

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



L'Oasi della Palma Bianca

di Philip Meyers and Tracy Hickman
Traduzione: S. Mattioli e M. Mazzetto



L'Oasi della Palma Bianca

Questo Modulo può essere usato da solo o come seconda parte della serie il Deserto della Desolazione

Crediti	1
Introduzione	2
Note per il Dungeon Master	3
Sezione I: Il Deserto Selvaggio	5
Sezione II: L'Oasi della Palma Bianca	11
Sezione III: Tempio di Set	24
Sezione IV: Cripta di Badr al-Mosak	34
Concludere l'Avventura	40
Appendici: PNG	41
Appendici: Nuovi Oggetti Magici	44
Nuovi Mostri	45
Derviscio di Thune	45
Djinni Nobile, Visir	46
Efreeti Nobile, Pascià	47
Ombra Demoniacca (Shadowfiend)	48
Scavapolvere (Dustdigger)	49
Symbayan	50
Uomo Sabbia (Sandman)	51

Crediti

Progetto: Philip Meyers e Tracy Hickman

Editing: Edward Soller e Marlene Weigel

Editore : Curtis Smith

Grafica di Copertina: Jim Holloway

Grafica Interna: Keith Parkinson

Traduzione: Stefano Mattioli e Mauro Mazzetto

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Introduzione

Il sibillare del vento vi sferza, scagliandovi la sabbia negli occhi ed in bocca e perfino al di sotto dei vostri abiti. La tempesta di sabbia ha preso a pugni i vostri nervi e la vostra volontà per cinque giorni. Le vostre riserve d'acqua si stanno rapidamente esaurendo, e temete di addormentarvi per paura di restare seppelliti sotto i detriti. Poi, mentre vi trascinate avanti, all'improvviso vi imbattete in una formazione di roccia, nel quale c'è una profonda caverna. Finalmente protezione! Il gruppo di avventurieri si fa strada strisciando verso l'aria calma e fresca della caverna per poi crollare senza parole sul pavimento di roccia.

Molte settimane fa stavate visitando un regno del nord. Mentre eravate lì, una banda di predatori del deserto senza pietà hanno saccheggiato e bruciato le città e terrorizzato la popolazione. Le truppe del re hanno inseguito i banditi fino al limitare del Deserto della Desolazione, ma non vi si sono addentrati perché è maledetto e pieno di pericoli. Il vostro gruppo è stato catturato dalle guardie del re e, come punizione per crimini che non avete commesso, siete stati inviati alla ricerca della fortezza nascosta dei banditi. Nelle vostre avventure nel deserto, avete liberato il territorio dall'antica maledizione del Faraone Amun-re. Nella sua tomba avete trovato la Stella di Mo-pelar, una *gemma della*

visione. E' una di una triade di gemme dal leggendario destino. Tuttavia, non avete trovato traccia dei banditi o del loro nascondiglio, ed ora la vostra unica preoccupazione è la sopravvivenza.

Quando finalmente vi svegliate, non sapete per quanto avete dormito. Potrebbero essere ore o giorni. Dall'imboccatura della caverna potete vedere l'alba di un giorno chiaro e limpido. Le dune si perdono infinite in lontananza. Per tutta la durata della tempesta avete viaggiato senza sosta, ed ora non avete idea di dove vi troviate. Le borracce sono quasi vuote. Dovete trovare dell'acqua in fretta.

Mentre lasciate la caverna e vi preparate a partire di nuovo, un membro del vostro gruppo nota una grande colonna di fumo in lontananza verso ovest. Il cuore vi batte forte. Fuoco... appiccato da persone, forse? O, se è solo del fuoco spontaneo, potrebbero esserci alberi. E dove ci sono alberi da bruciare, di sicuro c'è anche acqua.

Fermati! Se pensi di voler giocare questo modulo, non continuare a leggere. Le informazioni nel resto del modulo sono da usare come guida per l'avventura dal Dungeon Master (DM).



Che amichevole lo sceicco. Che gentile da parte sua tenere una banchetto in vostro onore. Di sicuro non volete fargli sapere quanto grati gli siate. Non volete recargli offesa in alcun modo. Ma il tuo amico-cosa sta dicendo?

Questo modulo è il secondo di una serie divisa in tre parti *Deserto della Desolazione*. Puoi usare *L'Oasi della Palma Bianca* sia con gli altri moduli che senza. I giocatori a cui piacerà questo modulo potranno continuare la loro avventura nel deserto negli altri moduli, *Faraone* e *La Tomba Perduta di Martek*.

Questo modulo è progettato per un gruppo da 6 a 8 personaggi giocanti (PG) tra il 6° e l'8° livello di esperienza. E' suggerito un equilibrio fra le classi, perché i giocatori affronteranno un'ampia varietà di problemi. Ogni classe di personaggio avrà il suo momento di splendore.

I personaggi dovrebbero prima essere diretti attraverso il **Deserto Selvaggio** all'**Oasi della Palma Bianca**. Qualche personaggio potrebbe voler seguire le tracce a ovest dell'area B del **Deserto Selvaggio**, la Battaglia delle Pianure, verso l'area K, **La Cripta** (tomba) di **Badr al-Mosak** (vedi mappa del Deserto). Se i PG insistono su questo corso delle azioni, il DM dovrebbe non dovrebbe impedirglielo. Tuttavia, dovrebbe essere reso chiaro che questo ridurrà le loro probabilità di sopravvivenza.

Raggiungere l'oasi dovrebbe essere il loro primo obiettivo. Una volta presi i contatti necessari all'oasi, il gioco continuerà nel **Tempio di Set** e nella **Cripta di Badr al-Mosak** e si concluderà nella **Città di Phoenix**. Se hai intenzione di svolgere *La Tomba Perduta di Martek*, i PG dovranno ottenere le tre *Gemme Stellari* e liberare il djinni nella **Città di Phoenix**. Se i PG necessitano di qualche suggerimento su come adempiere a questi compiti, il Dungeon Master dovrebbe fornirli.

A pagina 40 c'è una sezione intitolata **Concludere l'Avventura** che fornisce un aggancio per l'avventura.

Dettagli della Sezione

Questo modulo è diviso in quattro sezioni di gioco. Ogni sezione comincia con un Prologo della Sezione. Il prologo delinea e spiega la sezione. Le Tabelle degli Incontri Casuali e le informazioni per ogni sezione si trovano nel prologo. Alla voce Incontri, ogni sezione è divisa in singole aree che sono numerate e indicate sulle mappe per un facile riferimento. I dettagli riguardanti ogni area o stanza numerata sono elencati secondo lo schema seguente:

Descrizione: questa è una descrizione generale della zona che i PG hanno prima visto. Tutte le facili percezioni e ovvie rappresentazioni sono generalmente descritte qui, e il DM può leggere il testo direttamente ai PG. Queste descrizioni non hanno titoli, ma sono inserite in riquadri e il DM può trovarli facilmente. Le descrizioni qui inserite presuppongono che i PG stiano usando una torcia per vedere. Normalmente una torcia illumina un'area con raggio di 30 piedi (9 metri).

Interpretazione: questa traccia la generale sequenza di eventi che possono aver luogo nella stanza. Per esempio: "i

giocatori che entrano in una stanza devono prima scoprire la **Trappola**, che libera eventuali creature. Solo sconfiggendo le creature è possibile trovare il **Tesoro**." Il **Gioco** spiega l'ordine generale con il quale gli eventi accadono. Anche altre informazioni circa le grandezze e le dimensioni sono incluse in questa sessione.

Creature: Le statistiche dei PNG e delle creature che i personaggi incontrano sono indicate nel formato seguente:

Nome del Mostro (quantità incontrata): classe d'armatura (CA); fattore movimento (FM); dadi-vita (DV); punti-ferita (pf); Numero di Attacchi per round (N° ATT.); danni (Danni); Attacchi Speciali (AS); Difese Speciali (DS); Resistenza alla Magia (RM); Morale (ML); Taglia (T); Intelligenza (Int.); Allineamento (AL); Punti Esperienza (PE).

ABBREVIAZIONI USATE PER LE STATISTICHE DEI MOSTRI

CA= Classe d'Armatura	C=Chierico
FM= Fattore Movimento	G=Guerriero
DV= Dadi-Vita	EM= Esperto di Magia
pf= punti-ferita	L= Ladro
N° ATT.= Numero di Attacchi	B= Bardo
Danni= Danni	For= Forza
AS= Abilità Speciali	Des= Destrezza
DS= Difese Speciali	Cos= Costituzione
RM= Resistenza alla Magia	Int= Intelligenza
ML= Morale	Sag= Saggezza
T= Taglia	Car= Carisma
AL= Allineamento	LB= Legale Buono
NB= Neutrale Buono	CB= Caotico Buono
CN= Caotico Neutrale	LN= Legale Neutrale
N= Neutrale Puro	NM= Neutrale Malvagio
CM= Caotico Malvagio	LM= Legale Malvagio

Interpretazione: questa è una descrizione delle creature da incontrare, come possono essere rappresentati, e che attitudini possono seguire. Anche le informazioni che sono in possesso delle creature possono essere usate dai PG sono inserite in questa sezione. Le personalità dei mostri e le caratteristiche che i PG incontreranno sono gestite dal DM- so ham it up!

Tesoro: tutti i tesori che possono essere trovati nella stanza o nella zona sono dettagliatamente descritti in questa sezione.

Trappola/Trucco: le trappole, come muri scorrevoli, bauli, aste dal muro, ecc., sono spiegate in questa sezione.

Informazioni: questa sezione contiene tutti i punti di interesse riguardo l'area o le voci, i loro propositi, la loro storia, ecc. Questi dettagli vi aiuteranno a rendere il gioco più interessante. I personaggi avranno l'opportunità di leggerle dalle rune (versi scritti in antico alfabeto), papiri o

tabelle (o lapidi), ecc. che troveranno durante l'avventura. La percentuale di probabilità di comprendere gli scritti correttamente viene fornita alla voce **Informazioni**. Se un PG fallisce il suo tentativo della corretta comprensione dello scritto, il DM può ad esempio dirgli, "non puoi capire o comprendere lo ciò che è scritto."

Note Finali: Occasionalmente, il testo richiede delle prove di Destrezza o Costituzione. Questo significa che i personaggi devono tirare 1d20 e confrontarlo con la loro Destrezza/Constituzione, per superare la prova il tiro deve essere inferiore o uguale al punteggio della caratteristica. Gli effetti dei tiri sono spiegate nei vari casi.

Una "possibilità cumulativa" significa che ogni tiro di dado è fatto con una difficoltà maggiore. Per esempio, quando un PG resta seduto a lungo sotto una palma, ha il 5% di possibilità cumulativa, per turno, che un cocco cada sopra la sua testa. Questo significa che c'è il 5% di possibilità che il cocco cada nel primo turno, il 10% che cada nel secondo, il 15% che cada nel terzo e così via.

I mostri presentati in questo modulo, sono inclusi nella sezione **Nuovi Mostri** a pag. 45. Questa sezione dà anche tutte le informazioni sugli importanti personaggi non giocanti (PNG). Ogni incontro sarà anticipato da uno delle quattro dicerie generiche inserito nella **Tabella 10 - Dicerie Casuali Generiche** alla fine del modulo. Le informazioni riguardo ad importanti tesori e altri oggetti sono incluse alla fine del modulo, nell'appendice **Nuovi Oggetti Magici** a pag. 44.

Alcune zone nella **Cripta di Badr al-Mosak** sono disseminate di complicati incantesimi e trappole. Il DM dovrà prestare grande attenzione a queste zone prima di giocare questo modulo, così il gioco potrà scorrere più fluidamente.

Certe aree e stanze descritte in questo modulo sono esattamente come altre aree zone e stanze in posti simili. Per praticità, le aree e le stanze sono numerate esattamente come le aree e le stanze con i numeri sulla mappa. C'è solo un testo che descrive ognuna di queste aree.

I PG inizieranno la loro avventura nella **Sezione I**, area **A** sulla **Mappa del Deserto Solitario**.

Prologo del Deserto

Usa la **Mappa del Deserto Solitario**.

Ogni volta che i PG non sono in uno specifico punto numerato, sono da considerarsi come fossero nel deserto, per il quale è possibile usare la descrizione sottostante. Ulteriori dettagli circa il deserto sarà possibile evitare fino a che non avranno direttamente effetto sul risultato dell'avventura o tenderanno a rallentarla. Il DM può suggerire qualcosa come: "avete viaggiato per due giorni senza incontrare o vedere alcuna oasi all'orizzonte", per rendere le accelerare le cose. Gli incontri casuali sono spiegati nelle tabelle degli incontri casuali nelle pagine seguenti.

Di fronte a voi vedete il grigio deserto scorrere a perdita d'occhio, cotto da un ardente sole. Non una singola pietra o creatura rompe la superficie. Tutto intorno a voi è un rovente silenzio. Niente guida la vostra via tranne che il cammino del sole, che sembra diventare sempre più vicino al vostro. La polverosa sabbia colorata ondeggia sotto i vostri piedi e soffoca la vostra gola riarata

ACQUA: I PG inizieranno con abbastanza acqua per il loro gruppo, inclusi i loro animali, per viaggiare nel deserto per quattro giorni. Se razioneranno la loro acqua e viaggeranno solo di notte, la loro acqua durerà per cinque giorni. I PG perderanno due punti di forza per ogni giorno che resteranno nel deserto senza acqua. Riguadreranno tre punti di forza ogni giorno che berranno almeno otto pinte d'acqua (6,4l).

MOVIMENTO: A causa della soffice sabbia e della elevata temperatura, è necessario per un uomo, muovendosi ad una velocità di 12, due ore per completare ogni esagono nella **Mappa del Deserto Solitario**. Tutti gli altri movimenti devono essere basati su questa scala. Per esempio, ad un nano, che ha un fattore movimento di 6, occorreranno quattro ore per percorrere un esagono. Un cavallo selvaggio che si muove con fattore movimento 24 impiegherà solo un'ora. Una intera giornata di cammino sarà al massimo di 10 ore. Il movimento viene inoltre modificato dal terreno. Muoversi attraverso unna regione montuosa è metà del movimento normale per tutti tranne che per i nani.

I tipi d'animali disponibili sono cammelli e cavalli (guarda sotto). Carichi pesanti modificano il movimento di base, così ogni personaggio può stilare una lista di ciò che il suo animale sta portando, incluso il peso del personaggio se ne è anche il cavaliere. L'animale può sparire in una sabbia mobile e la lista sarà utile a determinare cosa è stato perso.

Cammello: CA 7; FM 21; DV 3; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS sputa; T G; ML Inaffidabile (3); Int. da animale a semi (1-4); AL N; PE 65. *MdM* pag 218.

Il peso trasportato dai cammelli provoca modifiche sul movimento. Si muovono al massimo con FM 9 se sono caricati da 250 a 300 kg, oppure muovono a 15 se caricati da 200 a 249 kg. I cammelli attaccano mordendo e sputando. C'è il 50% di probabilità che tentino di sputare a coloro che cercano di cavalcarli. Se il cammello sputa, c'è il 25% di possibilità che accechi il cavaliere da uno a tre round. I cammelli hanno un temperamento instabile e si rifiuteranno di alzarsi per viaggiare il 40% delle volte. Si può riprovare dopo 2 turni di moine (carezze). Una volta che si rialzano, comunque, continueranno senza ulteriori difficoltà. Se i cammelli rimangono in un posto senza muoversi per un ora, c'è il 20% di possibilità che rimangano giù.

Cavallo da battaglia leggero: CA 7; FM 24; DV 2+2; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni 1d4/1d4; T G; ML Incostante (5-7); Int. Animale (1); AL N; PE 35 ognuno. *MdM* pag 40.

Un cavallo medio può portare più di 325 kg, ma il suo movimento si rallenta a FM 9 con ogni peso superiore ai 200 kg. I cavalli imbizzarriscono di fronte al fuoco, ai movimenti repentini, ai forti rumori o agli strani odori nel 90% dei casi.

VISIONE A DISTANZA (VISIBILITA'): Anche la visibilità è un modificatore del terreno. Nel mezzo dell'area delle dune, tutti gli oggetti al di sopra del livello del terreno numerati nella **Mappa del Deserto Solitario** sono visibili da una distanza di 2 esagoni (8 km).

È difficile determinare le distanze nel deserto per ogni personaggio. C'è il 90% di probabilità che la distanza stimata ad un primo sguardo sia sempre da 0,5 a 1 km, indipendentemente dalla attuale distanza. Le colonne di fumo a molti chilometri di distanza sembreranno essere appena dietro alla duna successiva.

INCONTRI CASUALI: Nel mezzo del deserto, controlla per gli incontri casuali ogni 4 ore. Un tiro di 1 su 1d10 indica che un incontro avrà luogo. Se avviene un incontro tira 1d10 per determinare che tipo di incontro consultando la **Tabella 1** di seguito. Consulta la sezione **Nuovi Mostri e PNG** per la descrizione dei mostri. Tutte le creature intelligenti conoscono il luogo della **Cripta di Badr al-Mosak**.

Sezione I: Il Deserto Solitario

Tabella 1

INCONTRI CASUALI NEL DESERTO SOLITARIO

<u>Tiro</u>	<u>Incontro</u>	<u>Tiro</u>	<u>Incontro</u>
1	6 Scavapolvere	6	Pioggia Acida
2	Uomo Sabbia	7	3 Scavapolvere
3	Scavapolvere	8	5 Grandi Ragni Cacciatori
4	6 Uomini	9-10	Evento Speciale
5	Tempesta di Sabbia		

Scavapolvere (6): CA 4; FM 3; DV 4; pf 14, 12, 12, 12, 10; N° ATT. 1; Danni 1d8 + CA vittima; AS illusione; DS tana di sabbia per mimetizzarsi; T G; ML Normale (10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 270 ognuno.

Uomo Sabbia: Tira 1d6. Se il risultato è 1, tira ancora usando la **Tabella 1** per un ulteriore incontro da svolgere subito dopo l'attacco dell'uomo sabbia, ignorando ogni altro uomo sabbia risultante.

Uomo sabbia: CA 3; FM 9; DV 4; pf 13; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni Nessuno; AS Sonno; DS protezione da proiettili normali; RM 20%; T M (1,5-1,8 m); Elite (13-14); Int. Media (8-10); AL NM; PE 975. *MdM:A1.*

Scavapolvere: CA 4; FM 3; DV 4; pf 11; N° ATT. 1; Danni 1d8 + CA vittima; AS illusione; DS tana di sabbia per mimetizzarsi; T G; ML Normale (10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 270.

Uomo sabbia (6): CA 3; FM 9; DV 4; pf 7, 10, 11, 13, 15, 21; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni Nessuno; AS Sonno; DS protezione da proiettili normali; RM 20%; T M (1,5-1,8 m); Elite (13-14); Int. Media (8-10); AL NM; PE 975 ognuno. *MdM:A1.*

Tempesta di Sabbia: Una tempesta di sabbia si alza con il vento. C'è 80% di probabilità che il gruppo si perda a meno che interrompa il suo movimento. Il gruppo che si è perso cambia la direzione in modo casuale e poi muove per quella direzione per la distanza che i giocatori vorranno indicare. Il movimento all'interno della tempesta di sabbia è pari alla metà delle normali indicazioni.

Pioggia Acida: Nere nuvole cominciano a disegnare l'orizzonte. In 1d10+20 round, le nuvole copriranno il cielo e cadrà una pioggia acida, causando 1d4 punti ferita per round per ogni parte di pelle esposta. I vestiti e altre protezioni fanno scorrere la pioggia senza danni. Gli animali devono essere protetti dalla pioggia con vestiti o protezioni sporgenti. La tempesta durerà 1d10 round.

Scavapolvere (3): CA 4; FM 3; DV 4; pf 8, 12, 14; N° ATT. 1; Danni 1d8 + CA vittima; AS illusione; DS tana di sabbia per mimetizzarsi; T G; ML Normale (10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 270 ognuno.

Grande ragno cacciatore (5): CA 6; FM 18; DV 2+2; pf 10, 8, 8, 6, 13; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6 + veleno paralizzante; AS Veleno (tiro-salvezza contro Veleno a +1, paralisi 2d4 turni); DS salto (9 m), -6 sul tiro sorpresa avversario; T M (1,8 m); Normale (8); Int. Poco (5-7); AL N; PE 270 ognuno. *MdM pag 283.*

Evento Speciale: Tira 1d6 sulla **Tabella 2**.

Tabella 2

EVENTI SPECIALI

<u>Tiro</u>	<u>Evento</u>
1	Colonna di fumo
2	Colonna di fumo
3	10 Membri della Banda Caccia Dervisci
4	10 Lancieri dell'Aria Symbayan
5	1 Verme Viola
6	Miraggio

Colonna di fumo: Da distante il fumo appare all'orizzonte e continua per 4 giorni. Questa colonna di fumo proviene dalla zona **H** della **Mappa del Deserto Solitario**.

Colonna di fumo: Il fumo continua per quattro giorni e la sua origine è l'area **K** della **Mappa del Deserto Solitario**.

Membri della Banda di Caccia Dervisci: Questi dervisci di Thune stanno aspettando una carovana vagante in quest'area, sperando di trovare riserve di cibo e sostentamento per il loro accampamento. Non lasceranno la loro ricerca ma indicheranno, se la reazione è amichevole, il punto e la via dell'oasi dell'area **H**. Ognuno conosce 1d4 dicerie (guarda la **Tabella 10** a pagina 43).

Membro della Banda di Caccia Dervisci (10): CA 6; FM 12; G4; pf variabili; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Campione (15); Int. Media (8-10); AL LN; PE 120 ognuno.

Lancieri dell'Aria Symbayan: I cavalieri portano lance e volano in formazione. Interrogheranno il gruppo ma non gli crederanno. Se un membro del gruppo ha il medaglione dei guerrieri e lo mostra ai Lancieri dell'Aria, i lancieri poi cercheranno di aiutare il gruppo offrendo di portarli in ogni luogo entro una giornata di volo. I lancieri stanno cercando una carovana perduta che non può essere lontana più di un giorno. Se i PG non hanno il medaglione verranno considerati dai lancieri delle spie di Thune e condotti immediatamente all'Oasi della Palma Bianca e condotti davanti allo sceicco per essere giudicati. I pegaso non serviranno altro che i loro padroni originali. Ognuno conosce 1d4 dicerie (guarda la **Tabella 10** a pagina 43).

Lanciere dell'Aria Symbayan: CA 6; FM 12; G4; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Campione (15); Int. Media (8-10); AL LB.

Pegaso: CA 6; FM 24, Vo 48 (C, D se cavalcato); DV 4; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d8/1d8/1d3; AS picchiata, zoccoli posteriori; T G (1,65 m al garrese); ML Risoluto (11); Int. Media (8-10); AL C. *MdM* pag. 270

Verme Viola: La terra attorno al gruppo comincia a tremare quando improvvisamente, dalla sabbia sottostante, il verme emerge.

Verme Viola (1): CA 6; MV 9, Sc 9; DV 15; THAC0 5; pf 54; N° ATT. 2; Danni 2d12 (morso)/2d4 (pungiglione); AS ingoia la vittima, veleno (tiro-salvezza contro Veleno per non morire); T Ga (lungo 7,5 m); ML Risoluto (12); Int. Non (0); AL N; PE 13.000. *MdM* pag 361

Miraggio: Un oasi è visibile in una direzione casuale distante 2 esagoni. Questo miraggio scomparirà non appena il gruppo si avvicinerà a 100 metri dalla posizione apparente. I personaggi possono tentare un tiro-salvezza contro Incantesimi con penalità -2 per ogni giorno senza acqua per scoprire l'illusione.

Incontri Nel Deserto

A. inizio dell'Avventura

Interpretazione: leggete l'**Introduzione** che trovate all'inizio di questo modulo ai giocatori. I personaggio giocanti avranno una lista di oggetti in **Tesori**. Date a ogni personaggio un dettagliato rumore dalla **Tabella 3** di seguito.

Tesoro: I personaggio giocanti possiedono i seguenti oggetti:

Oggetti in Comune:

- Abbastanza acqua per viaggiare nel deserto per quattro giorni o, se viaggiano di notte, per cinque giorni.
- Tre grandi tende con pali, 3 m x 6 m in grandezza, pesanti 200 kg ognuna. Richiedono 4 turni (40 minuti) per montarle o smontarle.
- Una Ordinanza delle Autorità che garantisce il permesso di lascia passare nel Deserto della Desolazione. Del peso di 50 g.
- Tre fasci di legna da ardere pesanti 10 kg ognuno. Ogni fascio di legna può provvedere al fuoco per una notte.
- La *Stella di Mo-pelar*. Un opale di grande valore a forma di stella, è una *gemma della visione*. Superstizioni attorniano la stella fin dall'inizio del suo corso, e nessuno nel deserto vorrà mai comprarla.

Ogni Personaggio è Dotato di:

- Denaro per le spese – 2.000 ma.
- Una borsa contenente due settimane di razioni secche del peso di 7,5 kg.
- I PG possono scegliere tra avere un cammello o un cavallo leggero. (guarda il **Prologo del Deserto** sotto la voce **Movimento** per la descrizione di questi animali.)

Quelle che seguono sono dicerie che i personaggi possono aver udito prima dell'arresto e l'esilio nel deserto. Notate che le indicazioni Vero (V) e Falso (F) sono solo per il DM. Tirate 1d10 per ogni personaggio giocante. Consultando la tabella sottostante, assegnate segretamente la corrispettiva diceria al personaggio. Il personaggio giocante può tenere la diceria segreta oppure dirla al resto del gruppo.

Tabella 3

DICERIE CASUALI

Tiro Diceria

- 1 (F) Il grande Faraone dei tempi antichi è stato sepolto in una grande città. La città fu sepolta dalla sabbia e le ricchezze del Faraone sepolte con lui. Le sue ricchezze sono rimaste sepolte e con una maledizione su di esse.
- 2 (F) Un palazzo di oro e gemme una volta scintillanti sull'orizzonte a sud. Molte persone videro le sue spire dorate, ma nessuno si è mai avventurato in quella direzione.
- 3 (T) C'è un obelisco (alti monumenti) nel deserto con incisi sopra delle storie e atti di grandi personaggi, ma sono posti malefici dove la morte aspetta. Nessuno che è partito per studiare queste antiche pietre è mai tornato. (Questa diceria si riferisce al terzo modulo della serie *Il Deserto della Desolazione* non avrà riscontro in questo modulo della serie.)
- 4 (T) Parte di un antico ed epico poema recita:

quando il male muoverà sulla nostra terra i passi ancora,
i principi nomadi a porre verranno
il suo potere sulla mano della sposa signora,
che bene e male s'incontreranno.

Indi tre essere dovranno
le gemme stellari che serviranno
sui saldo alla mia tomba
e auspicando tu non soccomba,
apri l'accesso alla sfera del potere da me creata
e scaccia il male all'ora stabilita.

(anche questa diceria si riferisce al terzo modulo de *Il Deserto della Desolazione*.)

Sezione I: Il Deserto Solitario

- 5 (T) Dietro la collina il mondo finisce. Laggiù il cielo è senza fondo. Le navi solcano le nuvole e i loro equipaggi conducono le anime che hanno catturato ad una antica Città dei Dannati. (Questa diceria si riferisce al terzo modulo della serie *Il Deserto della Desolazione* non avrà riscontro in questo modulo della serie.)
- 6 (T) Uno dei più grandi Faraoni dei tempi passati maledisse tutta la sua terra e la condusse alla rovina. Subito dopo la sua morte il suo popolo lo ha adorato per la portata del suo potere dall'oltretomba. (Questa diceria si riferisce al primo modulo della serie *Il Deserto della Desolazione* non avrà riscontro in questo modulo della serie.)
- 7 (T) Alcuni dei più favolosi tesori persi nel deserto sono le Gemme Stella. Di grande potere e di tremendo valore, esse sono menzionate in una profezia che concerne la diffusione del male nel deserto e il risanamento della terra. (Questa diceria si riferisce al primo modulo della serie *Il Deserto della Desolazione* non avrà riscontro in questo modulo della serie.)
- 8 (T) Una immensa piramide sorge a est e si crede sia a prova di furto. (Questa diceria si riferisce al primo modulo della serie *Il Deserto della Desolazione* non avrà riscontro in questo modulo della serie.)
- 9 (T) Le leggende dei faraoni malvagi sono superate solo dalle leggende delle loro ricchezze. Molti oggetti meravigliosi sono sepolti nelle loro tombe e queste ricchezze indicibile possono trovarsi ancora laggiù. (Questa diceria si riferisce al primo modulo della serie *Il Deserto della Desolazione* non avrà riscontro in questo modulo della serie.)
- 10 Per questa diceria il DM può inventare la più grande strampalata bugia a riguardo della favolosa ricchezza del deserto, lei o lui può prepararla.

B. Zona di Battaglia

Le dune sono macchiate dal sangue della battaglia che infuriava qui fino a poche ore fa. Un arma giace sopra il suolo smosso, il sole bacia i loro corpi senza vita e il resto dei loro cammelli, cavalli e pegaso. Tutti stanno in silenzio rispettando il piccolo fruscio, attraverso la sabbia, del vento che pare condurre la morte. Solo una singola figura umana striscia lentamente e colma di disperazione tra i corpi caduti in battaglia, un triste ma valoroso guerriero.

Interpretazione: La figura umana è il guerriero sopravvissuto e può essere facilmente raggiunto. I corpi dei soldati sono stati spogliati di tutte le monete, armi, armature e oggetti di valore. Le confuse tracce di impronte umane zampe sono interrotte da delle chiare tracce di tre slitte delle

sabbie che dirigono verso sud-est. Un'altra traccia di pietre bruciacchiate e ossa consumate corre verso le colline di pietra a ponente verso il luogo K. Sta strisciando tra la sabbia, verso sud. E' ovvio che sta morendo.

Guerriero Sopravvissuto: CA 10; FM 4; G3; pf 2; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni disarmato; T M; ML Normale (9); Int. Media (9); AL LN.

Interpretazione: Se trattato con gentilezza, il guerriero darà la seguente versione dei fatti di ciò che è successo in battaglia:

"Due giorni fa noi e i lancieri dell'aria abbiamo trovato l'Oasi di Akhir bruciata e in macerie. Abbiamo seguito le tracce degli aggressori fino a qui, spinti dalla voglia di vendetta."

"Non molto dopo il nostro arrivo, oltre le colline a ovest è apparsa una nuvola di fumo e polvere. Immediatamente una colonna di fuoco impennarsi nel cielo e prendendo la forma di una figura umana immensa. La sua voce scosse la terra. 'Osservate la morte del mondo, mortali' ruggì tra le nuvole, 'sono stato liberato dalla mia gabbia e sono tornato per la mia vendetta'. Alzò la sua mano e la terra si squarcio. Emerse la sua armata di non-morti e fummo distrutti."

Il guerriero si toglie il medaglione che indossa e lo ripone nelle vostre mani. Poi, ansimante con i suoi ultimi respiri:

"Io vi supplico, prendete questa medaglia d'onore e mostratela al mio Sceicco Passim. Lui è il signore dell'Oasi della Palma Bianca che è situata a sudest. Hai me, il momento è giunto! Ditegli cosa c'è accaduto e lui vi ricompenserà. Solo lui ora può fermare questo malvagio."

Detto questo muore.

Informazioni: I corpi dei soldati sono stati spogliati dagli schiavi che si sono trasformati in ladri. Le tracce dei tre slitte del deserto provengono dalla loro slitta.

C. Sabbie mobili

Interpretazione: questa zona appare differente dal normale deserto solo il 10% delle volte. Le sabbie mobili sono posti dove la sabbia è particolarmente fine e si sposta facilmente sotto il peso. Ogni personaggio muovendosi sopra la zona deve passare un tiro sulla destrezza oppure comincerà ad affondare. I cammelli affonderanno con un tiro di 1 su 1d10, mentre tutti gli altri animali affonderanno con un tiro 1 su 1d6. I carri affondano con un tiro 1-2 su 1d6. Questo controllo sulla destrezza deve essere effettuato ogni ora se il gruppo è in movimento oppure una volta ogni turno se non lo sono. Ogni round che un personaggio affonda, deve fare un tiro sulla destrezza con -5 per riuscire a tirarsi fuori. Per affondare completamente occorrono da uno a sei minuti (round),

infliggendo 1d4 danni per round con i personaggi con i personaggi che muoiono per soffocamento entro otto round. Ogni round un PC che è completamente sommerso deve fare una prova di Destrezza con -10 per tirarsene fuori.

Per salvare ogni cosa prima che scompaia inghiottita dalle sabbie è necessario trovare il modo di fermare i futuri affondamenti, come legarsi una corda attorno a una persona o provare questo con un cammello. Poi sono necessari 20 punti di forza per tirar fuori creature più piccole (halfling, nani piccoli animali), 30 punti di forza per creature di taglia media (taglia umana) e 80 di forza per grandi creature. La Forza di un personaggio giocante (e non) che sta affondando può essere aggiunta alla forza totale usata per tirarlo/tirlarla fuori. Serviranno 1d10+10 minuti per estrarre qualsiasi cosa o qualcuno. Nota che chi esegue i tentativi di salvataggio dovrà fermarsi ogni turno per controllare se affonda anch'egli. Gli oggetti affonderanno a una profondità di $(1d10+10) \times 0,3$ metri sotto la superficie (3,5-6 m), con la sabbia che ricopre il buco. Scavare in profondità in questa sabbia è impossibile perché i lati della fossa cedono facilmente e la riempiono nuovamente.

D. Colline

Basse colline e rocciose, le cui pietre spaccate e bruciate si protendono verso l'alto con uno strano angolo, proiettano un'ombra sinistra.

Interpretazione: Il fattore di movimento è metà del normale in alcune zone per tutti eccetto gli elfi. C'è il 60% di probabilità (ogni ora trascorsa) che il gruppo trovi una caverna come riparo.

E. Ossa Imbiancate

Le tracce improvvisamente si allargano tra le dune. Le scarnificate e bianche ossa di cammelli formano un cerchio con una grandezza approssimativa di 300 metri.

Interpretazione: C'è il 30% di probabilità che un membro del gruppo scopra che le ossa sono state pulite di recente. Tutti gli oggetti di valore sono stati presi da questa zona. Una serie di tracce di slitta si dirigono a est verso la zona F.

F. Oasi di Akhir

L'oasi è completamente bruciata e nera, le sue palme sono rotte e carbonizzate. In un lato, i pali una tenda, da cui sbucca un piccolo lembo di vestito bruciacchiato, sporgono dalla sabbia. Questa oasi ha un diametro di 1.200 metri circa. Niente e nessuno è sopravvissuto qui.

Interpretazione: Non ci sono oggetti di valore recuperabili, sebbene ci siano prove evidenti che l'area è stata distrutta dall'incendio. Molte serie di tracce parallele si dirigono verso sud in direzione della zona H.

G. I Lancieri dell'Aria della Palma Bianca

In alto sopra le vostre teste scorrete delle figure umane, armate di lance, che cavalcano dei pegasi. Appena vi vedono puntano le loro lance verso di voi e si dirigono nella vostra direzione.

Interpretazione: Appena i PG entrano nei tre esagoni dell'area H, nella **Mappa del Deserto della Solitudine**, incontreranno i lancieri. I lancieri suoneranno il corno e poi atterreranno vicino al gruppo. Loro interrogheranno il gruppo e poi lo scorteranno sotto sorveglianza dallo sceicco dell'oasi. Se i personaggi opporranno resistenza i lancieri attaccheranno.

Questi sono i lancieri dell'aria della Palma Bianca a cavallo dei loro pegasi. Sono solitamente in unità di 1d6+5 per il pattugliamento normale. In ogni gruppo uno di loro trasporta uno stendardo e un grande corno. Questo corno verrà suonato ogni qualvolta i personaggi verranno avvistati per la prima volta.

Lancieri dell'Aria della Palma Bianca (1d6+5): CA 6; FM 12; G4; pf variabili; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Campione (15); Int. Media (8-10); AL LB.

Pegaso (1d6+5): CA 6; FM 24, Vo 48 (C, D se cavalcato); DV 4; pf variabili; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d8/1d8/1d3; AS picchiata, zoccoli posteriori; T G (1,65 m al garrese); ML Risoluto (11); Int. Media (8-10); AL CB. *MdM* pag. 270

Interpretazione: Questi lancieri sorvegliano i confini dell'oasi fino ad una distanza di 3 esagoni sulla mappa. Sono alla caccia non solo delle spie dei dervisci ma anche dei servi del malvagio efreeti. Visto che possono presentarsi tanto quanto spie e malfattori in ogni numero e forma, anche ogni straniero sarà trattato con sospetto fino a che esso non dia prova della sua amicizia. Ogni lanciere conosce 1d4 dicerie. (consulta la **Tabella 10** alla fine di questo modulo).

H. Oasi della Palma Bianca

Interpretazione: Consulta **Sezione II: Oasi della Palma Bianca**.

I. Tempio di Set

Interpretazione: Consulta la **Sezione III: Tempio di Set**.



J. Sentiero del Malatath

Attraversando quest'area, i resti bruciati di rovine e pietre carbonizzate testimoniano una qualche terribile distruzione. Delle ossa rosicchiate fanno da spazzatura all'intera zona e alcune orme dalla forma di artiglio biforcuto segnano la sabbia fino a perdersi in lontananza.

Interpretazione: Le impronte conducono al luogo K.

K. Cripta di Badr al-Mosak

Interpretazione: Consulta la Sezione IV: Cripta di Badr al-Mosak per la descrizione.

L1-L4 Rovine

Nel bel mezzo del deserto spuntano qua e là pezzi seghettati di pietre antiche intagliate a mano.

M. Citta di Phoenix

La città è in rovina. Pietre rotte e pezzi di macerie ricoprono tutta l'area. Nel centro c'è una grande statua di Set.

Interpretazione: C'è il 60% di probabilità di trovare un oggetto con delle rune. Come stabilito in **Informazioni**. Se la parola "Atmopryeetno" viene pronunciata qui (vedere il **Tatuaggio sul Palmo** e l'**Amuleto**, pagina 40 e leggere **Concludere l'Avventura**, pagina 40). A questo punto i personaggi avranno raggiunto il loro obiettivo. Il gioco può finire qui o continuare con il desiderio di esplorare le altre oasi. Il djinni nobile in libertà è descritto nel dettaglio nella sezione **Concludere l'Avventura**. La bottiglia che egli dona al gruppo è il **Tesoro**.

Aeraidoth, Visir del Califfato dei Djinn: CA 1; FM 12, Vo 36 (A); DV 10+4; pf 83; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 3d8; AS creare cibo nutriente 4d6 persone, creare acqua/vino 4d6 persone, creare sostanze morbide permanenti-vestiti, legno (675 dmc), ottone, rame (432 dmc), piccoli oggetti (243 dmc), creare oggetti di ferro, oro, platino e argento di breve durata (70 kg, 24 ore), *creare illusioni, invisibilità, forma gassosa, camminare nel vento, turbine-1v/g, folata di vento (a volontà), nube assassina (1v/g), controllare il tempo atmosferico (1v/sett), camminare nell'aria (7 creature, 1v/g), tomba di vento (1v/a), offrire 3 desideri*; DS immune attacchi basati sull'aria; RM 10%; T G (3,6 m); ML Campione (16); Int. Geniale (18); AL CB; PE 10.000. MC13.

Tesoro: Un piccolo gas blu fuoriesce dalla bottiglia. Quando finisce di fuoriuscire apparirà un djinni servente. Questo djinni non è nobile e non può esaudire desideri, inoltre i suoi poteri sono gli stessi di qualunque altro djinni. Questo servo è donato con l'intento che il gruppo non lo usi per scopi malvagi. Se viene chiesto al djinni di compiere una azione malvagia o se intuisce che i PG hanno un intento malvagio, il djinni sarà liberato. La gravità dell'azione malvagia deve essere molto ampia affinché il djinni decida di volersi liberare dal proprio servizio il prima possibile. Il DM deve concedere l'utilizzo ai PG del djinni fin tanto che il suo utilizzo non sia eccessivo per il gioco o non contribuisca ad azioni malvagie. Dopo alcuni utilizzi, il DM dovrà cominciare a pensare a qualche modo per far liberare il djinni.

Djinni servente: CA 4; FM 9, Vo 24 (A); DV 7+3; pf 35; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 2d8; AS creare cibo nutriente 2d6 persone, creare acqua/vino 2d6 persone, creare sostanze morbide permanenti-vestiti, legno(452 dmc), ottone, rame (254 dmc), piccoli oggetti (243 dmc), creare oggetti di ferro, oro, platino e argento di breve durata (45 kg, 24 ore), *creare illusioni, invisibilità, forma gassosa, camminare nel vento, turbine-1v/g*; DS immune attacchi basati sull'aria; T G (3 m); ML Elite (14); Int. Molto (13); AL CB; PE 5.000. *MdM* pag 119

Informazioni: C'è il 30% di probabilità di base di riuscire ad interpretare le rune, nelle quali c'è scritto:

Qui giace la città di Phoenix dove le parole affidate evocheranno il miracolo e la liberazione.

Prologo Oasi della Palma Bianca:

Usa la Mappa dell'Oasi della Palma Bianca

Background

L'Oasi della Palma Bianca è il solo posto fortificato rimasto contro l'efreeti. Nonostante sia rinchiusa all'interno dell'oasi la gente è divisa in tre separate fazioni. Ogni fazione ha i suoi propositi e obiettivi – non tutte sono contrarie ai propositi dell'efreeti. Tutti nell'oasi conoscono la locazione delle **Cripta di Badr al-Mosak** e le leggende che dicono che sia l'origine del malvagio.

Il Culto di Thune: Alcune decadi fa, molti dei Symbayan si convertirono a Thune – come via e inizio di adorazione del loro unico dio, Anu. Questa fu la causa della lunga guerra tra Thune e i Symbayan. A tutt'oggi Thune e Symbayan non sono tribù separate, ci sono persone tra i Symbayan che non hanno mai lasciato la vecchia fede. Queste persone hanno formato una organizzazione religiosa segreta che pratica il culto di Thune. Il culto complotta segretamente di sovvertire lo sceicco e convertire i Symbayan all'adorazione del vecchio culto. Essi vogliono assassinare il primogenito dello sceicco, Hassan Arsina, e mettere il suo secondo figlio, Korus Eikoth, sul trono. Korus Eikoth è segretamente un membro del culto, un fatto che è rimasto ben nascosto allo sceicco. Comunque, il complotto non è abbastanza abile da coinvolgere le guardie dello sceicco e ucciderlo.

I Fedelissimi dello Sceicco: Queste persone sono leali allo sceicco ed i suoi figli e seguiranno i loro ordini. Lo sceicco è conscio dell'esistenza del culto di Thune ma non ha ancora scoperto il loro luogo di incontro segreto. Userebbe, in ogni momento, con difficoltà la forza contro i membri del culto senza avere prove del loro tradimento nei suoi riguardi o nei riguardi della tribù.

La Tratta degli Schiavi: La rispettabile Corporazione dei Viaggiatori del Deserto all'interno del complesso dell'oasi fu, molti mesi prima, segretamente sostituita da una tratta di schiavi. Questi individui spietati continuarono a mantenere la Corporazione come facciata per i loro traffici. Sono sotto la costante minaccia di essere scoperti dallo sceicco e hanno cercato allearsi con i cultisti. Hanno scoperto che Corga Kazan, un portatore d'acqua, è il gran sacerdote del culto. Gli schiavisti hanno avvicinato Corga, con la promessa di aiutare il culto se, quando il culto fosse arrivato al potere, non avessero dovuto più occultare le operazioni con gli schiavi.

Fino ad ora queste fazioni si sono guardate attentamente l'un l'altra, in attesa che uno dei due facesse una mossa falsa. Ora una nuova forza ha rotto il fragile equilibrio. Un efreeti si è materializzato nel santuario segreto del culto

mentre il loro sacerdote, Corga, era presente. Corga, capendo quanto l'efreeti fosse potente, richiese di poterlo adorare. L'efreeti disse a Corga che stava cercando una certa donna del deserto con il segno di una palma sulla sua mano.

Corga sapeva che la donna con il segno della palma era la novella sposa del primo genito dello sceicco, Hassan, ma non lo disse all'efreeti.

Pensò di catturare lui stesso la ragazza e barattarla per l'aiuto dell'efreeti con la promessa del controllo dell'oasi, facendo lui stesso da leader e dando il potere al Culto di Thune. Così Corga mentì all'Efreeti dicendogli di non conoscere la ragazza ma che avrebbe provato a trovarla per lui.

Il piano di Corga includeva gli schiavisti. Corga ed i suoi uomini non erano rapitori esperti, ma gli schiavisti lo erano. Se gli schiavisti avessero voluto fossero assistere il culto sarebbe stata una buona cosa per Corga. Se gli schiavisti avessero accettato di rapire la ragazza per suo conto, Corga avrebbe potuto contrattare con l'efreeti la distruzione dello sceicco e di ENTRAMBE i suoi figli. Questo avrebbe permesso a Corga di regnare sull'oasi con i suoi adepti.

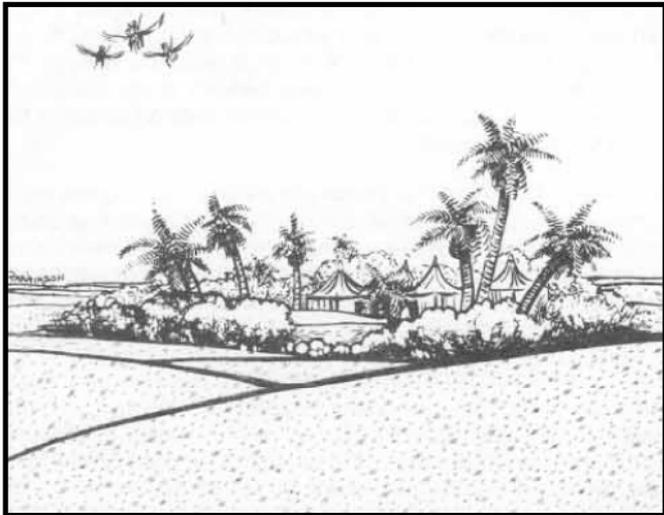
Così, Corga e gli schiavisti fecero un patto. Purtroppo, la notte del rapimento, la principessa Shadalah scomparve. Di nascosto da tutti l'efreeti trovò la principessa senza aiuti esterni e la rapì.

Ora l'oasi è vicina ad esplodere per le tensioni. I Symbayan vogliono disperatamente trovare la novella sposa, ma le piccole spedizioni di cercatori non hanno ottenuto alcun successo. Tuttavia se tutte le guardie venissero usate per la ricerca per aumentare le probabilità di successo, lo sceicco resterebbe esposto a probabili tentativi di assassinarlo. I seguaci del culto di Thune pensano che la sposa sia in mano agli schiavisti con l'intenzione di scambiarla per un bottino maggiore. Gli schiavisti, che si ritrovano ad essere sotto il continuo sospetto da parte dei Symbayan, credono che siano stati i seguaci del culto a rapire la principessa senza il loro aiuto e si chiedono perché gli accordi siano cambiati. Tutte le fazioni vogliono il ritorno della sposa. Nessuno di essi sa dove lei sia. Questa è la situazione di tensione che i personaggi dell'avventura troveranno al loro arrivo.

Nel mezzo delle mobili dune del deserto, un'isola di verde lussureggiante, davanti a voi, attrae la vostra attenzione.

NOTE: Dovunque nell'area dell'oasi, 1d8+4 guardie, se chiamate, arriveranno in 2d8 round. Le guardie saranno intente a fermare tutti gli attacchi ostili e condurre tutti i personaggi coinvolti al giudizio dello sceicco. Le guardie non hanno il desiderio di trasgredire la legge e insisteranno per andare dallo sceicco.

Sezione II: L'Oasi della Palma Bianca



Guardia Symbayan (1d8+4): CA 4; FM 12; G6; pf variabile; THAC0 14 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Campione (15); Int. Media (8-10); Al LN; PE 270 ognuno.

Incontri Casuali

Fai un tiro sugli incontri random una volta ogni 3 turni. Un tiro di 6 su 1d6 indica che un incontro avrà luogo. Se dal controllo deriva un incontro, tirate 1d6 e il numero indicherà il tipo di incontro dalle **Tabelle** sottostanti. Se per i personaggi è notte usate la tabella degli incontri notturni; se è giorno usate la tabella degli incontri diurni. Ogni incontro all'interno dell'oasi rivelerà una delle quattro dicerie dalla **Tabella 10 - Dicerie Casuali Generiche** alla fine di questo modulo.

Tabella 4a

OASI DELLA PALMA BIANCA INCONTRI CASUALI DIURNI

Tiro	Incontro
1	2d4+4 Donne (trasportano acqua)
2	1d4+2 Donne (trasportano vestiti)
3	1 Mercante (grano)
4	1d4 Mercante (datteri di palma)
5	1d4 Mercante (cammelli)
6	1d8+4 Guardie Locali (vedi sopra)
7-8	Vedi la Tabella 5

Donna: CA 10; FM 12; UC; DV ½; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmata; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-11); Al LN.

Mercante (grano): CA 8; FM 12; G1; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d4 (pugnale); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); Al LN.

Mercante di datteri di palma: CA 10; FM 12; G2; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d4 (pugnale); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); Al LN; PE 65.

Mercante di cammelli: CA 7; FM 12; G3; THAC0 17 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+1 (For) (spada); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); Al LN; PE 65.

Tabella 4b

OASI DELLA PALMA BIANCA INCONTRI CASUALI NOTTURNI

Tiro	Incontro
1	Symbayan ubriaco
2	1d8 Guardie schiavisti
3	1d4 Uomo Symbayan
4	1d4 Elfo oscuro (drow maschio)
5	1d2 Nobili Symbayan
6	1 Schiavo Symbayan con incarico
7-8	Vedi la Tabella 5

Symbayan Ubriaco: CA 4; FM 12; G4; pf 25; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); Al LN.

Guardia schiavista: CA 4; FM 12; G2; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8; T M; ML Risoluto (11-12); Int. Media (8-12); Al NM; PE 35.

Uomo Symbayan: CA 6; FM 12; G4; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); Al LN.

Elfo oscuro (drow maschio): CA 4 (10); FM 12; G3; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6 (mazza da fante); AS infravisione 36 m, muoversi in silenzio 95%, *luci danzanti, fuoco magico, buio* (1v/g); DS sorpreso solo con 1, +2 ai tiri-salvezza contro attacchi magici; RM 56%; T M (1,5); ML Elite (14); Int. Intell.mo (14-16); AL CM; PE 650. *MdM* pag 101-102.

Nobile Symbayan: CA 4; FM 12; G5; THAC0 16; N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); Al LN.

Schiavo Symbayan: CA 10; FM 12; DV 1; pf 5; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmato; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); Al NB; PE 15.

La prima volta che risulta un incontro speciale, usa l'incontro "A" (di seguito). Dal pomeriggio fino a mezzanotte tira 1d8 per determinare gli incontri; altrimenti tira 1d6. Consulta le **Appendici** per personaggi e dicerie.

A: Il secondo figlio dello sceicco, Korus Eikoth, va dai personaggi con una proposta. Lui chiede al gruppo di trovare la Principessa Shadalah, dicendo di credere che qualcuno della Gilda dei Viaggiatori della Sabbia la tenga prigioniera in un qualche loro deposito. Gli chiede di prendere la ragazza e di portarla direttamente a lui e di non farla vedere mai a nessuno. Lui gli aspetterà dopo il calar del buio presso il monolite dell'oasi.

Korus si offre di pagarli generosamente aumentando anche quanto promesso dallo sceicco. Korus gli darà anche 3 *mazze da fante* +1. Comunque, una volta che la principessa sarà nelle sue grinfie, il suo piano è quello di eliminare i personaggi. Se il gruppo accetta l'offerta di Korus, egli si farà trovare ogni notte successiva presso il monolite, un'ora dopo il tramonto fino alla mezzanotte. A mezzanotte egli entrerà attraverso la porta segreta del monolite per raggiungere l'antico tempio sotterraneo per il suo ordinario servizio. Korus può fornire ogni informazione circa la promessa sposa, Shadalah, che possa aiutare il gruppo a riconoscerla, ma a parte questo sarà molto vago e riservato. Se il gruppo ha già incontrato Korus Eikoth prima, egli riproporrà la sua offerta o, se l'accordo è stato già preso, egli chiederà come stanno andando le cose.

Korus Eikoth: CA 1; FM 12; G7; pf 54; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+4 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LM; PE 420.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Tabella 5

**OASI DELLA PALMA BIANCA
INCONTRI SPECIALI**

<u>Tiro</u>	<u>Incontro</u>
1	Hogan Sottobosco, halfling
2	Zorath Lamanera
3	Rose Sottobosco, halfling
4	Thurnas Netmaster
5	Hassan Arslan
6	Rolando il Menestrello
7-8	Corga Kazan

Hogan Sottobosco, halfling: CA 1; FM 6; L14; pf 58; THAC0 13 (*pugnale* +1); N° ATT. 1; Danni 1d4+1 (*pugnale* +1); AS colpire alle spalle (+4 TxC, danno x5); DS +3 ai tiri-salvezza contro magia e veleni, invisibili se nascosti fra le foglie, -5 sulla sorpresa avversaria, abilità da ladro; T P; ML Campione (15); Int. Molta (13); AL N.

Zorath Lamanera: CA 5; FM 12; L5; pf 19; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (For); AS colpire alle spalle (+4 TxC, danno x3); DS abilità da ladro; T M; ML Risoluto (12); Int. Media (11); AL NM; PE 175.

Rose Sottobosco, halfling femmina: CA 7; FM 6; DV 1; pf 5; THAC0 20 N° ATT. 1; Danni 1d4; DS +3 ai tiri-salvezza contro magia e veleni, invisibili se nascosti fra le foglie, -5 sulla sorpresa avversaria; T P; ML Normale (10); Int. Media (11); AL NB.

Thurnas Netmaster: CA -1; FM 12; G7; pf 70; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+3 (For); T M; ML Campione (15); Int. Molta (13); AL NM; PE 420.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Hassan Arslan: CA 0; FM 12; G7; pf 57; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+3 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LN.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Rolando il Menestrello: CA 8; FM 12; B1; pf 6; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d6; DS abilità da bardo, T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL NB.

Corga Kazan: CA 5; FM 12; C5; pf 27; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (*mazzada fante* +1); AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL LM; PE 420. Vedere le **Appendici** per gli incantesimi.

Specializzazione di stile: con un'arma I (-1 CA).

Incontri all'Oasi della Palma Bianca H1. Il Campo Nomade

Su un lato dell'oasi. Situato al confine della vegetazione, si estende il grande campo nomade. Una fascia ampia 30 cm di teli circonda il campo a una distanza di 15 m dalla tenda più esterna, fermandosi all'entrata principale. Le tele sono lasciate libere alla polvere sospinta dal vento e rilasciano uno spiacevole odore. Un gruppo di tele rosse circondano il campo ad una distanza di 9 m dal limitare delle tende.

Interpretazione: Il campo misura 400 m di diametro. Le fasce di tela verdi e rosse sono descritte in **Trappola/Trucco**. Durante il giorno si incontrano con un tiro di 1-2 su 1d6, 2 guardie Symbayan che pattugliano l'area a cavallo. Risponderanno e contrattaccheranno immediatamente se attaccate. Durante la notte, con un tiro da 1-4 su 1d6 le guardie saranno 4 ed accompagnate da 4 cani da combattimento;

Sezione II: L'Oasi della Palma Bianca

sono a guardia dell'entrata principale. A meno che indicato diversamente più avanti, ogni tenda nell'accampamento è abitata da 1-2 maschi Symbayan, 1d3+1 donne (75% di probabilità che siano schiave) e contiene il **Tesoro**. Ci sono circa 100 tende che compongono l'accampamento.

Guardia Symbayan (2): CA 4; FM 12; G4; pf 24, 28; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-11); AL LN; PE 120 ognuno. *MdM* pag 36.

Cavallo da battaglia leggero(2): CA 7; FM 24; DV 2+2; pf 14 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 2; Danni 1d4/1d4; T G; ML Incostante (5-7); Int. Animale (1); AL N; PE 35 ognuno. *MdM* pag 40.

Guardia Symbayan (4): CA 4; FM 12; G4; pf 21, 23, 27, 32; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LN; PE 120 ognuno.

Cane da combattimento (2): CA 6; FM 12; DV 2+2; pf 12, 13; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 2d4; T M (1,2-1,8 m); ML Normale (8-10); Int. Semi (2-4); AL N; PE 65 ognuno.

Uomo Symbayan (1-2): CA 9; FM 12; UC; DV 1+2; pf 10 ognuno; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d8+2; T M; ML Incostante (5-7); Int. Media (8-10); AL LN; PE 65 ognuno.

Donna Symbayan (1d3+1): CA 10; FM 12; UC; DV 1-1; pf 4 ognuno; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni disarmata; T M; ML Incostante (5-7); Int. Media (8-10); AL N; PE 15 ognuno.

Tesoro: In ogni tenda ci sono 4d12 mr, 3d6 ma e il 25% possibilità di 2d6 mo. Il novanta per cento delle donne indossa gioielli di varie forme, d'altronde solo 5% delle donne possono essere sorprese ad indossare 1-3 gioielli del valore tra i 5-50 mo ognuno.

Trappola/Trucco: I teli verdi sono impregnati di una sostanza repellente per insetti e ragni, ma è innocua. I teli rossi non hanno un effetto speciale, ma quando prendono fuoco divampano furiosamente. Il campo verrà allora circondato da una fiamma non-magica che brucerà per 3 turni infliggendo 2d6 danni alle creature che la oltrepassano.

H2. La Tenda dello Sceicco

Utilizzare la **Mappa della Tenda dello Sceicco**.

Davanti a voi si trova la tenda più grande del campo, i suoi teli multicolore fluttuano nella brezza del deserto. Due grandi figure umane sono intente ad aprire i teli che danno accesso alla tenda.

Le guardie dello sceicco sorvegliano l'entrata. Non lasceranno passare nessuno senza che lo sceicco gli dia il consenso. Uno di loro prenderà i doni per lo sceicco dai PG se richiesto. Se loro non porteranno almeno un regalo di 1.000 mo o più di valore o un arma magica non saranno ammessi a meno che non abbiano un medaglione o qualche altro segno da una persona di cui lo sceicco si possa fidare o che conosca. Ogni guardia indossa una maglia ad anelli, porta uno scudo e combattoe con una scimitarra o con arco composito. Ognuna ha una *freccia* +1

Guardia Symbayan (2): CA 4; FM 12; G4; pf 25, 30; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LN; PE 120 ognuno.



H2a. Stanza delle Udienze dello Sceicco

Ricchi guanciali e stuoie di seta sono stati distesi sopra ad un bellissimo tappeto nella stanza principale. Due schiave sono vicine all'entrata mentre dalla parte opposta un uomo vestito di ricca seta ed un turbante tempestato di gioielli siede su una pila di stuoie. Due uomini grandi e con lo sguardo feroce stanno ai suoi fianchi con le armi nei loro foderi. Un uomo giovane, vestito in abiti lunghi, siede sul pavimento appena davanti all'uomo in seta.

Interpretazione: L'uomo seduto sul pavimento è il figlio primogenito dello sceicco, Hassan Arslan, e si rivolgerà al gruppo per primo. È armato di *scimitarra* +3 e *pugnale* +1 e veste una *corazza di maglia* +2. Egli è il gemello siamese di Korus Eikoth (vedi la sezione PNG per la descrizione di entrambi). Hassan indossa un amuleto identico a quello indossato dal padre. L'amuleto è simile al segno sulla mano della giovane sposa.

Gli uomini in piedi ai lati sono le guardie dello sceicco e difenderanno gli altri qualsiasi cosa succeda. Indossano corazze di maglia e portano scudi, scimitarre e archi corti compositi. Ognuno possiede una *freccia* +1. Questi uomini fedeli seguono solo gli ordini dello sceicco.

Lo Sceicco Kassim Arslan siede in ascolto. E' seduto e non si rivolgerà mai direttamente ai partecipanti fino a che non si sentirà che loro renderanno il valore che merita. La sua *scimitarra* +3 e il suo *scudo* +1 alla mano e indossa una *corazza di maglia* +3. Indossa anche uno *scarabeo protettore* e possiede una *pozione d'invulnerabilità* nelle tasche del suo fluttuante vestito. Attorno al collo ha un amuleto identico a quello indossato dal suo primogenito Hassan.

Le donne schiave (descritte più avanti) obbediranno agli ordini dello sceicco.

Il **Tesoro 1** è indossato sia da Hassan Arslan che dallo Sceicco Kassim Arslan. Il **Tesoro 2** è nascosto sotto le stuoie dello sceicco.

Hassan Arslan: CA 0; FM 12; G7; pf 57; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+3 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LN.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Guardia Symbayan (2): CA 4; FM 12; G4; pf 25, 30; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LN; PE 120 ognuno.

Sceicco Kassim Arslan: CA -1; FM 12; G9; pf 94; THAC0 10 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+4 (For); T M; ML Elite (14); AL LN.

For 18/90%, Des 16, Cos 17, Int 14, Sag 11, Car 16.

Specializzazione di stile/arma: con arma e scudo I, scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Interpretazione: Se qualche personaggio è accusato di furto, lo sceicco lo giudicherà. Un personaggio riconosciuto colpevole sarà punito con 7 sferzate di flagello. Lo sceicco è, comunque, un grande appassionato di storie e concede ad ogni persona scoperta colpevole un minuto per esporre un racconto. Se la storia è la più fantastica che lui abbia mai sentito lui perdonerà il gruppo con un avvertimento. Ogni narratore farà un controllo sul Carisma con penalità +5 per determinare se la storia che ha raccontato è la più incredibile che lo sceicco abbia mai sentito. Il DM può chiedere ai PG di raccontare una storia delle loro avventure. Se il racconto è buono e può essere esposto in un minuto il DM può decidere di diminuire la penalità della prova.

Se allo sceicco non piace la storia i personaggi saranno imprigionati per la notte e flagellati al mattino. Comunque, Korus Eikoth farà visita durante la notte ai prigionieri come indicato nella **Tabella 5**, incontro "A", pag. 13. I personaggi saranno liberati la notte seguente dallo sceicco dopo un avvertimento e flagellati con 1d8 di danni.

Se allo sceicco piace il racconto dei personaggi e loro dimostrano i loro meriti di guerra, lui poi chiederà aiuto.

"Sono molto felice di darvi il benvenuto alla mia umile oasi e desidero che stiate bene e siate allegri durante la vostra permanenza tra di noi. Possano i nostri cuori non appannare le glorie delle vostre vite.

"Ora vorrei chiedere il vostro aiuto riguardo un argomento per me di grande importanza. Ascoltate la mia storia e, se sarete amici e desiderosi, mi potrete aiutare.

"Sette soli fa, Shadalah, una giovane nobildonna della nostra tribù fu promessa al mio primo primogenito, Hassan. È stata scelta come sposa perché porta sulla mano la palma che è il nostro simbolo sacro. Dopo il fidanzamento iniziarono i tre giorni di festa.

"Tutto era pronto ma non si conosceva quando. Che Anu ci guidi! Arrivò notizia da un messaggero in cui si richiedeva che il giorno stesso l'esercito venisse richiamato per combattere un malvagio Efreeti al nord. I guerrieri partirono alla volta della battaglia. La notte successiva la Principessa Shadalah scomparve. Le impronte sulla sabbia, fuori dalla sua tenda, indicavano segni di lotta. Le tracce terminavano a nord del nostro campo.

"I nostri guerrieri lottarono per tenere a bada il Malvagio ed il suo esercito. Ci hanno tenuto al sicuro fino ad ora-ma la loro assenza indebolisce anche la mia posizione qui nell'oasi rendendo i nemici più impavidi. Credo che i miei nemici qui all'oasi, chiunque essi siano, abbiano la promessa sposa di Hassan.

"Vorrei chiedere il vostro aiuto nel recuperare Shadalah, la beneamata promessa sposa del mio primogenito. Il mio secondogenito, Korus Eikoth, vi aiuterà se voi lo desiderate. Se la troverete, le ricchezze della mia tenda, la mia amicizia ed i servizi del mio regno saranno a vostra disposizione."

Sezione II: L'Oasi della Palma Bianca

Se il gruppo accetta di aiutare lo sceicco di ritrovare la principessa, lo sceicco donerà loro uno degli amuleti del **Tesoro 1** e tutto il **Tesoro 2**.

Lo sceicco non incontra sconosciuti e coloro che non portano regali preziosi non possono aspettarsi di essere ricevuti in udienza. Lo sceicco non parla mai direttamente con nessuno che non riconosca come vero amico che lo ha sempre onorato. Per coloro che egli riconosce come amici lui consegna un medaglione che identifica loro come alleati dei Symbayan. Lo sceicco è a conoscenza di:

Gli amuleti che lui e il suo primogenito indossano sono stati passati di mano in mano da secoli. I loro simboli hanno strani e mistici significati che, lui crede, sono una sorta di storia. Gli amuleti sono il simbolo del suo ufficio come anche un collegamento tra lui e la sua prima moglie.

- La discendenza reale passa dal padre al figlio primogenito. Se il primogenito muore il secondogenito prende il suo posto. D'altronde ci sono alcuni sospetti di un complotto per assassinare lo sceicco e il suo primogenito, lo sceicco non crede che questo sia vero.
- Sull'altare simbolo del loro solo dio, Anu, c'è un antico simbolo circolare. Quando il primogenito dello sceicco viene alla luce, il simbolo scompare dall'altare e appare sul palmo della mano di una donna Symbayan destinata ad essere la prima moglie. Il simbolo rimane impresso sul palmo della ragazza fino alla morte, quando esso riappare sull'altare, o fino a che il primogenito viene al mondo e il simbolo passa alla futura nuova promessa sposa.
- Non solo la Principessa Shadalah, promessa sposa di Hassan, scomparve; altri scomparirono dal campo. Tracce con una forma strana sono state ritrovate che si allontanano dall'accampamento in quella occasione e si crede che un terribile demone abbia rapito le persone.

Schiava (2): CA 10; FM 12; UC; DV 1-1; pf 5, 6; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmato; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); AL N.

Interpretazione: La prima ragazza si chiama Iris ed è in schiavitù dalla nascita. La seconda si chiama Sothal, anch'essa schiava dalla nascita, ma profondamente fedele allo sceicco. Lei è consapevole delle cospirazioni a corte ma come schiava non ha alcun potere per smascherarle. È a conoscenza (ma non può provare) che: C'è un complotto per assassinare lo sceicco e Hassan, ma lo sceicco è troppo caparbio per vedere il pericolo.

Alcuni membri delle guardie del corpo dello sceicco sono dei traditori. Il loro piano è quello di uccidere lo sceicco appena lascerà l'accampamento per andare a cercare la principessa. Lo sceicco non deve uscire dall'accampamento.

Il gestore del magazzino dei viaggiatori del deserto, Tolnus Granicus, non si vede da qualche tempo. È possibile che sia stato vittima di un gioco contorto.

A corte qualcuno fa parte del complotto per assassinare lo sceicco e il suo primogenito. Molti in segreto hanno ripreso ad adorare gli idoli.

Tesoro 1: Lo sceicco ed il suo primogenito indossano 2 amuleti identici. Gli amuleti valgono approssimativamente 2.000 mo ognuno (consulta la sezione **Appendici** sotto la voce **Nuovi Oggetti Magici**)

Tesoro 2: 3 scimitarre del Sultano +1, +3 contro non morti.

H2b. Stanza degli schiavi

Due schiavi sono intenti a preparare datteri di palma.

Schiavo (2): CA 10; FM 12; UC; DV 1-1; pf 2, 3; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1-2; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); AL N.

H2c. Harem

Interpretazione: Le tre mogli dello sceicco vivono qui e verranno incontrate per prime. Il **Tesoro** è contenuto in uno scrigno nascosto in un foro coperto dal tappeto centrale.

Moglie dello sceicco (3): CA 10; FM 12; UC; DV 1-1; pf 3, 4, 5; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmata; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-12); AL LN.

Tesoro: Lo scrigno nascosto contiene in gioielli variegati per un valore totale di 600 mo.

H2d. La camera da letto dello sceicco

Una grande stanza da letto è decorata da fini ornamenti e stuoie preziose. Al centro dei tappeti centrali c'è una grande stuoia per dormire. Strane scritte si trovano sulle pareti.

Interpretazione: Coloro che entrano nella stanza incontrano la **Trappola/Trucco 1** immediatamente. Un grande scrigno è sepolto a 30 cm al di sotto della stuoia dello sceicco ed è protetto da **Trappola/Trucco 2**. Il **Tesoro** è contenuto nel forziere.

Trappola/Trucco 1: Cinque glifi di guardia che causano 12 danni elettrici ognuno sono piazzati sul muro, tetto ed entrata dell'alcova. Uno su ogni muro e uno sul tetto. I Glifi si attiveranno e creeranno danni solo a coloro che li oltrepasseranno.

Trappola/Trucco 2: Lo scrigno contiene 3.000 ma; 1.000 me; 4.000 mo; 30 gemme per un valore totale di 2.000 mo; uno scettro ingioiellato del valore di 1.000 mo; una *caraffa d'acqua*.

H2e. Magazzino

Tesoro: Ci sono 12 ceste. All'interno di ognuno è possibile trovare cibo, vestiti, attrezzi, mobili e utensili. Nessuna di queste cose ha un valore consistente.

H2f. Posto di Guardia

Due guardie dello sceicco sorvegliano la stanza. Entrambe indossano una corazza di maglia e portano scimitarre e archi compositi.

Guardia Symbayan (2): CA 4; FM 12; G2; pf 12, 16; THAC0 18 (For); N° ATT. 1; Danni 1d8+2 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LN; PE 65 ognuno.

Interpretazione: Questi due fanno parte del complotto contro lo sceicco ma sono abbastanza scaltri da non farlo vedere apertamente.

H3. Tenda Clericale

Consulta la **Mappa della Cittadella Clericale**.

Una tenda verde scuro è situata al lato di uno spiazzo. L'ingresso della tenda volteggia al vento ed è aperta ed invitante

Interpretazione: Questa tenda ha una stanza centrale separata dal resto delle tre altre stanze della tenda.

H3a. Camera Centrale per le Adorazioni

Una statua d'argento è piazzata sopra una piattaforma circolare di pietra nel centro di questa stanza. Una singola figura incappucciata vestita in abiti bianchi è in piedi che da le spalle all'entrata della tenda.

Interpretazione: Si deve sistemare Nadron Ilanis prima di potersi avvicinare all'idolo. La **Trappola/Trucco** deve essere rimosso prima di poter prendere il **Tesoro**.

L'uomo in tunica è Nadron Ilanis, chierico di Anu, indossa un *mantello protettivo +1* ed è armato da un *bastone di cura* con 12 cariche. Sotto le pieghe dei suoi abiti una *fionda +1* dondola appesa alla cintura a cui sono legate tre pergamene arrotolate: *neutralizzare veleni, rianimare i morti e barriera di lame*. Tutti e tre gli incantesimi sono scritti per un uso del 11° livello. Gli incantesimi memorizzati dal chierico includono: *comando, cura ferite leggere (x2), riparo, protezione dal male; bloccapersona, individuazione dell'allineamento, individuazione dello charme, parlare con gli animali, rallenta veleno; cura malattie*.

Nadron Ilanis: CA 4; FM 9; C5; pf 31; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6+2 (*bastone di cura*) o 1d4+1 (*fionda +1*); AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (12); AL LN; PE 420.

For 11, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 16, Car 17.

Interpretazione: Nadron e gli altri chierici di Anu sono fedeli allo sceicco. Nadron raramente parla con gli stranieri e come un fanatico adoratore e difensore del culto di Thune. Lui è a conoscenza delle seguenti notizie:

Il simbolo della palma della moglie di Hassan deriva da una lunga tradizione antica tanto quanto la tribù stessa. Solo una donna può portare il simbolo e fino a quando sarà in vita, altrimenti esso passerà ad un'altra nuova promessa sposa.

Le vecchie credenze dicono che la prima promessa sposa ha un grande potere contro il male grazie al marchio sulla sua mano. Nadron pensa che questa sia una superstizione e il marchio sia importante solo per perpetrare la tradizione.

Il simbolo non è ancora tornato all'altare fino ad ora e dunque la promessa sposa deve essere ancora viva.

La verità circa l'albero di palma bianco vicino allo specchio d'acqua dell'oasi è che se si pianta un dattero proveniente dall'albero mentre si sta pregando Anu, quel dattero di trasformerà in una pianta completa in una sola settimana. Nadron sa anche che se la palma bianca viene danneggiata Anu farà sentire la sua collera.

Lo sceicco crede che l'Oasi della Palma Bianca fosse in origine la casa ancestrale della tribù deducendolo da alcuni scritti da lui ritrovati in un vecchio tempio nelle vicinanze. Le scritte dicevano:

Il luogo è pronto, ma nessuno sa quando

Nadron trova disgustoso che lo sceicco possa credere alle dicerie degli adoratori degli idoli. Consulta i **Nuovi Mostri** sotto la voce **Symbayan**.

Trappola/Trucco: La statua è fissata all'altare e il loro peso combinato è di 250 kg. La statua non può essere rimossa dall'altare senza usare una chiave usata aprendo un meccanismo nel retro della statua. Nadron indossa la chiave tutto il tempo.

Tesoro: La statua è di solido argento del valore complessivo di 3.000 mo

H3b. Dispensa

Nella stanza ci sono scaffali nei quali è possibile trovare contenitori di cibo e bevande, strumenti per cucinare e altri oggetti

Sezione II: L'Oasi della Palma Bianca

H3c. Camera da Letto

Questa è una piccola stanza con delle stuoie per dormire a terra. Due figure con le tuniche bianche stanno riposando al suo interno.

I due assistenti di Nadron, si chiamano Larith e Baris. Entrambi hanno memorizzato questi incantesimi: *comando*, *cura ferite leggere* (x2), *luce*, *purificare il cibo e le bevande*.

Assistente di Nadron (2): CA 4; FM 12; C2; pf 13, 16; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (12); AL LN; PE 65 ognuno.

Interpretazione: Sono impegnati nei loro servizi e non sono coinvolti negli intrighi politici dell'accampamento.

H3d. Stanza di Nadron

Interpretazione: La **Trappola/Trucco** deve essere rimossa immediatamente prima di poter entrare nella stanza. Sepolto in un buco al di sotto della stuoia per dormire di Nadron, è nascosto un cesto. Esso è custodito da un cobra sputante e contiene il **Tesoro** al suo interno.

Il cobra sputante nascosto nel cesto attacca non appena il cesto viene aperto senza aver usato prima gli incantesimi *parlare con gli animali* oppure *comando*.

Cobra Sputante: CA 5; FM 12; DV 4+2; pf 18; THAC0 17; N° ATT. 2; Danni 1d3; AS sputa veleno (fino a 4,5 m, cecità 2d6 ore); T M (2,4 m); ML Normale (9); Int. Animale (1); AL N. *MdM* pag 309.

Trappola/Trucco: Sui muri ed il soffitto sono stati posti degli incantesimi *glifo di guardia*, ognuno causa 12 punti-ferita da elettricità.

Tesoro: La cesta contiene 1.500 me, 600 mo e 3 reliquie religiose ingioiellate del valore totale di 400 mo.

H4. Stanza Principale della Tenda di Korus Eikoth

Cuscini e alcuni soprammobili di finitura nomade arredano la stanza. Una piccola ed esile figura singhiozzante è sdraiata nel centro della stanza. Uno scrigno con finissimi ornamenti è accostata al muso più distante

Interpretazione: Questa è una normale tenda con una grande area al centro e tre stanze più piccole attorno ad essa. Dal tramonto alla mezzanotte il secondo genito dello sceicco, Korus Eikoth, sarà presente poltrendo e mangiando mentre Kerina, una schiava elfica, danza per lui. Da mezzanotte all'alba Kerina sarà da sola. Lei starà sempre piangendo e tenterà di scappare al primo segno di presenza

dei PG. Korus Eikoth è armato con *scimitarra +1*, una *corazza di maglia +2*, una *pozione di ESP* e *6 frecce +1*. Consulta le **Appendici** per l'interpretazione e le dicerie di cui è a conoscenza.

Lo scrigno è protetto dalla **Trappola/Trucco** con un il **Tesoro** sepolto a 30 centimetri sotto la polvere.

Korus Eikoth: CA 1; FM 12; G7; pf 45; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+4 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LM; PE 420.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), *scimitarra* (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Kerina: CA 10; FM 12; UC; DV 1-1; pf 5; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmata; T M; ML Normale (8); Int. Media (10); AL LB.

Interpretazione: Kerina spaventata e scapperà piangendo da chiunque cerchi di avvicinarsi a lei. È la schiava favorita di Korus Eikoth che la tratta crudelmente e la picchia ogni volta che lui ne ha voglia. Se trattata con sincera dolcezza Kerina racconterà le seguenti informazioni:

- Korus Eikoth, vestito con abiti scuri, lascia il campo ogni notte quando le guardie non lo vedono. Non torna mai prima dell'alba.
- Una volta, dopo il suo ritorno nel pomeriggio, ha sentito dire da Eikoth, "presto il luogo sarà pronto, ma nessun uomo conosce ancora quando Thurnas può essere liberato. Sah! Possa la suola del suo piede essere carezzata da centinaia di salici!"

Trappola/Trucco: Questo falso scrigno ha un ago avvelenato all'interno del lucchetto. Dentro lo scrigno si trovano 200 ma, 50 me, 50 mo ed una pozione di veleno senza etichetta **Tesoro:** Nascosto dietro il falso scrigno ce ne uno contenente 300 mo, 100 mp e 8 gemme dal valore di 200 mo ognuna. C'è anche una *pozione controllo drago di bronzo* ed una bottiglia di liquido rossiccio, sembra gelatinoso e denso. Questo liquido si incendia ed esplose a contatto con l'aria, provocando 4d6 di danno nel raggio di 3 metri, tiro-salvezza contro Soffio per dimezzare i danni.

H5. Lo Stagno dell'Oasi

La pozza d'acqua dell'oasi è piccola e calma, giace circondata dalle palme. Tutto intorno al lago ci guardie dall'aspetto severo e con la spada sguainata. Durante la notte l'area è illuminata da torce.

Le guardie Symbayan stanno attorno allo stagno. Chiederanno agli stranieri di pagare l'acqua presa: 1 mo per fiasca e 2 mo per lasciar abbeverare gli animali.

Guardia Symbayan (8): CA 6; FM 12; G1; pf variabili; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d8+1 (For); T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LN; PE 15 ognuno.

H6. Campo Bruciato

Qui c'è quel che resta di un accampamento. Un segno di monito per gli stranieri di quel che può succedere a coloro che offende i Symbayan.

H7. Il Monolite

Al centro di alcune fitte palme, un monolite alto 8 mt con base quadrata di lato 2,5 m sbucca dalle sabbie. Le scritte sulla sua facciata nella vecchia lingua Symbayan rivendicano il dominio dell'oasi in nome di molti dei.

Interpretazione: C'è una porta segreta sul lato nord del monolite. Le scale discendono lungo un antico tunnel verso sud al **Tempio di Set**, stanza I1.

H8. Statua Senza Testa

Vicino ad una piccola palma c'è la statua senza testa di una figura regale seduta su un trono. La statua è parzialmente nascosta dalla sabbia. La testa della statua è abbandonata al suolo a 5 mt di distanza

Interpretazione: La testa di pietra pesa 250 kg. Non ha alcun valore.

H9. La Palma Bianca

In questo posto la palma bianca si erge con le sue meravigliose e verdi foglie che riempiono la loro chioma.

Interpretazione: Ogni danneggiamento contro la palma sarà interpretato come una grave offesa nei confronti dei Symbayan e distruggerla determinerà la pena di morte.

Informazioni: Se viene piantato un dattero di questa pianta e successivamente innaffiato, questo crescerà trasformandosi in una completa palma da datteri in una sola settimana.

H10. Il Muro di Recinzione

Tra una lussuosa vegetazione e le palme dell'oasi, un muro di calce e mattoni bianchi compongono la fortificazione. Grandi tronchi strettamente legati insieme fra loro, formano le due grandi porte all'estremità ovest di questa costruzione lunga 100 m e larga 40 m che recinta l'area.

Il muro alla sua sommità presenta file di spuntoni lunghi 2,5 cm con una strana tintura verde sopra.

Interpretazione: Durante il giorno gli incontri saranno decisi da un tiro di 1-4 su 1d6. Di notte un incontro sarà determinato da 1-2 su 1d6. La corda è descritta in **Trappola/Trucco**.

Trappola/Trucco: Gli spuntoni infliggono 1d4 punti-ferita ed è avvelenata. La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o resterà paralizzato da 1d10 turni.

H11. La Casa del Viandante

Appena oltre le porte della costruzione fortificata, c'è una costruzione di mattoni di fango con la porta aperta, sulla sua facciata sporca ci sono piccole finestre sbarrate con delle grate.

H11a. Stanza Comune

Una stanza di 10 m per 12 m è illuminata da una pallida luce. La porta sud di accesso alla costruzione è aperta. Sulla parte settentrionale delle pareti est ed ovest di questa stanza ci sono due porte chiuse.

Interpretazione: Dall'alba al tramonto è possibile incontrare Rolando il Menestrello. Consulta le **Appendici** per interpretazione e dicerie

Rolando il Menestrello: CA 8; FM 12; B1; pf 6; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d6; DS abilità da bardo, T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL NB.

H11b. Stanza degli Ospiti

Interpretazione: Queste stanze sono vuote e possono essere usate dai personaggi giocanti come base per le loro operazioni.

H12. Lavanderia

Un muro di mattoni di fango in cui si apre una porta aperta.

Interpretazione: All'interno si incontreranno 4d4 donne nomadi e 1d4 schiavi. Un pozzo circolare molto grande di acqua del diametro di 4,5 mt, è al centro di questa stanza. La stanza è un quadrato di 12 m di lato. Qui vengono lavati i vestiti.

Donna nomade (4d4): CA 10; FM 12; UC; DV 1; pf 1d4+1; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmata; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-11); AL LN.

Schiavo (1d4): CA 10; FM 12; UC; DV 1; pf 1d6+2; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmato; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-11); AL N.

H13. Bazar

Una collezione di tende a punta, capanne, frettolose costruzioni e ripari si stendono in quest'area. Questo è il bazar, crogiolo di vita ed energia. Ovunque c'è gente che parla, discute e contratta. In una tenda un venditore di tappeti e il suo cliente stanno parlando ad alta voce l'uno contro l'altro e sembra che stiano veramente combattendo. Aromi meravigliosi fluttuano e attorniano il luogo dove viene venduto il cibo. Il bazar fa battere velocemente il cuore di questa oasi ogni giorno.

Interpretazione: Il DM può usare quest'area per far proseguire i personaggi nell'avventura. Le informazioni possono essere date attraverso i negozianti. Bisogna prestare attenzione al fatto che qui si possono ottenere solo informazioni minime-solo il necessario per far proseguire i personaggi nell'avventura. La lista dei negozi suggerisce la tipologia dell'esercizio ed il genere di materiali che possono essere comprati. Il prezzo di tutte le cose sarà da 2 a 5 volte (1d4+1) più alto del solito.

- H13a. Tenda (vendita di pergamene, tomi e libri)
- H13b. Capanna (vendita di vestiti e tendaggi)
- H13c. Bancarella (vendita di carne secca)
- H13d. Bancarella (vendita di carne fresca)
- H13e. Capanna (vendita di grano)
- H13f. Capanna (vendita di tappeti)
- H13g. Bancarella (vendita di finimenti per animali)
- H13h. Tenda (fabbro)
- H13i. Capanna (indovina)
- H13j. Capanna (vendita di arazzi)
- H13k. Bancarella (vendita di statue)
- H13l. Bancarella (vendita di ciondoli)
- H13m. Bancarella (vendita di frutta e datteri)

H14. Stabile di Hogan

Una fila di stalle dentro una modesta costruzione di mattoni. Briglie di cuoio e fieno, ovviamente importato, sono ammassati in un angolo.

Interpretazione: L'aiutante fisso, un giovane ragazzo viene incontrato subito dopo la doppia porta. E' pagato per fare da guardiano alla stalle e per prendersi cura degli animali. Dalle 8 del mattino fino alle 11 della sera ci saranno sempre 2d4 cavalli all'interno.

Aiutante fisso: CA 10; FM 9; UC; DV 1/2; pf 2; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d4; T P; ML Normale (8); Int. Media (9); AL N; PE 15.

Interpretazione: A meno che non gli venga dato del denaro il giovane stalliere non dirà nulla ai PG. E' a conoscenza che Abu Kassan, un mercante locale, resta alla taverna ogni notte fino alla chiusura e poi va diritto alla sala della Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie. Inoltre, se messo a suo agio racconterà quanto segue:

Una notte, mentre dormivo nella stalla, mi alzai e sentii parlare degli uomini. "Il nostro accordo chiuso!" diceva uno. "Il tuo uomo doveva rapire la promessa sposa e portarla dalla mia gente. Invece tu ci hai tradito e ti sei tenuto la donna per richiedere un riscatto più alto!" Poi l'altro uomo disse "Sah! il piano era pronto, ma giunto il momento di agire ci siamo resi conto che qualcuno aveva già fatto sparire la donna! Io non ho la donna e per questo non ho potuto concludere il nostro accordo! Sei tu che hai rapito la donna per i tuoi propositi, non hai voluto farci prender parte ai tuoi piani!" Purtroppo dopo questo colpì la porta con il piede. La porta fece rumore e fece correr via i due uomini. Ma io ho visto chi erano: un capo dei viaggiatori delle sabbie e un portatore d'acqua!

I cavalli saranno qui mentre i loro padroni si trovano all'Igloo del Deserto di Hogan (consulta H16 sotto)

Cavallo da battaglia medio (2d4): CA 7; FM 18; DV 3+3; pf variabili; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d6/1d6/1d3; T G; ML Incostante (5-7); Int. Animale (1); AL N; PE 65 ognuno. *MdM* pag 40.

H15. Area di Stoccaggio del Foraggio

Erba secca e grano sono stoccati in pile di circa 3 metri di diametro.

H16. L'Igloo del Deserto di Hogan Sereno

Una grande cupola di mattoni dal diametro di 24 metri da cui colano rivoli di calce bianca si erge nella parte più ad est della costruzione. Vi si entra da un'arcata con delle pesanti porte doppie, poste nella parte più ad ovest della costruzione.

H16a. Bar di Hogan

Questa stanza occupa metà dalla cupola e finisce con un muro piatto fatto di mattoni. Posizionato davanti a questo muro c'è un grande bar lungo 12 metri. Due bellissimi specchi attorniano la porta dietro il bar che dà apparentemente alle stanze sul retro. Sopra la porta c'è una placca dorata. Molti tavoli e sedie sono piazzati qua e là nella stanza.



Interpretazione: Il barista sarà sempre qui. Dalle 6 del pomeriggio alle 11 del pomeriggio si potranno trovare qui sia il barista che Rose Sottobosco, che fa servizio ai tavoli. Dalle 7 del pomeriggio alle 11 della sera sarà possibile trovare il barista, il gestore del bar Hogan Sereno e l'annoiato Zorath Lamanera. (Consulta le **Appendici** per le dicerie.)

Il barista è un impiegato e appartiene alla tribù dei Symbayan. Di notte, lui dorme dietro al bar. Da 1 a 6 avventori si stanno divertendo. Uno di loro ha l'aspetto strano e stravagante, ma non vuole parlare con i personaggi giocanti e comunque non sa nulla.

Barista: CA 8; FM 12; G2; pf 8; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1d6; T M; ML Normale (10); Int. Media (9); AL LN.

Avventori (1d6): CA 7; FM 12; G2; pf variabili; THAC0 19;; N° ATT 1; Danni 1d6; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-11); AL LN.

Interpretazione: Il barista è amichevole e conosce le normali dicerie più le seguenti informazioni se richieste:

- Hassan era al bar al momento del rapimento della sua promessa sposa.
- Thurnas è il proprietario di una slitta da sabbia che usa qualche volta.

Hogan Sereno: CA 1; FM 6; L14; pf 58; THAC0 13 (*pugnale +1*); N° ATT 1; Danni 1d4+1 (*pugnale +1*); AS colpire alle spalle (+4 TxC, danno x5); DS +3 ai tiri-salvezza contro magia e veleni, invisibili se nascosti fra le foglie, -5 sulla sorpresa avversaria, abilità da ladro; T P; ML Campione (15); Int. Molta (13); AL N.

Rose Sottobosco: CA 7; FM 6; G1; pf 5; THAC0 20 N° ATT 1; Danni 1d4; DS +3 ai tiri-salvezza contro magia e veleni, invisibili se nascosti fra le foglie, -5 sulla sorpresa avversaria; T P; ML Normale (10); Int. Media (11); AL NB.

Zorath Lamanera: CA 5; FM 12; L5; pf 19; THAC0 18; N° ATT 1; Danni 1d6+1 (For); AS colpire alle spalle (+4 TxC, danno x3); DS abilità da ladro; T M; ML Risoluto (12); Int. Media (11); AL NM; PE 175.

H16b. Stanza sul Retro

Il vapore risale dal focolare scavato nella terra al centro della stanza. La stanza è un quadrato di circa nove metri di lato. Nel muro ad est c'è una porta di ferro sbarrata. Ci sono porte su entrambe i muri nord e ovest; due porte anche sul muro a sud.

Lo chef di Hogan sta lavorando alla cena. Comincerà immediatamente a richiedere alla gente che entra qui di tornare da dove sono venuti.

Chef di Hogan: CA 4; FM 12; G5; pf 35; THAC0 16; N° ATT 1; Danni 1d8; T M; ML Risoluto (12); Int. Media (10); AL LN.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 3/2).

Interpretazione: Il cuoco è fedele a Hogan e come gli è ordinato non lascerà entrare nessuno nel retro. Egli avviserà le guardie della cittadella e, se necessario, attaccherà chiunque si rifiuti di lasciare la stanza.

H16c. La Stanza di Fogli

La stanza è arredata per gli ospiti. C'è un letto singolo e le lenzuola sono ai piedi del letto.

Tesoro: Sotto il letto c'è un forziere chiuso con la scritta "Fogli Duebarbe" che contiene, nascosti fra alcuni vestiti, 120 mo, 80 mo ed un pugnale d'argento.

Informazioni: Lo gnomo Fogli non dorme veramente qui.

Sezione II: L'Oasi della Palma Bianca

H16d. Stanza di Rose

Interpretazione: Questa è una stanza da letto molto simile alla H16c in molti aspetti.

Tesoro: Questo baule è marchiato "Hogan" ed è chiuso con il lucchetto. Contiene 77 mr, 50 ma e 18 mo.

H17. Antico Tempio

Questa stanza è quadrata di 12 m di lato circa. Al centro ci sono sei colonne che sorreggono un tetto di pietra. Il tetto è rotto e alcuni frammenti sono caduti sul pavimento. Un antico altare al centro della navata, sul quale è ancora possibile vedere alcune rune incise.

Informazioni: I PG hanno il 30% di possibilità di tradurre le rune. Le rune dicono:

Io, Martek, ho conservato per te un grande potere e tesoro per quando combatterai nuovamente il male risvegliato. Nessuno sa quando, ma il luogo è pronto-non alla palma bianca, ma nemmeno distante da essa.

H18. Palazzo della Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie

Solida e stabile, il palazzo della Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie è addossata al muro a sud della fortezza. Al centro della facciata nord c'è una grande porta doppia, che gli adepti della gilda, tengono chiusa.

H18a. Magazzino Principale

Invaso dalle tenebre, il vasto magazzino, si apre davanti a voi, alcune ceste a pochi metri da voi impediscono di vedere tutto il vasto spazio. In un angolo c'è una grande slitta con pattini usata per portare merce attraverso il deserto.

Interpretazione: La stanza misura 15 m in profondità e 18 m in larghezza. Oltre la porta attendono due guardie schiaviste in alcune alcove e, pronte ad intervenire, appariranno di fronte agli intrusi non appena entreranno dalla porta, chiamando le altre guardie della stanza 18c. Le ceste sono inventariate e sono descritte in **Informazioni**; il **Tesoro** è nascosto nelle ceste descritte come "barre" e "piastre". La trappola sulla porta è descritta in **Trappola/Trucco**.

Guardia schiavista (2): CA 4; FM 12; G2; pf 13, 15; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LM; PE 65 ognuno.

Trappola/Trucco: Una botola conduce in basso alla stanza I25 del Tempio di Set.

Tesoro: Le ceste marchiate con "barre" contengono 50 scimitarre lunghe. Le ceste marchiate con "piastre" contengono tutte 20 corazze di maglia e corazze di cuoio che hanno il simbolo dell'armata dei Symbayan su di esse. **Informazioni:** Le ceste sono marchiate: "datteri", "vestiti", "statue", "noci di cocco", "barre" e "piastre". Sono tutte vuote tranne quelle marchiate "barre" e "piastre" (Vedi **Tesoro** qui sopra).

H18b. Ufficio Contabilità

Un stanza quadrata di 6 metri di lato è riempita di fogli e libri contabili. Un grosso libro è aperto sulla scrivania al centro della stanza.

Interpretazione: C'è una porta segreta sul muro a est (vicina alla parete sud) che esce all'interno della fortezza proprio dietro al tempio. Il libro è descritto in **Informazioni**.

Informazioni: Il libro è etichettato come *Contabilità della Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie* ed è pieno di colonne e numeri. Una consultazione accurata di questo libro rivela due tipi di calligrafia. Le entrate scritte dal primo scrittore, indicano buoni profitti e ottimi affari. Questa calligrafia poi finisce. Le entrate inserite dal secondo scrittore illustrano che i profitti peggiorano in fretta. La prima calligrafia è quella di Tolnus Granicus e quando si è ammalato è stato spodestato. La nuova calligrafia è di Thurnas Netmaster. Le nuove entrate sono ovviamente manomesse.

H18c. Alloggi delle guardie

Interpretazione: La stanza è quadrata e il lato misura 6 m. Le guardie attaccheranno immediatamente.

Le 8 guardie del magazzino sono sedute sul pavimento.

Guardia schiavista (8): CA 4; FM 12; G4; pf 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d8; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-10); AL LN; PE 120 ognuno.

H18d. Cucina

Una stanza scura e ombrosa è illuminata solo dalla flebile luce prodotta dalle braci di un fuoco morente. Una ragazza magra e sola fatica a stare in piedi.

Interpretazione: La ragazza è seduta sul pavimento ed è una schiava. Rapita dalla sua carovana dalla sua terra natia, è costretta a cucinare per le guardie. Ella è a conoscenza di:

- Tolnus Granicus non è solo malato, ma è anche tenuto prigioniero nelle cantine sotto la gilda

- Partendo dalla cantina, gli schiavisti hanno scavato il sottosuolo alla ricerca di favolosi tesori. Ancora non hanno trovato nulla.
- C'è una botola nella camera di Thurnas (**H18e**) che conduce nella cantina ed agli scavi (**I20**).

Schiava: CA 10; FM 12; UC; DV 1; pf 4; THAC0 20; N° ATT 1; Danni disarmata; T M; ML Incostante (7); Int. Media (9); AL LN; PE 15.

H18e. Camera di Thurnas

Una confortevole stanza dalla larghezza di 6 metri per 9 metri è arredata con finissimi mobili. Un ampio letto è accostato alla parete nord della stanza ed una scrivania è accostata alla parete sud. Un grosso libro rosso si trova aperto sulla scrivania.

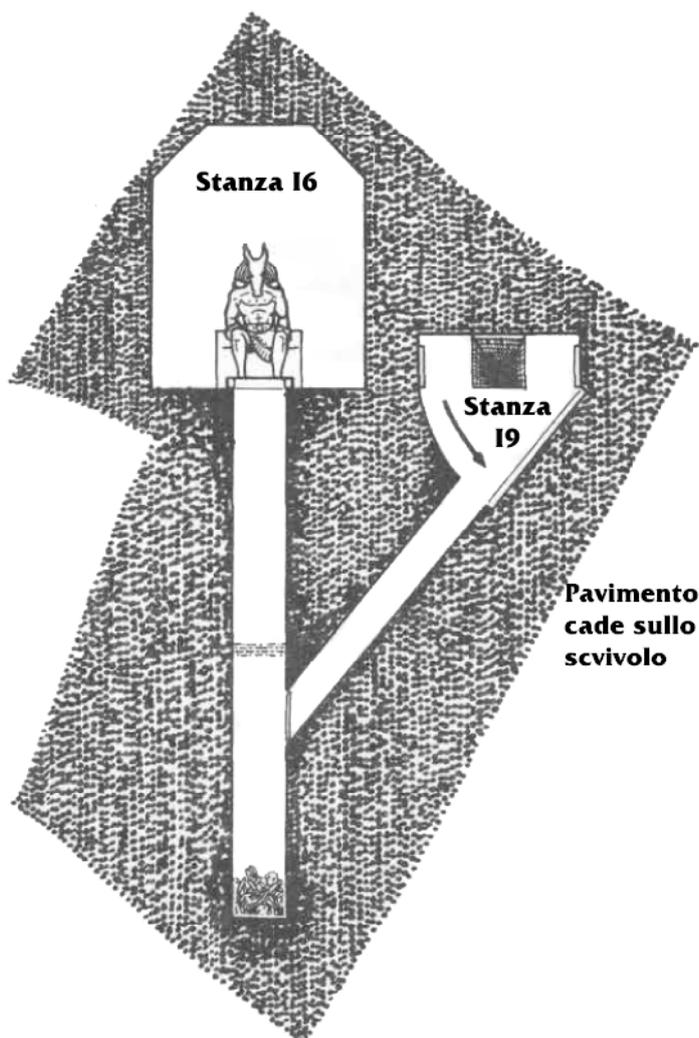
Thurnas Netmaster di solito si trova alla scrivania a scrivere sul libro rosso. Il letto è montato su perni e si sposta facilmente verso un lato. Sotto al letto è possibile trovare una botola che porta alla stanza **I20** del **Tempio di Set**. Il libro è descritto in **Informazioni**.

Thurnas Netmaster è al lavoro sul libro. Consulta le **Appendici**, pagina 41, per interpretazione e dicerie. **Informazioni:** Il libro è senza etichetta e le registrazioni mostrano che il vero commercio di Thurnas-gli schiavi-è un affare in piena espansione.

Thurnas Netmaster: CA -1; FM 12; G7; pf 59; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+3 (For); T M; ML Campione (15); Int. Molta (13); AL NM; PE 420.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

DIAGRAMMA 1
**Falso Pavimento/
 Trappola Scivolo**
(Tempio di Set)
Vista Laterale



Sezione III: Tempio di Set

Prologo del Tempio

Usa la Mappa del Tempio di Set.

Background

Sia gli adepti di Thune che gli schiavi della gilda dei Viaggiatori del Deserto stanno usufruendo dell'antico complesso sotterraneo. Gli adepti di Thune entrano attraverso la porta segreta del monolite dell'oasi. Gli schiavisti entrano attraverso la trappola posizionata sul pavimento nella gilda dei Viaggiatori del Deserto. Gli schiavisti conducono operazioni di scavo in quest'area e usano parte del tempio come prigioni. Le due parti sono connesse da un singolo passaggio segreto (guarda stanza **I11d**). Sia gli adepti che gli schiavisti non hanno scoperto il passaggio segreto, e neppure il fatto che entrambi stanno usando il tempio.

Gli adepti di Thune effettuano rituali qui ogni notte da mezzanotte alle 3 del mattino. Passano attraverso la porta segreta nel monolite, e scendono una rampa di scale. Quando raggiungono l'entrata, usano le parole "Apri, nel nome del Magnifico", intimando uno zombi ad alzare la porta. Una volta entrati gli adepti di sottopongono ad una cerimonia di purificazione per prepararsi al rito malvagio. Dopo averlo effettuato si avvicinano al portale della stanza principale e pronunciano tre parole. Se i personaggi si troveranno nel tempio tra la mezzanotte e le 3 del mattino, i personaggi non giocanti che incontreranno saranno intenti a prendere parte ai rituali. I personaggi potranno apprendere le parole segrete travestendosi e seguendo i veri adepti in questa zona.

Incontri Casuali

Mentre i personaggi sono nel tempio il DM può controllare gli incontri occasionali una volta ogni 3 turni. Un tiro di 1 su 1d6 indica un incontro. Tira 1d8 e confronta il risultato con la **Tabella 6**, per definire gli incontri casuali all'interno della zona del tempio degli adepti, oppure la **Tabella 7**, per gli incontri nella zona controllata dagli schiavisti. Tutti i personaggi non giocanti sono a conoscenza di 1d4 dicerie generiche (consulta la **Tabella 10** a pagina 43).

Tabella 6

INCONTRI CASUALI AREA DEL CULTO

Tiro	Incontro
1	3d6 Zombi
2	1d6 Adepti di Thune
3	1d4 Ragni Giganti
4	1d10 Adepti di Thune
5	1d6 Serpenti Velenosi Giganti
6	1d2 Mummie
7	1d12 Zombi
8	2d6 Adepti di Thune

Zombi: CA 8; FM 6; DV 2; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8 (artiglio); DS Immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano*, *addormentano* alle magie della morte e al veleno; T M (1,8m); ML Speciale; AL N; PE 65. *MdM* pag 373.

Adepto di Thune: CA 7; FM 12; G3; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d4; T M; ML Risoluto (11-12); Int. Normale (8-10); AL NM; PE 65.

Ragno gigante: CA 4; FM 3, Ra 12; DV 4+4; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS veleno (tipo F, tiro-salvezza per non morire); T G (2,4 m); ML Elite (13); Int. Poca (5-7); AL CM; PE 650. *MdM* pag 283.

Serpente velenoso gigante: CA 5; FM 15; DV 4+2; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d3; AS veleno e stretta (paralizza per 1d10 turni); T M (3,6 m); ML Normale (9); Int. Animale (1); AL N. PE 420. *MdM* pag 309.

Mummia: CA 3; FM 6; DV 6+3; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12 (tocco); AS terrore (ts vs. paralisi, 1d4r), malattia; DS colpito solo da armi magiche, subisce metà danni, immuni a *charme*, *sonno*, veleno, paralisi a incantesimi che *bloccano*, attacchi basati sul freddo, -1 su tiro per colpire e danni contro fuoco magico; T M (1,8m); ML Campione (15); AL LM; PE 3.000. *MdM* pag 244-245.

Tabella 7

INCONTRI CASUALI AREA DEGLI SCHIAVISTI

Tiro	Incontro
1	2d4 Guardie Schiaviste
2	1d4 Ragni Giganti
3	1d10+2 Serpenti Velenosi Giganti
4	1d2 Mummie
5	1d12 Guardie Schiaviste
6	1d6+1 Bugbear Servitori
7	1d6 Donne Schiave
8	1d6 Guardie Schiaviste

Guardia schiavista: CA 4; FM 12; G4; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d8; T M; ML Risoluto (11-12); Int. Media (8-12); AL NM; PE 120.

Bugbear servitore: CA 5 (10); FM 9; DV 3+1; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4; AS sorpresa, +2 sulle ferite; T G (2,1 m); ML Risoluto-Elite (11-13); Int. Poca-Media (5-10); AL CM; PE 120. *MdM* pag 32.

Donna schiava: CA 10; FM 12; UC; DV ½; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni disarmata; T M; ML Normale (8-10); Int. Media (8-11); AL LN; PE 15.

Incontri nel Tempio di Set

11. Ingresso

Le scale discendono dal monolite per 18 metri e gli scalini sono scavati nella roccia. Questo passaggio termina di fronte ad una porta di pietra. Disegnato sulla porta c'è un'immagine di una maligna testa di sciacallo con il busto da uomo. Gli occhi hanno un sinistro luccichio rosso.

Interpretazione: La porta di pietra è dello spessore di 3 cm e non può essere forzata fisicamente. La porta viene aperta da uno zombi all'interno se le parole "Apri, nel nome del Magnifico" verranno pronunciate. Se si pronunciano le parole "Chiudi, nel nome del Magnifico" la porta verrà chiusa dallo zombi.

Da mezzanotte alle 3 del mattino ci saranno 1d4 adepti di Thune di fronte alla porta. Pronunceranno la parola segreta abbastanza forte da poter essere sentita da chiunque si trovi nel raggio di 3 m dagli adepti. Una volta che la porta è aperta entreranno nella stanza seguente e lo zombi abbasserà la porta. Un secondo gruppo arriverà dalle scale 1d10 round dopo e scenderà verso la porta.

Adepto di Thune (1d4): CA 7; FM 12; G3; pf variabili; THACO 18; N° ATT. 1; Danni 1d4; T M; ML Risoluto (11-12); Int. Normale (8-10); AL NM; PE 65 ognuno.

12. Entrata del Tempio

Una lunga e umida stanza decorata da tappezzerie che coprono il muro a est e a ovest. Una grande ruota con un argano è montata nella parete nord. Ganci e uncini sono fissati nel muro nord e sud.

Interpretazione: Da mezzanotte alle 3 del mattino, se qualcuno entra dopo aver pronunciato la frase segreta, lo zombi della stanza I3 (vedi più avanti) sarà alla ruota. La **Trappola/Trucco** farà muovere la ruota.

Trappola/Trucco: Girare la ruota in senso orario farà abbassare la porta in un round. Girando la ruota in senso antiorario la porta si aprirà nel tempo di un round.

13. La Caverna Carnivora

Una piccola e scura caverna occupata da alcune figure che barcollano da un lato ad un altro.

Quattro zombi sono all'interno di questa stanza. Non attaccheranno a meno che qualcuno entri nella loro stanza oppure che il *glifo di guardia* della stanza I5 venga rotto.

Zombi (4): CA 8; FM 6; DV 2; pf 6, 8, 10, 12; THACO 19; N° ATT. 1; Danni 1d8 (artiglio); DS Immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano*, *addormentano* alle magie della morte e al veleno; T M (1,8m); ML Speciale; AL N; PE 65 ognuno. *MdM* pag 373.

14. La Stanza di Purificazione dei Seguaci

Sui muri di questa stanza sono dipinti i ritratti di terribili creature che marciano verso la guerra. Nel mezzo del pavimento ci sono tre piscine a raso larghe 6 metri e profonde 15 cm circa. Si estendono da est a ovest. La piscina più a nord contiene un liquido profumato e trasparente di colore verde. La piscina di mezzo contiene un liquido rosso e la piscina a sud contiene un liquido incolore.

Informazioni: I seguaci sono tenuti ad attraversare queste piscine come un rito di purificazione prima di adorare la loro malefica divinità.

15. Porta di Guardia

Interpretazione: I membri del culto diranno la parola segreta come descritto in **Trappola/Trucco** sottostante prima di passare sotto l'arco della porta. Tutti i seguaci conoscono le parole segrete di questa parte del complesso. I giocatori che seguiranno gli adepti impareranno le parole segrete.

Trappola/Trucco: Sopra la porta tra questa stanza e la stanza I4 ci sono tre incantesimi di *glifo di guardia*, uno per ogni parete ed uno sul pavimento. A meno che le parole "Seti", "Minion", "Nol-anka" non vengano pronunciate prima che i personaggi passino, il glifo sul pavimento causerà la *cecità*, invece i glifi lungo i muri provocheranno 10 punti-ferita da danni da fuoco ognuno. La violazione dei glifi attirerà inoltre gli zombi dalla stanza I3 e tra mezzanotte e le 3 del mattino, gli adepti verranno allertati della presenza di estranei nella stanza.

16. Esterno del Tempio di Set

Due file di solide colonne coperte da caotici disegni supportano il soffitto alto 15 metri. Verso il lato nord di questa stanza c'è un'enorme idolo di pietra che rappresenta un uomo con una testa di sciacallo soggghignante. Gli occhi dell'idolo sono due grandi gemme rosse. Le mani dell'idolo sono posate sulle proprie ginocchia. Prima dell'immenso idolo un pozzo del diametro di 3 mt pulsa di scintillante luce rossa.

Interpretazione: La statua è descritta in **Trappola/Trucco 1** come anche i suoi occhi. Il pozzo è descritto in **Trappola/Trucco 2**. Da mezzanotte alle 3 del mattino ci saranno 13 persone qui, tutte in abiti rossi con cappucci che nascondono

Sezione III: Tempio di Set

il viso. Quattro di loro staranno attorno al pozzo. Questi sono Corga Kazan, che dirige la funzione, Korus Eikothe, che mascherato si trova accanto al pozzo e infine due accoliti che stanno in piedi a fianco dell'idolo gigante. Gli altri nove saranno nella parte sud della stanza di fronte al pozzo, in adorazione.

Corga Kazan: CA 5; FM 12; C5; pf 27; THAC0 18; N° ATT 1; Danni 1d6+1 (*mazza*+1); AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL LM; PE 420.

Specializzazione di stile: con un'arma I (-1 CA).

Korus Eikothe: CA 1; FM 12; G7; pf 45; THAC0 12 (For); N° ATT 3/2; Danni 1d8+4 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LM; PE 420.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT 2/1).

Accolito (2): CA 6; FM 12; C2; pf 11; 6; THAC0 20; N° ATT 1; Danni 1-8; AS/DS Incantesimi 2 (vedi I7); T M; ML Elite (13-14); Int. Media (8-11); AL LM; PE 65 ognuno.

Adepto di Thune (9): CA 7; FM 12; G3; pf 6, 10x2, 12, 13x2, 14, 15x2; THAC0 18; N° ATT 1; Danni 1d4; T M; ML Risoluto (11-12); Int. Normale (8-10); AL NM; PE 65 ognuno.

Trappola/Trucco 1: Se qualcuno cerca di prendere le gemme dalla faccia dell'idolo, le braccia della statua lunghe 3 m si animeranno e attaccheranno come un mostro da 16+ Dadi-Vita con una CA 0 e 80 pf ogni braccio. Ognuno dei due bracci infligge 4d10 punti-ferita. Le pietre hanno un valore di 10.000 mo ognuna ma, dopo essere state rimosse, cominciano a brillare di una intensa luce rossa ed emettono un fortissimo calore che causa 6d6 punti-ferita a coloro che si trovano entro 3 m. Dopo un turno le pietre si fonderanno ed il calore sparirà assieme al loro valore (se un incantesimo *tempesta di ghiaccio* o *cono di freddo* viene usato su queste pietre esse si raffredderanno immediatamente e manterranno il loro pieno valore).

Trappola/Trucco 2: Dalle profondità del pozzo arriva una luce rossa debole e pulsante. Il pozzo appare senza fondo. Questa è un'illusione perché il pozzo è profondo attualmente 30 m. L'illusione è piazzata a 15 m di profondità ed un personaggio che scende nel pozzo con una fune vedrà il pozzo per quello che è veramente. A 18 m di profondità appare una porta segreta sul lato est. Le porte si aprono sul lato esterno. Queste conducono ad un cunicolo inclinato (ma scalabile) che si chiude in un solaio di solida roccia (consulta **Trappola/Trucco 1** della stanza I9 per i dettagli). Questo muro è parte della trappola sovrastante e non può essere aperto da qui. Un grande numero di scheletri è ammassato in fondo al pozzo.

Tesoro: Piccoli gioielli dal valore totale di 300 mo sono sparpagliati tra gli scheletri.

17. Stanza degli Accoliti

Una stanza quadrata di lato 6 metri è spartanamente arredata da tre tavoli e letti oltre che da tre piccole casse.

Interpretazione: I due accoliti dell'Antico Culto vivono qui, ma tra mezzanotte e le 3 del mattino non si troveranno qui, ma nel tempio I6; per il tempo restante sarà possibile incontrarli qui. Sono fieri di dedicarsi alla loro causa e religione, preferiranno la morte piuttosto che tradirla. Ognuno ha i seguenti incantesimi caricati: *buio*, *causa ferite leggere*, *causa terrore* e *comando*. Le casse contengono solo vecchi vestiti, calze, libri religiosi, ecc. La **Trappola/Trucco** nasconde il **Tesoro**.

Accolito (2): CA 6; FM 12; C2; pf 11; 6; N° ATT 1; Danni 1-8; AS/DS Incantesimi 2 (vedi sopra); T M; ML Elite (13-14); Int. Media (8-11); AL LM; PE 65 ognuno.

Trappola/Trucco: Un antico solido muro occulta una piccola porta segreta nella parete ovest. Questo incavo contiene 4 piccole scatole, una di loro è d'oro, una d'argento, una di piombo e una di ossidiana. La scatola di ossidiana ha un *glifo di guardia* che causerà 2d10 punti-ferita se toccata. Solo Corga conosce la parola per neutralizzare il glifo. La parola è "Tabang".

Tesoro: Le scatole di oro e argento contengono *incenso dell'ossessione*, mentre la scatola di piombo contiene *incenso della meditazione*. La scatola di ossidiana contiene un *filatterio attira-mostri* ed un *talismano della cancrena*.

18. Stanza di Purificazione dei Preti.

I muri di questa stanza quadrata di 9 m di lato sono scolpiti e mostrano grandiosi raccolti, ma sono stati sfigurati e deturpati. Ci sono tre elaborati catini in questa stanza, ognuno di questi posto su un piedestallo decorato. Ogni catino contiene differenti liquidi: il primo trasparente, il secondo un torbido rosso che ribolle ed il terzo un liquido ambrato.

Interpretazione: La **Trappola/Trucco 1** è il liquido trasparente; la **Trappola/Trucco 2** è il liquido rosso; e il liquido ambrato è un'illusione. C'è una porta segreta al centro della parete nord.

Trappola/Trucco 1: Questa empia acqua contenuta nel catino provoca 1d6+1 punti-ferita ad ogni paladino o sacerdote di allineamento Buono che viene in contatto con essa.

Trappola/Trucco 2: Questa è un'icore malvagia che causa 2d6 punti-ferita alle creature neutrali e 4d6 punti-ferita a

personaggi di allineamento Buono ogni round in cui ne sono a contatto.

Informazioni: Questi catini sono usati dai preti malvagi nella cerimonia di preparazione.

19. Incrocio e Doppio Incrocio

La porta segreta si apre su una sala a forma di incrocio le cui ramificazioni sono dei corridoi.

Interpretazione: Questa stanza è lunga 15 m e viene attraversata al centro da un corridoio lungo 9 m. Tentare di aprire la porta est o ovest attiverà la **Trappola/Trucco 1**. Aprire la porta a nord farà scattare la **Trappola/Trucco 2** e solo allora si rivelerà il wight.

Il wight si trova nascosto dietro la porta a nord e attaccherà chiunque ha davanti dopo che sarà liberato. Da notare che il wight sarà costretto ad attaccare con un -4 al tiro per colpire se il fumo è ancora nella stanza (consulta **Trappola/Trucco 2**)

Wight: CA 5; FM 12; DV 4+3; pf 20; THAC0 15; N° ATT 1; Danni 1d4; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano*, *bloccano*, basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Elite (14); Int. Media (8-10); AL LM; PE 1.400. *MdM* pag 365.

Trappola/Trucco 1: Quando si cercherà di aprire la porta il pavimento al di sotto dei personaggi si aprirà repentinamente facendo perno sulla parte est (vedere **Diagramma 1**). Questo porterà ad una trappola che è creata da uno scivolo viscido che farà precipitare chi cade nella trappola dentro la fossa sotto la stanza **I6**. (Consulta la stanza **I6**, **Trappola/Trucco 2**). Coloro che si trovano nell'area cadranno nel cunicolo e subiranno 8d6 punti-ferita per la caduta.

Trappola/Trucco 2: Quando la porta sarà aperta, fuoriesce un pesante nebbia che scende lungo le pareti della stanza alla velocità di 3 m per round, oscurando completamente la visibilità, mentre contemporaneamente viene liberato il wight. La nebbia scomparirà in 1d6+5 round. Durante il tempo in cui la nebbia è presente, ognuno all'interno dell'area attaccherà con un -4 sul tiro per colpire.

110. Santuario di Corga

Una stanza quadrata di lato 6 m è illuminata da una misteriosa luce rossa che sembra provenire da una piattaforma posta al lato est della stanza. Nove gradini circolari e scolpiti conducono in cima alla piattaforma sul quale è posto uno strano teschio brillante.

Interpretazione: Dalle 3 del mattino fino a mezzanotte, Corga viene incontrato immediatamente. Il **Tesoro** può essere usato per richiamare l'Efreeti Pascià.

Quando Corga è qui, c'è il 70% di probabilità che sia sveglio (Consulta le **Appendici** per interpretazione, incantesimi e dicerie).

Corga Kazan: CA 5; FM 12; C5; pf 27; THAC0 18; N° ATT 1; Danni 1d6+1 (*mazza+1*); AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL LM; PE 420. (Vedi la sezione PNG per maggiori dettagli.)
Specializzazione di stile: con un'arma I (-1 CA).

Tesoro: Il teschio appare come quello di un semi-umano con lineamenti distorti, con grandi zanne e tre corti corni. Questo è il *Teschio di Garath*, un oscuro artefatto. Il suo potere è comandato solo dai chierici e ogni chierico non malvagio subirà 1d8 punti-ferita ogni volta che viene usato il suo potere. Ogni potere è controllato da una runa incisa sul teschio. Il teschio ha i seguenti poteri: *incuti paura* (5 cariche), *animare i morti* (5 cariche) e *comunicazione* con l'Efreeti Pascià una volta al mese. Il teschio è a piene cariche.

111. Essenza del Male

La sala di fronte a voi è attraversata da ombre che nessuna luce può dissolvere. L'aria sembra toccarvi come dita ghiacciate che gelano nel profondo delle ossa, come se vi sottraessero energia vitale. Il pavimento è ricoperto di sabbia e polvere che filtra da un crepa sul soffitto, aggiungendosi all'accumulo già alto 10 cm.

Interpretazione: I personaggi di allineamento Buono subiranno 1 punto-ferita per ogni round passato in quest'area. I personaggi di allineamento Neutrale subiranno 1 punto-ferita per ogni turno mentre i Malvagi rigenerano 1 punto-ferita per turno. I non morti rigenereranno 1 punto-ferita per round in quest'area. I paladini e coloro che sono sotto l'effetto incantesimi di *protezione dal male* non subiranno alcun danno. Un incantesimo *scacciare il male* o *scaccia maledizioni* disperderà permanentemente l'effetto malvagio di questa stanza.

111a. Braciere di Fiamme Viola

Nel mezzo di una stanza di 3 metri di lato, un braciere fissato al pavimento brucia con fiamme di un viola cupo. Una teca aperta su uno dei muri, rivela spade di ferro e fruste con cinghie d'acciaio. Tre scheletri che indossano armature di maglia sono incatenati al muro, lo scheletro posto al centro porta i resti di ricchi abiti, una collana e un paio di bracciali.

Sezione III: Tempio di Set

Interpretazione: Gli scheletri sono incatenati al muro e attaccheranno solo quando un membro del gruppo si avvicinerà per ispezionarli. Le catene li trattengono al muro, quindi attaccheranno solo coloro che si trovano alla loro portata (1,5 m). La collana e gli anelli sono il tesoro e il braciere è la **Trappola/Trucco**.

Scheletro (3): CA 7; FM 12; DV 1; pf 4, 5, 8; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d6 (arma); DS colpito solo da armi magiche +1 o più, immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano*, *addormentano* e attacchi basati sul freddo, danno dimezzato da armi da tagli e da punta; T M (1,8m); ML Speciale; AL CM; PE 65 ognuno. *MdM* pag 302.

Tesoro: I bracciali valgono 50 mo ognuno. La collana è una *collana strangolatrice*.

Trappola/Trucchi: Le fiamme non rilasciano calore e non consumano né aria né legno. Il metallo sarà presto ardente se esposto alle fiamme ma tornerà normale dopo averlo rimosso. Quando le fiamme toccano la carne vivente causano 1d4 punti-ferita durante il primo round, 2d4 il round successivo al primo tocco e 3d4 i successivi per 1d6+2 round. Se si rovescia il braciere a terra le fiamme si disperderanno e invaderanno tutta la stanza e l'entrata di fronte alla velocità di 3 m per turno. Le fiamme non si espanderanno oltre a quest'area e si estingueranno due turni dopo aver coperto l'intera area.

I11b. Idolo d'Oro

Questa stanza buia di 3 metri per lato, ha al centro una piattaforma circolare di 1,5 metri di diametro. Un altare è posizionato alla parete nord. Un idolo d'oro dalla forma di falco è posizionato sopra l'altare. L'idolo è alto circa 25 cm.

Tesoro: A causa della maledizione su di esso, chiunque prenderà l'idolo subirà una penalità di -4 su tutti i tiri-salvezza e tiri per colpire. L'idolo è incantato e sembra fatto d'oro e irraderà una luminosità magica se si usa un incantesimo *individuazione del magico*. Un incantesimo *scaccia maledizioni* rivelerà che l'idolo in effetti è fatto di piombo e toglierà anche gli effetti della maledizione dalle sue vittime.

I11c. Stanza delle Torture

Una stanza di 3 metri di lato mostra una immagine di disperazione. Un piccolo bellissimo tavolo imbandito con deliziosi cibi si trova al centro della stanza. Una lampada ad olio issata al soffitto pende scostata dal centro, illumina con la sua luce l'intera la stanza. Da un sacco di pelle di capra sospeso al soffitto fluisce un sottile zampillo di vino

rosso formando un continuo arco cremisi fino al pavimento. Un uomo è ammanettato al muro opposto. Sia lo zampillo di vino che il cibo sul tavolo sono appena fuori dalla sua portata, benché lui stia ancora cercando debolmente di raggiungerli.

Interpretazione: Il cibo ed il vino sono avvelenati. Le manette sono chiuse e la chiave non si trova da nessuna parte. I ladri possono cercare di aprire i chiavistelli normalmente. Il prigioniero sarà sospettoso riguardo ai personaggi all'inizio e dovrà essere convinto della loro sincerità.

Il prigioniero è Barus Lamalarga. Se salvato chiederà ai personaggi di dargli delle armi ed un'armatura. Barus tenterà di scappare alla prima occasione.

Barus Lamalarga: CA 10; FM 12; G3; pf 28; THAC0 16 (For); N° ATT. 1; Danni disarmato; T M; ML Elite (14); Int Molta (13); AL NM; PE 65.

Interpretazione: Barus comandava le guardie schiaviste della Gildea dei Viaggiatori delle Sabbie ma fu spodestato tre notti fa da un gruppo di seguaci di Thune che lo portarono qui per torturarlo. Lui è a conoscenza delle seguenti notizie:

- Gli adepti di Thune continuano a chiedergli dove si trovi la promessa sposa, e lui ha continuato a dirgli di non saperlo. I seguaci apparentemente pensano che gli schiavisti detengano la principessa Shadalah, ma, come capitano delle guardie, Barus sa che gli schiavisti non la stanno tenendo prigioniera.
- Apparentemente c'è stato un contratto tra gli schiavisti ed i seguaci del culto per il rapimento della principessa. Ovviamente gli i cultisti non la tengono prigioniera.
- L'Efreeti che è apparso ai cultisti ha mostrato interesse per la promessa sposa, ma da quando è sparita l'Efreeti non è più tornato. Barus pensa che, in qualche modo, la promessa sposa fosse una minaccia per l'Efreeti e che egli l'abbia condotta nella sua fortezza, la Cripta di Badr al-Mosak.

I11d. Idolo di Platino

Una buia stanza di 3 metri di lato contiene una piattaforma dal diametro di 1,5 m al centro della stanza e contro la parete est si intravede appena un altare. Ciò che riuscite a scorgere pare sia un idolo di platino con gli occhi formati da gioielli posto in cima alla piattaforma. L'idolo rappresenta una scimmia con le zampe a coprirsi le orecchie.

Interpretazione: L'idolo è parte dell'altare e non può essere rimosso. Premendo la gemma dell'occhio sinistro si aprirà la porta segreta. Premendo quello destro si farà scattare la trappola.

Trappola/Trucco: Ogni volta che la gemma di destra sarà premuta, l'idolo rilascerà un suo incantesimo di *metamorfosi*. Ci sono attualmente 3 incantesimi rimasti nell'idolo. La persona che premerà l'occhio deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro Incantesimi o sarà trasformato in una scimmia. La persona colpita dalla *metamorfosi* dovrà tirare un d% per determinare se manterrà la sua memoria o meno. Dopo che i 3 incantesimi sono stati scaricati premendo la gemma dell'occhio destro non accadrà nulla.

I12. Il Primo Test

La stanza è completamente ricoperta di tele di ragno fatta eccezione per un passaggio alto 2 m e largo 60 cm che attraversa tutta la stanza e che sfocia in un arco di muratura sulla parete nord.

Interpretazione: Il gruppo verrà attaccato dai ragni solo dopo essere entrato nella stanza. Le tele possono essere bruciate per rivelare i muri e le scritte descritte in **Informazioni**. I due ragni giganti attaccheranno ogni creatura non drow che entra in quest'area

Ragno gigante (2): CA 4; FM 3, Ra 12; DV 4+4; pf 24, 18; THAC0 15; N° ATT. 1: Danni 1d8; AS veleno (tipo F; tiro-salvezza per non morire); T G (2,4 m); ML Elite (13); Int. Poca (5-7); AL CM; PE 650 ognuno. *MdM* pag 283.

Informazioni: I disegni sul muro sono tutti geroglifici. Ogni personaggio ha il 30% di probabilità di interpretarli. Ecco il loro significato:

Attenti, voi, all'ira di Set e dei suoi adoratori, perché davanti a voi giace la porta del suo regno del male, e coloro che vi si avventurano non fanno più ritorno.

I13. Il Secondo Test

In questa stanza buia il pavimento è spazzato e ci sono arazzi appesi ai muri. La stanza è stata occupata di recente. Gli arazzi mostrano ragni mentre tessono una ragnatela sopra tutto il regno degli uomini. Alla parete nord, opposta all'entrata, c'è una porta chiusa a chiave di solido acciaio. La testa gigantesca di uno sciacallo è incastonata al centro.

Trappola/Trucco: La mascella dello sciacallo è aperta, come se stesse per mordere. In fondo alla bocca è visibile un

piccolo buco della serratura. La bocca si animerà e morderà chiunque cercherà di aprire la serratura causando 1d6 punti-ferita ad ogni tentativo. Il morso può essere evitato bloccando l'apertura della bocca. La porta è chiusa con 3 serrature differenti e quindi per poterla aprire servono 2 differenti incantesimi *scassinare* oppure 3 tentativi Scassinare da parte di un ladro andati a buon fine.

I14. Tempio Interno di Set

L'ampia stanza è invasa da un pulsante bagliore rosso. Una fossa del diametro di 3 metri da cui proviene la luce è posta ai piedi di una gigantesca statua di Set. Le ombre proiettate dalla luce proveniente dal basso danno una sinistra apparenza all'idolo con la testa di sciacallo che è seduto a gambe incrociate al di là della fossa. L'idolo tiene fra le mani una grande ciotola da cui fuoriesce fumo. Gli occhi della testa dello sciacallo sono gemme lucenti di una luce pallida. Lungo i muri è possibile scorgere antichi geroglifici.

Interpretazione: Dopo che uno qualsiasi dei personaggi ha attraversato metà della stanza, la porta di acciaio si richiuderà bloccandosi e l'idolo si attiverà evocando i mostri decritti più avanti. La fossa è la **Trappola/Trucco**. Le gemme degli occhi, se non distrutte, sono il **Tesoro** e le scritte sul muro dicono quanto descritto in **Informazioni**. La ciotola fumante è innocua.

L'idolo è intelligente. I suoi occhi fatti di gemme hanno il potere di *visione del vero*. Quando la porta si richiude, gli occhi brilleranno di una pallida luminescenza rossa ed evocheranno i mostri. Se le gemme, che sono gli Occhi di Set, saranno rimossi (per tale operazione occorreranno da 1d10 round) o se vengono distrutti (CA -2; pf 10 ognuno), i mostri evocati smetteranno di attaccare e fuggiranno nella fossa.

L'idolo evocherà una serie di mostri, nella successione indicata, uno per round, fino ad evocare un numero di mostri eguale al numero dei personaggi nella stanza.

Zombi: CA 8; FM 6; DV 2; pf 9; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1d8 (artiglio); DS Immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano*, *addormentano* alle magie della morte e al veleno; T M (1,8m); ML Speciale; AL N; PE 65 ognuno. *MdM* pag 373.

Ghoul: CA 6; FM 9; DV 2; pf 9; THAC0 19; N° ATT 3; Danni 1d3/1d3/1d; AS paralisi (1d6+2r); DS immune a *sonno* e *charme*; T M; ML Risoluto (12); Int. Poco (5); AL CM; PE 175. *MdM* pag 124.

Sezione III: Tempio di Set

Ghast: CA 4; FM 15; DV 4; pf 18; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d4/1d4/1d8; AS paralisi (1d6+4), immune a sonno e charme; T M; ML Elite (14); Int. Molto (11); AL CM; PE 650. *MdM* pag 124.

Ombra: CA 7; FM 12; DV 3+3; pf 16; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d4+1; AS risucchio di Forza; DS colpita solo da armi magiche +1 o più, immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano* o *addormentano* ed al freddo; T M; ML S; Int. Poco (5); AL CM; PE 420. *MdM* pag 259.

Necrofidio: CA 2; FM 9; DV 2; pf 9; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS -2 su sorpresa vittime, danza ipnotica, paralisi (1d4 t); DS immune a veleno; T G (lungo 3,6 m); ML Impavido (20); Int. Non (0); AL N; PE 270. *MdM* pag 162.

Wight: CA 5; FM 12; DV 4+3; pf 17; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano*, *bloccano*, basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Elite (14); Int. Media (8-10); AL LM; PE 1.400. *MdM* pag 365.

Mefite di Fumo: CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 3; pf 14; THAC0 17; N° ATT. 2; Danni 1d2/1d2; AS soffio (6 m, acceca 1-2 r, 1d4 pf), *invisibilità* e *luci danzanti* 1v/g, *cancello* (1-2 mefiti, 20%) 1v/h; T M; ML Normale (10); Int. Media (8); AL LM; PE 420. *MdM* pag 179-180.

Ombra demoniaca: CA 9, 5 o 1; FM 12; DV 7+3; pf 35; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni 1d6/1d6/1d8; AS 90% invisibile in luce fioca o ombre, balzo 9 m (4 artigli invece di 2, ma senza morso), +1 (luce fioca)/+2 (oscurità) ai tiri per colpire, *buio nel raggio* di 4,5 m e *paura* (9 m) 1v/g, *giara magica* 1v/sett.; DS subisce danni doppi alla luce solare e metà nell'oscurità, immune a fuoco, freddo ed elettricità; T M (alto 1,8 m); ML Campione (16); Int. Molta (11); AL CM; PE 2.000. PS1.

Le creature evocate cercheranno di spingere i personaggi nella fossa. Ogni volta che un mostro colpisce, il personaggio deve superare una prova di Forza per non essere spinto verso la fossa di 60 cm. Ogni volta che un mostro è colpito deve tirare 1d10, se il risultato è inferiore alla sua CA esso viene spinto lontano dalla fossa di 60 cm. I risultati sono cumulativi e devono stare dentro i limiti della stanza (un mostro non può essere spinto oltre al limite del muro della stanza). I personaggi che sono ancora in piedi, entro i 60 cm dal bordo della fossa, e falliscono la prova di Forza cadranno insieme al proprio avversario, ancora ingaggiati in combattimento, la fossa è la **Trappola/Trucco**.



Tesoro: Ogni punto-ferita subito dalle gemme degli occhi, ne diminuiscono il valore del 50%. Se rimossi intatti, il loro valore è di 10.000 mo ognuno.

Trappola/Trucco: La fossa è un tunnel più profondo di quanto si possa vedere. Sul fondo c'è una luce rossa pulsante. A livello di 30 m, c'è una **porta dimensionale** che conduce al primo strato di Pandemonium, luogo dal quale queste creature malvagie sono state evocate. Il cancello impedisce alle creature di entrare in questo mondo a loro piacimento ma farà passare ogni cosa- o chiunque-vi finisca dentro. In questo modo chiunque oltrepassi il livello di 30 m sarà perso nel Pandemonium.

Informazioni: C'è il 30% di probabilità di riuscire a decifrare e leggere le scritte sul muro, che recitano:

Fate attenzione, voi, agli occhi di Set, perché tutto vedono e tutto sanno. Su di te egli rivolge il suo sguardo e ti conoscerà, e conoscendoti ti conosceranno anche i suoi adoratori.

I15. La Stanza degli Arazzi

Stracci ritorti e resti di vestiti sono agganciati e sospesi tra due cavi a 60 cm dal soffitto fino a 10 cm dal pavimento.

Interpretazione: Un attento esame di questi stracci rivela che questi tessuti erano un solo grande arazzo ora distrutto dal tempo.

I16. La Scala Dimenticata

Una vecchia scala di pietra, coperta di polvere e cumuli di sabbia scende giù nel profondo della terra.

Interpretazione: La scala è lunga 27 m. C'è una **Trappola/Trucco** a metà scala che fa cadere i personaggi in una fossa dove ci sono degli scheletri.

Nella fossa sotto le scale ci sono 20 scheletri, tutti armati di lancia.

Scheletro (20): CA 7; FM 12; DV 1; pf 3 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d6 (arma); DS colpito solo da armi magiche +1 o più, immune a incantesimi che *charm*ano, *bloccano*, *addormentano* e attacchi basati sul freddo, danno dimezzato da armi da tagli e da punta; T M (1,8m); ML Speciale; AL CM; PE 65 ognuno. *MdM* pag 302.

Trappola/Trucco: A meno che non sia pronunciata la frase ora dimenticata da tempo, un tratto di 9 m di scale si apre all'improvviso, a partire da 3 metri davanti al membro del gruppo più avanzato fino a 6 m dietro di lui, mentre del fumo della fossa sottostante filtra tra le scale cadenti. La trappola viene attivata dalla pressione del peso. Ogni personaggio deve effettuare una prova di Destrezza. Coloro che avranno successo in questa prova riusciranno ad aggrapparsi alle cerniere della trappola che fissano al muro gli scalini, mentre coloro che falliranno cadranno dentro la fossa che ora si apre sotto di loro. Il fumo è tossico e se respirato causa 1d8 punti-ferita per round. I personaggi sono in grado di trattenere il respiro per 1 terzo del loro punteggio di Costituzione. Il fumo impiegherà 1d10 round per dissiparsi. Coloro che cadranno riceveranno i danni dal fumo e atterreranno su uno strato di soffice sabbia 15 metri al di sotto delle scale. La fossa a forma di caverna, ancora oscurata dal fumo, rivela gli scheletri che attaccheranno subito. La sabbia sottostante si comporterà come le sabbie mobili (consultare il **Deserto Solitario** area C, pagina 8, per i dettagli sulle sabbie mobili).

117. Biblioteca

La stanza buia è arredata con scaffali e vecchi contenitori per pergamene fatti di ossa. Una grande pila di cenere è al centro della stanza. La fuliggine ricopre i muri e il soffitto.

Interpretazione: Sia il **Tesoro 1** che il **Tesoro 2** sono immersi nella cenere al centro della stanza. Le rune incise sul **Tesoro 1** sono indicate in **Informazioni 1**.

Tesoro 1: Un vecchio contenitore d'osso sigillato esteriormente coperto di rune. Al suo interno c'è una mappa anch'essa ricoperta di rune, descritte in **Informazioni 2**.

Tesoro 2: La Stella di Khan-Pelar è seppellita sotto la cenere (consulta le **Appendici** alla voce **Nuovi Oggetti Magici** per la descrizione)

Informazioni 1: C'è il 30% di probabilità di interpretare le rune: "Proprietà del buon mago Martek, non aprire. Massima Sicurezza!"

Informazioni 2: Mostra ai giocatori la **Mappa di Martek**. La mappa è del periodo in cui è vissuto Martek e alcune delle

località segnalate sono ora delle rovine. Le locazioni indicate sono le seguenti: (1) Cripta di Badr al-Mosak, (2) Oasi della Palma Bianca, (3) Oasi di Akhir e (4) Città di Phoenix. Le locazioni dalla (5) alla (9) sono rovine che non si riferiscono a questo modulo ma che il DM può usare per future avventure se lo desidera.

I personaggi hanno il 30% di probabilità di leggere i geroglifici sulla **Mappa di Martek**. Essi dicono:

Io, Martek, arcimago di questa terra, sigillo qui un principe dei Djinn, cosicché come io ho previsto nei giorni a venire, quando il malvagio sarà liberato, i poteri delle forze del bene possano essere messi alla prova contro il male.

La via ed il modo l'ho affidato ai faraoni ed alle sue spose, cosicché ognuno possa conservare un parte della chiave ed insieme conoscano quando liberare il potere di questo buon Djinni.

Il momento ancora è ignoto, ma il luogo è questa residenza di Set sotto la protezione di Phoenix.

118. Sala Conferenze

Sette figure giacciono amucchiate vicino alla parete ovest di questa stanza fiocamente illuminata da candele. Il muro a sud ha ceduto ed è rotto. Un tunnel si addentra verso sud. C'è una porta aperta al centro della parete nord.

Sette goblin minatori si sono appena svegliati.

Goblin (7): CA 6 (10); FM 6; DV 1-1; pf 2, 1, 7, 3, 1, 5, 4; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d6; T P; ML Normale (8-10); Int. Poco (5-7); AL LM; PE 15 ognuno. *MdM* pag 155.

119. Tunnel

Interpretazione: Questi tunnel conducono negli scavi e terminano improvvisamente. Gli schiavisti sono alla ricerca di altre rovine.

120. Magazzino

Illuminato dalle candele, la metà sud di questa stanza è riempita di anfore e ceste. Grandi figure si intravedono nelle ombre nell'angolo a nord-est.

Interpretazione: Le figure sono bugbear, e sono a guardia degli scavi fatti dai goblin. Stanno anch'essi dormendo, ma hanno 2 probabilità su 6 di essere svegliati per ogni round in cui il gruppo si trova in quest'area. Il contenuto delle anfore e delle ceste è descritto in **Tesoro**. C'è una botola sul soffitto che conduce alla stanza di Thurnas Netmaster nella Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie (**Sezione II**, stanza **H18a**, pagina 22).

Sezione III: Tempio di Set

Bugbear (3): CA 5 (10); FM 9; DV 3+1; pf 11, 16, 18; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4; AS sorpresa, +2 sulle ferite; T G (2,1 m); ML Risoluto-Elite (11-13); Int. Poca-Media (5-10); AL CM; PE 120 ognuno. *MdM* pag 32.

Tesoro: Le ceste contengono solo attrezzi per gli scavi.

I21. Il Lungo Corridoio

Un corridoio largo 3 metri si sviluppa da est a ovest per una lunghezza di 24 m, è ben illuminato da luminosi globi di luce. Vicino al centro del corridoio ci sono due porte, una di fronte l'altra, che danno a nord e a sud. Ognuna delle porte è decorata con incisioni che rappresentano un uomo pelato con un orecchino al suo orecchio destro.

Interpretazione: Chiunque sia un amico degli schiavisti dirà la parola "Selamat" prima di passare per questa stanza. Questa accortezza disattiverà la **Trappola/Trucco**.

Trappola/Trucco: Nella porta nord una *bocca magica* è pronta a gridare "Aiuto! Aiuto! Intrusi cani infedeli! Aiuto! Aiuto! Turisti! Turisti!" ogni volta che qualcuno la attraversi senza prima dire la parola "Selamat".

I22. Il Mistico Stregone

Un grande tavolo ricoperto di vecchi libri e pergamene domina il centro della stanza. Una sfera di cristallo giace ad un angolo del tavolo ed una lunga penna d'oca dall'altro lato.

Tesoro: C'è una pergamena con 3 incantesimi di 3° livello. Gli incantesimi sono stati scritti da un mago del 6° livello (il DM dovrebbe decidere i 3 incantesimi basandosi sull'utilità che essi potrebbero avere per il gruppo a questo punto dell'avventura). La sfera di cristallo è scura e fumosa al suo interno. È fatta di vetro e non ha valore se non per il vecchio mago che la possedeva.

I23. Corridoio di Guardia

Interpretazione: Il drow attaccherà immediatamente appena si accorgerà che i personaggi sono entrati nella stanza. Il **Tesoro** di trova nel suo zaino.

Kalitrates, un drow guerriero è di guardia a questa stanza; è armato di *spada corta +1*, *pugnale +1*, *corazza di maglia +1*; *scudo buckler +1* ed un singolo giavellotto con veleno drow che causa il sonno (tiro-salvezza contro Veleno a -4, causerà il sonno per 1d10+2 round). Indossa inoltre un *mantello degli elfi* e *stivali degli elfi*. Il mantello da un +6 ai tiri-salvezza contro attacchi basati sul fuoco. Tutti questi

oggetti perderanno i loro poteri appena colpiti dalla luce del sole. Kalitrates ha infravisione di 36 m e può usare gli incantesimi di *luci danzanti*, *buio* e *fuoco magico*, ognuno una volta al giorno.

Kalitrates, drow guerriero (elfo oscuro): CA 2 (10); FM 12; G3; pf 19; THAC0 17 (*arma +1*); N° ATT. 1 o 2; Danni 1d6+1 (*spada +1*) o 1d4+1 (*pugnale +1*); AS infravisione 36 m, muoversi in silenzio 95%, *luci danzanti*, *fuoco magico*, *buio* (1v/g); DS sorpreso solo con 1, +2 ai tiri-salvezza contro attacchi magici; RM 56%; T M (1,5); ML Elite (14); Int. Intell.mo (14-16); AL CM; PE 650 ognuno. *MdM* pag 101-102.

Specializzazione di stile/arma: con arma e scudo I, *spada corta* (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Tesoro: Nello zaino ci sono 23 mp e 30 mo.

I24. Caverna di Zomara

Gli scavi si aprono all'improvviso in una caverna ampia più o meno 9 m di lato. L'intero soffitto è ricoperto e decorato con tele di ragno. Le tappezzerie di tela di ragno sono appese alle pareti grezze e mostrano dei ragni nel mezzo dello schema decorativo. Un letto apparentemente di ottima fattura, ricoperto di sete e pellicce, è posizionato al muro della parete opposta. Sparpagliati per la stanza ci sono una vasca di marmo, una scrivania e due scrigni. Una corda pesante è appesa vicino alla testiera del letto. Una solitaria, oscura e snella figura si muove sul letto.

Interpretazione: All'entrata del gruppo tira per l'iniziativa normalmente. La prima azione di Zomara sarà il rilascio della **Trappola/Trucco**. Lei poi richiamerà i grandi ragni. Gli scrigni contengono il **Tesoro 1** mentre il cuscino sul letto contiene il **Tesoro 2**.

Zomara, una chierica drow sta riposando.

Zomara, drow chierico (elfo oscuro): CA -2 (10); FM 12; C8; pf 48; THAC0 13 (*arma +3*); N° ATT. 1; Danni 1d6+3 (*mazza da fante +3*); AS infravisione 36 m, muoversi in silenzio 95%, incantesimi 1v/g; DS sorpreso solo con 1, +2 ai tiri-salvezza contro attacchi magici; RM 66%; T M (1,5); ML Elite (14); Int. Intell.mo (14-16); AL CM; PE 650 ognuno. *MdM* pag 101-102.

Zomara è armata con una *mazza da fante +3*, una *corazza di maglia +3* ed uno *scudo buckler +3*. Indossa anche un *mantello degli elfi* e *stivali degli elfi*. Il mantello garantisce anche un bonus di +6 per tiri-salvezza contro attacchi basati sul fuoco. Tutti questi oggetti diventeranno inutili se esposti alla luce del sole.

Le abilità naturali di Zomara sono: *luci danzanti*, *fuoco magico*, *buio*, *individuazione del magico*, *individuazione dell'allineamento*, *levitazione*, *chiaroveggenza*, *individuazione delle bugie*, *suggestione* e *dissolvi magie*. I suoi incantesimi come chierico comprendono: *comando*, *cura ferite leggere*, *riparo*, *bloccapersona* (x2), *silenzio nel raggio di 4,5 m*, *resistenza al fuoco/al freddo*, *individuazione trappole*

magiche, glifo di guardia, creare cibo e acqua, animare i morti e cura ferite gravi.

Al comando di Zomara, 8 grandi ragni appariranno da dietro la tappezzeria e attaccheranno quando ordinato.

Ragno grande (8): CA 8; FM 6, Ra 15; DV 1+1; pf 2, 4, 4, 9, 5, 7, 3, 4; THAC0 20; N° ATT. 1: Danni 1; AS ragnatela appiccicosa, veleno (tipo A, 15 pf o 0 pf con tiro-salvezza a +2); T P (60 cm); ML Incostante (7); Int. Non (0); AL N; PE 175 ognuno. *MdM* pag 283.

Trappola/Trucco: Da sopra la porta una grande rete pesante viene rilasciata dalla sua posizione di mimetizzazione tra le ragnatele in alto e ricopre una superficie di 2 m di lato. Tutti i personaggi dovranno effettuare una prova di Destrezza per non esserne intrappolati. Coloro che passeranno la prova eviteranno la trappola, mentre chi fallirà sarà catturato. Coloro che sono intrappolati nella rete possono cercare di tagliarla riuscendo a liberarsi in 1d4+1 round oppure bruciandola, nel qual caso basterà solo 1 round. Bruciare la rete causerà 1d4 punti-ferita a tutti coloro che sono avvinghiati al suo interno.

Tesoro 1: Nello scrigno chiuso ci sono vestiti e oggetti personali, ma nulla è di particolare valore.

Tesoro 2: Nel cuscino ci sono 10 gemme del valore di 50 mo ognuno, cinque gemme da 100 mo ognuna ed una gemma da 5.000 mo.

I25. Stanza Ricreativa

La grande stanza è illuminata solamente da torce accese sui muri. Ombre fluttuanti lasciano intravedere figure contratte a causa inumane torture. Un segno è inciso per tutta la lunghezza del muro ovest. Ci sono porte sulle pareti nord, e sulla parte est del muro a sud. Un grande cancello di sbarre di ferro si trova chiuso al centro del muro est.

Interpretazione: Il cancello di ferro è chiuso a chiave, la cui chiave è in possesso del carceriere nella stanza dietro il cancello. Coloro che si avvicinano al cancello attireranno la sua attenzione e comincerà a chiedere aiuto.

Informazioni: C'è una probabilità del 30% di poter leggere i segni che dicono: "Stanza Ricreativa". C'è una botola sul soffitto che conduce alla stanza **H18a** della casa della Gildea dei Viaggiatori delle Sabbie.

I26. Prigioni

Un'area centrale di 6 m per 9 m è l'anticamera delle celle le cui porte sono sbarre di ferro. Una figura tozza rannicchiata dietro ad una scrivania al centro di questa stanza, vi insulta e chiama aiuto.

Interpretazione: Il bugbear carceriere non si muoverà per attaccare i personaggi, li limitandosi a fare molto rumore da dietro il suo solido tavolone di legno, fino a quando i rinforzi arriveranno dalla stanza **I23** e **I27**.

Il Bugbear carceriere ha le chiavi della porta e delle celle.

Bugbear carceriere: CA 5 (10); FM 9; DV 3+1; pf 13; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4; AS sorpresa, +2 sulle

ferite; T G (2,1 m); ML Risoluto-Elite (11-13); Int. Poca-Media (5-10); AL CM; PE 120. *MdM* pag 32.

I26a. Cella di Granicus

In una cella di 9 mq è incatenata una sottile figura che giace a terra.

Interpretazione: Tolnus Granicus è qui imprigionato da qualche tempo. Sebbene abusato e torturato, Tolnus non ha detto nulla agli schiavisti. Sarà riluttante a fidarsi dei personaggi inizialmente ma se viene vinta questa diffidenza chiederà di aiutarlo nella sua causa. Egli è a conoscenza di:

- Gli schiavisti hanno preso possesso della struttura della sua gilda alcuni mesi fa e da allora l'hanno usata come base per la loro tratta di schiavi.
- Thurnas Netmaster ha stretto un accordo con il culto di Thune per rapire la promessa sposa, ma la ragazza è scomparsa prima che gli schiavisti potessero mettere le mani su di lei. I cultisti apparentemente la stanno cercando perché sono convinti che lei possa avere un qualche potere sull'efreeti.
- Tolnus pensa di conoscere dove sia imprigionata la promessa sposa. L'efreeti sta radunando un esercito di spiriti irrequieti e Tolnus crede che essi abbiano la ragazza in custodia. Per qualche ragione, ella è una minaccia per loro. Se essi la tengono prigioniera, sicuramente l'hanno rinchiusa in quel terrificante luogo malvagio, la Cripta di Badr al-Mosak.

Tolnus Granicus: CA 10, FM 12; G3; pf 18; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni disarmato; T M; ML Risoluto (13); Int. Media (10); AL LG; PE 65.

I27. Comando

Le torce a muro illuminano una stanza quadrata di 6 metri di lato. Un linea di scaffalature sui muri e un tavolo nel mezzo della stanza. Figura incappucciate guardano all'improvviso verso di voi mentre vi avvicinate.

Interpretazione: Le due figure attaccheranno. Il **Tesoro** è nascosto sotto le scaffalature nella parte sud.

Le figure in questa stanza sono Abu Karesan e Kaedros. L'esperto di magia ha una pozione di *forma gassosa* ed una *bacchetta della paralisi* con 11 cariche. Egli ha caricato i seguenti incantesimi: *sonno, charme, dardo incantato, scudo, invisibilità, nube maleodorante e lentezza*.

Abu Karesan: CA 5; FM 12; G2; pf 9; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d4; T M; ML Risoluto (13); Int. Media (11); AL LM; PE 35.

Kaedros: CA 10; FM 12; EM5; pf 11; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (13); Int. Intell.mo (16); AL LM; PE 420.

Tesoro: In uno scrigno sotto lo scaffale possono essere trovate 1.200 me, 2.200 ma e 150 mp.

Sezione IV: Cripta di Bard al-Mosak

Prologo della Cripta

Usa la Mappa della Cripta di Badr al-Mosak.

Background

La Cripta di Badr Al-Mosak è la roccaforte dell'efreeti. Qui si riuniscono i suoi servi che stanno per intraprendere una malvagia guerra contro tutti i viventi.

Incontri Casuali

Il DM dovrebbe verificare un eventuale incontro casuale, una volta ogni tre turni di gioco. Un tiro di 1 su 1d6 indica che l'incontro avrà luogo. Se si verifica un incontro, tirare 1d12 e utilizzare il numero corrispondente nella tabella qui di seguito.

Tabella 8

INCONTRI CASUALI NELLA CRIPTA

Tiro	Incontro
1-4	1d2 Mummie
5	2d4 Wight
6	1d8 Wraith
7-8	1d4 Ragni Giganti
9	1 Spettro
10	3d6 Ratti Giganti
11	1 Gorgone
12	1d4 Serpenti Velenosi Giganti

Mummia: CA 3; FM 6; DV 6+3; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12 (tocco); AS terrore (ts vs. paralisi, 1d4r), malattia; DS colpito solo da armi magiche, subisce metà danni, immuni a *charme, sonno, veleno, paralisi* a incantesimi che *bloccano*, attacchi basati sul freddo, -1 su tiro per colpire e danni contro fuoco magico; T M (1,8m); ML Campione (15); AL LM; PE 3.000. *MdM* pag 244-245.

Wight: CA 5; FM 12; DV 4+3; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano, addormentano, bloccano*, basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Elite (14); Int. Media (8-10); AL LM; PE 1.400. *MdM* pag 365.

Wraith: CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 5+3; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano, addormentano, bloccano*, basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Campione (15); Int. Molta (11-12); AL LM; PE 2.000. *MdM* pag 366.

Ragno gigante: CA 4; FM 3, Ra 12; DV 4+4; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS veleno (tipo F, tiro-salvezza per non morire); T G (2,4 m); ML Elite (13); Int. Poca (5-7); AL CM; PE 650. *MdM* pag 283.

Spettro: CA 2; FM 15, Vo 30 (B); DV 7+3; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS doppio risucchio di energia; DS colpito solo da armi magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano, addormentano, bloccano*, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Campione (15); Int. Intell.mo (13-14); AL LM; PE 3.000. *MdM* pag 318.

Ratto Gigante: CA 7; FM 12, Nu 6; DV 1/2; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d3; AS malattie; T Mi (60 cm); ML Incostante (5-7); Int. Semi (2-4); AL NM; PE 15. *MdM* pag 287.

Gorgone: CA 2; FM 12; DV 8; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 2d6; AS soffio (4v/g, pietrificazione, cono 1,5x6x18 m); T G; ML Normale (9); Int. Animale (1); AL N; PE 1.400. *MdM* pag 164.

Serpente Velenoso Gigante (Cobra): CA 5; FM 15; DV 4+2; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d3; AS veleno (morte in 2r o 2d4 pf, TS a -2); T M (3,6 m); ML Normale (8-10); Int. Animale (1); AL N; PE 420. *MdM* pag 309.

K1. L'Anfiteatro

In mezzo alle basse colline rocciose, alcuni pilastri spezzati formano un cerchio che circonda un anfiteatro terrazzato. Anche nell'area a forma di catino giacciono i resti di colonne di pietra, sono messe in modo da sembrare dita di roccia che puntano verso la statua al centro. Questa enorme statua si erge per 10 metri di altezza ed è un pezzo unico con la pietra su cui è posta.

Interpretazione: La statua emana un incantesimo *paura* con penalità -2 sui tiri-salvezza. La pietra su cui si trova la statua pesa solo 400 kg. La pietra copre l'ingresso all'area **K2**. L'incantesimo *paura* sarà definitivamente rimosso se la statua viene spostata.

K2. Il Pozzo

Sotto di voi, un pozzo del diametro di 3 metri si perde nel buio.

Interpretazione: Il pozzo di 27 metri scende perpendicolare e poi si apre improvvisamente nella camera **K3**. La **Trappola-Trucco** si trova a livello di 24 m.

Trappola/Trucco: Qualsiasi oggetto più grande di 80 dmc che oltrepassa il livello di 24 m del pozzo innesca il meccanismo della trappola. Circa 1 round dopo che si è passato il punto, una lama a falce taglierà tutta la larghezza del pozzo, tagliando tutto ciò che incontra. Ogni personaggio sui 24 m del pozzo deve effettuare una prova di Destrezza o sarà colpito dalla lama subendo 2d10 punti-ferita. Qualsiasi corda che si estenda per più di 24 m nel pozzo verrà tagliata. La lama si rompe dopo aver subito 10 punti di danno.

K3. Freddo Benvenuto

Il pozzo largo 3 m passa attraverso il centro di una grande stanza dal diametro di 9 m. Il pozzo continua al di sotto della stanza e si apre in una profonda caverna naturale che prosegue. Quattro corridoi ad arco posti al centro di ogni parete della stanza si perdono nelle tenebre.

Interpretazione: Consulta la **Mappa della Cripta** e il **Diagramma 2**, per chiarezza. La caverna al di sotto della stanza è profonda 27 m.

K3a. La Parte Spinosa

Alla fine del corridoio a forma di arco, lungo 6 m e largo 3 m, è posta una statua, le sue forme sono in parte nascoste da delle lame splendenti di 60 cm che si protendono dal suo corpo. Le lame puntano verso il corridoio.

Interpretazione: La statua è in realtà una porta a cerniera del Tempio Esterno, stanza **K4**. La maniglia è un po' nascosta dalle lame, ma può essere vista chiaramente da chiunque si trovi entro 1,5 m. Chiunque inciampi e cada sulle lame subirà 1d6 punti-ferita.

K3b. Danza di Lame

Alla fine del corridoio a forma di arco, lungo 6 m e largo 3 m, è posta una statua di una donna con sei braccia e la testa di un pesce. La statua si estende per tutta la larghezza del corridoio. Ogni mano stringe una spada lucente da cui gocciola qualcosa.

Trappola/Trucco: C'è una piastra a pressione dopo 3 metri all'interno del corridoio. Qualsiasi peso di oltre 5 kg posto sulla piattaforma farà scattare la trappola che provocherà l'avanzamento rapido della statua lungo il corridoio, con un Fattore Movimento 18. Le sue lame causeranno 4d6 punti-ferita a tutti coloro che colpirà. La vittima sarà anche sbalzata fuori dal corridoio e spinto dentro il pozzo. La statua impiegherà un turno per tornare alla sua posizione originale.

K3c. Danza di Fuoco

Alla fine del corridoio a forma di arco, lungo 6 m e largo 3 m, è posta una statua di un Efreeti a braccia conserte.

Interpretazione: La statua è una trappola magica: una piastra posta a 3 m dall'inizio del corridoio. Qualsiasi peso di oltre 5 kg che preme la piattaforma farà scattare la trappola che provocherà il rilascio di una *palla di fuoco* nel corridoio. La sfera infuocata causerà 6d6 punti-ferita da fuoco e inonderà il corridoio, stanza centrale, la parte superiore del pozzo e la caverna sotto (fino ad una profondità di 6 m). tutti coloro che si troveranno all'interno delle aree indicate subiranno danni dalla *palla di fuoco*.

K3d. Arco per Freccia

Alla fine del largo corridoio, si trova una statua scolpita nella parete frontale. Ciascuna delle quattro braccia della statua impugna un arco d'argento con la freccia incoccata.

Gioco C'è una piastra a pressione a 3 m all'interno del corridoio. Qualsiasi peso di oltre 5 kg sulla piattaforma farà scattare la trappola che provocherà lo scoccare delle quattro frecce d'argento. Chiunque si trovi nel corridoio deve superare un prova di Destrezza per evitare di essere colpito. Coloro che falliscono la prova subiranno 1d6 punti-ferita. (Ovviamente, non più di quattro persone possono essere ferite.) Dopo aver colpito, le frecce scompariranno, solo per ricomparire magicamente incoccate sugli archi della statua.

K4. Tempio Esterno Principale

La porta si apre per rivelare una stanza quadrata di 9 m di lato completamente decorata con geroglifici. Al centro della parete sud si erge una grande statua di un uomo con le braccia conserte al petto. Un bastone pastorale in una mano ed un flagello nell'altra. C'è una porta su ognuna delle parti più a sud delle pareti est ed ovest.

Tesoro: Un sentiero di 80 piastre di platino va dal centro della stanza fino alla base della statua.

K5. Ufficio del Male

Cinque figure ricurve si muovono fra le ombre di questa stanza di 6 metri di lato.

Interpretazione: I wight proteggeranno il **Tesoro** ed attaccheranno immediatamente. Sono qui in attesa di una nuova possibilità di entrare nel sepolcro.

Sezione IV: Cripta di Badr al-Mosak

Wight (5): CA 5; FM 12; DV 4+3; pf 16, 20, 16, 18, 23; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano*, *addormentano*, *bloccano*, attacchi basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Elite (14); Int. Media (8-10); AL LM; PE 1.400 ognuno. *MdM* pag 365.

Tesoro: In mezzo ai wight c'è un mucchio di oggetti che essi hanno raccolto: un *pugnale +2*, una *pergamena di protezione dagli elementali*, 2 *pozioni d'invisibilità* ed una *pergamena con 3 incantesimi di 4° livello* scritti da un esperto di magia. (La pergamena è stata scritta da un mago di 8° livello; gli esatti incantesimi vengono scelti dal DM.)

K6. Stanza da Letto

La porta da accesso ad una stanza vuota di 6 m di lato.

Interpretazione: In questa stanza c'è un passaggio segreto che conduce ad un lungo corridoio. Il corridoio corre 36 metri verso sud e termina con una porta segreta che porta alla stanza K9.

K7. Catacomba dei Re

Vi trovate di fronte ad un lungo ponte largo 3m. Lunghie liane di muschi e mufte penzolano giù dai lati del ponte, scendendo nel buio dell'oscurità sottostante. Alle due estremità del ponte, vaste pareti verticali scendono per 15 metri nelle tenebre impenetrabili. Il ponte continua verso sud fino a al limitare della luce. Il ponte si estende parallelamente alle pareti, che abbracciano l'oscurità sottostante verso invisibili destinazioni. Il freddo della morte è nell'aria e lievi lamenti e grida provengono dal vuoto sotto il ponte.

Interpretazione: Il ponte è lungo 33 m. Al di sotto del ponte ci sono le tombe di massa della cripta. Il fondo del pozzo è a 18 m dal ponte, mentre il soffitto è a 9 m da esso. Le creature si trovano sul pavimento della catacomba sottostante. Ogni personaggio che cerchi di attraversare il ponte deve superare una prova di Destrezza. Se uno qualsiasi dei personaggi non passa la prova provocherà talmente tanto rumore da attirare l'attenzione delle creature. Appariranno nell'ordine in cui sono elencati si seguito, il primo subito mentre le altre a intervalli di 3 round. I non morti che non possono volare saliranno dalle liane di muschio che pendono dal ponte. I chierici possono cercare di scacciare ogni gruppo separatamente.

Il Malatath è l'esercito radunato dall'Efreeti. Nel momento in cui i personaggi si trovano nella catacomba l'esercito è composto dalle seguenti creature:

Mummia (1d4): CA 3; FM 6; DV 6+3; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12 (tocco); AS terrore (ts vs. paralisi, 1d4r), malattia; DS colpito solo da armi magiche, subisce metà danni, immuni a *charme*, *sonno*, veleno, paralisi a incantesimi che *bloccano*, attacchi basati sul freddo, -1 su tiro per colpire e danni contro fuoco magico; T M (1,8m); ML Campione (15); AL LM; PE 3.000. *MdM* pag 244-245.

Wight (2d4): CA 5; FM 12; DV 4+3; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d4; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano*, *addormentano*, *bloccano*, basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Elite (14); Int. Media (8-10); AL LM; PE 1.400. *MdM* pag 365.

Spettro: CA 2; FM 15, Vo 30 (B); DV 7+3; pf, 38; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS doppio risucchio di energia; DS colpito solo da armi magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano*, *addormentano*, *bloccano*, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Campione (15); Int. Intell.mo (13-14); AL LM; PE 3.000. *MdM* pag 318.

Wraith (1d4): CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 5+3; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d6; AS risucchio di energia; DS colpito solo da armi d'argento o magiche +1, immune agli incantesimi che *charmano*, *addormentano*, *bloccano*, basati sul freddo, al veleno ed alla paralisi; T M; ML Campione (15); Int. Molta (11-12); AL LM; PE 2.000. *MdM* pag 366.

Ombra (1d8): CA 7; FM 12; DV 3+3; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 1d4+1; AS risucchio di Forza; DS colpita solo da armi magiche +1 o più, immune a incantesimi che *charmano*, *bloccano* o *addormentano* ed al freddo; T M; ML S; Int. Poco (5); AL CM; PE 420. *MdM* pag 259.

K8. Altare

Un raggio di luce squarcia le tenebre penetrando dal soffitto a forma di cupola, illuminando un altare al centro della stanza del diametro di 15 m. I muri sono coperti di cinque diversi tipi di rune. L'altare sembra essere fatto di vetro chiaro. C'è una porta intagliata e chiusa al centro di ciascuna parete.

Interpretazione: Qualsiasi arma magica, bacchetta, bastone od oggetto magico che viene portato entro 1 m dall'altare di vetro attiva la **Trappola/Trucco**. La **Trappola/Trucco** deve

essere completata per far comparire il **Tesoro**. Le rune sono descritte in **Informazioni** e possono essere controllate in qualsiasi momento.

Trappola/Trucco: Ogni oggetto magico portato entro un raggio di 1 m farà in modo che l'altare cominci a brillare e ad emettere un lieve ronzio. Chiunque in possesso di un oggetto magico che si trovi nel raggio di 1 m riceverà telepaticamente le parole "Seker chiede". Se qualcuno pone un'arma magica, una bacchetta o un bastone, l'oggetto emanerà improvvisamente un lampo di luce accecante per poi scomparire. Dopo un round avviene un altro lampo ed apparirà il **Tesoro**. Una volta svelato il **Tesoro** l'altare non reagirà più alla magia.

Tesoro: Sull'altare apparirà la *bardatura di Seker*. Si tratta di una potente arma contro i non morti ed è utilizzabile solo da chierici Buoni. Se è stata sacrificata un'arma magica, la bardatura avrà una quantità di cariche pari al valore del bonus più alto dell'arma. Se è stata sacrificata una verga, una bacchetta o un bastone, la bardatura avrà un totale di cariche pari a quelle che aveva l'oggetto immolato, fino a un massimo di cinque. La bardatura non può mai avere più di cinque cariche. (Vedi le **Appendici** alla voce **Nuovi Oggetti Magici** per una spiegazione della bardatura).

Informazioni: Vi è una probabilità di base del 30% di interpretare le rune, che recitano quanto segue:

Possa Seker darti il benvenuto nel suo luogo di riposo e di culto. Possa egli aiutare la vostra gentilezza e concedervi i poteri che meritate.

Il potente Seker, dio della luce, depuratore delle anime empie i quali hanno perso il cammino per il riposo celeste, è qui onorato.

Se credi nel suo potere e nella sua gloria, il sacrificio su questo altare possa concederti beneficio.

Seker splenderà negli ultimi giorni quando il resto del mondo disperda, per assistere alla distruzione del grande male che si diffonde in tutta la nostra terra.

Il suo potere disperderà gli spiriti inquieti e porrà fine alle loro peccaminose malvagità.

K9. Oracolo

In questa sala ottagonale larga 9 m circa, un obelisco di pietra nera alto 2,5 m si erge al centro della stanza. Piccole e dettagliate incisioni sono incise alla base dell'obelisco. Ci sono due uscite a forma di arco poste nella parte anteriore e posteriore (l'ingresso dal quale si proviene), mentre due alcove una di fronte all'altra stanno su entrambi i lati di questa stanza.

Interpretazione: L'obelisco risponderà se qualcuno formulerà una domanda nella stanza, vedi descrizione.

Trappola/Trucco: Se viene formulata una domanda, una vecchia voce saggia risponderà in modo casuale secondo la

tabella seguente (tira 1d10 per ciascuna domanda; il DM recita la risposta corrispondente):

Tabella 9	
L'ORACOLO	
Tiro	Risposta
1	Le indicazioni non sono buone in questo momento.
2	Non supporre troppo, né prendere alle leggere le cose invisibili.
3	Potrebbe essere il vostro interesse.
4	Cose oscure giacciono all'orizzonte.
5	Le cose non sono come sembrano.
6	Accadrà al più presto.
7	Un'altra tattica potrebbe risultare più saggia.
8	Deve essere applicata estrema cautela.
9	La tua perseveranza sarà premiata.
10	Disperazione, se si continua così.

K10. Stanza Sacerdotale Est

Si entra in una stanza quadrata di 9 metri con un soffitto di altezza 6 m. Al centro della stanza c'è un cubo di 3 m per lato.

Interpretazione: Il cubo è cavo e senza un coperchio. I giocatori possono accedere al cubo arrampicandosi sulle sue pareti. All'interno di esso si trova un necrofidio a guardia del **Tesoro**.

Necrofidio (4): CA 2; FM 9; DV 2; pf 12,9,8,7; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 1d8; AS -2 tiro per la sorpresa, ipnotizza, morso paralizzante 1d4 t; DS immune a incantesimi che agiscono sulla mente e al veleno, non mangia, non dorme; T G (3,6 m); ML Impavido (19-20); Int. Non (0); AL N; PE 270. *MdM* pag 162.

Questi necrofidii appaiono come scheletri di serpenti giganti con teschi umani al posto della testa. Il necrofidio può attaccare ipnotizzando i personaggi senza che possano porre opposizione. Il suo morso paralizza per 1d4 turni (10d4 round). I personaggi dovranno fare un tiro-salvezza contro Incantesimi per ogni effetto. I necrofidii non sono dei non morti e non possono essere scacciati da un chierico.

Tesoro: I necrofidii sono a guardia del *libro della giovevole conoscenza*.

K11. Stanza Sacerdotale Ovest

Si entra in una stanza quadrata 9 m con un soffitto di altezza 6 m. Al centro della stanza c'è un cubo di pietra di 3 m per lato.

Sezione IV: Cripta di Badr al-Mosak

Interpretazione: Il cubo è cavo e senza un coperchio. I giocatori possono accedere al cubo arrampicandosi. Questo cubo è vuoto.

K12. Pozzi dell'Eterna Caduta

Il corridoio termina improvvisamente, aprendosi su un pozzo verticale del diametro di 9 m che sembra estendersi sia sopra che sotto a perdita d'occhio. Piccoli frammenti di rocce cadono dall'alto verso il basso. Il vento soffia verso il basso nel pozzo e sparisce nel buio del pozzo.

Interpretazione: Controlla la descrizione di **K12a**, **K2b**, **K2c** per quali tipi di cose sono intrappolate nei pozzi. **Trappola/Trucco** qui di seguito descrive i pozzi e le sue funzioni. Quindici metri sopra si può vedere un'ampia apertura sulla parete del pozzo. Il gruppo deve in qualche modo arrivare a questa uscita per poter raggiungere il secondo livello della cripta.

Trappola/Trucco: Questo è un pozzo che si estende per 42 m verso l'alto e 15 m al di sotto degli ingressi. Non c'è nulla sul fondo, perché tutto ciò che raggiunge il fondo è immediatamente teletrasportato all'inizio del pozzo (vedi **Diagramma 3**). Così, tutto ciò che si trova all'interno è in una ciclica caduta infinita. Se un personaggio cade nel pozzo, i suoi compagni, lo vedranno passare di nuovo e di nuovo in una caduta continua. Se un personaggio viene fermato improvvisamente, egli subirà 20d6 punti-ferita. Se è fermato delicatamente in qualche modo, non subirà alcun danno. Le corde lunghe più di 60 m e lanciate nel pozzo appariranno penzolanti dall'alto.

Ogni round che un personaggio si trova nel pozzo deve effettuare una prova di Destrezza per evitare di essere colpito dagli altri oggetti già nel pozzo. Un personaggio sotto effetto di *levitazione* o con *caduta morbida* ha un bonus di -2 sulla prova di Destrezza. Un personaggio che ha il potere di volare evita automaticamente di essere colpito.

K12a. Eterna Caduta Occidentale

In questo pozzo cadono piccole rocce, ma anche uno scheletro con indosso una corazza di piastre rotta.

Interpretazione: L'uscita superiore conduce alla stanza **K17** del secondo livello della cripta

K12b. Eterna Caduta Meridionale

In questo pozzo cadono piccole rocce con una sfera di cristallo, inoltre cadono una sfera di cristallo, un lucente elmo seguito dal uno scudo, una pergamena e da due piccole bottiglie.

Interpretazione: Il **Tesoro** sta cadendo nel pozzo. L'uscita superiore conduce alla stanza **K21** del secondo livello della cripta.

Tesoro: Gli oggetti sono una *sfera di cristallo con chiaraudienza*, un *elmo del cambio di allineamento*, uno *scudo +2*, una pergamena con l'incantesimo *palla di fuoco* scritta da un esperto di magia di 6° livello, e due fiale di *olio scivoloso*.

K12c. Eterna Caduta Orientale

In questo pozzo cadono piccole rocce assieme a tre figure umanoidi avvolte in strisce di stoffa antica.

Interpretazione: Nel pozzo stanno cadendo tre mummie e guai a chi viene colpito da una mummia volante! L'uscita superiore conduce alla stanza **K24** del secondo livello della cripta (consulta il **Diagramma 4**).

Mummia (3): CA 3; FM 6; DV 6+3; pf 25, 24, 18; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12 (tocco); AS terrore (ts vs. paralisi, 1d4r), malattia; DS colpito solo da armi magiche, subisce metà danni, immuni a *charme*, *sonno*, *veleno*, paralisi a incantesimi che *bloccano*, attacchi basati sul freddo, -1 su tiro per colpire e danni contro fuoco magico; T M (1,8m); ML Campione (15); AL LM; PE 3.000 ognuno. *MdM* pag 244-245.

K13. Ragnatela di Luce

Improvvisamente il corridoio si apre in un'area investita da un migliaio di fasci di luce, riflessa all'infinito dalle pareti cristalline. L'incredibile bagliore rende impossibile vedere oltre 30 cm in quanto i fasci di luce larghi 0,5 cm impediscono la visuale.

Trappola/Trucco: Solo quattro dei raggi sono nocivi. Questi vengono visualizzati come linee tratteggiate sulla mappa. La loro posizione e il danno sono i seguenti:

Linea A: Questo fascio si trova a 60 cm da terra. Colpisce come un *cono di freddo* del 10° livello causando 10d4+10 punti-ferita a chiunque lo attraversi.

Linea B: Questo fascio è a 1,8 m dal pavimento. Colpisce come un fascio di *disintegrazione*, distruggendo qualsiasi oggetto con cui viene a contatto. Il fascio va gestito come se fosse lanciato da un esperto di magia del 12° livello. I personaggi che lo attraversano devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere disintegrati.

Linea C: Il fascio è a 1,2 m al di sopra del pavimento. Esso provoca 10d6 punti-ferita elettrici (come l'incantesimo *fulmine*) a chiunque lo tocchi. Il fascio va considerato come un fulmine lanciato da un esperto di magia del 10° livello.

Linea D: Questo fascio è a 90 cm dal pavimento e si comporta come un fascio del *teletrasporto*. Chiunque tocchi questo fascio sarà immediatamente teletrasportato nel pozzo della stanza **K12b** del primo livello della cripta. Il fascio è da considerarsi come un esperto di magia del 10° livello.

Nota che un *buio* o *buio perenne* bloccherà tutte le luci, ma non dissiperà gli effetti dei fasci. Se un incantesimo *dissolvi magie* viene lanciato in questa area, il lanciatore deve effettuare un tiro percentuale per ogni fascio di luce.

K14. Detenzione della Promessa Sposa

Le scale portano ad una vasta sala. La stanza è buia e si avverte una presenza malefica.

Interpretazione: I personaggi dovranno combattere un pascià efreeti per ottenere il **Tesoro**. La sua figura riempie la stanza per tutta l'altezza, le pietre si crepano sotto il suo peso. All'interno del **Tesoro** si trova la sposa di Hassan.

Se il gruppo ha l'amuleto dello sceicco, questo si illuminerà alla presenza del pascià efreeti e dall'amuleto si proietterà un freddo raggio blu che colpirà il pascià efreeti al petto. Nel round in cui il raggio colpisce, il pascià arretrerà dolorante ed impaurito, senza compiere azioni. Nei 2 round seguenti il pascià efreeti cercherà di colpire la persona che possiede l'amuleto prima con una *colonna di fuoco* e, successivamente, con una *palla di fuoco* tutti i personaggi. Nel terzo round, dopo il raggio blu, il pascià efreeti entrerà nel Piano Astrale.

Se la compagnia non ha ancora l'amuleto dello sceicco, essi otterranno automaticamente l'iniziativa per il primo round. Il pascià efreeti lotterà fino a che ridotto alla metà o meno dei suoi punti-ferita, e poi sparirà nel Piano Astrale. Quando il pascià efreeti scompare il gruppo troverà il **Tesoro**.

Il **Tesoro** è impugnato dal pascià efreeti che lo appoggerà accanto a sé quando inizia il combattimento per permettergli di avere le mani libere per usare gli incantesimi. La promessa sposa ha il palmo marchiato. Ponendo l'amuleto dello sceicco sul palmo della sposa succederà un qualcosa di speciale (Vedi **Nuovi Oggetti Magici**).

Efreeti, Pascià del Sultano del Fuoco: CA -1; FM 12, Vo 30 (B); DV 13; pf 101; THAC0 7; N° Att. 2; Danni 4d8/4d8; AS abilità simili ad incantesimi (16° livello) 3v/g: offrire un *desiderio* a creature del Primo Piano Materiale, *invisibilità*, assumere *forma gassosa*, *individuazione del magico*, *ingrandire*, *metamorfosi vera*, creare *illusioni* (tipo *creazione spettrale potenziata*), *scottatura* (Al-Qadim), *fuorviare* e *muro di fuoco*; può usare a volontà: *creare fiamme*, *freccia di fuoco*, *colpo di sole* (Al-Qadim) e *pirotecnica*; 1 v/g: *semi di fuoco* e *scudo di fuoco*; 1v/sett: *traccia di fuoco*; 1v/m *conflagrazione*, può viaggiare fra i piani a lui conosciuti; DS immune al fuoco normale, metà danni da fuoco magico; RM 15%; T G (4,5 m); ML Fanatico (18); AL LM; PE 11.000.

Principessa Shadalah: CA 10; FM 12; L5; pf 21; THAC0 18; N° ATT 1; Danni disarmata; T M; ML Normale (10); Int. Molta (11); AL NB.

All'interno del **Tesoro** è conservata la sposa di Hassan. Il simbolo è ancora impresso sulla sua mano. La sposa di Hassan è graziosa e magra. Conosce bene e sa leggere le antiche leggende della tribù. La sua conoscenza, quindi, include le seguenti notizie:

- Il simbolo sulla sua mano e l'amuleto dello sceicco delle tribù nomadi sono stati creati in tempi antichi dal grande Martek. Essi sono stati forgiati per combattere il grande male che è stato predetto da Martek. I vecchi scritti, dicono che il significato e lo scopo di questi oggetti è stato

tramandato di padre in figlio, ma per qualche motivo il messaggio originale è andato perduto.

- Poco prima della sua incarcerazione nella bottiglia, l'Efreeti, ha detto con arroganza di temere solo una cosa, e che ora, con la sposa in suo potere, il mondo è nelle sue mani.

Tesoro: L'efreeti possiede una pesante bottiglia di vetro con tappo. Il tappo è contrassegnato con il simbolo di un malvagio ordine clericale. La bottiglia si illumina se viene lanciato una *individuazione del magico*. Se il tappo viene rimosso, fuoriesce un soffice gas blu che crea una colonna di fumo che si deposita a terra rivelando la sposa di Hassan.

K15. Il Tesoro

La buia scalinata scende in una stanza quadrata di 15 m per lato. Al centro della stanza si trova un unico pilastro immerso in una colonna di luce. Sulla cima del pilastro c'è un enorme e scintillante gioiello, le sue sfaccettature riflettono la luce del fuoco. Un portale ad arco è al centro della parete opposta.

Interpretazione: Toccare il pavimento attiva **Trappola/Trucco 1**. La rimozione della gemma senza sostituirla con un qualcosa approssimativamente dello stesso peso sul pilastro attiva la **Trappola/Trucco 2**. Il fascio di luce è la **Trappola/Trucco 3**. Il gioiello è il **Tesoro**.

Trappola/Trucco 1: Il pavimento è rivestito di un lastricato esagonale. Solo alcune pietre, tuttavia, sono delle vere e proprie pietre, il resto sono delle illusioni. Sotto queste illusioni ci sono pozze di acido. Le posizioni delle pietre reali sono indicate nel **Diagramma 5**. Un personaggio che cade in una pozza di acido subisce 2d4 punti-ferita ogni round in cui resta nella buca.

Trappola/Trucco 2: La gemma pesa 0,25 kg (o come 5 mo). Se il gioiello viene rimosso senza sostituire il suo peso approssimativo sul piedistallo, dei raggi di luce magica splenderanno su ciascuna delle piastrelle reali della **Trappola/Trucco 1** coprendole interamente. Chiunque passi attraverso questi fasci di luce deve effettuare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere pietrificato.

Trappola/Trucco 3: Il fascio di luce che splende sulla gemma infligge 3d10 punti-ferita per round a tutti coloro che vengono in contatto con la luce. Personaggi possono utilizzare qualsiasi oggetto (come uno scudo) per bloccare la luce ed i suoi effetti. **Tesoro:** La *Gemma Stellare* di Shah-pelar, è la gemma di cristallo rosso che fa parte delle tre gemme di Martek. (Vedi le **Appendici** alla voce **Nuovi Oggetti Magici** per una descrizione del gioiello.)

K16. Tomba Vuota

Le pareti di questa tomba sono bruciate, devastate e sgretolate da una feroce battaglia che si è svolta qui molto tempo fa. Armi arrugginite, ritagli di stoffa, spazzatura e altro è sparso per tutto il pavimento.

Informazioni: La tomba è completamente vuota.

Concludere l'Avventura

DIAGRAMMA 6

Amuleto

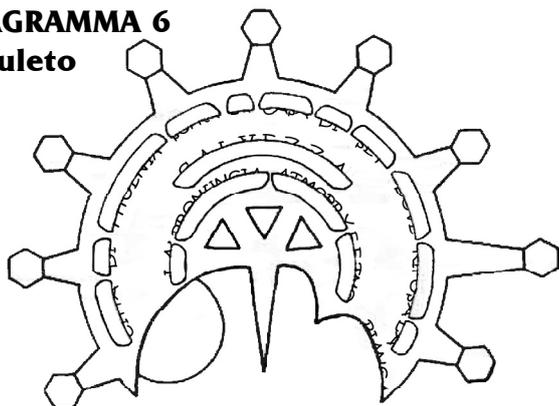


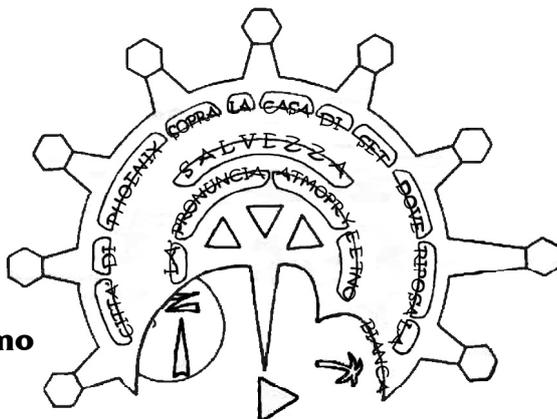
DIAGRAMMA 7

Tatuaggio sul Palmo



DIAGRAMMA 8

Amuleto Sovrapposto al Palmo



Per finire correttamente l'avventura, i giocatori devono liberare il Djinni Visir nella città di Phoenix. Dopo aver fatto questo, leggere la descrizione che segue. Quindi, utilizzare l'apposita **Conclusione**.

La calma avvolge le rune che si estendono tutt'attorno a voi. All'improvviso si solleva un vento caldo. Il cielo limpido si ricopre rapidamente di nuvole bianche e grigie, attratte da ogni direzione. Le nuvole si scontrano e ribollono facendosi sempre più scure e minacciose mentre osservate. I fulmini saettano scaricandosi al suolo e i tuoni rombano attraverso la landa, ora oscurata..

I vostri capelli cominciano fermarsi con il calare del vento. Con un accecante bagliore, una saetta colpisce la statua, che esplode. Il terreno attorno a voi si apre dopo lo spaventoso impatto, e cadete inesorabilmente fra le pareti di pietra crollate.

Scrollate la testa per riprendervi, e vedete un ciclone di fiamme blu svetta verso il cielo. Il vortice di fiamma rallenta e le forme al suo interno svelano l'immagine di un uomo blu gigantesco. Le sue possenti braccia si stiracchiano lentamente come se abbracciasse tutte le stelle nel cielo. La sua testa cade indietro e la sua voce grida verso il cielo come il tuono.

"Sia lodato il Santo che il momento è finalmente a portata di mano! Sia lodato Martek per la sua saggezza e

la sua visione del futuro! La profezia è stata soddisfatta da questi mortali... così ora potrò distruggere il Maligno che è scappato in questa terra!"

Il possente djinni si rivolge a voi e sorride. "Voi, mortali, mi avete liberato in base alla profezia che anni fa il grande Martek predisse. Non posso venire con voi, perché il mio scopo è di distruggere il Malvagio Efreeti che sta ora devastando il vostro mondo. Ma io non vi lascerò senza aiuto. Prendete questo mio dono, segno di gratitudine per il vostro servizio."

Allungando la mano in un borsello appeso al fianco, il grande djinni tira fuori una piccola bottiglia blu e la getta sulla sabbia ai vostri piedi. Nonostante le vostre proteste, si eleva rapidamente da terra verso le nuvole e scompare.

Conclusione 1: Se non si prevede che i personaggi continuino a svolgere il modulo *La Tomba Perduta di Martek*, dite loro che il djinni sconfiggerà il malvagio efreeti in una terribile battaglia, ponendo fine alla minaccia per l'oasi. La bottiglia blu data loro dal djinni è il **Tesoro** descritto nella **Sezione I: Deserto Selvaggio**, zona M, a pagina 7.

Conclusione 2: Se i giocatori prevedono di continuare con il modulo *La Tomba Perduta di Martek*, non svelare ancora l'esito della battaglia tra l'efreeti e il djinni. Tuttavia, come DM, devi assicurarti che abbiano tutte e tre le *Gemme Stellari* prima di lasciare l'oasi.

Hogan Sottobosco

CA 1; FM 6; L14; pf 58; THAC0 13 (*pugnale +1*); N° ATT. 1; Danni 1d4+1 (*pugnale +1*); AS colpire alle spalle (+4 TxC, danno x5); DS +3 ai tiri-salvezza contro magia e veleni, invisibile se nascosto fra le foglie, -5 sulla sorpresa avversaria, abilità da ladro; T P; ML Campione (15); Int. Molta (13); AL N; PE 1.400. For 13, Des 18, Cos 15, Int 16, Sag 14, Car 14.

Hogan Sottobosco è un halfling ladro ormai ritiratosi dalla carriera di avventuriero. Egli possiede un *pugnale +1*; un *mantello protettivo +3*, una *spada corda +3* chiamata Affettatrice di Shylo (I 14, E 7; AL N; *individuazione dei passaggi inclinati, teletrasporto* fino ad un peso di 300 kg 1v/g; Linguaggi Halfling), un *anello di invisibilità*, e un *anello accumula-incantesimi*.

Le abilità da ladro di Hogan sono: Svuotare Tasche 125%; Scassinare 107%; Scoprire/Rimuovere Trappole 95%; Muoversi Silenziosamente 119%; Nascondersi nelle Ombre 118%; Sentire Rumori 45%; Scalare Pareti 84%; Lettura Linguaggi 65%.

Hogan ha un aspetto gentile, è un anziano halfling e, all'insaputa di tutti, un maestro ladro in pensione. Tra i suoi numerosi pseudonimi sono: Sereno Hogan, Hogan il Venditore, Shylo lo Scaltro, Aldo Chella, Rory lo Svalgiatore, Nigel Broos, Sedgewick Paddington III. I ladri hanno un 75% di possibilità di riconoscere il nome Shylo lo Scaltro, come quello di un famoso ladro halfling scomparso alcuni anni fa.

Hogan è sospettoso con gli stranieri, ma è fedele per tutta la vita ai suoi amici. Hogan è a conoscenza di quanto segue e lo confiderà solo a qualcuno di cui si fida:

- Hassan, primogenito dello sceicco, sa come pilotare una slitta da sabbia.
- Il capo della gilda dei Viaggiatori delle Sabbie non si vede da molti giorni, sebbene Hogan abbia ricevuto dei documenti recanti la firma del capo della gilda appena due giorni fa, chiedendo del buon vino e birra.
- Corga il Portatore d'Acqua non è mai prima di mezzogiorno al suo posto nel cortile.

Rose Sottobosco

CA 7; FM 6; G1; pf 5; THAC0 20 N° ATT 1; Danni 1d4; DS +3 ai tiri-salvezza contro magia e veleni, invisibile se nascosta fra le foglie, -5 sulla sorpresa avversaria; T P; ML Normale (10); Int. Media (11); AL NB; PE 15.

Rose Sottobosco è un mercante halfling. E' la nipote di Hogan ed è qui in visita dallo zio per un po'.

Rose è timida con gli stranieri, ma parlerà se messa a suo agio nella conversazione. Conosce le seguenti informazioni utili:

- E' stata svegliata nel cuore della notte da strani rumori provenienti da qualche parte a nord del complesso.
- Una volta, camminando dietro la fucina, vide uno dei figli dello sceicco entrare nella Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie mediante un passaggio segreto. Non sa quale dei due figli fosse perché sono gemelli e non è in grado di distinguerli.
- Suo zio è un pilastro della comunità e molto onesto.

Hassan Arslan

CA 0; FM 12; G7; pf 57; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+3 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LN; PE 420.

For 18/56%, Des 17, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 12.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Hassan è il primogenito dello sceicco. Hassan è solitamente armato con una *scimitarra +2*, un *pugnale +2*, e una *corazza di maglia +2*.

Hassan è il gemello identico di Korus Eikoth, sebbene Hassan sia nato prima e quindi è l'erede dello sceicco. Egli ha compassione per i sentimenti di suo fratello, ma sa che non si può fare nulla per lui. Hassan sta cercando di tener duro per non cadere in disperazione a causa della perdita della sua promessa sposa, ma occasionalmente si perde nella tristezza. E' pronto a tutto per ritrovarla e accetterà ogni offerta di supporto onesta, anche se questa avesse un prezzo.

Hassan ha una copia dell'amuleto dello sceicco che darà ai personaggi se decidono di recuperare la sua cara sposa.

Hassan conosce le seguenti informazioni:

- Era stato appena promesso alla sua sposa Principessa Shadalah e i festeggiamenti avevano avuto inizio, quando è improvvisamente scomparsa.
- Korus ha agito molto stranamente di ultimamente. Egli non è mai presente durante le offerte dei giorni sacri e rimane stesso da solo.

Korus Eikoth

CA 1; FM 12; G7; pf 54; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+4 (For); T M; ML Elite (14); Int. Molta (13); AL LM; PE 420.

For 18/88%, Des 15, Cos 15, Int 11, Sag 9, Car 10.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Korus Eikoth è il secondo figlio dello sceicco. Korus è armato con una *scimitarra +1* e indossa una *corazza di maglia +2*.

Visto che egli è nato solo pochi minuti dopo Hassan, perde definitivamente la possibilità di essere erede del padre per pochissimo, Korus ha sempre covato un profondo odio

per suo padre e suo fratello. E' un membro del culto di Thune, che opera di nascosto presso l'oasi.

Korus sta ora tentando di trovare la sposa del fratello, ma per il bene di lui. Sa che la ragazza è la chiave per il potere in quest'oasi. Korus è fondamentalmente disonesto e non si può contare sul fatto che mantenga la parola data. Dirà qualsiasi menzogna per portate a buon fine i suoi piani. Korus cercherà l'aiuto dei personaggi per trovare la sposa di Hassan. Vedi **Sezione II: Oasi della Palma Bianca, Tabella 5**, per i suoi metodi.

Korus è al corrente delle informazioni:

- Il leader del culto di Thune intende consegnare la sposa di Hassan per stipulare una alleanza con un potente alleato.
- La Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie è stata è ora in possesso di uomini stranieri. Poca merce entra all'interno del magazzino dei Viaggiatori delle Sabbie ma ne esce moltissima.

Thurnas Netmaster

CA -1; FM 12; G7; pf 70; THAC0 12 (For); N° ATT. 3/2; Danni 1d8+3 (For); T M; ML Campione (15); Int. Molta (13); AL NM; PE 420.

For 18/22%, Des 12, Cos 16, Int 14, Sag 10, Car 14.

Specializzazione di stile/arma: con un'arma I (-1 CA), scimitarra (+1 TxC, +2 Danni, N° ATT. 2/1).

Thurnas Netmaster è il capo degli schiavisti locali. Thurnas possiede uno *scudo* +2 ed una *corazza di piastre* +1 anche se raramente li usa. Egli è armato di una *spada lunga* +2.

Thurnas è il leader degli schiavisti e sta lavorando con i drow ora suoi alleati. Crede che i personaggi siano solo dei vagabondi che si sono fermati momentaneamente nell'oasi. Normalmente tenterebbe di rapire i membri del gruppo per una successiva vendita, ma visto che i fanatici religiosi del complesso sono attualmente molto arrabbiati con lui, Thurnas e la sua banda stanno cercando di tenere un profilo basso. Il suo assassino, Zorath Lamanera, ha cercato di catturare la sposa, ma quando è arrivato lei era già scomparsa. Thurnas sta cercando la sposa per conto suo. Crede che gli adepti di Thune abbiano nascosto la ragazza e stiano cercando di tenerlo fuori accordi.

Corga Kazan

CA 5; FM 12; C5; pf 27; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (*mazza da fante* +1); AS/DS incantesimi; T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL LM; PE 420.

For 14, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 15, Car 10.

Specializzazione di stile: con un'arma I (-1 CA).

Corga Kazan è un chierico di Thune. Ha caricato i seguenti incantesimi: *buio*, *comando*, *cura ferite leggere*, *luce*, *riparo*; *bloccapersona* (x2), *individuazione dell'allineamento*, *silenzio nel raggio di 4,5 m*; *dissolvi magie*. E' armato con una *mazza da fante* +1 o, se incontrato nel suo santuario, con il *Teschio di Garath*. Corga fa il portatore d'acqua come copertura perché il culto di Thune è ufficialmente proibito.

Corga è del parere che i personaggi siano in realtà al servizio degli schiavisti. Corga pensava di avere un accordo con Thurnas Netmaster che ora dirige gli schiavisti. Thurnas lo ha ovviamente tradito. I personaggi saranno seguiti continuamente dalle spie di Corga. Corga crede che:

- La sposa di Hassan deve avere un qualche potere sull'efreeti. L'efreeti gli apparve in fiamme e fumo promettendogli tutto ciò che desiderasse se Corga avesse consegnato a lui la sposa di Hassan. Sapendo che il Maligno non concederebbe una tale ricompensa senza uno scopo, Corga teme e rispetta il potere del Maligno e ha acconsentito di trovare la sposa. Ha organizzato di rapire la sposa con gli schiavisti e Zorath Lamanera. In cambio, quando giungerà al potere, Corga permetterà agli schiavisti di operare liberamente. Corga credeva di poter scoprire il segreto del potere della ragazza sul Maligno e usare il potere per prendere il controllo delle oasi. Tuttavia, gli schiavi hanno fallito e non gli hanno consegnato la ragazza. Corga è sicuro che essi la stiano nascondendo e che stiano contrattando per un riscatto più grosso.

Zorath Lamanera

CA 5; FM 12; L5; pf 19; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (For); AS colpire alle spalle (+4 TxC, danno x3); DS abilità da ladro; T M; ML Risoluto (12); Int. Media (11); AL NM; PE 175.

For 16, Des 16, Cos 11, Int 14, Sag 9, Car 9.

Zorath Lamanera è un assassino.

Le capacità da ladro di Zorath sono: *Svuotare Tasche* 40%; *Scassinare* 38%; *Scoprire/Rimuovere Trappole* 30%; *Muoversi Silenziosamente* 27%; *Nascondersi nell'Ombra* 20%; *Sentire Rumori* 15%; *Scalare Pareti* 87%; *Lettura Linguaggi* 15%.

Zorath è assoldato dagli schiavisti ed è stato recentemente assegnato al rapimento della sposa di Hassan. Quando è arrivato al campo, ha trovato già un gran trambusto a causa della sua scomparsa. Ritiene che gli adepti di Thune abbiano nascosto la ragazza da qualche parte nel loro tempio segreto nell'oasi.

Rolando il Menestrello

CA 8; FM 12; B1; pf 6; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d6; DS abilità da bardo, T M; ML Risoluto (11); Int. Molta (13); AL NB; PE 15.
For 16, Des 16, Cos 11, Int 12, Sag 15, Car 17.

Rolando è un Bardo. Le capacità da bardo di Rolando sono: Scalare Pareti 50%; Sentire Rumori 20%; Svuotare Tasche 20%; Lettura Linguaggi 15%. Rolando è solitamente riservato e non risponde alle domande, ma allo stesso tempo cerca di dare l'impressione di sapere molte importanti informazioni. In realtà sa solo che:

- Le rovine sotto l'oasi come pure quelle di Phoenix sono state costruite tempo fa dall'Arcimago Martek. In ognuna di queste è stato costruito un tempio dedicato a Set dopo che Martek concluse il suo lavoro. Questo non ha impedito a Martek di servirsi di esse dopo la distruzione delle città per gli scopi che egli prevedeva.
- Martek è stato il più grande mago del suo tempo e prevedeva il futuro corso della storia. Ha lasciato un grande dono dopo la sua morte al Sultanato delle tribù. A loro è stata data la conoscenza del luogo in cui dorme il Grande Bene, e come liberarlo quando il male verrà.
- L'antica città di Phoenix è situata ad est sudest da dove è attualmente l'Oasi della Palma Bianca.
- Martek è stato forse il più grande mago che abbia mai camminato sulle distese desertiche. Le sue opere di incredibili magie e grandiose architetture rimangono insuperate. Egli tramandò dai tempi dei faraoni fino ai giorni nostri le tre *Gemme Stellari*: Mo-pelar, Shah-pelar e Khan-pelar. Queste pietre sono differenti da tutte le altre al mondo e sono avvolte da un grande mistero. La tomba di Martek è stata la sua più grande creazione magica.

Rolando conosce una parte del poema epico di Martek riportato nella **Tabella 3** alla voce 4.

Qualsiasi persona incontrata sarà a conoscenza di 1d4 voci dalla tabella qui di seguito. Tirare 1d10 per determinare l'esatta diceria. Non tirare di nuovo se esce più di una volta la stessa diceria. Le voci false voci sono contrassegnate da una F.

Tabella 10	
DICERIE CASUALI GENERICHE	
Tiro	Diceria
1	Il demonio è stato inviato dalla vecchia divinità per punire l' assenza di fede dei seguaci.
2	Il demone si presenta come (tira 1d4): 1. Una donna furtiva nella notte; 2. uno orribile scimmia dagli occhi come carboni ardenti; 3. un gigantesco ragno-umano; 4. una nube nociva di vapori mortali (F).
3	Un antico male si cela nel monolite nero.
4	Il giullare sa più di quel che dice.
5	Ho sentito uno straniero chiamare l'halfing, Shylo.
6	Il vecchio direttore del magazzino, Tolnus Granicus, è stato vittima di uno strano gioco.
7	Da qualche parte sotto l'oasi è un tempio perduto sepolto dalle sabbie secoli fa.
8	I figli dello sceicco sono gemelli identici, e Korus è nato, qualche istante dopo Hassan.
9	Carovane fuori programma entrano a volte a tarda notte. Si dirigono direttamente al magazzino dei Viaggiatori delle Sabbie per poi lasciare l'oasi la notte stessa.
10	La Cripta di Badr al-Mosak è infestata dal male e da esseri terribili.

Tatuaggio sul Palmo e Amuleto

Vedi Diagrammi 6, 7 e 8.

Il tatuaggio sul palmo è un simbolo che appare magicamente sul palmo della donna scelta dal fato per essere la sposa dello sceicco dell'oasi. Il marchio appare anche sul palmo della donna promessa in sposa al primogenito dello sceicco. Sia lo sceicco che suo figlio indossano un amuleto. Le origini dell'amuleto e del tatuaggio sul palmo furono perse nell'antichità e nessuno conosce il loro scopo preciso.

Martek, dopo la sua visione del futuro, diede il tatuaggio sul palmo e l'amuleto all'antico capo dei Symbayan. Dovevano essere tramandati attraverso il tempo fino al momento in cui sarebbero stati combinati per dire quando e come rilasciare il djinni.

Chiunque ponga l'amuleto sul tatuaggio sul palmo sarà in grado di allinearli e leggere chiaramente quanto segue:

*Città di Phoenix sopra la casa si Set dove dorme la
salvezza là pronunciate atmopryeetno*

Il messaggio può essere letto solo quando l'amuleto ed il marchio sul palmo sono allineati. "Atmopryeetno" è la parola che rilascia il djinni nella antica e ora distrutta città di Phoenix.

L'amuleto stesso è un'arma. S'illumina in presenza del pascià efreeti e lo colpirà con un raggio che lo fa scappare dopo 3 round. L'amuleto agisce anche come un *anello di resistenza al fuoco*. Nessuno nell'oasi conosce che l'amuleto ha questi poteri. L'amuleto perderà i suoi poteri una volta usato per liberare il djinni.

Bardatura di Seker

Quest'oggetto magico è un dono di un dio, Seker, offerto in tempi di grande bisogno. Ha la forma di un guanto con i fori per le dita e con una bardatura che si estende sul polso e sull'avambraccio. La bardatura è di allineamento NB e chiunque non sia di allineamento Buono subisce 1d4 punti-ferita per round in cui la bardatura è indossata. Obbedirà solo ai comandi di un chierico di allineamento Buono. Il palmo della bardatura porta il simbolo di Seker.

La bardatura vibra quando un non morto è nelle vicinanze. Se il chierico estende il braccio, la bardatura individuerà tutti i non morti nella direzione puntata, in un raggio di 9 metri.

La bardatura può scaricare un fulmine lungo 9 metri che causa 40 punti-ferita, nessun tiro-salvezza, contro qualsiasi creatura non morta. Chi lo indossa basta che punti il braccio contro la creatura non morta in vista e nel raggio d'azione e pronunci la parola "Seker." Ogni fulmine usa una carica.

La bardatura è data da Seker per aiutare i chierici buoni a distruggere i non morti. Il dono richiede il sacrificio

temporaneo di un oggetto magico sull'altare di Seker. Il sacrificio può essere una verga, un bastone, una bacchetta o un'arma. Il sacrificio scompare quando viene posto sull'altare di Seker, e la bardatura appare. La bardatura avrà un numero di cariche pari al numero di cariche possedute dalla verga, il bastone, o la bacchetta o uguale al numero di bonus magici dell'arma. Tuttavia, la *bardatura di Seker* non avrà mai più di 5 cariche.

Quando saranno state usate tutte le cariche l'arma magica o l'oggetto magico riappare nella mano della persona che li ha sacrificati. L'oggetto sarà nelle stesse condizioni di quando è stato offerto. Quando il sacrificio viene riconsegnato, la bardatura scompare. Nessuno può ricevere la *bardatura di Seker* più di una volta.

Gemme Stellari

Queste tre gemme furono date da Martek ai Faraoni e agli sceicchi del territorio nei tempi antichi. Ognuna ha un nome proprio ed una propria storia.

La *stella di Mo-pelar* fu data al Faraone di Bakar e venne perduta nella sua tomba maledetta ed a prova di furto. La gemma è un opale del diametro di 12 cm. La stella è una *gemma della visione*.

La *stella di Shah-pelar* fu una gemma rossa a forma di stella rubata da Badr al-Mosak. Si dice riposi nella sua tomba. La gemma ha il potere di *cura ferite gravi* 3 volte al giorno.

La *stella di Khan-pelar* è una gemma di cristallo limpido che ha una qualità unica di invigorimento magico. Un esperto di magia che mediti con essa, sarà in grado di memorizzare 1 livello di incantesimo per ogni ora di sonno prima della meditazione. Del cristallo si è persa traccia sebbene si dice che si trovi nell'area della Palma Bianca.

Nuovi Mostri: Derviscio di Thune

CLIMA/TERRENO:	Foreste temperate
FREQUENZA:	Non Comune
ORGANIZZAZIONE:	Tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	da Normale a Molta (8-14)
TESORO:	J
ALLINEAMENTO:	Legale Neutrale

N. DI MOSTRI:	5-50 + (non superiore a 100)
CA:	Variabile (6 in genere)
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	Variabile (4 in genere)
THAC0:	Variabile (17 in genere)
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8+2 (scimitarra)
ATTACCHI SPECIALI:	Bloodquest
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M
MORALE:	Fanatico (17-18)
VALORE PE:	120



I dervisci di Thune sono una popolazione nomade, temprata dal vento e dalla sabbia del deserto. Sono fanatici, tristi, pessimisti e quasi sempre maleducati. Hanno un temperamento focoso, appassionato e a cui non interessa essere degli stranieri. Essi sono onesti e senza paura nel contesto delle lotte. Hanno pochi interessi tranne che per il gioco d'azzardo, il vino e lo sport.

Stranieri, ovunque vadano, vagano per il deserto in una santa eterna ricerca. La loro missione nella vita è quello di proteggere la libertà religiosa e i santuari di tutte le nazioni, indipendentemente dalle specifiche credenze dei fedeli. Se le persone sono in possesso di un idolo o di un simbolo sacro, ciò è sufficiente per i dervisci di Thune. I dervisci di Thune odiano profondamente i ladri e i profanatori di tutti i tipi. Se un derviscio vede qualcuno rubare o profanare un santo o di santuario, il malcapitato è segnato dal Cerca del Sangue. Questo santo rito si dichiara con il tremante e vibrante grido di tutti i dervisci e significa una lotta fino alla morte. Se necessario, l'intero clan di dervisci si uniranno alla Cerca del Sangue.

I dervisci possono seguire tracce come un ranger. Se si trova un santuario o tomba profanata, 1d6 dervisci saprà rintracciare e uccidere i profanatori.

Ci sono circa 300 persone nella tribù di Thune sparse nei campi nomadi. Essi sono stati spinti verso nord dalla loro antica patria nel deserto dai Symbayan. Essi combatteranno contro i Symbayan ogni qualvolta sia possibile. La maggior parte dei dervisci che si incontrerà avrà una età tra i 15 e i 60 anni.

Djinni Nobile, Visir

CLIMA/TERRENO:	Elementale dell'Aria, deserto
FREQUENZA:	Unico di sei
ORGANIZZAZIONE:	Califfato
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Genio (18)
TESORO:	U
ALLINEAMENTO:	Caotico Buono

N. DI MOSTRI:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	12, Vo 36 (A)
DADI-VITA:	10+3 (83 pf)
THACO:	9
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	3d8
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	10%
TAGLIA:	G (3,6 m)
MORALE:	Campione (16)
VALORE PE:	10.000



Ci sono sei Visir nel Califfato dei Djinn, i quali naturalmente abitano il piano Elementare dell'Aria. Il visir cercare di mantenere l'equilibrio armonico del multiverso, e non intervenire in affari dei mortali a meno che le forze del male minacciano di turbare gravemente l'equilibrio. Tutti i visir sono djinn nobili.

I djinn nobili possono creare gli effetti seguenti 1 volta al giorno: creare cibo nutriente 4d6 persone, creare acqua/vino 4d6 persone, creare sostanze morbide permanenti-vestiti, legno(675 dmc), ottone, rame (432 dmc), piccoli oggetti (243 dmc), creare oggetti di ferro, oro, platino e argento di breve durata (70 kg, 24 ore), *creare illusioni, invisibilità, assumere forma gassosa, camminare nel vento* o formare un turbine (6x18x30 m). Inoltre possono usare *folata di vento* a volontà e *nube assassina* 1 volta al giorno. Una volta all'anno può usare *tomba di vento* (Al-Qadim). Tutte queste abilità sono considerate come se fossero lanciate da un esperto di magia del 20° livello.

I djinn nobili possono esaudire tre desideri del proprio padrone, ma se vengono forzati ad usarli, non svolgeranno altri servizi; dopo il terzo desiderio sono liberi dal loro servizio. I desideri possono essere offerti solo a creature del Piano Materiale Primario., *controllare il tempo atmosferico* (1v/sett), *camminare nell'aria* (7 creature, 1v/g), *tomba di vento* (1v/a), *offrire 3 desideri*; sono completamente immuni a tutti attacchi basati sull'aria.

Nota: In questa descrizione ci sono solo le informazioni indispensabili per quest'avventura. Per una completa descrizione dei djinn nobili, vedi il *Manuale dei Mostri Appendice: Al-Qadim* (MC13).

CLIMA/TERRENO:	Elementale del Fuoco, deserto
FREQUENZA:	Unico di sei
ORGANIZZAZIONE:	Sultanato
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Eccezionale (16)
TESORO:	H
ALLINEAMENTO:	Legale Malvagio

N. DI MOSTRI:	1
CA:	-1
MOVIMENTO:	12, Vo 30 (B)
DADI-VITA:	13 (101 pf)
THACO:	7
N. DI ATTACCHI:	2
FERITE PER ATTACCO:	4d8/4d8
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	15%
TAGLIA:	G (4,5 m)
MORALE:	Fanatico (18)
VALORE PE:	11.000



Ci sono solo sei Pascià nel Sultanato degli Efreet, ognuno con il proprio dominio e della ricchezza. Sono i pascià del Sultano e raramente lasciano il piano Elementale del Fuoco senza un suo ordine. Tuttavia, essi hanno una grande libertà di azione ed esercitano tale libertà invadendo gli altri piani del multiverso di tanto in tanto. Questi pascià possono usare a volontà i seguenti effetti magici simili ad incantesimi (come un esperto di magia del 16° livello): *creare fiamme*, *freccia di fuoco*, *colpo di sole* (Al-Qadim) e *pirotecnica*. Possono usare 3 volte al giorno: esaudire un *desiderio* a creature del Primo Piano Materiale (anche se esitano a farlo), *invisibilità*, assumere *forma gassosa*, *individuazione del magico*, *ingrandire*, *metamorfosi vera*, creare *illusioni* con effetti visivi ed acustici (tipo *creazione spettrale potenziata*), *scottatura* (Al-Qadim), *fuorviare* e *muro di fuoco*. Inoltre, 1 volta al giorno possono usare semi di fuoco e scudo di fuoco; 1 volta a settimana traccia di fuoco e 1 volta al mese conflagrazione. Il pascià degli efreet può anche spostarsi su un qualsiasi altro piano noto agli efreet. Sono immuni a tutti gli attacchi basati sul fuoco normale e subisce solo metà danni dal fuoco magico.

Nota: In questa descrizione ci sono solo le informazioni indispensabili per quest'avventura. Per una completa descrizione degli efreet nobili, vedi il *Manuale dei Mostri-Appendice: Al-Qadim* (MC13).

Ombra Demoniaca (Shadowfiend)

CLIMA/TERRENO:	Piani Inferiori
FREQUENZA:	Molto Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Speciale
INTELLIGENZA:	Molto intelligente (11-12)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico malvagio

N. DI MOSTRI:	1
CA:	9, 5 o 1
MOVIMENTO:	12 (vedi sotto)
DADI-VITA:	7+3
THACO:	13
N. DI ATTACCHI:	3
FERITE PER ATTACCO:	1d6/1d6/1d8
ATTACCHI SPECIALI:	Vedi sotto
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Vedi sotto
TAGLIA:	M (alto 1,8 m)
MORALE:	Campione (15-16)
VALORE PE:	2.000

L'ombra demoniaca appare come un umanoide alto e smilzo con delle ali da pipistrello ed un corpo composto di oscurità. Sia le lunghe dita che i fini alluci della creatura terminano con artigli temibili che infliggono grosse ferite ai nemici.

Le ombre demoniache non hanno un linguaggio, sebbene si dica che possano comunicare con le altre creature dei Piani Inferiori. Tuttavia, nessun mortale lo mai potuto confermare.

Combattimento: Come le ombre, di cui molti pensano (erroneamente) siano creature collegate, le ombre demoniache sono invisibili al 90% nella luce fioca o nelle ombre. Quando attaccano coloro che non le hanno individuate, ottengono sempre la sorpresa. Ogni round il mostro può colpire con due artigli (1d6 punti-ferita ognuno) e il morso (1d8 punti-ferita.)

Ogni volta che l'ombra demoniaca ottiene la sorpresa, si scaglia contro la vittima. Grazie alle sue piccole ali, può eseguire balzi fino a 9 metri e colpire con quattro artigli (ognuno infligge 1d6 punti-ferita). Quando balza, non può usare il morso.

Il potere della creatura dipende dalla luminosità dell'area.

Luce Intensa: Nelle aree illuminate (luce solare o incantesimo *luce perenne*), l'ombra demoniaca è molto indebolita; la sua CA è 9 e tutti gli attacchi che la colpiscono infliggono danni doppio. A causa di questo, le ombre demoniache fuggono da avversari con luci intense.

Luce Fioca (Torcia, lanterna o incantesimo *luce*): L'ombra demoniaca si trova a suo agio. Qui, ha una CA di 5 e subisce i danni normalmente, inoltre ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Oscurità (qualsiasi fino al lume di candela o la luce lunare): La creatura è al suo massimo. Ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire, ha una CA di 1 e tutti i danni subiti sono dimezzati.

Indipendentemente dalla luminosità, l'ombra demoniaca è immune agli attacchi basati sul fuoco, il freddo e l'elettricità. Un incantesimo *luce* lanciato direttamente sulla creatura infligge 1d6 punti ferita per livello del lanciatore, sebbene il danno possa essere ridotto (o aumentato) dalla luminosità presente nell'area.

Una volta al giorno l'ombra demoniaca può lanciare l'incantesimo *buio del raggio* di 4,5 m oppure imporre un incantesimo *paura* a tutte le creature entro un'area di 9 metri. Una volta a settimana, può lanciare l'incantesimo *giara magica* su un singolo bersaglio, sempre che ci sia un ricettacolo adatto a portata di mano. Se la vittima della



giara magica supera i tiro-salvezza contro Incantesimi, l'ombra demoniaca è stordita e non può agire per 1d3 round.

Le ombre demoniache possono essere scacciate dai chierici come una creatura "speciale" sulla per scacciare i non morti.

Habitat/Società: Le ombre demoniache vivono in piccoli villaggi in tutti i Piani Inferiori. Hanno un alto senso dell'estetica, e i loro villaggi sono noti per le sculture di pura oscurità. (Le ombre demoniache non possono usare l'abilità di scolpire l'oscurità al di fuori dei Piani Inferiori, ed il tempo e la concentrazione richiesti rendono inutile il suo uso in combattimento). Molti villaggi sono costruiti attorno ai cancelli di qualche piano. Questi cancelli sono piccoli (alti appena poco più di un metro) e ben nascosti.

Se intrappolate in un piano straniero, le ombre demoniache cercano e abitano con i draghi neri anziani. Alcuni speculano che le ombre demoniache hanno un qualche legame biologico, o forse perfino dei legami sociali con questi draghi malvagi. Certi ricercatori di magia troveranno di valore una conferma di questa diceria.

Ecologia: Le ombre demoniache sono una razza di commercianti nei Piani Inferiori. Commerciano le menti che hanno catturato in gemme scure. Un intelletto imprigionato di grande potere e conoscenza, come un mago con una buona reputazione, può essere d'interesse per molti compratori e provocano intense lotte per l'offerta. Le ombre demoniache barattano gli intelletti catturati con magia malvagia grezza, a cui danno forma creando altre ombre demoniache mediante sconosciuti processi.

Le ombre demoniache cercano menti potenti per imprigionarle e venderle, ma qualche volta rubano inavvertitamente gli intelletti di sbruffoni e saputelli. Queste menti di poco conto, inclini a pavoneggiare il loro status, attraggono l'interesse dell'ombra demoniaca. Presto, le vittime si ritrovano in una piazza di mercato dei Piani Inferiori.

Alcuni dicono che le potenze dei Piani Inferiori hanno stretto un legame con le ombre demoniache, e quindi le potenze possono comandare alle ombre demoniache i fare le loro scommesse in qualsiasi momento.

Scavapolvere (Dustdigger)

CLIMA/TERRENO:	Foreste temperate
FREQUENZA:	Non Comune
ORGANIZZAZIONE:	Gruppo
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Carnivoro
INTELLIGENZA:	Semi-intelligente (3-4)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	1-20
CA:	4
MOVIMENTO:	4
DADI-VITA:	4
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d8+CA della vittima
ATTACCHI SPECIALI:	Illusione/miraggi (vedi sotto)
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	G
MORALE:	Normale (10)
VALORE PE:	270



Gli scavapolvere vivono nella sabbia delle regioni desertiche. Uno scavapolvere si scava un buco, si ricopre con uno strato di sabbia, e poi si gonfia fino a riempire il buco fatto, lisciando il livello del suolo con il terreno circostante. Quando un animale cammina su di esso, lo scavapolvere si sgonfia, imitando l'effetto delle sabbie mobili e usando il risucchio della sabbia per rallentare la fuga della sua preda e per avvicinarla alle sue fauci. Dopo che si è completamente sgonfiato, apre le fauci attorno alla vittima e tenta di ucciderla. Il dorso dello scavapolvere ha una CA 4, ma la sua parte frontale ha solo CA 7. Quando si richiude, la preda è catturata e non può attaccare.

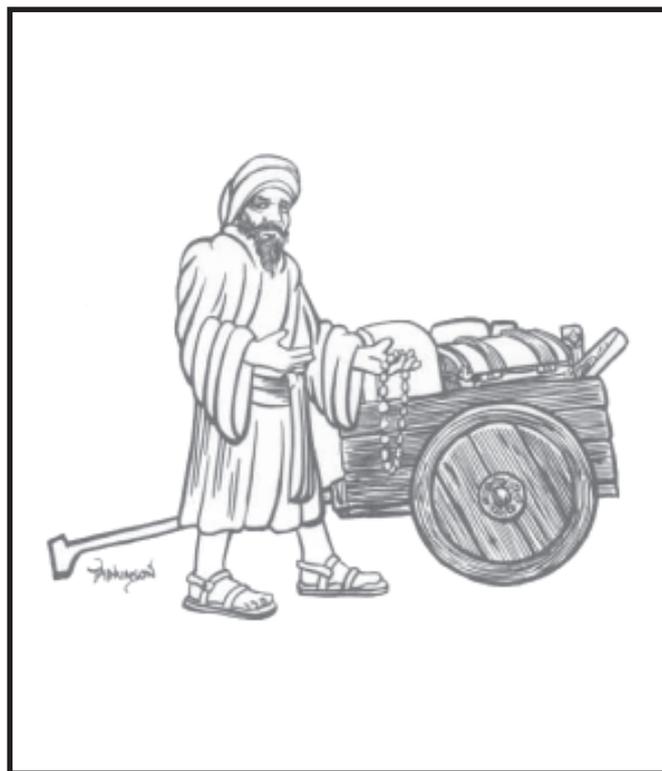
Lo scavapolvere è simile ad una stella marina gigante. Viaggiano al di sopra del terreno solo di notte e mai per più di pochi minuti alla volta. Spesso viaggiano in gruppo.

Il 20% degli scavapolvere sono in possesso un talento innato per le *illusioni*. Essi solitamente creano l'illusione di una pozza d'acqua ribollente nel mezzo del deserto di sabbia, quando qualcuno si avvicina viene sorpreso e catturato.

Symbayan

CLIMA/TERRENO:	Deserto
FREQUENZA:	Non Comune
ORGANIZZAZIONE:	Tribale
CICLO DI ATTIVITA':	Diurno
DIETA:	Onnivoro
INTELLIGENZA:	Da Normale a Eccez.le (8-16)
TESORO:	D
ALLINEAMENTO:	Variabile

N. DI MOSTRI:	5-50 + (non superiore a 200)
CA:	Variabile (4 in genere)
MOVIMENTO:	12
DADI-VITA:	Variabile (4 in genere)
THACO:	Variabile (17 in genere)
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	a seconda dell'arma (1d8)
ATTACCHI SPECIALI:	Nessuna
DIFESE SPECIALI:	Nessuna
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	M
MORALE:	Variabile (12-16)
VALORE PE:	15-120



I Symbayan sono un gruppo di tribù semi-nomadi che si occupa principalmente di commercio. Essi sono generalmente più civili, meno onesti e più furbi dei Thune. I Symbayan raramente cercano la guerra o scontro, tranne che contro i Thune, con il quale lottano ogni volta che si incontrano.

Invece di andare spesso in missioni commerciali, preferiscono rimanere a casa, di solito alla fortezza dell'oasi e al mercato. Molti secoli fa erano gemellati con la tribù Thune, ma sono stati convertiti alla Vera Fede (il culto dell'unico dio, Anu) e adesso sono in fervente apposizione a tutti i culti come quello di Thune che sono per la conservazione degli idoli. La loro frase preferita è: "Il luogo è pronto!"

I mercanti Symbayan sono membri della Gilda dei Viaggiatori delle Sabbie. Sono famosi per le loro slitte da sabbia, il loro tipico mezzo di trasporto. I Symbayan sono famosi anche per i loro Lancieri dell'Aria, un gruppo di guerrieri d'élite a cavallo di pegasi.

I Symbayan che abitano nell'Oasi della Palma Bianca non sono altro che una piccola parte di una cultura più grande che si trova molto più a sud. Ogni tribù ha i propri usi e tradizioni. I Symbayan occupano l'Oasi della Palma Bianca da circa 50 anni. La loro cerimonia di sposalizio è ancora legata all'antico rito, dato che non nomina nessuna divinità, e quindi non va contro la Vera Fede. Gli antenati originali delle tribù del Sud dicevano di provenire dall'area delle oasi ed i Symbayan sono tornati perché la considerano la loro casa ancestrale. I Symbayan provengono dalla parte

meridionale del deserto e stanno tentando di estendere le loro rotte commerciali a nord, verso sconosciuti reami. Stanno scacciando gli adepti del culto di Thune mentre si spingono di oasi in oasi attraverso il deserto.

Uomo Sabbia (Sandman)

CLIMA/TERRENO:	Deserto/subtropicale, tropicale
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Famiglia
CICLO DI ATTIVITA':	Notturmo
DIETA:	Minerali
INTELLIGENZA:	Normale (8-10)
TESORO:	A, Q
ALLINEAMENTO:	Neutrale malvagio

N. DI MOSTRI:	1d6
CA:	3
MOVIMENTO:	9
DADI-VITA:	4
THACO:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	Nessuno
ATTACCHI SPECIALI:	Sonno
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	20%
TAGLIA:	M (alto 1,5-1,8 m)
MORALE:	Elite (13-14)
VALORE PE:	975

Il suo nome lo descrive esattamente: è un bipede umanoide fatto interamente di sabbia, mantenuto insieme da magia coesione. Gli uomini sabbia sono creature del Piano Elementale della Terra, ma nel Piano Materiale Primario servono come rapitori di schiavi per i dao. La loro abilità di catturare i nemici illesi li rende particolarmente utili in questo ruolo.

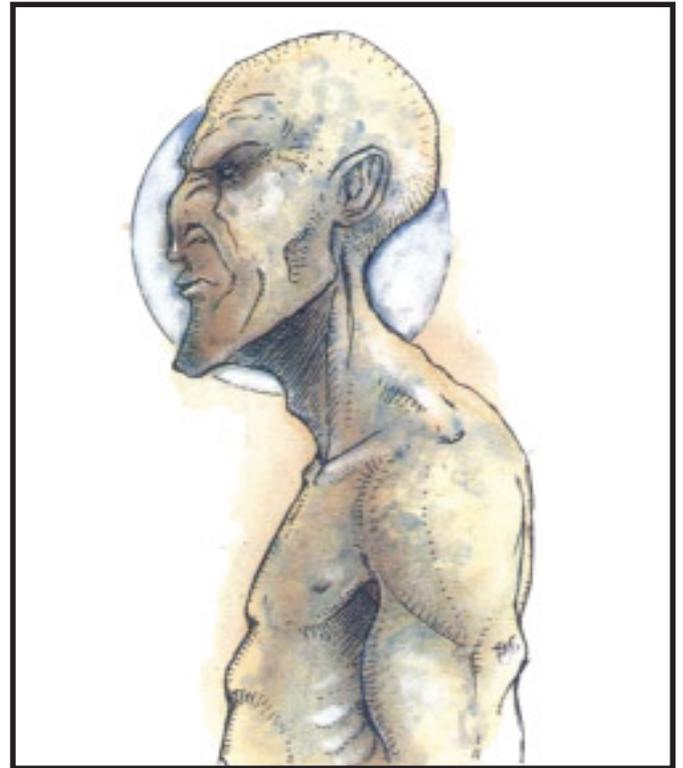
Apparentemente gli uomini sabbia comunicano fra loro telepaticamente, ma non usano un linguaggio-infatti, non parlano affatto-e sembra che solo i dao siano in grado di capire ciò che pensano. Ciononostante gli uomini sabbia possono capire ciò che altre creature stanno dicendo (o forse pensando).

Combattimento: Gli uomini sabbia preferiscono combattere tramite imboscata oppure durante la notte, quando possono fuggire dagli incontri che si mettono male nei loro confronti. Qualsiasi creatura o mostro che arrivi a 6 metri da un uomo sabbia deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non cadere addormentato, indipendentemente dal livello di esperienza. (Gli sono comunque immuni al 90% a questo effetto). Coloro che riescono a restare svegli devono ripetere il tiro-salvezza ogni volta che toccano un uomo sabbia o vengono toccati da esso (un tiro per colpire con un'arma contro un uomo sabbia non costituisce un tocco).

Quando un uomo sabbia mette a dormire una vittima, non intraprende altre azioni ostili contro di essa, lasciandolo lì mentre gli uomini sabbia e il dao portano la vittima al mercato degli schiavi, oppure mentre gli addormentati vengono semplicemente espulsi dal loro territorio.

Le vittime restano addormentati per 3 interi turni indipendentemente dal rumore, il movimento o la magia applicata su di loro. Inoltre, c'è il 10% di probabilità cumulativo per ogni turno che un dormiente si svegli per conto proprio, e il 95% di probabilità per round che si svegli se disturbato violentemente. Le creature attaccate mentre sono addormentate sono colpite automaticamente e subiscono il danno massimo per ogni singolo round di attacco, ma dopo questo potranno rispondere normalmente.

Gli uomini sabbia hanno l'abilità naturale di *protezione dai proiettili normali*. I proiettili che colpiscono l'uomo sabbia, semplicemente vi passano attraverso e cadono sul terreno.



Quando un uomo sabbia viene distrutto, si sgretola immediatamente in un cumulo di polvere.

Habitat/Società: Gli uomini sabbia attaccano gli umani automaticamente e non mai hanno bisogno di controllare il morale. Gli uomini sabbia odiano gli umani perché i maghi umani e semiumani spesso li abbattano per usare le loro spoglie come ingredienti magici. Questo è il motivo per il quale gli uomini sabbia vanno in cerca di schiavi umani e semiumani per i loro padroni dao-per vendetta.

Ecologia: Gli uomini sabbia sono spesso schiavi dei dao. Gli viene concessa di ottenere la libertà portando come propri rimpiazzati degli schiavi da dare ai nobili dao. I dao hanno imparato a legare a loro gli uomini sabbia mediante l'uso di amuleti magici; ciò assicura che gli uomini sabbia inviati nel Piano Materiale Primario in cerca di schiavi non fuggano. Gli uomini sabbia odiano ferocemente il proprio padrone, ma odiano gli umani perfino di più, perché li considerano deboli. Disprezzano qualsiasi creatura che sono in grado di addormentare, e temono qualsiasi creatura immune ai loro poteri.

Pare che gli uomini sabbia non richiedano né cibo né acqua, ed eccellono nel sopravvivere nel più arso dei deserti o nelle miniere. Traggono ciò che gli serve per sopravvivere dalla pietra, la sabbia e la polvere e possono morire di fame solo se tenuti in luoghi con solo aria per un lungo periodo di tempo.

La polvere che si forma alla distruzione di un uomo sabbia può essere usata per creare pozioni quali *pozione dei sogni (potion of dreaming: campagna Al-Qadim, TSR 1077 Land of Fate)* e *sabbia della visione (sand of truth: campagna Al-Qadim, TSR 9431 Assassin Mountain)*. Se usata come componente materiale per l'incantesimo *sonno*, l'incantesimo ha effetto sul doppio numero di livelli o dadi-via. La polvere di un uomo sabbia è sufficiente per una sola pozione, per una dose oppure per due incantesimi.



L'Oasi della Palma Bianca

di Philip Meyers and Tracy Hickman
Traduzione: S. Mattioli e M. Mazzetto

Stanchi ed sfiniti, vi trascinate sulla sabbia rovente verso una città dimenticata da tempo. Riuscirete a raggiungere il luogo in tempo per salvare voi stessi dal malvagio Efreeti? Il sole vi martella, rendendo le vostre ferite arse e peggiorando la costante sete che flagella chiunque viaggi per queste lande desolate. Ma c'è una speranza-laggiù, sono quelle le rovine?

Fra colonne rotte e detriti c'è un'enorme statua. Il luogo è questo! Alla fine l'avete trovato. Con sollievo vi accasciate sulla sabbia. Ma non c'è tempo da perdere. Dovete affrettarvi. Così, con voce vibrante pronunciate le parole magiche. Poi attendete...

Un boato invade le rovine, poi il silenzio; un brivido vi corre dietro la schiena. Poi, lontano a est, sorge il vento, lieve all'inizio, ma in fretta cresce d'intensità, finché vi tira le vesti e quasi vi solleva da terra. Il cielo, prima limpido, è soffocato da nubi grigie che si scontrano e ribollono. Mentre le nuvole diventano cupe, il giorno cede il passo alla notte. I fulmini saettano seguiti dal minaccioso brontolio del tuono. State cominciando a domandarvi se sia il caso di trovare riparo, quando all'improvviso un lampo vi acceca ed il fulmine riduce la statua in polvere.

Per un momento è silenzio. Poi, dai resti della statua, si erge una fiamma blu. Il rombo che produce vi assorda sempre più, salendo fino a raggiungere le nubi. Quando pensate che non possa crescere più di così, la sua forma comincia a cambiare. I bordi si gonfiano e si addolciscono, il rombo s'attenua, e davanti a voi si materializza un gigantesco uomo blu.



Questa avventura è stata adattata per le regole di Advanced Dungeons & Dragons 2ª Edizione. Sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* ed il *Manuale dei Mostri*.

©1983 TSR, Inc. Tutti i Diritti Riservati

