

MODULO BM1
BRIGANTI A CASTELLO TENNENKAY
di Mauro Ferrarini

MODULO SANDBOX PER PERSONAGGI DAL 1° AL 4° LIVELLO



Questo modulo è costituito da un libretto descrittivo e dalle mappe tratte dal sito dysonlogos.blog disponibili per uso libero. Insieme costituiscono uno scenario sandbox già pronto per DUNGEONS & DRAGONS® Base. Il modulo è stato progettato per i Dungeon Master, in modo che possano iniziare a giocare da subito e con un minimo di preparazione.

Contiene numerosi elementi per aiutare i giocatori e i Dungeon Master: letture, informazioni sulla storia e sul contesto e luoghi interessanti da esplorare e con cui i personaggi dei giocatori potranno interagire per diverse sessioni di gioco.

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo BM1

Briganti a Castello Tennenkay

INTRODUZIONE

Benvenuti nella terra dell'immaginazione. State per iniziare un viaggio in mondi dove magia e creature mostruose sono cose di tutti i giorni, dove bene e male, legge e caos sono eternamente in lotta, dove avventura ed eroismo sono il pane quotidiano di chiunque voglia cercare la propria fortuna in imprese fuori dal comune. Siamo nel regno di **DUNGEONS & DRAGONS®**.

Se intendete giocare con questo modulo e godere del piacere dell'avventura, **smettete di leggere qui**. Le informazioni contenute nel resto del modulo sono indirizzate al vostro Dungeon Master (DM), in modo che lui (o lei) sappia guidare voi e i vostri compagni in una avventura ricca di tensione. Sapere troppo sul contenuto del modulo eliminerebbe ogni sorpresa togliendovi il gusto del gioco. E voi, DM, se credete che copia del modulo sia accessibile ai vostri giocatori, potete cercare di modificare le sezioni del castello e dei sotterranei. Se lo farete, potrete essere sicuri di riuscire a procurare delle sorprese anche a quei giocatori che abbiano familiarità con i contenuti del modulo.

Tu non stai facendo il tuo ingresso in questo mondo nel solito modo, ti stai preparando a diventare un Dungeon Master! Incontrerai certamente guerrieri intrepidi, maghi potenti, astuti ladri e coraggiosi sacerdoti che sapranno lasciare il loro segno nelle terre incantate di **DUNGEONS & DRAGONS**. Tu, tuttavia sei anche al di sopra del più grande di loro, perché come DM stai per diventare l'Ordinatore del Cosmo; toccherà infatti a te dare forma e contenuto all'intero Universo. Il tuo soffio accenderà la vita nel silenzio eterno dando significato e uno scopo a ogni azione che verrà. Gli altri componenti del tuo gruppo assumeranno il ruolo di individui determinati e li impersoneranno, ma potranno agire solo nei limiti da te stabiliti.

È compito tuo quindi creare un appassionante reame magico ricco di pericolo e di mistero, fonte di innumerevoli sfide. Ma sebbene il tuo ruolo sia il più importante, è anche il più impegnativo. Ora devi prepararti ad essere tutti e ognuno. Qualsiasi cosa per chiunque.

NOTE PER IL DUNGEON MASTER

Questo modulo è stato progettato per consentire a 4-6 personaggi del primo livello di giocare numerose avventure, attraverso le quali raggiungeranno il secondo o il terzo livello di esperienza e, forse, addirittura il quarto. Del gruppo dovranno fare parte almeno un mago e un chierico. Se il gruppo è composto da meno di 4 giocatori, cerca di fornirgli consigli e aiuto a Forte Ziraki o nei villaggi vicini di Dupushta e Gwadar. Per esempio, potrebbero essere consigliati da una guida del deserto a cercare l'aiuto del saggio lettore delle stelle nella torre prima di avventurarsi nelle rovine del Castello di Tennenkay. Inoltre, i gruppi più piccoli dovranno avere a disposizione l'aiuto di diversi soldati. Infine fornite ai personaggi giocanti un pugnale magico o delle frecce incantate, magari qualche *pozione guaritrice*, regalo della famiglia, per aiutarli a trovare fama e ricchezza nella lotta contro i misteri che si nascondono nelle rovine del Castello Tennenkay.

NOTA: per tua comodità, quando viene descritto nel testo, un mostro o un personaggio non giocante (PNG) le sue caratteristiche verranno elencate nel seguente ordine:

Nome [Classe di armatura, Classe, Livello o Dadi vita, Punti ferita, Allineamento, Numero di attacchi (per round), Danni inferti (per ogni attacco), Movimento (per round), Tiro salvezza (Classe e livelli); Morale]

Verranno usate le seguenti sigle:

Classe di armatura = **CA**; Classe dei personaggi: Chierico = **C**; Guerrieri = **G**; Mago = **M**; Ladro = **L**; Nano = **N**; Elfo = **E**; Uomo comune = **UC**; Halfling = **H**; Livello = **LVL**; Dadi vita = **DV**; Punti ferita = **pf**; Numero di attacchi = **AT**; Ferite o danni = **F**; Movimento = **MV**; Tiro salvezza = **TS**; Morale = **ML**.

AMBIENTAZIONE

Avete viaggiato per molte settimane, lasciando la sicurezza del regno civilizzato di Karameikos per inoltrarvi nelle aspre gole delle montagne conosciute come Altan Tepes. Dopo avere superato l'ultimo baluardo delle Terre di Confine: la Rocca del Castellano, il vostro gruppo ha percorso gli infidi sentieri delle montagne fino ad arrivare in una zona ancora più selvaggia, dove la presenza dell'uomo e della civiltà è flebile.

Questo luogo è all'incrocio dei confini di tre regni: la ricca Darokin, il Granducato di Karameikos, da dove proviene il vostro gruppo, e le misteriose terre

dello Ylaruam coperte dalle sabbie millenarie del Deserto Alasyano.

A Forte Ziraki, unico avamposto difeso da mura di queste terre brulle e inospitali, avete fatto una sosta per rifornirvi di cibo, riposare e raccogliere le dicerie e le leggende che circolano prima di intraprendere la vostra carriera di avventurieri.

IL TERRITORIO

Quasi tutte le terre che i personaggi si troveranno ad esplorare mentre giocano questa avventura fanno parte dell'Emirato di Makistan¹, il cui Emiro nominato dal Sultano di Ylaruam governa le steppe occidentali e gli altopiani desertici che mettono in comunicazione con Karameikos e Darokin. Per onorare la loro discendenza enthegari, l'Emiro del Makistan si fa chiamare *Gran Khan*. Diversi *khan* minori regnano sui piccoli villaggi e sulle tribù nomadi; le aree più vaste e strategiche, invece, sono rette dai *Bey* nominati dal *Gran Khan*.

La maggior parte degli insediamenti makistani si trova negli altopiani; sono abitati da agricoltori e artigiani, i quali di tanto in tanto ospitano le tribù nomadi e le loro immense mandrie di dromedari e capre, commerciando e scambiandosi informazioni e supporto. Nei villaggi makistani non è difficile imbattersi in nani e anche gnomi provenienti da occidente. Grazie al clima decisamente caldo e inospitale, queste terre sono state risparmiate dai raid dei terribili giganti del gelo; nonostante questo si tratta di luoghi selvaggi dove vivono tribù e bande di umanoidi malvagi.

Molte tribù di nomadi vivono in queste regioni, molte delle quali si sostengono con l'allevamento del bestiame o facendo da guida alle spedizioni commerciali che da occidente vogliono raggiungere la capitale degli emirati: la favolosa Ylaruam. Esistono diverse tribù dalle dimensioni variabili. Il DM può usare la seguente tabella per determinare casualmente quante persone costituiscono una determinata tribù.

Dimensioni delle tribù di nomadi Ylari		
d10	Dimensione	# dei membri della tribù
1-3	Piccola	1d6 x 25
4-7	Media	(1d12 x 25) + 125
8-10	Grande	(1d20 x 25) + 425

In ogni tribù, circa il 20-30% dei componenti è un guerriero, mentre gli altri sono giovani, donne e anziani.

Esiste una percentuale del 5% che nella tribù viva anche un saggio (usate le statistiche del chierico) o addirittura uno stregone (usate le statistiche del mago) di livello 3-6 (1d4+2). Questa percentuale aumenta del 5% per ogni classi di dimensione della tribù (5% per quelle piccole, 10% per quelle medie e 15% per quelle grandi).

1. Le informazioni contenute in questo modulo sono tratte dal pregevole *Mini Gazetteer – The Central Altan Tepes* di Simone Neri, scaricabile gratuitamente dal sito Vaults of Pandius.

VILLAGGI E INSEDIAMENTI

L'Emirato di Makistan occupa la parte nord occidentale dell'Ylaruam. La sua capitale è Parsa; nonostante il suo ruolo, Parsa è poco più di un villaggio che conta 2.000 anime ed è priva di fortificazioni.

Nel corso dell'avventura, i giocatori molto probabilmente si muoveranno solo in alcune delle locazioni del Makistan. Qui di seguito sono descritte le tre principali: Forte Ziraki, il villaggio di Dupushta e quello di Gawdar.

Forte Ziraki. Questa fortificazione è la principale stazione di pedaggio in quest'area dell'Ylaruam ed è lo snodo dove tutti i commerci e i traffici provenienti da Darokin vengono controllati e tassati. Il forte è protetto da mura di pietra e torri di guardia; al centro si trova un maschio di pietra, dove risiede il *bey* di Harunum, Besim Coskun. Besim è stato incaricato dal gran *khan* di Parsa di difendere il territorio dai saccheggi dei giganti e degli umanoidi, oltre a custodire i confini con Darokin e raccogliere quante più tasse possibili. Il forte, oltre a una guarnigione di oltre un centinaio di soldati, è circondato da un grande spazio aperto protetto da una palizzata, in cui le carovane possono fermarsi e trascorrere la notte – a pagamento, naturalmente.

L'autorità del *bey* si estende fino alle valli di Hojambaz e Ab Mazar, i cui *khan* sono ben contenti di ricevere appoggio e protezione dalla guarnigione di Ziraki. Ciò che il gran *khan* ignora è il fatto che *bey* Besim riceve somme di denaro dagli Al-Azrad di Selenica, per chiudere un occhio su alcune merci preziose, che passano oltre il Forte Ziraki senza essere controllate (e tassate).

Recentemente, *bey* Besim ha aumentato il numero dei soldati di stanza al forte di altre duecento unità; ciò si è reso necessario dopo un incremento delle attività degli umanoidi e varie razzie alle pendici degli Altan Tepes – per la maggior parte a causa della locale tribù hobgoblin Meel'dar (Sabbie Assassine).

Dupushta. È un piccolo villaggio (380 abitanti) perlopiù dedito alla pastorizia e all'agricoltura. Dupushta è retto da *khan* Zihni Zafer, i cui domini si estendono fino al villaggio di Rabaturk a oriente.

Gawdar. Questo villaggio (560 abitanti) si trova a poca distanza da Forte Ziraki e rappresenta una specie di mercato e fonte di approvvigionamento per i soldati dislocati a Ziraki. Il villaggio è sottoposto alla diretta autorità di *bey* Besim Coskun (caotico, ladro 11° livello) che ha la propria dimora nel forte. Essendo l'ultimo insediamento di una certa dimensione prima del confine con Darokin, Gawdar offre diverse taverne, luoghi di ritrovo per mercenari in cerca di ingaggio, stallaggi, allevatori di cavalli e dromedari, empori, fabbri e maniscalchi, costruttori di carri e altri artigiani.

La strada che collega Gawdar a Dupushta è tristemente famosa per la presenza di briganti e di

alcune piccole bande di nomadi razziatori. *Bey Besim* non si è mai occupato seriamente del problema, in quanto preferisce corrompere con il suo denaro gruppi di banditi più numerosi e agguerriti di quelli che infestano la pista tra *Gawdar* e *Dupushta*.

A *Gawdar* si trova un mercante di *Darokin*, tale *Fosco Hallonica*, che sta cercando un gruppo di valenti eroi per aiutarlo recuperare un prezioso carico finito in mano a dei predoni che si nascondono in un'oasi fortificata nella Valle dell'*Ust-Urt* (vedi diceria n. 22)

DICERIE

Questa sezione del modulo fornisce al DM una nutrita serie di dicerie, racconti, resoconti di viaggiatori e bufale di vecchi avventurieri da usare per fornire ai giocatori delle tracce e degli scopi per andare all'avventura per queste terre inospitali.

Non tutte le dicerie sono vere e non tutte sono false: alcune nascondono una parte di verità, ma sono state distorte o abbellite nei racconti dei mercanti, dei viaggiatori o dei nomadi del deserto.

1. Un saggio eremita vive in una vecchia torre a sud di *Dupushta*. Si dice che sia un lettore delle stelle e molto geloso del sapere accumulato.
2. Ultimamente si sono avvistate delle bande di goblin dalla pelle gialla appartenenti a una tribù sconosciuta.
3. Le leggende raccontano che i Dodici Osservatori fecero visita al Castello *Tennenkay* e come ringraziamento per l'ospitalità ricevuta, benedirono una fonte nei sotterranei della rocca, da cui sgorgava acqua miracolosa in grado di operare portentosi su chi l'avesse bevuta.
4. Nella Valle dell'*Ust-Ur* alcuni maghi del *Karameikos* hanno cominciato a scavare dei pressi del riposo di *Xingwamu*, un luogo antichissimo custodito da idoli di pietra risalenti a prima dell'ascesa dell'impero di *Nithia*.
5. *Dubàn* il mercante non è chi dice di essere. Fare affari con lui è sempre rischioso, ma più rischioso è provare a derubarlo!
6. I goblin gialli si accompagnano a feroci scimmie, molto aggressive, simili a babuini che in qualche modo gli umanoidi riescono a controllare.
7. Un drago dalle scaglie azzurre è stato visto volare sulle cime del versante *darokiniano* degli *Altan Tepes* (F).
8. Attenti ai mercanti di schiavi! Il loro simbolo è un anello d'acciaio e i loro scagnozzi hanno iniziato ad attaccare i villaggi più isolati.
9. Uno studioso proveniente dalla *Gilda dei Maghi di Karameikos* sta cercando una scorta per unirsi a una spedizione di esploratori impegnata in alcuni scavi a nord della Valle dell'*Ust-Urt*.
10. Circa un anno fa il cielo è stato illuminato da un bagliore vermiglio che hanno visto anche dalla lontana *Parsa*, la capitale dell'emirato.

11. Un tempo le rovine del Castello *Tennenkay* erano una sosta obbligatoria per abbeverare le bestie nel viaggio verso *Parsa* e *Ylaruam*, ma ora è pericoloso passarci vicino.

12. Non disturbate il riposo dei guerrieri maledetti del *khan Dzungar* sotto il tumulto della corona dei *Jinn*.

13. Gli uomini drago escono con le tenebre dalle loro tane sotto la sabbia.

14. Dicono che ci sia un'oasi a ovest delle rovine di *Tennenkay* dove gli uomini drago offrono profezie ai pellegrini.

15. Tra i tesori rubati da *Dzungar* durante le sue razzie, si dice ci sia anche il Gioiello di *Karathoth*, un rubino di dimensioni eccezionali che avrebbe anche il potere di riportare in vita i morti (in parte F).

16. I sapienti raccontano che il demone *Xingwamu* sia, in realtà, un'entità protettrice della Valle dell'*Ust-Ur*.

17. Ultimamente i leoni *makistani* si sono fatti più audaci, qualcosa o qualcuno ha disturbato i loro abituali territori di caccia.

18. Durante le notti senza luna, alcuni pastori nei pressi della *Corona dei Jinn* hanno sentito una empia voce salmodiare un canto sinistro e visto un fuoco verde certamente di origine infernale!

19. C'è chi dice che il misterioso *Xingwamu* sia un demone orientale che infesta, non si sa perché, le terre dell'*Ust-Ur*.

20. Nessuno conosce il luogo dove il feroce *khan Dzungar* nascose il bottino delle sue razzie, prima che fosse ucciso dai cavalieri dell'Emiro di *Parsa*.

21. *Zinhi Zafer*, il *khan* di *Dupushta* paga 50 *dihram* d'argento per ogni coda di leone *makistano* che viene portato al suo palazzo.

22. Un mercante di *Selenica* del clan *Hallonica* ha perso le tracce di un carico prezioso e sta cercando a *Gawdar* un gruppo di mercenari in gamba per aiutarlo a risolvere il mistero e recuperare quanto smarrito.

23. Si dice che l'ultimo signore feudale di Castello *Tennenkay* si fosse fatto realizzare dai nani di *Casa di Roccia* un trono tempestato di pietre preziose.



LE TERRE SELVAGGE DEL MAKISTAN

In questa sezione vengono descritti diversi incontri nei quali il gruppo di avventurieri può imbattersi, muovendosi tra un villaggio e l'altro. Per questi incontri non esiste una locazione fissa, ma il momento dell'incontro è lasciato alla decisione del DM oppure alla casualità del dado, consultando la tabella seguente. Quando un incontro casuale indica un elemento fisso del paesaggio, il DM deve segnare sulla mappa il luogo esatto (per esempio la carcassa del drago blu diventata la tana della tuatara gigante) in modo che i giocatori possano ritrovare lo stesso paesaggio e gli stessi punti di riferimento se dovessero ripassare nella stessa zona in un secondo momento.

TABELLA degli INCONTRI nelle TERRE SELVAGGE del MAKISTAN		
Tipo di incontro	Giorno	Notte
Leone makistano affamato	01-20	01-15
Caecilia!	21-25	16-20
Banda di Goblin Zanna Gialla (Faz-Plak)	26-36	21-31
Dubàn il Mercante	37-45	32-42
Branco di leoni makistani	-	42-55
Mumar Al Ylari	46-66	56-60
Hobgoblin Meel'dar su lupo delle steppe	66-76	-
Ragni cammello a caccia	-	61-71
Campione di Yakka Yakka	-	71-85
Iene!	-	86-00
Dervisci invasati di Al Kalim	76-80	-
Predoni delle Sabbie Assassine	80-92	-
Tuatara gigante delle sabbie alasiyane	93-00	-

LEONE MAKISTANO AFFAMATO

I deserti pietrosi e le steppe brulle della parte occidentale dell'Emirato dell'Ylaruam sono i territori di caccia dei leoni makistani. Questi felini dal fisico possente ma dalle dimensioni contenute, rappresentano una costante minaccia per i pastori e i nomadi che allevano capre nel deserto.

Ultimamente questi predatori sono stati scacciati dai loro abituali territori di caccia, attorno alla Corona dei Jinn (un circolo di pietre nere molto antiche), da un negromante thyatiano che sta cercando di risvegliare i guerrieri morti, sepolti sotto i menhir.

Il gruppo si imbatte in un singolo esemplare di leone makistano (CA 6, AL N, DV 3+3, pf 19, AT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-6, MV 45 (15) metri, TS G2, ML 10) in cerca di cibo. Il morale di questo esemplare è più alto nel normale, perché molto affamato. Se i PG offrono del cibo all'animale, il felino non attaccherà.

Il leone seguirà di nascosto il gruppo, tenendosi a distanza, senza attaccare fintantoché i giocatori continueranno a dargli del cibo. L'animale soccorrerà gli avventurieri in caso di combattimento all'aperto.

Se, invece, gli avventurieri snudano le armi, il leone fuggirà, attendendo la notte per assaltare il campo e attaccare il componente più piccolo della compagnia (un halfling, per esempio).

CAECILIA!

Mentre il gruppo cammina attraverso il deserto, viene aggredito da un vorace verme caecilia che esce da un buco scavato nel terreno! Il DM tira normalmente per la sorpresa. Il mostro combatte fino a quando non viene ridotto a metà dei propri

punti ferita, se supera il controllo del morale continua a combattere fino alla morte, altrimenti si ritira nel buco da cui proveniva, lasciando incustodito il suo tesoro.

Il verme caecilia (AL N, CA 6, DV 6*, pf 31, AT morso, F 1-8+speciale, MV 6 (18) metri, TS G3, ML 9) è un grosso mostro lungo una decina di metri dal colore grigio e con una chiostra di denti affilatissimi. Se il tiro per colpire è 19 o 20, il caecilia inghiotte la sua vittima, infliggendole 1d8 danni per round. Una vittima all'interno del mostro può cercare di colpire usando però armi di piccole dimensioni e perforanti (pugnali, stocchi, spade corte o dardi), subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Se il verme caecilia viene ucciso o messo in fuga, si può esplorare senza rischi il buco da cui proveniva (che si incunea nelle profondità della terra). A qualche decina di metri dall'ingresso della tana, si trovano i resti rigurgitati di diverse vittime che il mostro ha digerito parzialmente: un dromedario, molte ossa di animali del deserto e anche i resti di un nano.

Tra i rifiuti c'è un'ascia da guerra nanica perfetta (non è un'arma magica, ma il filo della lama è così ben temprato e affilato che chi la impugna guadagna un bonus +2 ai tiri per colpire). Durante la lotta contro il caecilia, la cintura del nano si è rotta ed è caduta a terra, salvandosi dagli acidi dello stomaco del mostro. La cintura ha appesa una scarsella con dentro 12 daros d'oro di Darokin e 10 corone di platino glantriane (ognuna vale 50 monete d'oro) e un astuccio rigido che protegge le fiale di una

pozione di superguarigione, una pozione di controllo dei giganti del gelo e antitossina².

BANDA DI GOBLIN ZANNA GIALLA

Recentemente si è accampato nei pressi delle rovine del Castello Tennenkay un gruppo di schiavisti dell'Anello d'Acciaio. Ad accompagnare il maestro dell'Anello e la sua scorta di rapinatori c'è un contingente di goblin appartenenti alla tribù Faz-Plak (Zanna Gialla) comandati da un grosso goblin di nome Yakka Yakka, che aspira diventare il prossimo capo supremo delle Zanne Gialle a sud della città hutaakana di Xitaqa, dimora ancestrale di questi umanoidi.

La banda di goblin Zanna Gialla si compone di 6 guerrieri armati di lunghe daghe ricurve e archi corti (CA 6, AL C, DV 1-1, pf 6, 6, 2, 2, 1, 1, AT 1, F 1-6 con spade corte o 1-4 con arco corto, MV 9 (27) metri, TS UC, ML 7 (9)).

Questo gruppo sta trasportando delle provviste (contenute in alcuni involti dentro luride bisacce, sufficienti per sostenere un uomo per 20 giorni) verso il campo degli schiavisti. Tutte le Zanne Gialle indossano i caratteristici collari di ferro e sono sostanzialmente glabri e dalla pelle giallastra. Ogni goblin ha 2d4 monete di rame e d'argento; uno dei due Faz-Plak con 6 punti ferita possiede anche una **pozione di invisibilità** che ha rubato dal forziere del maestro dell'Anello d'Acciaio, ma è troppo stupido per usarla. Se incontrati di notte, sono all'erta e non possono essere colti alla sprovvista, mentre se è giorno, sono nascosti tra un complesso di rocce che sorge dal deserto, per proteggersi dal sole. In questo caso, i PG vedono una sentinella sopra una roccia, anche se la luce del giorno rende poco efficace la sua opera di guardia (i goblin combattono con una penalità di -1 ai tiri per colpire, se costretti a farlo alla luce del sole).

Il morale dei Faz-Plak è 9 finché sono in vita i due esemplari più grossi, dopodiché crolla a 7. Se viene catturato e interrogato un goblin, questi rivela la posizione dell'accampamento e la sua consistenza, ma non è a conoscenza del motivo per il quale gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio si siano spinti così a oriente. Se pressati, i prigionieri ricordano che il maestro, parlando con Yakka Yakka ha detto che seguiva la "*luce vermiglia apparsa nel cielo*". I goblin gialli parlano solo il dialetto goblin e non conoscono il comune.

DUBÀN IL MERCANTE

Sul suo carro coperto, trainato da robusti dromedari, Dubàn il mercante viaggia da anni attraverso le desolazioni dell'Emirato di Makistan e dell'Alasiya, vendendo ai viaggiatori le sue meraviglie. Nessuno conosce la sua storia, ma si

dice che abbia esplorato le rovine della perduta Cynidicea e che possa indicare agli ardimentosi la via per raggiungerla.

Se incontrato di giorno, Dubàn ha allestito un campo provvisorio, montando un ampio gazebo per mostrare la sua merce a chi è di passaggio, mentre i dromedari pascolano le foglie più tenere dei cespugli spinosi che crescono nella zona. Se, invece, viene incontrato di notte, il DM potrebbe inscenare un attacco di leoni makistani o di un gruppo di hobgoblin Meel'dar: i PG hanno l'occasione di correre in aiuto del bizzarro mercante, salvandolo da una situazione potenzialmente mortale.

Dubàn è un uomo comune (pf 5) dal fisico corpulento e dall'apparente età di 50 anni. Indossa vesti chiare di buona qualità, sebbene impolverate, una vistosa fusciasca rossa alla vita ma nessuna armatura (CA 8); il turbante ha visto giorni migliori ed è decorato con fili d'argento. La sua barba è nera come il carbone e ha gli occhi bicolori: il destro nero, il sinistro dorato.

Per difesa personale usa un pugnale ricurvo (una jambiya) assicurato alla cintura (AT 1, F 1-4).

Le mercanzie di Dubàn sono sempre bizzarre e la sua attività mercantile è diventata una specie di leggenda tra i nomadi e i viaggiatori della Ust-Urt.

Mercanzia (costo in m.o.)	Note
Pozione guaritrice (100)	
Pergamena <i>cura ferite leggere</i> (x3) (200)	
Fiala di antitossina (25)	
Arnesi da scasso (50)	25% di rottura a ogni utilizzo
Bandoliera con 6 pugnali da lancio (120)	
Mappa del tesoro (500)	Indica la strada per la città perduta di Cynidicea
Arco corto makistano di Hung-Lei il Predone (80)	Fornisce bonus +1 non magico ai tiri per colpire

Se è stato soccorso dai personaggi, Dubàn donerà uno degli oggetti della sua mercanzia che farà scegliere ai personaggi.

NOTA PER IL DM. Dubàn il Mercante è una figura leggendaria nella Valle dell'Ust-Urt e nessuno ricorda da quanto tempo gira per il deserto con il suo carro trainato da dromedari! Se viene attaccato, Dubàn ride di gusto e scompare come un miraggio insieme al carro, alle sue mercanzie e alle sue bestie da soma. L'aggressore deve superare un tiro salvezza contro raggio della morte o essere colpito da una maledizione che lo costringe a pagare il doppio del valore di qualunque oggetto voglia acquistare e a essere sempre colto sul fatto quando cerca di rubare qualcosa (una vera e propria tragedia nel caso di un ladro!). Solo un incantesimo di **scacciare maledizioni** o una donazione di almeno 1.000 monete d'oro a un tempio di Sinbad possono eliminare la maledizione.

2. Chi beve l'antitossina neutralizza automaticamente gli effetti di qualsiasi veleno in circolo, altrimenti conferisce per 24 ore un bonus +4 ai tiri salvezza contro veleni naturali di origine animale, minerale e vegetale.

BRANCO DI LEONI MAKISTANI

Un negromante thyatiano ha iniziato a salmodiare oscure preghiere al suo patrono immortale, il tenebroso Thanatos, presso le pietre della Corona dei Jinn. L'aura maligna dello stregone ha spinto i leoni che prima cacciavano nella zona a fuggire e ora branchi di questi pericolosi felini si aggirano lungo le strade e i sentieri battuti dai nomadi e dalle loro greggi di capre.

Mentre il gruppo è in viaggio, si può imbattere in uno di questi branchi composto da 2-4 esemplari affamati e aggressivi (CA 6, AL N, DV 3+3, pf 15 ciascuno, AT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-6, MV 45 (15) metri, TS G2, ML 8).

Se la metà del branco viene uccisa o ferita sotto gli 8 punti ferita, i felini fuggono alla ricerca di prede più facili.

MUMAR AL YLARI

In groppa al suo dromedario addestrato per la guerra, il prode Mumar Al Ylari (AL L, CA 4 per lo scudo e l'**armatura di cuoio +2**, LVL G3, pf 22) sta seguendo le tracce dei ladri che hanno osato trafugare dal palazzo del Sultano di Ylaruam una copia rarissima del Nahmeh, il libro sacro di Al-Kalim.

Mumar è armato con una stupenda **scimitarra +1 +3 vs draghi** che maneggia come un esperto (AT 1, F 1d6+2, H: -1 CA/1, deflettere (1) + disarmare) e un **arco corto +1**. Nel suo turcasso conserva 30 frecce normali e **10 frecce +1**. Indossa ampie vesti bianche, un mantello rosso e un turbante con una pietra selenite sfavillante (il turbante funziona come un **elmo di comprensione delle lingue e della magia**).

Egli rivela ai personaggi che i ladri hanno nascosto la preziosa reliquia in una carovana di mercanti in partenza dalla capitale. Dopo diverse indagini, Mumar è riuscito a trovare le tracce della carovana e sospetta che essa sia caduta vittima di un'imboscata da parte di predoni del deserto. In questo momento Mumar Al Ylari è diretto verso l'oasi dove crede si nasconda la banda di predoni (si sta infatti dirigendo verso l'Oasi degli Uomini Drago).

HOBGOBLIN MEEL'DAR SU LUPO

Un cavaliere hobgoblin della tribù delle Sabbie Assassine sta percorrendo le brulle distese makistane in groppa al suo possente lupo del deserto. A inizio incontro il DM tira per la sorpresa insieme al personaggio con il punteggio di saggezza più alta (o quello che eventualmente i giocatori hanno incaricato di agire come scout). Se l'hobgoblin prevale, si allontanerà non visto, per avvertire la banda di alleati per la quale è andato in avanscoperta: il prossimo incontro dei personaggi avverrà con i predoni delle Sabbie Assassine (vedi tabella). Nel caso in cui il gruppo individua per primo il cavaliere, il DM può leggere ai giocatori la seguente descrizione o parafrasarla.

A meno di un chilometro di distanza, un guerriero hobgoblin dalla pelle rossiccia si muove rapido sul terreno desertico in groppa a un massiccio lupo dal manto mimetico e dalle zanne micidiali.

Il ricognitore hobgoblin (AL C, DV 1+1, pf 7, AT 1 arma, F a seconda dell'arma, MV 9 (27) o 15 (45) metri, se in groppa al lupo, TS G1, ML 8) è armato con una lancia a cui sono appesi gli scalpi di alcuni umani (F 1-6 o 1-8 se imbracciata con entrambe le mani), un arco corto e faretra con 10 frecce (F 1-6) e una scimitarra (F 1-6). Nella sua borsa attaccata alla sella del lupo conserva 4 razioni conservate, un otre di *kumiss*, una scarsella con 3d4 monete d'argento e 1d8 monete d'oro.

La cavalcatura dello hobgoblin è un possente lupo del deserto (AL N, CA 6, DV 4+1, pf 11, AT morso, F 2d4, TS G2, ML 10 o 7 se il suo cavaliere viene ucciso).

Lo hobgoblin fa parte della bellicosa tribù dei Meel'dar, le Sabbie Assassine, e funge da ricognitore per una banda di predoni più agguerrita che si trova a mezza giornata di distanza.

RAGNI CAMELLO A CACCIA!

Durante la notte escono dalle loro tane sotto le sabbie 1-3 ragni cammello grandi (AL N, CA 6, DV 3+3, pf 22 ciascuno, AT 2 pedipalpi o becco, F speciale o 2d4, MV 12 (36) metri, TS G3, ML 10) in cerca di prede. Questi aracnidi del deserto, grandi come piccoli pony, sono aggressivi e affamati. Con i loro pedipalpi artigliati cercano di afferrare prede di dimensioni piccole (gli halfling sono il loro bersaglio principale) per poi divorarli con il becco affilato. Il fuoco li terrorizza e costringe queste bestie a superare una prova di morale per continuare a combattere.

CAMPIONE DI YAKKA YAKKA

Il gruppo si imbatte in Z'Naark, un aggressivo goblin Zanna Gialla, e la sua muta di feroci babbuini delle rocce.

Z'Naark è un goblin alto quasi quanto un uomo e piuttosto robusto con 13 pf (DV 2+1). Indossa elementi di armatura di origine hutaakana e un paio di **bracciali della protezione +2³** di fattura Vyalia, che gli garantiscono una CA 2 e in combattimento brandisce una pesante mazza ferrata a due mani che maneggia con abilità (AT 1, F 2d4). Quando si muove è sempre accompagnato da 4 babbuini delle rocce che gli obbediscono fanaticamente (AL N, CA 6, DV 2, pf 10, 9 x2, 4, AT 1 bastone/1 morso, F 1-6/1-3, MV 12 (36) metri, TS G2, ML 12, scende a 8 se Z'Naark viene ucciso).

Z'Naark è in viaggio verso le rovine del Castello Tennenkay, convocato da Yakka Yakka, il comandante dei goblin Zanna Gialla che accompagnano il maestro dell'Anello d'Acciaio.

3. I bracciali della protezione garantiscono solo il bonus alla CA ma non ai tiri salvezza come gli anelli.

Z'Naark non ha interesse a combattere contro gli avventurieri, ma quando li incontra intima loro di lasciargli il passaggio, mentre attorno strepitano e mostrano le zanne bavose i suoi babbuini carnivori. Egli si dichiara "Campione di Yakka Yakka" e ordina di consegnargli viveri e acqua per sé e per le proprie bestioline. Se viene sfidato, Z'Naark scatena le proprie scimmie e combatte fino alla morte, a meno che non venga messo fuori combattimento e catturato.

Il campione di Yakka Yakka possiede 30 monete d'oro, 45 monete d'argento e 100 monete di rame in una sacca ricavata da pelle umana; inoltre alla cintura ha un paio di scalpi di Elfi Vyalia (senza valore) e una **pergamena di incantesimi** da mago (livello 5) che non è in grado di utilizzare; gli incantesimi sopra la pergamena sono **palla di fuoco** e **velocità**.

IENE!

Durante la notte un rumoroso branco di iene si muove in cerca di carogne e avanzi lasciati dai predatori più grandi e pericolosi, senza però disdegnare la possibilità di un pasto fresco.

A causa delle stridule risate delle iene, è impossibile che il gruppo venga colto di sorpresa. L'uso del fuoco o qualche freccia ben indirizzata rendono necessario il controllo del morale di questo branco composto da 5 iene affamate (CA 8, AL N, DV 1-1, pf 7, 7, 7, 5, 2, AT morso, F 2-5, MV 54 (18) metri, TS UC, ML 8).

DERVISEI INVASATI DI AL-KALIM

Una ventina di uomini e donne cammina nel deserto in fila indiana cantando inni al profeta Kalim.

Questi dervisci (AL N, CA 8, DV 1, pf 5 ciascuno, AT un'arma, F a seconda dell'arma, MV 12 (36) metri, TS G1, ML 10) indossano le vesti tipiche dei nomadi del deserto e sono armati con randelli e qualche spada corta dalla lama ricurva (tutte le armi dei dervisci infliggono 1d6 danni). La leader del gruppo è Halima (AL C, CA 5 grazie al corpetto di cuoio rivettato che indossa, LVL C2, pf 11, AT **bastone ferrato +1**, F 1d6+1, MV 12 (36) metri, TS C2, ML 12) una fanatica che sta portando i suoi seguaci fino alla capitale Ylaruam "Per punire della sua empietà il sultano e riportare la vera fede di Al-Kalim nel cuore delle genti".

Halima ha memorizzato l'incantesimo di **infliggi ferite leggere**, poiché si aspetta sempre uno scontro contro infedeli e nemici del profeta Kalim.

Halima e i dervisci non sono automaticamente ostili. Invitano i personaggi a unirsi alla crociata contro gli empi. I giocatori possono evitare uno scontro, usando la diplomazia e facendo credere a questi invasati di essere in missione per conto del profeta Kalim. In caso di successo, Halima può condividere con i personaggi qualche diceria tratta a sorte dalla tabella. Se scoppia uno scontro, Halima incita i suoi a linciare gli infedeli e lei stessa utilizza

il suo incantesimo di infliggi ferite leggere per danneggiare i nemici. Ogni derviscio conserva 1d20 monete di rame e 1d6 diham d'argento, mentre Halima indossa un collare di bronzo decorato con occhi di tigre del valore di 25 monete d'oro.

PREDONI DELLE SABBIE ASSASSINE

Un gruppo composto da una dozzina di hobgoblin della tribù Meel'dar delle Sabbie Assassine è sceso dai propri covi a nord per depredare le carovane e raccogliere oggetti preziosi per i loro nuovi signori, i magi del fuoco nithiani.

I 12 hobgoblin (AL C, CA 6, DV 1+1, pf 9, 8, 7 (x3), 5 (x2), 4 (x3), 2 (x2), AT scimitarra o arco corto, F 1-6, MV 9 (27) metri, TS G1, ML 10 con il magus, altrimenti 8) sono guidati da Bakra, un magus nithiano di 2° livello (CA 8, LVL M2, pf 7, AT scimitarra o pugnale magico 1d4 (+1/+3) o incantesimi, F 1d6-1 oppure o a seconda dell'effetto dell'incantesimo, MV 12 (36) metri, TS M2, ML 12). Bakra cavalca un dromedario, mentre i suoi sgherri lo seguono a piedi. Il magus ha memorizzato l'incantesimo di **dardo incantato**⁴ e **scudo magico**.

Bakra indossa pesanti vesti rosse e paramenti neri con ricamati i motivi del demone Thanatos e dell'immortale del fuoco Zugzul; sul capo porta un copricapo nithiano decorato con 10 piccole onici intessute (ogni onice vale 10 monete d'oro) e il suo volto è coperto da una maschera di legno nero laccato che rappresenta un viso privo di espressione. Oltre alla scimitarra, il magus ha un lungo **pugnale +1 +3 vs umani** assicurato alla cintura e una bisaccia con dentro il suo libro degli incantesimi che contiene, oltre a quelli memorizzati, i seguenti sortilegi: **individuazione del magico** e **lettura del magico**.

Appesa alla sella del dromedario, Bakra conserva uno scrigno dove sono stati riposti i proventi delle razzie della sua banda: 540 daros d'oro di Darokin, 1.000 mezzi daros di electrum, 10 lettere di cambio, del valore di 100 monete d'oro ciascuna, valide negli avamposti commerciali governati dai mercanti della famiglia Hallonica di Selenica, una collana d'oro e ambra da 150 monete d'oro e un involto con dentro 4 **pozioni guaritrici**, una **pozione di invisibilità** e una **pozione della crescita**. In un'altra sacca si trovano 6 rotoli di pergamena con altrettanti incantesimi scritti (alcune pergamene possiedono più incantesimi dello stesso tipo): pergamena #1 dardo incantato (x3); pergamena #2 invisibilità; pergamena #3 lettura del magico (x2); pergamena #4 comprensione dei linguaggi; pergamena #5 scudo magico (x2); pergamena #6 sonno (x2).

Il ricognitore hobgoblin (vedi incontro) potrebbe avere avvistato, non visto, il gruppo di avventurieri.

4. Quando Bakra utilizza i suoi dardi incantati, il DM può descriverli come delle lingue di fuoco che originano dalle sue mani. Mentre lo scudo magico appare come un nimbo di fiamme che circonda l'incantatore. Gli incantesimi sono in tutto e per tutto uguali a quelli descritti nel Manuale del Dungeon Master e non hanno altri effetti.

In questo caso, la banda di Bakra si metterà sulle tracce dei PG, dando luogo a un vero e proprio inseguimento.

TUATARA DELLE SABBIE ALASIYANE

Ossa spolpate di un drago emergono dalle sabbie del deserto. Diversi avvoltoi prendono il volo stridendo, spaventati dall'arrivo dei personaggi. In agguato nei pressi della carcassa, nascosto alla vista, c'è una pericolosa tuatara gigante delle sabbie alasiyane (AL N, CA 4, DV 6, pf 23, AT 2 artigli/ 1 morso, F 1-4/1-4/2d6, MV 9 (27) metri, TS G3, ML 6).

Questo grosso rettile è lungo quasi due metri e mezzo e sembra un incrocio fra un'iguana e un rospo. La bestia si mimetizza perfettamente con l'ambiente circostante grazie alle sue squame colore della sabbia. La tuatara attacca cercando di sfruttare il vantaggio della sorpresa. Dopo avere perso 10 pf, il DM effettua un controllo di morale, in caso di

fallimento, il mostro cerca scampo all'interno della carcassa spolpata del drago: se viene incalzata, combatte fino alla morte. Nella tana, la tuatara delle sabbie ha accumulato le ossa dei suoi precedenti pasti (un leone makistano, un paio di goblin e diverse carogne di capre catturate). Sparsi nella sabbia ci sono i seguenti tesori: 2 dihram d'argento, 67 mezzi daros electrum, 81 monete d'oro (15 daros di Darokin, 30 mercanti di Casa di Roccia e 36 dinari ylari). Oltre a queste ricchezze, i personaggi possono trovare anche un sigillo spezzato in avorio, che raffigura uno scarabeo, animale sacro ai tempi dell'Impero di Nithia. Esso è una delle due parti in cui venne spezzata la chiave magica in grado di liberare un malvagio fattucchiere vampiro dalla sua prigione all'interno del tempio di Maat nell'oasi ora diventata la base dei coboldi di Snedux (vedi L'Oasi degli Uomini Drago).



LUOGHI DI INTERESSE

In questo scenario ci sono diversi luoghi di interesse in cui i personaggi possono imbattersi, sia casualmente, mentre viaggiano attraverso il deserto brullo, sia intenzionalmente, magari guidati da una diceria o dietro la guida di un nomade pagato per condurli in un sito particolare.

LA CORONA DEI JINN

Otto grandi pietre verticali, nere come la notte, formano un circolo sulla sommità di un basso colle perennemente battuto dal vento e brullo, dove solo erbe stentate e cespugli spinosi crescono tra le crepe del terreno arido.

I locali chiamano questo posto *Corona dei Jinn* e non si avvicinano mai troppo. Nelle vicinanze, però, crescono delle piante le cui bacche succulente sono molto apprezzate dal bestiame. Pare, addirittura, che le carni e il latte delle bestie che si nutrono di questi frutti migliori decisamente. È per questo motivo che alcuni pastori ardimentosi, soprattutto i più giovani, osano portare al pascolo qui le greggi. Ma nessuno rimane più del necessario.

Leggenda vuole che, sotto il tumulo, sia stato sepolto un crudele *khan* e il suo seguito di guerrieri assetati di sangue. A causa della loro empietà, *khan* Dzungar e la sua banda, fu cacciato dagli altri principi del Makistan. Di questo feroce bandito si persero le tracce, ma qualcuno è convinto che le streghe delle pietre nere abbiano offerto al disperato tagliagole una via d'uscita dall'imminente massacro.

Quando i cavalieri di Parsa e dei villaggi vicini si avvicinarono al tumulo per ingaggiare battaglia con gli ultimi sopravvissuti della banda non trovarono nessuno! *khan* Dzungar e i suoi guerrieri sembravano essere spariti nel nulla!

In realtà, le streghe avevano ingannato il feroce capo makistano: gli avevano offerto, è vero, una via di scampo dall'imminente massacro, ma solo per condannare lui e i suoi sgherri in orrori non morti che, da allora, riposano inquieti sotto gli 8 denti neri della *Corona dei Jinn*.

DRUSO, NEGROMANTE THYATIANO. Poche settimane fa, Druso, un negromante thyatiano, è giunto ai piedi delle rocce nere della *Corona dei Jinn*. Con sé portava un antico involto di pergamene con sopra i vergati i rituali per riportare in vita i cadaveri inquieti di Dzungar e dei suoi feroci guerrieri.

L'obiettivo di Druso è quello di rianimare i morti e usarli per rafforzare il proprio potere. Notte dopo notte, il negromante ha officiato riti blasfemi ai piedi delle rocce nere, i suoi sforzi non sono stati vani e ora gli spiriti maledetti dei banditi e del loro sanguinario *khan* sono tornati ad animare i corpi muffiti tumulati sotto i menhir.

Durante la notte, il negromante (CA 7 grazie alla sua destrezza e all'**anello di protezione +1**, AL C, LVL M3, pf 7, AT 1, F 1-8, MV 12 (36) metri, TS M3, ML 10) celebra i suoi empî rituali, seguendo le indicazioni delle pergamene. Druso indossa una palandrana nera e una stola dello stesso colore con i simboli empî di Thanatos ricamati in fili d'argento. Il negromante è piuttosto alto e allampanato con lunghi capelli scuri acconciati in trecce alla moda orientale. Alla cintura porta una spada thotiana ricurva e la bisaccia con i componenti per i suoi incantesimi malefici. I suoi incantesimi sono **scudo magico**, **ventriloquio** e **creare scheletri**.

La sua sicurezza è assicurata dalla presenza di due nomadi del deserto, uccisi e rianimati sotto forma di zombi (CA 8, AL C, DV 2, pf 11, 8, AT artigli, F 1-8, MV 9 (27) metri), ML 12). Se gli zombi di guardia vengono sconfitti, Druso farà ricorso al suo incantesimo di creazione di scheletri per rianimare 1-3 scheletri dalle ossa semi sepolte nel terreno.

Questo scheletri (DV 1, pf 4 ciascuno) indossano resti di armature arrugginite (CA 7) e brandiscono scimitarre e daghe corte (AT 1, F 1-6), combattendo fino alla morte per difendere il loro padrone.

La tenda di Druso. Il negromante risiede in un padiglione di tela pesante, eretto ai piedi della collina e sormontato dal vessillo nero di Thanatos. Durante il giorno Druso riposa dentro la tenda, mentre i due instancabili zombi montano la guardi all'esterno. Un dromedario e un mulo sono legati all'impiantito della tenda, che il negromante ha usato come cavalcatura e trasporto, rispettivamente.

L'interno della tenda profuma di incensi pregiati del lontano Arypt, ma il loro afrore non è sufficiente a scacciare il fetore della morte che aleggia nell'aria. Il pavimento della tenda è coperto da una pelliccia di orso (15 M.O.) e diverse lampade ad olio appese alle travi illuminano l'area, soprattutto sopra a un tavolo ingombro di fogli e pergamene ed altri parafernalia tra cui il cranio di un ogre e diverse candele. Le pergamene riportano varie invocazioni per risvegliare i morti e maledizioni stregonesche.

Uno scrigno di legno rinforzato con bande di ferro si trova ai piedi di un pagliericcio.

La serratura è chiusa a chiave, custodita nelle tasche di Druso. Dentro lo scrigno si trovano 45 M.A., 12 M.O., una citrina viola da 100 M.O., un rotolo di **pergamena del dardo incantato** e una fiala di cristallo panciuta con dentro 3 dosi di **pozione guaritrice**.

1. Ingresso alla tomba di *khan* Dzungar

(vedi mappa n. 1)

Al centro delle 8 pietre verticali che costituiscono la *Corona dei Jinn* si trova l'ingresso semi ostruito della prigione e tomba di Dzungar e dei suoi feroci predoni. Una ripida scalinata a chiocciola, scavata nella roccia, scende a precipizio nelle viscere della terra.

A metà della discesa si trova un gradino che nasconde una piastra a pressione⁵. Se viene calpestata, aziona un meccanismo che provoca la fuoriuscita di 1d6 lance dalle pareti. Ogni personaggio può essere colpito da una sola lancia, che va considerata come un mostro da 2 DV e infligge 1d6 danni perforanti.

2. Vestibolo

Da questo salone di circa 10 metri per lato si diramano due scalinate di pietra umida, che scendono ulteriormente nelle viscere della terra. L'uscita a sud è sormontata dal bassorilievo di un cavallo al galoppo, mentre quella a est mostra due sciabole incrociate. Il vestibolo, per il resto, è vuoto.

3. Le celle dei dannati

Questi loculi, simili a celle muffite, si trovano a decine di metri sottoterra, oltre una lunga scala di pietra intagliata nella roccia. L'aria è umida e più fredda che in superficie e l'odore è denso dell'aroma della terra e della putredine.

Mentre *khan* Dzungar era in attesa della sua sorte in cima al colle della *Corona dei Jinn*, uno dei suoi uomini, colto dal panico, tentò la fuga. Il crudele *khan* maledisse il fuggiasco che venne raggiunto e falciato dalle lame dei guerrieri al comando del *Gran khan* di Parsa. Lo spirito del bandito codardo fu risucchiato nel tumulto sotto le rocce nere e, ancora oggi, piange e maledice il suo destino sotto forma di presenza inquieta minore (CA n/a, AL C, DV n/a, pf n/a, AT paura, F nessuna, MV stazionario, TS speciale, ML n/a).

Una luce ultraterrena inizia a riverberare dal sottosuolo, quando la compagnia si trova a circa metà della discesa delle scale. Comunicate ai giocatori che dal basso si ode un lamento che sembra umano, ma è talmente terribile che nessun essere vivente potrebbe mai replicare!

Al termine della scalinata si trova un lurido corridoio scavato nella pietra viva, dal basso soffitto, ai cui lati si aprono diverse nicchie, simili a celle. Al centro del tunnel, illuminata da una fosforescenza sinistra, si trova uno spettro evanescente, avvolto da vapori che sembrano vivi. Indossa le armi e l'armatura di un cavaliere makistano, ma il suo corpo è trafitto da frecce e una profonda ferita di una spada attraversa il petto dalla

spalla destra fino all'anca sinistra. La figura tenebrosa e incorporea si volta nella vostra direzione, rivelando un volto scavato, lunghi capelli diafani che si agitano come serpenti. Gli occhi e la bocca sono dei buchi neri e insondabili!

Tutti coloro che vedono per la prima volta la presenza devono superare un TS contro incantesimi o fuggire terrorizzati su per le scale. Non potranno tornare lì sotto prima di una intera giornata trascorsa a calmarsi. Se, di nuovo, viene fallito il tiro salvezza, non ci sarà verso di tornare nuovamente nella *oubliette*.

I PG che superano il TS e non fuggono davanti all'apparizione, potranno comunicare con lei. Lo spirito racconterà dell'ultima fuga disperata di *Khan* Dzungar e dei suoi uomini sulla collina dei Jinn e del patto proibito che il feroce comandante makistano strinse con gli spiriti maligni che infestavano le rocce nere.

La presenza inquieta chiede quindi ai personaggi di donargli la pace. Esiste un solo modo per farlo: trafiggerlo con la sciabola di Dzungar con la quale il *khan* lo maledisse in passato. L'arma riposa accanto al corpo non morto del comandante makistano.

In cambio di questo servizio, la presenza inquieta promette ai personaggi di rivelare l'ubicazione del bottino di Dzungar, che il *khan* nascose in un luogo segreto, prima di essere raggiunto dai guerrieri dell'Emiro di Parsa (vedi *Il bottino di Dzungar*).

4. Il gong

Appena oltre il termine della scalinata, è nascosta una piastra a pressione che scatta quando qualcuno posa un piede sopra di esso. Se ciò accade, il suono di un gong risuona cupo tra i bui corridoi della tomba, risvegliando contemporaneamente tutti e cinque i campioni non morti che erano al fianco del *khan* quando venne ucciso.

Le probabilità di scoprire la trappola prima di farla scattare sono quelle normali. Per evitarla è sufficiente non calpestare la piastra a pressione.

5. I campioni di *khan* Dzungar

In ogni punto contrassegnato con il numero "5" si trova assiso su un seggio di pietra il corpo scheletrico e coperto di polvere e ragnatele di un guerriero makistano.

Costoro, rianimati dalla malvagia magia dei Jinn come scheletri (CA 6 per i resti dell'usbergo di maglia e per le rotelle legate al polso, AL C, DV 1, pf 7, 4, 2, 2, 2, AT 1, F 1-6 con la sciabola, MV 6 (18) metri, TS G1, ML 12) sono tutto ciò che resta dei campioni che accompagnarono il *khan* nelle sue razzie e che caddero insieme a lui sulla cima del tumulto. Questi scheletri indossano ancora le loro armi e armature, sebbene ormai rose dal tempo e sul capo portano gli elmi a punta bordati di pelliccia

5. I ladri che cercano trappole hanno un bonus +35% di individuare l'insidia, prima di farla scattare. Se usano una pertica, il bonus sale a +45%.

pulciosa tipica della cultura guerriera enthegari e makistana.

Lo scheletro guerriero con 7 pf porta al collo un medaglione d'oro del valore di 150 M.O. che raffigura la testa di un cavallo, mentre quello con 4 pf a tracolla porta un turcasso con ancora 5 frecce incantate +1. L'arco si è corroso e giace spezzato ai piedi del seggio di questo non morto.

Se il gong dell'area 4 è stato suonato, gli scheletri si alzano contemporaneamente dai loro troni di pietra e si mettono a caccia degli intrusi, altrimenti si animano solo quando vedono passare un avventuriero nel loro raggio d'azione.

6. Tesoro maledetto

Dietro questa porta di pietra priva di decorazioni, si trova una stanza di ridotte dimensioni. Addossati alla parete opposta ci sono tre scrigni di legno dall'aspetto malandato. Due di essi hanno il coperchio alzato e si può vedere all'interno brillare l'oro e l'argento di molte monete, da cui spuntano oggetti d'arte. Il terzo scrigno, invece, è chiuso, ma sembra che sopra di esso sia stata scagliato un masso o una grossa pietra, perché è rovinato e da alcune fessure sono uscite diverse monete d'oro disseminate sul pavimento.

Il tesoro è in realtà una trappola magica illusoria, che può essere individuata grazie a un incantesimo di **individuazione della magia**. Gli scrigni, le monete d'argento e d'oro, gli oggetti preziosi non sono altro che una illusione che nasconde la massa spugnosa di un fungoide lurido (CA può essere sempre colpito, DV 2*, pf 13, AT nuvola di spore, F 1-6 e soffocamento, ML n/a).

Il repellente micete occupa quasi tutta la parete sul fondo e parte del pavimento. Chi si avvicina per esaminare i tesori, in realtà, disturba il fungoide che rilascia nell'aria una nube di spore velenose e mortifere. Una volta dispersa l'illusione, appare chiaro che la stanza non contiene nulla di valore, ma solo la massa del fungo velenoso.

7. Fossa nascosta

Tra le due rampe di scale che conducono nelle profondità dell'ipogeo sotto la *Corona dei Jinn* è nascosta un'altra trappola: una fossa celata si apre sotto i piedi degli incauti che azionano una piccola piastra a pressione nascosta nell'ultimo gradino della prima rampa.

È possibile evitare di cadere nella fossa con un TS contro raggio della morte. I personaggi che hanno un modificatore alla Destrezza (positivo o negativo) lo aggiungono al risultato del tiro.

Chi cade nella fossa subisce 1d6 danni, inoltre tutti gli oggetti fragili e delicati che trasporta (come, p. es. le fiale di vetro contenenti pozioni magiche) hanno un 50% di probabilità di rompersi nella caduta.

8. Tomba di *khan* Dzungar

Questo è il luogo dove è condannato a vivere in eterno il terribile Dzungar, il sanguinario *khan* ingannato dagli spiriti dei jinn del deserto.

Una grande sala dal basso soffitto a volta ospita al suo centro una predella sopra la quale un trono di pietra squadrato domina tutto il locale. Pareti e pavimento sono costituiti da grandi blocchi di granito squadrati, tra le cui fessure crescono abbondanti muffe e licheni pallidi e debolmente fluorescenti.

Sul seggio di pietra, attorniato da mucchi di ossa di umani e bestie, siede una figura d'incubo. Indossa un mantello di pelle di leone maculato sopra una corazza di scaglie d'acciaio brunito e le cinge il capo un cerchio d'argento coperto di rune con un'onice grande come una noce incastonata al centro.

Con terribile lentezza, la creatura dalla pelle tesa sulle ossa e gli occhi infossati nelle orbite si alza dallo scranno, snudando una lunga sciabola makistana con la mano scheletrica.

Il *khan* Dzungar è stato trasformato in un orribile scheletro guerriero. Indossa una **corazza di scaglie +1** (CA 3) e brandisce una affilata **sciabola makistana +1** (1d6+1). La pietra onice incastonata nel cerchietto è una **gemma incantata** che conferisce al suo possessore l'infravisione di un elfo oltre a valere una fortuna in monete d'oro (500). All'anulare della mano sinistra indossa ancora un **anello delle 9 vite di Bastet** con 7 pietre turchese ancora intatte.

Tra le ossa che circondano il seggio del *khan* non morto, si trova anche una vecchia chiave rugginosa, che apre la serratura dello scrigno del tesoro sepolto nel covo dei predoni.

Il *khan* scheletro guerriero attacca gli intrusi (AL C, DV 2+4*, pf 20, AT 1, F 2-7, MV 9 (27) metri, ML 12), ma prima domanda il motivo per il quale i personaggi hanno osato disturbare il suo riposo. Lo scheletro è immune ai tentativi di "scacciare non morti" effettuati da un chierico.

Se l'orrore non morto in cui Dzungar si è trasformato viene sconfitto, è possibile sottrargli i tesori che indossa. La sciabola magica consente di liberare dalla maledizione la presenza dell'area 3, che in cambio, fedele ai patti, rivelerà l'ubicazione del nascondiglio dove il *khan* sotterrò il suo bottino.

NOTA PER IL DM. Se il gruppo è formato da personaggi di 2° livello o più potenti, è possibile rendere più duro lo scontro con Dzungar, consentendo a quest'ultimo di usare un'azione di combattimento per creare dal cumulo di ossa attorno al suo trono 2-5 scheletri di uomini e animali (hanno tutti le statistiche di un normale scheletro e infliggono 1-6 ferite). Gli scheletri così creati vengono distrutti se il *khan* è ridotto a 0 pf.

9. L'anfora dei Jinn

La porta di pietra non è chiusa a chiave e, se spinta, si muove su cardini nascosti e silenziosi, rivelando una stanza spoglia. Al centro, poggiata sul pavimento, si trova una grossa anfora di terracotta tappata. Il primo personaggio che fa un passo dentro la stanza, risveglia il Jinn nascosto nell'anfora.

Con un sonoro "poop!", il tappo che chiudeva l'anfora salta per aria. Subito dopo, il contenitore inizia a vibrare, come se al suo interno si agitassero migliaia di vespe e vapori iridescenti iniziano a uscire dall'apertura, coagulandosi in una figura umanoide dall'aspetto bizzarro. Alta una volta e mezzo un uomo, la creatura è un incrocio tra un uomo e una capra. La metà inferiore è quella di una capra con tanto di zoccoli fessi, sebbene coperti da ampi pantaloni a sbuffo di un verde brillante, tenuti in vita da una fuscietta dorata. La metà superiore appartiene a quella di un uomo dalla pelle nera come l'ebano. Le mani terminano con lunghi artigli affilati e il volto ricorda quello di un satiro con folte sopracciglia e una barbetta molto lunga a punta che cresce dal mento. Le braccia e il petto dell'essere sono ornati da monili d'oro e d'argento con gemme e pietre preziose che brillano come tanti piccoli soli. Con un affettato inchino, la creatura si rivolge a voi: "Benvenuti stranieri! È un piacere ricevere visite dopo tanti anni di solitudine. Cosa posso fare per voi?".

Questa creatura è un emissario dei Jinn, gli spiriti maligni del deserto alasyano. Non ha nome ("A cosa servono i nomi e i titoli? Inutili orpelli della vanità umana").

L'emissario desidera vincolare in questo luogo maledetto i PG, dopo che questi ultimi hanno eliminato i precedenti abitanti. Per farlo, propone

uno scambio: egli dirà dove si trova nascosto in questo sotterraneo il tesoro di *khan* Dzungar; in cambio gli avventurieri prometteranno di prestare servizio al Jinn.

I giocatori possono sospettare un inganno, ricordando che il *khan* aveva nascosto il suo bottino prima di essere massacrato dai soldati di Parsa. Inoltre, se è già stata incontrata la presenza inquieta nell'area 3, dovrebbe essere chiaro che in questo luogo non c'è alcun tesoro che appartiene al feroce Dzungar.

Se i giocatori accettano lo scambio, il maligno emissario dei Jinn gioisce beffardo ("Ottimo! Ora, mentre penso a quale compito affidarvi, mi farete la cortesia di attendermi qui. Non temete! Dentro questo luogo non potete invecchiare e il vostro corpo non avrà bisogno né di cibo né di acqua! Credo che un paio di millenni mi saranno sufficienti a decidere la missione che intendo delegare"), per poi sparire in una nuvola di fumo iridescente insieme all'anfora. In questo caso, i personaggi dei giocatori sono stati maledetti e trascorreranno il resto della loro esistenza imprigionati sotto la *Corona dei Jinn*, prendendo il posto dei predoni di *khan* Dzungar.

Se, invece, almeno uno dei personaggi si oppone all'offerta del Jinn, questi pesterà gli zoccoli a terra, ululando e digrignando i denti aguzzi, per poi sparire e lasciare sul terreno, al posto dell'anfora, un anello d'oro con un grosso rubino incastonato. L'oggetto è un prezioso **anello accumulatore di incantesimi** che attualmente contiene: palla di fuoco, ragnatela e comprensione dei linguaggi, da considerare come se fossero stati preparati da un mago di 5° livello. I giocatori i cui personaggi non sono caduti nel tranello dell'emissario dei Jinn guadagneranno immediatamente un bonus di 500 punti esperienza.



IL BOTTINO DI DZUNGAR

Il feroce *khan* Dzungar e la sua banda di predoni nascosero in questi crepacci il bottino delle loro scorrerie. Purtroppo per loro, non ebbero il tempo di godere delle ricchezze razziate nei villaggi e dalle carovane mercantili. Il destino di Dzungar e dei suoi sgherri fu scritto in cima alla *Corona dei Jinn*, dove i soldati del gran *khan* di Parsa li circondarono. Prima di incontrare le lame dei soldati, Dzungar strinse un patto con i malefici jinn che infestavano quel luogo remoto: egli non venne catturato e continuò a vivere, sebbene in un orrido stato di non morte.

Per molto tempo la gola dove era stato sepolto il tesoro di Dzungar rimase indisturbato, fino a qualche settimana fa, quando i crepacci furono scoperti da una banda di scout appartenenti alla tribù dei Meel'dar, gli hobgoblin di Re Aptul il Sopravvissuto.

Questa banda di scorridori, usa la gola segreta come rifugio, studiando i movimenti della carovane e dei viaggiatori per riferirli al grosso della tribù, che effettua razzie ai danni degli insediamenti e di coloro che si mettono in viaggio sulle piste.

La gola segreta di Dzungar è incastonata all'interno di un massiccio pietroso di arenaria. Le pareti della gola si alzano per parecchie centinaia di metri e la luce del sole penetra a fatica nella penombra dei passaggi sottostanti. Nascosto nella parte più profonda della gola, si trovano anche i resti di una struttura antica, probabilmente di origine nithiana.

1. Sentinella

(vedi mappa n. 2)

In questo punto della gola, sopra un terrapieno a circa 3 metri dal terreno, vigila un hobgoblin Meel'dar (AL C, CA 6, DV 1+1, pf 4, MV 9 (27) metri, TS G1, ML 8). La sentinella è armata con una lancia (F 1-6 oppure 1-8, se usata con due mani) ed è equipaggiata con arco corto e faretra con 5 frecce (F 1-6). Nella sua borsa conserva 2d6 dirham d'argento e 1d8 dinari d'oro.

Lo hobgoblin ha una carnagione rossiccia e indossa una giacca di maglia di ferro. Alla cintura porta appeso un corno che cercherà di suonare per dare l'allarme, nel caso avvisti degli intrusi.

I personaggi possono cercare di avvicinarsi non visti, se dichiarano di muoversi silenziosamente, altrimenti la sentinella sentirà il rumore dei passi.

2. Rovine del santuario nithiano di Pflarr

Sorgeva qui un antico santuario risalente al perduto impero di Nithia, distrutto dagli Immortali, dopo che il demone Thanatos corruppe gli antichi regnanti dell'ultima dinastia.

Il pavimento di pietra, un tempo levigata, è ora percorsa da profonde crepe e le pareti sud ed est mostrano solo le vestigia di splendidi affreschi nel caratteristico stile nithiano. Lungo le pareti si trovano i resti di false colonne, anch'esse fittamente decorate con i geroglifici di Nithia, ormai quasi del tutto cancellati dall'erosione.

Nella zona indicata con una "x", i personaggi, che dichiarano di esaminare ciò che resta degli affreschi, possono scoprire che, a dispetto della rovina, uno dei dipinti sembra essere stato realizzato da poco: i colori brillanti raffigurano un uomo dalle vesti bianche e dorate dalla testa di sciacallo⁶ che stringe tra le mani una sorta di monile a forma di stella, che un chierico riconosce come il simbolo del dio Pflarr, un'antica divinità nithiana.

Il dipinto è ancora perfetto perché è una illusione resa permanente dai maghi sacerdoti di Nithia per nascondere un ingresso segreto al loro tempio. Un incantesimo di **individuazione della magia** rivela le forme di una porta che, scoperta, può essere varcata per arrivare nel *sancta sanctorum* del santuario.

Né i predoni di *khan* Dzungar, né tantomeno i membri della banda Meel'dar si sono accorti dell'ingresso segreto.

3. Sancta Sanctorum

Oltre la porta segreta nascosta dall'illusione magica, si trova una sala polverosa dominata dalla statua di pietra di un uomo in vesti ieratiche con la testa da sciacallo, sopra un piedistallo al centro esatto della stanza.

Due porte di pietra, sulle pareti est e ovest conducono nelle aree più recondite del santuario, ma crolli rovinosi hanno bloccato entrambi i passaggi (il DM è libero di decidere altrimenti, e di creare altre stanze e passaggi sotterranei, che dovrà popolare con trappole, insidie e mostri dimenticati, per esempio un antico sepolcro custodito da una **mummia nithiana**).

La statua di pietra rappresenta lo stesso sacerdote hutaakano rappresentato nella sezione illusoria della parete, il monile a forma di stella che tiene tra le mani è in oro zecchino e vale 1.000 monete d'oro, ma chi prova a sottrarre il manufatto, attiva un antico sortilegio.

La statua è attraversata da una specie di brivido, che provoca crepe lungo tutta la sua superficie, come una ragnatela. Frammento dopo frammento, il sottile strato di pietra che la rivestiva si disgrega, cadendo a terra, rivelando la figura del sacerdote dalla stella di sciacallo in pura giada, che volge lentamente la testa con un ghigno feroce.

Rubare la stella di Pflarr ha provocato l'attivazione di una statua animata di giada (AL N, CA 4, DV

6. Si tratta della raffigurazione di un sacerdote hutaakano.

3+1*, pf 19, AT 2 pugni, F 1-6/1-6, MV 6 (18 metri, TS G10, ML 12).

La statua di giada è immune agli attacchi portati con armi normali e anche le armi magiche non conferiscono bonus ai tiri per colpire e per i danni, quando vengono usate contro di essa.

4. Recinto delle iene

La banda di hobgoblin delle Sabbie Assassine si è recentemente rafforzata, assoldando un cacciatore gnoll (AL C, CA 5, DV 2, pf 8, AT 1, F 1d8+2 grazie al **kopesh nithiano magico +1** (1d10+2 se usato a due mani) oppure 1d6+1 a distanza con i giavellotti, MV 9 (27) metri, TS G2, ML 8) accompagnato dalla sua muta di tre iene (CA 8, AL N, DV 1-1, pf 7, 4, 2, AT morso, F 2-5, MV 54 (18) metri, TS UC, ML 8).

Lo gnoll riposa nella parte più recondita della grotta insieme ai suoi animali. Se la sentinella Meel'dar ha suonato il corno d'allarme, il cacciatore sarà nascosto tra le rocce, mentre le sue iene attaccano gli intrusi. Lo gnoll, oltre alla antica lama nithiana magica, ritrovata tra le sabbie, è armato con 3 giavellotti e possiede 3d8 fal di rame in una sacca appesa alla cintura.

4a. Cadavere rinsecchito

In questa locazione si trova il cadavere rinsecchito di un uomo dal cui petto spuntano una mezza dozzina di frecce. Il corpo appartiene a uno dei predoni della banda di *khan* Dzungar, giustiziato dai suoi compagni, quando venne sorpreso a tentare il furto del bottino. Per ordine di Duzngar, il corpo venne lasciato a marcire nella gola a *memento* della sorte che tocca ai traditori.

Gli hobgoblin Meel'dar hanno perquisito il corpo, senza trovare oggetti preziosi e lo hanno lasciato al suo posto. In realtà, due delle frecce che hanno ucciso il ladro sono **frecce magiche +2**. Se i giocatori si accorgono della loro natura, possono cercare di estrarle per riutilizzarle. È possibile effettuare con successo l'azione di recupero, superando un TS contro raggio della morte (a cui si applica il bonus di Destrezza o di Forza a scelta del giocatore).

5. Accampamento delle Sabbie Assassine

Oltre alla sentinella (area 1), la banda di incursori della tribù Meel'dar si compone di altri 4 hobgoblin (AL C, CA 6, DV 1+1, pf 7, 7, 5, 3, MV 9 (27) metri, TS G1, ML 8), che riposano attorno a un fuoco da campo.

Due guerrieri sono armati con spade (F 1-8), mentre gli altri due con mazze ferrate (F 1-6): tutti

possiedono degli archi corti e delle faretre con 6 frecce (F 1-6). Ogni hobgoblin possiede una scarsella con dentro 3d6 di drahm d'argento e uno di loro (quello con 5 pf) conserva anche una **pozione guaritrice**, di cui potrebbe fare uso, se viene ferito.

Nell'accampamento degli hobgoblin è possibile recuperare 12 razioni conservate, una corda da 15 metri, 3 ampolle d'olio combustibile e una lanterna.

5a. Il bottino di Dzungar

Sul fondo della gola, sotto una lastra di pietra, si trova il forziere con il bottino delle razzie di *khan* Dzungar e dei suoi predoni. La lastra è molto pesante e richiede una prova di Forza con un malus di -2. Il DM potrà fornire dei modificatori positivi, se i giocatori hanno delle idee come aiutarsi a vicenda, usare una leva, ecc.

Sotto la lastra, la terra è smossa e a circa un metro di profondità si trova il forziere del tesoro. La serratura è chiusa a chiave, ma non è protetta da trappole. La chiave per aprire lo scrigno si trova tra le ossa attorno al trono di pietra di Duzngar, sotto la *Corona dei Jinn*.

Dentro lo scrigno si trovano 3.103 monete d'argento, 652 monete d'oro, 4 citrine viola da 50 monete d'oro ciascuna dentro una borsa di pelle, una brocca d'argento per il thé decorata con diaspri rossi da 250 monete d'oro, un guanto da falciatore in pelle pregiata intessuta di fili d'argento e d'oro da 100 monete d'oro (si tratta di un oggetto di artigianato enthegari, se venduto a un makistano o a un nomade delle steppe il suo valore raddoppia), un arco corto con finiture in avorio e tendine di squisita fattura (fornisce un bonus +2 ai tiri per colpire ma non è un'arma magica), tre rotoli di pergamena (con sopra vergati i seguenti incantesimi: pergamena #1: **cura ferite leggere** x3; pergamena #2: **incantesimo del colpire**; pergamena #3: **invisibilità**) e un anello d'argento scolpito come una coppia di serpenti che si attorcigliano e piccoli smeraldi e rubini incastonati nelle orbite (valore 1.000 monete d'oro) che, in realtà, è un magico **anello di protezione +1**. Infine, sul fondo della cassa, dentro una cartella di pelle rinsecchita, si trova una vecchissima mappa del tesoro che indica l'ingresso di una caverna a nord, sui primi contrafforti degli Altan Tepes (se il gruppo segue la mappa, potrà arrivare a un lago sotterraneo, al cui centro, su un'isola rocciosa, è custodito il Gioiello di Karathoth, un rubino dai prodigiosi poteri magici).

LA TORRE DEL LETTORE DI STELLE

A sud del villaggio di Dupushta si trova una torre di pietra edificata sopra una bassa collina brulla e abitata da un eremita, un certo Durthai, una sorta di astronomo che non gradisce la compagnia dei suoi simili.

In realtà Durthai è un fanatico adoratore delle entità provenienti dalla Dimensione dell'Incubo e ha compreso che il balenio vermiglio nei cieli, che ha tanto atterrito le superstiziose genti makistane, è una emanazione di quella pericolosa dimensione. Tramite calcoli complicati, Durthai ha stabilito che qualsiasi cosa sia precipitata sulla terra dalla Dimensione dell'Incubo, ora si trova nei pressi delle rovine del Castello Tennenkay.

Purtroppo, Durthai non si è potuto mettere in cammino per verificare la fondatezza delle sue ipotesi, poiché recentemente si è insediata nei pressi della torre una laida arpia, che lo tormenta e gli impedisce di abbandonare la sua torre.

NIDO DELL'ARPIA. L'arpia (AL C, CA 7, DV 3*, pf 21, AT 2 artigli e un'arma, F 1-4/1-4/1-6 con un randello ricavato da un femore di ogre, MV 6 (18) metri, volando 15 (45) metri, TS G6, ML 7) è una vecchia creatura scacciata dalle sue simili, che ha nidificato sopra una formazione rocciosa alta 12 metri. La laida creatura usa il suo canto per **stregare** le proprie vittime e ha preso di mira Durthai, impedendo all'astronomo di lasciare la sua torre.

Dall'alto del nido, l'arpia vede arrivare i personaggi, ma non si azzarda ad attaccarli per paura del loro numero. Ultimamente il mostro ha attaccato e divorato un piccolo gruppo di goblin Faz-Plak, affascinandone uno che usa come custode ai piedi del suo nido (almeno finché non si stancherà del suo schiavo dalla pelle gialla o sarà così affamata da divorarlo).

Il goblin Zanna Gialla (AL C, CA 6, DV 1-1, pf 3, AT mazza ferrata, F 1-6, MV 9 (27) metri, TS UC, ML 12 finché è sotto effetto dello **charme** dell'arpia, altrimenti 7) pattuglia la zona attorno al nido e urla a squarciagola in caso avvisti degli intrusi, avvertendo l'arpia del pericolo (Il DM deve ricordarsi che alla luce del sole i goblin soffrono di una vista ridotta che comporta sia una penalità di -1 ai tiri per colpire, sia alla loro capacità di vedere lontano).

Se l'arpia viene sconfitta e gli avventurieri riescono ad arrivare in cima al nido, possono recuperare alcuni tesori conservati dall'arpia, che li ha sottratti dalle precedenti vittime. Tutti gli oggetti sono lordati dagli escrementi e dalle vecchie penne del mostro: 19 diham d'argento, una scatola di argento tutta ossidata (10 monete d'oro) con dentro 2 fiale di **pozione guaritrice** e una mano scheletrita che ancora stringe una **bacchetta dei dardi incantati** con ancora 5 cariche rimaste. La bacchetta è realizzata in avorio ed ebano intrecciati tra loro e un rubino splendente sulla punta.

AVVICINAMENTO ALLA TORRE. La torre di Durthai è stata edificata su una bassa collina, nelle cui viscere era stato scavato, in tempi antichi, un rifugio per dei folli cultisti delle entità aliene provenienti dalla Dimensione dell'Incubo. Essi innalzarono quattro idoli repellenti, utilizzando come materiale da costruzione della materia proveniente dalla Dimensione dell'Incubo: con il tempo, le esalazioni malefiche delle statue hanno

corrotto la mente di Durthai, trasformandolo in un seguace delle folli logiche delle creature che stanno oltre la soglia.

Dal brullo deserto battuto dal vento, si eleva una bassa collina coperta di sterpi, sulla cui sommità è stata edificata una torre di mattoni e pietra, tozza e robusta. La cima della torre è una cupola intonacata, che un tempo era decorata con stucchi e pitture vivaci. Sulla superficie della cupola, a intervalli irregolari, si trovano delle feritoie da cui spuntano, come le zampe di un insetto bizzarro dei tubi metallici di diverse lunghezze e diametri. Il sole riluce sulla superficie levigata di questi manufatti.

I "tubi metallici" sono in realtà diversi tipi di cannocchiali realizzati da artigiani di Casa di Roccia ed equipaggiati con lenti molate nel lontano Hule.

1. Ingresso

(vedi mappa n. 3)

La porta di ingresso alla torre è sbarrata dall'interno ed è una struttura in legno massiccio con liste di ferro di rinforzo. Un grande batocchio scolpito a foggia di sole dai raggi fiammeggianti consente ai viandanti di annunciare agli abitanti dell'edificio la propria presenza.

Se il batocchio viene utilizzato, dopo alcuni minuti, da una finestra a bifora del piano superiore, che si trova sopra la porta si affaccia Durthai (AL C, CA 7 grazie all'innaturale destrezza donata dagli idoli della Dimensione dell'Incubo, LVL M4, pf 15, AT incantesimi, F a seconda dell'incantesimo, MV 9 (36) metri, TS M4, ML 10).

L'astronomo è un ylarì di etnia makistana dal volto incartapecorito e completamente calvo. Sul mento gli cresce una lunga barba ingrigita e il labbro inferiore è scosso di tanto in tanto da un tremito incontrollabile. Indossa un *burnus* marrone con un pesante cappuccio e alla cintura ha appesi diversi ammenicoli (pinzette, cristalli, punte bizzarre e altri arnesi per riparare i suoi preziosi cannocchiali), una chiave (apre il baule dell'osservatorio) e una **bacchetta della paralisi** con ancora 4 cariche rimaste.

Durthai non è un combattente e gli incantesimi che ha memorizzato attualmente sono **luce magica**, **lettura del magico**, **levitazione** e **chiavistello magico**.

Durthai è scontroso e solitario, ma l'assedio posto dall'arpia lo ha logorato. È ansioso di mettersi in viaggio verso le rovine di Castello Tennenkay, per cui riceverà i personaggi all'interno della sua dimora, a meno che questi non si comportino in maniera ostile.

L'interno. All'interno della torre si trova una statua del profeta Kalim in atteggiamento benedicente, attorno al quale quattro bracieri diffondono nell'aria essenze profumate.

Scale di pietra consentono l'ascesa al piano superiore e la discesa a quello inferiore, sotto il livello del terreno. Lungo le scale, dentro nicchie ricavate nelle pareti, si trovano diverse vetrinette che contengono rocce cristalline, boccette di sabbia e strani fossili che Durthai ha raccolto durante i lunghi anni di studio. Nessuno di questi oggetti ha un reale valore economico.

2. L'osservatorio

Il secondo piano della torre è bucherellato da diverse feritoie. Molte di queste sono occupate da cannocchiali e strumenti per l'esplorazione del cielo. C'è una grande confusione in questa stanza, dove Durthai ha ricavato un pagliericcio per dormire.

Sulle pareti si trovano moltissime scansie su cui sono ammassate alla rinfusa pergamene, rotoli di papiri e libri, alcuni dall'aspetto decrepito. Anche il pavimento è ingombro di quaderni, fogli pieni di calcoli e di orbite disegnate con il carboncino. Più o meno al centro dell'osservatorio c'è una grande tavola sul quale è distesa una mappa del cielo, vergata su pelle di pecora. Quando non è immerso nel buio per le sue osservazioni stellari, Durthai illumina la stanza con delle lanterne ad olio che pendono dal soffitto o sono agganciate alle pareti.

Nascosto tra i libri (stesse probabilità di trovare una porta segreta) si trova un baule chiuso a chiave e protetto da un incantesimo di **folgorazione**. Se la trappola non viene disattivata, il ladro è colpito da una potente scossa elettrica che infligge 2d6 danni, dimezzabili con un tiro salvezza contro raggio della morte. Nel baule si trova una veste multicolore e una maschera d'oro che rappresenta un putto sorridente⁷ (50 monete d'oro), una sacca di pelle con dentro 400 dinari d'oro e un paio di orecchini di perla (100 monete d'oro). Sotto questi oggetti si trova il libro degli incantesimi di Durthai nel quale, oltre agli incantesimi memorizzati dal mago, si trovano i seguenti sortilegi del primo livello (**scudo magico**, **blocca porta**) e del secondo livello (**immagini illusorie**).

3. Cantina

Il piano interrato della torre è freddo e umido. Sulla sommità delle scale si trova una torcia e un

7. La veste e la maschera appartenevano a un mago di Usamigaras, un cynidiceano inviato in missione fuori dalla piramide dal capo del culto di Usamigaras, Auriga Sirkinos. Il cynidiceano morì nell'attraversamento del deserto e il suo corpo rinsecchito venne rinvenuto da Durthai qualche tempo dopo.

acciarino. La parte orientale della stanza è occupata da diverse casse, botti, e oggetti che nascondono il passaggio al magazzino.

Durthai non consente ai personaggi di esplorare la stanza, ma se gli viene chiesto racconta che nella cantina conserva le provviste e i materiali per la riparazione dei suoi preziosi cannocchiali, che si fa portare dalle carovane di mercanti.

Le botti e le casse contengono carne di capra salata, forme di formaggio stagionato, vino liquoroso importato dalle Cinque Contee e altre cibarie. Inoltre qui vengono conservate diverse lenti per i cannocchiali, chiodi, lastre di stagno e un'abbondante scorta di olio combustibile per alimentare le lampade.

4. Grotta superiore

Questa grande grotta è stata scavata durante i lavori di ampliamento della torre. Gli operai scoprirono un tunnel preesistente che scendeva nelle viscere della terra. I continui scavi portarono alla luce l'antico ritrovò dei cultisti della Dimensione dell'Incubo.

La grotta è umida e fredda, priva di qualsiasi arredo. Se i personaggi hanno guadagnato la fiducia di Durthai, saranno condotti attraverso la grotta verso i loro alloggi (vedi area 5). Durthai si raccomanderà di non uscire dai propri appartamenti e di non esplorare le altre zone dei sotterranei: *"il sotterraneo è vetusto e instabile, rimanete nelle vostre stanze!"*.

5. Alloggi degli ospiti

Questa camera sotterranea è ammobiliata per ospitare fino a cinque persone. Ci sono pagliericci, coperte e una piccola fonte da cui si può attingere acqua fresca. Se i personaggi hanno stretto un accordo con Durthai, sarà qui che saranno accompagnati dall'astronomo per passare la notte. Il mago makistano farà trovare sul tavolo degli alloggi per gli ospiti del cibo e dei rinfreschi provenienti dalle sue scorte conservate in cantina (vedi area 3).

6. Magazzino superiore

In questa stanza rozzamente scavata nella roccia sono ammassate diverse casse e alcune gabbie. Se Durthai sorprende i personaggi in questo luogo, si adira e invita con fermezza i suoi ospiti ad andarsene.

La camera sotterranea è piena di casse, barili e gabbie addossate alle pareti. L'aria viziata ha il fetore degli ambienti chiusi. Una enorme donnola si muove nervosamente, avanti e indietro, nella sua gabbia addossata alla parete nord, mentre un uomo putrescente si getta contro le sbarre della sua prigione, cercando di artigliare chiunque gli capiti a tiro, mentre dalla sua gola escono gemiti inarticolati!

Il locale ospita le gabbie dove sono imprigionati un furetto gigante (AL N, CA 5, DV 1+1, pf 8, AT 1 morso, F 1-8, MV 15 (45) metri, TS G1, ML 8) e uno zombi (AL C, CA 8, DV 2, pf 6, AT artigli, F 1-8, MV 9 (27) metri, TS G1, ML 12). L'animale è stato acquistato da una carovana di mercanti di passaggio, mentre lo zombi era un abitante di Gwadar che Durthai ha assassinato per acquisirne il sangue e che si è poi rianimato grazie all'influenza malefica degli idoli sotto la torre.

All'ingresso del magazzino si trova un anello di ferro con le chiavi che aprono le serrature delle gabbie. Nel magazzino sono conservate altre provviste (olive in salamoia di Machetos, aringhe, frutta secca, ecc.) ed equipaggiamento (rotoli di corda, pezze di cuoio conciato, sacchi, torce, ecc.).

7. Grotta inferiore

Questo locale scavato nella roccia sotto le sabbie del deserto faceva parte di un antico complesso sotterraneo edificato dagli adoratori delle entità aliene provenienti dalla Dimensione dell'Incubo. Sul soffitto e sulle pareti si trovano delle vene di uno strano minerale cristallino vermiglio, che pare diffondere una tenue fosforescenza. Se viene lanciato un incantesimo di individuazione della magia o individuazione del male, i cristalli risplendono, ma la loro funzione non è chiara. Essi rappresentano delle scorie provenienti dalla Dimensione dell'Incubo, se non vengono estratte, non provocano danni ai personaggi, sebbene i loro vapori abbiano nel tempo corrotto la mente di Durthai.

Nell'angolo nord-ovest della caverna sono ammassate diverse casse dall'aspetto logoro. Dentro si trovano cibi guasti e materiale cariato che è stato troppo tempo a contatto con le effusioni malefiche dei cristalli. Le porte a nord e a sud sono tutte schermate con delle pesanti lastre di piombo; inoltre l'ingresso a sud è chiuso a chiave.

8a&8b. Magazzini inferiori

Nei locali sono stati immagazzinate diverse casse, bauli e botti. Nonostante abbiano un aspetto logoro, i materiali stoccati non sono così malmessi come quelli ammonticchiati nella grotta inferiore.

Nella casse si trova vasellame, diversi lingotti di piombo, rotoli di corda, orci pieni di aceto, ecc. Nel magazzino (a) sono conservati in un grande astuccio di legno 20 strisce di pregiata cartapepera aryptiana (10 monete d'oro per striscia), mentre nel magazzino (b) c'è una **corazza di scaglie d'acciaio +2** a misura di uomo montata su un manichino, insieme a una **rotella +1⁸** e una **mazza ferrata +1**.

8. La rotella è un piccolo scudo rotondo che si allaccia all'avambraccio, lasciando quindi libere le mani. La rotella conferisce il suo bonus alla CA solo per un attacco a round. In pratica, se il possessore viene affrontato da 2+ avversari, solo l'attacco di uno dei nemici può essere difeso, mentre gli altri ignorano il bonus alla CA della rotella.

9. Grotta dei graffiti

Questa ampia caverna ha le pareti coperte da graffiti e disegni primitivi dall'aspetto inquietante. Le opere sono molto elementari e raffigurano scene di battaglia, ma anche di sacrifici cruenti sotto stelle dipinte di rosso. Nella grotta non c'è nessuno, ma l'atmosfera è sinistra. I graffiti sono il lascito degli adoratori delle entità della Dimensione dell'Incubo.

10. Guardiano insonne

Dopo le prime gradinate che scendono ancora più in basso nelle viscere della terra, si trova un'alcova che ospita una statua umanoide, alta una volta e mezzo un uomo, che brandisce due grandi scimitarre. La testa della statua ricorda quella di un sauro zannuto con un corno sulla fronte e un unico occhio nel quale è incastonato un grosso frammento di cristallo vermiglio. Se non viene pronunciata una preghiera all'empio Zargon, il costruito si anima per attaccare.

Si tratta, infatti, di una statua animata di ferro (AL N, CA 2, DV 4*, pf 14, AT 2 scimitarre, F 1-8/1-8, MV 3 (9) metri, TS G8, ML 12). La statua è immune agli incantesimi di sonno e se viene colpita da un'arma comune, l'attaccante dovrà superare un TS contro incantesimi o l'arma si incasterà nel corpo della statua e potrà essere rimossa solo quando verrà distrutta.

11. Canonica dell'Incubo

In questo anfratto si trova un grande armadio aperto e un cofano entrambi ricavati dalla pietra. Appesi all'armadio ci sono diverse tuniche dal lussuoso colore vermiglio tarlate e impolverate. Il cofano è chiuso a chiave, ma non nasconde trappole: all'interno si trova una dozzina di ceri rossi, alcuni cappucci con fori solo per gli occhi, un bacile in rame battuto decorato con zaffiri neri (300 monete d'oro) e una ampolla di vetro che sembra contenere della tenebra liquida.

Gli oggetti fanno parte dei parafernalia utilizzati dagli adoratori delle entità della Dimensione dell'Incubo per interrogare le aliene divinità (vedi area 13).

Se l'ampolla di vetro viene aperta, si libera un'ombra spettrale ostile (AL C, CA 7, DV 2+2*, pf 10, AT tocco, F 1d4+risucchio di forza, MV 9 (27) metri, TS G2, ML 12).

L'ombra spettrale è immune agli incantesimi di sonno e di charme, ma non è un non morto e non può essere scacciato dai chierici. Il suo tocco gelido, oltre a infliggere un danno fisico, risucchia un punto di forza per colpo andato a segno; se un avversario è ridotto a 0 punti di forza, muore e diventa immediatamente un'ombra spettrale.

12. Passaggio degli scheletri

Al termine delle lunghe scalinate scavate nella pietra che scendono nelle buie profondità della terra, si apre una caverna ai cui lati sono state

scavate delle profonde buche, simili a fosse comune. All'interno delle fosse che fiancheggiano il passaggio si trovano ammassate migliaia di ossa calcinate e coperte da una patina di antichità. I resti appartengono ad animali, uomini e umanoidi. Ogni fossa ha una profondità di circa 2,5 metri, per cui la quantità di ossa presenti è davvero impressionante. Una indagine sulle ossa umane rivela che a tutti i crani è stata asportata la calotta superiore (opera del neh-thalgggu o *collezionista di cervelli* che i cultisti convocavano dalla Dimensione degli Incubi per officiare i loro oscuri rituali).

Nonostante l'ambiente sia decisamente sinistro, le ossa sono solo ossa e non nascondono insidie o pericoli.

13. Tempio abbandonato

Il passaggio sotterraneo da su una grotta dal soffitto altissimo. Una lingua di roccia prosegue nell'oscurità, circondata da una vasta pozza di acqua nera e immota. A strapiombo sul lago ipogeo è stato innalzato un altare realizzato nello stesso bizzarro cristallo vermiglio che compare anche sulle pareti e sul soffitto di questo complesso. Sull'altare si trovano sei candelieri di pietra. L'altare stesso è rivolto verso l'esterno, dove, in quattro grandi anfratti scavati nella parete più lontana, sono stati posizionati altrettanti idoli dall'aspetto mostruoso scolpiti nella roccia e ciascuno alto almeno 3 metri. Da sinistra verso destra, gli idoli raffigurano una creatura dagli innumerevoli tentacoli uncinati con una testa di sauro zannuta, un unico occhio e un corno ricurvo al centro della fronte (Zargon); un essere simile a una sfera con decine di tentacoli terminanti in bulbi oculari che partono dal corpo e, al centro della sfera, un enorme occhio maligno di grandi dimensioni (Arik); una creatura tozza con tenaglie al posto della mani e la testa che ricorda quella di un elefante, avvolta da un mantello di tentacoli (un'entità senza nome che ha creato le malfere) e, infine, un essere umanoide avvolto da vesti da mago e con la testa di serpente (il Signore dei Carnifex).

Il rituale. Se gli avventurieri hanno preso il bacile di rame, l'ampolla di tenebra liquida e i ceri dalla canonica (area 11), possono posizionare le candele nei candelabri che formano un pentacolo. Non appena viene collocato il sesto e ultimo cero, questi avvampano di una luce soffusa e vermiglia. Le candele non si consumano e continuano a bruciare. Al centro del pentacolo formato dai ceri è possibile collocare il bacile di rame dove può essere versata la tenebra liquida contenuta nell'ampolla.

Realizzare correttamente questi passaggi consente di attivare un antico rituale che permette di comunicare con le entità della Dimensione dell'Incubo come se fosse stato lanciato un incantesimo di **comunicare con gli dei**.

Al termine del contatto con queste creature aliene, il personaggio che ha condotto la conversazione subisce la perdita di 1d6+2 punti di intelligenza e di

saggezza, che è possibile dimezzare attraverso un tiro salvezza contro raggio della morte. I punti perduti ritornano al ritmo di 1 al giorno per caratteristica, incantesimi come scaccia maledizioni o distruzione del male eliminano l'effetto all'istante. Se uno dei punteggi di intelligenza o di saggezza scende a 0, il personaggio muore e risorge dopo 24 sotto forma di ghoul, a meno che il suo corpo non sia asperso con acqua benedetta, riceva un incantesimo di benedizione o sia consumato dal fuoco di una pira funebre.

L'emissario. Se il rituale non viene eseguito correttamente o se i personaggi cercano di danneggiare gli idoli di pietra, dalle profondità del lago si apre un vortice che crea un passaggio con la Dimensione dell'Incubo: un emissario delle entità aliene dell'Oltrelà viene inviato per punire i profanatori!

La superficie nera della pozza sotterranea comincia a ribollire, mentre onde concentriche iniziano a formarsi dal centro verso le rive. Poi dall'acqua emerge qualcosa di indefinito ma dall'aspetto talmente alieno e orribile che la vista si rifiuta di categorizzare l'essere da incubo che si solleva gocciolante da insondabili abissi. Su zampe da granchio si muove un ammasso di carne gelatinosa rossa e arancione coperta da una patina oleosa. Dal corpo partono innumerevoli tentacoli minacciosi di dimensioni differenti che sferzano l'aria. Da sopra una bocca enorme dotata di file e file di zanne acuminate baluginano nerastri quattro occhi grandi come scodelle ... sulla sommità di quello che potrebbe essere la testa del mostro ci sono diverse cisti semi-trasparenti dentro cui paiono galleggiare dei cervelli pulsanti!

L'emissario inviato dalle entità della Dimensione degli Incubi è un terribile neh-thalgggu, conosciuto anche come collezionista di cervelli (AL C, CA 2, DV 10*, pf 43, AT morso +incantesimi, F 1d10 e incantesimi, MV 12 (36) metri, TS G10, ML 11).

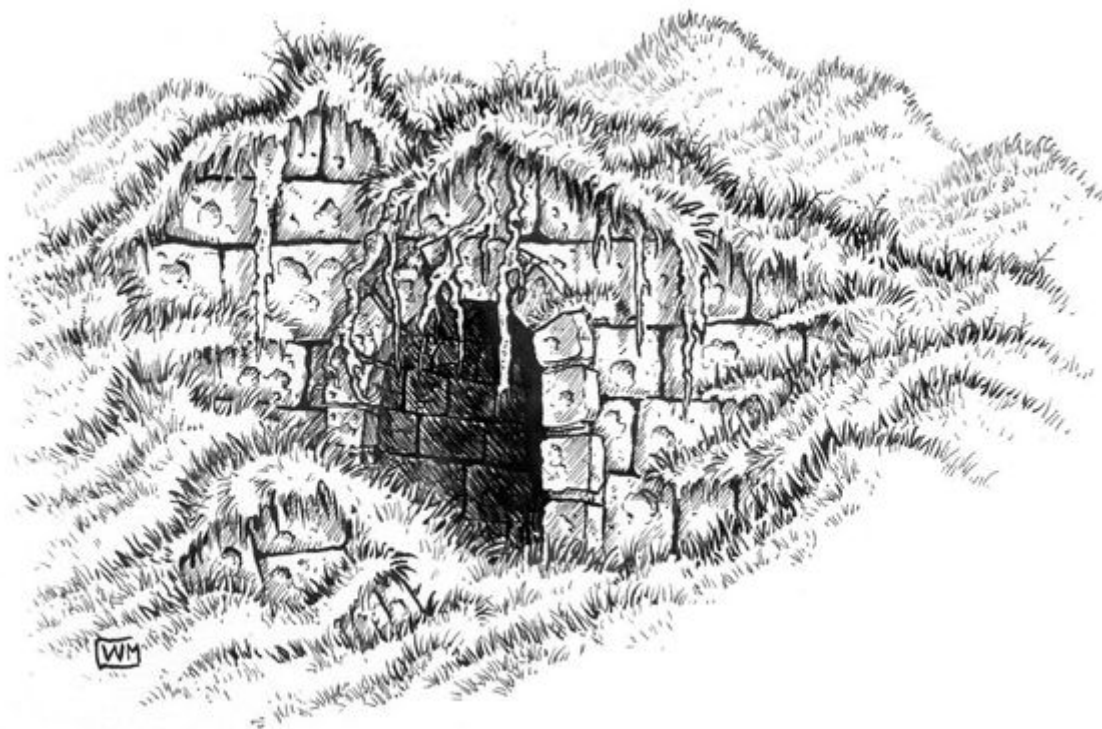
Il mostro ha attualmente inghiottito ben 11 cervelli, per cui ha a disposizione i seguenti incantesimi da mago, che può lanciare una volta per round insieme all'attacco con il morso:

1. **immagini illusorie**,
2. **infravisione**,
3. **individuazione del bene**,
4. **fulmine magico** (5d6),
5. **protezione dal male**,
6. **ragnatela**,
7. **individuazione del magico**,
8. **individuazione dell'invisibile**,
9. **chiaroveggenza**,
10. **lettura del magico**,
11. **dardo incantato** (3 dardi)

NOTA PER IL DM. Il collezionista di cervelli rappresenta una sfida aldilà delle possibilità del

gruppo. Se la creatura dovesse essere convocata dalla Dimensione dell'Incubo, fate in modo che i personaggi abbiano una reale possibilità di fuggire.

Ovviamente, se decidono di affrontare a viso aperto questa micidiale creatura, dovranno sopportarne le conseguenze!



GLI SCAVI DI XINGWAMU

Alcuni mesi fa, dalla Gilda dei Maghi di Specularum nel Reame di Karamaikos, partì una spedizione composta da alcuni esploratori e studiosi di antichità alla volta delle piane desertiche della Valle dell'Ust-Urt. Nel corso degli scavi sotto alcune statue di un'epoca risalente a prima dell'ascesa dell'impero nithiano, i maghi e gli archeologi di Specularum scoprirono dei passaggi che conducevano a un sotterraneo, forse una tomba o un santuario dedicato a un culto immortale antichissimo. O forse entrambe le cose.

Sfortunatamente, l'esplorazione dell'ipogeo si tramutò in un disastro: trappole mortali falciarono i membri della spedizione e i sopravvissuti non riuscirono a tornare a casa. Nel corso delle prospezioni, infatti, avevano risvegliato una *cosa* che avrebbe dovuto rimanere sepolta sotto le sabbie aride dell'Ust-Ur e che, invece, disturbata dalla curiosità degli uomini si era ridestata.

La compagnia di avventurieri incontra un certo Stavros di Specularum, arrivato a Forte Ziraki con una carovana partita da Selenica e diretta a ovest, verso la capitale Ylaruam. Costui è un eminente studioso della Gilda preoccupato della sorte dei suoi compagni, ormai partiti da quasi un anno. Non avendo avuto notizie, Stavros ingaggiò un divinatore glatriano per scoprire cosa era accaduto. Il mago fece ricorso alla sua magia, ma qualcosa andò storto! Durante il rituale di chiaroveggenza, il divinatore cadde in una sorta di coma: i suoi capelli divennero sottili e fragili, il suo corpo apparentemente invecchiò di anni nel giro di pochi istanti e divenne una specie di vegetale.

Nessun altro collega dello sfortunato mago volle proseguire le ricerche magiche, per cui Stavros, in compagnia della figlia e di una possente guardia del corpo muta, si è messo in viaggio per seguire i passi della spedizione e scoprirne il destino. Arrivato a Selenica, il trio si è unito a una carovana degli Hallonica diretta a Ylaruam. Giunti a Forte Ziraki, Stavros e i suoi accompagnatori si sono fermati in cerca di informazioni e di un gruppo di mercenari disposti ad accompagnarli nella Valle dell'Ust-Urt dove i membri della spedizione scomparsa erano diretti.

NOTA PER IL DM. Il complesso sotterraneo fu costruito da un gruppo di avventurieri ormai scomparso da secoli, dove fu nascosto il filatterio di un terribile stregone lich: LoMei Cho, detto Cho il Cannibale. Il lich fu sconfitto nella lontana terra di Chung-Eu nello Skothar. Poiché non si era trovato modo di distruggere il talismano contenente la forza vitale dello stregone, gli avventurieri decisero di nascondere a migliaia di leghe di distanza. Sul luogo dove fu sepolto il filatterio, vennero eretti degli idoli di pietra imbevuti di magia protettiva e,

per maggiore sicurezza, il capo della compagnia di avventurieri – Xingwamu il Saggio – decise di tumularsi insieme al filatterio per custodirlo nella tenebra fino alla fine dei tempi.

Quando la spedizione karamaikana penetrò nell'ipogeo, Xingwamu si risvegliò dal torpore in cui era caduto. Diversi esploratori caddero vittima delle trappole e dei guardiani nel sotterraneo, ma alla fine alcuni di essi riuscirono ad arrivare al cospetto di Xingwamu, ora trasformato in una *custode di cripta*. L'essere non morto spiegò agli intrusi il perché era necessario lasciare nascosto il filatterio, ma i maghi karamaikani, avidi, cercarono di ottenere il tesoro ugualmente. Xingwamu fece uso dei suoi poteri per teletrasportare fuori dall'ipogeo gli intrusi, sperando che tale sfoggio di magia fosse sufficiente a farli desistere dal loro intento. Speranza vana. Gli emissari della Gilda dei Maghi di Specularum rientrarono nei sotterranei, più agguerriti che mai. Nel corso del secondo confronto, Xingwamu ricorse nuovamente al suo potere di teletrasporto, facendo però in modo che gli invasori comparissero in mezzo a oggetti solidi, sterminandoli tutti.

Ora il custode di cripta è completamente ridestato e avverte che l'essenza vitale di LoMei si agita inquieta nel filatterio maledetto.

LA COMPAGNIA DI STAVROS

Originario di Specularum nel Granducato di Karamaikos, Stavros è uno studioso e un topo da biblioteca poco abituato a lunghi viaggi e avventure (AL N, CA 7, UC, pf 2, AT pugnale, F 1d4-1, MV 12 (36) metri, TS UC, ML 7). Indossa pregiate vesti da viaggio, robuste e di ottima qualità foderate di pelliccia di ermellino (25 monete d'oro) e sul cranio calvo porta un colbacco di pelle d'orso che lo ripara dai venti sferzanti delle notti makistane. L'unica arma che possiede è un coltello affilato che tiene alla cintura. Per la sua sicurezza, Stavros si accompagna al silenzioso Yannar, la sua guardia del corpo traladarana, riscattato da una galea di schiavi in partenza da Forte Destino alla volta dei mercati occidentali del Sind.

Yannar (CA 4 per la corazza di maglia e l'alto punteggio di Destrezza, AL N, LVL G2, pf 14, AT mannaia da guerra o balestra, F 1d8+2 o 1d6 con i dardi della balestra, MV 12 (36) metri, TS G2, ML 10) è muto: gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio gli hanno mozzato la lingua. Il traladarano è fanaticamente devoto a Stavros, che lo ha salvato da un destino orribile, ma è anche estremamente superstizioso. In combattimento maneggia una pesante mannaia da guerra che, brandita a due mani, infligge danni devastanti (1d10+2 per l'alto punteggio di Forza).

Il terzo componente della compagnia è Syriza, la bella figlia di Stavros dalle trecce bionde, apprendista maga (AL C, CA 8, LVL M1, pf 4, AT scimitarra o incantesimi, F 1-6 o a seconda dell'incantesimo, MV 12 (36) metri, TS M1, ML 10). Syriza ha memorizzato l'incantesimo di **charme sulle persone** e nel suo libro degli incantesimi ha vergati anche i seguenti sortilegi: **lettura del magico, individuazione del male, comprensione dei linguaggi**. Alla cintura porta una scimitarra affilata e ha un pugnale nascosto nello stivale. In caso di necessità può fare ricorso a una **bacchetta dei dardi incantati** realizzata con i tendini intrecciati di un demone e con ancora 12 cariche rimaste.

Padre e figlia sono ossessionati dal mistero che si nasconde sotto il tumulo di Xingwamu; ma, mentre Stavros può rendersi conto della pericolosità di riportare alla luce il filatterio di LoMei Cho, la

volitiva Syriza non si fermerà davanti a nulla pur di avere tra le mani il potente talismano per accrescere il proprio personale potere.

IL TUMULO DI XINGWAMU

(vedi mappa n. 4)

Dalle piatte distese aride della Valle dell'Ust-Urt spiccano le statue ciclopiche di idoli antichissimi erosi dal tempo e dalle intemperie. Simili a enormi menhir, l'idolo al centro è alto quasi 6 metri ed è stato scolpito a raffigurare un volto dall'aspetto sinistro. Ai lati, tre per parte, sembrano montare la guardia gli altri idoli più piccoli (circa 3,5 metri di altezza) raffiguranti guerrieri dai tratti esotici.

Una breve ispezione consente di trovare a poche centinaia di metri dal tumulo un accampamento abbandonato. Le tende, i fuochi da campo e l'equipaggiamento sono stati devastati dal vento e dall'incuria. Diversi animali (lupi del deserto, iene e leoni makistani) hanno distrutto la maggior parte dell'accampamento che ospitava almeno una dozzina di persone, se non addirittura di più.

Seguendo una pista, la compagnia arriva ai piedi del tumulo, dove si trovano alcune attrezzature da scavo (anch'esse abbandonate) e due aperture che scendono sottoterra, mentre una rozza scalinata intagliata nella pietra e affiancata da due colonne irregolari consente di ascendere alla sommità della collina dove si trova il tumulo, ai piedi degli idoli.

I MENHIR. L'idolo al centro della collina rappresenta il terribile LoMei Cho, il lich originario del regno di Chung-Eu nel lontanissimo continente skothariano. Ai lati del sinistro menhir sono stati eretti gli idoli raffiguranti gli eroi della Compagnia di Giada: coloro che affrontarono e sconfissero lo stregone non morto in tempi antichissimi.

Cho il Cannibale era uno stregone crudele e feroce, che venne affrontato e sconfitto dalla Compagnia di Giada guidata dal saggio Xingwamu. Purtroppo, una volta distrutta la forma corporea di LoMei, gli eroi della Compagnia di Giada si accorsero che il filatterio dove il lich custodiva la sua essenza vitale (un pugnale dalla lama di ametista) era protetto da incantesimi così potenti da risultare indistruttibile. Messa di fronte al rischio

che Cho il Cannibale potesse riformare un corpo e tornare a infestare le terre di Chung-Eu, i membri della Compagnia di Giada si misero in viaggio verso occidente, mettendo migliaia di leghe di distanza tra il filatterio e la torre-fortezza dove il lich avrebbe potuto risorgere.

Dopo anni di viaggi incessanti, Xingwamu e gli altri eroi della Compagnia di Giada arrivarono nella Valle dell'Ust-Urt, in tempi così remoti che neppure il terribile regno di Nithia era ancora sorto. In questo luogo, Xingwamu fece scavare un santuario sotterraneo, dotandolo di potenti incantesimi di protezione e facendosi tumulare al suo interno con il pugnale dalla lama di ametista, in modo che mai più il terribile lich LoMei Cho potesse tornare a infestare i sogni degli uomini.

Chi passa la notte sulla collina dei menhir o nei suoi pressi sogna antichi scontri e ha una vaga rappresentazione degli eventi passati. Per ogni personaggio tirate 2 volte sulla tabella dei sogni, se ha dormito accanto ai menhir, o una sola volta se si è accampato ai piedi del colle.

d12 Visione nel sogno

- 1 Un gruppo di sei eroi dai tratti orientali viaggia a dorso di yak su un sentiero di montagna innevato, diretto verso una tetra torre fortezza dall'architettura esotica.
- 2 Un essere allampanato con un bizzarro copricapo conico e il volto avvizzito, in groppa a uno spaventoso drago serpente, vola sopra una città in fiamme.
- 3 Squadre di operai vestiti con semplici perizomi scavano sotto una collina brulla in mezzo a un territorio desertico, mentre sei eroi orientali osservano i lavori; ai piedi del capo si trova un cofano chiuso a chiave.
- 4 Ai piedi di una scalinata fiancheggiata da statue grottesche, un essere dal volto avvizzito circondato da scheletri in armatura da samurai trafigge il cuore di un giovane guerriero con una lama di ametista.
- 5 Creature simili a leoni intagliati nell'ambra aggrediscono gli eroi in un salone dalle pareti d'oro.
- 6 I sei eroi viaggiano a bordo di un vascello, diretti a ovest, solcando un mare in tempesta mentre nelle nuvole si intravedono degli enormi occhi di bragia di un uomo dal volto avvizzito e i denti affilati.
- 7 Un uomo dal volto avvizzito si trafigge da solo il petto con un pugnale dalla lama di ametista, mentre ai suoi piedi si trovano decine di uomini e donne sacrificati su altari di pietra rozza.
- 8 Un uomo dall'aspetto solenne e dai tratti orientali resuscita un giovane guerriero, mentre altri quattro eroi fanno un cerchio difensivo con le armi in pugno, circondati da una sinistra tenebra ribollente.
- 9 Un imperatore assiso su un trono di giada, o forse un grande re dalla pelle gialla, impartisce una benedizione a sei eroi inginocchiati.
- 10 I sei eroi nascondono un pugnale dall'aspetto maligno e dalla lama di ametista dentro un cofano.
- 11 Un essere dal volto avvizzito che indossa un bizzarro copricapo cilindrico decorato da simboli di morte e teschi ghignanti è circondato da sei eroi con le armi sguainate.
- 12 Un essere dal volto avvizzito e dagli occhi simili a fiamme infernali banchetta davanti un tavolo imbandito di cuori e carne umana.

1a&b. Ingressi

Gli scavi della spedizione karameikana hanno rivelato due entrate sotto la collina. Entrambi gli ingressi presentano scale intagliate nella pietra che scendono nelle viscere della terra. A metà del cunicolo dell'ingresso "a" si trovano i cadaveri di due uomini in avanzato stato di decomposizione impalati alle pareti su aste acuminate, vittime di una trappola a pressione. Sul fondo dell'ingresso "b", invece, i PG si trovano davanti a una fossa aperta dentro cui sono precipitati tre esploratori; i loro cadaveri sono trafitti da diversi pali piantati sul fondo della fossa e diversi insetti strisciano sui loro resti.

2. Navata della Compagnia di Giada

Il soffitto di questa grande sala ipogea è sostenuto da sei colonne di pietra grezza sulle quali sono stati incisi diversi motivi geometrici. Un forte odore di muffa e putredine emana dalle pareti scavate nella roccia viva. Quasi al centro del salone si trova la carcassa di un mostruoso ragno gigante, trafitta da diverse frecce, attorno a cui un paio di cadaveri rinsecchiti di un uomo e di una donna testimoniano una lotta all'ultimo sangue.

Dopo avere fatto scattare le trappole mortali poste ai due ingressi del tumulo di Xingwamu, la compagnia di esploratori riuscì a entrare nel complesso sotterraneo, dove venne aggredita da un ragno gigante. Il mostruoso aracnide aveva il suo nido nella porzione est della navata. Se i personaggi si avvicinano alle due porte orientali, sono aggrediti da 3 ragni grandi (AL N, CA 6, DV 1+1*, pf 8, 7, 2, AT morso, F 1-4 +veleno, MV 12 (36) metri, TS G1, ML 7), che combattono furiosamente. Il DM deve effettuare un controllo del morale quando il primo dei ragni viene ucciso o quando si utilizza del fuoco per affrontarli. Se il tiro fallisce, gli aracnidi si sopravvissuti si nascondono in anfratti naturali scavati nel soffitto della porzione orientale della navata.

Nel loro nido, i ragni mostruosi hanno trascinato una terza vittima del gruppo degli esploratori nella cui borsa si trovano 34 dinari d'oro, 100 dirham d'argento e un sacchettino con dentro 4 turchesi da 10 monete d'oro ciascuno, 12 occhi di tigre da 15 monete d'oro ciascuno e 3 zaffiri da 50 monete d'oro ciascuno. Inoltre la vittima custodiva una antica chiave che permette di aprire la porta che conduce all'area 7.

3. Mausoleo della Compagnia di Giada

Antichi arazzi, un tempo magnifici ma ora sbiaditi e mangiati dai vermi, adornano le pareti di quest'area sopraelevata sulla quale sono posti cinque sepolcri in marmo. Sui coperchi un abile scultore ha rappresentato altrettanti eroi dai tratti orientali e dai bizzarri vestiti appartenenti a un'altra epoca. Nel passaggio tra le tombe si trovano le gambe di un essere umano che fuoriescono dalla pietra del

pavimento come fossero gli steli di una pianta mostruosa. Le carni sono grigiastre e cadenti, segno che sono rimaste in queste condizioni per diversi giorni, forse settimane. È come se la vittima fosse stato inserito a viva forza nella pietra!

L'agghiacciante spettacolo testimonia la furia di Xingwamu, il custode di cripta, che al secondo assalto dei maghi di Specularum ha utilizzato il suo potere di teletrasporto per uccidere gli intrusi.

Le tombe ospitano i corpi dei membri della Compagnia di Giada e su ognuno di essi è inciso in ideogrammi Chen-Eu il nome e le imprese di questi eroi: Qing Mei la fattucchiera, Cheng l'artista, Zhen Yi il maestro di spada, Tiang l'ombra e Bao Feng la custode dei segreti.

Se i personaggi spendono almeno un'ora nel mausoleo e fanno impiego di un incantesimo di comprensione dei linguaggi, possono apprendere la storia della Compagnia di Giada, della loro lotta contro il terrificante LoMei Cho, il lich cannibale, e del sacrificio del loro leader, il saggio Xingwamu.

Aprire i sarcofagi non è una buona idea, ma un gruppo particolarmente avido potrebbe essere tentato dal saccheggio delle tombe di questi eroi leggendari. Le lastre che serrano i corpi degli eroi sono pesanti e occorre una prova di Forza (si può applicare un malus -2 al tiro) per riuscire a fare scivolare il coperchio.

Un DM particolarmente clemente potrebbe avvertire i giocatori della follia del loro gesto, descrivendo un vento gelido che accarezza le gambe dei giocatori che stanno cercando di profanare i sepolcri e sussurri spettrali in una lingua sconosciuta che sembra però contenere un avvertimento!

Se, nonostante tutti gli indizi e i segni lanciati loro, i giocatori volessero continuare l'opera di saccheggio, il DM descriverà un portento non appena la prima tomba verrà scoperta.

Improvvisamente l'aria si fa gelida e una cacofonia di urla rabbiose in una lingua sconosciuta rimbomba sulle volte sotterranee del mausoleo. Dalla tomba profanata emerge una grande figura scintillante di un guerriero orientale con una maschera spaventosa a coprirla il volto. Lo spirito brandisce una lunga spada leggermente ricurva che avvampa di luce smeraldina. Con un arco possente, il grande fantasma colpisce i profanatori.

Tutti coloro che hanno preso parte attivamente all'apertura della tomba devono superare un tiro salvezza contro raggio della morte o essere decapitati dalla katana dello spirito guardiano. Chi supera il tiro salvezza rimane illeso, ma si rifiuta categoricamente di aprire un'altra tomba. Dopo che il samurai spettrale ha attaccato, la tomba si richiude immediatamente, assorbendo lo spettro al suo interno. Se il coperchio è stato rotto o spostato,

si rinsalda e si richiude nuovamente sopra la tomba, sigillandola.

Solo un incantesimo di dispersione della magia può dissolvere la trappola magica (livello 25°).

4. Esploratori sfortunati

Questo passaggio scavato nella roccia viva è un vicolo cieco. Sul fondo del cunicolo riverbera una fosforescenza rossastra originata dalle ghiandole luminescenti di una coppia di scarabei di fuoco (AL N, CA 4, DV 1+2, pf 8, 6, AT morso, F 2d4, MV 12 (36) metri, TS G1, ML 7) che sta pasteggiando con ciò che resta di due esploratori uccisi dal teletrasporto del custode di cripta. Uno dei due, una donna, sporge per un quarto del petto e della testa dalla parete in fondo al cunicolo, mentre del secondo esploratore si vede solo un braccio che esce dalla parete e che è ormai stato completamente divorato dagli scarabei.

Se gli insetti giganti non vengono disturbati, essi continuano a rodere le ossa e a pasteggiare con i miseri resti senza attaccare la compagnia, altrimenti diventano aggressivi. Al collo della donna c'è un collare di argento di fattura traladarana del valore di 60 monete d'oro, mentre a un dito scheletrico dell'uomo c'è un anello in avorio che è in realtà un **anello del controllo degli animali**.

5. False scale

Oltre la porta una scala di pietra conduce a un piano inferiore. Se i personaggi non prestano attenzione, al terzo gradino fanno scattare una piastra a pressione che trasforma le scale in uno scivolo verso il basso. A ogni curva si subiscono 1d4 ferite da impatto e si continua a cadere, se non si supera un tiro salvezza contro soffio del drago.

Al termine della discesa, la parete è dotata di acuminate punte di ferro che impalano le vittime sfortunate, infliggendo 1d10 danni! Il cadavere di un nano, trafitto dalle punte di ferro, si trova incastrato sulla parete. Anch'egli faceva parte della spedizione karameikana.

L'indole avida del nano lo spinse a saccheggiare il bassorilievo dell'area 6 e ora lo ha rianimato come zombi (AL C, CA 6, DV 2, pf 13, AT 1 ascia, F 1-6+1 (**ascia +1**) o con morsi e artigli 1-8, MV 9 (27) metri, TS G1, ML 12).

Lo zombi si anima 1-3 round dopo che un personaggio è arrivato sul fondo della trappola. Il cadavere del nano possiede un'**ascia +1** e indossa una cotta di maglia rotta in più punti e un camaglio. Se lo zombi viene distrutto, può essere recuperata una borsa di cuoio con dentro 23 giade lisce (ognuna vale 10 monete d'oro) e 8 dischi di turchese grandi come bottoni (5 monete d'oro ciascuno) che provengono dai bassorilievi dell'area 6. Il nano aveva addosso anche due **pozioni guaritrici**, 5 razioni conservate e una fiala di **antitossina**.

6. Bassorilievi

Questa ampia stanza è decorata con due grandi bassorilievi che si fronteggiano: uno sulla parete est e uno su quella ovest. Le sculture in rilievo della parete orientale rappresentano una battaglia tra un essere non morto armato con un lungo pugnale dall'aspetto sinistro e un gruppo di sei eroi; il bassorilievo sulla parete occidentale, invece, raffigura uno degli eroi seduto su un seggio di pietra in una caverna che alza le mani benedicente, mentre ai suoi lati gli altri cinque piangono addolorati; ai piedi della figura assisa c'è uno scrigno. I bassorilievi erano decorati con inserti in giada, turchese e occhio di tigre. Parte delle pietre sono state saccheggiate, ma alcune sono rimaste al loro posto: 4 turchesi (5 monete d'oro ciascuno) e 30 occhi di tigre da 3 monete d'oro ciascuno. Il resto dei preziosi è stata trafugata dal nano che faceva parte della spedizione della Gilda dei Maghi di Karameikos e che è poi morto nell'area 5.

7. Sala dell'inumazione

La porta di questa stanza è chiusa. La chiave per aprire si trova sul corpo dell'esploratore karameikano che è stato trascinato dai ragni giganti nella loro tana (vedi area 2). La serratura è inoltre protetta da una trappola che fa scattare dei dardi da alcuni fori dissimulati sulle pareti ai lati della porta. Chi si trova davanti alla porta quando la trappola s'innescia viene colpito da $1d4+1$ dardi (THAC0 14, occorre un tiro per colpire per ciascun dardo). Ogni dardo infligge 1 danno. Un tempo le punte di questi lunghi spilloni erano stati avvelenati, ma fortunatamente il trascorrere del tempo ha fatto evaporare il siero nocivo.

La sala è dominata da un grande tavolo di pietra sul quale fu preparato il corpo di Xingwamu per la trasformazione in custode della cripta. Alle pareti si trovano diverse giare e vasi di porcellana e terracotta. La maggior parte di questi contenitori sono vuoti e il loro contenuto evaporato nel corso dei secoli. Se i personaggi dedicano un po' di tempo a ispezionare i vasi possono trovare un orcio con dentro ancora 5 applicazioni di **unguento lenitivo** (una applicazione di questo unguento ha il medesimo effetto di una pozione guaritrice, ma non può essere utilizzato in combattimento, poiché richiede un intero turno per spalmarlo con accuratezza sulle ferite da guarire). Sfortunatamente tra i vasi se ne trova anche uno che nasconde uno sciame di insetti magicamente preservato dalla magia. Se viene rotto il sigillo e aperto, il contenitore inizia a oscillare da solo, mentre dall'interno sale un cupo ronzio e il round successivo escono dall'apertura migliaia di scarabei carnivori e tafani.

Lo sciame di insetti (AL N, CA 7, DV 4, pf 19, AT area d'effetto 3 x 3 x 9 metri, F 2 oppure 4 danni automatici a tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto, MV 6 (18) metri, TS UC, ML 11) colpisce automaticamente chiunque si trovi nell'area di

influenza. Gli insetti inseguono le proprie vittime; se lo sciame viene ridotto a 10 o meno punti ferita, occorre effettuare un controllo di morale: se fallisce si disperde, mentre se lo supera, lo sciame continua a colpire fino alla propria completa distruzione.

8. Lago sotterraneo

Sul fondo di questa grotta, a circa una decina di metri dal terrapieno, c'è un piccolo lago sotterraneo, alimentato da una sorgente nascosta.

L'acqua del lago è trasparente e sul fondo si può vedere lo scheletro di un uomo, semisepolto dalla fanghiglia: tra le mani stringe una gemma verde, uno smeraldo, grande come il pugno di un bambino (1.000 monete d'oro). Nell'acqua sono in agguato anche 2 melme vischiose (AL N, CA 8, DV 3, pf 19, 13, AT 1, F 2d8, MV 1 (3) metri, TS G2, ML 12) perfettamente mimetizzate come rocce (per individuarle ci sono le medesime probabilità di trovare porte segrete).

Se le melme vengono distrutte, è possibile recuperare lo smeraldo senza problemi. Lo scheletro apparteneva a un tombarolo morto qui molto tempo fa. Egli rubò la gemma dal petto del bassorilievo raffigurante Xingwamu nell'area 10. Se i personaggi ricollocano la gemma nel bassorilievo, otterranno la spada magica di Xingwamu.

9. Caverna

Questa caverna è illuminata da un globo di luce cristallina sospeso a pochi centimetri dal soffitto. Fuso con il pavimento di pietra, girato di schiena, c'è il cadavere di un uomo che indossa vestiva una lunga tunica di tessuto pesante bordata di pelliccia di zibetto. Il corpo appartiene a uno dei maghi della Gilda di Specularum, ennesima vittima del potere di teletrasporto del custode di cripta. Il globo di luce è una **luce perenne** lanciata dal mago.

Tutti gli oggetti di valore del mago sono irraggiungibili o rovinati. Non c'è null'altro di interessante in questa caverna.

10. Il bassorilievo di Xingwamu

Questa stanza dal basso soffitto contiene una lastra di marmo sulla parete ovest, che è stata abilmente scolpita con un bassorilievo che raffigura l'eroe Xingwamu a dimensioni reali. Tra le braccia conserte è poggiata una lunga spada di fattura orientale. Sulla parete nord, invece, c'è una piccola vasca costruita sotto un foro perfettamente tondo da cui un tempo doveva scorrere dell'acqua.

Se il bassorilievo viene esaminato, ci si può accorgere che sul petto dell'armatura dell'eroe si trova un incavo della dimensione di un pugno di bambino che, molto probabilmente, doveva ospitare una gemma o un qualche tipo di pietra ornamentale: i segni di scalpello attorno all'incavo testimoniano che qualcuno ha usato la forza per strappare la pietra dalla sua collocazione naturale. Lo smeraldo sul fondo del lago sotterraneo (vedi area 8) può essere rimesso al suo posto. Se questo avviene, il

DM può leggere o parafrasare il seguente testo ai giocatori.

Nel momento in cui la pietra verde viene collocata nell'incavo sull'armatura del bassorilievo, una luce soprannaturale risplende attorno ad essa, sigillando la gemma sul petto. Il bassorilievo sembra scosso da un fremito e la lunga spada affilata, prima di marmo come il resto della scultura, si trasforma in un'arma reale dalla lama scintillante. Contemporaneamente dal foro sopra la vasca inizia a zampillare dell'acqua che riempie rapidamente il contenitore di pietra.

La spada di Xingwamu rimane nella sua forma naturale per un intero turno, dopodiché torna a essere parte del bassorilievo. Se un personaggio prende la lama, questa si stacca del bassorilievo. L'arma è la *Spada di Xingwamu*, una **katana +2** (consideratela una spada bastarda) che triplica i danni inferti con un tiro per colpire di 19-20 naturale.

Anche l'acqua nella vasca rimarrà per un turno, per poi sparire. Un incantesimo di individuazione del magico rivelerà che il liquido è incantato: infatti è possibile raccoglierla per ottenere ben 10 dosi di **pozione guaritrice**.

11. La cripta del custode Xingwamu

Assiso su un seggio di pietra attende in questa cripta Xingwamu, tramutato in un custode di cripta per fare la guardia al filatterio maledetto di LoMei Cho, il lich cannibale di Skothar.

Xingwamu appare come un umano dal volto scheletrico avvolto da ampie vesti nere e avorio con un cappuccio calato sul cranio polveroso. Le mani poggiate sui braccioli del seggio di pietra sono scarnificate. Sul pavimento, ai piedi del custode di cripta (AL N, CA 3, DV 6*, pf 24, AT 1, f 1-8, MV 36 (12) metri, TS G6, ML 12) si trova un cofano chiuso.

Xingwamu non è immediatamente ostile. Se costoro possiedono la sua katana, egli riconoscerà il valore del gruppo e li ringrazierà per avere riportato la gemma verde al suo posto. A meno che i personaggi non inizino immediatamente le ostilità, Xingwamu racconterà con voce sepolcrale la storia della Compagnia di Giada, la battaglia contro il lich skothariano e il viaggio attraverso i continenti per spezzare il legame tra Cho il Cannibale e il suo filatterio: il pugnale dalla lama di ametista chiuso nel cofano ai suoi piedi.

Se gli viene domandato, il custode di cripta riferirà anche dei due scontri con gli esploratori della Gilda dei Maghi di Specularum: di come Xingwamu li avesse esortati ad andarsene e avesse poi fatto ricorso al suo potere per espellerli dal tumulo e della loro pervicacia nel tornare più agguerriti che mai nel tentativo di impossessarsi del filatterio di LoMei Cho. L'ultimo sopravvissuto della

Compagnia di Giada mette in guardia il gruppo del pericolo di portare all'esterno il filatterio. Pur se molto lontana e indebolita da secoli e secoli di stasi, l'essenza malvagia del lich non è stata dispersa e se potrà riprendere contatto con il suo talismano, potrebbe tornare a essere una minaccia per Skothar e per tutte le creature buone di Mystara.

Per nessun motivo consegnerà il filatterio nelle mani dei personaggi o di Stavros e della sua compagnia.

Lo scrigno ai piedi di Xingwamu è chiuso a chiave e protetto da un ago trattato con veleno di asphinx, una serpe letale che vive tra le sabbie del Deserto Alasiyano. Se la trappola scatta, lo scassinatore deve superare un tiro salvezza contro paralisi o pietrificazione con un bonus +2; se fallisce si tramuta in una statua di pietra.

Al suo interno, adagiato su un cuscino di velluto nero, si trova un lungo pugnale dall'impugnatura nera con la lama ricavata da un unico pezzo di ametista. L'oggetto trasmette una sensazione di malvagità e di grande potere. Il pugnale dalla lama di ametista è il **filatterio del lich LoMei Cho** ed è un potente talismano magico, equiparabile a un artefatto minore (vedi descrizione in appendice).

NOTA PER IL DM. A questo punto Syriza, la figlia di Stavros, potrebbe forzare la mano e cercare con l'aiuto del padre e di Yannar, di attaccare il custode di cripta. Quando ciò dovesse accadere, Xingwamu ricorrerà al suo potere di teletrasporto cercando di portare all'esterno quanti più avversari possibile, compresi i personaggi!

Lo sviluppo successivo è lasciato alla fantasia e alla improvvisazione del DM e al comportamento dei giocatori. Syriza è determinata a impossessarsi del filatterio, costi quel che costi. Yannar è fedele a Stavros che è molto più dubbioso circa l'opportunità di riportare alla luce l'oggetto maledetto. Lo studioso della Gilda dei Maghi di Specularum non permetterà ai personaggi di fare del male a Syriza e comanderà a Yannar di proteggerla a costo della vita. Se il custode di cripta viene affrontato prima che possa ricorrere nuovamente al suo potere di teletrasporto, egli combatterà fino alla propria distruzione. I giocatori potrebbero decidere di schierarsi con Xingwamu contro l'ossessionata Syriza.

Qualora lo scontro con il custode di cripta avvenisse dopo 24 ore, Xingwamu ripeterà il tentativo di teletrasportare nella roccia viva i suoi avversari. In tal caso: quando una vittima fallisce il tiro salvezza contro incantesimi, deve subito effettuare un secondo TS contro il raggio della morte. Se anche questo tiro fallisce, il bersaglio muore all'istante, teletrasportandosi all'interno di una parete o della roccia.

L'OASI DEGLI UOMINI DRAGO

A occidente delle rovine del Castello di Tennenkay, a circa due giorni di marcia da esse, si trova un'oasi lussureggiante alimentata da alcune sorgenti che nascono dai monti degli Altan Tepes. L'oasi è protetta dai venti caldi del deserto da una muraglia di roccia granitica che avvolge quest'area in una sorta di abbraccio. L'ingresso all'oasi può avvenire solo attraverso un passaggio dove le pareti rocciose si fronteggiano. L'oasi ospita un antico santuario consacrato all'Immortale Maat, patrona dell'Onore e della Giustizia. Da diverso tempo, il sito è stato reclamato da una piccola tribù di coboldi particolarmente scaltra. Durante l'esplorazione delle rovine, il capo dei coboldi – Snedux Nato da Zanna – rinvenne una lampada magica che conteneva un djinni minore.

Con l'aiuto dei poteri magici della creatura extraplanare, Snedux si fa passare per un drago dorato con poteri di preveggenza (ovviamente del tutto inventati). La leggenda degli uomini drago e del loro oracolo si è sparsa per la Valle dell'Ust-Urt e talvolta alcuni viaggiatori fanno capolino all'ingresso dell'oasi per interrogare il sapiente Snedux ... venendo ovviamente ingannati. I coboldi, inoltre, assecondando la loro natura caotica e da predoni, di tanto in tanto catturano piccole carovane o rapinano pellegrini solitari. In una delle loro ultime razzie si sono impossessati di un carro appartenente a un mercante di Selenica del clan Hallonica. All'insaputa dei coboldi, il pianale del carro cela un doppio fondo, dove è stata nascosta una copia rarissima del Nahme, il libro dove sono state raccolte le gesta e la saggezza di Al-Kalim, il patrono immortale degli Emirati di Ylaruam. Il libro, trafugato da un abile ladro dal palazzo del Sultano di Ylaruam era diretto a Glantri, dove sarebbe entrato nella collezione privata del crudele principe Nero Malapietra, vicerè di Caurenze e Maresciallo di Ylourgne.

1. L'ingresso all'oasi

(vedi mappa n. 5)

Dalle spoglie distese della Valle dell'Ust-Urt si staglia sveltante una muraglia rocciosa, simile a un'isola circondata dal terreno arido. Sopra alla barriera aleggiano pesanti nubi create dall'umidità dell'oasi all'interno della valle. Anche a questa distanza si sente il profumo dei datteri e la frescura dell'oasi, portata dal vento.

Nei pressi dell'ingresso dell'oasi, sulle pareti, sono stati incisi grandiosi bassorilievi erosi dal tempo e dalle intemperie. Impiegando un po' di tempo, si riesce a capire che lo stile è quello nithiano. Queste raffigurazioni però dipingono esseri angelici e simboli di giustizia come bilance che pesano piume ed incudini sui piatti. Un chierico potrebbe riconoscere in queste immagini richiami all'Immortale Maat, patrona dell'Onore e della Giustizia.

Nascoste tra le rocce si trovano 8 sentinelle dei coboldi (AL C, DV ½, pf 4 (x2), 3 (x3), 2 (x2), 1, AT lancia o arco corto, F 1d6-1 con la lancia, oppure 1-4 con le frecce, MV 9 (27) metri, TS UC, ML 9) che bloccano la strada agli stranieri, rimanendo sui terrapieni che costeggiano l'ingresso ad un'altezza di circa 6 metri dal terreno.

Le sentinelle sono armate con archi corti e possono bersagliare gli avversari dall'alto, usufruendo di un bonus +1 ai tiri per colpire, sfruttando la posizione elevata. Ogni coboldo possiede 1d4 monete di rame e 1d6 monete d'argento; una delle sentinelle possiede anche un corno d'osso che suonerà per dare l'allarme o per avvertire i compagni dell'arrivo di "pellegrini" in cerca della saggezza di Snedux il Dorato.

Nel caso venga lanciato l'allarme, dopo 1d4+2 round di combattimento, arriveranno i rinforzi costituiti dai coboldi che bivaccano davanti all'ingresso del tempio di Maat (vedi area 3) e i

thoul mercenari che fanno la guardia alla fonte d'acqua (vedi area 5).

2. Pilastrini di Maat

Tra la lussureggiante vegetazione dell'oasi si trovano degli alti pilastrini quadrati realizzati in marmo venato d'oro. Ogni megalito raggiunge un'altezza di circa 6 metri e su ogni lato è stata scolpita l'effigie di Maat nelle sue molteplici manifestazioni: giudice delle anime, guerriera della luce, drago d'oro, regina degli uomini di Nithia, protettrice dei perseguitati, sacerdotessa della verità, ecc.

Are dal ricco piumaggio multicolore volano tra i grandi blocchi di marmo antico, mentre dalle cime delle palme agili scimmie lanciano i loro strilli, muovendosi agili d'albero ad albero.

I grandi pilastrini furono edificati in onore dell'Immortale Maat. Il fatto che una delle manifestazioni della divinità sia quella di un drago d'oro, potrebbe portare i personaggi a credere, erroneamente, che Snedux il Dorato sia un emissario di Maat ... ovviamente l'astuto capo dei coboldi non farà nulla per mettere in dubbio questa credenza.

3. Sentinelle all'ingresso

Sul fondo dell'oasi, addossata alla parete della muraglia rocciosa che la protegge dai venti aridi del deserto, è stato scavato nella pietra un grandioso salone, il cui ingresso è fiancheggiato da sottili colonne di marmo coperte di vegetazione. Si accede all'interno della struttura tramite una ampia gradinata che arriva a un arco di pietra sormontato dal bassorilievo gigantesco di un volto femminile.

Se non è stato dato l'allarme all'ingresso dell'oasi, qui bivacca un corpo di guardia composto da 12 coboldi (AL C, CA 7, DV ¼, pf 2 ciascuno, AT spada corta, F 1d4-1, MV 9 (27) metri, TS UC, ML 9).

I coboldi non attaccano i personaggi, se questi sono scortati dalle guardie all'ingresso; in caso contrario, prendono le armi e si precipitano addosso agli intrusi, mentre uno di loro si precipita all'interno del santuario per avvertire Snedux (vedi area 6).

3a. Cella dei prigionieri

La porta di questo piccolo locale è chiusa a chiave. Un piccolo spioncino dotato di sbarre consente di vedere all'interno, dove i coboldi tengono prigioniero un grasso goblin Zanna Gialla (AL C, DV 1-1, pf a causa dei maltrattamenti subiti possiede 3 pf (normalmente 5); AT nessuno, F nessuna, MV 9 (27) metri, TS UC, ML 8).

Il goblin Faz Plak (Galuk) era diretto con un gruppo dei suoi simili alle rovine del Castello Tennenkay, quando una tempesta di vento lo ha fatto perdere nel deserto e cadere vittima dei coboldi dell'oasi. Il goblin, dal ventre prominente, è legato a una catena attaccata alla parete che gli è stata avvolta al collare di ferro simbolo della sua tribù.

Galuk parla solo il dialetto goblin e implora i personaggi di liberarlo, promettendo di servirlo fedelmente come schiavo (cosa che non ha la minima intenzione di fare). Nella cella, insieme al goblin Zanna Gialla, c'è un barilotto pieno di acqua fetida, una vecchia cassa di legno vuota e un po' di paglia muffita sparsa sul pavimento.

4. Gola

Questa lunga gola è attraversata al centro da un piccolo ruscello di acqua, che proviene dalla polla dell'area 5. I coboldi hanno disseminato il passaggio di trappole. Ogni 9 metri è presente un meccanismo d'innescò per una trappola da determinare a caso, tirando sulla tabella sottostante.

d4 Trappola nella gola

- | | |
|---|---|
| 1 | Pioggia di detriti 3d4 danni (concesso un TS su Soffio del Drago per dimezzare i danni) |
| 2 | Rete sul terreno (concesso TS su Soffio del Drago per evitare di rimanere intrappolati) |
| 3 | Fossa dissimulata, la caduta provoca 2d6 danni (concesso TS su Raggio della Morte per evitarla) |
| 4 | Ceppo di legno oscillante 4d4 danni, colpisce un personaggio come se avesse THAC0 14 |

Il DM deve effettuare cinque tiri (la gola è lunga circa 50 metri). Se viene fatta scattare una trappola, le guardie all'ingresso dell'oasi (area 1) e i thoul nei pressi della riserva d'acqua (area 5) accorrono a investigare.

5. Fonte d'acqua

Oltre la gola, immersa in una lussureggiante vegetazione tropicale, c'è un'ampia polla d'acqua alimentata da una sorgente sotterranea. Sulle sue rive sono accampati 2 thoul (AL C, CA vedi sotto, DV 3**, pf 15 ciascuno, AT 2 artigli o a seconda dell'arma, F 1-3/1-3 +paralisi o a seconda dell'arma, MV 12 (36) metri, TS G3, ML 10).

Queste creature mercenarie sono state assoldate da Snedux per dare manforte ai suoi coboldi durante le razzie; quando non sono impegnati in raid contro viandanti o carovane, riposano qui.

Uno dei due thoul è armato con una spada ricurva (1d8) e una frusta (1-2) che utilizza per sbilanciare gli avversari. Indossa una armatura di cuoio bollito tutta raffazzonata e un elmo makistano (CA 7). Il suo compagno è armato di daga (1d6) e porta uno scudo rotondo che, insieme agli elementi di cotta di maglia che indossa, porta la sua CA a 5. Entrambi i thoul rigenerano 1 pf per round (a meno che i danni non siano causati da acido o da fuoco). Se messi a malpartito, si gettano contro i nemici snudando gli artigli e provando a paralizzarne il maggior numero. Ogni umanoide conserva 1d10 monete d'argento e 1d6 monete d'oro, nel loro campo i personaggi possono trovare anche una coppa d'argento placcata di elettro (20 monete d'oro) e una cavigliera d'oro con incisioni di guerrieri a cavallo (50 monete d'oro).

5a. Il carro degli Hallonica

Dopo avere catturato il carro del mercante degli Hallonica, i coboldi hanno trasportato il bottino all'interno dell'oasi, trascinando qui il veicolo in attesa di smontarlo per ottenere legname e altro materiale. All'insaputa dei predoni dell'oasi, il tesoro più prezioso trasportato dalla carovana del mercante di Selenica si trova ancora all'interno di un doppio fondo nascosto nel carro. Infatti, sotto delle assi mobili del pianale, avvolto da un panno di marocchino pregiato (10 monete d'oro) si trova un'antica edizione del Nahmeh, il libro sacro di Al Kalim, trafugato da un ladro dal palazzo del Sultano di Ylaruam e destinato alla collezione privata di un principe glantriano senza scrupoli. Il Nahmeh ha un valore inestimabile (5.000 monete d'oro), ma solo personaggi originari degli Emirati dell'Ylaruam potranno rendersi conto del reale valore del libro: decidere di tenerlo o di riportarlo al Sultano potrebbe dare origine a nuove e insolite avventure.

6. Tempio di Maat

Scavato nel cuore della barriera rocciosa che circonda l'oasi, il tempio dell'Immortale Maat è un'opera di ingegneria formidabile. I soffitti, alti diverse decine di metri, sono a cupola e su di essi sono raffigurati spettacolari dipinti che raffigurano Maat nella sua forma mortale di paladina mentre affronta le prove per raggiungere l'immortalità. Il clima umido dell'oasi e l'incuria hanno purtroppo rovinato in parte queste opere d'arte, così come lo splendido pavimento di marmo e i suoi mosaici un tempo rivestiti di foglie d'oro. Sul fondo del tempio, una ciclopica statua di Maat assisa sul trono, alta una dozzina di metri, incombe a memento della grandezza della dea immortale (vedi area 6b).

Snedux il dorato vive in questo luogo antico e solenne. Se non è stato colto di sorpresa, il capo dei coboldi dell'oasi sarà celato dalla illusione del djinni, facendolo apparire come un grande drago dorato dagli occhi brillanti come lava fusa.

Snedux è un capo coboldo di grosse dimensioni, combatte come un mostro con 2 DV (pf 9) e normalmente indossa dei vecchi paramenti bianchi e dorati ritagliati alla sua misura, trovati nel tempio e utilizzati dal clero di Maat (CA 7). Se si aspetta guai, Snedux indossa un pettorale di metallo, prende il suo scudo di vimini intrecciato (CA 5) e brandisce una mazza dalla testa stondata (AT 1, F 1d6).

Ma il vero asso nella manica di Snedux è rappresentato da Dussamax il Devoto, un magico djinni minore (AL C, CA 5, DV 7+1*, pf 38, AT 1 pugno o 1 turbine, F 2d8 (pugno) o 2d6 (turbine), MV 9 (27) metri, volando 21 (63) metri, TS G14, ML 12) dalla pelle opalescente, il fisico scolpito e gli occhi brillanti come topazi (per i poteri magici del djinni minore, il DM può fare riferimento alle Rules Cyclopedia nel capitolo 14).

Snedux possiede la **lampada magica del djinni** che tiene sempre assicurata alla cintola.

Dussamax non è malvagio, anche se è di indole caotica. Egli obbedisce a Snedux, che possiede la lampada magica vincolata al genio. Finché il coboldo non ordinerà al genio di uccidere qualcuno, Dussamax è costretto a esaudire la volontà del coboldo, troppo furbo per "sprecare" i poteri del djinni in ordini crudeli.

6a. Tempio laterale

Questo tempio laterale era consacrato a Chardastes, il patrono di Maat quando la paladina di Nithia iniziò il percorso verso l'immortalità. Gli arazzi appesi alle pareti sono in realtà i resoconti delle visioni che Chardastes inviò a Maat durante la sua epica prova, ma purtroppo non appena vengono maneggiati, si riducono in polvere per l'estrema antichità. Sul muro est ci sono delle lastre di marmo decorate con i bassorilievi di Chardastes, Ixion e Pflarr, le divinità alleate a Maat nella lotta contro gli immortali entropici.

6b. La statua di Maat

Questa enorme statua, alta una dozzina di metri, raffigura l'Immortale Maat. Nonostante il tempo trascorso nell'incuria, il grande idolo conserva ancora in parte il rivestimento dipinto: una bellissima donna di aspetto nobile e determinato, con capelli neri lisci che terminano sulle spalle, occhi nocciola dipinti di nero che emanano un magnetismo e una dolcezza disarmante, lineamenti classici nithiani, vestita con un'elaborata tunica bianca che le fascia il fisico asciutto, con un medaglione a forma di scarabeo sul cuore, una bilancia con una piuma d'avorio su uno dei due piatti nella mano sinistra e un khopesh in quella destra, pronta a esigere giustizia.

Chi si inginocchia davanti alla statua o pronuncia una preghiera di lode, riceve la benedizione di Maat che si palesa nell'apparizione di una piuma luminescente che cade lentamente dall'alto, spargendo una pioggia di scintille dorate. Tutti coloro che vengono toccati dalle scintille ricevono gli effetti di un incantesimo di **benedizione** che dura per 24 ore.

6c. Altare del sigillo di Maat

Nei tempi in cui il tempio di Maat era potente, i suoi sacerdoti accorsero in aiuto delle popolazioni nomadi dei dintorni, vessate da un fattucchiere malvagio. Catturato, il mago cercò di fuggire, assassinando diversi chierici, prima di essere abbattuto dai paladini di Maat. Purtroppo, tale era il male che albergava nel cuore del fattucchiere, che si rianimò sotto forma di vampiro. I guerrieri e i religiosi del tempio riuscirono a bloccare il mostro non morto, in cui si era trasformato il fattucchiere, tombandolo in una caverna nell'oasi (vedi area 12).

Per evitare che potesse tornare a infestare con la sua presenza il territorio circostante, crearono un sigillo d'avorio a forma di scarabeo e lo spezzarono in due parti. Se mai fossero state riunite le due parti del sigillo, la porta magica della caverna si sarebbe aperta, liberando l'orrore non morto di nuovo sulle genti dell'Ylaruam.

Una delle due parti del sigillo venne custodito nel tempio di Maat e si trova sotto l'altare di marmo, all'interno di una nicchia appositamente scavata. Insieme ad esso nello spazio segreto si trova anche un antico libro di incantesimi sulla cui copertina è stata stesa la pelle conciata di una mano di elfo femmina. I simboli sulla copertina e tra le vecchie pagine incartapecorite rivelano che il mago che possedeva il libro era un seguace di Thanatos. Si tratta, ovviamente, del libro degli incantesimi del fattucchiere vampiro e contiene i seguenti sortilegi (livello 1°: **lettura del magico, buio magico, sonno, disco fluttuante**; livello 2°: **ragnatela, scassinare**; livello 3°: **dispersione del magico**)

Il secondo pezzo del sigillo venne affidato a un paladino con l'ordine di portarlo al palazzo del Sultano di Ylaruam, dove sarebbe stato conservato nella sala del tesoro. Purtroppo il paladino non raggiunse mai la sua destinazione: egli venne divorato da un drago insieme con il sigillo che portava. Anche il drago, alla fine, morì e la sua carcassa si trova da qualche parte nel deserto. Oggi le ossa sbiancate del mostro sono diventate la tana di un sauro gigante: una tuatara del deserto (vedi incontri casuali). La seconda parte del sigillo si trova ancora tra i resti del drago ... in attesa di essere trovato.

6d. Quartieri di Snedux

Il capo dei coboldi dell'oasi ha scelto questo tempio laterale come alloggio. Gli arazzi appesi alle pareti mostrano scene di rituali e sacrifici a Maat e sono in pessime condizioni, come quelli dell'area 6a. Allo

stesso modo i bassorilievi sono stati sfregiati e sono ormai irriconoscibili. Snedux dorme su un pagliericcio nell'angolo nord ovest. Sul pavimento si trovano diverse terrecotte e vasetti di varie dimensioni che contengono intrugli e polveri senza valore: Snedux spera un giorno di diventare un grande alchimista e si esercita, senza risultato, con impiastrici e sostanze trovate nel tempio o portate qui dai suoi coboldi. Se viene colto di sorpresa, Snedux si trova qui a "giocare" con i suoi ingredienti a gambe incrociate sul pavimento. Se minacciato, fa accorrere i suoi furetti ammaestrati e poi ricorre alla **lampada magica del djinni** per evocare il genio Dussamax il Devoto.

6e. Cuccia dei furetti

In una greppia piena di paglia riposano i quattro furetti giganti ammaestrati da Snedux. Gli animali accorrono al fischio del loro padrone, attaccando selvaggiamente chiunque lo minaccia.

I 4 furetti giganti (AL N, CA 5, DV 1+1, pf 8, 6 (x2), 5, AT morso, F 1-8, MV 15 (45) metri, TS G1, ML 8) devono superare una prova sul morale, se Snedux muore o viene messo fuori combattimento. In caso di fallimento, fuggono.

Tra la paglia della tana i personaggi possono trovare una mano di un nano rosicchiata, al cui anulare è ancora attaccato l'**anello di protezione +1** del suo proprietario, una sfortunata guardia del corpo di un principe nanico caduto in un'imboscata.

7. Sala delle ancelle di Maat

Questo tempio secondario è dominato da una pedana rialzata in marmo dorato. Lungo la parete è appeso un grande arazzo raffigurante l'ascesa di Maat all'immortalità. Ai lati montano la guardia due statue di cristallo opaco, raffiguranti fanciulle guerriere armate di kopesh: le famose ancelle di Maat.

Le ancelle di Maat sono delle statue viventi di cristallo (AL L, CA 4, DV 3, pf 12 ciascuna, AT 2, F 1d6/1d6, MV 9 (27) metri, TS G3, ML 11). Le ancelle di Maat si animano (e loro occhi avvampano di luce dorata) quando il tempio viene profanato. Le statue attaccano gli invasori, ma non li inseguono fuori dalla sala. Le ancelle sono armate con delle lame kopesh di cristallo e attaccano due volte ogni round.

Se viene ordinato loro da un chierico di allineamento morale Legale, le statue viventi di cristallo si mettono al suo servizio fintantoché i comandi non contrastano con i dogmi di Maat. In questo caso, le ancelle di Maat seguono il chierico anche fuori dalla sala, ma non abbandonano l'oasi.

8. Porta sigillata

La parete ovest di quest'area è decorata con un maestoso bassorilievo che rappresenta il cerchio della vita. In alto si trova la figura di Chardastes, il padre degli immortali nithiani, diametralmente opposto a Thanatos, il demone della morte. Alla

destra è raffigurata Maat con la bilancia della giustizia e alla destra Pflarr dalla testa di sciacallo. Al centro del bassorilievo vi è un grande scarabeo protettore: i personaggi in possesso di una o di entrambe le parti del sigillo d'avorio spezzato (vedi area 6c e incontro casuale "tuatara gigante delle sabbie") riconoscono immediatamente il sigillo. Se quest'ultimo viene riunito, esso si salda magicamente e la parete scompare, rivelando l'ingresso di una oscura caverna dove è stato imprigionato il fattucchiere vampiro.

È possibile disperdere la magia della parete con un incantesimo di dispersione della magia, tenendo conto che la porta è stata creata da un mago di 14° livello.

9. Magazzino delle razzie

Questa stanza contiene diverse casse, alcuni barili e numerosi imballaggi accatastati alla rinfusa, che provengono dalle razzie dei coboldi.

Se i personaggi spendono almeno 3 turni a cercare, possono rinvenire diverse mercanzie interessanti: un bauletto contenente 27 pezzi di ambra nera del Vestland (10 monete d'oro a pezzo), 4 anfore piene di brandy "gran riserva" delle Cinque Contee (ogni anfora può essere rivenduta al prezzo di 50 monete d'oro), un cumulo a piramide di 200 lingotti di ferro estratto dalle miniere di Karrak a Casa di Roccia (ogni lingotto pesa 10 kg e se venduto a un armaiolo o un fabbro può valere 20 monete d'oro, il doppio se l'acquirente è un nano), una giara piena di olive in salamoia di Mchetos (12 monete d'oro), diverse pezze di tessuto pregiato delle manifatture di Favaro nel Darokin per un valore complessivo di 200 monete d'oro.

10. Alloggi dei coboldi

I coboldi che non sono impegnati in razzie o come sentinelle riposano qui. In ogni momento (a meno che non sia stato dato l'allarme all'intero complesso nell'oasi) si trovano 2d4 guerrieri coboldi (AL C, CA 7, DV ¼, pf 2 ciascuno, AT spada corta, F 1d4-1, MV 9 (27) metri, TS UC, ML 9). Ogni coboldo possiede 1d4 monete per tipo (rame e argento).

11. Harem

I coboldi dell'oasi tengono qui rinchiusi le femmine della loro tribù, perlopiù rapite da altri clan di coboldi nelle montagne a nord. L'aria nella stanza è viziata e vi sono diversi pagliericci.

Complessivamente qui si trovano 14 femmine di coboldo (1 pf) che combattono solo se costrette o se sono minacciati i 23 giovani coboldi di varie età (non combattenti) che vivono qui, in attesa di essere addestrati per diventare membri del clan di razziatori.

Sul fondo del locale si trova una statua raffigurante Maat con il copricapo nithiano e la spada kopesh in una mano. La statua è rovinata e sfregiata. Nella stanza non c'è nulla di particolarmente interessante.

12. Prigione del fattucchiere vampiro

Dentro questa caverna fu rinchiuso il malvagio fattucchiere, risorto come vampiro, che tempo addietro infestava questo territorio. I sacerdoti e i paladini di Maat impiegarono molto tempo e sacrificarono diversi membri del culto per riuscire a neutralizzare la minaccia. Per essere sicuri che la creatura non potesse tornare a minacciare la pace, spezzarono in due il sigillo scarabeo in grado di dissolvere la barriera magica (vedi area 8) che teneva rinchiuso il vampiro. Una parte della chiave venne custodita nel Tempio di Maat (area 6c), mentre l'altra avrebbe dovuto essere seppellita nella camera del tesoro del Sultano di Ylaruam, ma il paladino che doveva portarla alla capitale cadde vittima di un drago blu e ora l'oggetto è abbandonato all'interno della carcassa del mostro, diventata nel frattempo la tana di una tuatara del deserto gigante (vedi incontri casuali).

Quando i personaggi accedono per la prima volta in questa caverna, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo.

Oltre la barriera si trova una caverna dai contorni irregolari. Colonne di stalattiti e stalagmiti cristalline hanno creato una specie di labirinto e anche il terreno si alza e si abbassa in gradoni, che si susseguono disordinatamente. L'aria è gelida e il respiro si condensa immediatamente. Nonostante l'aliena bellezza della caverna nascosta, l'atmosfera è pesante come se ci fosse una presenza opprimente da qualche parte nell'oscurità.

Innumerevoli anni senza la possibilità di nutrirsi hanno ridotto il vampiro a un guscio rinsecchito, rannicchiato in un sacello di pietra nella parte più estrema della caverna. Nonostante tutto, la immonda forza di volontà del fattucchiere è ancora forte: il mostro avverte la presenza di visitatori nella caverna e cerca di utilizzare il suo potere di **charme sulle persone** contro il personaggio con il punteggio di Saggezza più basso. Se la vittima designata fallisce il tiro salvezza contro incantesimi, viene attratto irresistibilmente verso il vampiro e si ferisce a un polso per fare gocciolare il sangue tra le labbra incartapecorite del mostro, in modo che riprenda forza.

Quando i personaggi arrivano al sacello del vampiro, nell'ipotesi che non si sia risvegliato grazie all'aiuto di una vittima affascinata, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo.

Sul fondo del budello si trova un scello ricavato dallo stesso materiale cristallino delle stalagmiti della caverna. Il sepolcro è privo di coperchio e al suo interno si trova il corpo rinsecchito di un uomo avvolto in vesti rosse. La pelle del cadavere è tirata sulle ossa e ha assunto una tonalità nerastra. Sul capo porta una specie di mitra decorata con i simboli di Thanatos, l'Immortale patrono dell'Entropia mentre al petto scheletrito è poggiato un collare in oro brunito con pietre nere e rosse. Gli occhi sono scomparsi nelle orbite nere del cranio e le labbra sottili si sono ritirate a mostrare una dentatura in cui risaltano gli appuntiti canini.

Se non viene "nutrito" con del sangue, il fattucchiere non ha la forza di tornare in vita. Ma se i personaggi rimangono ad osservare il corpo, la creatura potrà tentare una seconda volta di utilizzare il suo potere di **charme sulle persone** per spingere un avventuriero a tagliarsi un polso e a bagnare con il suo sangue le labbra riarse.

Riportato in vita, il fattucchiere è un formidabile vampiro (AL C, CA 2, DV 7, pf 1 (26 al suo massimo), AT tocco o speciale, F 1d10 +risucchio di energia vitale, MV 12 (36) metri, volando 18 (54) metri, TS G7, ML 11) dotato di poteri magici.

Il vampiro era un fattucchiere e ha ancora memorizzato i seguenti incantesimi: **buio magico e ragnatela**. Quando colpisce, oltre a infliggere 1d10 danni, risucchia 2d6 punti ferita (la metà se il bersaglio supera un tiro salvezza contro raggio della morte). I punti ferita persi in questo modo non possono essere recuperati se non uccidendo il vampiro o ricevendo un incantesimo di benedizione.

Se un bersaglio arriva a 0 pf, risorge sottoforma di zombi o di ombra (50% di probabilità) nel giro di 1d4 turni. Il collare d'argento tempestato di pietre preziose vale 1.000 monete d'oro e non è magico.

NOTA PER IL DM. Se il vampiro torna in vita, la prima cosa che farà sarà tramutarsi in una fetida nebbia rossastra per guadagnare i punti ferita persi tramite la rigenerazione (il vampiro rigenera 3 pf/round). Nel frattempo convocherà uno o più sciame di ratti neri (10d10 ratti) (AL N, CA 9, DV 1 pf per ratto, pf 5-10 punti ferita per sciame, AT morsi (1 per sciame), F 1d6 +malattia (1 probabilità su 20 per colpo andato a segno), MV 6 (18) metri, TS UC, ML 5 (12 quando sono controllati dal vampiro)) per impegnare gli avventurieri in attesa di tornare a essere nel pieno delle forze.

IL GIOIELLO DI KARATHOTH

A nord della valle dell'Ust-Urt, nei primi contrafforti degli Altan Tepes, si trova l'ingresso a un'oscura caverna che può essere trovata solo seguendo una mappa (come quella che i personaggi trovano nella tomba del *khan* Dzungar). Oltre l'ingresso si snoda un lungo passaggio che scende nelle viscere della terra e arriva a una vasta caverna sotterranea invasa dall'acqua.

Al centro di questo lago sorge una piccola isola rocciosa, al cui centro si trova la statua dell'immortale Chardastes. Tra le mani dell'idolo di pietra brilla il favoloso **gioiello di Karathoth**, un oggetto magico di grandissimo potere. Raggiungere l'isola dove si trova la gemma, un rubino sfaccettato grande quanto il cuore di un uomo, è relativamente semplice. Infatti sulla riva del lago sotterraneo si trova una vecchia barca ancora utilizzabile.

Se però qualcuno cerca di portare via il gioiello, risveglia nelle profondità dell'abisso una antica creatura guardiana. L'archeopiovra (AL N, CA 5, DV 6+1, pf 24, AT 8 tentacoli/morso, F 1-3 (x8)/2d4, MV 24 (72) metri, nuotando, TS G10, ML 10) è un mostro nero dal corpo ovoidale e dagli occhi grandi come scodelle che impedisce la fuga a coloro che provano a portare all'esterno il gioiello di Karathoth.

L'archeopiovra per prima cosa distrugge l'imbarcazione, stritolandola tra i suoi coriacei tentacoli coperti di incrostazioni e cirripedi. Successivamente afferra e trascina sul fondo del lago sotterraneo coloro che cercano di fuggire.



CASTELLO TENNENKAY

Questo complesso di rovine risale al terzo secolo dopo l'incoronazione del primo imperatore di Thyatis; a quel tempo, il Reame di Darokin governava su tutta la regione con l'aiuto dei suoi signori feudali. Uno di questi nobili costruì Castello Tennenkay su un alto promontorio a guardia dei passi che consentivano l'accesso dalla Valle dell'Ust-Urt ai primi bassi contrafforti della catena degli Altan Tepes.

Dopo la rivolta makistana, il castello cadde in rovina durante il quinto secolo DI (Dopo l'Incoronazione, *ndr*). Di tanto in tanto era utilizzato dalle tribù di nomadi come accampamento, ma dopo il misterioso bagliore vermiglio che ha illuminato i ruderi e le recenti morti inspiegabili, ha iniziato a circolare la voce che le rovine fossero infestate da qualche entità malvagia e il luogo viene evitato dai dervisci e dai nomadi del deserto.

Nel recente passato, circa un anno fa per la precisione, una luce rossastra squarciò il cielo del Makistan e un bagliore vermiglio, tanto forte da poter essere visto anche da Parsa, brillò per un giorno e una notte interi attorno alle vestigia del Castello Tennenkay.

Le morti e le malattie inspiegabili che iniziarono a colpire i nomadi e i viaggiatori che si avvicinavano alle rovine o vi si accampavano per riposare, furono sufficienti a sconsigliare il passaggio e ben presto il promontorio dove sorgevano i profili spezzati delle torri di Castel Tennenkay furono evitate da tutti.

Una finestra sulla Dimensione dell'Incubo. Ciò che avvenne realmente la notte in cui Castello Tennenkay brillò rossa come il sangue è spiegabile con una faglia aperta sulla spaventosa Dimensione dell'Incubo (che alcuni chiamano anche *Reame Remoto*). Prima che la ferita dimensionale si richiudesse, dalle insondabili profondità di quel luogo alieno venne sputato su Mystara un grumo di materia caotica infestata da funghi extraplanari. Questa specie di meteorite cadde sui ruderi di Castello Tennenkay e iniziò subito a proliferare, inquinando con la sua putrida presenza le zone circostanti. Nei recessi del castello, invaso da ife fungine mostruose, sorse un demone della putredine: un dusanu. Con la sua sola presenza, il mostro fece ammalare e morire le bestie e i nomadi che osavano avvicinarsi alle rovine. Le sale del dungeon sotto i ruderi furono invase dalla crescita di funghi mostruosi e ogni sorta di decomposizione e malattia iniziò a prosperare sottoterra, come un tumore suppurante.

Ma non tutti gli uomini sono saggi. Gli agenti dell'Anello di Acciaio a Parsa e nei villaggi del Makistan riferirono ai loro padroni di Forte Destino gli strani accadimenti, sui quali fu mandato a investigare il Maestro Karllag che, in quel momento si trovava l'avamposto hutaakano di Xitaqa. Senza indugio, Karllag raccolse una truppa di goblin Zanna Gialla comandati da Yakka Yakka, uno dei violenti figli del Re dei Goblin Faz Plak, e insieme alla sua scorta di rapinatori dell'anello e alla brutale Zetak, campionessa bugbear fedele al Maestro dell'Anello, fece rotta verso le rovine di Tennenkay per scoprire cosa vi si celava.

Al momento dell'avventura, la spedizione dell'Anello d'Acciaio ha preso possesso delle camere superiori del castello e sta organizzando delle spedizioni nei sotterranei. Dopo le prime perdite di Goblin Zanna Gialla e dei loro strillanti babbuini, le esplorazioni sono diventate più prudenti, soprattutto da quando uno dei rapinatori è tornato in superficie completamente pazzo e infestato da un orribile fungo che pare tenerlo artificialmente in vita. Karllag ha dato ordine di isolare lo sventurato per poterlo studiare e, nel frattempo, ha istituito una linea di rifornimenti con i Faz Plak in modo da poter rimanere sul luogo più tempo del previsto. Se, per esempio, il campione di Yakka Yakka non è stato affrontato nel corso degli incontri casuali, sarà presente al fianco del suo comandante presso le rovine del castello.

I comandanti della spedizione dell'Anello d'Acciaio. A capo della spedizione c'è Karllag, il Maestro dell'Anello incaricato dai capi dell'organizzazione schiavista di indagare sugli strani fenomeni che avvengono a Castello Tennenkay. Lo accompagnano Yakka Yakka, un ambizioso figlio del Re dei Goblin Gialli Faz Plak di Xitaqa, la brutale campionessa bugbear Zetak e il viscido Eodor, un ladro e assassino traladarano.

Di seguito vengono fornite le loro descrizioni e le statistiche di gioco dettagliate, in modo che il DM possa gestire questi personaggi nella maniera più flessibile possibile nel corso dell'avventura.

EODOR L'ASSASSINO

Storia. Nato nei bassifondi di Luln, Eodor ha passato la giovinezza in uno dei tristemente famosi "orfanotrofi" di Bargle, dove l'infame mago reclutava le spie e gli assassini per alimentare la sua rete di informatori. Grazie a un mix di spregiudicatezza e assenza di scrupoli, Eodor si è ben presto distinto per capacità ed è diventato un infiltrato della Baronia dell'Aquila Nera a La Soglia. Dopo avere scoperto l'esistenza della zecca ducale sotto il Tarnkeep, la fortezza del patriarca Halaran Sherlane, Eodor è stato ammesso nell'organizzazione dell'Anello d'Acciaio dove è diventato un rapinatore. All'insaputa di tutti, anche dello stesso Karllag, Eodor è ancora la spia di Bargle a cui riferisce tutto grazie a un piccolo specchio incantato che tiene sempre con sé.

Personalità. Eodor è un agente sotto copertura perfetto. Recita la parte del fidato consigliere alla perfezione ed è sufficientemente coraggioso e ardito da essere rispettato dai mastini dell'Anello e dagli altri scagnozzi dell'organizzazione. Nel corso degli anni è diventato un assassino a sangue freddo, ma nonostante questo, forse memore delle sofferenze patite da ragazzo, segue una sorta di codice morale che gli impedisce di uccidere o fare del male a ragazzi orfani, giovani madri e figli a qualunque razza appartengano.

Aspetto. Di una magrezza estrema, Eodor ha decisamente un aspetto poco rassicurante con il cranio calvo e le grandi orecchie a sventola. Gli occhi, piccoli e ravvicinati, scattano nervosi come due luci nere in perenne ricerca del nemico e le sue mani sono spesso in movimento. Sotto le robuste vesti scure di stile traladarano indossa una armatura di scaglie fabbricata dai nani di Casa di Roccia e le sue armi preferite sono una balestra e una coppia di spade corte.

Statistiche. Eodor è un ladro di 4° livello di origine traladarana. CA 2 (bonus di destrezza e **armatura di scaglie d'acciaio +1 nanica**), pf 12, MV 12 (36) metri, AT 2 spade corte +colpo alle spalle, F 1d6/1d6 (se colpisce per primo o attaccando alle spalle gode di un bonus +4 ai tiri per colpire e raddoppia il danno inferto), TS L4, ML 9, AL C; FOR 10, INT 12, SAG 14, DES 18, COS 13, CAR 13.

Linguaggi: Comune, Goblin.

Abilità generali: Persuasione (CAR), Percepire inganni (SAG), Camuffarsi (INT).

Equipaggiamento: **armatura di scaglie d'acciaio nanica +1**, coppia di spade corte perfette in acciaio darokiniano (godono di un bonus +1 ai tiri per colpire anche se non sono considerate magiche), balestra leggera e astuccio con 10 quadrelli (la punta è trattata con veleno di agave kastelliana, se si fallisce il TS contro veleni, la vittima subisce un malus -1 a tutti i tiri per colpire e alla destrezza, cumulativo ogni round per 3 round fino a un massimo di malus -3, dopodiché gli effetti svaniscono), **pozione di forma gassosa**, attrezzi da scasso perfetti (aggiungono un bonus +15% alle prove di scassinare serrature e disarmare trappole).

KARLLAG, MAESTRO DELL'ANELLO D'ACCIAIO

Storia. Karllag è stato discepolo di Golthar, un crudele Maestro ossessionato dalla cultura di Hutaaka, che venne sconfitto da un gruppo di avventurieri a La Soglia durante un epico scontro in cui fu coinvolta la milizia cittadina del Sergente Arthol. Di origine hattiana, Karllag ha scalato rapidamente la gerarchia dell'Anello d'Acciaio e ora i misteri di Castello Tennenkay possono aprirgli la strada verso il Cerchio Interno dell'organizzazione.

Personalità. Crudele e insensibile, Karllag è disposto a qualsiasi bassezza pur di arrivare al suo obiettivo. Mentitore spudorato, assassino e traditore, il mago è l'epitome del "cattivo", ma è tutt'altro che stupido e se le cose si mettono male, non esiterà ad abbandonare i suoi alleati per salvare la pelle. Oltretutto Karllag possiede una vena di sadismo che spaventa anche i suoi feroci compagni d'avventura.

Aspetto. Karllag è un uomo dal fisico asciutto e atletico con circa 50 primavere sulle spalle. Chi non lo conosce penserebbe fosse più un guerriero che uno studioso di magia. I suoi occhi verdi risplendono febbrili e spiccano su un volto coperto da una fluente barba nera, folte sopracciglia e lunghi capelli come ala di corvo. Normalmente indossa ampie vesti da viaggio e un mantello intessuto di piume di orso gufo. Sotto di esse porta la tunica o la stola rossa dei Maestri dell'Anello d'Acciaio e non si separa mai dal suo bastone del colpire ricavato da un ramo di treant sormontato dal cranio di un coboldo coperto d'oro.

Statistiche. Karllag è un mago hattiano di 6° livello. CA 6 (bonus di destrezza e **collare della protezione +1**, che funziona come l'omonimo anello), pf 21, MV 12 (36) metri, AT **bastone del colpire** o **pugnale +1**, F 2d6 (bastone) o 1d4+1 (pugnale), TS M6, ML 10, AL C; FOR 9, INT 16, SAG 14, DES 17, COS 14, CAR 12.

Linguaggi: Comune, Elfico, Goblin, Ylari, Lingua degli Orchetti.

Abilità generali: Autorità (CAR), Magia (INT), Storia (Karamaikos, Ylaruam, Glantri) (INT), Intimidire (CAR).

Incantesimi memorizzati:

Livello 1. *Charme sulle persone*, *Dardo incantato* x2 (3 dardi per ciascun incantesimo)

Livello 2. *Levitazione*, *Ragnatela*.

Livello 3. *Lentezza*, *Bloccapersona*

Equipaggiamento: **collare della protezione +1** (funziona esattamente come un anello di protezione +1), **bastone del colpire** con 28 cariche rimaste, **pugnale ylari +1**, **pozione di invisibilità**, indossa 6 anelli in oro e argento con diverse pietre preziose (250 monete d'oro ciascuno), **libro degli incantesimi** (contiene tutti gli incantesimi memorizzati più i seguenti: *Individuazione del magico* (1), *Luce magica* (1), *Lettura del magico* (1), *Sonno* (1), *Individuazione dell'invisibile* (2), *Scassinare* (2), *Immagine illusorie* (2), *Dispersione del magico* (3)).

YAKKA YAKKA, IL FIGLIO DEL RE DEGLI ZANNA GIALLA

Storia. Alla nascita tredicesimo o quattordicesimo nella linea di successione per il trono di Re dei Goblin Faz Plak di Xitaqa, Yakka Yakka si è trovato terzo pretendente dopo una serie di sfortunati eventi che hanno tolto di mezzo accidentalmente tutti i fratelli e fratellastri che lo precedevano. Insieme orgoglioso e spaventato dalla forza d'animo del frutto dei suoi lombi, Re Plak ha deciso di spedire lontano l'ambizioso figlio approfittando della richiesta di Karllag di poter contare su un contingente di goblin gialli per una spedizione nel deserto makistano. Yakka Yakka sa bene che la missione è una scusa per allontanarlo da Xitaqa ma sa altrettanto bene che, in caso di successo, le sue probabilità di diventare il braccio destro del padre aumenterebbero a dismisura. E poi, chissà, al vecchio re di Xitaqa potrebbe sempre capitare un tragico incidente ...

Personalità. Insolitamente sveglio per un goblin, Yakka Yakka è spinto da una ambizione sfrenata finora sempre appagata grazie alla assoluta assenza di scrupoli nell'organizzare incidenti e morti misteriosi ai suoi

rivali. Yakka Yakka gode anche di un certo fascino presso la sua gente, alimentato da un atteggiamento non servile nei confronti degli umani dell'Anello d'Acciaio.

Aspetto. Poco più alto della media dei Faz Plak, Yakka Yakka è una presenza insolita sul campo di battaglia. Il cranio calvo, tipico degli Zanna Gialla, è decorato da un ciuffo di capelli nerissimi raccolti sulla cima. Il figlio di Re Plak indossa solo un perizoma di pelle di babbuino e calzari di pelo, mostrando orribili cicatrici rituali che gli solcano petto e braccia. In battaglia ama portare una lunga picca dotata di uncini a cui sono appesi diversi scalpi di nemici uccisi in battaglia (umani ed elfi Vyalia per la maggior parte) e una rete dotata di rampini. Al collo porta il classico collare di ferro al quale ha fatto aggiungere delle punte minacciose.

Statistiche. Yakka Yakka è un guerriero goblin Faz Plak. CA 7, DV 3+3, pf 21, MV 9 (27) metri, AT picca e rete, F 1d6+1 con la picca (bonus di forza) e 0 con la rete (bonus -2 CA/2 round contro tutti gli attacchi a distanza o in mischia; intralciare con malus -1 ai TS delle vittime; scaglia la rete a distanza 5/9/12 metri), TS G3, ML 9, AL C.

Linguaggi: Goblin, Comune

Equipaggiamento: picca Faz Plak decorata di scalpi, rete da combattimento (con uncini e pesi), fischietto di Xitaqa (convoca 2d4 babbuini delle rocce che si dovessero trovare entro 500 metri di distanza), collana con orecchie di elfo e umane rinsecchite.

ZETAK, CAMPIONESSA BUGBEAR

Storia. Scacciata dalla tribù degli Ignobili Razziatori (*Vileraiders*) per avere cercato (senza successo) di assassinare Urrgh Dente Nero, Zetak è stata ammessa tra i bugbear fedeli all'infame mago Bargle dove ha appreso oscuri poteri sciamanici, diventando una devota di Mahavasha, il Grande Spirito, una delle divinità del pantheon dell'Anello d'Acciaio (comunemente conosciuto in oriente come Masauwu. Per ricompensarlo di alcuni servigi, Bargle ha "donato" Zetak a Karllag e da allora la bugbear segue il Maestro dell'Anello d'Acciaio come un'ombra.

Personalità. Zetak è una guerriera ferocissima, invasata per la fede nel Grande Spirito e innamorata di Karllag (sebbene la parola "amore" mal si presta quando viene applicata a un mostruoso bugbear). Obbedisce a qualsiasi ordine del suo maestro e lo difenderà a costo della sua stessa vita.

Aspetto. La campionessa è una tipica rappresentante della sua razza. Alta oltre 2 metri è coperta da una pelliccia rossastra che si scurisce alle estremità e le disegna una sorta di criniera leonina sul capo. Pur avendo una postura ingobbata, Zetak si muove con rapidità e silenziosamente. Indossa un pettorale d'acciaio ammassato da mille scontri e una pelle di caprone nero, il cui cranio dotato di corna usa come elmo durante il combattimento per apparire ancora più minacciosa.

Statistiche. Zetak è una sciamana del Grande Spirito Mahavasha e un'abile combattente. CA 3, DV 4+1, pf 20, MV 9 (27) metri, AT **mazza ferrata +1** (esperta), F 2d4+3 (inoltre gode di un bonus -1 CA/1 avversario per round), TS G4, ML 12, AL C.

Linguaggi: Comune, Goblin

Abilità generali: Furtività (DES), Intimidire (FOR), Atletica (FOR)

Incantesimi memorizzati:

Livello 1. *Cura ferite leggere, Infliggi ferite leggere.*

Livello 2. *Parlare con gli animali.*

Equipaggiamento: la sua **mazza ferrata +1** è ricavata da un unico pezzo di acciaio nero dei Monti Makkres e l'impugnatura è coperta da pelle umana. Alla cintura porta due crani di nano lavorati per essere delle mortifere **teste di morto**.

AVVICINAMENTO A CASTEL TENNENKAY

In cima a un promontorio che domina il terreno collinoso e arido si staglia ciò che resta di Castel Tennenkay, antico avamposto fortificato che domina gli ingressi alla Valle dell'Ust-Urt, costruito secoli fa dai signori feudali del Reame di Darokin, prima che diventasse la potente repubblica commerciale odierna. Avvicinandosi ai contrafforti in rovina, si possono scorgere i resti di edifici isolati, fattorie, abitazioni e caravanserragli che un tempo circondavano il castello ma che, a differenza di quest'ultimo, sono ormai ridotti a cumuli di pietre erose dal vento e dalla sabbia.

I profili spezzati delle torri della fortezza sono ora il nido di avvoltoi e cornacchie mangia carogne che osservano famelici il territorio in cerca di prede

deboli o di carcasse da piluccare. Uno stretto sentiero circondato da grandi pietre irregolari serpeggia su per la collina, sopra la quale attende il castello diroccato.

Karllag ha ordinato ai suoi goblin Zanna Gialla di pattugliare i dintorni del castello, per evitare intrusi e ficcanaso. Se i personaggi cercano tracce o segni di vita, il DM può riferire che tra le rocce, di tanto in tanto, saltano grossi babbuini dall'aspetto feroce che emettono strilli acuti. Si tratta dei babbuini delle rocce addestrati dai Faz Plak, che percorrono i piedi della collina come instancabili sentinelle.

Attorno a Castello Tennenkay sono dislocati complessivamente 6 babbuini delle rocce (AL N, CA 6, DV 2, pf 14, 13, 12, 10, 7, 6, MV 12 (36) metri,

AT 1 randello/1 morso, F 1d6/1-3, TS G2, ML 8) guidati da una coppia di goblin Zanna Gialla (AL C, CA 6, DV 1-1, pf 6, 1, MV 9 (27) metri, AT 1 lancia o pugnale, F 1d6-1 (lancia) o 1d4-1 (pugnale), TS UC, ML 9).

Le sentinelle goblin sono attive di notte, mentre i babbuini perlustrano la zona durante il giorno, quando la vista e i sensi dei loro padroni dalla pelle gialla è disturbata dal sole. Se si verifica un combattimento, esiste un 10% cumulativo ogni round che venga dato l'allarme. In tale caso, i membri della spedizione dell'Anello d'Acciaio saranno allerta e pronti a fronteggiare possibili minacce.

LIVELLO 1 DEL DUNGEON

1. Cortile interno

L'ampio cortile interno del castello è ingombro di detriti e di piante stentate che sono cresciute, spaccando il pavimento di ciottoli che un tempo rivestiva l'area. Le grandi porte di quercia sono cadute in rovina e giacciono marce, appese a malapena ai grandi cardini di ferro.

Accampata attorno a fuochi da campo in questo vasto ambiente esterno c'è la spedizione di Karllag costituita da 22 goblin Zanna Gialla (AL C, CA 6, DV 1-1, pf 4 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT 1 lancia o pugnale, F 1d6-1 (lancia) o 1d4-1 (pugnale), TS UC, ML 9) e 9 babbuini delle rocce (AL N, CA 6, DV 2, pf 10 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT 1 randello/1 morso, F 1d6/1-3, TS G2, ML 8).

All'esterno si trovano anche gli sgherri umani di più basso livello all'interno dell'organizzazione dell'Anello d'Acciaio. Sono 7 i mastini dell'Anello d'Acciaio che bivaccano nel cortile (AL N e C, CA 9, DV 1+1, pf 6 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT pugnale o spada corta, F 1d4 (pugnale) o 1d6 (spada corta), TS G1, ML 12) e che si tengono lontani dai loro alleati goblin e dalle loro strepitante scimmie feroci.

Se i corpi vengono perquisiti, gli avventurieri possono raccogliere 1d6 monete di rame e 1d4 monete d'argento su ciascun goblin e 1d8 monete d'argento e 1d6 monete d'oro su ciascun mastino dell'Anello d'Acciaio.

2. Alloggi del siniscalco

Questa struttura in pietra ospitava il siniscalco di Castello Tennenkay. Oggi è diventato l'alloggio della brutale campionessa bugbear Zetak. Quando non è impegnata a ispezionare le difese del castello, Zetak si trova a riposare o a pregare qui (area a). Parte della sala è stata adibita a santuario del Grande Spirito Mahavasha dove troneggia un arazzo con sopra dipinto con pittura nera una "Y" (il simbolo di Masauwu/Mahavasha).

Oltre gli alloggi dove Zetak dorme (area b) si trova un ripostiglio che contiene una cassa chiusa a chiave al cui interno sonnecchia un letale asphinx (AL N, CA 5, DV 1-1, pf 2, MV 9 (27) metri, AT morso, F 1 +pietrificazione, TS M1, ML 7), pronto

a scattare contro i ladri. Dentro la cassa si trovano 5 sacche di pelle contenenti, rispettivamente, 200 kopec di rame, 300 crone d'argento, 300 bhani (Sind) d'electrum, 300 reali d'oro e 100 soli (Casa di Roccia) di platino. Ripiegati sotto i sacchetti vi sono 2 borse conservanti.

3. Prigione del rapinatore infetto

Durante le prime esplorazioni dei livelli inferiori di Castello Tennenkay, uno dei rapinatori dell'Anello d'Acciaio è stato infettato dai funghi alieni provenienti dalla Dimensione dell'Incubo. Karllag ha dato ordine che lo sventurato fosse isolato e mantenuto in vita per poterlo studiare.

Legato a una colonna di pietra tramite una lunga catena che gli cinge il collo, quello che un tempo era un uomo balbetta e ringhia frasi incomprensibili, muovendosi in tondo come un ossesso. Gran parte della testa e del torace di quest'uomo sono invasi da efflorescenze carnose dai colori iridescenti, simili a formazioni fungine che crescono direttamente dai tessuti. Il volto distorto è dominato da un occhio ingrandito a dismisura e iniettato di sangue, mentre l'altro è stato inglobato in una formazione fungina cianotica che pulsa in modo sinistro. Il braccio sinistro è fuso con il corpo, mentre il destro ha sviluppato una specie di uncino rossastro cartilagineo lungo mezzo metro e affilato come un rasoio.

Il rapinatore dell'Anello d'Acciaio è stato infettato da ife aliene che ne hanno preso il controllo, trasformandolo in una cosa-fungo (AL C, CA 8, DV 4*, pf 32, MV 9 (27) metri, AT colpo di chela, F 1d10 +speciale, TS N8, ML 12), folle e priva di coscienza. La cosa-fungo attacca selvaggiamente chiunque si avvicini. Quando colpisce con la chela cartilaginea, esiste il 35% di probabilità che dal corpo della cosa-fungo si liberi una nuvola di spore disgustose, che avvolge l'attaccante. Se non viene superato un tiro salvezza contro veleno, la vittima assorbe le spore che iniziano a germinare nei tessuti, provocando una perdita di 1d4 punti di Intelligenza e di Carisma ogni 24 ore. Quando uno dei due punteggi scende a 0, il bersaglio si trasforma in una cosa-fungo (al DM stabilire le mutazioni e l'aspetto specifico). Un incantesimo di **cura malattie** lanciato durante la trasformazione, ne arresta gli effetti e consente il recupero dei punti abilità persi al ritmo di 1 al giorno.

A causa dei continui deliri della sventurata creatura, né i Faz Plak, né i mastini dell'Anello d'Acciaio si preoccuperanno di investigare in caso di uno scontro tra la cosa-fungo e gli avventurieri.

4. Asenath di Darokin

La statua di pietra, alta 4 metri, di un guerriero in armatura e dal volto celato da un elmo a bacinetto sembra montare la guardia in questa parte del

cortile. La statua raffigura un Asenath di Darokin, un guerriero di un antico ordine cavalleresco del reame, prima che da regime feudale si tramutasse nella potente repubblica commerciale attuale.

Se i personaggi cercano alla base della statua dell'Asenath, possono scoprire una porticina segreta che rivela una ripida scalinata di pietra che scende verso il basso. Il passaggio conduce all'area 25 nei livelli inferiori di Castello Tennenkay.

5. Caravanserraglio dell'Anello d'Acciaio

Sotto questo ampio porticato ormai cadente, i predoni dell'Anello d'Acciaio hanno ricavato un riparo per gli animali da soma e le cavalcature della spedizione. Legati ad anelli d'acciaio sulle pareti ci sono 12 dromedari, 5 muli e 3 cavalli palafreni. L'attrezzatura (selle, finimenti, briglie, ecc.) è disposta lungo il muro orientale.

All'interno di tre nicchie scavate nella parete si trovano altrettante statue di Asenath, gli antichi guerrieri feudali del Reame di Darokin. Le due statue laterali hanno dimensioni umane, mentre quella centrale è alta una volta e mezzo un uomo e rappresenta un cavaliere asenath che impugna un pesante maglio. Nessuna delle statue è animata.

Gli schiavisti, sicuri della loro posizione, non hanno messo nessuno a guardia degli animali, ma in caso di rumori o attività sospette, verrà qui inviato a investigare un mastino dell'Anello d'Acciaio, accompagnato da un paio di goblin Zanna Gialla dall'area 1.

6. Ingresso a Castello Tennenkay

Il vasto ingresso polveroso ricorda ancora la solennità della struttura, quando era il fulcro delle difese del Reame di Darokin. Decrepiti arazzi, mangiati dai vermi, pendono ancora dagli alti soffitti e raccontano di battaglie di cavalieri in armatura, cacce al drago e feste di ricchi nobili e bellissime damigelle.

L'ingresso del castello è normalmente vuoto, ma per ogni turno trascorso qui dentro, il DM deve verificare la probabilità di un incontro (30%). Se ciò accade, occorre tirare sulla tabella sottostante per determinare chi entra nell'ingresso.

d4	Incontro
1	Mastino dell'Anello d'Acciaio
2	Goblin Faz Plak (3)
3	Zetak, campionessa bugbear
4	Eodor l'Assassino

6a. Antico magazzino

Il polveroso locale è dotato di scaffalature e vecchi armadi corrosi e mangiati dalle tarme. Cercando nel locale si possono trovare un paio di casse ancora sigillate contenenti dei fuochi di artificio, una dozzina di giare di fuoco greco e un vecchio elmo a bacinetto da cavaliere asenath. Tutto ciò che si trova qui è coperto di polvere e ragnatele.

7. Corridoio dei ratti

Le pareti di questo corridoio sono "decorate" con le carcasse, in diversi stadi di putrefazione, di ratti giganti che pendono da ganci sulle pareti. Gli spregevoli animali hanno luride pellicce più o meno infestate da formazioni fungine. Alcuni degli animali mostrano delle mutazioni inquietanti: doppia testa, code dotate di spine cornee, tentacoli cresciuti sulla schiena, ecc.

Queste creature provengono dai sotterranei di Castello Tennenkay e sono state esposte agli effetti malefici delle spore fungine provenienti dalla Dimensione dell'Incubo. Un verbeeg aggregato alla spedizione dell'Anello d'Acciaio (vedi area 8) è stato incaricato di sorvegliare l'accesso alle catacombe e di impedire a qualsiasi cosa di penetrare ai piani superiori. Il gigante ha pienamente assolto ai suoi doveri e, per passare il tempo, ha deciso di ornare il corridoio con il frutto del suo lavoro.

Se i PG si avvicinano all'area 8 senza che sia stato dato l'allarme generale, possono sentire il sonoro ronfare del verbeeg.

8. Posto di guardia

Questa lurida stanza consente l'accesso ai livelli inferiori di Castello Tennenkay. Sul pavimento sono sparse le ossa di decine di ratti giganti che il gigante verbeeg ha mangiato per passare il tempo.

Il verbeeg (AL C, CA 4, DV 5+5, pf 39, MV 15 (45) metri, AT 2, F 1d6+3/1d6+3 (randello), TS G5, ML 9) passa il suo tempo stravaccato su un tavolo di pietra accanto alle scale che conducono ai sotterranei e, se non è stato lanciato un allarme generale, è impegnato a ronfare con il randello incrostato di sangue e di pelliccia di ratto gigante al suo fianco. Il gigante è alto poco meno di 3 metri con un ventre prominente e un lungo barbone grigiastro che gli nasconde in parte il mento prominente e le labbra deformi.

Alla cinta il verbeeg porta una borsa cucita con pelle di maiale che contiene la testa semi putrefatta di un goblin Zanna Gialla, 120 reali d'oro di Karamaikos e un paio di **frece dell'aspide asphinx** che il non troppo sveglio gigante usa come stuzzicadenti!

9. Corridoio dei trofei

Il signore feudale darokiniano, che da ultimo governò da Castello Tennenkay, era un grande appassionato di caccia. Insieme alla sua scorta di Asenath batteva la valle dell'Ust-Urt, spingendosi fino alle pendici degli Altan Tepes, alla ricerca di prede sempre più prestigiose che, in seguito, faceva impagliare da un tassidermista e collocava in questo ampio corridoio dei trofei.

Ancora oggi, montati alle pareti, sono rimaste alcune delle spoglie del castellano. Anche se in pessimo stato di conservazione si vedono le teste di un grosso leone makistano, di un lupo del deserto e diverse teste di cinghiali. Lungo la parete sud, montati su piedistalli, trovano posto i trofei più

prestigiosi: un giovane drago blu, un orsogufò, la testa di un gigante delle colline e le corna di un grande minotauro.

Quando i personaggi entrano in questo corridoio, c'è il 25% di probabilità di trovarci un goblin Faz Plak intento a svuotare la vescica contro il muro (statistiche dei goblin dell'area 1).

10. Salone delle udienze

In questo ampio salone dal soffitto sostenuto da massicce travi di legno si tenevano le udienze del signore di Castello Tennenkay, oltre ai banchetti che il feudatario offriva ai suoi ospiti.

Antiche panoplie di armi rugginose e armature di Asenatho decorano le pareti, mentre alti candelabri di ferro servono per dare luce alla camera, fornita anche in un ampio camino. La parte sud del salone è rialzata con la statua di un Asenath alto due volte un uomo scolpita nella pietra, come se sostenesse la balconata. Seduto su un trono di legno, chiaramente portato qui in un secondo tempo, si trova Yakka Yakka, il comandante delle Zanne Gialle. Il figlio di Re Plak tiene qui corte, quando il salone non viene requisito da Karllag.

Insieme a Yakka Yakka si trovano qui 7 goblin Faz Plak (AL C, CA 6, DV 1-1, pf 7, 6, 5 (x2), 4, 3, 1, MV 9 (27) metri, AT un'arma, F a seconda dell'arma, TS UC, ML 10 (8 se muore Yakka Yakka)). Accanto a Yakka Yakka si trova anche il suo personale babbuino delle rocce addestrato, una bestia enorme dal muso sfregiato e con un collare d'acciaio con punte crudeli (AL N, CA 6, DV 2, pf 14, MV 12 (36) metri, AT 1 randello/1 morso, F 1d6/1-3, TS G2, ML 8).

Se non è stata incontrata in precedenza, c'è un 60% di probabilità che sia presente anche la campionessa bugbear Zetak.

Il seggio su cui siede Yakka Yakka è un rozzo simulacro del trono che un tempo veniva usato dal signore feudale di Tennenkay e che ora è stato requisito dal dusanu nell'area 32. Accanto al seggio si trova un baule con dentro parte del bottino reclamato dal figlio di Re Plak durante le scorrerie: 245 dirham d'argento, 200 daros d'oro e 155 dinari d'oro, un sacchetto con dentro uno smeraldo (100 monete d'oro), 5 tormaline rosse (25 monete d'oro ciascuno) e una dozzina di pietre del sole da 10 monete d'oro ciascuna.

10a. Ex cucina

Quando il castello era presidiato, in questo locale si cucinavano i pasti per il signore feudale e per i suoi ospiti. Ci sono ancora i forni, i banchi di marmo dove venivano preparate le vivande e le rastrelliere che raccoglievano coltelli, spiedi e utensili. Oggi è tutto in rovina e non c'è nulla di particolarmente interessante o di valore.

Se il DM lo desidera, può descrivere ai giocatori alcuni ratti che sfrecciano spaventati, nascondendosi nelle ombre e che paiono infestati da qualche tipo di fungo. L'evento non ha altro scopo che quello di

mostrare ai personaggi che c'è *qualcosa* che attacca gli esseri viventi, compresi i topi, nelle profondità di Castello Tennenkay.

11. Camera del Castellano

La camera del castello è stata eletta ad alloggio di Karllag, il Maestro dell'Anello d'Acciaio a capo di questa spedizione. Il locale viene usato anche come sala delle riunioni e qui, se non è stato dato l'allarme si possono trovare intenti a discutere i piani dell'esplorazione delle rovine sia Karllag che il sinistro Eodor.

La sala è dominata da un grande tavolo con sedie dall'alto schienale e da diverse vetrinette contenenti perlopiù rotoli di pergamena e vecchi libri in pessimo stato. Sul tavolo è stata disposta una mappa appena abbozzata dei sotterranei di Castello Tennenkay tenuta distesa da quattro teschi d'ossidiana, ognuno del valore di 10 monete d'oro.

Se i PG siedono del tempo a cercare tra le carte nelle vetrinette possono recuperare 3 **pergamene di cura malattie**, una **pergamena di cura ferite gravi** e una fiala contenente un liquido verde e viscoso che è una **pozione di eroismo** dal sapore di menta. Nascosto dietro diverse scartoffie si trova anche il libro degli incantesimi di Karllag (stesse probabilità di trovarlo come per le porte segrete).

12. Magazzino delle provviste

Le porte di questa stanza sono chiuse e sbarrate. Copie delle chiavi le possiedono solo Karllag e il suo braccio destro Eodor. All'interno di questo deposito sono conservate le provviste e gli equipaggiamenti più preziosi della spedizione.

Ci sono diverse casse contenenti carne essiccata, legumi e granaglie secche, una botticella con dentro dell'idromele ambrato del Vestland (50 monete d'oro), diversi rotoli di corda, ricambi di vesti e mantelli pesanti, due robuste pertiche di legno lunghe tre metri (utili per saggiare i corridoi nei sotterranei) e altro ancora. Nel magazzino si trova anche una cassetta con dentro diverse ampolle e giare in vetro e terracotta; si tratta di 4 **pozioni guaritrici**, 4 **pozioni di antitossina**, due giare con 5 applicazioni di **unguento yabari** e 5 applicazioni di **unguento di Keohgtom** rispettivamente.

LIVELLI 2 & 3 DEL DUNGEON

Le operazioni di esplorazione dei sotterranei da parte della spedizione di Karllag procedono con lentezza a causa delle prime ingenti perdite subite a causa del dusanu e delle spore velenose che infestano l'aria, provenienti dalla Dimensione degli Incubi. Attualmente l'Anello d'Acciaio presidia i sotterranei con un posto di guardia inferiore (area 13) e uno superiore (area 8), dove il verbeeg cerca di controllare l'infestazione di ratti giganti. Il passaggio segreto sotto la grande statua

dell'Asenath (area 4) non è ancora stato scoperto dai banditi.

Il dusanu pattuglia la grande sala sotterranea invasa dai funghi (area 24), sebbene di norma il demone risiede nella grotta dietro la fonte (area 32), dove si trova anche il prezioso trono del signore feudale.

13. Posto di guardia

Questo oscuro stanzino è guardato a vista da una coppia di goblin Faz Plak (vedi statistiche area 1) supervisionati da un mastino dell'Anello d'Acciaio (vedi statistiche area 1). Ogni goblin possiede 1d6 monete di rame e 1d4 monete d'argento, mentre il loro aguzzino umano indossa al collo una pietra selenite (50 monete d'oro) appesa a un cordino di pelle.

La porta a est è stata sbarrata da questo lato con delle assi inchiodate alle pareti.

14. Balconata

Una decrepita balconata in pietra, circondata da una bassa ringhiera, percorre il perimetro del salone sottostante (area 24), affacciandosi sopra di esso a una altezza di circa 10 metri. In molti punti il pavimento ha ceduto rovinosamente, precipitando più in basso.

La balconata di pietra, decrepita e cadente, circonda un vasto salone 10 metri più in basso dove è cresciuta una mostruosa e bizzarra foresta di funghi giganti. L'aria è umida e piena di spore luminescenti di vari colori, rosso, verde e dorato, che illuminano debolmente tutta la zona conferendole un'atmosfera magica. I funghi sembrano appartenere a specie sotterranee mai viste e le cappelle carnose dalle fogge e dimensioni più disparate nascondono alla vista il terreno sottostante. Da qualche parte arriva lento gorgogliare di un torrente.

Le spore biolumiscenti forniscono abbastanza luce per poter vedere anche senza necessità di fonti di luce artificiale, ma le ombre che creano consentono ai ladri di godere di un bonus +25% alle prove di nascondersi tra le ombre. Nonostante la loro apparenza sinistra, le spore non sono dannose.

Se i personaggi arrivano qui dall'area 13, possono cercare di strisciare radenti ai muri per raggiungere la porzione intatta della balconata a nord. Il DM è invitato comunque a tirare qualche dado dietro allo schermo, assumere un'espressione maligna e tenere sulle spine i giocatori ... A sud, il passaggio è invece crollato rovinosamente e per raggiungere la parte ancora intatta c'è un salto di 6 metri.

15. Fonte dei Dodici Osservatori

Questa camera ospita in un'alcova sulla parete ovest una fonte d'acqua che gorgoglia dentro una vasca di marmo pregiato a forma di catino, sostenuta da un

pedistallo formato da diverse colonne più piccole le une attorcigliate alle altre.

Alle pareti un artista realizzato dodici affreschi che ritraggono sempre la stessa figura: un uomo senza particolari segni distintivi se non per essere completamente calvo. In ogni affresco l'uomo è impegnato in un diverso mestiere: dal falegname al tintore, dal vasaio allo scalpellino, ecc.

Un chierico o un personaggio con una normale conoscenza di Darokin riconoscerà gli affreschi per una rappresentazione dei Dodici Osservatori, un bizzarro culto seguito nella repubblica che fa risalire le sue origini al periodo feudale.

La fontana appare normale, ma l'acqua è tratta dalle sorgenti sotterranee infettate dai funghi trasportati dalla Dimensione dell'Incubo. Un incantesimo di individuazione della magia o di individuazione del male rivelano nell'acqua la presenza dell'una e dell'altro. Se viene bevuta, occorre superare un TS contro veleno per non sviluppare una mutazione casuale.

d6 Mutazione ed effetto

- | | |
|---|--|
| 1 | Spunta un terzo occhio rossastro e senza palpebra alla base del collo. Il personaggio non può essere colto di sorpresa, se l'occhio viene tenuto libero di vedere. |
| 2 | Quando starnuta, il personaggio emette una nuvola di spore verdastre. Nessun effetto particolare. |
| 3 | I lobi delle orecchie si allungano e assumono dei lineamenti contorti che paiono avere vita propria. Il personaggio perde 1-2 punti di Carisma. |
| 4 | Delle branchie rosso vivo si aprono alla base del collo. Il personaggio è in grado di respirare acqua. |
| 5 | Una macchia nera grande quanto il palmo di una mano appare sottopelle e cambia foggia e posizione ogni 24 ore. Nessun effetto particolare. |
| 6 | Il naso del personaggio marcisce e cade, lasciando due fori di carne viva al centro del volto. Il personaggio perde 1-4 punti di Carisma. |

Gli effetti dell'acqua sul personaggio sono permanenti a meno che non venga lanciato un incantesimo di cura malattie da un chierico di almeno 9° livello o un incantesimo di scaccia maledizione. Se sulla fonte viene lanciato un incantesimo di purificazione del cibo e dell'acqua, le proprietà miracolose tornano a essere attive per qualche ora. Chi beve aumenta in modo permanente e casuale di un punto uno punteggio di caratteristica. Bere più sorsate non sortisce alcun effetto ulteriore.

16. La stanza infestata

Le pareti e il pavimento di questa stanza trasudano una patina di spore appiccicose e giallastre che emanano un disgustoso odore di uova marce. Quando un personaggio entra nella stanza, dalle escrescenze carnose che crescono sulle pareti si formano delle caricature di visi di uomini e donne gonfi e della stessa consistenza dei funghi. I volti iniziano a blaterare frasi senza senso, sbavare e roteare gli occhi in una cacofonia infernale.

Chi assiste a questo orribile spettacolo deve superare un tiro salvezza contro incantesimi o essere colto dagli effetti di un incantesimo di incuti paura. Per ogni personaggio colpito, il DM tira un dado per determinare casualmente la direzione della fuga (1-3 a sud nell'area 17 e 4-6 a est verso la balconata).

Se la fuga avviene verso la balconata, lo sfortunato personaggio precipita nel salone più in basso, subendo 3d6 danni da caduta, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio del drago ... e ovviamente attirando l'attenzione del dusanu!

17. Minaccia ameboide

In questa camera sotterranea sta in agguato una vorace ameba paglierina (AL N, CA 8, DV 5*, pf 16, MV 3 (9) metri, AT 1, F 2d6, TS G3, ML 12), che si solleva dal terreno per attaccare qualsiasi preda si trovi a tiro.

Questa fanghiglia affamata insegue le proprie prede finché non viene seminata o distrutta. Solo il fuoco o il freddo possono danneggiare l'ameba, ogni altro attacco non fa altro che suddividere la creatura in amebe più piccole come descritto nella *Rules Cyclopedia*.

Nella stanza non c'è nulla di interessante.

18. Camera dei non morti

In questa stanza si trovano i cadaveri rianimati sotto forma di zombi di alcuni goblin Zanna Gialla. I goblin sono caduti vittima degli orrori sotterranei annidati a Castello Tennenkay e ora si aggirano privi di scopo in questo luogo.

Quando si entra per la prima volta in questa stanza, 5 zombi goblin (AL C, CA 8, DV 1, pf 8, 7. 6, 3, 2, MV 6 (18) metri, AT 1, F 1-6, TS G1, ML 12) si voltano verso gli intrusi e attaccano fino alla propria distruzione. I Faz Plak conservano ancora le poche ricchezze che portavano addosso: ogni goblin possiede infatti 1d6 monete di rame e 1d4 monete d'argento.

Gli zombi dei goblin Zanna Gialla combattono fino alla propria distruzione e inseguono gli avventurieri anche fuori dai confini della stanza in cui sono morti.

19. Biblioteca del Castello Tennenkay

Il mago mercenario agli ordini del signore feudale del castello aveva qui organizzato una fornita biblioteca per le sue ricerche.

Le pareti sono rivestite di scaffalature dove sono ammassati alla rinfusa libri, tomi e rotoli di pergamena. La maggior parte di questi documenti sono in pessimo stato: rovinati dal trascorrere del tempo e dal clima malsano. Praticamente ogni volume maneggiato si sfalda in una massa putrida!

20. Alloggio del mago

La stanza contiene un letto polveroso ai cui piedi si trova un baule. Sulla parete sud è appesa una grande mappa, ricavata dalla pelle conciata di un drago, che

raffigura la Valle dell'Ust-Urt. Completano l'arredamento un candelabro pieno di ragnatele e uno scrittoio, sopra il quale un grasso gatto dal lucido pelo nero vi osserva con curiosità.

In questa stanza riposava il mago di corte di Castello Tennenkay, che aveva convocato un famiglia, un omuncolo fylgar (AL L, CA 0, DV 3****, pf 12, MV 6 (18) metri, volando 24 (72) metri, AT morso o coda, F 1-4 (morso) oppure 1-3 (pungiglione della coda), TS M21, ML 9), che può assumere la forma di un gatto nero o di un falco pellegrino. L'omuncolo è sopravvissuto al suo padrone e può raccontare ai personaggi l'avvento della meteora infestata e la nascita del demone della putredine. Pur essendo di buon cuore, il fylgar è molto esigente e accetterà di condividere con i personaggi ciò che sa, o addirittura di accompagnarli, solo in cambio di "favori" e di ricompense che esigerà ogni volta che farà ricorso ai suoi poteri magici.

Nella sua forma naturale, il fylgar appare come un bimbo dalle guance rubizze, i capelli ricci e rossi come il fuoco, ali piumate arancioni e una lunga coda scattante che termina con una lama ossea.

Nei cassetti dello scrittoio i personaggi possono trovare quattro rotoli di pergamena con sopra vergati altrettanti incantesimi dei maghi: **comprensione dei linguaggi, fulmine magico, rimuovere maledizioni e creare aria respirabile.**

21. Camera della comunicazione

Questa stanza ha le pareti dipinte di nero (sebbene parte dell'intonaco sia ormai muffito e scolorito) e due pesanti specchi rotondi, alti quanto un uomo si fronteggiano, appesi alle pareti sud e nord. Uno degli specchi ha una lunga crepa che lo attraversa diagonalmente, mentre quello a nord mostra una nebbia vorticante vermiglia. Al centro del pavimento è stato inciso sulla pietra un intricato pentacolo pieno di rune, a ciascuna punta della stella si trova un grosso cero semisciolto e spento.

In questa stanza, il mago del Castello Tennenkay comunicava con gli spiriti dei trapassati e le entità provenienti dai piani esterni. Quando la massa di funghi caotici si è abbattuta sulle rovine, uno degli specchi si è rotto, mentre l'altro è diventato un canale che comunica con la Dimensione dell'Incubo.

Un mago può riconoscere il pentacolo e gli specchi come strumenti per comunicare con gli altri piani di esistenza. Se un personaggio accende i ceri sulle punte del diagramma e si pone davanti allo specchio integro, occorre consultare la tabella sottostante per verificare cosa accade.

d6 Effetti della comunicazione extraplanare

- 1 Un enorme occhio rosso senza palpebra appare nella foschia vermiglia e lancia un incantesimo di **infliggi ferite gravi** al personaggio nel pentacolo.
- 2 Sussurri in una lingua aliena rimbombano nella testa

del personaggio dentro al pentacolo, rivelando segreti arcani. Il personaggio guadagna un punto di Intelligenza, ma ne perde 1 di Carisma.

- 3 Un lungo tentacolo gommoso ricoperto di melma e dai colori sgargianti esce dallo specchio e afferra il personaggio nel pentacolo. Il bersaglio deve superare un TS contro soffio del drago o essere trascinato oltre lo specchio nella Dimensione dell'Incubo.
- 4 La mente del personaggio viaggia fino alla Misteriosa Kadath dove trascorre un anno insieme ai bizzarri abitanti dell'Altopiano di Leng. Al suo ritorno ha guadagnato 1 livello di esperienza. Il corpo del personaggio non si muove dal pentacolo e per gli alleati sono trascorsi solo un paio di minuti.
- 5 Come il precedente, solo che al suo ritorno il personaggio possiede un oggetto magico donatogli dai sapienti di Kadath (determinate casualmente l'oggetto).
- 6 Lo spirito del personaggio viene scambiato con quello di un'entità della Dimensione dell'Incubo. Rivelate in privato al giocatore questo cambiamento.

22. Passaggio segreto

Il mago al soldo del signore asenath del castello utilizzava questo passaggio segreto per spiare i propri ospiti. Ad ogni ingresso, infatti. Ci sono degli spioncini che consentono di vedere e sentire nella stanza adiacente.

Il corridoio è polveroso e pieno di ragnatele, sul pavimento si trova il corpo scheletrico del mago di corte dalle vesti scure mangiate dai vermi e un bizzarro copricapo su cui sono state intessute 10 piccole pietre preziose rosse (rubini da 10 monete d'oro ciascuno) e azzurre (zaffiri da 10 monete d'oro ciascuno). Tra le mani ossute stringe ancora la sua preziosa **sfera di cristallo** di circa 20 cm di diametro nelle cui profondità vorticano fumi giallastri, solcati da lampi. Inoltre al dito, il mago indossa un anello di semplice argento con una piccola pietra verde incastonata che emana un'aura di magia. Si tratta di un **anello del controllo del guardiano di pietra** che si trova nell'area 25.

23&28. Stanze di passaggio

Queste stanze sono invase da formazioni fungine e tessuti spugnosi che provengono dal giardino dei funghi più in basso (vedi area 24). Anche le scale di comunicazione presentano crescite micotiche diffuse. Il DM deve tirare per eventuali incontri come se i personaggi si trovassero nella foresta di funghi.

24. Foresta dei funghi

Quest'area è letteralmente invasa da una vera e propria foresta di funghi giganti che formano un labirinto alieno. Vesce multicolori e miceti dalle ampie cappelle lamellari formano un intrico di vegetazione sinistra, illuminata dalla fosforescenza delle spore che diverse ife espellono a intervalli regolari nell'aria. Il terreno è coperto da un tappeto di muschio spugnoso dai mille colori e strani insetti striscianti, che non appartengono a questo modo, brulicano tra i gambi dei funghi.

Per ogni turno di permanenza nella foresta di funghi da parte dei personaggi, il DM deve effettuare un tiro per verificare l'incontro con dei mostri erranti (30%) da determinare casualmente sulla tabella sottostante.

d8 Incontro

1-2	Branco di ratti giganti infestati
3-4	Ratto gigante a due teste
5-6	Spore allucinogene
7	Formica gigante infestata
8	Dusanu

Il branco di ratti giganti infestati è composto da 3d6 esemplari (AL N, CA 7, DV ½, pf 2 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT morso, F 1-3 +infestazione, TS UC, ML 10). Sui corpi di queste bestie immonde sono chiaramente visibili le infestazioni fungine che li rendono particolarmente aggressivi (Morale 10), se mordono un bersaglio, quest'ultimo deve superare un tiro salvezza contro veleno o avere il 25% di probabilità di essere infestato dai funghi provenienti dalla Dimensione dell'Incubo e trasformarsi in una "cosa-fungo" (vedi area 3) nel giro di 1-4 giorni. Un incantesimo di cura malattie o di distruggere il male estirpa l'infestazione.

La mutagenesi provocata dalle spore provenienti dalla Dimensione dell'Incubo hanno generato un orrore di ratto gigante a 2 teste (AL C, CA 7, DV 1, pf 6, MV 12 (36) metri, AT 2 morsi, F 1d4/1d4 +infestazione, TS G1, ML 12) che attacca selvaggiamente chiunque incontri e combatte fino alla morte. Il ratto a due teste è grande come un grosso mastino e ringhia e sbava in maniera minacciosa.

Se appare il risultato delle "spore allucinogene", il DM sceglie un personaggio a caso che deve superare un tiro salvezza contro veleni. Se fallisce, l'effetto allucinogeno ha effetto. Per stabilire la tipologia di allucinazioni, il DM deve immediatamente tirare sulla tabella sottostante.

d4 Effetto delle spore allucinogene

- 1 I compagni appaiono alla vittima come mostri orribili. Il bersaglio dell'allucinazione attacca a caso i propri alleati per 1d4 round urlando come un ossesso.
- 2 La vittima dell'allucinazione crede che le sue gambe si stiano liquefacendo sul terreno. Il bersaglio cade a terra terrorizzato per un round e perde 1d8 punti ferita per lo shock psichico subito.
- 3 La vittima pensa di rimpicciolirsi a vista d'occhio. Chiama allarmato i propri compagni. Il DM ritira immediatamente per verificare l'arrivo di mostri erranti.
- 4 La vittima crede che un fungo gigante si sia animato e lo stia inglobando al suo interno. Urla di terrore e gli alleati lo vedono abbracciare il gambo di un fungo.

Proveniente dalle profondità della terra, una formica gigante (AL N, CA 3, DV 4, pf 25, MV18 (54) metri, AT morso, F 2d6 +infestazione, TS G1, ML 10) è stata infettata dai funghi e ora le ife multicolore hanno invaso la carapace e reso pazza la

creatura, che attacca con feroce abbandono qualsiasi cosa si muove davanti a sé.

Se viene incontrato nel giardino dei funghi, il dusanu combatte per 1d4 round, prima di evocare un branco di ratti giganti infestati per coprirgli la fuga.

25. La stanza del guardiano di pietra

Una scala di pietra ripida mette in comunicazione questa stanza con l'esterno, attraverso il passaggio segreto sotto la statua dell'Asenath (area 4).

Nella stanza abbandonata ci sono alcune cassapanche polverose e sfondate, che un tempo contenevano delle vesti e dei materiali ormai deteriorati. Addossata alla parete ovest c'è una statua di pietra alta oltre 2,5 metri che raffigura un Cavaliere asenath. Al centro dell'elmo è incastonata una pietra verde. La statua è stata fabbricata dal mago di corte di Castello Tennenkay ed è un guardiano di pietra (AL N, CA 2, DV 4+4, pf 29, MV 6 (18) metri, AT 2 schianti, F 2-9/2-9, TS G4, ML 12).

Il guardiano impedisce il passaggio e attacca chi cerca di oltrepassarlo. Se un personaggio possiede l'anello del controllo del guardiano di pietra, posseduto dal cadavere del mago (area 22), il costruito obbedisce al suo possessore.

Nella stanza non c'è nulla di interessante o di valore.

26. Alloggio dell'ufficiale di guardia

Il responsabile della buona gestione dei sotterranei trascorrevva qui le sue giornate di lavoro. La stanza è arredata con una scrivania, un vecchio scranno tutto sfasciato, e un armadio aperto che contiene ancora i polverosi registri, rotoli di pergamena e diari dove venivano annotati gli acquisti di provviste, le paghe dei soldati, i turni di guardia, ecc.

Appese al soffitto si trovano due grandi lanterne che illuminavano la stanza e che sono ancora integre. Se la stanza viene perquisita, in uno dei cassetti della scrivania si trova una grossa chiave che apre la porta dell'armeria (area 30).

27. La dispensa dell'Aranea

L'aranea che vive nell'area 31 ha qui la sua dispensa. Dal soffitto pendono cinque bozzoli di ragnatela che contengono altrettante vittime pronte per essere divorate dal mostro. In due di esse si trovano i cadaveri di goblin Zanna Gialla, uno contiene un babbuino delle rocce, il quarto un grasso ratto gigante mutato con tre code e un paio di occhi sul dorso mentre nel quinto e ultimo è imprigionato un mastino dell'Anello d'Acciaio (Borek) malridotto (1 pf) e completamente impazzito. Se viene salvato (usate le statistiche dei mastini dell'area 1), Borek seguirà il gruppo con sguardo stralunato e senza proferire parola. Il DM potrà usare lo sventurato mastino per imprimere una nota comica o drammatica a sua discrezione.

28. Stanza di passaggio

Per i dettagli vedi aree 23&28 "Stanze di passaggio" descritta sopra.

29. Palestra d'arme

Anche se chiaramente abbandonata e in disuso da tempo immemore, è chiaro che questo locale era utilizzato dagli Asenath per allenarsi e tenersi in forma. Ci sono alcuni attrezzi tipici per rinforzare i muscoli, un vecchio tappeto muffito dove i guerrieri si esercitavano nella lotta e alcuni sacchi per la boxe.

Per terra, oltre a qualche rifiuto lasciato dai ratti che infestano i sotterranei, si trovano delle armi spezzate o coperte di ragnatele e polvere. Quando i personaggi entrano per la prima volta in questa stanza, sono aggrediti da uno spadone a due mani e da un martello d'arme animati (AL N, CA 2, DV 1, pf 6 ciascuno, MV 6 (18) metri volando, AT 1, F 1d10 (spadone), 1d6 (martello d'arme), TS G1, ML 12).

Le armi animate si sollevano dal terreno come se fossero maneggiate da avversari invisibili e combattono furiosamente finché non vengono distrutte. Non inseguono gli avversari al di fuori della palestra.

30. Armeria

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (che si trova nel cassetto della scrivania dell'ufficiale di guardia nell'area 26).

Si tratta dell'armeria di Castello Tennenkay e contiene diverse rastrelliere con armi lunghe (alabarde, picche e partigiane), spade (corte e normali) e un buon numero di mazze ferrate, mazzafrusti e martelli d'arme. In un angolo c'è un barile con dentro 100 frecce e alle pareti sono appesi 4 scudi rotondi. A prima vista non c'è nulla di particolarmente interessante nella stanza, ma se viene lanciato un incantesimo di individuazione del magico, viene rivelato che sulle pareti c'è uno **scudo magico +2**, mentre nella rastrelliera c'è una **spada corta +1**.

31. Vieni nel mio salottino carino

Sul fondo di questa stanza scorre un rivolo d'acqua che si incunea nel sottosuolo e consente di arrivare fino a dove attende il dusanu (area 32).

Attratta dalle emanazioni caotiche, si è fatta strada fin qui dalle profondità ctonie una malvagia aranea dotata di poteri stregoneschi. La creatura aracniforme ha tessuto il suo nido sulla parete nord.

L'aranea (AL C, CA 7, DV 3**, pf 24, MV 12 (36) metri, AT morso o incantesimi, F 1d6 +veleno o a seconda dell'incantesimo, TS M3, ML 7) ha deposto sul terreno, appena sotto il nido, una dozzina di grosse uova ialine che in trasparenza mostrano i repellenti ragni in crescita. Le uova sono adagiate su un letto di ragnatela per tenerle al caldo.

Il mostro ha le dimensioni di un pony dal pelo rossastro che sfuma al nero alle estremità delle

zampe pelose. Tra le appendici digitiformi la creatura tiene una **bacchetta delle illusioni** con 19 cariche rimaste, che utilizzerà per apparire come una fanciulla dalla pelle rossa, gli occhi neri e profondi come un pozzo e dall'aspetto fatato per non impressionare (troppo) i personaggi.

L'aranea è anche una incantatrice di 3° livello che ha a disposizione i seguenti incantesimi: **dardo incantato, charme sulle persone e invisibilità**.

Se non viene attaccata, l'aranea chiederà ai personaggi di uccidere il dusanu dell'area 32; in cambio del loro servizio, il ragno rivelerà loro l'esistenza di un anello magico in grado di controllare il guardiano di pietra dell'area 25, che potrebbe essere sfruttato come alleato nella battaglia. In cambio di questo aiuto, l'aranea chiede per sé lo zaffiro nero incastonato sul trono dell'Asenath che si trova nel covo del dusanu.

Dentro il bozzolo di tela dove l'aranea riposa, sono custoditi alcuni tesori: un sacchetto di velluto con dentro 56 monete d'oro, 11 monete di platino e due gemme (un'acquamarina da 500 monete d'oro e una giada da 100 monete d'oro); un pendente di ottone a foggia di fulmine che consente al possessore di lanciare fino a 3 volte un incantesimo di fulmine magico (come un mago di 6° livello); una cavigliera di rame e argento con decorazioni proprie degli elfi ombra (120 monete d'oro) e una fiala panciuta con dentro una **pozione di veleno** (liquido incolore che brilla di una soffusa luce bianca).

32. Covo del dusanu

In questa grotta naturale invasa da formazioni fungine aliene che crescono su pareti, pavimento e soffitto. Nelle aree contrassegnate con la lettera "a" sono stati posizionati dal dusanu altrettanti boleti stridenti (AL N, CA 7, DV 3, pf 11 ciascuno, MV 1 (3) metri, AT urlo, F nessuno, TS G2, ML 12), che emettono il caratteristico stridio, se avvertono movimento o fonti luminose nelle vicinanze.

Se non è stato incontrato nella foresta dei funghi, il dusanu si trova qui, assiso sullo scranno del

signore feudale di Tennenkay, che venne nascosto qui dagli abitanti del castello durante la rivolta makistana, perché non cadesse nelle mani dei ribelli.

Il dusanu (AL C, CA 4, DV 9+2**, pf 36, MV 12 (36) metri, AT 2 artigli, F 1d8/1d8 +nube di spore, TS G9, ML 10) è una mostruosità avvolta in una lurida palandrana incrostata di funghi con un volto scheletrico nelle cui orbite brilla una sinistra fosforescenza bluastra. Attorno al dusanu aleggia una densa e torbida nuvola di spore estremamente pericolose.

Il demone della putredine attacca gli intrusi con i suoi artigli, forte della sua immunità agli attacchi con elettricità e al fatto che subisce metà danno dalle armi contundenti normali e un solo punto di danno da armi di qualsiasi altro tipo che non siano magiche.

Se il dusanu viene sconfitto, si sfalda in un mucchio di polvere e spore, mentre l'infestazione fungina dei sotterranei comincia a recedere: le spore cadono a terra, le vesce si sgonfiano e i funghi giganti a marcire. Nel giro di un mese i sotterranei del castello tornano a essere abitabili e l'influsso malvagio proveniente dalla Dimensione dell'Incubo lascia la sua presa. Personaggi intraprendenti potrebbero decidere di liberare il castello dagli ospiti indesiderati, ricostruirlo e farne la loro base per il futuro!

Lo scranno su cui siede il dusanu è il prezioso trono degli Asenath scolpito nel marmo con figure di draghi e guerrieri. Il manufatto è tempestato di pietre preziose che hanno un valore complessivo di 5.000 monete d'oro. Sulla sommità dello schienale è inoltre incastonato uno splendido zaffiro nero grande come una noce del valore di 5.000 monete d'oro che possiede il potere di lanciare a volontà l'incantesimo di ESP finché è montato sul trono. Se viene tolto dalla sua collocazione naturale, la pietra continua a fornire al suo possessore il potere di leggere nel pensiero ma solo 1 volta alla settimana

MODULO BM1

BRIGANTI A CASTELLO TENNENKAY di Mauro Ferrarini

COMPENDIO DEI NUOVI MOSTRI

In questa sezione sono riportate le descrizioni dettagliate dei nuovi mostri incontrati durante l'avventura sandbox *Briganti a Castello Tennenkay*. Molte di queste creature sono state originariamente create per altre edizioni di **DUNGEONS & DRAGONS®**, in tal caso, in fondo alla descrizione del mostro è indicato il manuale originale nel quale è apparso la prima volta.

ARCHEOPIOVRA

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	6+1
Movimento (nuoto):	72 (24) metri
Attacchi:	8 tentacoli/1 morso
Ferite:	1-3 (x8)/2d4
N° di Mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Guerriero 10°
Morale:	10
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	575

Le archeopiovre sono creature che vivono in laghi e mari sotterranei di acqua dolce. I loro tentacoli possono raggiungere i 12 metri di lunghezza e un diametro di 20-30 cm. Il corpo di queste creature, che ricorda alla lontana quello di una piovra, ha una vaga forma ovoidale al centro del quale si aprono fauci dotate di diverse file di denti affilati; gli occhi, grandi come scodelle, sono neri e acquosi con riflessi verdastri. A differenza dei normali molluschi, le archeopiovre possiedono una pelle ispessita e coriacea e spesso su di essa vi crescono cirripedi e incrostazioni che rendono più difficile ferirle.

Forse a causa delle emanazioni della *Radianza*, queste creature hanno sviluppato una elementare forma di intelligenza (INT 5) e un'attitudine malvagia. Si dice che alcuni sciamani degli elfi ombra abbiano stretto accordi con le archeopiovre per custodire luoghi sacri o tesori nascosti.

Se l'archeopiovra colpisce con uno dei suoi tentacoli con un 20 naturale, afferra la vittima e inizia a stritolarla, infliggendo 1-3 danni automatici alla fine del proprio turno. Un personaggio può cercare di liberarsi dalla stretta del mostro effettuando una prova di Forza con un malus di -2 per ogni punto di differenza con il punteggio della archeopiovra (FOR 20). In certi casi, l'archeopiovra è in grado di scagliare la propria vittima a 2d6+3 metri di distanza; se la vittima colpisce un ostacolo o cade a terra, subisce 1d6 danni da impatto per ogni tre metri di volo.

Fonte: Originale

ASPHINX

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	1-1**
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1+speciale
N° di Mostri:	1d4 (1d6)
Tiro-Salvezza:	Magico 1°
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25

L'asphinx è una piccola vipera di origine magica che vive nei climi desertici, tra le rovine e in luoghi isolati. Alcuni studiosi ritengono che questo aspide sia stato creato dai maghi-sacerdoti nithiani e che poi si sia propagato senza controllo dopo la caduta dell'Impero di Nithia.

Un asphinx è un serpente lungo al massimo 1,2 metri dalle scaglie nere e dorate con una testa a cuneo e un paio di escrescenze ossee ai lati del cranio, simili a delle corte corna. Gli occhi dell'asphinx sono gialli e risplendono al buio. Questo serpente è immune a tutti gli effetti che provocano paralisi o pietrificazione. Pur non essendo particolarmente aggressivo, l'asphinx è temuto dagli abitanti del deserto di Alasiya a causa del suo morso pietrificante. Chi viene ferito dal serpente deve superare un tiro salvezza su pietrificazione, se lo fallisce inizia a diventare rigido e subisce un malus -2 ai tiri per colpire e alla destrezza. Se il TS viene superato, non ci sono conseguenze. Dopo un turno, se il veleno non è stato neutralizzato, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza: in caso di fallimento si trasforma in pietra.

Fonte: l'asphinx appare nei romanzi della saga di Shannara di Terry Brooks

CUSTODE DI CRIPTA

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	6*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1
Ferite:	1-8
N° di Mostri:	1
Tiro-Salvezza:	Guerriero 6°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Z
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	600

Il custode di cripta è un umanoide scheletrico, avvolto in pesanti vesti nere o marroni. Il capo è spesso nascosto da un cappuccio. La creatura non è un non morto e non può essere scacciata dai chierici ma è comunque immune agli incantesimi di **sonno** e di **charme sulle persone**.

Il custode di cripta è un guardiano insonne, il cui scopo è fare la sentinella a un sepolcro, un dungeon o a un tesoro sotterraneo. Per nessun motivo il custode di cripta può allontanarsi dal luogo o dall'oggetto a cui monta la guardia.

Il mostro attacca con furiosi affondi dei suoi artigli scheletrici, che infliggono 1-8 ferite per colpo andato a segno.

La sua abilità più temuta è la capacità di teletrasportare i propri avversari in una locazione da determinarsi casualmente. Il custode di cripta può utilizzare il suo potere una volta al giorno. Ogni bersaglio del teletrasporto deve superare un tiro salvezza contro incantesimi o subire la dislocazione. La distanza e il luogo in cui ogni vittima viene

teletrasportata è determinata singolarmente, secondo quanto riportato dalla tabella sottostante.

Tiro %	Distanza & Direzione
01-20	30-300 metri verso nord
21-40	30-300 metri verso sud
41-60	30-300 metri verso est
61-80	30-300 metri verso ovest
81-90	livello del dungeon superiore
91-00	livello del dungeon inferiore

Di norma, una vittima teletrasportata non corre il rischio di apparire all'interno di un oggetto solido, ma sono riportate alcune testimonianze di custodi di cripta talmente potenti da poter annientare interi gruppi di avversari, facendoli comparire dentro la roccia!

Fonte: *Fiend Folio ed. 1981*

GIGANTE, VERBEEG

Classe dell'Armatura:	4 o migliore
Dadi Vita:	5+5
Movimento:	45 (15) metri
Attacchi:	2
Ferite:	a seconda dell'arma +3
N° di Mostri:	1-6 (5-30)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 5°
Morale:	9
Tipo di Tesori:	B
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	475

I verbeeg (conosciuti anche con il nome di "bue umano") sono una razza di giganti che condividono le aree in si trovano ogre e giganti delle colline. Un incontro con i verbeeg potrebbe coinvolgere anche giganti delle colline (40%) oppure ogre (60%). Poiché questi giganti sono mediamente più scaltri e intelligenti degli altri umanoidi selvaggi, spesso si trovano a capo di bande assortite. Proprio grazie alla loro superiore intelligenza, riescono spesso ad equipaggiarsi con elementi di protezione migliori (CA 4). Non è raro trovare dei verbeeg che hanno indossato elmi, pettorali e/o altri pezzi di armatura per una classe di armatura inferiore a 4.

I giganti verbeeg combattono con le armi che hanno a disposizione, ma prediligono robusti randelli, mazze ferrate e lance che sanno scagliare con perizia (bonus +1 ai tiri per colpire, quando usano armi da tiro). Grazie alla loro forza straordinaria, i verbeeg aggiungono +3 ai danni inflitti, quando colpiscono con armi da mischia o da tiro (lance, giavellotti, sassi, ecc.). Nel loro covo, i verbeeg possono contare fino a 30 individui. Per ogni clan c'è un capo che ha almeno 40 punti ferita e combatte come un mostro con 8 dadi vita. I giovani verbeeg rappresentano il 50% della popolazione di un covo con un numero superiore alle 9 unità. I giovani hanno 3+3 DV ed effettuano un solo attacco a round.

I verbeeg sono tra i più brutti tra i giganti. I maschi hanno barbe e capelli irsuti e tutti gli individui hanno una o due deformità: crani allungati, labbra leporine, zoppia, gobbe, ecc.

Fonte: *Monster Manuale II ed. 1983*

GUARDIANO DI PIETRA

Classe dell'Armatura:	2
Dadi Vita:	4+4*
Movimento:	18 (6) metri
Attacchi:	2 schianti
Ferite:	2-9/2-9
N° di Mostri:	1 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 4°

Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	275

Il guardiano di pietra è uno speciale costruito simile a un golem scolpito solitamente nelle forme di un umanoide o di un guerriero e con dimensioni di poco inferiori a quelle di un ogre. Nel petto del costruito viene collocato un cuore di pietra e sulla fronte è incastonata una pietra preziosa collegata con uno speciale anello del controllo, che consente al suo possessore di comandare il guardiano.

Attacca con un paio di micidiali schianti ogni round ed essendo privo di mente risulta immune agli incantesimi di **sonno**, **charme**, **paralisi** e **paura**. Riceve solo metà danno dalle armi ad taglio e da punta, così come pure dagli attacchi basati su fuoco, gelo ed elettricità. È completamente immune ai proiettili (frece e dardi) che, semplicemente, gli rimbalzano contro innocui.

Chi possiede l'anello del controllo può impartire ordini al guardiano che devono essere semplici e chiari. Purtroppo, lo spirito elementale vincolato alla pietra cerca di ribellarsi alla schiavitù e, per ogni ordine impartito, c'è un 20% di probabilità che il guardiano lo ignori e attacchi il suo padrone. Il possessore dell'anello può cercare di riprendere il controllo del guardiano di pietra, concentrandosi sull'anello per un intero round e superando una prova di Carisma. Può ripetere il tentativo una volta a round.

Fonte: *Monster Manuale II ed. 1983*

RAGNO CAMMELLO

	Grande	Gigante
Classe dell'Armatura:	6	5
Dadi Vita:	3+3	5+5
Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri
Attacchi:	2 o becco	2 o becco
Ferite:	-/2d4	-/3d4
N° di Mostri:	1d4 (1d6)	1d4 (1d6)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°	Guerriero 5°
Morale:	10	10
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	125	475

Conosciuti anche come "falsi ragni" o "ragni sole", i ragni cammello sono aracnidi dotati di un potente becco adunco, dieci zampe e un paio di pedipalpi anteriori particolarmente sviluppati e dotati di corti artigli in grado di colpire e bloccare la preda. Durante un combattimento, il ragno cammello cerca di colpire l'avversario con i suoi pedipalpi; questi non infliggono ferite, ma se colpiscono entrambi lo stesso bersaglio lo possono immobilizzare. Un ragno cammello grande riesce a bloccare un essere di dimensioni piccole, mentre quelli giganti sono capaci di intrappolare esseri di medie dimensioni.

Una volta tra le grinfie, la vittima viene ripetutamente colpita dal becco del ragno cammello, subendo danni automatici ogni round. Per liberarsi è necessario mozzare uno dei pedipalpi, effettuando un tiro per colpire di almeno 3 punti superiore al minimo richiesto per colpire il mostro (un 20 naturale ottiene lo stesso scopo).

Quando attacca, il ragno cammello non lascia mai la preda, a meno che non venga minacciato con il fuoco. In tale caso, deve superare una prova di morale o fuggire spaventato.

I ragni cammello vivono tra le rovine in climi aridi o perlustrano di notte il deserto in cerca di cibo, riposando sotto le sabbie durante il giorno. Se costretti a combattere alla luce del giorno o con gli effetti di un incantesimo di **luce** o **luce perenne**, subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Fonte: *Monster Manuale II ed. 1983*

COMPENDIO DEI NUOVI OGGETTI MAGICI

In questa sezione sono riportate le descrizioni dettagliate dei nuovi oggetti magici che possono essere recuperati durante l'avventura sandbox *Briganti a Castello Tennenkay*. Molte di questi oggetti magici sono state originariamente creati per altre edizioni di **DUNGEONS & DRAGONS®**, in tal caso, in fondo alla descrizione dell'oggetto è indicato il manuale originale nel quale è apparso la prima volta.

Anello delle 9 vite di Bastet

Al momento della creazione, questi semplici anelli d'argento sono decorati con 9 piccoli turchesi e spesso recano sulla parte interna delle incisioni di gatti e felini giocosi. Ogni volta che il possessore dell'anello deve effettuare un tiro salvezza contro raggio della morte, la magia dell'anello consente di superarlo automaticamente. Quando accade, una delle pietre turchesi incastonate scompare. Quando tutti i turchesi sono spariti, l'anello diventa una semplice vera in argento del valore di 5 monete d'oro. Il possessore non può decidere se utilizzare l'anello o meno: quando viene indossato, infatti, la magia del gioiello si attiva automaticamente ogni volta che viene chiamato un tiro salvezza contro raggio della morte.

Frecce aspidi

Le frecce aspidi sono proiettili che possono essere scagliati da qualsiasi tipo di arco. Quando vengono trovati sembrano degli aspidi mummificati, rigidi e diritti. Esistono diversi tipi di frecce aspidi, alcune delle quali sono descritte di seguito. I depositari del segreto per fabbricare queste terribili armi fu rivelato dai misteriosi Carnifex ai popoli asserviti dal loro terribile impero.

Quando una freccia aspidi viene scagliata contro un bersaglio vivente, la magia del proiettile è liberata in tutta la sua letale potenza. Se il colpo va a segno, la vittima subisce dei danni dovuti all'impatto, che varia in base alla tipologia di freccia scagliata, inoltre il serpente torna in vita e morde automaticamente, iniettando il proprio veleno.

Dopo che l'aspidi ha morso la vittima, cade a terra e muore nel giro di 1-2 round. Se la freccia manca il bersaglio o colpisce un oggetto inanimato, si frantuma e si polverizza all'istante, indipendentemente dal tipo di aspidi, la freccia si considera un proiettile magico con un bonus +5 al tiro per colpire.

Freccia dell'Aspidi Cornuto. Queste frecce appaiono come lunghi serpenti neri a strisce bianche e con una lunga e affilata escrescenza sul capo. Sono ottenute mummificando i terribili aspidi cornuti del Deserto Aryptiano e, all'impatto, infliggono 1d6+5 danni perforanti. Se il bersaglio fallisce il proprio tiro salvezza contro veleni, muore nel giro di 1d6 round, ma anche se viene superato subisce ugualmente 1d8+6 danni.

Freccie dell'Aspidi Testa di Rame. Le frecce aspidi *Testa di Rame* sembrano dei serpenti con le squame del colore del rame anticato con macchie verdastre alle estremità. All'impatto infliggono 1d8+5 danni perforanti e il loro veleno provoca la perdita di ulteriore 3d6 danni, dimezzabili con un tiro salvezza contro veleni.

Freccie dell'Aspidi Asphinx. Sono forse le più terribili tra le frecce aspidi. Quando vengono trovate, sembrano dei lunghi serpenti dalle squame nere e dorate. Quando colpiscono, infliggono 1d10+5 danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o tramutarsi in una statua nel giro di 1-4 round.

Gioiello di Karathoth

Questo potente oggetto, una delle più grandi creazioni di Pflarr, è un gioiello con 1d4+3 sfaccettature. Attivando il gioiello si crea un esatto duplicato del possessore, sotto il suo completo controllo. Il duplicato combatte, lancia

incantesimi e usa oggetti magici secondo il desiderio del possessore del gioiello; il simulacro rimane 1d4+3 turni prima di scomparire.

Una volta che un duplicato viene distrutto o scompare, una delle sfaccettature del gioiello si crepa. Quando tutte le sfaccettature della pietra sono crepate, il gioiello si tramuta in polvere. Si può convocare solo un simulacro per volta; non è possibile creare un doppione prima che siano passate almeno 48 ore dalla precedente evocazione. Quando un duplicato viene ucciso o scompare, spariscono anche i suoi oggetti.

Gli effetti degli incantesimi lanciati dal duplicato spariscono quando quest'ultimo viene ucciso o termina il tempo, tranne ovviamente gli incantesimi di durata istantanea. Un duplicato non può utilizzare magie di creazione come quelle legate a un incantesimo di **desiderio**.

Il gioiello di Karathoth spesso assume la forma di un rubino, ma sono noti anche manufatti realizzati con altri tipi di pietre preziose (smeraldi, zaffiri, diamanti, ecc.). Se qualcuno osserva attentamente il gioiello, può vedere in controluce l'immagine di un uomo dalla testa di sciacallo (la comune rappresentazione di Pflarr su Mystara).

Unguento di Keoghtom

Si tratta di un denso e pastoso unguento dal pallido colore verdino e da un vago profumo di aloe. Spesso viene rivenuto dentro piccole giare o vasetti di terracotta e vetro in quantità tali da essere usato per 1d4+1 volte.

Una applicazione dell'unguento, ingerita o spalmata su una ferita, cura 2d8+2 punti ferita e inoltre neutralizza all'istante veleni e tossine, oltre a curare ogni malattia.

Unguento Yabari

Ricavato dalla linfa di alcune piante succulente che crescono nel sottobosco delle giungle della Davania *Superior*, l'unguento Yabari è una specie di crema grassa e dal colore giallastro che emana un forte odore rancido. Se viene spalmato sulla pelle (serve una intera dose per coprire efficacemente una creatura di medie dimensioni), allontana automaticamente gli insetti molesti: mosche, zanzare, cimici, tafani, ecc.

L'efficacia dell'unguento è tale che i suoi effetti durano per 24 ore o finché non viene fatto un bel bagno. Anche gli insetti di dimensioni giganti trovano sgradevole l'aroma dell'unguento yabari e devono superare una prova di morale per attaccare chi ne è impregnato; ma non solo. Mentre sono impegnati in combattimento contro un bersaglio cosparso di unguento soffrono di un malus -1 ai tiri per colpire.

A causa dell'inteso odore spiacevole emanato dall'unguento, chi ne è cosparso non può cogliere di sorpresa nessuno, inoltre subisce un malus -1 alle prove per determinare le reazioni di mostri e PNG.

Testa di Morto

Una testa di morto viene creata dal teschio di un nemico sconfitto. Più è potente il nemico meglio è, per cui la testa di un eroico campione del bene è particolarmente apprezzata. La testa viene ricoperta di cera, mischiata con sangue per renderla impermeabile; il pus di una creatura del caos viene versato nella cavità cerebrale e quindi sigillato all'interno con altra cera. Il risultato è oggetto che, se scagliato contro

il nemico, si infrange, liberando i suoi nauseabondi contenuti sugli sfortunati bersagli. Una testa di morto viene scagliata come un proiettile, ma non richiede nessuna abilità specifica.

Esistono diversi effetti che una testa di morto può provocare; qui di seguito ne vengono elencati alcuni, ma il DM è libero di creare i propri effetti spaventosi.

Cancrena di mummia. Ha effetto su tutti i bersagli in un raggio di 3 metri dal punto di impatto. Una nube di polvere di mummie non morte si libera nell'aria, infettando i bersagli con la malattia trasmessa da queste spaventose creature. È possibile evitare gli effetti, superando un tiro salvezza contro raggio della morte effettuato con un bonus +2.

Spore di fungoide lurido. Dal punto di impatto e in un raggio di 3 metri si diffonde una nube di spore velenose

giallastre. Chi aspira le spore deve superare un tiro salvezza contro soffio del drago con un bonus +2 o iniziare a soffocare, subendo 1d6 danni a round per 1d10 round. Mentre si è sotto l'effetto delle spore, inoltre, la vittima subisce un malus -2 ai tiri per colpire e ai punteggi di Forza e Destrezza.

Confusione. Quando questa testa di morto arriva a bersaglio, si spacca liberando nell'aria una polvere scintillante simile a talco. Chi si trova entro 3 metri dal punto di impatto e respira la polvere, deve superare un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus +2 o essere sottoposto agli effetti di un incantesimo di *Confusione* che dura 2d6 round.