qualcuno si comporta male, viene lasciato cadere immediatamente. I personaggi lasciati cadere soffrono 5-30 punti di danno per ogni round in cui rimangono a contatto della superficie (Ricordate che la superficie è solida!). Il danno derivato dal calore è ridotto a 3 punti di danno per round se il personaggio e equipaggiato in modo da possedere la capacità di resistenza al fuoco, e viene ridotto a zero se il personaggio è completamente immune al fuoco.

Gli elioni sono abbastanza propensi a riportare i personaggi su una qualunque delle sporgenze o imboccature che si aprono sulle pareti del pozzo; comunque essi non lasciano la loro zona fisicamente.

Non appena vengono a mancare tutti gli elioni dalla zona di 30 metri di raggio dalla lava, immediatamente occorre una eruzione. L'eruzione per fortuna inizia lentamente, così i PG hanno una possibilità di mettersi al sicuro. Entro 3 turni le aree 3,4,5,7,11, e tutti i corridoi che sfociano nel pozzo, vengono riempiti di lava per 20 metri. Esattamente un giorno più tardi la lava si solidifica pur mantenendo una elevata temperatura.

Gli elioni non si preoccupano molto se ciò accade; trascorsi giorni, settimane o mesi, essi gradualmente respingono la lava e di nuovo la controllano. Non intendono affrettarsi nel fare il loro lavoro comunque, e ben poco comprendono come mai qualcuno dovrebbe preoccuparsi per un po' di roccia incandescente.

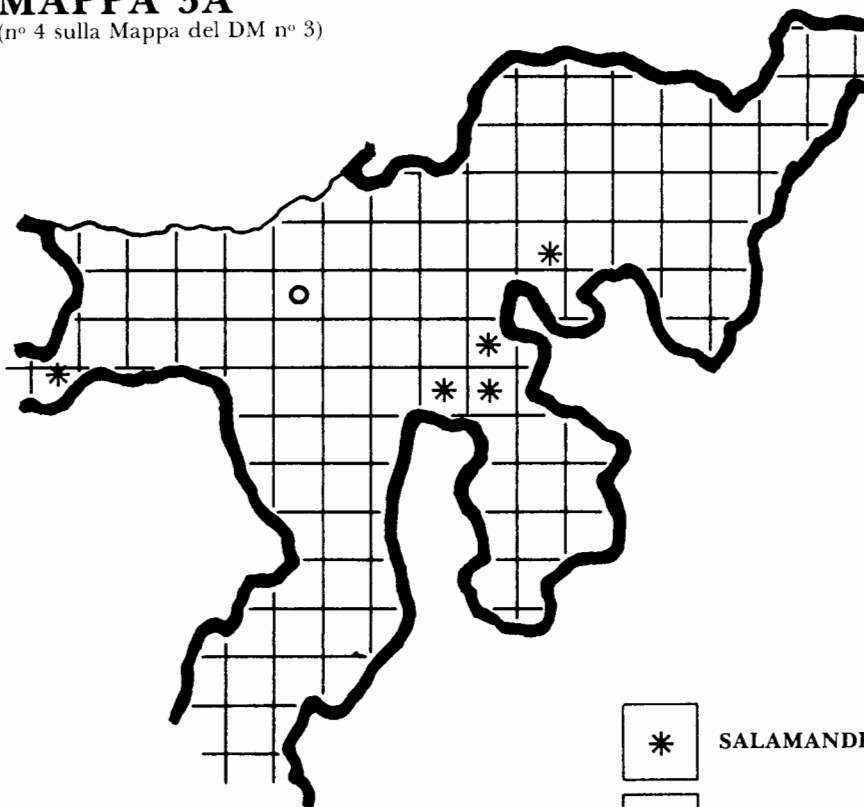
6. VERSO L'ALTO O VERSO IL BASSO?

Ciascuno di questi pozzi è attraversato da una lunga pertica di ottone. Ciascuna pertica è saldamente fissata al suolo sottostante il pozzo ed anche alla volta sopra di esso. Per arrampicarsi lungo le pertiche, i PG devono effettuare con successo un controllo della destrezza su 1d20. Nulla di insolito accade a meno che i PG non usino l'incantesimo individuazione del magico, nel qual caso viene rivelata una forte aura magica che permea il pozzo fino a metà strada. Viceversa, ad attendere i personaggi che ridiscendano il pozzo utilizzando dette pertiche, vi è una vera e propria sorpresa. L'aura magica in effetti è causata da una trappola teletrasportante, attivata nel caso di movimento verso il basso. I personaggi teletrasportati trattengono le proprie armi e tutto il loro equipaggiamento ma gli oggetti, come una corda, che li collegano all'altra parte della trappola, sono lasciati irrimediabilmente indietro.

Se un personaggio viene teletrasportato, questi si ritrova immediatamente nell'area 6A.

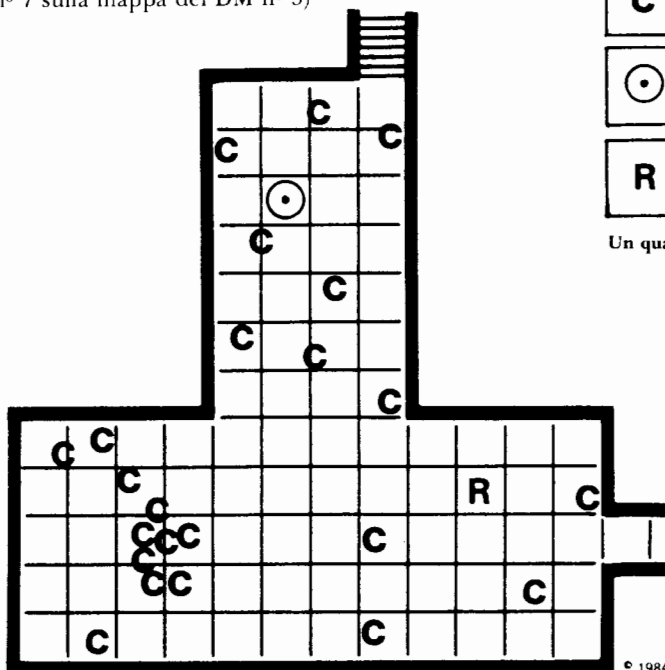
MAPPA 3A






(n° 4 sulla Mappa del DM n° 3)



MAPPA 3B

(n° 7 sulla mappa del DM n° 3)



-  SALAMANDRA
-  EFRITI
-  CORPI
-  PERTICA
-  REVENANT

Un quadretto = 3m

LA TORRE DEL TERRORE

6A. SALTARE IL FOSSO

Ti trovi nel pozzo principale del vulcano e circa a 300 metri sotto di te c'è il suo cuore di lava fusa. Stai cadendo molto velocemente.

Il PG è in prossimità della cima del pozzo. Naturalmente se il personaggio non è in grado di volare, levitare, o in qualche modo restare sospeso nell'aria, cadrà verso la lava sottostante.

Sicuramente può sembrare mortale ai personaggi che non abbiano prima visitato l'area 5, ma per fortuna gli elioni sono in attesa proprio sul pavimento di lava, pronti a raccogliere gli sfortunati incauti.

Consultate l'incontro 5 per ulteriori dettagli.

7. LA TOMBA DI MORTE-CHE-CAMMINA

(Usare la Mappa del DM N° 3B)

Venite investiti da una vampata di odore nauseante come quello che emana dalla carne in putrefazione lasciata sotto il sole estivo. Accasciato contro un muro lì vicino, c'è il corpo in decomposizione di un guerriero: stretta tra le sue dita inanimate c'è una lama arrugginita.

Sparsi in questa stanza si notano altri corpi ormai senza vita, tutti in uno stadio avanzato di decomposizione. Le loro armature e le loro armi sono completamente corrose. Non si nota alcun movimento.

La stanza è infestata da uno spirito, sotto la forma di un revenant. La "R" segnata sulla mappa 3B del DM mostra la sua esatta locazione. Le "C" invece segnano i punti dove giacciono i corpi dei guerrieri che qui hanno incontrato la morte. Uno dei cadaveri possiede una pozione della forma eterea. Data la spossatezza dei personaggi, l'occhio non riesce a distinguere il revenant dagli altri corpi.

Se il revenant sospetta di poter essere scacciato da un chierico di alto livello, egli continuerà a fingersi un corpo inanimato; ancora non potrà essere distinto dagli altri corpi. Tutte le pozioni e gli oggetti deperibili trasportati dalla compagnia, se attraversano l'area di 10 metri di raggio attorno al revenant, diverranno inutili.

Se nella compagnia non è presente un chierico di alto livello o se il revenant viene scoperto tramite la magia, il mostro attacca non appena intravede l'opportunità di cogliere il gruppo di sorpresa. Il primo personaggio che cercherà di colpire è, eventualmente, il chierico. Può saltare fino a 20 metri per attaccare, ed userà questa sua abilità alla prima occasione.

Se la compagnia attraversa la stanza senza provocare reazioni da parte del revenant, il mostro la seguirà per tutta la Torre del Terrore, aspettando la buona occasione per attaccare. Se il gruppo si divide o entra in combattimento contro un avversario molto potente, il revenant attacca.

Revenant: CA -3; DV 18****; pf 77; MV 36m (12m); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 2-8/2-8/3d6 + veleno; TS G18; ML 10; AM C; PX 6.600; Difese Speciali: occorre un'arma almeno +2 per colpirlo; immune agli incantesimi di livello 1-3; rende inutilizzabili, cibo, bevande e pozioni in un'area di 10 metri di raggio; può lanciare quando vuole gli incantesimi buio, individuazione dell'invisibile e silenzio. Attacchi Speciali: può lanciare come un chierico di 16° livello gli incantesimi animazione dei morti, causa malattia e dito della morte.

Può usufruire di un TS se scacciato con un risultato "D"

Aura e tocco velenosi

8. IL GUARDIANO

(Usare la Mappa del DM n° 3C)

Tempo fa, il mago Gargantua chiamò a sé un servitore elementale dal Piano del Fuoco: aumentò le sue dimensioni e lo lasciò a guardia su questa sporgenza. Questo rappresenta l'unico caso conosciuto di una creatura elementale modificata dai poteri di un mago. La misera creatura si tortura per la sua attuale condizione e sfoga la sua rabbia su chiunque invada il suo territorio.

L'elementale è desideroso di rompere l'incantesimo ma è forzato magicamente a seguire i desideri del suo padrone: questo vincolo magico trattiene il mostro sul suo cornicione come se Gargantua ancora si stesse concentrando sulla presenza del suo servitore. Il suo compito è di scovare tutti gli intrusi.

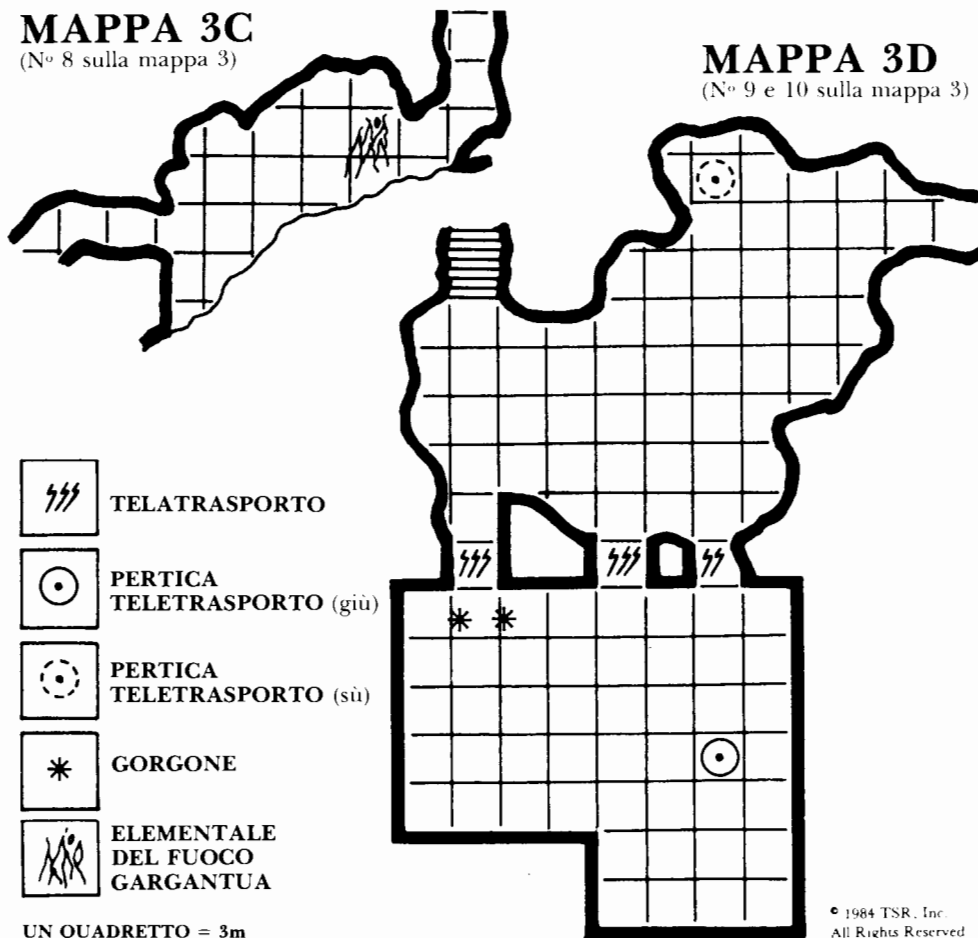
Un incantesimo dissolvi magie slega il mostro dal suo vincolo ma quest'ultimo attacherà lo stesso selvaggiamente. Un secondo incantesimo dissolvi magie farà ritornare l'elementale al suo Piano di appartenenza. Elementale del Fuoco gargantua: CA 2; DV 6-4*; pf 252; MV 72m (24m); N°ATT 1; F 4-32; TS G32; ML 11; AM N; PX 26.000

MAPPA 3C

(N° 8 sulla mappa 3)

MAPPA 3D

(N° 9 e 10 sulla mappa 3)



© 1984 TSR, Inc.
All Rights Reserved

PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

Se i vostri giocatori non possiedono personaggi di alto livello, essi possono utilizzare quelli pre-generati qui di seguito forniti. Ciascuna descrizione include alcune note della loro storia, ma dovete incoraggiare i giocatori ad aggiungere personalità e dettagli a queste descrizioni. I personaggi sono gli stessi descritti nel modulo CMI, ma con una storia diversa.

È stato elencato solo il minimo indispensabile quanto ad equipaggiamento ed armamenti. Accertatevi che ciascuno dei personaggi possenga i seguenti oggetti:

- * 300.000 M.O. in gemme, gioielli o monete
- * 5-10 pozioni
- * 1-3 anelli magici
- * 2-4 oggetti magici vari
- * 1-4 seguaci (previo accordo coi giocatori)

Quando necessario, usate i dadi per determinare l'esatto ammontare degli oggetti posseduti. Per individuare il tipo di oggetto potete utilizzare qualsiasi elenco presente nei set D&D[®] Basic, Expert e Companion. Utilizzando l'elenco presente nel Set Companion, accertatevi di ritirare per gli oggetti che per la prima volta compaiono in questo Set. Riservatevi di fornire tali oggetti nel corso del gioco.

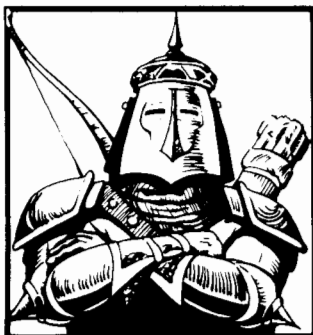
Anche se questi personaggi provengono da differenti parti del mondo, potete dire ai giocatori che essi si sono trovati più volte in comuni avventure, oppure che si conoscono da poco ed hanno fatto amicizia durante il viaggio verso Norwold.

Fergus il Giustiziere

Guerriero legale di 20° livello

Forza: 15
Destrezza: 17
Intelligenza: 7
Costituzione: 14
Saggezza: 12
Carisma: 10

Classe Armatura: -5
Punti ferita: 64



Armi: spada +3; arco lungo +2; 20 frecce +2

Armatura: corazza di piastre +3; scudo +2

Geoffrey di Heldann

Chierico legale di 20° livello

Forza: 10
Destrezza: 11
Intelligenza: 10
Costituzione: 17
Saggezza: 15
Carisma: 9

Classe Armatura: -4
Punti ferita: 54



Armi: mazza +3, +5 contro i non-morti

Armatura: corazza di piastre +3; scudo +3

Equipaggiamento: scarabeo di protezione

Weston l'Altissimo

Ladro legale di 20° livello

Forza: 12
Destrezza: 16
Intelligenza: 7
Costituzione: 9
Saggezza: 16
Carisma: 15

Classe Armatura: 0
Punti ferita: 46



Armi: spada +3; due pugnali +2; arco +2; 20 frecce +1

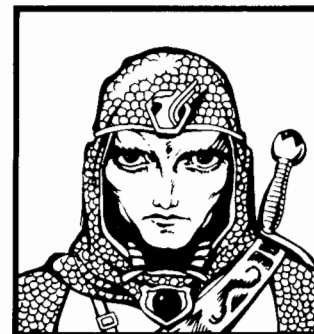
Armatura: armatura di cuoio +3; anello di protezione +2

Quillan il Coltivatore

Elfo legale di 10° livello

Forza: 10
Destrezza: 18
Intelligenza: 13
Costituzione: 11
Saggezza: 12
Carisma: 9

Classe Armatura: -6
Punti ferita: 31



Armi: spada +2; arco lungo +3; 10 frecce +1; 5 frecce +3

Armatura: corazza di maglie +4; scudo +3

PX: 1.900.000

Geoffrey ha trascorso gran parte della sua carriera aiutando i poveri ed i bisognosi della sua terra natale, i Freeholds di Heldann. Crescendo in potenza è stato più volte minacciato dalle forze del male che lo seguivano dappresso. Per questo motivo ha lasciato la casa dei suoi avi per le nuove terre di Norwold. Anch'egli è stato convocato dal Conte ed ora teme il peggio.

Geoffrey è di carattere serio e riflessivo. A volte scatena una forza difficile da contenere in battaglia ma è pur capace di mostrare tenerezza e gentilezza nei tempi di pace. Passa la maggior parte del suo tempo meditando in tranquillità.

Quillan, originario delle foreste di Alfheim, è venuto a Norwold in cerca di avventure e degli elfi nordici. Il successo ha coronato le sue aspettative ed è riuscito a costruirsi una nicchia in una comunità elfica. Spesso è ritornato nei territori umani, a volte in qualità di messaggero per il re di Norwold. Si mantiene sempre in contatto con i suoi amici umani, ed in particolare è interessato alle nuove tecniche messe a punto da quest'ultimi.

Fergus è un guerriero errante del regno di Vestland. Ha viaggiato attraverso i paesi più civilizzati, ed ha raccolto una discreta fortuna. Ha stabilito la sua Baronia nel Norwold durante il periodo di colonizzazione ed ha giurato fedeltà al Re Ericall. Dopo aver ricevuto una urgente comunicazione dal Conte, egli ha lasciato la sua Baronia nelle mani capaci del siniscalco.

Weston l'Altissimo è un avventuriero temprato dai lunghi viaggi. Ha visto gran parte delle città e dei territori del mondo civilizzato. È nel suo carattere arrivare in una nuova zona con il borsellino pieno e grandi aspettative per poi lasciarla, un mese o due dopo, inseguito da numerose guardie e mercanti adirati. Inoltre non è poi stato così abile nel gestire i suoi possedimenti, ma il suo borsellino è ancora pieno e la gente del posto non è preparata a dipendere da lui (per ora!).

Brogahn delle Steppe

Guerriero legale di 20° livello

Forza: 15
Destrezza: 11
Intelligenza: 9
Costituzione: 16
Saggezza: 15
Carisma: 7

Classe Armatura: -4
Punti ferita: 64



Armi: martello da guerra +3; arco corto +1; 10 frecce +2; pugnale +1

Armatura: corazza di piastre +4; scudo +2

Claransa la Veggente

Mago legale di 20° livello

Forza: 13
Destrezza: 11
Intelligenza: 17
Costituzione: 14
Saggezza: 11
Carisma: 11

Classe Armatura: 5
Punti ferita: 35



Armi: 2 pugnali +4; bastone della stregoneria

Armatura: anello di protezione +2; mantello deflettente

Grotto l'Alto

Nano legale di 12° livello

Forza: 15
Destrezza: 11
Intelligenza: 10
Costituzione: 17
Saggezza: 11
Carisma: 9

Classe Armatura: -5
Punti ferita: 63



Armi: ascia da battaglia +4; ascia +2, ritornante

Armatura: corazza di piastre +3; scudo +4, possiede l'abilità speciale di assorbimento

Oggetti magici: corno distruttore

PX: 1.250.000

Glinda Manolesta

Halfling neutrale di 8° livello

Forza: 10
Destrezza: 16
Intelligenza: 12
Costituzione: 14
Saggezza: 12
Carisma: 13

Classe Armatura: -6
Punti ferita: 39



Armi: spada corta 4, +8 contro i giganti; arco corto +3; 20 frecce +2

Armatura: corazza di piastre +3; scudo +3

Oggetti magici: museruola dell'addestramento

PX: 1.300.000

Claransa, una volta giunta a Norwold, non stette a sprecare il suo tempo per formare una biblioteca personale e un laboratorio. Le responsabilità come mago e amministratore l'hanno impegnata fin dall'inizio della fondazione del dominio. Nonostante ciò, partì subito dopo aver ricevuto la convocazione da parte del Conte. In fondo a Claransa mancano le avventure coi suoi amici.

Glinda è un'avventuriera halfling la cui curiosità la porta spesso a dei guai. È molto simpatica e facilmente fa amicizia. A volte il suo ottimismo può seccare a quelle persone che tendono a vedere le cose in maniera più pessimistica. È bravissima con l'arco corto e preferisce di gran lunga tirare con l'arco a qualsiasi altro passatempo.

Glinda nacque e fu allevata a Leeha, capitale dei clan halfling di Norwold. A Leeha, ha visto transitare ogni sorta di genti tanto da apparire mondana a quelle persone che non hanno viaggiato molto. Nutre un grande desiderio per l'avventura.

Brogahn possiede una figura imponente, spalle larghe, sguardo torvo ed una folta barba nera. Quando si accorse che il concilio di guerra del suo nativo Kanato di Ethengar lo considerava una minaccia, Brogahn si diresse a Norwold. Qui ha riscontrato che costruire una Baronìa dal niente è molto difficoltoso ma in cambio apprezza la sua relativa indipendenza. Più la curiosità che la lealtà lo ha portato alla corte del Conte.

Grotto ha passato la maggior parte del suo tempo vagabondando da un clan all'altro, da una parte all'altra del mondo. Il suo soprannome è uno scherzo poiché misura poco più di un metro e venti centimetri in altezza. Grotto ha visitato tutti i clan più grossi del continente, uno dopo l'altro, e quindi è parecchio informato sulle leggende e miti del popolo dei nani. Grotto dice sempre di voler costruire una fortezza tutta sua, ma non sembra mai fermarsi da qualche parte abbastanza a lungo.

Grotto ha un senso dell'umorismo non molto raffinato e gli piace molto far scherzi pesanti agli altri; comunque pare che egli stesso non si diverta molto quando viene fatto oggetto di scherzi altrui. Il suo comportamento sarcastico ed a volte oltraggioso tende a nascondere il fatto che è in realtà un compagno fedele che mai lascerebbe un amico in difficoltà.

9. I CANCELLI DEI MOLTI RITORNI

(Usare la Mappa del DM n° 3D)

Le aree 9 e 10 sono connesse da tre corridoi che nascondono ciascuno, esattamente nel punto di mezzo, una trappola teletrasportante, trattata come se l'incantesimo fosse stato lanciato da un mago di 36° livello. La trappola teletrasporta un personaggio indietro esattamente al centro dell'area 9.

Gli effetti della trappola possono essere annullati se, contemporaneamente, due personaggi, o gruppi, passano attraverso due delle trappole: se i personaggi seguono questo criterio, la trappola non ha effetto. Ciò significa che un singolo personaggio dovrà cercare un altro modo per accedere all'area 10.

10. LA TANA

(Usare la mappa del DM n° 3D)

Questa zona sembra incredibilmente quieta, sebbene, qualora i personaggi ascoltino attentamente, si possono sentire dei rumori vagamente simili al respiro di un paio di grossi animali. Sparse qua e là ci sono statue di guerrieri. Nella stanza ci sono 4 gorgoni, nascoste da un incantesimo di invisibilità rinforzato da uno di permanenza: tale protezione dura per ciascun gorgone finché non attacca. I gorgoni sono immuni alle armi che presentano proprietà simili a quelle del loro soffio.

La prima volta che la compagnia entra nella stanza, un gorgone soffia mentre gli altri caricano e attaccano con il corno. Mentre la compagnia è impegnata dai tre gorgoni, il quarto la aggira e la attacca alle spalle. Questi gorgoni sono i guardiani della scalinata che porta alla stanza che contiene l'impugnatura della sciabola, ma non possiedono alcun tesoro proprio. In vista ai PG ci sono la scalinata che porta all'area 14 e la pertica che dà accesso all'area 13.

Gorgoni (4): CA 2; DV 8*; pf 40 ciascuno; MV 36m (12m); N°ATT 1 corno soffio; F 2-12 o pietrificazione; TS G8; ML 8; AM C; PX 1.200

11. I MACIGNI DANZANTI

Da questa stanza emana un forte odore di muffa e di umidità. Il suolo è ricoperto da macigni, pietre sgretolate e, cosa orribile a vedersi, ossa umane.

Gli orrendi non-morti che si aggirano in questa stanza sono completamente invisibili agli intrusi. Non appena, comunque, i PG entrano nella stanza si intravede l'ondeggiare di una rete ectoplasmatica. Tre poltergeist si preparano a difendere il loro territorio.

Poltergeist (3): CA -1; DV 12****; pf 58 ciascuno; MV 18m (6m); N°ATT. 2 maci-

gni; F 2-12 +invecchiamento; ML 11; AM C; PX 4300; DS immuni a tutti gli incantesimi eccettuati quelli diretti contro il male; occorre almeno un'arma +2 per colpirli; è permesso un TS se il risultato del chierico che li scaccia è "D"; gli attacchi causano un invecchiamento di 10-40 anni ed una perdita di 1-4 punti di costituzione; sono circondati da una rete ectoplasmatica che trasporta le vittime che falliscono il TS contro Incantesimi nel Piano Etereo.

I poltergeist combattono lanciando i grossi macigni che giacciono sparsi al suolo. Essi inoltre cercano di strappare di mano ai personaggi tutti gli oggetti magici che vengono impugnati, quali bacchette o bastoni. In tal caso tirate 1d6 per il poltergeist ed 1d6 anche per il personaggio che abbia intenzione di mantenere la presa. Il personaggio può aggiungere il suo bonus di forza al risultato del tiro. Chiunque dei due ottiene il numero più alto, ha in mano l'oggetto.

Se il poltergeist perde più di metà dei suoi punti ferita, questi diventa etereo e fugge nell'area 12. Gli altri rimangono e combattono. Nel caso falliscano un controllo del morale, tutti i rimanenti fuggono nell'area 12. Tenete nota dei danni inflitti ai poltergeist nel caso i PG li incontrino ancora. È da notare il fatto che i PG non possono entrare nell'area 12 a meno che non vi si teletrasportino, viaggino attraverso il piano etereo o si facciano strada scavando.

12. L'ORDA DEGLI SPETTRI

In questa stanza, murata tra le solide pareti di roccia del vulcano, è accumulato un incredibile tesoro. Comunque, qualsiasi personaggio entri nella stanza, prima di potersi ritenere ricco, dovrà affrontare alcuni problemi.

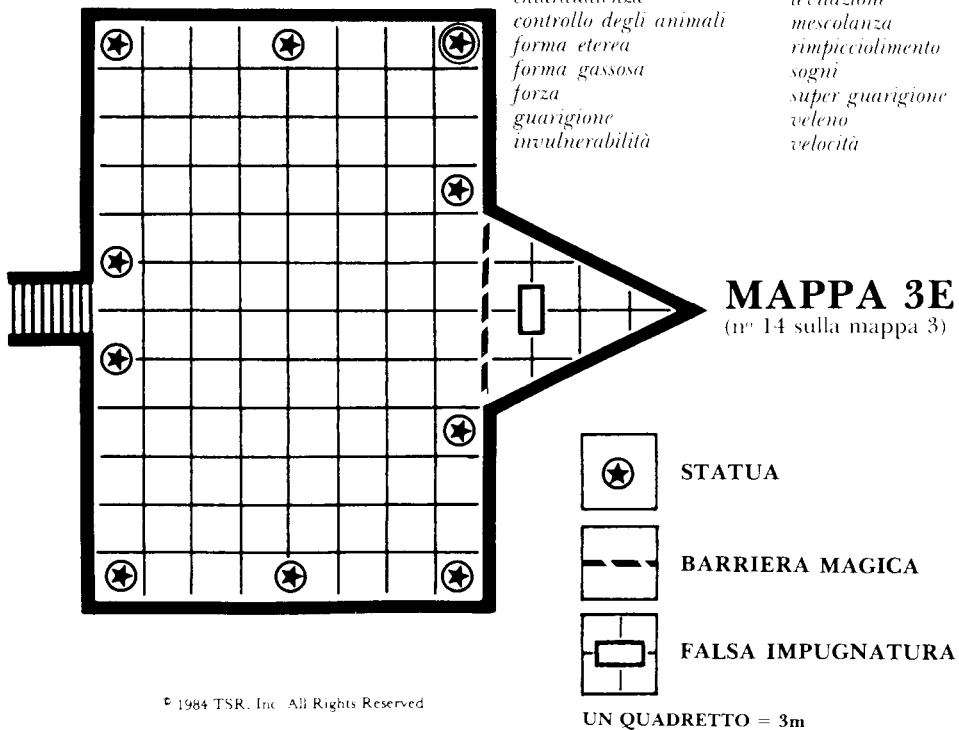
Se sono stati sconfitti i poltergeist dell'area 11, questi si daranno da fare per causare i suddetti problemi. I mostri combattono fino alla morte a meno che non vengano scacciati da un chierico. Anche se questi spiriti falliscono un primo TS, occorrerà scacciarli ancora perché abbandonino la stanza. Probabilmente non saranno al pieno delle forze se sono stati prima costretti a rifugiarsi qui.

La stanza è piena di tesori, monete, gemme e gioielli. Decine di armi giacciono sparse per la stanza ed inoltre si possono intravedere alcune bottiglie contenenti un liquido chiaro. In netto contrasto all'incredibile ricchezza, 8 o 10 scheletri umani sono qui rimasti, muti testimoni dell'assenza di porte, finestre e qualsivoglia entrata o uscita.

Questo è il tesoro qui accumulato:

- 1.780.000 M.A.
- 500.000 M.F.
- 250.000 M.O.
- 75.000 M.P.
- 10.000 gemme per un totale di 1.000.000 di M.O.
- 1.000 gioielli per un totale di 75.000 M.O.

- Pozioni (3 dosi ciascuna)
- chiaraudienza
 - levitazione
 - controllo degli animali
 - mescolanza
 - forma eterea
 - rimpicciolimento
 - forma gassosa
 - sogni
 - forza
 - super guarigione
 - guarigione
 - veleno
 - invulnerabilità
 - velocità



© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved

LA TORRE DEL TERRORE

Armi

- 5 spade +1
- 2 spade +2
- 1 spadini +1
- 1 spadino +4, +6 contro i giganti
- 1 ascia da battaglia +1
- 1 ascia da battaglia +3
- 1 giavelotto ritornante
- 1 rete +2
- 20 frecce +1
- 4 frecce +4
- 1 armatura di cuoio +1
- 1 armatura di maglia +2
- 3 scudi +1
- 1 scudo +3 (speciale: volo)
- 1 scudo +5

Oggetti magici

- 1 lampada della lunga durata
- 1 chiodo indicatore
- 1 scopa volante
- 1 ruota quadrata

13. LA STANZA NON UTILIZZATA

Questa stanza è completamente vuota e non nasconde alcun segreto. Beh... forse uno solo molto piccolo.

Così come per le altre discese munite di pertica, i personaggi che si calano dall'area 13 all'area 10, attraverso il pozzo, vengono teletrasportati nell'area 6A invece che vicino alla cima del vulcano.

14. LA STANZA DELL'IMPUGNATURA

(Usare la mappa del DM N 3E)

Un centinaio di sorgenti luminose gialle, verdi, rosse, compongono disegni intricati sulle pareti di questa stanza spettacolare. Al centro del soffitto, sospeso a mezz'aria, c'è un candeliere di pietre scolpite rosse e verdi: brilla di una luce che sembra provenire dalle pietre stesse.

Attorno alle mura esterne ci sono 10 statue di guerrieri immobili i cui occhi luccicano come diamanti nelle loro orbite dorate. Ciascuna statua sembra che stia per estrarre la spada dal fodero incastonato di gemme.

Il pavimento della stanza è un mosaico di gioielli, disposti secondo un disegno astratto, semplice eppure elegante. Anche le pareti sono coperte da mosaici abilmente composti. Questi ultimi sembrano descrivere una storia, avanzando da destra verso sinistra, tutto intorno alle pareti.

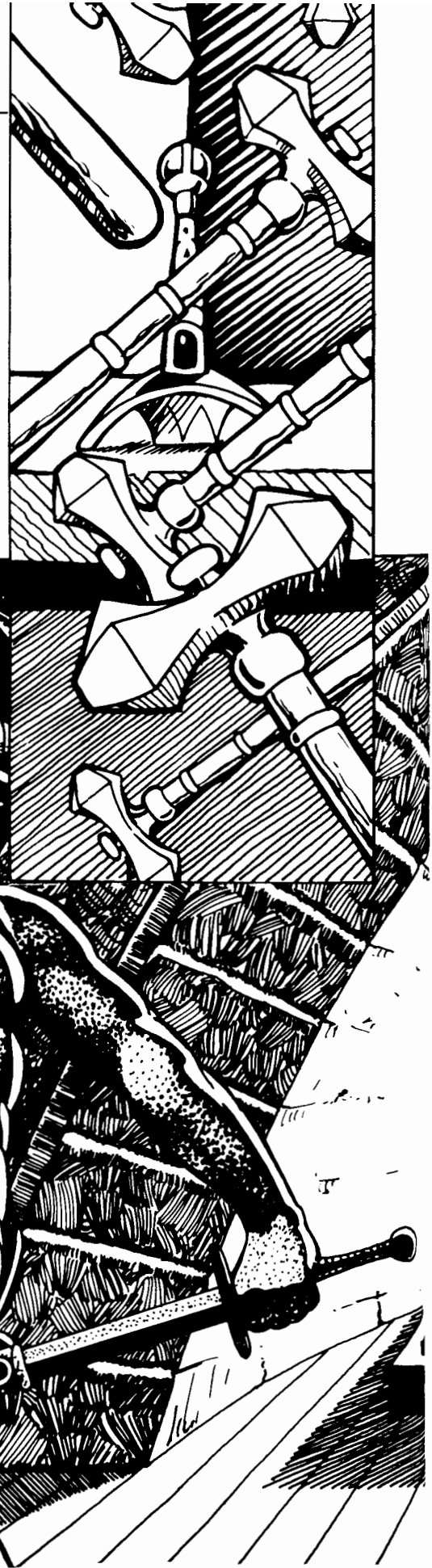
Dall'altra parte della stanza si presenta la visione più abbacinante di tutte. In una alcova triangolare, direttamente di fronte all'entrata, c'è un piccolo altare. Sopra l'altare, irradiando una luce dorata che supera il luccichio delle altre, vi è l'impugnatura di un'antica sciabola.

Non appena un personaggio entra nella stanza attraverso la porta, viene attivato un

incantesimo di *barriera*. L'incantesimo ha effetto trasversalmente alla bocca dell'alcova, bloccando completamente il passaggio all'altare. Naturalmente i personaggi eterei o teletrasportati possono attraversare la barriera senza problemi di sorta. L'incantesimo dura esattamente 12 turni, come se fosse stato lanciato da un chierico. Viene però automaticamente lanciato di nuovo quando un personaggio entra o esce dalla stanza attraverso la porta.

Le "gemme" ed i "gioielli" sparsi per la stanza sono in realtà delle imitazioni in vetro. Il brillare di certi oggetti è dato da un incantesimo luce magica, rinforzato da un permanenza.

L'impugnatura sull'altare è un oggetto normalissimo e di poco valore, camuffato da un incantesimo creazione spettrale cui si è aggiunto il solito permanenza. Le statue sono di normale bronzo lucidate in modo



da sembrare dorate. Queste statue sono indicate sulla mappa 3E. Il simbolo cerchiato corrisponde alla statua che possiede la vera impugnatrice.

Tutti gli incantesimi presenti nella stanza sono trattati come se lanciati da un mago o un chierico di 30° livello: così un incantesimo dissolvi magie difficilmente può avere effetto. È da notare il fatto che l'incantesimo individuazione del magico praticamente indicherebbe che ogni cosa nella stanza e di origine magica, compresa la falsa impugnatrice e le statue.

Se i PG intendono interpretare la storia rappresentata dai mosaici sulle pareti, leggete loro il prossimo paragrafo.

Il racconto inizia con un immane flotta di migliaia di navi che arrivano presso le coste di un territorio selvaggio. Le navi

più vicine hanno già liberato le orde degli invasori che, armati di spada ed assetati di sangue, stanno depredando il villaggio costiero. La flotta batte la bandiera di Alphatia, gocciolante di sangue. Altre piccole e più dettagliate figure mostrano ancora villaggi che cadono sotto la mano armata degli invasori. In ogni disegno, un manipolo di barbari difende l'ultima posizione mentre la gente del villaggio fugge verso l'interno.

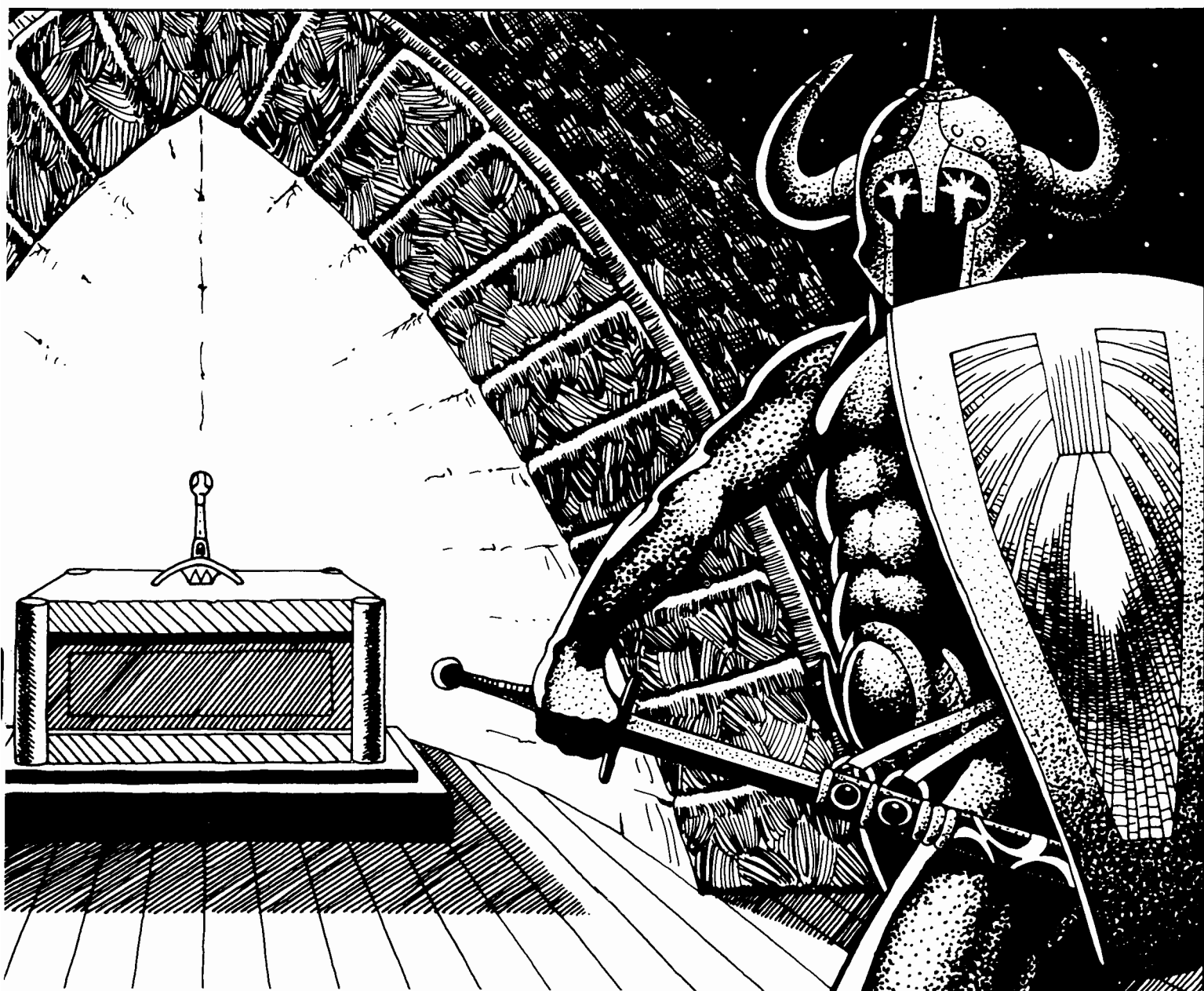
Infine, gli invasori giungono all'interno del territorio, dove una serie di campi aperti conducono al più grosso insediamento finora mostrato. Un'armata barbara, meno numerosa di quella Alphatiana, si prepara a dare battaglia.

Alla fine dei mosaici viene rappresentato uno scontro titanico: gli Alphatiani lanciano i loro incantesimi di fuoco e di

luce, mentre i barbari rispondono con le loro grandi macchine da guerra supportate dal loro coraggio. Infine gli invasori sono stretti tra i barbari e il fiume. In altre scene di dettaglio, manipoli di Alphatiani vengono circondati e fatti a pezzi dai barbari. In ultimo, un uomo – un grande comandante a giudicare dalla sua uniforme – si erge in piedi da solo, la schiena rivolta al fiume.

Il suo volto mostra rabbia e frustrazione mentre tiene sollevata la sciabola e sembra pronunciare un incantesimo. La lama della sciabola viene improvvisamente divisa da un fulmine.

Nella scena finale, le acque del fiume si chiudono sopra il capo di questo ultimo sopravvissuto. I barbari si dirigono verso casa mentre nuvole scure e foriere di tempesta si raccolgono in lontananza.



Ambientazione degli incontri

Questa sezione tratta del viaggio di ritorno, attraverso le zone selvagge, in direzione dell' Isola del Veggente, e del combattimento con quest'ultimo. Dato che i giocatori ora conoscono entrambe le zone, si muoveranno probabilmente più velocemente.

Sommario degli incontri

1. Attraverso le zone selvagge

Usate la tabella di pagina 31: "Incontri casuali nelle zone selvagge", al fine di determinare gli incontri durante il viaggio di ritorno.

2. Di nuovo insieme

L'isola è stata ripopolata di mostri differenti a vostra scelta. Nessuna delle creature combatte contro la compagnia. Se la creatura non è intelligente, questa si siede in un angolo; se invece il mostro è intelligente allora gentilmente condurrà la compagnia attraverso la zona. Le trappole magiche dell'area 9 sono ancora in funzione.

Come da ordine del Veggente, se la compagnia attacca un mostro, quest'ultimo si farà uccidere senza reagire. Nessun punto esperienza deve essere tenuto in conto per i mostri uccisi in questo modo.

Le stanze del veggente sono identiche a prima. Quando i PG arrivano, il Veggente chiude il suo libro, si alza in piedi e chiede l'impugnatura. Se la compagnia si rifiuta, egli alzerà le spalle e tornerà a leggere il suo libro. Non risponde a nessuna domanda. Se la compagnia tiene per sé l'impugnatura, la maledizione continuerà ad avere effetto ed il territorio ad andare in rovina.

Una volta che l'impugnatura è nelle mani del Veggente, egli chiede a Cutter di farsi avanti. Se gli viene chiesto perché abbia bisogno di Cutter, risponde che la libera volontà di un innocente può servire a togliere la maledizione. Cutter non è molto felice di avvicinarsi al Veggente, ma comunque obbedisce.

Leggete il seguente paragrafo ai giocatori.

Il Veggente torreggia su Cutter. Egli dice: "Apri la mano qui davanti a me, Erbas figlio di Korse." Lentamente, Cutter protende il braccio ed apre la mano destra. Il Veggente dice, "Afferra l'impugnatura della spada da lungo tempo perduta. Sentine il potere." Cutter afferra saldamente l'impugnatura ed il Veggente con un malvagio grido di trionfo, pronuncia una parola di potere. L'impugnatura esplose in un abbagliante lampo di luce, e il corpo di Cutter sembra

fondersi e contrarsi, finché non è completamente trasformato.

Dopo un momento il Veggente ha in mano la sciabola completa. La lama è percorsa da lampi azzurri di energia magica. Il Veggente brandendo la spada urla: "Morte a voi tutti! Ora che nuovamente possiedo la sciabola, la maledizione può essere portata a compimento, e la terra rimarrà selvaggia per l'eternità! Con questa sciabola nelle mie mani io sono invincibile!"

La sciabola urla con la voce di Cutter: "Aiutatemi!"

Il Veggente attacca. Le sue abilità e le caratteristiche della sciabola sono descritte nella sezione riguardante i personaggi non giocanti.

I sei arazzi sulle pareti sono teletrasportatori. Il Veggente può telepaticamente teletrasportare un mostro sotto charme per round attraverso uno dei tappeti a sua scelta. Il comando non interferisce con le sue prestazioni in combattimento. Gli arazzi sono immuni ai danni normali; comunque ciascuno si può distruggere causando 25 punti di danno derivati dalla magia o da un'arma magica.

Un elenco dei mostri teletrasportati è dato qui di seguito. Usateli seguendone l'ordine. Se la battaglia dura tanto da esaurire l'elenco, aggiungetene altri di vostra scelta. Ciascun combattimento dovrebbe avvenire con una singola creatura, eccettuati i casi di sciame d'insetti e dei lamartigli.

Il Veggente attacca la compagnia, al colmo di una gioia selvaggia. Con la spada nelle sue mani si sente al sicuro e presta poca attenzione a chi sta attaccando. Dato che conosce a memoria ogni angolo dell'isola egli può teletrasportarsi in un qualsiasi punto praticamente senza errore.

L'unico modo per sconfiggere il Veggente è quello di strappargli di mano la sciabola ed usarla contro di lui. Per fare ciò è necessario sconfiggerlo in un corpo a corpo o utilizzare un incantesimo (per esempio telecinesi). Ricordatevi che il Veggente è immune a qualsiasi danno.

Se i PG stanno perdendo la battaglia e non hanno ancora pensato di privarlo della spada, la sciabola parla dicendo: "Branditemi e potrete distruggerlo!"

Una volta che la sciabola è nelle mani di un membro della compagnia, essa può essere usata per distruggere il Veggente. Basta un solo colpo di sciabola andato a segno, perché il Veggente si dissolva. Quando ciò accade leggete il seguente testo.

Hai colpito il Veggente. La sua immagine sembra ora fluida e con un urlo raggelante, egli inizia a dissolversi proprio davanti ai tuoi occhi. Il suo corpo si è ridotto ad una pozza d'acqua sopra la

quale è sospesa una nebbia nera.

La nebbia inizia a muoversi assumendo i tratti del viso del veggente. La bocca si apre e udite la voce del Veggente: "Il vostro destino è segnato", dice. "Mi avete sconfitto ora ma io ritornerò e la terra conoscerà la mia ira!"

Le creature sotto l'influsso dello charme smettono di combattere. Gli arazzi tremano, parecchie crepe si formano sulle pareti e da esse fuoriesce dell'acqua nera. L'isola sta affondando. In tre turni verrà completamente sommersa dal fiume. Tutti i mostri andranno in cerca della terra ferma e non attaccheranno la compagnia se non provocati.

Ciascuna stanza appare vuota mentre i personaggi la attraversano correndo, dato che tutti ormai se ne sono andati. Comunque l'acqua del fiume mantiene i suoi magici effetti: ogni creatura che la beve può venire influenzata. Mentre il gruppo cerca scampo, la nebbia nera lo segue maledicendolo. La nebbia non può essere danneggiata in alcun modo, ma, a sua volta, non può danneggiare.

Quando i PG lasciano l'isola, la nebbia nera invece rimane; non appena l'ultima punta di roccia viene sommersa, la nebbia si dissipa. La maledizione ancora aleggia sul territorio, ma il corpo attraverso il quale essa agiva è andato distrutto.

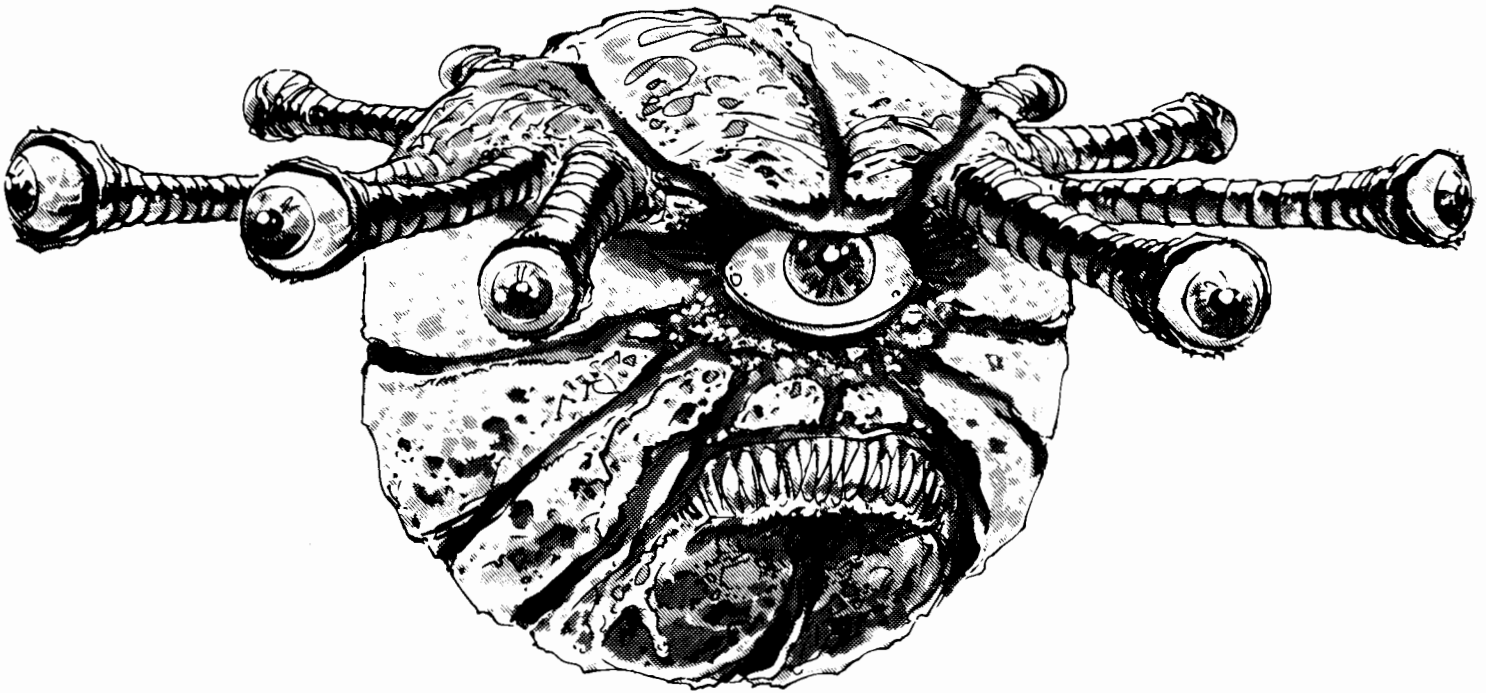
La sciabola parla.

"Sono stata salvata e vi ringrazio, ma il mio compito non è ancora finito. Il Veggente è distrutto ma la maledizione è ancora presente. Per scacciarla dovete piantare la mia lama nella piaga avvelenata del Cuore del Fiume. Solo se io rimarrò nel Cuore la maledizione sarà annullata per sempre."

Se i personaggi acconsentono a ritrovare il Cuore del Fiume, la sciabola ne rimane molto compiaciuta. Se i personaggi non ne hanno l'intenzione la sciabola, dopo aver parlato, cerca di prendere il controllo di chiunque la stia impugnando. La lama vuole assicurarsi l'adempimento del suo compito. Se il tentativo di controllo è coronato dal successo, il personaggio sarà influenzato in quasi tutte le sue azioni.

La sciabola non permette a chi la impugna di arrendersi. Chi la brandisce deve difendersi da ogni minaccia. Non sono permesse le azioni che in qualche modo ritardino significativamente il raggiungimento del Cuore del Fiume. Dato che la lama è intelligente è anche disposta a negoziare. Può inoltre modificare il suo comportamento per assicurarsi che i suoi obiettivi siano raggiunti.

Se il tentativo di controllo non ha succes-



so, la sciabola riproverà in occasioni più propizie. Per esempio, può cercare di convincere un altro personaggio ad impugnarla o a ingaggiare il suo possessore in combattimento.

La sciabola poi dà indicazioni su come raggiungere il Cuore del Fiume. Il cuore si trova alle sorgenti del fiume, in alta montagna. La sciabola non conosce i dettagli della posizione del cuore, ma quando vede il cuore e la "piaga del dolore" se ne renderà immediatamente conto.

Mostri teletrasportati

Lamartigli (4): CA 2; DV 5**; pf 100; MV 36m (12m) sul terreno, 108m (36mm) volando; N°ATT 1 artiglio; F 1-12; TS G20; ML 10; AM C; PX 1.700 (vedi pag. 32)

Gigante delle tempeste: CA 2; DV 15**; pf 75; MV 45m (15m); N°ATT 1 pugno/speciale; F 8-48/speciale; TS G15; ML 10; AM C; PX 3.250

Mastino infernale gargantua: CA 4; DV 24**; pf 100; MV 36mm (12m); N°ATT 1 pugno o 1 soffio; F 2-21 o speciale; TS G24; ML 11; AM C; PX 8.750

Drago verde enorme: CA -3; DV 16****; pf 75; MV 45m (15m); N°ATT fino a 6; F 3d8+8/1d10+2; TS G36; ML 10; AM C; PX 5.150

Elfo: CA 1; DV 10**/PX 2.600.000; pf 52; MV 36mm (12m); N°ATT 1 arma o incantesimo; F 1d8+4 o speciale; TS E10; ML 10; AM L; PX 2.300

Equipaggiamento:

corazza di maglie +3, spada rallentante +3, scudo +1, stivali della levitazione, bacchetta del freddo (8 cariche), pergamena di protezione dagli elementali

Incantesimi:

1° livello: buio, dardo incantato x2
2° livello: invisibilità, creazione spettrale, ragnatela

3° livello: dissolvi magie, velocità, fulmine magico

4° livello: confusione, tempesta di ghiaccio, autometamorfofi.

5° livello: evocazione degli elementali, demenza precoce

Sciame di insetti gargantua: CA 7; DV 16*; pf 70; MV 18m (6m) al suolo, 36m (12m) volando; N°ATT 1 area d'effetto; F 8 punti o 4 punti; TS G8; ML 11; AM N; PX 2.300

Beholder: CA 0/2/7; DV 11****; pf 50; MV 9m (3m) fluttuando; N°ATT 1 morso +speciale; F 2-16 +speciale; TS M11; ML 12; AM C; PX 5.100

Ambientazione degli incontri

Il Cuore del Fiume dovrebbe essere situato in un posto sensato, all'interno del mondo della vostra campagna. Il fiume dovrebbe condurre ad una delle catene montuose lì situate.

Il viaggio verso il Cuore può avere diverse durate in diverse campagne. Il Cuore del Fiume si trova all'interno di un residenza estiva Alphatiana, da tempo ormai in rovina. Il palazzo è uno di quelli situati più all'interno e fu abbandonato secoli fa, quando gli Alphatiani furono scacciati dal Norwold. Gran parte del palazzo è andato perduto a causa dell'erosione, degli smottamenti e delle valanghe. Sia gli agenti della maledizione del generale che alcuni mostri insediatisi di diritto, hanno fatto proprio questo palazzo.

Il Fiume Sabre viene alimentato da parecchie sorgenti, proprio qui all'interno di questo grande complesso di stanze, corridoi e caverne. Nel punto più alto scorre la prima sorgente, acqua gelida formata dalla neve e dal ghiaccio disciolti. I PG incontrano per prima questa sorgente nell'area 6, dove l'acqua non è ancora contaminata.

Il maggior contributo d'acqua al fiume è dato dall'area 12, dove è situata una Galleria che conduce al Piano Elementare dell'Acqua. Qui si trova il Cuore del Fiume, dove la sciabola deve essere portata.

I livelli mostrati sulla mappa 4 del DM rappresentano i segni dell'acqua bassa per quelle aree. Il fiume è in piena nel tardo pomeriggio e nella prima serata, poiché è in questi momenti che riceve il maggior quantitativo d'acqua. In queste ore le aree leggermente ombreggiate sono ricoperte d'acqua.

Le descrizioni di alcune di queste aree variano a seconda del livello dell'acqua. Quando è bassa, le pareti ed il soffitto delle stanze saranno umidi e mostreranno il segno dell'acqua alta. Le aree che sono stagnate possono essere invase dall'acqua attraverso altri percorsi, nel caso si aprano porte al momento sbagliato.

Come regola generale i personaggi non sono in grado di muoversi controcorrente in alcun modo. Tale regola include la possibilità di penetrare nel palazzo attraverso l'area 11. Se il personaggio fa ricorso ad abilità magiche, sarà in grado di vincere la corrente solo durante i periodi di acqua bassa. Il giudizio finale spetta comunque a voi.

Sommario degli incontri

1. La strada verso il Cuore del Fiume

(Non presente sulla Mappa del DM n° 4)

Il fiume appare inquinato per tutta la durata del viaggio. I personaggi non notano alcun segno di vita nel fiume e spesso si

imbattono in carcasse di piccoli animali selvaggi. Gli animali avevano commesso l'errore di bere. Se si vuole aggiungere avventura al viaggio, i personaggi possono incontrare i mostri indicati sulla Tabella degli Incontri Casuali nelle Zone Selvagge, a pag 31, oppure combattere contro il fantasma del Veggente che si vuole vendicare.

Durante gli ultimi giorni del viaggio i personaggi entrano in un territorio di montagna scoscese dalle cime ricoperte di neve. Il fiume ora ruggisce in una gola montana, e non è più quella lama d'acqua placida che scorre nelle pianure.

Stretti sentieri corrono lungo i lati della gola, alcuni salgono parecchi metri al di sopra degli argini naturali, altri scendono fino al livello dell'acqua impetuosa. Tali sentieri sono impervi ed assolutamente non percorribili da cavalcature. In alcuni tratti sembrano come scavati nella roccia stessa.

Se la compagnia è a cavallo, le cavalcature iniziano a mostrarsi sempre più nervose man mano che le scogliere appaiono più scoscese. Le cavalcature potrebbero fermarsi all'improvviso o far dietro front protestando sempre più, man mano che ci si avvicina al Cuore del Fiume.

In questa parte del viaggio i PG possono vedere altri piccoli corsi che si uniscono a quello principale del fiume: la loro acqua è fredda come il ghiaccio e assolutamente pura. I piccoli corsi praticamente scompaiono durante le ore mattutine e la notte, ma scorrono pienamente durante il giorno; nel tardo pomeriggio divengono dei veri e propri torrenti impetuosi. Questa discontinuità è causata dall'alternanza del disgelo dei ghiacciai che li alimentano.

2. Volatili molto grandi

(Non presenti sulla mappa del DM n° 4)

Mentre si avvicinano al Cuore del Fiume, i personaggi notano dei grossi uccelli che girano in cerchio sopra le loro teste. Questa zona di montagna è il territorio di una vera e propria orda di Roc, presente in tutte e tre le dimensioni.

Se i personaggi sono a cavallo, gli uccelli cercheranno di rapirne uno non appena se ne presenta l'occasione. I Roc non attaccano i personaggi a piedi che rimangono sul sentiero; qualsiasi personaggio, però, tenti l'arrampicata al di sopra di esso, sarà attaccato.

I nidi dei Roc si trovano tra le cime di questi picchi e c'è il 50% di probabilità che ciascuno contenga 1-6 uova. I personaggi vengono prima attaccati dai Roc più piccoli, poi da quelli grandi ed infine da quelli giganti.

Roc, piccoli (3): CA 4; DV 6; pf 28 ciascuno; MV 18m (6m), volando 144m (48m); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 2-5/2-5/2-12; TS G6; ML 8; AM L; PX 275

Roc, grandi (4): CA 2; DV 12; pf 60 ciascuno; MV 18m (6m), volando 144m (48m); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-8/2-20; TS G12; ML 9; AM L; PX 1.100

Roc, giganti (2): CA 0; DV 36; pf 160, 182; MV 18m (6m), volando 144m (48m); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 3-18/3-18/8-48; TS G36; ML 10 (nessun controllo se combattono per difendere il loro nido); AM L; PX 6.250

3. Imboscata al Cannello

(Non presente sulla mappa del DM n° 4)

Dopo che hanno risalito il fiume per un po', i personaggi girano dietro una curva della gola. Leggete loro la seguente descrizione.

Davanti a voi c'è un muro di pietra, alto abbastanza da bloccare la luce del sole. L'acqua nera del fiume, sgorga rabbiosa da un'apertura rozzamente sagomata a forma di cuore.

Guardando verso l'alto, notate che il sentiero finisce qualche centinaio di metri sopra di voi. Cinque grandi colonne scolpite in modo unico, fiancheggiano ciò che sembra un'apertura che dà accesso all'interno della montagna. Se non fosse in una zona così selvaggia, si potrebbe pensare che sia il cortile del palazzo di un qualche nobile molto ricco.

L'apertura a forma di cuore è segnata sulla mappa come area 14.

Se i personaggi si sono già imbattuti in rovine Alphatiane (nel modulo CM1, per esempio), possono riconoscere i motivi delle sculture come appartenenti proprio a quella cultura.

Mentre i personaggi notano l'apertura, uno stormo di lamartigli li sta spiando. I lamartigli stavano aspettando nell'area 4 e si avventano dall'alto sui personaggi.

Lamartigli (15): CA 2; DV 5** ciascuno; pf 375 per stormo; MV 36m (12m), volando 108m (36m); N°ATT 1 artiglio; F 1-12; TS G36; ML 10; AM C; PX 425 ciascuno

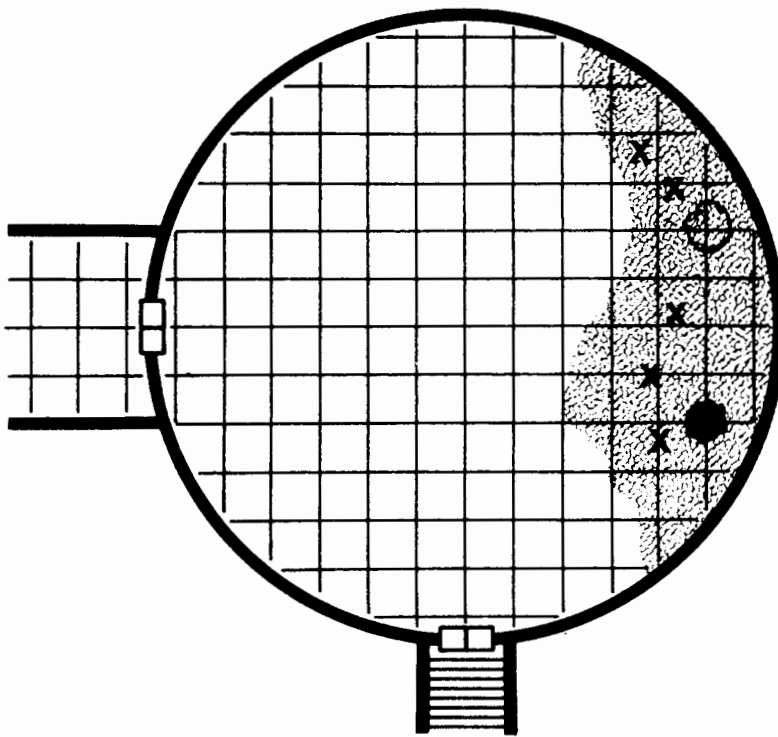
I lamartigli si dividono ed attaccano da ogni direzione. Se falliscono il controllo del morale, essi ritornano all'isola del Veggente e non faranno più ritorno.

4. Un benvenuto color Bronzo





Il sentiero si arrampica per il muro in una serie di tornanti e termina all'entrata dell'antico palazzo.

Quando i personaggi sono abbastanza vicini da scorgerne i dettagli, leggete loro la seguente descrizione.

MAPPA 4A
(n° 6 SULLA MAPPA 4)



© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved

-  **ELEMENTALE**
-  **ENTRATA**
-  **USCITA**
-  **PORTE**

UN QUADRETTO = 3 m.

Le colonne decorate che avete visto prima dal basso, reggono il soffitto alto 7 metri che protegge l'entrata alla montagna. Al di là delle colonne c'è una grande stanza il cui sfondo è perso nel buio. Le decorazioni sono state erose dal tempo e dalle intemperie: il posto sembra abbandonato da molto tempo.

In fondo alla stanza ci sono 6 golem di bronzo in attesa. Non appena degli intrusi si avvicinano all'entrata dell'area 4, simultaneamente si muovono ad occupare gli spazi tra le colonne dove rimangono in attesa di attaccare.

Golem di bronzo (6): CA 0; DV 20**: pf 90 ciascuno; MV 72 (24m); N°ATT 1 pugno +speciale; F 3-30 +speciale; TS G10; ML 12; AM N; PX 4.300; DS occorrono armi magiche per colpirli, immuni agli incantesimi sonno, charme, e blocca mostri; Attacchi Speciali: 1-10 punti ulteriori di danno inflitti se tiro per colpire effettuato con successo, 2-12 punti di danno causati dal fuoco liquido quando viene loro lacerata la pelle

I golem cercheranno di impedire ai PG di entrare nella loro zona. Fin quando un personaggio è presente al di qua delle colonne, essi manterranno la loro posizione difensiva. Quando tutti i personaggi saranno nell'area 4, essi si muoveranno alla ricerca del personaggio che rappresenta il maggior pericolo.

I golem non posseggono alcun tesoro. L'unica cosa che si nota nella stanza è un paio di porte di ottone che portano all'area 5. Se si cerca di aprirle esse non offrono alcuna resistenza e si spalancano silenziosamente.

5. La via dei Vermieni

Non appena le porte si aprono, ciò che vi saluta è un coro di sibili, rumori di scatti e sfrigolii. Il pavimento, il soffitto e le pareti di questo corridoio oscuro sembrano possedere vita propria, e qua e là oggetti allungati, simili a delle corde, sferzano l'aria.

Man mano che i vostri occhi si abitua-no all'oscurità, potete vedere che il corridoio è largo 10 metri ed alto 7. Comunque sembra che i muri non siano vivi, dopo tutto. Essi sono semplicemente ricoperti da grossi mostri, simili a mille-piedi, ciascuno dei quali fa ondeggiare 8 tentacoli che furiescono dalla loro testa da insetto.

Centinaia e centinaia di disgustosi e pericolosi verme-iena attendono finché la porta non venga aperta, dopodiché si muoveranno freneticamente su e giù per le pareti e lungo il soffitto.

Uno si muoverà verso una porta aperta per ogni round che questa verrà mantenuta spalancata: se la porta non viene richiusa, il verme-iena attacca.

I mostri bloccheranno completamente il passaggio attraverso il corridoio, a meno che un personaggio non voglia farsi attaccare da 3-18 verme-iena per round. Ricordate che ciascun verme-iena ha otto attacchi a disposizione per round e che ogni attacco richiede il successo di un Tiro-Salvezza contro paralisi.

Un verme-iena non andrà mai direttamente incontro ad una sorgente di fuoco, cosicché i personaggi possono formare un cerchio di torce e procedere lungo il corridoio così protetti.

I mostri possono colpire solo fino a 1 metro di distanza: i personaggi levitanti o in volo non dovrebbero avere problemi. I personaggi più creativi possono inventare altri modi per passare il corridoio senza problemi.

Vermie-iena (300): CA 7; DV 3+1*: pf 14 ciascuno; MV 36m (12m); N°ATT 8 tentacoli; F paralisi; TS G2; ML 9; AM N; PX 75

IL CUORE DEL FIUME

6. La stanza della pozza d'acqua

(Usare la mappa del DM n° 4A)

Le porte di ottone che danno accesso a questa stanza fanno il paio con quelle all'altro capo del corridoio e possono essere aperte solo in una direzione, verso l'area 6.

Una pozza di acqua trasparente riempie la parte più lontana di questa stanza circolare. Da una direzione non ben precisata proviene un suono simile a quello dello stormire delle fronde al vento o a quello di un fiume che scorre impetuoso. A destra si trova un altro paio di imponenti porte di ottone.

Lentamente, l'acqua nella pozza inizia ad agitarsi e a formare un gorgo. Poi grandi spruzzi si levano dalla superficie come se un pesce gigante stesse girando velocemente in tondo, in un'area troppo piccola per lui.

La pozza è profonda 3 metri. Sia l'entrata che l'uscita dell'acqua, che è fornata dai ghiacci disciolti, sono situate sotto la superficie. Il volume d'acqua qui aggiunto alla portata del fiume non deve essere tenuto in conto per calcolare il flusso attraverso l'apertura a forma di cuore dell'area 3.

Se i PG decidono di lasciare la stanza attraverso la pozza d'acqua, essi affronteranno un viaggio rapido ma non pericoloso fino all'area 7 che è completamente piena d'acqua.

Il ribollire dell'acqua è causato da cinque elementali dell'acqua. Essi sono di guardia alla pozza e contrasteranno ogni tentativo di entrarvi o di asportarne dell'acqua.

Gli elementali stanno assumendo la loro tipica forma eretta; così può sembrare che si siano formate cinque onde alte due metri ciascuna.

Elementali dell'Acqua (5): CA 0; DV 12; pf 57 ciascuno; MV 18m (6m), 54m (18m) nuotando; N°ATT 1; F 2-16; TS G12; ML 10; AM N; PX 1.100; AS 1-8 punti di danno ulteriori se l'avversario è in acqua

Gli elementali sono rimasti bloccati qui a causa della maledizione che, sebbene inquina solo l'acqua del Fiume Sabre, impedisce alle creature di acqua pura di passare attraverso la Galleria dell'area 13. Essi non possono ritornare al Piano d'origine fin tanto che sussiste la maledizione. Da una parte ciò comporta il fatto che il volere degli elementali e dei PG è lo stesso ma dall'altra non è detto che questi ultimi se ne rendano conto. Tale intuizione può essere favorita se nella compagnia esiste un personaggio estremamente diplomatico ed abile a trattare con gli elementali. Inoltre gli elementali guardano con sospetto ai PG e si rifiutano di lasciarli passare.

La comunicazione con gli elementali è possibile facendo ricorso all'ESP, a un elmo della telepatia, a un anello di adattamento agli elementali, o a pozioni quali buona parola o forma elementale. A vostra discrezione, un linguaggio mimato può servire allo scopo.

7. Le acque riunite

La distanza dall'area 6 a questa stanza piena d'acqua, è 6 metri. L'acqua entra nella stanza attraverso un'apertura nel soffitto e fuoriesce da un'apertura nel pavimento all'altro capo della stanza. Qualsiasi cosa entri nella stanza trasportata dalla corrente, non possedendo un sistema di propulsione propria, sarà trascinata per un turno attraverso la stanza per poi essere risucchiata e spinta nell'area 11.

Questa stanza è il punto d'incontro principale degli elementali, dato che qui l'acqua non è infetta. Gli elementali attaccheranno qualsiasi essere vivente che invada il loro territorio, a meno che non ricevano indicazioni sulle sue intenzioni pacifiche. Per esempio se i PG si accordano per una tregua con gli elementali dell'area 6, ad alcuni personaggi (in grado di respirare sott'acqua, naturalmente!) può essere concessa un'udienza nell'area 7, presso il leader della comunità.

Leader degli Elementali dell'Acqua: CA -2; DV 16; pf 90; MV 18m (6m), 54m (18m) nuotando; N°ATT 1; F 3-24; TS G16; ML 10; AM N; PX 1.350; AS 1-8 punti di danno ulteriori se in acqua

Elementali dell'Acqua (12): CA 0; DV 12; pf 55 ciascuno; MV 18m (6m), 54m (18m) nuotando; N°ATT 1; F 2-16; TS G12; ML 10; AM N; PX 1.100; AS 1-8 punti di danno ulteriori se in acqua

L'obiettivo degli elementali dell'acqua è di ritornare al loro Piano, ma non ne saranno in grado finché non verrà rimossa la maledizione. Così gli Elementali accetteranno di buon grado di aiutare le creature del Primo Piano a sbarazzarsi della maledizione.

Fino ad ora gli elementali stavano proteggendo un raro oggetto nell'area 8. Tale oggetto è una barca subacquea, capace di trasportare le creature che respirano aria verso la Galleria, nelle profondità dell'area 13. Gli elementali permetteranno ai personaggi di avvicinarsi all'imbarcazione solo se fermamente convinti delle loro buone intenzioni. Se i personaggi chiedono agli elementali di accompagnarli al Cuore del Fiume, questi si dimostrano riluttanti. L'acqua inquinata del fiume è per loro pericolosa (vedi area 13 per i dettagli). Se i personaggi si dimostrano persuasivi, comunque, saranno in grado di convincerli ad affrontar il rischio.

Se il primo incontro con gli elementali dell'acqua si è risolto con un combattimento, tutti gli elementali del dungeon ne saranno informati; ciò renderà ovviamente più arduo il compito dei PG.

8. Il molo dell'imbarcazione

Un corto canale di acqua calma connette questa stanza all'area 7. Una porta segreta, che si apre spingendo verso l'esterno, conduce all'area 12.

Vi trovate in una stanza piccola e circolare, contenente solo una tavola di legno al centro di essa. Da una parte della stanza c'è una pozza d'acqua le cui increspature lambiscono il pavimento di pietra.

La tavola è lunga circa 2 metri e larga 1. È parecchio rovinata e sembra davvero molto vecchia.

La tavola è in realtà la barca subacquea sotto l'effetto di un incantesimo metamorfosi di ogni oggetto. L'incantesimo è stato lanciato da un mago del 18° livello. Se viene usato un incantesimo individuazione del magico, la tavola appare circondata da una intensa aura di magia. L'imbarcazione può essere riportata alla sua forma originale tramite un incantesimo dissolvi magie.

Quando riportato alla sua forma originale, questo incredibile oggetto è lungo 6 metri e largo circa 3 con un pescaggio di mezzo metro. (Consultate le regole del D&D Companion a pag. 53 riguardo al funzionamento di questa imbarcazione).

Le parole che comandano la barca, sono le semplici traduzioni di "muoviti", "fermati", "sinistra", "destra", "avanti diritto", "immergiti", "livellati" e "riemergiti" nel linguaggio degli elementali dell'acqua. Se PG ed elementali sono diventati amici, quest'ultimi possono insegnare loro le parole di comando. Altrimenti, i PG dovranno utilizzare l'incantesimo *conoscenza*, oppure basarsi sulla loro fortuna per far funzionare l'imbarcazione.

La barca è abbastanza stretta per navigare attraverso i passaggi sottostanti l'area 7 e discenderà le cascate senza alcun danno. In nessun modo può navigare controcorrente. Facilmente si immergerà sotto il Cuore del Fiume ma non passerà attraverso la Galleria.

9. La sala del Re

Questa è una stanza risplendente di colori, luci e riflessi dorati. Il pavimento è coperto da mosaici blu, rossi, bianchi e neri. Sei metri sopra le vostre teste ci sono un centinaio di rilucenti zanne d'avorio. Ciascuna zanna è piantata, base e punta, su una mattonella di marmo cosicché la parte ricurva guarda il pavimento. La luce è vivida anche negli angoli.



Cinque colonne di oro rilucente dividono l'area in due enormi stanze. Oltre le colonne dorate giace una pozza di acqua calma: nessuna increspatura disturba la superficie piatta e immobile come quella di uno specchio. Oltre la pozza ci sono due porte di ottoni.

La stanza ripara qualche inquilino nascosto: due stormi di lamartigli stanno tendendo un'imboscata. Uno stormo di 10 lamartigli attende vicino alla pozza, fuori vista. Un altro stormo di 8 lamartigli attende dietro la porta segreta sotto la scalinata che conduce all'area 6.

Il primo stormo attacca quando i personaggi entrano nella stanza. Il secondo stormo attende 3 round e poi attacca cercando di cogliere di sorpresa i PG che hanno le spalle voltate.

Stormo di Lamartigli (10): CA 2; DV 5**;
pf 250 per stormo; MV 36m (12m),
108m (36m) volando; N°ATT 1 artiglio;
F 1-12; TS G36; ML 10; AM C; PX 425
ciascuno

Stormo di Lamartigli (8): CA 2; DV 5**;
pf 200 per stormo; MV 36m (12m), 108m
(36m) volando; N°ATT 1 artiglio; F
1-12; TS G36; ML 10; AM C; PX 425
ciascuno

La pozza possiede potenti proprietà magiche. Qualunque dei lamartigli venga toccato dalla sua acqua, immediatamente svanisce, e lo stormo patisce una perdita di 25 pf.

L'acqua inoltre agisce come un incantesimo di guarigione per i personaggi che vi vengono immersi per un intero round. Comunque se l'acqua viene rimossa dalla pozza, perde immediatamente le sue proprietà magiche. Le colonne sono ricoperte di lamine d'oro per un valore totale di 80.000 M.O. Rimuovere le lamine è però un lavoro che richiede molto tempo. In media in una giornata di lavoro, la compagnia riesce a spogliare una colonna per un valore di 16.000 monete d'oro. Tale tempo può essere modificato a piacere, a seconda delle circostanze.



Le zanne sul soffitto valgono 2.000 M.O. ciascuna ed ognuna può essere asportata in un turno. Il personaggio deve comunque essere in grado di raggiungere il soffitto 6 metri sopra di lui. Le zanne brillano a causa degli incantesimi *luce magica* e *permanenza* lanciati su ciascuna.

10. La volta del tesoro alphatiano

Le ampie porte d'ottone sono bloccate da un incantesimo *chivavistello magico*, lanciato da un mago di 18° livello.

L'interno della stanza è pieno, da pavimento a soffitto, di lingotti d'oro. Questa è una delle volte del tesoro alphatiano.

Sebbene trasportare tutto questo oro sia un'impresa a dir poco ardua, il valore totale del tesoro è di 800.000 M.O.

11. Il ruscello mormorante

Da un'apertura sul soffitto di questa lunga stanza, fuoriesce una considerevole quantità d'acqua che viene convogliata in un canale che sfocia in un'apertura sul pavimento dalla parte opposta.

Il volume dell'acqua è equivalente a quello di un ruscello, largo circa 6 metri e profondo 2. La corrente è abbastanza forte da trascinare chiunque fino e attraverso l'apertura sul pavimento.

Due doppie porte di bronzo si trovano sulla parete ovest. Sulla parete est c'è una nicchia. Sembra che ci sia abbastanza spazio per poter camminare dietro alla cascata che scende dal soffitto.

L'apertura sul pavimento conduce ad una cascata di circa 30 metri che alimenta la pozza sotterranea dell'area 13. I personaggi che cadono trasportati dalla corrente non soffriranno dei danni derivati dall'impatto con la superficie sottostante. La barca subacquea può cadere lungo la cascata senza danni.

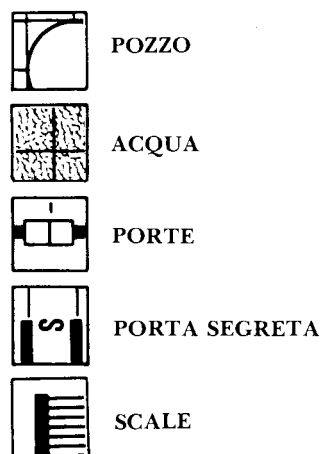
12. Il labirinto dell'occhio tiranno

(Usare la mappa del DM n° 1B)

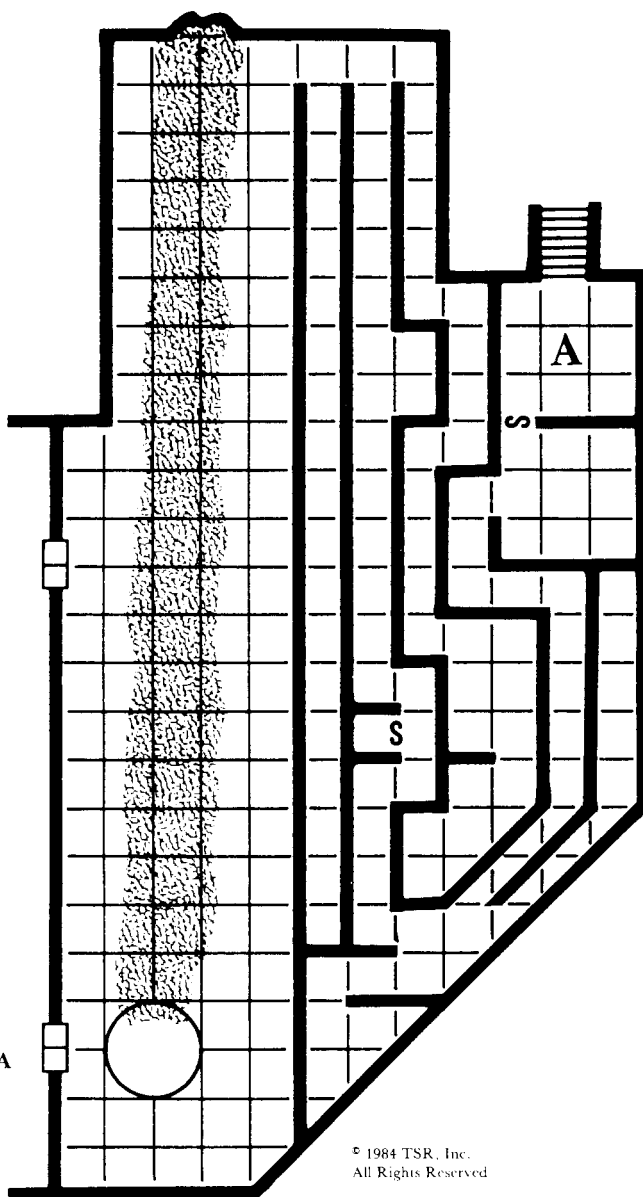
Il labirinto, inclusa la piccola stanza dietro la porta segreta, è vuoto ad eccezione della stanza quadrata di 9 metri di lato.

MAPPA 4B

(n° 11 e 12 sulla mappa 4)



UN QUADRETTO = 3m



© 1984 TSR, Inc.
All Rights Reserved

segnata con una A. Questa stanza contiene un beholder. Il beholder attende all'interno della stanza, col raggio anti-magia diretto a coprire lo specchio della porta. Cercherà di mordere il primo personaggio che entra nella stanza. Non appena il raggio punta in un'altra direzione, attaccherà con quattro dei suoi occhi più piccoli i personaggi nello specchio della porta.

Beholder: CA 0 corpo/2 occhio centrale/7 peduncoli; DV 11****; pf 50 corpo/ 20 occhio grande/ 12 ciascun peduncolo; MV 9m (3m); N°ATT 1 morso +speciale; F 2-16 +speciale; TS M11; ML 12; AM C; PX 5.100

Attacchi speciali:

Occhio grande: *raggio anti-magia*

Occhio 1: *charme*

Occhio 2: *charme (mostri)*

Occhio 3: *sonno*

Occhio 4: *telecinesi*

Occhio 5: *carne in pietra*

Occhio 6: *disintegrazione*

Occhio 7: *paura*

Occhio 8: *rallentamento*

Occhio 9: *causa ferite gravi*

Occhio 10: *morte*

Sparsi fra la sporcizia, i pezzi di cuoio e le ossa delle vittime del beholder, ci sono parecchie armi arrugginite, due anelli d'oro

non magici del valore di 10 M.O. ciascuno, una penna ricopiante, e una borsa conservante molto rovinata che contiene, all'interno di una piccola scatola, un unguento della benedizione.

I personaggi troveranno questi oggetti solo se spenderanno del tempo a rovistare tra l'immondizia o se useranno un incantesimo individuazione del magico.

13. La meta profonda

Dato che la corrente che scorre da qui all'Area 15 è troppo forte da risalire, l'unico percorso da seguire per entrare in quest'area è attraverso la cascata dell'area 11. Quando i personaggi piombano nella stanza e se almeno uno di loro può vedere, leggete la seguente descrizione.

Il rombo della cascata supera ogni altro rumore, e una sottile cortina di spruzzi sale da ciò che sembra una grande massa d'acqua. Sforzandoti di intravedere qualcosa, ti accorgi di essere caduto dal soffitto di una grande caverna alta almeno 9 metri.

Quindici metri più in là, le onde si infrangono su una spiaggia rocciosa, mentre dalla parte opposta lo specchio d'acqua si perde in lontananza. Qui l'acqua è nera ed ha un sapore nauseabondo, ben diversa dall'acqua fresca che proviene dall'alto.

I personaggi che cadono nel lago hanno il 15% di probabilità di ingoiare dell'acqua. Tirate 1d20 per ciascun personaggio; da 1 a 3, egli ha ingoiato dell'acqua e bisogna controllarne gli effetti basandosi sulle fasi lunari.

Se i personaggi dichiarano di sforzarsi di non ingoiare l'acqua, la percentuale scende al 5% (1 su 1d20) valida per ogni turno successivo. Se essi non prendono precauzioni, la probabilità di ingoiare dell'acqua rimane del 15% per ogni turno in cui rimangono nel lago.

Se i PG si soffermano a guardare la spiaggia, essi scopriranno delle zone allungate e levigate, come se una creatura delle dimensioni di un piccolo castello si fosse lì posata recentemente. I segni lasciati ai lati di queste zone possono essere attribuiti ad enormi, taglienti e robustissimi artigli. Questi sono i segni di una testuggine dragona.

Testuggine dragona (1): CA -2; DV 30*; pf 142; MV 9m (3m), 27m (9m) nuotando; N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1-8/1-8/10-60; TS G15; ML 10; AM C; PX 9.000

La testuggine dragona non può usare il soffio di vapore sott'acqua, e così attaccherà con artigli e morsi. Non cercherà di distruggere l'imbarcazione finché gli viene data la possibilità di avventarsi su un personaggio.



IL CUORE DEL FIUME

Se i personaggi sono stati abbastanza persuasivi da convincere gli elementali ad accompagnarli, queste creature entreranno attraverso la cascata dell'Area 11. Gli elementali soffrono 1-8 punti di danno per ogni round in cui permangono nell'acqua inquinata, quindi tenete conto del tempo trascorso.

Gli elementali saranno molto indeboliti dagli effetti dell'acqua. Sebbene combattano la testuggine dragona insieme ai PG, essi non infliggono gli 1-8 punti di danno ulteriori che normalmente infliggono nell'acqua normale. Senza un aiuto magico i personaggi non saranno in grado di raggiungere il fondo del lago. Comunque, se lo ricevono, come ad esempio la barca subacquea, essi possono procedere normalmente. Ricordate di controllare se ingoiano dell'acqua!

Quando i PG si immergono nelle profondità del lago, ditegli che una figura mostruosa li sta seguendo, un poco al di là del loro campo visivo. Essi potrebbero intravedere una sagoma enorme che si muove lentamente oppure potrebbero accorgersi

di una strana turbolenza probabilmente causata dal passaggio di un grosso pesce. In altre parole create un'atmosfera di suspense, senza far capire loro di cosa in realtà si tratti.

Il lago è profondo 60 metri e sul suo fondale batte il Cuore del Fiume. Il Cuore è un foro di 1 metro di diametro, sul fondo del lago. I personaggi che con 1d20 ottengono il punteggio della loro Saggezza o meno, immaginano, a ragione, che si tratti di una Galleria che proviene dal Piano Elementale dell'Acqua.

Una forte corrente d'acqua fuoriesce da questa apertura. Qui, ben visibile, è la causa della maledizione e dell'inquinamento dell'acqua del Fiume Sabre.

Una bizzarra escrescenza è attaccata al margine dell'apertura. Sembra quasi una spugna se non fosse che è enorme, nera, e viscida, e sembra emanare un'aura malefica. L'escrescenza pulsa con un ritmo molto simile a quello

di un gigantesco cuore che soffre malato ed esausto. Da questa escrescenza fuoriescono lingue di un liquido nero come l'inchiostro, che si mischiano al flusso dell'acqua che proviene dal foro.

Se l'escrescenza è rimossa, il Fiume Sabre può nuovamente scorrere puro, ma l'unica arma in grado di nuocerle è la sciabola. Per rimuovere la maledizione dal Cuore del Fiume, bisogna colpire l'escrescenza cinque volte con la sciabola. L'escrescenza ha CA 0.

Mentre i personaggi stanno cercando di rimuovere la maledizione, giunge la testuggine dragona ed attacca.

14. All'esterno e via!

Vicino alla cascata dell'area 13 c'è una galleria che attraversa la montagna, creata dal fiume stesso. I personaggi possono usare la barca subacquea per arrivare dove la galleria sfocia all'esterno, nell'area 14.

FINIRE L'AVVENTURA

Se la Sciabola viene tenuta

La maledizione viene ripristinata a meno che la sciabola non venga lasciata nella cicatrice della Galleria. La sciabola dovrebbe rendere ciò noto ai giocatori.

Se i giocatori si mostrano riluttanti a separarsi dalla sciabola, quest'ultima cercherà di prendere il controllo del personaggio che la impugna. Se il tentativo è coronato dal successo, essa forzerà il PG a lasciarla nella ferita: se fallisce la maledizione ritornerà.

Da uno a sei giorni dopo, la maledizione avrà ripreso abbastanza forza da inquinare nuovamente l'acqua del fiume. Si presenteranno gli stessi sintomi precedenti e per sgoniarla bisognerà seguire lo stesso procedimento.

Il Veggente avrà un nuovo corpo e, sebbene non è detto che ritorni alla sua isola, la sua presenza sarà comunque legata al veleno ed all'acqua. Se ciò accade dovrete riprendere il controllo della campagna. Potreste richiedere ai giocatori di portare a termine un compito speciale per rimediare al loro fallimento, soprattutto se quest'ultimo è derivato dalla loro avidità. Oppure, potreste decidere che ormai hanno imparato la lezione, e lasciarli arrivare, più o meno tranquillamente, al Cuore del Fiume per lasciare la sciabola.

Se i PG rifiutano di essere gli eroi della situazione, fate in modo che potenti PNG mandino altrettanto potenti agenti a recu-

perare la spada a qualsiasi costo, in modo da annullare per sempre la maledizione.



TABELLA DEGLI INCONTRI CASUALI NELE ZONE SELVAGGE

Questa tabella è per i mostri erranti nelle zone selvagge che circondano il Fiume Sabre. Tirate 2d10 per ogni giorno di viaggio e sommate i risultati dei dadi. Se la compagnia sta attraversando un esagono adiacente al fiume, aggiungete 10 al risultato.

Alcuni degli incontri non vale la pena che siano giocati in dettaglio: ad esempio un orso non ha possibilità di sopravvivere a dei PG del livello Companion. Comunque, il comportamento dell'orso, può far pensare ai PG che agisca sotto charme.

Tiro del dado	Creatura incontrata
2-8	nessun incontro
9	1-20 mercanti*
10	10-40 briganti
11	3-30 mandria
12	4-24 formiche giganti
13	1-6 pantere*
14	1-4 grizzly*
15	10-60 orchetti
16	2-8 arpie
17	1-6 driadi*
18	2-12 lupi mannari
19	1-3 sciami di insetti**
20	2-16 grifoni**
21	1-6 viverne**
22	10-40 briganti**
23	erba assassina**
24	1 coccodrillo gargantua**
25	1 sciame di insetti gargantua**
26	1 troll gargantua
27	1 odic
28	1-3 vedove nere giganti**
29	1 orco gargantua**
30	1-6 viverne

* 25% di possibilità che la creatura sia sotto charme

** la creatura è sotto charme

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Il Veggente

Forza	10	Destrezza	10
Intelligenza	18	Costituzione	10
Saggezza	10	Carisma	variabile
Classe armatura	-6	Punti Ferita	non applicabili

Immunità

1. Il Veggente è immune ad ogni forma di danno. Dato che in realtà non esiste, non può essere danneggiato.
2. Solo gli incantesimi *desiderio*, lanciati da un mago di almeno 32° livello, possono danneggiarlo.
3. Dato che il Veggente non è un oggetto animato, tutti gli incantesimi e loro effetti non lo danneggiano direttamente. Ad esempio un incantesimo *palla di fuoco* non lo danneggia, ma egli non può vedere chi è invisibile, poiché l'incantesimo *invisibilità* influenza chi lo lancia e non chi vede colui che lo lancia.

Abilità

1. Il Veggente può avvalersi dei sensi di ogni creatura che sia sotto charme a causa dell'acqua del fiume. Il Veggente è in qualche modo in contatto telepatico e può richiedere lo svolgimento di determinate azioni. C'è una buona probabilità che la richiesta venga soddisfatta.
2. Il Veggente può far uso dell'incantesimo *teletrasporto* (5° livello dei maghi) sette volte al giorno, limitato alla sua isola. Nella sua mente l'intera isola è memorizzata in dettaglio.
3. Il Veggente può far uso dell'incantesimo *telecinesi* una volta per round, riuscendo a trasportare il peso equivalente ad una persona normale più il suo equipaggiamento.
4. Impugnando la sciabola, il Veggente si comporta come un guerriero di 20° livello sia durante i combattimenti sia per quanto riguarda i Tiri-Salvezza.

Limitazioni

Il Veggente non è in grado di attaccare direttamente a meno che non impugni la sciabola.

Secoli fa, un generale alphantiano ebbe l'incarico di predisporre alla colonizzazione il territorio nei pressi del Fiume Sabre. Purtroppo Alphantia non gli fornì mezzi a sufficienza. Così perse battaglie su battaglie, le sue armate diminuirono, ed infine fu circondato sulle rive del fiume. Dopo ore di furioso combattimento, egli rimase l'ultimo Alphantiano vivo.

Impugnando la magica sciabola, il generale gettò una maledizione sul territorio e

nel fare ciò un fulmine lo colpì e spezzò la sciabola in due parti.

Il Veggente non è un essere vivente ma bensì la maledizione personificata: egli esiste solo per portare avanti il progetto di distruzione della civilizzazione della zona.

Cutter

Sciabola (spada) +5
Allineamento Legale
Intelligenza 12, può parlare

Abilità in forma di sciabola

1. La sciabola può attaccare di propria volontà e può muoversi attraverso l'aria come in volo.
2. La sciabola può individuare le porte segrete in un raggio di 3 metri, fino a 3 volte al giorno.
3. La sciabola può leggere le scritture e le pergamene magiche.
4. Chi la impugna può infliggere il quadruplo dei normali danni per 1-10 round, una volta al giorno.
5. La spada può individuare tutti i tipi di gemme nel raggio di 18 metri, segnalando puntando nella loro direzione.
6. Solo la sciabola può distruggere il Veggente.
7. Solo la sciabola può rimuovere l'escrescenza dal Cuore del Fiume e fare in modo che non ricresca.

Il vero nome di Cutter è Erbas, figlio adottivo di Korse. Fu trovato da bambino sulle rive del fiume. Cutter è in realtà la sciabola appartenuta al generale Alphantiano in sembianze umane e fu creato dal fulmine che spezzò l'arma.

Cutter non è conscio della sua vera natura. Non sa di essere una sciabola né di avere in sé il potere di annullare la maledizione. Tutto ciò che sa è che sembra non essere influenzato dalla maledizione.

In forma di ragazzo, Cutter possiede le stesse abilità della sciabola con qualche modifica. Può muoversi ed attaccare di propria volontà ma solo a piedi e coi pugni o con un'arma. Non può causare danni extra.

Come la sciabola, Cutter può individuare le porte segrete. Comunque, non sempre pensa di informare i suoi amici di ciò che ha visto: quando questi non stanno guardando, passa attraverso le porte nascoste.

Come la sciabola, Cutter può leggere il magico ed individuare le gemme. Cutter è immune alla maledizione sotto tutti gli aspetti. Se una creatura è sotto l'effetto della maledizione, essa non può danneggiare Cutter in alcun modo. Tutte le trappole predisposte dal Veggente non hanno effetto su di lui. Nel caso venga ucciso in qualche modo non previsto, egli risorgerà nel giro di 24 ore.



NUOVI MOSTRI

Lamartiglio

Classe Armatura:	2
Dadi Vita:	5**
Movimento:	36m (12m), volando 108m (36m)
Attacchi:	1 artiglio
Ferite:	1-12
N App:	1-100
Tiro Salvezza:	varia, vedi più avanti
Morale:	10
Tesori:	D
Allineamento:	Caotico
PX:	425

Difese Speciali

1. Immune agli incantesimi di 1°-3° livello.
2. Percezioni acute come se sotto l'influsso dell'incantesimo vista rivelante.

3. Immune ad ogni tipo di veleno.
4. ESP limitato che gli fa beneficiare di un bonus di +4 ai tiri per colpire.
5. Tutti i membri dello stesso stormo dividono il totale dei punti ferita.

I lamartigli sono creature volanti, grosse e pelose, create magicamente dalle acque del Fiume Sabre, tramite potenti incantesimi clericali e dei maghi. La pelliccia è nera, liscia e lucente e le ali sono semplici membrane simili al cuoio, come quelle dei pipistrelli. Gli occhi sono rossi e brillanti. Il "braccio" destro termina con una estensione ossea simile ad una lama di spada.

I lamartigli sono creati in stormi formati da 1-20 individui. Ai fini del tiro per colpire, ciascun individuo agisce come un mostro di 5 DV. Ai fini del totale dei punti ferita, lo stormo è considerato come un solo mostro con 25 punti ferita per individuo. Nessuno degli individui può essere ucciso finché non è distrutto l'intero stormo. Così, uno stormo di 8 Lamartigli ha 200 punti ferita. Lo stormo viene distrutto quando gli individui, nel loro complesso, hanno sofferto 200 punti ferita.

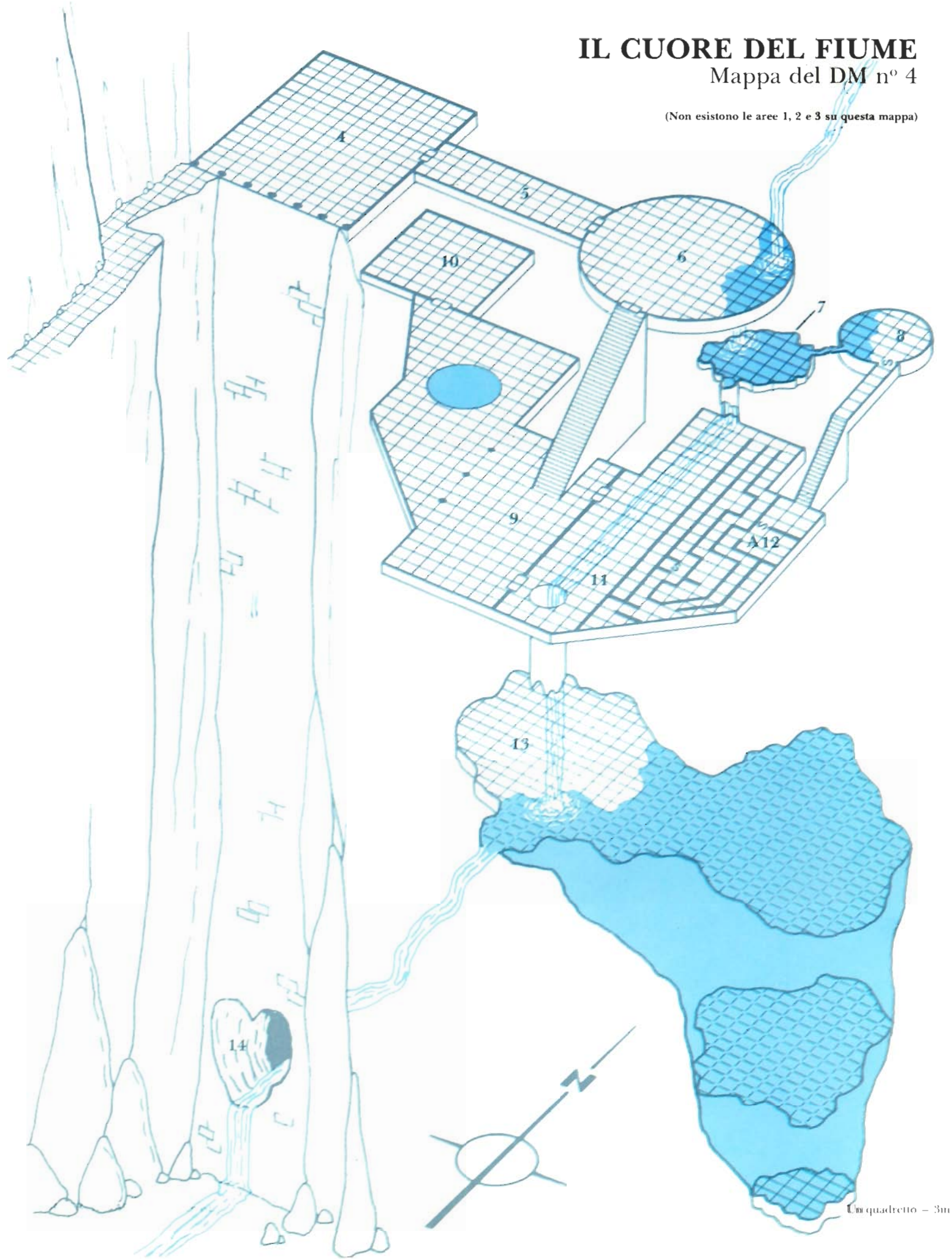
Data la loro natura, i lamartigli difficilmente sono danneggiabili utilizzando la magia. Essi sono completamente immuni agli incantesimi di 1°-3° livello, sia clericali che dei maghi. I tiri salvezza contro gli incantesimi di livello superiore sono determinati dal numero totale di DV di cui è composto lo stormo. Così ogni individuo appartenente ad uno stormo di 5 lamartigli, si avvale dei tiri salvezza di un guerriero del 25° livello. Inoltre, sempre grazie alla loro natura, i lamartigli sono immuni a qualsiasi veleno sia esso di origine naturale o magica.

Le creature possiedono limitate capacità telepatiche che permettono di anticipare le mosse degli avversari. Ciò è tenuto in conto nella loro CA relativamente bassa e nel bonus di +4 a tutti i tiri per colpire.

IL CUORE DEL FIUME

Mappa del DM n° 4

(Non esistono le aree 1, 2 e 3 su questa mappa)





Avventura di livello Companion

IL FIUME SABRE

di Douglas Niles e Bruce Nesmith

Sei ospite del Conte, un tuo alleato e l'uomo più forte della regione. Il tuo soggiorno è stato piacevole, un cambiamento ci voleva proprio, dopo settimane di battaglia. Improvvisamente il cortile, sul quale dà la tua finestra, risuona del rumore di cavalli al galoppo. Altri ospiti?

Sbadigliando, ti affacci alla finestra, eppure i nuovi arrivati sembrano più esattori delle tasse che ospiti... decidi comunque di rivolgere la tua attenzione a qualcosa di più interessante, la cena ad esempio.

Rilassati finché puoi, amico mio, perché i nuovi arrivati hanno intenzione di condurti da un marinaio cremisi, presso la spigolosa Torre del Terrore, ed ancora, sulle rive di un fiume dal cuore addolorato.

Il Fiume Sabre ti offre una completa campagna di avventure, nuovi PNG, incontri di ogni tipo, ed una storia misteriosa.

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Companion che sono un'espansione del Dungeons & Dragons Gioco Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si possiedono Dungeons & Dragons Base, Expert e Companion prodotto dalla Editrice Giochi.

© 1984 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati. Stampato in Italia.



TSR, Inc.



EDITRICE
GIOCHI