

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert

Le Zattere da Guerra di Kron

di Bruce Nesmith

Traduzione: Stefano Mattioli



Le Zattere da Guerra di Kron

Introduzione	2
Il Gruppo di Avventurieri	2
Nuove Regole per Questa Avventura	2
L'Avventura	4
Minrothad	5
Suthus	9
Kron	15
Colhador	21
Nuovi Mostri	33
Nuovi Oggetti Magici	38
Personaggi Pregenerati	38

Crediti

Editing: Anne C. Gray
Progetto Grafico: Ruth Hoyer
Grafica Interna: Jeff Butler
Grafica Copertina: Larry Elmore
Cartografia: Dave "Diesel" LaForce
Traduzione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&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.



Le Zattere da Guerra di Kron è un'avventura ambientata nell'oceano e nell'inesplorato mondo sottomarino. Prima di cominciare a giocare, leggi l'intera avventura attentamente e diventa familiare con essa. Molte delle informazioni date nelle descrizioni degli incontri sono solo per tuo uso. Rivela queste informazioni ai giocatori a tua discrezione. Usa la tua immaginazione quando descrivi gli incontri ai giocatori. Se in un incontro non viene fornita la descrizione della'area, creane una tu, basandoti su quanto conosci riguardo l'area e quello che vedi sulla mappa.

Ci sono tre aree in quest'avventura: la città di corallo di Suthus, la città di zattere di Kron e la città sommersa di Colhador. Ogni area ha la sua propria descrizione degli incontri, tabella dei mostri e mappe.

Il Gruppo di Avventurieri

Quest'avventura è progettata per un gruppo di 4-6 personaggi di livello 9-12. Sebbene gli halfling possano raggiungere solo l'8° livello secondo le regole, un halfling di 8° livello può godersi l'avventura se possiede degli oggetti magici potenti. Il gruppo dovrebbe avere un totale di 40-50 livelli (45 è il meglio). Il gruppo dovrebbe comprendere almeno un esperto di magia, un elfo ed almeno un chierico. Potresti desiderare di modificare la forza di alcuni mostri e incontri in base alle abilità del gruppo.

Assicurati di dare ai personaggi una buona probabilità di sopravvivenza. Cerca di essere imparziale e giusto, ma dai ai personaggi il beneficio del dubbio nelle situazioni estremamente pericolose. Comunque, se i giocatori insistono nel correre grossi rischi, devono essere pronti a pagarne le conseguenze.

Nuove Regole per Quest'Avventura

Gran parte di questa avventura ha luogo nelle scure acque del fondo oceanico. Per il fatto che l'attività subacquea è diversa da quella sulla terra ferma, c'è bisogno di nuove regole. Se una

regola non è menzionata qui, assumi che quell'incantesimo, oggetto o azione funzioni normalmente sott'acqua.

Usa il buonsenso. Se quello che è scritto non si adatta alla situazione, pensaci per un momento e poi decidi ciò che realmente accade.

Guarigione

Se un personaggio riposa un intero giorno, guarisce 1 punto-ferita. Se non spende la maggior parte del giorno a riposare, non cura nessun punto-ferita.

Annegare

Se un personaggio non può respirare, soffoca e muore. Un personaggio può trattenere il respiro per 3 round se è attivo. Se non esegue azioni, il personaggio può trattenere il respiro 6 round. Dopo questo tempo comincia ad annegare e in 3 ulteriori round muore. Comunque, il suo corpo non ha subito punti-ferita

Azioni e Movimento Sott'Acqua

Una persona normale non può combattere o muoversi sott'acqua così bene di come fa sulla terra ferma. Subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire con armi come spade o asce. I proiettili subiscono penalità di solo -1, ma fanno solo metà del loro danno.

Una persona normale si muove più lentamente sott'acqua. La Tabella 1 del Movimento Subacqueo mostra la velocità con il quale i personaggi si muovono sott'acqua. La tabella ha una colonna Affondare/Emergere che mostra quanto velocemente un personaggio affonda o emerge sott'acqua. Se un guerriero in corazza di piastre, una spada e uno scudo cade nell'oceano, affonda di 6 metri ogni round perché ha un ingombro di 660 mo. Se si toglie l'armatura e lo scudo, emerge a 3 metri per round.

Se un personaggio sta nuotando, aggiungi o sottrai la velocità di nuoto dalla velocità di affondamento o emersione.

Per esempio, se una persona che trasporta 350 mo d'ingombro affonda a 3 metri per round se non fa nulla. Se nuota, può stare a livello nuotando verso l'alto oppure nuotare verso il basso a 6 metri per round. Se nuota orizzontalmente, affonderà di 3 metri per round spostandosi di 3 metri per round.

Quando i personaggi si trovano su una nave in mare aperto, ci vogliono le regole per la navigazione descritte nel D&D® Manuale delle Regole Expert a pagina 45-46.

<u>Ingombro</u>	<u>Movimento</u>	<u>Nuoto</u>	<u>Affondare/ Emergere</u>
Fino a 70	18 (6) m	27 (9) m	Emerge 3 m/r
71 - 90	14 (4,5) m	18 (6) m	Sta a livello
91 - 120	9 (3) m	9 (3) m	Affonda 3 m/r
121 - 240	9 (3) m	4,5 (1,5) m	Affonda 6 m/r
241 - 360	4,5 (1,5) m	0	Affonda 9 m/r
361 - 480	4,5 (1,5) m	0	Affonda 12 m/r
481 e oltre	0	0	Affonda 15 m/r

Luce

Vedere sott'acqua è più difficile che vedere in superficie. Appena sotto la superficie dell'acqua una persona può vedere fino a 150 m con la luce naturale. Per ogni 30 metri sotto l superficie, la visuale si riduce di 15 metri. Una persona che si trovi a 300 metri o più sotto la superficie è completamente al buio. Una luce o un faro possono essere visti solo alla metà distanza di quanto farebbero normalmente e può illuminare un'area grande la metà nel normale. Indipendentemente dalla profondità dell'acqua.

Suono

Il suono viaggia meglio sott'acqua di quanto fa nell'aria. Quando descrivi gli eventi ai personaggi, tutti i suoni dovrebbero essere più forti e un po' distorti quando sono sott'acqua. I navigatori usano molto più spesso i suoni piuttosto che le sorgenti di luce quando navigano sott'acqua.

Scrivere Sott'Acqua

Normalmente l'inchiostro sott'acqua si rovina. I documenti normali e gli scritti diventano indecifrabili in 2 turni. Questo comprende mappe, ma non gli scritti magici. Se il gruppo desidera fare una mappa dell'area che stanno esplorando sott'acqua, devono usare diversi sistemi di mappatura.

Incantesimi Sott'Acqua

E' impossibile parlare chiaramente sott'acqua. A meno che un sacerdote o un mago non usi *respirare sott'acqua* (sia che sia un incantesimo o l'effetto di un oggetto magico), non potrà lanciare un incantesimo sott'acqua.

Anche se un chierico o un mago che può respirare sott'acqua, alcuni incantesimi avranno strani risultati o effetti collaterali quando usati sott'acqua. Non dire al gruppo degli effetti degli incantesimi sott'acqua. Lascia che lo scoprano da soli. Gli incantesimi non descritti qui di seguito non sono influenzati dall'essere usati sott'acqua.

Incantesimi Clericali

Primo Livello

Purificare cibo e acqua: Questo incantesimo rimuove il sale dall'acqua e la rende bevibile.

Quarto Livello

Creare acqua: Questo incantesimo crea una sorgente sul fondo dell'oceano. Comunque, siccome si trova sott'acqua no ci sono effetti degni di nota. La sorgente d'acqua si inquina col sale dell'oceano prima che possa essere bevuta.

Bastone serpente: I serpenti affogano in 4 round.

Quinto Livello

Creare cibo: Il cibo viene inquinato immediatamente dall'acqua salata. Comunque, sembra commestibile. Se i personaggi lo mangiano, devono superare un tiro-salvezza contro Paralisi o stare male per 1d6 turni.

Piaga degli insetti: Gli insetti affogano immediatamente. Comunque, i loro corpi creano una nube oscurante.

Incantesimi dei Maghi

Terzo Livello

Palla di fuoco: Questo incantesimo causa solo metà danni se utilizzato sott'acqua.

Volare: Questo incantesimo permette agli avventurieri si volare o nuotare sott'acqua a una velocità di 108 metri per round.

Fulmine: A causa del fatto che l'acqua salata è un bon conduttore elettrico, il fulmine si comporta come una palla di fuoco. Qualsiasi creatura a entro 6 metri dal punto in cui l'incantesimo viene lanciato, subisce 1d6 punti-ferita per livello del lanciatore. Un tiro-salvezza eseguito con successo permette di subire la metà dei danni.

Respirare sott'acqua: Questo incantesimo permette agli avventurieri di parlare sott'acqua senza penalità. Non hanno bisogno di bere finché si trovano sott'acqua. Questo incantesimo non protegge i personaggi se l'acqua diventa avvelenata o inquinata.

Quarto Livello

Tempesta/muro di ghiaccio: Il muro di ghiaccio funziona normalmente eccetto per il fatto che deve essere trattenuto dal basso altrimenti emerge e galleggia sulla superficie. Ricorda che molte creature marine semplicemente nuoteranno attorno al muro di ghiaccio. La tempesta di ghiaccio funziona normalmente eccetto che il danno sarà di 1d8 per livello invece che 1d6 per livello del lanciatore. La tempesta di ghiaccio non influenza l'acqua corrente che gli fluisce attraverso.

Metamorfosi vegetale di massa: Le creature influenzate sembreranno una massa di alghe invece che di alberi.

Autometamorfosi/metamorfosi: Qualsiasi creatura trasformata in un pesce o in qualche altra creatura in grado di respirare sott'acqua ottiene la capacità di respirare sott'acqua.

Muro di fuoco: Questo incantesimo copre solo metà delle normali dimensioni, 54 mq. Impedisce alle creature da 2 DV o meno di passargli attraverso..

Quinto Livello

Nube assassina: Questo incantesimo funziona normalmente. I vapori avvelenano l'acqua, rendendo qualsiasi creatura che respira l'acqua suscettibile ai suoi danni. Si muove con le correnti.

Evocazione degli elementali: Gli elementali dell'aria devono mantenere il contatto con l'aria mentre si trovano sott'acqua. Se gli viene ordinato di interrompere il contatto con l'aria, si perde il controllo dell'elementale. Se un elementale dell'aria viene evocato da delle bolle, esso è di ½ DV, causa metà danni ed esegue i tiri-salvezza a metà del normale.

Gli elementali della terra devono mantenere il contatto con la terra (il fondo dell'oceano). Se gli viene ordinato di interrompere il contatto con la terra, si perde il controllo dell'elementale.

Gli elementali del fuoco perdono 2 DV (come un risucchio di energia) ogni round che passano sott'acqua.

Gli elementali dell'acqua sono invisibili finché si trovano sott'acqua. Per il fatto che queste creature sono immerse nell'acqua, l'elementale infligge sempre 1d8 di punti-ferita extra.

Sesto Livello

Abbassare il livello delle acque: Questo incantesimo funziona normalmente. Comunque, se il lanciatore si trova sul fondo

dell'oceano, non noterà alcun effetto eccetto per un impercettibile cambiamento nella luce. La superficie dell'oceano si troverà a metà distanza.

Oggetti Magici

Pozione della forma gassosa: Questa pozione funziona normalmente eccetto per il fatto che la creatura apparirà come una grossa nuvola di bolle.

Pergamene: Per il fatto che sono magiche, le pergamene funzionano sott'acqua. Lo scritto magico non si rovina.

Spada +1, fiammeggiante: Questa spada è solo +2 contro i vegetali e le creature non morte mentre usata sott'acqua.

Oggetti Comuni

Quando qualsiasi membro del gruppo cerca di usare un oggetto comune sott'acqua, considera le sue condizioni dopo l'immersione per lunghi periodi di tempo. Per gli scopi di quest'avventura e di altre avventure subacquee, il metallo e gli oggetti non arrugginiscono e non hanno effetto sulle loro caratteristiche. Una spada si ricopre di un sottile strato di ruggine in pochi giorni quando sott'acqua, ma non ne è danneggiato in modo significativo a meno che non passi un mese o più.

Molte settimane fa i capi gilde dell'isola di Minrothad emisero un avviso per avventurieri di grande abilità e rinomanza. Le gilde di Minrothad stanno offrendo piccole fortune per attrarre avventurieri di grande abilità per una missione speciale.

Mentre fate il vostro viaggio verso il regno di Minrothad, udite molte strane voci. Qualcuno dice che Minrothad è minacciata dall'Impero di Thyatis a est, un impero conosciuto per i suoi modi distruttivi. Altri dichiarano che i capi delle gilde sono stati portati alla rovina da una banda di pirati erranti. Un albergatore insiste che i capi delle gilde sono alla ricerca del mitico Corno del Dio del Mare.

Passate tre giorni terribili in mare prima di raggiungere Minrothad. Ogni notte del vostro viaggio, strane luci in distanza si muovono sull'acqua in lontananza. Fischi e stridii spezzano il normale ritmo delle onde. Una sensazione di vuoto e abbandono vi avvolge come una cappa.

Una volta sull'isola, i capi delle gilde sottopongono il vostro gruppo a sette giorni di esami e prove. Ora il vostro gruppo si trova da solo di fronte ai capi gilde di Minrothad. Tutti gli altri avventurieri sono stati definiti inadatti.

I capi gilde spiegano che il commercio marino è stato orribilmente interrotto. Molte navi hanno lasciato il porto per non fare più ritorno. Occasionalmente una nave o un corpo viene restituito dal mare alle rive dell'isola. E ora, una principessa in visita dal Regno di Ierendi è scomparsa assieme alla sua nave.

I capi gilde vi offrono una piccola isola (circa 15 kmq) vicino a Minrothad se riuscirete a salvare la principessa e scoprire chi stia raziando le loro navi. Offrono inoltre un piccolo veliero (75 punti-scafo) con un equipaggio di 10 uomini e 1 capitano per poterla manovrare. La nave è ben approvvigionata, contiene cibo, acqua, archi e frecce. La nave è vostra alla fine dell'avventura, ma il capitano e i marinai appartengono alla marina di Minrothad.

I capi gilde daranno ai personaggi qualsiasi cosa necessitino per il viaggio che costi fino a 100 mo. I capi gilde non spenderanno più di 1.000 mo in totale. I capi gilde non hanno altre informazioni utili.

L'isola di Minrothad è divisa in piccole baronie. Le baronie formano delle gilde del commercio, ognuna che prospera nella sua zolla di terra. Queste gilde familiari hanno fra loro un gran dissenso politico. La città di Minrothad è un territorio neutrale dove le gilde si incontrano per commerciare.

Gli avventurieri possono comprare qualsiasi cosa non magica al mercato aperto. Per ogni 1.000 mo di spesa, c'è il 110% di probabilità cumulativa che un ladro di 2°-8° livello (2d4) tenti di alleviare gli avventurieri del peso del loro oro.

I mercanti di Minrothad non vendono oggetti magici agli stranieri. Esistono alcune eccezioni per gli scopi di quest'avventura, come le *pozioni del nuotare* (vedi Nuovi Oggetti Magici), e le *pozioni per respirare sott'acqua* (come l'incantesimo). Sarà disponibile una pozione per ogni membro del gruppo al prezzo di 8.000 mo ognuna. Questa è una richiesta di base, ma molti mercanti saranno disposti a scendere fino a 4.000 mo a pezzo.

Comunque, se gli avventurieri chiedono di comprare un oggetto magico, qualche mercante si offrirà di vendere qualche falso ad un prezzo incredibile. Se gli avventurieri che ritengono di essere stati imbrogliati chiamano le guardie, le autorità locali prenderanno sempre le parti dei mercanti.

A causa del fatto che Minrothad è un'isola, il gruppo ad un certo punto dovrà salpare. Tre giorni dopo che i personaggi hanno parlato con i capi gilde, i detriti di un vascello mercantile finiranno sulle rive dell'isola. Se i personaggi non hanno ancora

lasciato l'isola, i capi delle gilde soccomberanno alla pressione politica e minacceranno di deportarli se non se ne vanno immediatamente.

Il Mare Aperto

Appena la nave si trova a 40 km dall'isola di Minrothad, verranno attaccati. Venti termiti d'acqua addestrate attaccheranno ogni nave rosicchiando la scafo.

Incursione delle Zattere da Guerra

Un suono stridulo sferza l'aria proveniente da sotto il ponte, come se la nave stesse per essere fatta a pezzi. Un istante dopo, una dozzina di piccole imbarcazioni di legno punteggiano la superficie del mare a 36 metri di distanza circondando la nave. Ogni nave è lunga 1,5 metri circa e larga 60 cm. L'imbarcazione fila rapida sulla superficie del mare senza avere né vele né remi.

La nave è stata attaccata dalle termiti d'acqua salata.

Termite d'acqua salata (20): CA 5; DV 4; pf 18; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 1d6; TS G3; ML 11; AM N.



Tritone capo pattuglia termiti (4): CA 6; DV 5; pf 24; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *charme, dardo incantato*

Secondo livello: *invisibilità, ragnatela*

Terzo livello: *dissolvi magie*

Le termiti d'acqua causano 20 punti-scafo di danno per round per 4 round prima di andarsene. Quattro tritoni controllano cinque termiti d'acqua tenute al guinzaglio. Alle termiti d'acqua sono state rimosse le sacche di inchiostro così non spruzzano inchiostro oscurando la vista dei tritoni. Ogni tritone è armato di lancia

Il capo di ogni pattuglia di termiti ha un'insegna rossa sulla lancia. Se attaccato, il tritone richiama le termiti d'acqua dalla nave e le dirige ad attaccare i suoi attaccanti. I tritoni lanceranno l'incantesimo *charme* appena possibile.

Le piccole navi sono le zattere da guerra dei pirati di Kron. Ogni zattera ha la forma di una piccola imbarcazione a remi con la poppa mancante. Ogni zattera da guerra è guidata da un tritone. In una mano ha un lancia, nell'altra 4 redini che passano all'interno di un anello posto in cima alla prua della zattera e finiscono dentro l'acqua. Nella zattera ci sono altre 4 lance.

Le zattere da guerra sono trainate da 4 cavallucci marini.

Cavalluccio marino gigante (40): CA 7; DV 4; pf 20; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 testata; F 1d8; TS G2; ML 8; AM N.

Tritone (10): CA 4 (2 contro proiettili); DV 5; pf 25; MV Nu 45 (15) m (su zattera da guerra); N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *charme, scudo magnetico**

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile*, invisibilità*

Terzo livello: *fulmine magico*

* Già lanciato

Una delle zattere da guerra è ornata di intarsi. La lancia del tritone che la guida porta un'insegna verde brillante. E' il capitano di queste zattere. La sua zattera è trainata 2 storioni giganti. Se le termiti non riescono ad affondare la nave, il capitano si immerge ed attacca con i suoi storioni. Ognuno causa 2d4 punti danno per round.

Storione gigante (2): CA 0; DV 10+2; pf 50; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 morso (può ingoiare); F 2d6; TS G5; ML 9; AM N.

Tritone capitano: CA 4 (2 contro proiettili); DV 6; pf 30; MV Nu 45 (15) m (su zattera da guerra); N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico**

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile*, invisibilità*

Terzo livello: *dissolvi magie, fulmine magico*

* Già lanciato

Ogni round, passano a 6 metri dalla nave 5 zattere da guerra. Ogni tritone scaglia una lancia (50%) o lancia un incantesimo a qualsiasi figura sia visibile sulla nave. I tritoni non scagliano mai l'ultima lancia.

I tritoni prendono prigionieri se gli occupanti della nave si arrendono. Se c'è ancora resistenza anche dopo che la nave è affondata, se ne vanno lasciando i supersiti alla loro sorte. I prigionieri vengono portati a Kron visto che respirano aria.

Se la nave affonda, i tritoni se ne vanno immergendosi sotto'acqua. Ritornano dopo due giorni per recuperare il relitto sul fondo dell'oceano. Diversi rottami rimangono sulla superficie dell'oceano. Gli avventurieri possono aggrapparsi ad essi per rimanere a galla. Ricordati di controllare se qualche personaggio che si trova in acqua, affonda.

I tritoni conoscono la posizione della propria città e di Kron. Comunque, non rivelano questa informazione e nemmeno conducono il gruppo in questi luoghi a meno che *charmati* o costretti.

Mostri Erranti nell'Oceano

Se il gruppo passa del tempo significativo in alto mare, sono possibili degli incontri casuali. La tabella 2 è usata per gli incontri in superficie. C'è 1 probabilità su 3 che l'incontro avvenga ogni 12 ore. Controlla una volta alla mattina e una volta al pomeriggio. Alcuni dei mostri incontrati non saranno interessati ai personaggi. Usa il tuo giudizio per determinare se il gruppo è attaccato.

Tabella 2	
MOSTRI ERRANTI NELL'OCEANO (0-75 m)	
2d6	Incontro
2	Testuggine dragona
3	Balena, tira 1d6
	1-3 Capodoglio
	4-5 Orca
	6 Narvalo
4	Veliero (25% pirati)
5	Medusa gigante, tira 1d6
	1-4 Predatrice
	5-6 Caravella
6	Squali, tira 1d6
	1-3 Toro
	4-5 Mako
	6 Bianco
7	Distesa di plancton o alghe
8	Delfini
9	Termite d'acqua salata
10	Fanghiglia verde*
11	Serpe marina, tira 1d6
	5-6 Maggiore
	1-4 Minore
12	Calamaro gigante

* La fanghiglia verde è indistinguibile da una distesa di alghe a una distanza superiore ai 12 metri.

Gigante delle Tempeste

Se i tritoni lasciano il gruppo ad affogare, Koom, il gigante delle tempeste, appare. Può salvare la vita di qualsiasi personaggio che sta affondando o affogando.

L'acqua di fronte a voi comincia a spumeggiare. Piccole onde si formano sulla superficie dell'oceano mentre una massa gialla si solleva dall'acqua. Un enorme testa umana dal viso bronzeo sfolgora un sorriso.

Gigante delle tempeste: CA 2; DV 15**; pf 70; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 1 + speciale; TS G15; ML 10; AM L.

Quando Koom affiora (solo la testa, mentre il corpo resta sotto la superficie), comincia a fermentare una tempesta. Se il gruppo lo attacca, egli combatterà a sua volta. Se perde metà o più dei suoi punti-ferita, ritorna sott'acqua e non riemerge più.

Le intenzioni di Koom sono buone. Ha assistito all'attacco dei tritoni e desidera offrire la sua assistenza al gruppo.

Se il gruppo fa amicizia con Koom, egli richiama la sua barca magica (vedi Nuovi Oggetti Magici) e offre di portarli nel suo castello subacqueo. Dirà ai personaggi di avere qualche regalo utile, ma non dirà nulla di più fino a che non saranno arrivati al castello.

La barca subacquea di Koom funziona tramite dei comandi vocali che egli sussurra. Nessuno del gruppo è in grado di udirli, così se Koom non si trova nella barca, essa non può essere usata. La barca percorre 60 km al giorno, o 3 esagoni ogni 2 giorni. Ci potranno essere degli incontri subacquei lungo la strada, ma non permettere che Koom muoia durante uno di questi.

Incontri Subacquei

Controlla 1 volta alla mattina e 1 volta nel pomeriggio per gli incontri casuali. C'è 1 probabilità su 3 che l'incontro avvenga. Quando si verifica un incontro, esegui un controllo sul morale della creatura, se la creatura fallisce, non importuna il gruppo.

Castello di Koom

Il castello del gigante delle tempeste è piccolo ma lussuoso. Non ci sono incontri ostili pianificati per quest'area, così non ci sono mappe. Puoi migliorare questa avventura progettando un castello sotterraneo di Koom e popolandolo. Koom ha 16 granchi giganti che fanno guardia al palazzo.

Granchio gigante (16): CA 2; DV 3; pf 14; MV Nu 18 (6) m; N° ATT. 2 pinze; Danni 2d6/2d6; TS G2; ML 7; AM N.

Davanti a voi c'è una costruzione ad un solo piano con una torre solitaria che si innalza accanto al lato più lontano. Il fondo marino scompare proprio dietro la costruzione a causa di una scarpata che si estende fin dove l'occhio è in grado di vedere. L'altro lato di quello che sembra essere un abisso non è visibile.

Una volta che il gruppo si trova all'interno del castello, Koom dà una fiala che contiene un piccolo pesce d'orato ad ognuno

dei personaggi. Gli dice che ingoiando il pesce magico, una persona sarà in grado di respirare e muoversi sott'acqua senza penalità per 1 giorno. I personaggi nuotano alla stessa velocità di quanto si muoverebbero se non avessero alcun ingombro (un personaggio con più di 2.400 mo d'ingombro non si può muovere, e quindi nemmeno nuotare).

Koom si offre anche di riportare a Minrothad i marinai e il capitano della nave.

Koom parla liberamente riguardo il panorama e dà ai personaggi le istruzioni seguenti su Suthus, se gli viene chiesto.

Seguite la scarpata verso ovest finché raggiungete la città sommersa di Colhador. Non entrate nella città, perché un antico male vi dimora. Da là, nuotate verso sud fino a raggiungere la montagna marina solitaria, poi svoltate a est. Nuotate a est per qualche giorno e raggiungerete Suthus, la cittadella dei tritoni.

Koom non andrà coi personaggi e nemmeno spiega cosa possa essere quell'antico male.

Koom gli dice anche quanto segue:

Kron galleggia in superficie, la sua posizione cambia sempre. Fate vela verso sud per due giorni. Gli amici dell'oceano, i delfini, sanno dove si trova Kron. Se vi farete amico un delfino, vi condurrà a Kron.

Se il gruppo glielo chiede, Koom vende la sua barca subacquea in cambio di un oggetto magico potente o di 10.000 mo. Se i personaggi rovistano nella barca troveranno un piccolo scomparto con una *pozione di respirare sott'acqua* per ogni membro del gruppo.

Tabella 3

MOSTRI ERRANTI NELL'OCEANO (75-300 m)

<u>2d6</u>	<u>Incontro</u>
2	Idra marina
3	Non morto, tira 1d6 1-3 Zombi 4-5 Spettri 6 Presenza
4	Anguille, tira 1d6 1-4 Elettrica 5-6 Marina
5	Piovra gigante
6	Squali, tira 1d6 1-3 Toro 4-5 Mako 6 Bianco
7	Pesce, tira 1d6 1-3 Sgombro gigante 4-5 Storione gigante 6 Tracina gigante
8	Delfini
9	Medusa gigante, tira 1d6 1-4 Predatrice 5-6 Caravella
10	Manta, tira 1d6 1-4 Comune 5-6 Gigante
11	Balene, tira 1d6 1-3 Capodoglio 4-5 Orca 6 Narvalo
12	Serpe marina, tira 1d6 1-4 Minore 5-6 Maggiore

Incontri Subacquei

Dopo aver lasciato il castello di Koom, il gruppo viaggia attraverso l'oceano. A seconda della profondità dell'acqua, usa una delle Tabelle 2, 3 o 4. Controlla 1 volta durante la mattina, il pomeriggio e la notte se il gruppo si accampa all'aperto. C'è 1 probabilità su 3 che l'incontro avvenga ogni volta che si esegue un controllo.

Nave Affondata

In qualsiasi momento dell'avventura, il gruppo può scoprire una nave.

Di fronte a voi giace un veliero affondato. Il secondo dei suoi tre alberi giace spezzato sul fondo dell'oceano poco distante. La chiglia è frantumata, e lascia un buco frastagliato su un fianco

La nave è un grande veliero. Il ponte è il covo di 6 serpenti marini. L'interno del vascello è il covo di uno squalo mannaro.

Serpente Marino (6): CA 6; DV 3*; pf 12; MV Nu 27 (9) m; N° ATT. 1 morso; Danni 1 + veleno; TS G7; ML 7; AM N.

Squalo mannaro, come squalo: CA 4; DV 4*; pf 19; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; Danni 2d6; TS G4; ML 8; AM C.

Squalo mannaro, come tritone: CA 6; DV 5; pf 22; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale; Danni 1d4; TS N11; ML 9; AM C.

Incantesimi: il tritone ha perso il suo libro di incantesimi e non ha incantesimi memorizzati.

Se i personaggi entrano nella nave, incontreranno un tritone sorpreso. Le ossa di una creatura sono sparse nel luogo. Il tritone sembra impaurito e implora pietà. Se chiesto, dirà agli avventurieri tutto quello che sa sulle difese di Suthus. Come esiliato di quella città, conosce le sue difese molto bene. Viaggerà assieme ai personaggi se richiesto. Una volta guadagnata l'amicizia, attende il momento migliore per trasformarsi in squalo e dare la caccia agli ignari personaggi.

Nascosto nella nave c'è il tesoro dello squalo mannaro che contiene 9.000 ma, 4 gemme, 2 pezzo di gioielleria e una *bacchetta di individuazione del nemico* (5 cariche).

Tabella 4

MOSTRI ERRANTI NELL'OCEANO (300-600 m)

<u>2d6</u>	<u>Incontro</u>
2	Non morto, tira 1d6 1-3 Spettro 4-5 Presenza 6 Necrospettro
3	Melma vischiosa
4	Balena, tira 1d6 1-3 Capodoglio 4-5 Orca 6 Narvalo
5	Manta, tira 1d6 1-4 Comune 5-6 Gigante
6	Anguilla, tira 1d6 1-4 Elettrica 5-6 Marina
7	Pesce, tira 1d6 1-4 Storione gigante 5-6 Tracina gigante
8	Piovra gigante
9	Scheletro
10	Squalo, tira 1d6 1-2 Toro 3-4 Mako 5 Bianco 6 Squalo mannaro
11	Protoplasma nero
12	Gargantua

Suthus è la città dei tritoni, una città costruita interamente col corallo morto, tagliato da una vicina barriera corallina. Spinti dal loro amore per la bellezza e la musica, i tritoni hanno reso l'intera città uno strumento musicale naturale. Le correnti marine che attraversano il corallo della città creano una complessa melodia che può essere udita fino a 20 km di distanza.

Un'enorme costruzione fatta di coralli di tipo e colore differente ricopre questo lato della città. Ad ognuno dei sei angoli si erge una piccola torre. In cima alle torri ci sono luci che illuminano l'intera città.

In ognuna della torri alte 12 metri, grandi vermi luminosi illuminano la città. La loro luminescenza è visibile a 8 km di distanza. I tritoni usano una combinazione di luce e suono per orientarsi quando sono vicini alla città.

La città è molto piccola, solo da 150 a 180 metri da un capo all'altro e si erge da 6 a 9 metri dal fondo marino.

Pattuglie di Confine

I tritoni pattugliano i confini della loro città-stato, ma non perdono mai di vista il bagliore delle torri. In qualsiasi momento dopo che i personaggi saranno in grado di vedere il bagliore delle torri e prima che arrivino a 2 km dalla città, una pattuglia di confine individua il gruppo. Una pattuglia consiste in 3 tritoni a cavallo di cavallucci marini giganti. Ogni tritone è armato di lancia. Un incantesimo *invisibilità* (3 m) tiene il tritone e la sua cavalcatura invisibile.

La città è molto piccola, solo da 150 a 180 metri da un capo all'altro e si erge da 6 a 9 metri dal fondo marino.

Cavalluccio marino gigante (3): CA 7; DV 4; pf 17; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 testata; F 1d8; TS G2; ML 8; AM N.

Tritone pattuglia di confine (3): CA 6 (2 se invisibile); DV 5; pf 30; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico*

Secondo livello: *ESP, individuazione dell'invisibile*

Terzo livello: *infravisione**, *invisibilità (3m)**

* Già lanciato

All'improvviso un tritone appare a cavallo di un cavalluccio marino gigante. "Identificatevi, voi e cosa vi porta a Suthus," chiede. Poi attente pazientemente una risposta.

Un membro della pattuglia, ancora invisibile, ha un corno. Se il gruppo li attacca, soffia nel corno allertando la guardia in Suthus.

La Città

Suthus è un intricato labirinto di tunnel e piccole stanze. E' impossibile farne una mappa. Se il gruppo vi nuota attraverso senza guida, lasciateli andare a destra, a sinistra o dritti ad ogni incrocio. L'interno della città è meraviglioso come lo è l'esterno. Il colore e la forma dei muri di corallo cambiano costantemente.

Non c'è pavimento, né nei tunnel né nelle stanze. Dato che i tritoni nuotano invece che camminare, il pavimento delle stanze o dei passaggi non è altro che un'altra superficie. Ogni personaggio che cammina sul corallo si muove a velocità dimezzata a causa della superficie sconnessa.

I tritoni hanno sfruttato al meglio la loro città di corallo. In ogni corridoio ci sono diversi fori. Queste piccole aperture permettono di sparare delle frecce o di far passare le lance per pungere. Questi buchi sono virtualmente impossibili da individuare. Perfino un elfo ha solo 1 probabilità su 6 (1 su 1d6) di probabilità di scoprirli.

Se la città viene allertata degli intrusi, ogni round c'è 1 probabilità su 6 che il gruppo subisca un'imboscata attraverso i fori. Il gruppo viene attaccato con 1d4 frecce e 1d4 lance. Tratta gli attacchi come se fossero tritoni da 5 DV.

Molte delle stanze sulla mappa non sono numerate. Ognuna di queste stanze ha 1 probabilità su 3 di contenere 1d4 tritoni. Questi sono i normali abitanti della città. Fai subito un controllo sul morale per questi tritoni. C'è una ugual probabilità che il tritone sia chierico o mago. Se falliscono il controllo, se ne vanno via nuotando in fretta verso l'uscita, se ce n'è una, oppure si arrendono.

Abitante della città, tritone (1d4): CA 6; DV 5; pf 5-40 (5d8); MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia*; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi di quinto livello: tira 1 dado e confronta il risultato con la lista degli incantesimi nel Manuale delle Regole Expert di D&D® per ogni incantesimo. Per gli incantesimi clericali tira 1d8 (pag. 4), per gli incantesimi dei maghi tira 1d12 (pag. 11)-

* Gli abitanti della città hanno lance solo se la città è allertata a causa di intrusi. Altrimenti sono disarmati.

Ogni turno c'è 1 probabilità su 3 che un gruppo di 1d6 abitanti incontri il gruppo nei tunnel. Se Suthus è stata allertata, i tritoni sono guardie e sono armati di lance.

Guardia, tritone (1d6): CA 4 (2 contro proiettili); DV 6; pf 28; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico**

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persona, fulmine magico*

* Già lanciato

L'Incursione dei Tritoni

Ulobon, lo schiavo *charmato* permanentemente da Hadric di Colhador, è il capo cerimoniere di Suthus. Hadric è un velya. Lopra, il Re tritone di Suthus, è un re fantoccio controllato da Ulobon. Uthom è il mago personale di Lopra.

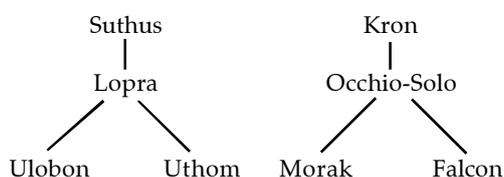
Hadric era solito andare a caccia dei cittadini di Suthus finché un giorno catturò Ulobon e lo *charmò*. Così, sotto l'influenza di Hadric, Ulobon convinse la città che doveva essere mandato un prigioniero ad Hadric di Colhador una volta ogni sette giorni per evitare che continuasse a infestare Suthus.

Catturando un prigioniero respira-aria, i tritoni non dovranno inviare la propria gente a Colhador. Lopra ha un

patto con Occhio-Solo, il pirata governante di Kron, per razzare e catturare navi mercantili. In cambio della costruzione di zattere da guerra e un luogo dove tenere i prigionieri respiratoria, Kron ottiene metà del bottino recuperato. Suthus riceve l'altra metà del bottino e qualsiasi prigioniero sopravvissuto.

Morak, il gran sacerdote di Kron, tiene Occhio-Solo sotto un incantesimo *charme* permanente. Ulobon e Morak hanno fatto in modo che Lopra e Occhio-Solo siglassero un accordo. Normalmente Kron e Suthus non sono guerrafondaie. Se uno dei due viene liberato dalla sua cattività, la rispettiva città tornerà a una normale esistenza e fermerà le incursioni contro le navi di Minrothad.

Diagramma Gerarchico



Queste informazioni sono per il dungeon master. Dai le informazioni ai giocatori un poco alla volta. Differenti tritoni conoscono informazioni differenti riguardo la situazione. La Tabella 3, Informazioni in Suthus, mostra ciò che i vari tritoni rivelano in differenti circostanze.

Tabella 5

INFORMAZIONI IN SUTHUS

<u>Chi</u>	<u>Chiesto</u> <u>Cortesemente</u>	<u>Interrogato</u>
Abitante	A	B
Guardia o pattuglia di confine	A,B	C,D
Accolito o apprendista di Ulobon	A,B	C,D,E,I
Servitore di Lopra	A,B,C,I	D,E,F,H
Ulobon	A,B,D,I	C,E,F,G,H
Lopra	A,B,C,D,H	E
Apprendista di Uthom	A,B,C	D,H
Uthom	A,B,C,E,I	D,E,G,H

A. Suthus invia i prigionieri respira-aria a Colhador per tenere a bada un antico male.
 B. Ulobon ha in carico la preparazione dei prigionieri.
 C. La locazione di Colhador (vedi mappa).
 D. La città di zattere di Kron fornisce le zattere da guerra e tiene i prigionieri fino al loro invio a Colhador.
 E. L'attuale locazione di Kron.
 F. Il re, Lopra, è un fantoccio di Ulobon.
 G. Ulobon è schivo di Hadric, il velya.
 H. Suthus e Kron si spartiscono il bottino dei vascelli mercantili affondati.
 I. Dove si trova la principessa*

* Se il gruppo è già stato a Kron o in Colhador, la principessa si trova nei quartieri di Ulobon in preparazione del viaggio a Colhador. Su di lei è stato lanciato un incantesimo *respirare sott'acqua*.

Se il gruppo non è ancora stato a Kron o Colhador, la principessa è ancora detenuta a Kron.

Se il gruppo è amichevole, riceve un'udienza con Lopra, re dei tritoni. Prima che possano entrare nella sala del trono devono lasciare tutte le loro armi, bacchette, bastoni e anelli. Nella sala del trono gli sarà permesso portare i loro averi chiusi a chiave in una cassetta, le cui chiavi saranno portate assieme.

Uthom e Ulobon sono nella sala del trono con Lopra. Il re sarà soddisfatto di qualsiasi ragione per il quale il gruppo si trova in città, a meno che la ragione non sia ostile. Una guardia poi gli mostra i loro alloggi. Sia Uthom che Ulobon invieranno un messaggio ai personaggi quasi immediatamente.

Messaggio di Uthom:

Incontratemi nel giardino fra un'ora. Ho un'urgente richiesta da farvi. Non fidatevi di Ulobon, vuole distruggere Suthus.

Messaggio di Ulobon:

Raggiungetemi fra due ore nel giardino. Devo proporvi una richiesta. E' urgente. Uthom non è fidato, trama affinché Suthus sia distrutta.

Sia Uthom che Ulobon chiedono ai personaggi di distruggere l'altro. Se il gruppo sceglie la parte di Ulobon, una guardia li conduce attraverso la stanza 11 negli alloggi di Uthom (stanza 14). Ulobon non aiuta il gruppo in combattimento. Se il gruppo sconfigge Uthom, Ulobon chiama le guardie dalla stanza 11 per arrestarli.

Se il gruppo sceglie la parte di Uthom, egli li condice attraverso la stanza 2 nella stanza 3. Se i personaggi uccidono Ulobon, Uthom convince Lopra che gli avventurieri sono eroi di stato. Ad ognuno gli vengono dati gemme per un valore di 5.000 mo. Uthom spiega ai personaggi la situazione con Colhador e Kron. Chiede al gruppo di aiutare Suthus distruggendo Hadric e sconfiggendo Morak, il gran sacerdote di Kron.

Se il gruppo rifiuta sia la richiesta di Uthom che di Ulobon, Ulobon li denuncia pubblicamente come spie. Lopra li invita di lasciare Suthus immediatamente. Se non lo fanno, 6 guardie tritone li scortano fuori dalla città.

Se i personaggi sono ostili verso i tritoni e vengono catturati, vengono detenuti come prigionieri. Le guardie usano i loro incantesimi *blocca persona* prima di usare i *fulmini magici* contro il gruppo. Scegli una qualsiasi stanza senza numero di Suthus per detenerli. Due guardie sono appostate fuori dalla cella e tutti i loro averi sono tenuti in una stanza senza numero vicino alla loro cella.

Poco dopo che il gruppo è stato incarcerato, Uthom li va a visitare. Si offre di liberarli se lo aiutano a sbarazzarsi di Ulobon. Se acconsentano, tornerà dopo due ore a prenderli. Un turno dopo che Uthom se ne sarà andato, Ulobon va a visitare i prigionieri. Fa un'offerta identica per sbarazzarsi di Uthom. Se i personaggi acconsentono, dice che tornerà fra tre ore a prenderli.



Continua la storia dal punto in cui Uthom o Ulobon conducono i personaggi negli alloggi dell'altro. Se il gruppo rifiuta sia la richiesta di Uthom che di Ulobon, vengono portati da Kron. I loro averi vanno con loro. Durante questo periodo i loro incantesimi di *respirare sott'acqua* non finiscono gli effetti.

La Città di Suthus

1A, B. Le Grotte delle Guardie

Queste sono le grandi stanze (quasi 30 m da una parte all'altra) dove le pattuglie di confine e le guardie della città si rilassano tra un turno e l'altro. Sono anche l'ingresso principale alla città. Ognuna contiene 1d10+10 guardie armate con lance e archi e frecce. Se la città è allertata, le guardie stanno aspettando pronte

all'imboscata con gli incantesimi *scudo magnetico* e *individuazione dell'invisibile* già lanciati. Altrimenti nessuno degli incantesimi sarà attivo.

Gli ingressi per le grotte delle guardie hanno massicci cancelli di corallo. Questi sono chiusi se la città è attaccata da un esercito. Solo Lopra, Uthum o Ulobon possono ordinare di chiudere i cancelli.

2. L'Auditorio

Qui è dove i tritoni tengono le cerimonie e le grandi occasioni. Di solito Ulobon (vedi stanza 3) presiede a questi eventi. Il solo ingresso all'auditorio passa attraverso il cancello sul soffitto. Il cancello è chiuso solo nei periodi di grande tumulto. Solo Ulobon e Lopra possono ordinare di chiudere il cancello. L'auditorio ha un'uscita negli alloggi di Ulobon nella parete sudovest.

Diversamente da molte altre stanze in Suthus, l'auditorio è una sfera perfettamente liscia senza fori. Le pareti sono di corallo levigato disposto in strutture di mosaico intricate. A metà del lato sud c'è un altare. Se il gruppo fa rumore, uno degli accoliti di Ulobon nuota dalla stanza 3 per investigare.

3. Alloggi di Ulobon

Ulobon si trova nei suoi alloggi assieme a 3 apprendisti e 12 accoliti. Ulobon ha una *lancia +1*, una *bacchetta dei fulmini magici* (14 cariche). Ognuno degli accoliti ha un pugnale, un arco e delle frecce. Gli apprendisti sono tutti armati di lancia. Ulobon non permette stranieri nei suoi alloggi. Egli lancia l'incantesimo *paura* su qualsiasi persona che non sia Lopra, il quale può entrare senza permesso. Usa la *bacchetta dei fulmini magici* contro un gruppo apertamente ostile. Se la principessa si trova in Suthus, sarà qui negli alloggi di Ulobon in preparazione per il suo viaggio a Colhador.

Ulobon, tritone: CA 4; DV 7; pf 35; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6+1; TS N11; ML 10; AM C.

Incantesimi:

Primo livello: *infliggi ferite leggere, paura, resistenza al freddo**

Secondo livello: *resistenza al fuoco**, *silenzio (raggio 5 m)*

Terzo livello: *infliggi malattia, maledizione*

* Già lanciato

Apprendista, tritone (3): CA 5; DV 6; pf 27; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM C.

Incantesimi:

Primo livello: *infliggi ferite leggere, paura*

Secondo livello: *sconforto**, *silenzio (raggio 5 m)*

Terzo livello: *maledizione*

Accolito, tritone (12): CA 6; DV 5; pf 23; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 pugnale o arco; F 1d4 o 1d6; TS N11; ML 9; AM C.

Incantesimi:

Primo livello: *cura ferite leggere, scacciapaura*

Secondo livello: *benedizione, blocca persone*

4. Recinto delle Termiti d'Acqua

Questa stanza ha solo un ingresso; nel soffitto. Il cancello è sempre chiuso, ma raramente a chiave. Nel recinto ci sono 40

termiti d'acqua salata adulte e 75 larve. I sacchi d'inchiostro degli adulti sono stati tutti rimossi così non possono più spruzzare. Sono state addestrate per mordere e sono molto aggressive, ma solo gli adulti sono in grado di difendersi. Se un qualsiasi personaggio che non sia un tritone entra nel recinto, è attaccato da 2d10 termiti d'acqua.

Termiti d'acqua salata (2d10): CA 5; DV 4; pf 18; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 1d6; TS G3; ML 11; AM N.

4B, C. Stalle dei Cavallucci Marini

Qui sono tenuti i cavallucci marini che i tritoni usano come montature. La stanza 4B è principalmente una stalla, la stanza 4C è usata per allevare e curare i cavallucci marini feriti. Le creature che entrano nella stanza 4C non vengono attaccate. C'è solo 1 probabilità su 2 che 1d4 stallieri (tritoni da 5 DV) siano in questa stanza. Qualsiasi creatura che non sia un tritone che entra nella stanza 4B viene attaccata da 1d4 cavallucci marini se gli animali falliscono un controllo sul Morale.

Cavalluccio marino gigante (1d4): CA 7; DV 2-4 (1d3+1); pf 1d8; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 colpo di coda; F 1d8; TS G2; ML 5; AM N.

5A, B, C. Magazzini

Tutte queste stanze sono tutti magazzini. Ci sono sempre 3d10 tritoni di guardia in quella che ora è una specie di anticamera (5C). La stanza 5A contiene una vasta quantità di pesci morti e alghe laminarie. La stanza 5B contiene il bottino delle navi affondate delle gilde di Minrothad e degli altri respira-aria.

Guardia, tritone (3d10): CA 5; DV 6; pf 28; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico**

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile**, *ragnatela*

Terzo livello: *blocca persone, fulmine magico*

5B. Magazzino del Bottino

In fondo alla 5B c'è una grossa pila di monete assortite; 50.000 mr, 20.000 ma, 10.000 me, 10.000 mo e 5.000 mp. Da una parte ci sono diversi grossi scrigni che contengono 89 gemme, 38 pezzi di gioielleria, 56 asce, 79 archi, 95 pugnali, 63 spade, un assortimento di 93 fra mazze, lance, martelli, ecc. Dall'altra parte della stanza c'è un'enorme pila di 220 fra frecce e quadrelli. Vicino alle frecce c'è una pila di 44 armature di cuoio, 36 corazze di maglia, 31 corazze di piastre e 66 scudi.

Questa stanza è sorvegliata da sei golem d'ossa. Attaccano chiunque entri a meno che Lopra, Uthom o Ulobon non siano con loro. I golem hanno ognuno 4 lance. I golem non possono nuotare, ma camminano sul fondo della caverna.

Golem d'ossa (6): CA 2; DV 6*; pf 30; MV 18 (6) m (camminando sott'acqua); N° ATT. 4 lance; F 1d6 ognuna; TS G4; ML 12; AM N.

6. Giardini di Corallo

I tritoni amano la bellezza e la musica. La grande stanza al centro della loro piccola città è un giardino di corallo. Questa

stanza ha tre ingressi normali e un ingresso segreto. Gli ingressi normali si confondono con il muro e non possono essere trovati dall'interno se non con 5-6 su 1d6 (un solo tentativo per persona).

Dopo essere entrato nel giardino, ogni personaggio deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non rimanere paralizzato dalla naturale bellezza della stanza. Ci sono 2d6 tritoni in questa stanza ma nessuno di loro è armato. C'è un'egual probabilità che i tritoni siano chierici o maghi.

Abitante, tritone (2d6): CA 6; DV 5; pf 5d8; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia*; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi di quinto livello: Tira un dado e confronta il risultato con la lista degli incantesimi nel D&D® Manuale delle Regole Expert per ogni incantesimo. Per gli incantesimi clericali tira 1d8 (pag 4), per i maghi ira 1d12 (pag 11).

* Gli abitanti della città impugnano lance solo se la città è in allarme a causa di intrusi. Altrimenti sono disarmati.

7. Quartieri del Tesoro

Questa stanza ha un ingresso sul soffitto. Il cancello è solitamente chiuso a chiave. Il tesoriere tiene tracce di tutti gli oggetti nei magazzini. Le guardie dell'anticamera (5C) sono al suo comando nel caso il tesoro abbia bisogno di essere trasferito o difeso. Sparse in tutta la stanza ci sono alghe laminarie annodate, ognuna tinta di colori diversi. Queste servono a tenere il conto degli oggetti dei magazzini.

Tesoriere tritone: CA 6; DV 5; pf 17; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *individuazione del magico, lettura del magico*

Secondo livello: *individuazione del male, scassinare*

Terzo livello: *dissolvi magia*

8. Sala del Trono

Qui Lopra tiene consiglio e gestisce le questioni di stato. Ci sono sempre 12 guardie tritone in questa stanza in uniforme formale con lance e scudi. Se la città è in allarme, Lopra è seduto sul trono e le guardie hanno lanciato i loro incantesimi *scudo* e *individuazione dell'invisibile*.

Guardia tritone (12): CA 4 (2 contro proiettili); DV 6; pf 28; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico**

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile*, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persone, fulmine magico*

* Già lanciato

La sala del trono contiene molte sculture di corallo. Questi insoliti oggetti hanno un valore compreso fra 100 e 600 mo ognuno se venduti in una città di respira-aria. Nella parete nord di questa stanza c'è una porta segreta. Lopra si ritira attraverso questa porta se minacciato. Lopra ha sempre la sua *spada intelligente* al suo fianco. E' il suo solo oggetto magico.

Lopra, re tritone: CA 4; DV 7; pf 37; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 spada; F 1d8+3 (x4); TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *blocca porta, buio, lettura dei linguaggi*

Secondo livello: *ESP, scassinare*

Terzo livello: *dissolvi magia, velocità*

Quarto livello: *confusione*

Spada +3: Intelligenza 9; empatia; AM N; individuazione dell'invisibile; individuazione del magico; pf extra

9. Sala del Tesoro

Il tesoro di Lopra è custodito da 3 statue animate di cristallo di tritoni. Le statue sono invisibili a causa del fatto che si trovano sott'acqua e restano invisibili perfino in combattimento. Tutti gli avversari subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. Le 3 statue animate attaccano chiunque cerchi di aprire i gusci tranne Lopra. Ci sono diverse statue di corallo nella stanza, ma queste non prendono vita.

Statua animata di cristallo (3): CA 4; DV 3; pf 15; MV 27 (9) m; N° ATT. 2 artigli; F 1d6/1d6; TS G3; ML 11; AM L.

Sul fondo della stanza ci sono i gusci di 3 ostriche giganti di grandezza differente. La più piccola contiene 18 gemme. La più grande ha 11.000 mo e 1 rimanente ha 4.000 mp. Tutte le ostriche sono chiuse. Se un guscio viene forzato, viene spruzzato un getto di inchiostro velenoso fino a 6 metri. Chiunque si trovi in mezzo allo spruzzo deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire in 2d4 round. Lopra conosce la parola d'ordine che apre i gusci delle ostriche.

10. Stanza di Lopra

Questa stanza contiene diversi pezzi di mobilia di corallo. Sul muro c'è una tavola di pietra che mostra le gilde di Minrothad e le maggiori vie commerciali. Sono indicate la posizione di Suthus e molti dei luoghi dove le navi sono affondate.

11. Sala d'Attesa Reale

Il solo ingresso alla sala reale avviene attraverso il soffitto di questa stanza. Il cancello è sempre chiuso ma a chiave solo su ordine di Lopra o Uthom. Ci sono 4 guardie tritoni e 1 attendente in servizio qui. L'attendente consegna i messaggi e annuncia le udienze con Lopra.

Attendente, tritone: CA 6; DV 5; pf 18; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *individuazione del magico, lettura dei linguaggi*

Secondo livello: *ESP, individuazione del male*

Terzo livello: *dissolvi magia*

Guardia, tritone (4): CA 5; DV 6; pf 28; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico**

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile*, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persone, fulmine magico*

* Già lanciato se la città è allertata

12. Stanza degli Ospiti

Questa stanza serve come prigione per i prigionieri importanti. E' vuota eccetto che per qualche mobilia varia e un letto.

13. Stanza di Lopra

Questa stanza contiene diversi pezzi di mobilia e sculture di corallo. In un angolo giace una tavola di pietra. C'è scritto quanto segue:

Il Grande Idrato di Kron e la città-stato di Suthus, di comune accordo, acconsentono a rapinare e depredare le navi delle Gilde di Minrothad, dell'Impero di Thyatis e del Regno di Ierendi ai fini di raccogliere bottino e prigionieri. Tutti i beni dovranno essere suddivisi come segue. Metà del bottino, come monete del regno, spezie e altri oggetti di commercio sono proprietà del Grande Idrato di Kron, la restante metà è di proprietà della città-stato di Suthus. Tutti gli oggetti della nave e gli oggetti usati per la conduzione della nave sono di proprietà del Grande Idrato di Kron. Tutti i prigionieri sono di proprietà della città-stato di Suthus e dovranno essere tenuti a Kron, disarmati, fino a che un ufficiale di Suthus non verrà a prenderli.

14. Alloggi di Uthom

Uthom è il mago personale del re. Ha 2 apprendisti. Uthom e i suoi apprendisti sono armati di pugnali. Uthom ha un'anfora per controllare gli elementali dell'acqua, un medaglione dell'ESP entro 27 m e una pozione dell'autometamorfosi. Ogni apprendista ha una pozione dell'invulnerabilità

Uthom, tritone: CA 4; DV 7; pf 30; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; TS N11; ML 9; AM L.

Incantesimi:

Primo livello: *tenebre magiche, charme, dardo incantato*

Secondo livello: *creazione spettrale, invisibilità*

Terzo livello: *dissolvi magie, fulmine magico*

Quarto livello: *muro/tempesta di ghiaccio*

Apprendista di Uthom, tritone (2): CA 5; DV 6; pf 25; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; TS N11; ML 9; AM L.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, luce magica, scudo*

Secondo livello: *creazione spettrale, immagini illusorie*

Terzo livello: *blocca persone, fulmine magico*

I quartieri di Uthom sono scuri e deprimenti. In questa stanza ci sono 1.000 mp e 4 gemme.

15A-F. Torri di Guardia

Ogni torre si erge di 12 metri dal fondo dell'oceano. All'interno ci sono 2 guardie. Ognuna ha una lancia, arco e frecce. In cima ad ogni torre c'è un grande verme luminoso all'interno di una gabbia. Ognuno irradia la luce di un incantesimo *luce persistente* di potenza doppia del normale, producendo una sfera di 36 m di diametro. Ogni torre ha molte feritoie per osservare e sparare frecce.

Guardia, tritone (2): CA 5; DV 6; pf 28; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS N11; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico*

Secondo livello: *individuazione dell'invisibile, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persone, fulmine magico*

La città di Kron è costruita su zattere. Consiste di 14 zattere grandi che variano dai 60 metri ai 120 metri. Queste grandi zattere sono circondate da quasi un centinaio di zattere piccole. Le zattere grandi sono connesse fra loro da ponti di legno flessibili. Le piccole zattere hanno solo le cime di ormeggio che le tengono attaccate a Kron.

Su ogni zattera grande ci sono diverse costruzioni. La zattere piccole hanno solo una singola costruzione. I tetti di tutte le costruzioni sono leggermente più bassi al centro che ai lati. Al centro di ogni tetto c'è un buco che porta a un imbuto. L'imbuto conduce a una grande cisterna costruita all'interno della costruzione che raccoglie l'acqua piovana.

Non tutte le zattere in Kron vengono dettagliate. Se desideri espandere l'avventura, puoi aggiungere più zattere o aggiungere dettagli alle zattere esistenti.

Come il gruppo si avvicina alla città, osservano quanto segue.

Vicino all'orizzonte c'è quello che sembra essere un lunga e piatto barcone. Sembra sollevarsi e abbassarsi assieme al mare come se fosse un pezzo di stoffa sull'acqua. Come la nave si avvicina, diventa distinguibile la massa di piccole zattere collegate assieme, ognuna con una piccola costruzione sopra.

Pattuglie di Confine

Quando il tempo atmosferico lo permette, Kron invia delle guardie su catamarani per andare incontro ai visitatori. Visto che possono vedere molto distante sulla superficie dell'acqua, non serve che i catamarani siano continuamente fuori. Un catamarano è lungo dai 3,6 ai 4,5 metri e consistono in due strette zeppe (come degli sci) con due travi che le connettono. E' costruito con un legno molto leggero. C'è una singola vela triangolare al centro. I catamarani sono estremamente veloci e manovrabili, si muovono a 72 (24) m con venti normali. Possono operare fra le brezze leggere e le brezze rinforzate (vedi pag 44, D&D® Regole Expert).

Un catamarano può trasportare solo 3 guardie; una per ogni pattino e una al centro. La guardia al centro deve controllare costantemente l'imbarcazione altrimenti si capovolge gettando a mare gli occupanti. Le altre due guardie sono armate di archi lunghi e frecce.

Guardia, guerriero (3): CA 9; G6; pf 30; MV 72 (24) m sul catamarano; N° ATT. 1 freccia; F 1d6; TS G6; ML 8; AM N.

Per ogni nave vengono inviati 6 catamarani. Comunque, solo un catamarano si avvicina entro 63 metri (la gittata massima degli archi lunghi). Il catamarano chiama le navi e si informa dei loro affari qui a Kron.

La Città

Il cibo principale degli abitanti di Kron è pesce e alghe laminarie, un tipo di alga marina. La laminaria viene coltivata dai sommozzatori e seccate sulle zattere. Sotto le zattere sono appese molte grandi reti per catturare il pesce. Ogni mattina le reti vengono ispezionate dai sommozzatori. Se c'è sufficiente bottino, le reti vengono issate e svuotate.

I sommozzatori di Kron sono dei nuotatori molto esperti. Il loro movimento in acqua è del 50% maggiore del normale. A tutti viene lanciato un incantesimo respirare sott'acqua prima di ogni immersione. I sommozzatori sono armati di balestre leggere e pugnali.

Sommozzatore (24): CA 8; G4; pf 22; MV 36 (18) m; N° ATT. 1 quadrello o pugnale; F 1d6 o 1d4; TS G4; ML 8; AM N.

Quasi tutto in città è impermeabile. A Kron ogni oggetto è fissato da qualche parte; gli abitanti della città mettono via le cose o le legano a qualche parte della costruzione.

Tutte le tazze o anfore hanno coperchi per evitare che il movimento dell'oceano li svuoti. Molti boccali hanno il coperchio con buchi per la cannucchia e le cannucce sono fatte con le ossa fine dei pesci. Le tavole hanno delle depressioni e delle fessure per tenere gli oggetti.

A Kron qualsiasi bambino che può muoversi, può anche nuotare. La gente di Kron indossa vestiti leggeri e se il tempo è buono nuotano da luogo a luogo piuttosto che camminare. Chiunque a Kron che sia più grande di 6 anni può superare a nuoto qualsiasi membro del gruppo.

Durante le tempeste, la gente di Kron sta nelle proprie case e mette delle tele catramate sulle porte. Kron non ha mai perso una zattera durante una tempesta. Qualcuno penso sia la benedizione di un grandioso essere centinaia di anni fa.

Ogni zattera principale in Kron ha un davanzale largo 3 metri attorno al suo perimetro. Gran parte del traffico a Kron segue questo perimetro. Il gioco preferito fra i bambini e gli adolescenti è quello di saltare i canali tra questi camminamenti cercando di non cadere in acqua. Siccome le zattere sono collegate da cime e ponti flessibili, al distanza tra due zattere può essere al massimo 9 metri. Se le zattere si scontrano a vicenda quando una persona si trova in acqua, subisce 50 punti-ferita.

Le Incursioni di Kron

Morak è il gran stregone di Kron. Prima che Morak diventasse gran stregone, Kron era una pacifica città di zattere. Morak tiene il re di Kron, Occhio-Solo, sotto un incantesimo di *charm* permanente.

Morak ha convinto Occhio-Solo che Kron dovrebbe prendere ciò di cui ha bisogno da coloro che lo hanno. Attraverso l'influenza di Ulobon, Morak ha fatto in modo che Occhio-Solo e Lopra stipulassero un patto. Kron costruisce le zattere da guerra per Suthus, i tritoni le usano. Il bottino viene suddiviso equamente fra le due città. I resti delle navi e tutti gli strumenti per la vela vanno a Kron. Tutti i prigionieri vanno a Suthus.

Kron detiene i prigionieri fino a che Suthus non li reclama. Visto che i prigionieri respirano aria, vengono tenuti al di sopra della superficie dell'acqua. Quando Suthus reclama i prigionieri, un tritone lancia su di loro l'incantesimo *respirare sott'acqua*. Vengono poi condotti a Suthus e preparati per il viaggio verso Colhaodr.

Mediante questo schema, sia Morak che Ulobon sperano di ottenere molta ricchezza e potere. La seguente Tabella 6 mostra ciò che fanno i vari abitanti di Kron riguardo le differenti circostanze.

Tabella 6
INFORMAZIONI IN KRON

<u>Chi</u>	<u>Chiesto</u> <u>Cortesemente</u>	<u>Interrogato</u>
Abitante	A,I	B
Guardia, sommozzatore o pattuglia di confine	A,B	C,H,I
Falcon	A,B,C,G,J	E,F
Apprendista di Morak	A,B,H	C,E,I
Morak	A,B,H	C,D,E,EG,I
Servitori di Occhio-Solo	A,B,D,H,J	C,G
Occhio-Solo	A,B, D,H,J	C,E,G

A. Kron sta razzaindo le navi dei terricoli.
 B. Kron è in disaccordo con i tritoni di Suthus.
 C. Kron detiene prigionieri che vengono poi portati a Suthus, non fanno mai ritorno.
 D. Kron e Suthus si dividono il bottino 50/50.
 E. La locazione di Suthus.
 F. Il capitano, Occhio-Solo, è una pedina di Morak.
 G. Dove si trova la principessa*.
 H. Kron costruisce le zattere da guerra che i tritoni usano per affondare le navi di Minrothad.
 I. Il trono di Kron impedisce magicamente alla città di affondare durante le tempeste.
 J. Il trono magico è soltanto un mito. Kron non affonda perché è costruita bene.

* Se il gruppo è già stato a Suthus o in Colhador, la principessa si trova nella prigione di Kron. E' la prossima prigioniera che verrà portata a Suthus. Se ne andrà fra due giorni.

Se il gruppo non è ancora stato a Suthus o Colhador, la principessa ha appena lasciato Suthurrà inviata a Colhador. Fra due giorni ve.

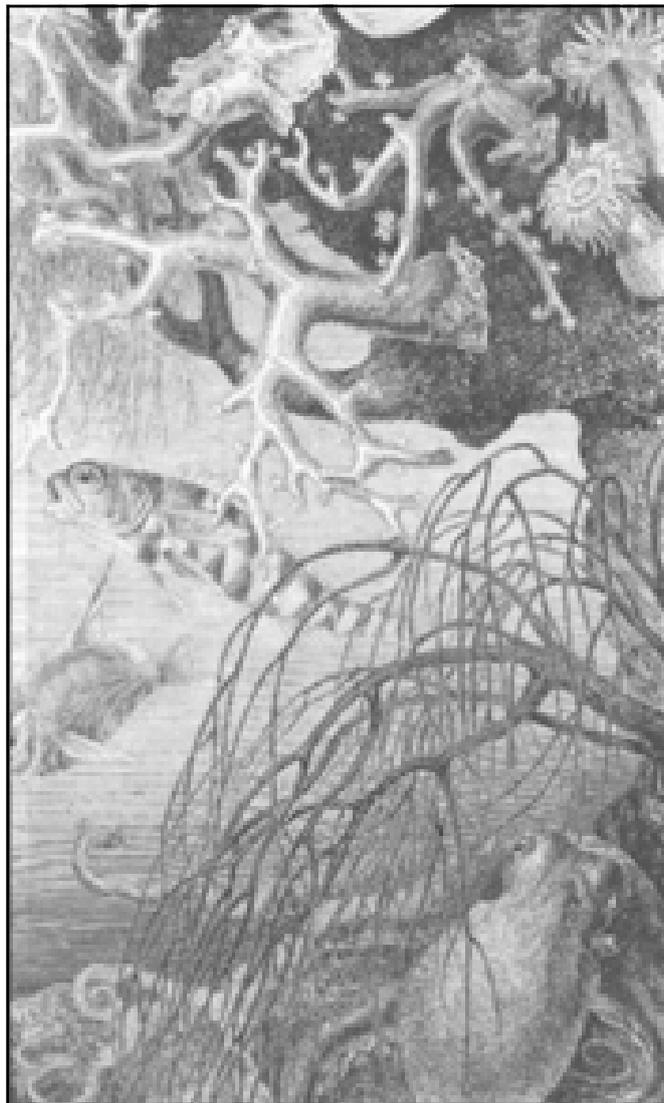
Se il gruppo attacca la città di Kron, vengono contrastati con forza. Kron può mettere in campo 24 catamarani. I tetti di 4 delle zattere più grandi hanno montate delle baliste. Queste sparano enormi frecce che causano 2d10+20 punti-scafo. Il loro tiro per colpire è uguale a quello di un uomo comune che usi una balestra pesante. Solo 2 baliste sono in grado di sparare su una sola nave nello stesso momento.

Kron posiziona 24 sommozzatori (guerrieri di 4° livello) in acqua. Ognuno ha un incantesimo *respirare sott'acqua*. I sommozzatori sono armati con balestre leggere (50%) e lance (50%). Si arrampicano lungo il fianco della nave e attaccano i marinai.

Sommozzatore (24): CA 8; G4; pf 22; MV 36 (18) m; N° ATT. 1 quadrello o pugnale; F 1d6 o 1d4; TS G4; ML 8; AM N.

Se il gruppo resiste, la città di zattere di Kron chiede la pace. Comunque, Kron non si arrende finché Occhio-Solo e Falcon non sono morti o prigionieri. Cercano di prendere gli attaccanti vivi, se possibile.

Se i membri del gruppo vengono catturati, vengono tenuti prigionieri nella stanza 15C insieme ai prigionieri che dovranno essere portati a Suthus. Tutti i loro averi sono tenuti nella stanza



15A. Falcon va da loro durante la notte e gli offre la libertà in cambio della distruzione di Morak. Crede che Morak abbia rivoltato il re, Occhio-Solo, contro di sé e abbia corrotto la città.

Se il gruppo contatta la città in maniera pacifica, Kron invia una pattuglia di confine per accoglierli. Falcon è nella pattuglia di confine e tiene i negoziati con il gruppo. Acconsente di farli entrare in Kron se lasciano tutte le loro armi e gli oggetti magici a bordo della nave. La nave può attraccare nella baia d'attracco di Kron.

Occhio-Solo concede al gruppo un colloquio se lo desiderano. Se la principessa si trova a Kron e il gruppo chiede il suo rilascio, egli rifiuta. Ha fatto un patto con Lopra e non vuole romperlo.

Falcon andrà nella stanza del gruppo dopo il colloquio e offre informazioni in cambio della deposizione di Morak. Dirà al gruppo ogni cosa che conosce riguardo Kron, Suthus e il patto fra esse dopo che avranno combattuto Morak.

Se i membri del gruppo riescono in qualche modo a infiltrarsi nella città, potrebbero essere individuati come stranieri. Qualsiasi semiumano viene riconosciuto istantaneamente a meno che mascherato come bambino. Se il gruppo viene scoperto, le guardie vengono chiamate per prendere i personaggi prigionieri.

Se il gruppo è catturato, avvengono gli stessi eventi della cattura in caso di combattimento con Kron.

La Città di Kron

1. Stanza di Guardia

Sono di stanza qui 20 guardie. Forniscono la sicurezza generica al palazzo, ai quartieri del capitano, la sua biblioteca e la sua galleria.

Guardia, guerriero (20): CA 7; G5; pf 28; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G5; ML 7; AM N.

2. La Biblioteca

Occhio-Solo chiama questa stanza la sua biblioteca. In verità è più una galleria d'arte più che una biblioteca. Diversi scaffali sono pieni di pergamene e tubi. Ci sono perfino alcuni libri rilegati. Molti dipinti e pezzi di scultura sono sparsi in tutta la stanza. Il valore di ogni pezzo è di 100-10.000 mo (1d100 x 100). Non ci sono guardie in questa stanza, ma la stanza 1 ha molte guardie che ispezionano la biblioteca se sentono qualcosa di sospetto.

3. La Galleria

Occhio-Solo è molto orgoglioso della sua galleria. Ha centinaia di pesci impagliati e trofei di pesca. Le creature impagliate giganti sono un granchio, un'anguilla, uno sgombro, una tracina, uno storione, un gargantua, un cavalluccio marino, un'idra, una razza e una termite. Le creature di taglia normale sono un delfino, una piovra, un calamaro, un'orca e 15 squali differenti.

C'è una sola guardia in questa stanza che è automaticamente sorpreso.

Guardia, guerriero: CA 7; G5; pf 28; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G5; ML 7; AM N.

4. Tesoreria

Le ricchezze della città, e molto del suo bottino piratesco, sono tenute in questa stanza. Questa è una delle poche stanze in Kron con la serratura in metallo. Solo Occhio-Solo e Falcon hanno la chiave per aprirla.

La tesoreria è piena di merce come spezie, oli, pellicce, profumi rari, e sete. La stanza contiene anche 10.000 mp, 47 gemme e 38 gioielli.

C'è un guardiano del tesoro. Morak ha piazzato un golem d'ambra nella stanza contro eventuali ladri. Chiunque entri nella tesoreria che non sia conosciuto al golem d'ambra viene attaccato.

Golem d'ambra: CA 6; DV 10*; pf 40; MV 54 (18) m, non può nuotare; N° ATT. 2 artigli, 1 morso; F 2d6/2d6/2d10; TS G5; ML 12; AM N.

5A, B, C. Appartamenti di Occhio-Solo

Queste tre stanze sono le stanze del capitano dei pirati.

Della musica leggera riempie la stanza. Dalle pareti pendono stupende sete e tappeti. Ognuno ondeggia insieme al danzare delle zattere sulle onde. Il pavimento è ricoperto di pellicce e cuscini di raso. Improvvisamente una delle sete appese si scosta da parte.

Dietro la tenda c'è una servitrice con una brocca d'acqua. E' disarmata. Ci sono 5 servitrici nelle stanze di Occhio-Solo, nessuna delle quali attaccherà il gruppo, perfino se minacciate.

Nella stanza 5C c'è una grande amaca imbottita. Qui è dove dorme Occhio-Solo. In tutta la stanza ci sono sete appese, tappeti finemente lavorati e cuscini di raso. Ci sono piccole sculture e dipinti che valgono 1.000-6.000 mo ognuno. Il tunnel segreto e il suo ingresso è conosciuto solo da Occhio-Solo. Ne è venuto a conoscenza da suo padre e passerà il segreto a suo figlio.

Occhio-Solo, guerriero: CA 6; G6; pf 47; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 martello da guerra a +2; F 1d6+2; TS G6; ML 8; AM N.

Fr 12, In 11, Sg 8, Ds 12, Co 16, Ca 15.

Anello di protezione +1

6. Stanza da Lavoro dei Carpentieri

Questa stanza è piena di corde di canapa e alga marina. Ceppi e attrezzi da carpentiere sono allineati alle pareti. Molte delle zattere sono riparate costantemente. I vecchi ceppi sono rimpiazzati con i nuovi, i sigilli a tenuta stagna vengono riapplicati e una varietà di parassiti che incrostano il pontile. Ogni volta che le zattere del palazzo hanno bisogno di riparazioni o di sostituzioni, i materiali provengono da questa stanza.

7A. Cucina

Il cibo viene preparato in questa stanza. La stanza ha l'unico forno del palazzo. Tutti i coltelli e gli arnesi da cucina sono assicurati alle pareti o dentro armadietti. Nessun oggetto scivola in giro quando le zattere ondeggiano. Ci sono sempre 2d4 cuochi in cucina a seconda del periodo del giorno.

Cuoco (1d4): CA 9; pf 4; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 coltello; F 1d3; TS UC; ML 4; AM N.

7B. Magazzino del Cibo

Il cibo viene conservato in questa stanza. Molto di esso è pesce secco e diverse varietà di alghe marine. Comunque, ci sono armadietti di spezie e bidoni di cibi rari, in gran parte ottenuto dalle azioni di pirateria. C'è raramente qualcuno qui.

8. Stanza dell'Acqua

Questa stanza è occupata da un serbatoio di legno cilindrico. E' la riserva d'acqua del palazzo. A sinistra della porta c'è un grande rubinetto montato sul serbatoio ad altezza vita. Il serbatoio è esattamente al centro della zattera.

Alla sinistra del serbatoio ci sono 40 barili vuoti. Sono usati per trasportare l'acqua in giro per il palazzo. L'acqua è una preziosa comodità in Kron. Rovesciare acqua è un crimine punibile con 30 giorni di prigione.

9. La Sala del Trono

Qui è dove Occhio-Solo conduce tutti i suoi affari di stato. La stanza ha tappezzerie di seta e tappeti. Ci sono sempre almeno 4 guardie nella stanza. Quando Occhio-Solo si trova sul trono ci sono 12 guardie. Morak è sempre presente durante tutti gli incontri importanti. Anche Falcon, il primo ufficiale in carica delle guardie, partecipa agli affari di stato.

Il trono di Occhio-Solo ha la forma di una mano gigantesca rivolta verso l'alto; egli siede sul palmo. E' ricavato da materiale simile a marmo con molte ombre verdi turbinose. Per muoverlo ci vuole una Forza combinata di 150, e anche così lo si muove a una velocità di 1,5 metri per turno.

Solo Morak e i suoi apprendisti sanno la verità riguardo il trono di Kron. La sua forma ritrae la mano di una divinità marina. E' estremamente magico ma non può essere individuato da un incantesimo *individuazione del magico* a meno che la lanciato da un lanciatore di 10° livello o più. Qualsiasi oggetto collegato alla mano non può affondare perfino nella più furiosa delle tempeste, no importa quanto venga danneggiato. Ironicamente, la mano stessa non può galleggiare. Se gettata nell'acqua, affonda immediatamente.

Falcon: CA 2; G12; pf 80; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada a +4; F 1d8+2; TS G12; ML 10; AM L.
Fr 17, In 10, Sg 9, Ds 16, Co 14, Ca 12.
Spada +2: Intelligenza 8; Al L; empatia; *individuazione di trappole, guaritrice* (6 pf/g, 1 per round)

Guardia (4 o 12): CA 6; G7; pf 45; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G7; ML 10; AM L.

Occhio-Solo, guerriero: CA 6; G6; pf 47; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 martello da guerra +2; F 1d6+2; TS G6; ML 8; AM N.
Fr 12, In 11, Sg 8, Ds 12, Co 16, Ca 15.
Anello di protezione +1

Morak: CA 8; M12; pf 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale a +2; F 1d4+2; TS M12; ML 9; AM C.
Fr 9, In 16, Sg 13, Ds 9, Co 10, Ca 11.

Incantesimi:

Primo livello: *blocca porta, charme, dardo incantato, scudo magico*

Secondo livello: *creazione spettrale, individuazione del male, invisibilità, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persone, dissolvi magie, fulmine magico, respirare sott'acqua*

Quarto livello: *confusione, maledizione, metamorfosi*

Quinto livello: *animazione dei morti, evocazione degli elementali*

Sesto livello: *barriera anti magia*

Morak ha due differenti liste di incantesimi, una qui nella sala del trono e una nei suoi alloggi. Può cambiare i suoi incantesimi solo una volta al giorno come ogni mago. Comunque, gli incantesimi che memorizza per i vari giorni cambia. Il luogo dove i personaggi lo incontrano la prima volta quel giorno determina quale lista degli incantesimi egli abbia. Se il gruppo lo incontra prima nelle sue stanze, quel giorno avrà quegli incantesimi.

Morak porta con sé alcuni dei suoi oggetti magici nella sala del trono. Ha un *medaglione dell'ESP entro 9m*, un *anello del controllo degli umani* (con il quale tiene *charmato* Occhio-Solo), e un *anello accumulatore di incantesimi* (*charme, individuazione di un oggetto, volare, palla di fuoco, tenebre persistenti*).

Falcon indossa sempre la sua *corazza di cuoio +3* e ha al fianco la *spada intelligente +2* quando si trova nella sala del trono. Ad una mano indossa un *anello per camminare sull'acqua*.

10. Stazioni e Caserme delle Guardie

Il capitano delle guardie dorme ed è di stanza qui. Una grande porzione della stanza è divisa da una tenda. La sezione quadrata della stanza ha molte amache e delle sacche appese al soffitto e alle pareti. La sezione a "L" della stanza è un corridoio che conduce alla sala del trono e alla tesoreria.

Due guardie in corazza di cuoio con armi lunghe sono di stanza qui ad ogni porta tutto il tempo. Nella sezione delle caserme della stanza ci sono 10-40 guardie. Durante la notte 2d6 guardie stanno dormendo.



Guardia (4 o 12): CA 6; G7; pf 45; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G7; ML 10; AM L.

11. Stanza del Drenaggio dell'Acqua

Questa stanza è usata per immagazzinare l'acqua. Una corda vicino ad un rubinetto nel muro diagonale controlla l'apertura di ingresso dell'acqua nel tetto. Il rubinetto è solo a 30 cm dal pavimento. Nei periodi di siccità le ultime gocce di acqua di questa cisterna può essere usata con questo rubinetto.

C'è un botolo sul pavimento della stanza che dà sul mare. Questa botola è sempre chiusa a chiave. Se l'acqua della cisterna diventa sporca o avvelenata, la si può svuotare nell'oceano. I barili di acqua che perdono vengono posti qui finché non vengono sistemati.

C'è una botola sul soffitto che viene sempre tenuta chiusa a chiave e sigillata contro le perdite. Se si deve riparare il tetto o pulire la cisterna, questa botola concede l'accesso al tetto e l'ingresso alla cisterna.



12. Camera degli Ospiti

La camera è divisa in sezioni da tende di seta appese. Ogni zona ha alcune amache, cuscini, e qualche borsone. Quando ci sono ospiti all'interno, nel corridoio c'è una guardia davanti a ogni porta.

Guardia: CA 6; G7; pf 45; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G7; ML 10; AM L.

13A. Salone di Morak

Questo è il sole ingresso agli appartamenti e residenza di Morak. L'intera stanza è avvolta da tenebre persistenti irradiate da una gemma montata sul soffitto. Proprio fuori dalla porta c'è una cordicella. Chiunque voglia vedere Morak o i suoi apprendisti tira la cordicella che fa suonare un campanello nella 13B. I visitatori allora entrano nella stanza e attendono.

Solo Morak e i suoi apprendisti conoscono la posizione e il funzionamento delle serrature delle porte segrete che conducono nell'area 13B. I visitatori vengono fatti girare su sé stessi fino a che non gli gira la testa e restano confusi. Vengono poi condotti nella 13B attraverso una delle porte segrete.

13B. Sala di Evocazione Morak

La stanza è suddivisa da diversi drappi appesi. In ogni porzione della stanza c'è un tavolo pieno di stranezze usate per il lancio degli incantesimi. Questi sono solo come esposizione. Morak e i suoi apprendisti fanno pratica con i loro incantesimi e sviluppano le loro macchinazioni in queste stanze.

Morak ha un golem d'ambra che di solito sta in queste stanze. Protegge il suo tesoro magico dal saccheggio.

Golem d'ambra: CA 6; DV 10*; pf 40; MV 54 (18) m, non può nuotare; N° ATT. 2 artigli, 1 morso; F 2d6/2d6/2d10; TS G5; ML 12; AM N.

Morak ha 5 apprendisti che lo aiutano in cambio di conoscenza magica. Mentre svolgono i loro compiti, sono corruttibili.

Apprendista (5) CA 9; M6; pf 16; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4; TS M6; ML 7; AM C.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, individuazione del magico*

Secondo livello: *immagini illusorie, ragnatela*

Terzo livello: *blocca persone, dissolvi magie*

Morak: CA 8; M12; pf 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale a +2; F 1d4+2; TS M12; ML 9; AM C.

Fr 9, In 16, Sg 13, Ds 9, Co 10, Ca 11.

Incantesimi:

Primo livello: *disco levitante, lettura dei linguaggi, lettura del magico, protezione dal male*

Secondo livello: *chiavistello magico, individuazione dell'invisibile, individuazione del male, scassinare*

Terzo livello: *blocca persone, dissolvi magie, fulmine magico, respirare sott'acqua*

Quarto livello: *charme (mostri), metamorfosi, scaccia maledizioni*

Quinto livello: *animazione dei morti, evocazione degli elementali*

Sesto livello: *abbassamento dell'acqua.*

Morak ha due differenti liste di incantesimi, una qui nella sala del trono e una nei suoi alloggi. Può cambiare i suoi incantesimi solo una volta al giorno come ogni mago. Comunque, gli incantesimi che memorizza per i vari giorni cambia. Il luogo dove i personaggi lo incontrano la prima volta quel giorno determina quale lista degli incantesimi egli abbia. Se il gruppo lo incontra prima nelle sue stanze, quel giorno avrà quegli incantesimi.

Tiene gran parte dei suoi oggetti magici in queste stanze di evocazione. Ha una *bacchetta del freddo* (11 cariche), un *medaglione dell'ESP entro 9 m*, un *anello accumulatore di incantesimi* (*charme, individuazione di un oggetto, volare, palla di fuoco, tenebre persistenti*). L'*anello del controllo degli umani* tiene sotto controllo Occhio-Solo. C'è una pergamena nelle sue stanze private il quale potrà cercare di andare a prendere se pensa di averne bisogno

14A. Alloggi degli Apprendisti

Questa stanza dall'aspetto semplice contiene delle amache per dormire e un baule per gli effetti personali degli apprendisti

14B. Alloggi di Morak

Questa stanza contiene una grande amaca dall'aria confortevole e cosparsa di cuscini. Il pavimento, le pareti e il soffitto sono coperti da tappeti e tappezzerie. In una parete è ricavato un tavolo. Appuntati al tavolo ci sono diverse carte piene di scritti di incantesimi e oggetti. Un cilindro legato al tavolo contiene una lettera di Ulobon per Morak. La lettera è scritta su pelle di squalo con un inchiostro speciale per essere usato sott'acqua. C'è scritto:

Morak,

Il nostro piano sta andando bene. L'ultimo carico da Kron di zattere da guerra è appena arrivato. La nostra gente le userà contro il prossimo vascello mercantile delle gilde di Minrothad. Qual è l'attuale numero di prigionieri? Presto avrò bisogno di quattro o sei prigionieri per rabbonire Hadric di Colhador.

Ulobon

Sul tavolo c'è una scatola imbullonata alla superficie. All'interno della scatola c'è una pergamena con tre incantesimi (*incantesimo della morte, disintegrazione e cacciatore invisibile*).

14C. Stanza Vuota

Questa stanza è disponibile per ospitare ulteriori apprendisti di Morak o per mettere al sicuro oggetti di valore o pericolosi.

15A. Anticamera della Prigione

I prigionieri vengono tenuti qui prima di essere condotti nelle proprie celle. Le guardie di questa postazione tengono d'occhio i prigionieri. Se un prigioniero deve essere interrogato, l'interrogatorio si svolge in questa stanza. Kron ha raramente bisogno di interrogare i prigionieri.

Guardia (10): CA 7; G5; pf 28; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G5; ML 10; AM N.

15B, C. Prigioni

Entrambe queste stanze sono prigioni. La stanza 15B è per i prigionieri comuni tenuti qui perché hanno commesso un qualche crimine contro Kron, come rubare acqua. La stanza 15C viene usata per i prigionieri politici e i detenuti per Suthus. Se la principessa si trova a Kron è tenuta in questa stanza.

Ogni qual volta che un prigioniero viene introdotto o prelevato dalla sua cella, le guardie entrano il corridoio e chiudono a chiave la porta che dà sulla 15A dietro di loro. Poi viene aperta la porta della prigione. Le porte non sono mai tutte e due aperte così un prigioniero non può scappare.

Ci sono 4 prigionieri nella 15B e 9 detenuti per Suthus nella 15C. Tutti i prigionieri sono in buone condizioni fisiche. Nessuno di loro ha particolari abilità e nemmeno i propri averi.

16. Alloggi di Falcon

Falcon è il primo ufficiale di Kron ed ha in carico la sicurezza. Falcon comanda tutti le guardie e i catamarani della marina di Kron. Questa stanza è il suo alloggio privato, ma egli è in questa stanza solo per riposare. E' decorata con almeno una di ogni arma non magica. Appoggiate alle pareti ci sono diversi scudi e alcune armature (nessuna di piastre). Come chiunque altro in Kron, Falcon dorme su un'amaca.

Falcon: CA 2; G12; pf 80; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada a +4; F 1d8+2; TS G12; ML 10; AM L.

Fr 17, In 10, Sg 9, Ds 16, Co 14, Ca 12.

Spada +2: Intelligenza 8; AM L; empatia; *individuazione di trappole, guaritrice* (6 pf/g, 1 per round)

Falcon indossa sempre una *corazza di cuoio* +3, tranne quando dorme, e porta la sua *spada* +2 intelligente. Al dito porta un *anello per camminare sull'acqua*.

Se sta navigando su un catamarano porta una *lancia* +2, *ritornante* e la sua *corazza di cuoio* +3. (la lancia ritorna al proprietario solo se manca il bersaglio.)

17A, B. Ingresso del Palazzo

Queste due aree non hanno pareti ai lati che danno verso l'esterno, sebbene abbiano un tetto. Con il tempo buono ci sono sempre due guardie per ogni ingresso, con le porte a doppia anta aperte. Col cattivo tempo, le porte a doppia anta chiuse, le guardie si trovano all'interno. Il secondo ingresso 17B dà verso le prigioni.

Guardia (2): CA 7; G5; pf 28; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 arma lunga; F 1d10; TS G5; ML 10; AM N.

La città di Colhador una volta era popolata da gente della superficie. Molti anni fa una catastrofe ha fatto inabissare la città sul fondo dell'oceano. Fra i tritoni ci sono dicerie di altre città della stessa gente, che ora giacciono sul fondale marino.

Colhador giace in rovina. Metà della città cadde giù dalla piattaforma marina. L'altra metà è la casa di un male centenario, Hadric il velya. Durante questo periodo ha riarrangiato la vecchia città adattandola alle sue necessità.

Mentre il gruppo esplora Colhador, assicurati che dichiarino sempre se stanno camminando o nuotando. Molte delle trappole e incontri sono influenzati dal modo di viaggiare scelto da un personaggio.

Tabella 7

MOSTRI ERRANTI IN COLHADOR

<u>2d6</u>	<u>Incontro</u>
2	Serpe marina, tira 1d6 1-3 Minore 4-6 Maggiore
3	Serpenti marini
4	Anguilla, tira 1d6 1-4 Elettrica 5-6 Marina
5	Piovera gigante
6	Spazzini, tira 1d6 1-2 Protoplasma nero 3-4 Ameba paglierina 5 Melma vischiosa 6 Fanghiglia verde
7	Non morto, tira 1d6 1-2 Spettro 3 Scheletro 4 Necrospettro 5 Presenza 6 Zombi
8	Squali, tira 1d6 1 Toro 2-4 Mako 5-6 Bianco
9	Idra marina, 1d6+6 teste
10	Pesce gigante, tira 1d6 1-4 Tracina 5-6 Storione
11	Manta, tira 1d6 1-4 Normale 5-6 Gigante
12	Gargantua

Molte delle costruzioni non hanno mappe. Come dungeon master puoi disegnare le mappe e deciderne gli incontri per ognuna di esse. Se non fai una mappa di ogni edificio, usa la Tabella 7 dei mostri erranti. C'è 1 probabilità su 3 che una particolare costruzione sia abitata. In tutti i casi, descrivi le stanze come colme di sporcizia, fango e alghe.

Covo di Hadric

Quando il gruppo si trova entro 1,5 km da Colhador cominceranno a sentire un canto. Questo è il canto di Hadric. A

tale distanza non ha effetti. Se qualsiasi personaggio viene a trovarsi a meno di 60 metri dalla sorgente della canzone, deve superare un tiro-salvezza contro *charme*.

Quando il gruppo arriva in città, possono determinare che il canto proviene da una costruzione all'interno delle mura del palazzo.

Il Pozzo di Hador

Vicino alla costruzione isolata all'interno delle mura del palazzo c'è un buco nel fondale marino del diametro di 1,5 metri. Qualsiasi personaggio che si avvicini a meno di 6 metri potrà percepire una forte corrente fluire dal buco. Se un membro del gruppo si avvicina a 3 metri dal buco viene travolto dalla corrente. Essa si muove a 30 metri per round. Dopo essere salita per 150 metri, la corrente si disperde a sufficienza da permettere a chi ne è stato catturato da nuotare via da essa. Il canto sembra provenire sia dalla costruzione che dal buco.

Se un personaggio cerca di nuotare giù per il buco, il suo movimento viene ridotto di 30 metri per round, se un mago lancia un incantesimo *volare* su un nano, il nano può muoversi a 36 metri per round sotto acqua. Siccome la corrente sottrae 30 metri per round al movimento, il nano può muoversi a 6 metri per round giù per il buco.

Le pareti lisce del pozzo non hanno appigli nei primi 60 metri. Ci sono aperture che conducono fuori dal pozzo al secondo e al quarto livello. Il pozzo scende molto più in profondità ma non ci sono altre aperture.

Primo Livello

Questo livello ha molte trappole. Le sole creature in questo livello sono quelle che vivono nelle stanze sul bordo (stanze 10-14) e i guardiani scheletro della stanza d'ingresso. Il gruppo non può udire il canto di Hadric dalle stanze interne di questo livello perché le pareti e il pavimento bloccano il suono.

Entrata nord: La porta nella parete nord della costruzione si apre nel corridoio fra le stanza 1 e 2. E' bloccato dai secoli di esposizione al mare ed è ricoperto di alghe.

Le alghe sulla porta sono in realtà una fanghiglia verde. Se un qualsiasi membro del gruppo spinge la porta, la fanghiglia colpisce automaticamente.

Fanghiglia verde: CA (colpita automaticamente); DV 2**; pf 8; MV 1 m (30 cm); N° ATT. 1; F Speciale; TS G1; ML 7; AM L.

1. Stanza Vuota

Qualsiasi personaggio che apra la porta di questa stanza sarà il bersaglio di tre balestre montate sul muro opposto. Il tiro per colpire viene effettuato come quello di un guerriero di 10° livello. Ogni dardo infligge 1d6 punti-ferita.

2. Mura di Vetro

La stanza è grande e sterile. Da nessuna parte c'è traccia di alghe o fango.

In questa stanza ci sono tre vetrate invisibili. L'invisibilità è naturale e non proviene da un incantesimo o da un oggetto

magico, quindi rimangono nascosti anche se un membro del gruppo usa l'incantesimo *individuazione dell'invisibile*.

Le pareti di vetro hanno degli spuntoni di vetro. Qualsiasi personaggio che nuoti contro una parete di vetro ad almeno 3 m per round subisce 1d8 punti-ferita. Se il personaggio indossa un'armatura di piastre o di maglia, gli spuntoni si rompono e non subisce danni.

3. Stanza Vuota

Questa stanza è vuota tranne che per alghe e fango.

4. La Stanza Avvelenata

Questa stanza è più buia delle altre, sebbene possiate ancora vedere che contiene solo porcheria di alghe.

La stanza è più buia perché nell'acqua è in sospensione del veleno. Il subdolo veleno proviene dalle serpi marine. C'è il 75% di probabilità che un personaggio lo noti. Ci vogliono 1d4+2 turni prima che gli effetti si manifestino se si fallisce un tiro-salvezza contro Veleno.

Qualsiasi personaggio che si aggiri per la stanza viene automaticamente colpito. In due round, chiunque si trovi vicino alla porta che porta alla stanza 3 è affetto dal veleno.

5. La Stanza del Sapone

Il pavimento di questa stanza è coperto con uno strato di melma bianca alto 5 cm.

La melma bianca è in realtà sapone. Se smosso, la stanza diventa completamente colma di sapone in 2 round. Dopo questo tempo, qualsiasi personaggio nella stanza comincia ad affogare per mancanza di ossigeno nell'acqua.

6. Stanza dell'Acido

La stanza è sterile e pulita. Non ha né alghe né fango.

L'ingresso di questa stanza è magico. Non permette all'acido che riempie la stanza di uscire. Se viene lanciato un *individuazione del magico*, la soglia risulta magica.

L'acido nella stanza non può essere distinto dall'acqua a meno che un personaggio non lo respiri o non nuoti nella stanza. Ogni round che il personaggio si trova nella stanza subisce 1d6 punti-ferita da acido. Se inoltre respira, subisce ulteriori 1d4 punti-ferita.

Il metallo si dissolve in 3 round, i vestiti e il cuoio in 1 round. Gli oggetti magici impiegano 2 turni per dissolversi. Ogni cosa che si sta dissolvendo sembra bollire mentre l'acido la corrode.

7. Stanza col Soffitto Mobile

La stanza è pulita eccetto per lo strato di alghe che coprono il pavimento e le pareti.

Il pavimento ha delle piastre a pressione che cominciano a 1,5 m dalle porte. Se il gruppo preme una delle piastre, le porte

cominciano a chiudersi. Il gruppo può facilmente fermare il processo con dei fermi o una Forza combinata di almeno 20.

Una volta che le porte sono chiuse, il gruppo può aprirle solo con una Forza combinata di 50 o usando un incantesimo *scassinare*. Dal round in cui le porte sono chiuse, il soffitto comincia a scendere a 60 cm per round. Il soffitto è alto 3 m, perciò ucciderà chiunque si trovi nella stanza in 5 round.

8. Stanza Vuota

La stanza è vuota. Comunque è magica e quindi si illumina se viene usato un incantesimo *individuazione del magico*. Mentre si trova in questa stanza viene negato qualsiasi incantesimo. Gli oggetti magici, gli effetti delle pozioni e gli effetti degli oggetti magici non sono alterati. Tratta gli effetti come un incantesimo *dissolvi magie* pronunciato da un mago di 6° livello, compreso il 5% di fallimento per ogni livello di differenza. L'unico effetto percepibile è la perdita di incantesimi come *luce persistente*, *respirare sott'acqua*, ecc.

La sola altra uscita di questa stanza è la porta sulla parete nord. Conduce a una scalinata che discende al prossimo livello.

9. Falso Mostro

La stanza è vuota eccetto per la mostruosità che si trova al centro. Ha quattro occhi rosso sangue che brillano malignamente da una testa che arriva quasi al soffitto. La sua enorme bocca è piena di denti affilati. Tentacoli contorti si protendono dalla protuberanza della schiena. I due piedi hanno tre dita artigliate, la coda è liscia e grigia.

Il mostro non si trova lì, è una semplice illusione. Chiunque lo vede per la prima volta deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non correre via dalla stanza. Se si supera il tiro-salvezza, il personaggio non è affetto dall'illusione.

10. Cornicione Vuoto

Gran parte della stanza è caduta dal burrone giù sul fondo dell'oceano. Ora è piena di alghe e fango.

Il cornicione è vuoto. Se il gruppo investiga, c'è 1 probabilità su 6 che l'idra marina della Stanza 12 li individui e li attacchi.

11. Cornicione della Serpe Marina

Gran parte della stanza è caduta dal burrone giù sul fondo dell'oceano. Ora è piena di alghe e fango.

Il cornicione è la residenza di 7 serpenti marini. Hanno il loro nido nel fango del cornicione. Mordono un membro del gruppo solo se rimane all'interno oppure se smuove il fango.

Serpente marino (7): CA 6; DV 3*; pf 13; MV Nu 27 (9) m; N° ATT. 1 morso; F 1+ veleno; TS G2; ML 7; AM N.

C'è 1 probabilità su 3 che l'idra marina della stanza 12 individui il gruppo e lo attacchi finché si trova in questa stanza.



12. Covo dell'Idra Marina

Parte della stanza è caduta dal burrone giù sul fondo dell'oceano. Le tre pareti rimanenti tengono il soffitto che copre il resto di questa stanza dalla forma esagonale. Sul retro, qualcosa si muove nell'oscurità.

Un'idra marina a 6 teste ha fatto di questo luogo la sua tana. Attacca immediatamente qualsiasi cosa dall'aspetto commestibile.

Idra marina: CA 5; DV 6; pf 20; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 6 teste; F 1d10 ognuna; TS G6; ML 11; AM N.

L'idra marina ha accumulato 1.000 mr e 2.000 me nella sua tana. Il rame è completamente arrugginito in un'unica massa di metallo. Le monete di electrum sono salvabili.

13. Stanza d'Ingresso

Solo una piccola porzione di questa stanza è rovinata. La stanza non permette l'utilizzo di alcuna sorgente di luce.

In questa stanza è stato lanciato un incantesimo *tenebre persistenti*. All'interno ci sono 20 scheletri armati di lancia. Possono vedere magicamente all'interno delle tenebre. Attaccano qualsiasi intruso entri nella stanza.

Scheletro (20): CA 7; DV 1; pf 5; MV 13 (4) m sott'acqua; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G1; ML 12; AM C.

La sola altra uscita di questa stanza è una porta dal lato opposto al buco nel muro. La porta è chiusa a chiave.

14. Cornicione della Melma Vischiosa

Gran parte della stanza è caduta dal burrone giù sul fondo dell'oceano. Ora è piena di alghe e fango.

Il fango è in realtà 2 melme vischiose. Se il gruppo tocca il fango, la melma colpisce automaticamente. Se il gruppo passa più di 2 round sul cornicione, le melme attaccano.

Melma vischiosa (2): CA 8; DV 3*; pf 15; MV Nu 3 (1) m; N° ATT. 1; F 2d8 acido; TS G2; ML 12; AM N.

C'è un porta segreta nel muro sul retro che conduce alla stanza 9.

Secondo Livello

Questo livello è abitato da una varietà di creature il cui compito è di scoraggiare i visitatori. La canzone di Hadric può essere udita sempre in questo livello, sebbene non possa *charmare* perché è attutita dalle pareti.

15. La Stanza del Vapore

Le pareti sono graffiate e bruciate in molti punti. Il pavimento di pietra ha lunghi segni di artigli profondi 2 cm. Diversi scheletri sono ammassati in un angolo. Al centro della stanza è seduta un'enorme tartaruga con la testa di drago. Le sue narici sprigionano vapore. Non ci sono uscite visibili.

La testuggine dragona è un'illusione, ma il vapore no. Un boiler magico sotto la stanza crea vapore che è pompato nella stanza attraverso dei tubi. A meno che qualcuno non dia la parola d'ordine, viene rilasciata una nuvola di vapore lunga 7,5 m e larga 6 m nel primo round di combattimento. Gli effetti sono gli stessi del soffio del drago. Qualsiasi personaggio preso nel vapore o nell'acqua bollente subisce 60 punti-ferita. Un tiro-salvezza contro Soffio del Drago, dimezza i danni a 30 punti-ferita.

L'illusione è rivolta verso la porta sud. Soffia solo 1 volta contro l'intero gruppo.

16. Camera d'Accesso

Questa piccola stanza ha una porta al centro di ogni parete. Nell'esatto centro c'è una statua di pietra di un terribile tritone.

Il tritone è solo una statua. Se il gruppo esamina attentamente la statua, un personaggio può notare (1 probabilità su 3 per personaggio che esamina) che essa sembra estendere all'esterno le braccia come ad allontanare qualche orrore sconosciuto proveniente dalle porte nord e est. La statua è rivolta verso l'angolo fra esse.

Qualsiasi personaggio che esamina la statua vedrà i due smeraldi come occhi. Ogni gemma vale 1.000 mo. Gli occhi possono essere facilmente rimossi dalla statua.

17. Il Pozzo di Hador

Qualsiasi personaggio che apra la porta di questa stanza viene risucchiato nel pozzo. Tutti gli altri personaggi nella stanza 16 devono superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non venire risucchiati a loro volta. Le pareti del pozzo sono lisce e non hanno appigli. Per una completa descrizione del pozzo e dei suoi effetti vedi "Il Pozzo di Hador" all'inizio di questa sezione.

18. Il Vortice

L'intera stanza è un vortice. Qualsiasi personaggio che apra la porta di questa stanza viene immediatamente risucchiato in esso. Tutti gli altri personaggi nella stanza 16 devono superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non venir risucchiati a loro volta nel vortice.

Il vortice è una creazione magica. Risucchia qualsiasi cosa giù in una stanza al quarto livello della costruzione. L'esposizione al vortice causa 2d6 punti-ferita da urto più la CA della vittima. Per esempio, un personaggio che indossa una corazzina di maglia subisce 5 punti-ferita extra per via dell'armatura.

19. Stanza del falso idolo

Brillanti e eccitanti murali coprono queste pareti. Scene di conquista e di grandi tesori fluiscono da un'estremità all'altra. Dal lato opposto alla porta c'è la grande statua di una piovra che tiene un piatto del diametro di 1,5 m in quattro dei suoi tentacoli. Il corpo e i tentacoli brillano e scintillano come se fossero fatti di un metallo prezioso. Le ventose sono gemme di colore differente e gli occhi due gemme rosse giganti. Da dietro la statua della piovra scivolano fuori quattro anguille giganti.

Hadric ha dipinto le pareti e la statua di pietra e ne ha incastonato le gemme.

Il falso oro e le false gemme possono ingannare chiunque ad una prima occhiata, ma non dopo un attento esame della statua.

Ci sono 4 anguille elettriche giganti nella stanza. Attaccano brutalmente senza provocazione.

Anguilla elettrica gigante (4): CA 6; DV 6*; pf 32; MV Nu 72 (54) m; N° ATT. 1 morso + scossa; F 3d4 + speciale; TS G3; ML 9; AM N.

20. Rifugio degli Squali Mannari

Gli squali mannari che entrarono nella stanza 21 ne fecero il loro rifugio. Il solo ingresso a questa stanza è attraverso la porta segreta della stanza 21. Ossa sono sparse sul pavimento. Pezzi di vestiti e legno sono sparsi in tutta la stanza. Uno scrigno di legno giace in un angolo. E' chiuso a chiave ed in buone condizioni nonostante sia rimasto sott'acqua. Contiene 7.000 mo.

21. Il Rifugio degli Squali

Nella stanza sciamano squali marroni. Ognuno è lungo 3 metri. Attraverso la massa di squali sono visibili altre due porte nella stanza. Il pavimento è cosparso di ossa.

In questa stanza ci sono 12 squali toro. Vengono nutriti per sostentamento, ma sono tenuti leggermente affamati per essere aggressivi. Nel primo round, 2d6 squali attaccano il gruppo. Appena viene sparso del sangue, gli squali entrano in frenesia da cibo, mordendo il membro del gruppo più vicino o uno squalo ferito. Le ossa sono di pesci, umani e tritoni.

Squalo toro (12): CA 4; DV 2*; pf 9; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso o colpo; F 2d4 o stordimento; TS G1; ML 7; AM N.

Due round dopo il primo round di combattimento, due squali mako arrivano nella stanza dalla porta segreta della stanza 20. Questi sono due squali mannari in forma di squalo. Qualsiasi personaggio in mischia o che stia lanciando incantesimi ha solo il 10% di notare il loro ingresso. Gli altri personaggi hanno il 25% di probabilità di vederli entrare dalla porta segreta.

Squalo mannaro, mako (2): CA 4; DV 4; pf 20; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 2d6; TS G4; ML 9; AM C.

Gli squali mannari attaccano i lanciatori di incantesimi prima di attaccare gli altri personaggi. Non cadono preda della frenesia degli altri squali, ma colpiscono dove e quando vogliono.

22. Covo dei Tritoni

Le pareti di questa stanza esagonale sono fatte di corallo di molti colori. Al centro della stanza ci sono due tritoni impegnati in un qualche gioco. Vicino a loro ci sono due lance.

Questi tritoni sono stati istruiti da Hadric a servire come guardiani del suo covo. Non possono sfuggire alle presenze (stanza 23) per lasciare Colhador. Attaccano il gruppo immediatamente a meno che i personaggi non offrano loro la libertà in cambio di qualche servizio. Come alleati, i tritoni combattono qualsiasi creatura con lo stesso numero di dadi-vita o meno, ma non combattono i non morti.

Tritone (2): CA 6; DV 5; pf 20; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G5; ML 9; AM N.

Incantesimi:

Primo livello: *dardo incantato, scudo magnetico*

Secondo livello: *ragnatela, scassinare*

Terzo livello: *velocità*

Rimboccato dietro un'escrescenza di corallo c'è una *borsa conservante*. All'interno ci sono 2.000 me, una *bacchetta dell'individuazione delle trappole*, una *pozione di crescita*, una piccola pergamena (*scaccia maledizioni, animazione dei morti*), e una pergamena più grande (*fulmine magico, scassinare, charme mostri*).

I tritoni hanno messo da parte gli oggetti magici presi dalle altre vittime, sperando che un giorno gli sarebbero serviti per fuggire. Sanno come usare la bacchetta e la borsa, ma non possono leggere le pergamene e non hanno provato la pozione.

23. Stanza d'Ingresso

La stanza è triangolare. Ci sono porte agli angoli nord e sud e una grande scala a est che conduce di sopra. Le pareti sono scolpite con figure grottesche di gente che muore e fantasmi che risorgono dal terreno.

Ci sono 4 presenze in questa stanza che attaccano qualsiasi intruso a vista.

Presenza (4): CA 3; DV 4**; pf 16; MV Nu 72 (24) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS G4; ML 11; AM C.

Nella parete diagonale meridionale c'è un comparto segreto. La porta è mascherata per sembrare parte dell'intarsio. All'interno dello scomparto ci sono 2.000 mo.

23B. Caverna Superiore

La caverna è naturale, pareti, pavimento e soffitto sono coperte di fango, melma, alghe e altre piante. Fili di muschio e melma pendono dal soffitto, alcuni quasi fino al pavimento.

La caverna è un paradiso per tutti i tipi di spazzini; protoplasmi neri, melme vischiose, fanghiglie verdi, e amebe paglierine. Se un personaggio tocca un qualsiasi superficie, viene colpito automaticamente da uno spazzino. Usa questa tabella per determinare quale spazzino tocchi il personaggio se egli dovesse sporgersi verso una parete.

Tabella 8	
INCONTRI NELLA CAVERNA SUPERIORE	
Tiro 1d6	Incontro
1	fanghiglia verde
2-3	melma vischiosa
4-5	ameba paglierina
6	protoplasma nero

Fanghiglia verde (6): CA (colpita automaticamente); DV 2**; pf 9; MV 1 m (30 cm); N° ATT. 1; F Speciale; TS G1; ML 7; AM L.

Melma vischiosa (12): CA 8; DV 3*; pf 13; MV 3 (1) m; N° ATT. 1; F 2d8 acido; TS G2; ML 12; AM N.

Ameba paglierina (12): CA 8; DV 5*; pf 22; MV 9 (3) m; N° ATT. 1; F 2d6; TS G5; ML 12; AM N.

Protoplasma nero (6): CA 6; DV 10*; pf 45; MV 18 (6) m; N° ATT. 1; F 3d8; TS G5; ML 12; AM N.

A metà strada del tunnel c'è un grande buco nel pavimento della caverna che si apre nella stanza 36, la caverna della testuggine dragona.

Ogni round, uno spazzino attacca chiunque si trovi nella stanza. Non c'è mai più di uno spazzino che attacca per ogni membro del gruppo. Quando uno spazzino viene distrutto, sottrailo dal totale di quel tipo. E' possibile ripulire completamente il luogo.

Se viene lanciato un incantesimo con area d'effetto, dividi il diametro dell'effetto dell'incantesimo per 1,5. Il risultato è il numero di spazzini colpiti dall'effetto. Per esempio: un mago lancia un *fulmine magico* nella caverna. Sott'acqua, un *fulmine magico* fa una sfera di 12 metri di diametro (vedi pagina 2): Quindi avrà effetto su 8 spazzini. Tira 1d6 per ogni spazzino e consulta la Tabella 8.

Ricorda che alcune di queste creature sono immuni a certe forme di attacco. Alcuni di essi addirittura si moltiplicano.

24. La Stanza Segreta

All'inizio questa sembra essere solo un piccolo buco nella facciata della scarpata, ma è in realtà una stanza. Le pareti sono coperte con scritte e simboli mistici. Un alto soffitto a volta si erge a 6 metri dal pavimento. Sul fondo della stanza c'è una statua di bronzo alta 4,8 metri che rappresenta un gigante del fuoco. Al centro del suo petto una spada è saldata alla sua superficie. L'acqua in questa stanza è particolarmente calda.

La statua è in realtà un golem di bronzo. Attacca chiunque entri nella stanza. Sebbene non possa nuotare, le sue braccia sono abbastanza lunghe per raggiungere perfino la parte più alta del soffitto. Se spruzza il 'sangue' liquido per 3 volte o più, la stanza diventa così piena di vapore che il gruppo subisce una penalità di -2 sul tiro per colpire. Perfino l'infravisione ne è influenzata in quanto l'intera stanza è surriscaldata.

Il golem di bronzo si trova nella stanza a guardia della spada che è saldata sul suo petto. La spada non può essere rimossa se il golem non viene distrutto. La spada allora si libera magicamente dal petto del golem.

Golem di bronzo: CA 0; DV 20**; pf 100; MV 27 (9) m sott'acqua; N° ATT. 1 pugno + speciale; F 3d10 + speciale; TS G10; ML 12; AM L.

Hadric teme la spada più di ogni altra cosa. E' una spada speciale (vedi pagina 64, D&D® Manuale delle Regole Expert) creata per distruggere Hadric. Finché Hadric vive, la spada mantiene i suoi poteri. Appena Hadric viene distrutto, la spada torna ad essere una *spada +1, +3 contro non morti*.

Spada +1, +3 contro non morti: Intelligenza 12; forza di volontà 24; parola; AM L; ESP; leggere il magico, individuazione dell'invisibile; individuazione del male; solo contro Hadric: pf extra, nessuna penalità per il combattimento sott'acqua.

Esegui un controllo sul morale (pagina 65, Manuale delle Regole Expert di D&D®) quando il possessore della spada cerca di lasciare Colhador o quando si allontana a più di 15 metri da Hadric. Se il possessore della spada è sotto l'influenza dell'incantesimo *charme* o della canzone *charme* di Hadric, abbassa la forza di volontà del possessore di 8 punti quando esegui il controllo del morale per la spada. Se la spada ottiene il controllo, non lascerà che il personaggio lasci Colhador finché Hadric non sarà morto o il possessore della spada non sarà morto. Se il personaggio si trova ameno di 15 metri dal velya, la spada forza il personaggio ad attaccare. Il controllo della spada ha la precedenza sulla canzone *charme* del velya.

Terzo Livello

Il canto qui è più forte, sebbene non sia forte abbastanza per *charmare*. Esegui un controllo del morale per ogni tritone che sia con il gruppo. Se falliscono il controllo sul morale scappano su per le scale e si rifiutano di scendere al terzo livello.

25. La Stanza Lenta

Il corridoio davanti a voi si allarga fino a 7,5 metri nel mezzo e poi si restringe a 4,5 metri e poi fino a 1,5 metri. Dall'altra parte c'è una porta. Ci sono anche due scheletri. Ognuno ha quattro arti e impugna una lancia in ogni mano.

La porzione centrale della stanza è affetta da un incantesimo *lentezza* permanente. I due scheletri sono golem d'ossa che sono immuni all'incantesimo. Stanno sul bordo più distante dell'area dell'incantesimo e prima di attaccare attendono finché la prima persona viene *rallentata*. Se vengono feriti da proiettili prima che qualcuno sia *rallentato*, avanzano per attaccare.

Golem d'ossa (2): CA 2; DV 6*; pf 28; MV 18 (6) m soff'acqua; N° ATT 4 lance; F 1d6 ognuna; TS G3; ML 12; AM N.

26. La Galleria

Nella stanza ci sono una dozzina di vecchie statue. A molte mancano pezzi o hanno delle crepe che le attraversano. Le statue sono disposte casualmente. Le pareti hanno molti ganci vuoti e cavi arrugginiti che pendono da essi.

Nella stanza ci sono 8 ombre. Sono nascoste dietro le statue, il che le rende quasi impossibili da individuare. Quando il gruppo si muove nella stanza, le ombre cercano di sorprenderlo saltando fuori da dietro le statue.

Ombra (8): CA 7; DV 2+2*; pf 12; MV Nu 27 (9) m; N° ATT 1 tocco; F 1d4 + speciale; TS G2; ML 12; AM C.



27. Panorama Caverna Nord

La stanza ha forma emisferica. Le pareti e il pavimento sono di pietra perfettamente liscia. La parte sudest della stanza è mancante. Le pareti e il pavimento sono interrotte da un abisso largo 21 metri. Dall'altra parte dell'abisso c'è una stanza identica. Proprio oltre il livello del bordo del pavimento c'è un foro aperto nel soffitto.

La stanza è vuota. Comunque, se i personaggi fanno molto rumore, la testuggine dragona che vive nell'abisso attacca il gruppo. La testuggine dragona nuota rapida fino al bordo, sperando nella sorpresa. Fai un controllo per vedere se il gruppo è sorpreso, ma non per la testuggine dragona. Non soffia nel primo round. Soffia solo se è severamente ferita da un singolo attacco-un *fulmine magico*, per esempio.

Testuggine dragona: CA -2; DV 30*; pf 130; MV Nu 27 (9) m; N° ATT 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/10d6 + speciale; TS G15; ML 10; AM C.

28. Panorama Caverna Sud

La stanza ha forma emisferica. Le pareti e il pavimento sono di pietra perfettamente liscia. La parte nordovest della stanza è mancante. Le pareti e il pavimento sono interrotte da un abisso largo 21 metri. Dall'altra parte c'è una stanza identica.

Se la testuggine dragona è ancora viva, usa la descrizione della stanza 27 per questo incontro.

29. Il Vortice

L'intera stanza è un vortice. Qualsiasi personaggio che apra la porta di questa stanza viene immediatamente risucchiato in esso. Tutti gli altri personaggi nella stanza 30 devono superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non venir risucchiati a loro volta nel vortice.

Il vortice è una creazione magica. Risucchia qualsiasi cosa giù in una stanza al quarto livello della costruzione. L'esposizione al vortice causa 1d6 punti-ferita da urto più la CA della vittima.

30. Stanza d'Accesso

Nella piega del corridoio c'è una piccola stanza. Ha una sola porta con uno sconvolgente dipinto attorno ad essa. La parete è dipinta per sembrare una testa di vampiro, la porta è la sua bocca.

31. Sala da Pranzo

Il canto si è fermato, lasciando un inquietante silenzio. Reti marce pendono dal soffitto e giacciono sul pavimento. Al centro della stanza c'è un grande tavolo di quercia di ottima lavorazione, ora in condizioni non buone. Otto sedie circondano il tavolo. Ognuna sembra essere stata un'opera d'arte prima che il salso erodesse gli intarsi. Due candelabri corrosi sfiorano le reti appese. Su ogni sedia è seduto uno scheletro che indossa splendidi abiti in decomposizione.

Gli scheletri sono puri accessori di scena del covo di Hadric. Una piccola grata giace sul pavimento sotto la sedia a capo tavola. Conduce al livello inferiore attraverso un tombino largo 5 cm. Poi finisce nel tunnel segreto vicino alla stanza 48. I candelabri sono d'argento e valgono sul mercato 5.000 mo ognuno.

Hadric sa che i chierici cercheranno di scacciare gli scheletri nel primo o nel secondo round dopo l'ingresso nella stanza. Nel terzo round dopo l'ingresso del gruppo, Hadric entra attraverso la griglia in forma di scura acqua corrente. Cerca di arrivare alle spalle del chierico o di qualsiasi altro personaggio vulnerabile senza essere visto. Si trasforma in forma umanoide e attacca, probabilmente con la sorpresa, alle spalle. Appena subisce il primo punto-ferita, Hadric si trasforma in acqua corrente e esce attraverso la grata. Hadric può rigenerare molto del danno subito prima che il gruppo lo incontri di nuovo.

Hadric, velya: CA 3; DV 7**; pf 45; MV 54 (18) m sott'acqua; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio d'energia; TS G7; ML 11; AM C.

Anello respingi incantesimi (5 incantesimi)
Anello della telecinesi

32. La Sala dei Defunti

L'odore di carne in decomposizione è pressante; la stanza è cosparsa di cadaveri. I cadaveri si alzano in piedi appena sono disturbati e marciano minacciosamente verso il gruppo.

Ci sono 40 corpi nella stanza. Venti sono zombi, 19 sono corpi normali, e 1 è uno squalo mannaro in forma umana.

Sul muro di fondo della stanza c'è un corno ottenuto da una grande conchiglia. E' un *corno distruttore*.

Zombi (20): CA 8; DV 2; pf 7; MV 9 (3) m sott'acqua; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C.

Squalo mannaro (squalo mako): CA 4; DV 4; pf 21; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 2d6; TS G4; ML 7; AM C.

Lo squalo mannaro cerca di sembrare un cadavere mentre gli zombi attaccano il gruppo. Quando tutti gli zombi sono stati distrutti, lo squalo mannaro attende fino a che può cogliere il gruppo impreparato, si trasforma in squalo e attacca il gruppo di sorpresa.

Ogni volta che il gruppo entra in questa stanza ci sono 20 zombi. La stanza rianima magicamente nuovi zombi dai cadaveri. Se lo squalo mannaro viene ucciso, non viene rianimato.

33. La Stanza delle Catene

Le pareti e il pavimento della stanza sono macchiate e crepate. Molti piccoli punti di luce brillano dalle pareti come dozzine di piccoli occhi. Armi e strumenti di tortura giacciono sparsi sul pavimento. Sei marinidi sono ammanettati alle pareti.

I piccoli punti di luce sono alghe che brillano nell'oscurità. Tutti gli strumenti di tortura sono rotti e non possono essere usati.

Sul pavimento c'è un assortimento di spade, pugnali, asce e lance. Molti sono arrugginiti e inservibili. Sei lance possono ancora essere usate.

Quando il gruppo entra nella stanza, i marinidi pregano di essere liberati. Promettono di servire il gruppo se vengono liberati. Dichiarano di essere stati incatenati qui da Hadric e tormentati senza tregua. Ma i marinidi sono in realtà degli squalo mako sotto un effetto di metamorfosi. Non hanno memoria di nulla tranne del fatto di essere stati qui prigionieri. Se gli viene permesso, raccolgono le sei lance come armi.

Marinide (6): CA 8; DV 2; pf 18; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G2; ML 8; AM C.

Squalo mako (6): CA 4; DV 4; pf 18; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 2d6; TS G2; ML 7; AM N.

34. La Stanza dell'Inganno

Koom, il gigante delle tempeste, giace incatenato al centro del pavimento. Il suo corpo è tirato da un capo all'altro della sala. Chiede aiuto. "Salvatemi, prima che la vita venga risucchiata dal mio corpo!" Comincia a dimenarsi fra i legami.

Il gigante delle tempeste è un'illusione. L'illusione nasconde una piccola serpe marina che attacca qualsiasi personaggio che gli capiti a tiro. Nel suo stomaco ci sono 5 gemme e quattro fiale di *pozione per respirare sott'acqua*, oggetti ingoiati assieme alle vittime precedenti.

Serpe marina, minore: CA 5; DV 6; pf 26; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 morso o 1 stretta; F 2d6 o 1d10; TS G3; ML 8; AM N.

35. Stanza degli Specchi

Ogni parete è completamente ricoperta di grandi specchi. Il vetro ha macchie di sporco e alghe in molte parti, rendendo facile l'individuazione delle pareti. La stanza ha la forma di un esagono. In un angolo c'è un'apertura di 3 metri. Il canto s'insinua attraverso l'apertura.

La stanza sembra vuota ma ci sono in realtà 4 statue animate di cristallo. Sono trasparenti nell'acqua e rimangono così perfino quando attaccano. Chiunque cerchi di colpirle ha una penalità di -4 sul tiro per colpire. Fanno la guardia alle stanze private di Hadric. Nel primo round di combattimento ottengono automaticamente la sorpresa.

Statua animata di cristallo (4): CA 4; DV 3*; pf 12; MV 9 (3) m sott'acqua; N° ATT. 2; F 1d6 ognuno; TS G3; ML 11; AML.

36. L'Abisso

Il terreno si fa da parte in un ripido e sconnesso dirupo formano un abisso. A sudovest, l'abisso termina bruscamente. A nordest diventa poco profondo e devia fuori vista. C'è un buco nella parete dell'abisso vicino al fondo e un altro in alto sul soffitto.

Se il gruppo è stato ragionevolmente silenzioso, la testuggine dragona che dorme sul fondo dell'abisso non si risveglia. Se i personaggi cercano di nuotare dall'altra parte, essa si sveglia. Nella stanza 27 e 28, sussurrare non sveglia la testuggine dragona, ma nell'abisso *qualsiasi* minimo rumore la risveglia. Il tesoro della creatura si trova nella caverna sulla parete dell'abisso. Il buco sul soffitto conduce alla stanza 23B del secondo livello. C'è una porta segreta vicino al fondo nella porzione nord del tunnel che conduce alle celle delle prigioni (4° livello).

Testuggine dragona: CA -2; DV 30*; pf 130; MV Nu 27 (9) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/10d6 + speciale; TS G15; ML 10; AM C.

37. Il Crocevia

La stanza è piccola, solo 1,5 metri di lato. C'è una piccola porta in ogni parete. Le pareti di roccia sono lisce e piatte.

Questa stanza è notevolmente magica. Può essere aperta solo una porta per volta. Perfino un incantesimo *scassinare* non può aprire una porta se un'altra è già aperta. Possono sostenere qualsiasi danno che i personaggi siano in grado di infliggere e rimanere comunque intatte. Se tutte le porte sono chiuse, una qualsiasi può essere aperta senza sforzo.

Qualsiasi personaggio che si trovi nella stanza ha 1 probabilità su 3 di notare l'iscrizione sul soffitto. Dice:

Quando si è a un crocevia, ci sono molte scelte. Solo una porta per volta si apre davanti al viaggiatore.

La stanza è grande a sufficienza per contenere il gruppo. Non è possibile combattere in questa stanza se più di due corpi sono all'interno. Indifferentemente da quale porta aprano i personaggi, la porta conduce a una stanza casualmente.

La prima volta che il gruppo cerca di aprire una delle porte, tira 1d3. Per tutte le altre volte, tira 1d4. Il risultato determina in quale stanza essa conduce. La stessa porta può condurre a ognuna delle tre stanze in differenti tentativi.

Tiro di Dado	Stanza
1	32
2	33
3	34
4	corridoio

Quarto Livello

Quando il gruppo entra in questo livello, fai segretamente un tiro-salvezza contro la canzone *charme* del velya. Annota chi lo fallisce. Per ora non ci sono effetti di nota. Quando Hadric attacca il gruppo, sa chi è charmato e lo usa a suo vantaggio. Fino a quel momento, il personaggio non è a conoscenza di essere controllato dal velya.

Prima di scendere in questo livello, fai un altro controllo sul morale di qualsiasi tritone accompagni il gruppo. Il fallimento significa che essi si rifiutano di scendere oltre questo livello e

fuggono su per le scale. Se i marinidi della stanza 33 sono con il gruppo, devono fare anche loro un controllo sul morale.

Hadric attacca il gruppo in questo livello del suo covo usando tecniche di guerriglia. Appare, combatte per 1 o 2 round poi scompare. Fra un attacco e l'altro attende il tempo necessario per rigenerare tutti i danni. Se possibile non permetterà al gruppo di lasciare il suo covo vivi.

Hadric, velya: CA 3; DV 7**; pf 45; MV 54 (18) m sott'acqua; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio d'energia; TS G7; ML 11; AM C.

Anello respingi incantesimi (5 incantesimi)

Anello della telecinesi

In molte stanze c'è il 50% di probabilità che egli attacchi. Alcune delle descrizioni delle stanze indicano se il velya attacca o non attacca. Il suo metodo usuale è quello di entrare come acqua corrente riformarsi alle spalle di uno dei membri del gruppo, il cherico se possibile. Può ottenere la sorpresa.

Ogni volta che Hadric attacca, usa un personaggio *charmato* per aiutarlo nell'attacco o per creare una diversione così da ottenere la sorpresa. Interrompe l'attacco quando viene scacciato con successo o quando subisce più di 10 punti-ferita. Dopo l'attacco riprende a cantare. Esegui segretamente un tiro-salvezza contro Incantesimi per ogni personaggio *charmato* in precedenza al quale sia stato rimosso lo *charme*. Quel personaggio è ancora suscettibile alla canzone di Hadric.

Hadric possiede 14 mante in questo livello (riposano di solito nella stanza 42) e 10 squali mako ad aiutarlo negli attacchi. Li può usare come diversivo o come attaccanti. Hadric può trasformarsi egli stesso in manta o in squalo e attaccare con gli animali.

38. La Stanza del Trono

La grande stanza odora di morte stantia. Le tappezzerie marce e strappate si muovono con la corrente. Il pavimento di marmo ha le piastrelle disposte come una scacchiera. All'altra estremità della stanza ci sono due troni, delicatamente intarsiati e laccati. Quello a sinistra è leggermente più piccolo. In ognuna delle sedute c'è una forma scura e ombrosa.

Le due ombre sono necrospettri. Sono stati inviati da Hadric per fare da guardia all'ingresso del suo covo subacqueo. I necrospettri attaccano il gruppo immediatamente. All'insaputa dei giocatori, un terzo necrospettrone si nasconde dietro le tappezzerie direttamente all'opposto della scalinata.

Necrospettrone (3): CA 2; DV 6**; pf 30, 27, 25; MV 45 (15) m sott'acqua; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + doppio risucchio d'energia; TS G6; ML 11; AM C.

Se i marinidi dalla stanza 33 entrano nella sala del trono, il loro incantamento si interrompe e si trasformano di nuovo in squali. Hadric gli ordina di attaccare il gruppo immediatamente.

Squalo mako (6): CA 4; DV 4; pf 18; MV Nu 54 (18) m; N° ATT. 1 morso; F 2d6; TS G2; ML 7; AM N.

Il valore del trono è stato distrutto dall'acqua salata. Sul fondo di ogni trono c'è un comparto segreto. Il trono deve essere sollevato per arrivare allo scomparto. Lo scomparto del trono più grande contiene un paletto di legno e una pergamena fatta di pelle di animale. E' in qualche modo sopravvissuta a molti anni sott'acqua. La pergamena porta scritto quanto segue:

Scrivo per salvaguardare il futuro della mia gente. Il mio amato fratello, Hadric, figlio di Kordic, ha stipulato un patto con male. Teme la morte e ora non può più morire. Ma nemmeno può vivere. E' diventato un velya.

Tu, che leggi questa pergamena, sappi che deve essere distrutto per salvare il nostro popolo. Conficca questo paletto di legno nel suo cuore.

Ho fatto costruire un'arma per combatterlo. Il guardiano è feroce, così chi lo vincerà sarà meritevole. E' nascosta in una caverna nella parete del burrone vicino a questa costruzione. Con questa spada egli può essere costretto nella sua cripta.

Lo scomparto del trono più piccolo contiene 10 gemme, ideati quanti del potere orchesco, una pergamena di protezione contro i non morti, una pozione d'invulnerabilità e una pergamena maledetta. Se un personaggio apre la pergamena maledetta, dovrà eseguire tutti i suoi tiri-salvezza come un personaggio di 1° livello.

39. La Sala da Ballo

Questa stanza una volta era meravigliosa. Le pareti dai colori brillanti sono ora sbiaditi e la pittura è spelata in vari punti. Il fango del pavimento è alto fino al ginocchio e le alghe crescono sul soffitto e le pareti. Un oggetto tondo e circolare giace coperto di fango al centro della stanza, la sua forma si erge fino all'altezza della spalla.

L'oggetto al centro della stanza è il grande candeliere che una volta pendeva dal soffitto 6 metri più in alto. Cadde molti anni fa ed ora è ricoperto di alghe e fango. Nelle rifiniture sono incassate 24 gemme del valore di 1.000 mo ognuna.

Sotto la melma ci sono 12 scheletri e 8 zombi. Cercano di attaccare di sorpresa, sollevandosi, i personaggi che nuotano. Qualsiasi personaggio che nuota a 3 metri o più sopra la melma è salvo dagli attacchi perché gli scheletri e gli zombi non possono nuotare.

Scheletro (12): CA 7; DV 1; pf 4; MV 13 (4) m sott'acqua; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G1; ML 12; AM C.

Zombi (8): CA 8; DV 2; pf 9; MV 9 (3) m sott'acqua; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C.

Chunque cammini attraverso la melma viene afferrato da una creatura e cade dentro la melma. Una volta a terra, gli scheletri e gli zombi cercano di tenere il personaggio mentre altri lo artigliano. Un personaggio può sfuggire ai suoi attaccanti superando un tiro-salvezza contro Paralisi.

40. La Stanza della Musica

Questa stanza è ben conservata. Dalle pareti pendono tende nere, fissate al suolo e al soffitto. Il pavimento è di pietra liscia e immacolata. Nella stanza sono piazzate sette grandi arpe. Alle pareti sono appesi una varietà di strumenti musicali.

Questa stanza è dove Hadric canta le sue canzoni. Mentre il gruppo si trova in questa stanza, Hadric attacca. Egli considera questa stanza un luogo privato e non permette agli intrusi di entrarci.

Hadric, velya: CA 3; DV 7**; pf 45; MV 54 (18) m sott'acqua; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio d'energia; TS G7; ML 11; AM C.

Anello respingi incantesimi (5 incantesimi)
Anello della telecinesi

41. La Prigione

Le pareti sono di pietra grezza. Le alghe crescono alle pareti e al soffitto. Sul pavimento c'è un sottile strato di fango e melma sotto i resti sparsi di qualche tipo di mobilia. Le porte portano i segni profondi di artigli.

Questa è la stanza di guardia delle prigioni. Non c'è nulla di valore qui.

41A-H. Celle della Prigione

Una pila di ossa copre il pavimento in ognuna delle celle eccetto che la 41B. Questo è tutto ciò che rimane dei prigionieri che erano qui quando la città sprofondò sotto le onde dell'oceano. La cella 41G ospita anche una presenza. Le sbarre di ferro delle celle sono così arrugginite che cedono sotto l'applicazione di una Forza combinata di 15. La presenza può lasciare la cella 41G fluttuando fra le sbarre.

La principessa è tenuta nella cella 41E. Hadric non la attacca perché non la considera una minaccia

Presenza: CA 3; DV 4**; pf 16; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS G4; ML 11; AM C.

41B. La Cripta Segreta

La stanza è buia e viziata sia alla vista che all'olfatto. Una grande bara riempie gran parte della stanza. Per il resto la stanza è vuota.

L'ingresso alla cella 41B è chiuso da un muro di mattoni. Hadric ha passato i suoi ultimi giorni da essere vivente in questa cella. Ora è la sua cripta segreta. Se la sua cripta nella stanza 42 e la cripta falsa della stanza 49 vengono purificate, egli può sempre riposare in questa cripta. Il solo ingresso è un tunnel segreto che porta dalla caverna alla stanza 42.

42. La Cripta di Hadric

Una puzza disgustosa riempie la stanza. E' avvolta in cenci e tende nere, molte di queste decomposte. Il fondo della stanza è occupato da una grande lastra di pietra. Su di essa c'è un sarcofago di pietra. Il pavimento è coperto con un sottile strato di melma e fango.

Questo è il luogo di riposo e la cripta di Hadric. Attaccherà il gruppo se entra in questa stanza. Non si manifesta immediatamente, ma ordina alle 14 mante nascoste nella melma di attaccare per prime. Quando il gruppo è occupato in combattimento, muta dalla forma di acqua corrente nella sua forma umana, alle spalle del chierico se possibile. Qualsiasi personaggio *charmato* attacca il gruppo.

Manta normale (14): CA 6; DV 4*; pf 18; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 1 coda; F 1d8 + paralisi; TS G2; ML 7; AM N.

Hadric, velya: CA 3; DV 7**; pf 45; MV 54 (18) m sott'acqua; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio d'energia; TS G7; ML 11; AM C.

Anello respingi incantesimi (5 incantesimi)
Anello della telecinesi

43. Le Catacombe

Dal basso soffitto le alghe pendono come corde. Il pavimento non ha strati di fango, diversamente dalla gran parte del resto delle stanze. Alle pareti laterali sono allineate delle porte. L'acqua è veramente ferma.

Queste tombe della famiglia reale giacciono nel profondo di quel che una volta era il palazzo. Il gruppo non è in grado di leggere le epigrafi sulle tombe senza un aiuto. Un incantesimo *lettura del magico* ne permette la lettura.

43A. Rikor, figlio di Hadlid

Questa stanza è vuota.

43B. Hadlid, figlio di Saloc

In questa stanza c'è uno spettro.

Spettro: CA 5; DV 3*; pf 13; MV Nu 9 (3) m; N° ATT. 1 tocco; F risucchio di energia; TS G3; ML 12; AM C.

43C. Thusus, orfano

Questa tomba ospita uno scheletro inanimato.

43D. Alum, moglie di Rikor

In questa stanza c'è uno zombi.

Zombi: CA 8; DV 2; pf 16; MV 9 (3) m sott'acqua; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C.

43E. Generale Talzo, figlio di Merkad

Questa stanza ospita una presenza.

Presenza: CA 3; DV 4**; pf 20; MV Nu 36 (12) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS G4; ML 11; AM C.

43F. Bralin, moglie di Talzo

Questa tomba ospita uno scheletro inanimato.

43G. Talzo, figlio di Talzo

Questa tomba ospita uno scheletro inanimato molto piccolo.

43H. Orlid, figlio di Orlav

In questa stanza c'è uno spettro.

Spettro: CA 5; DV 3*; pf 13; MV Nu 9 (3) m; N° ATT. 1 tocco; F risucchio di energia; TS G3; ML 12; AM C.

43I. Ythol, trovatello

In questa stanza c'è uno zombi.

Zombi: CA 8; DV 2; pf 16; MV 9 (3) m sott'acqua; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C.

43J. Ythim, trovatello

Questa tomba ospita uno scheletro inanimato.

43K. Tirge, figlio di Lume

Questa stanza è vuota.

44. Loral, Moglie di Hador, Regina

In questa stanza c'è una bara di pietra. All'interno c'è il corpo avvolto e preservato di una donna. Sembra molto simile ad una mummia.

45. Hador, Figlio di Gorlab, Re

In questa stanza c'è una bara di pietra. La bara è vuota, ma dietro di essa c'è uno necrospettro.

Necrospettro: CA 2; DV 6**; pf 27; MV Nu 45 (15) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + doppio risucchio d'energia; TS G6; ML 11; AM C.

46. Cripta Vuota

Questa cripta è vuota e il nome sulla lastra è vuoto. Sarebbe stata la tomba del re successivo.

47. Pozzo di Hador

Sembra uguale agli altri ingressi delle tombe nelle catacombe. L'iscrizione dice "Pozzo di Hador." Qualsiasi personaggio entro

3 m della porta aperta di questa tomba viene risucchiato all'interno a meno che non superi un tiro-salvezza contro Paralisi. Le pareti del pozzo sono lisce e non hanno appigli. Per una completa descrizione del pozzo e dei suoi effetti leggi all'inizio di questo capitolo.

48. Vortice

L'ingresso di questa stanza è nascosto dietro una pesante tenda nera. La tappezzeria è attaccata al soffitto e legata al pavimento. Dietro di essa c'è un'alcova e una porta sul fondo.

L'intera stanza è un vortice. Qualsiasi personaggio risucchiato da un luogo superiore viene depositato qui. Ci sono due porte che portano fuori da questo vortice. Hadric si trova nell'alcova in attesa che un personaggio venga risucchiato fino a questo livello. Se il gruppo entra in questa stanza attraverso il tunnel segreto o dalle catacombe, Hadric non si troverà qui.

Hadric, velya: CA 3; DV 7**; pf 45; MV 54 (18) m sott'acqua; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio d'energia; TS G7; ML 11; AM C.

Anello respingi incantesimi (5 incantesimi)

Anello della telecinesi

Qualsiasi personaggio che cerchi di attraversare la stanza per arrivare alla porta dall'altra parte deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi o subire danni da urto pari al suo punteggio di CA. Per esempio, un ladro con una classe d'armatura 5 subirà 5 punti-ferita se fallisce il tiro-salvezza contro Paralisi mentre cerca di attraversare la stanza. Le correnti sono sufficientemente turbolente che il combattimento in questa stanza subisce una penalità di -4 a tutti i tiri.

49. Falsa Cripta

Questa stanza a forma di "T" contiene un grande bara di pietra posta sopra un piedistallo. La bara ha lavori di ornamento, mostrando creatura zannute e morti cruenti. Le pareti di questa cripta sono intarsiate di pietre colorate a ritrarre la costruzione di una cittadella su un'isola e diverse grandi battaglie.

La porta di questa cripta è più grande delle altre porte. E' indicata come la scritta "Hadric, figlio di Hador." Hadric ha rimodellato la sua tomba cosicché si differenzi dalle altre. Se il covo viene invaso, questa cripta sembra essere la sua.

All'interno della bara c'è uno zombi. Lo zombi è stato modellato per assomigliare ad Hadric. Non può parlare né cantare. Se il velya ha subito ferite che non può rigenerare immediatamente, non saranno visibili sullo zombi. Quando il coperchio della bara viene aperto, lo zombi apre gli occhi e la bocca a mostrare grandi zanne false.

Hadric non attacca il gruppo mentre si trova in questa cripta. Se può ancora muoversi pianificherà un'imboscata quando il gruppo cercherà di lasciare il covo.



Anguilla

	<i>Elettrica</i>	<i>Gigante</i>
Classe dell'armatura:	9	6
Dadi-Vita:	2*	6*
Movimento:	36 m (12 m)	72 m (24 m)
Attacchi:	1 morso + scossa	1 morso + scossa
Ferite:	1d4 + scossa	3d4 + scossa
N° di mostri:	1-3	1-4
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°	Guerriero 3°
Morale:	7	9
Tipo di tesori:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	25	500

Un'anguilla elettrica è lunga 2,7 metri e può dare una scossa elettrica in un raggio di 18 metri. Non c'è tiro-salvezza contro la scossa, ma il danno dipende dalla distanza:

$$0 \text{ m} - 6 \text{ m} = 3d8$$

$$6,1 \text{ m} - 12 \text{ m} = 2d8$$

$$12,1 \text{ m} - 18 \text{ m} = 1d8$$

L'anguilla elettrica può usare la scossa una volta ogni turno. E' immune a tutte le forme di attacchi basati sull'elettricità.

Le anguille elettriche giganti possono arrivare fino a 6 metri di lunghezza. Sebbene la loro scossa ha lo stesso raggio d'azione delle anguille elettriche normali, tutti i danni sono raddoppiati. Sono brutali e attaccano qualsiasi cosa le minacci.

Balene

	<i>Orca</i>	<i>Narvalo</i>	<i>Capodoglio</i>
Classe dell'armatura:	6	7	6
Dadi-Vita:	6	12	36*
Movimento:	72 m (24 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attacchi:	1 morso	1 corno	1 morso
Ferite:	2d10	2d6	3d20
N° di mostri:	0 (1-6)	0 (1-4)	0 (1-3)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°	Guerriero 12°	Guerriero 15°
Morale:	10	8	7
Tipo di tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	275	1.100	12.000

Orca: sono lunghe 7,5 metri e vivono soprattutto nelle acque fredde. Si nutrono predando altre creature marine. Gli esseri viventi di dimensioni non maggiori di un halfling vengono inghiottiti interi, se il risultato del tiro per colpire è 20. Chi viene inghiottito e, se non liberato, soffoca nel giro di 10 round.

Narvalo: sono lunghi 4 metri circa, di colore variabile dal grigio al bianco e in cima alla testa hanno un corno a spirale lungo quasi 3 metri (simile a quello di un unicorno). Sono esseri magici ed intelligenti, indipendenti e riservati. Si narra che, in presenza del male, il loro corno comincia a vibrare. I corni, poi, sono d'avorio e valgono da 1.000 a 6.000 mo ciascuno.

Capodoglio: sono balene enormi, lunghe fino a 18 metri, che si nutrono dei più terribili abitatori delle profondità marine (come le piovre e i calamari giganti). Se il risultato del tiro per colpire è in di 4 o più punti superiore al necessario, inghiottono interi gli esseri di dimensioni umane e quelli più piccoli. L'acido delle loro interiora infligge alle vittime ingoiate da 3d6 punti-ferita per round. Talvolta (10%) attaccano anche intere navi, tentando di urtarle. Ogni urto infligge allo scafo 3d12 punti di danno.

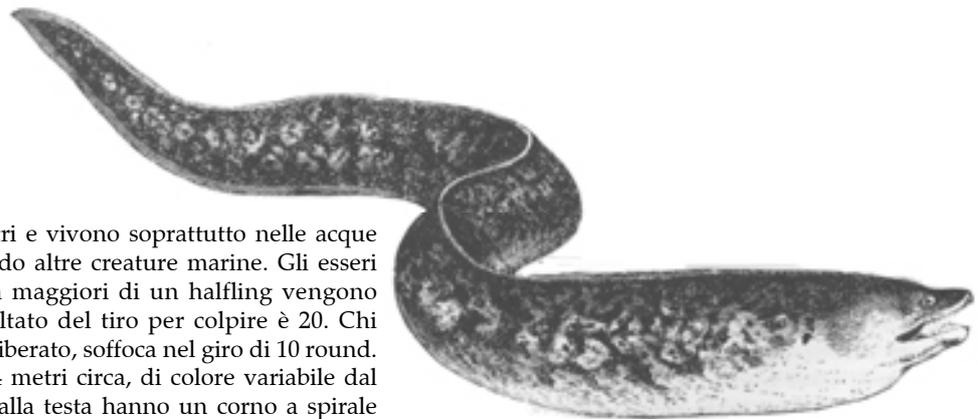
Calamaro Gigante

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	6
Movimento (nuotando):	36 m (12 m)
Attacchi:	8 tentacoli/ 1 morso
Ferite:	1d4 tentacoli/1d10 morso
N° di mostri:	0 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	7
Tipo di tesori:	V
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	275

Il calamaro gigante vive nelle acque profonde dell'oceano, salendo in superficie solo per cacciare. Solitamente (75%) attaccano i marinai, ma a volte (25%) attaccano le navi stesse. Diversamente dalle piovre giganti, non si ancorano con i tentacoli.

Contro gli individui, attacca con tutti i tentacoli stritolandoli automaticamente ad ogni colpo andato a segno. Ognuno dei sei tentacoli minori può essere tagliato con un singolo colpo che infligge 6 o più punti-ferita, mentre i due tentacoli più grandi possono essere recisi solo con 10 o più punti-ferita. Contro le navi infligge 1d10 punti danno con i due tentacoli più grandi e poi attacca con il becco infliggendo 2 pf per round.

Se fallisce il controllo sul morale, il calamaro può fuggire al triplo della sua velocità e lasciarsi dietro una nube di inchiostro per confondere gli inseguitori (raggio 9 m, due volte al giorno).



Cavalluccio Marino Gigante

Classe dell'armatura:	4
Dadi-Vita:	2, 3 o 4
Movimento (nuotando):	63 m (21 m)
Cavalcato:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 testata
Ferite:	1d8
N° di mostri:	0 (1-20)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	5 (8 se cavalcato)
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	20, 35 o 75

Un cavalluccio marino è lungo 4,5 metri e ha la testa di un cavallo. Queste creature sono le cavalcature favorite di marinidi e tritoni. Nel loro stato naturale hanno un morale di 5, ma un cavalluccio marino addestrato ha un morale di 8. I cavallucci marini selvatici sono creature timide e non attaccano se non provocate. Sono in grado di muoversi a velocità doppia per 10 round prima di dover riposare.

Delfino

Classe dell'armatura:	5
Dadi-Vita:	3*
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 colpo di becco
Ferite:	2d4
N° di mostri:	0 (1-20)
Tiro-Salvezza:	Nano 6°
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	50

I delfini sono mammiferi simili alle balene, ma molto più piccoli. Sono lunghi circa 6 metri ed hanno la schiena liscia e levigata. Non hanno branchie ed ogni 15 minuti devono affiorare a prendere aria. Sono animali intelligenti ed hanno un loro linguaggio. Possono, inoltre, mettersi in contatto telepatico tra loro, fino ad una distanza di 75 km e sono in grado di individuare la magia sott'acqua (fino a 108 metri di distanza). Odiano gli squali e occasionalmente li attaccano. I delfini sono gli amici di molti marinai e si dice che aiutino la gente in pericolo.

Gargantua

Classe dell'armatura:	4
Dadi-Vita:	15*
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	1 coda/ 1 morso o soffio
Ferite:	2d20/3d6 o vedi sotto
N° di mostri:	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 7°
Morale:	11
Tipo di tesori:	A
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	2.300

Il gargantua è un pesce gigante della famiglia delle carpe. E' lungo 15 metri con una grande coda e una bocca gonfia e piena di molti denti affilati. Si aggira per i fondali dell'oceano in cerca del suo cibo. Di frequente divora il contenuto delle navi affondate. Il tesoro si trova nel suo intestino.

Su un tiro per colpire di 20 ingoia gli avversari di dimensioni medie o meno. Ogni round passato nel suo stomaco i succhi gastrici infliggono 2d6 punti-ferita da acido. Ogni round è in grado di colpire con la sua coda e con il suo morso oppure può usare il soffio del drago (25%). Il soffio è un getto d'acqua largo 9 metri e lungo 18 che stordisce gli avversari scagliandoli a 30 metri di distanza. Alla vittima è permesso un tiro-salvezza contro Soffio del Drago. Il getto non fa danno, ma l'atterraggio sì.

Manta

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Classe dell'armatura:	9	6
Dadi-Vita:	4*	10*
Movimento:	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attacchi:	1 coda	1 colpo/1 coda
Ferite:	1d8 + paralisi	3d4/2d10 + paralisi
N° di mostri:	1-3	1
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°	Guerriero 5°
Morale:	7	7
Tipo di tesori:	Nessuno	V
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	125	1.600

Le usuali mante possono arrivare a 2,5 metri di larghezza per 3,5 di lunghezza. Sulla coda hanno numerosi aculei velenosi che paralizzano le vittime (conseguenze che si possono evitare con un tiro-salvezza contro Paralisi). Quando stanno ferme, sui fondali oceanici, sono completamente invisibili.

Le mante giganti possono raggiungere i 23 metri di larghezza. Se stanno ferme sui fondali sono anch'esse invisibili. Si cibano sui fondali e non è raro trovare tesori nelle loro viscere. Possono colpire con il corpo, infliggendo 3d4 punti-ferita.

Medusa Gigante

	<i>Predatrice</i>	<i>Caravella</i>
Classe dell'armatura:	9	6
Dadi-Vita:	4**	9**
Movimento:	45 m (5 m)	9 m (3 m)
Attacchi:	Tentacoli (vedi sotto)	
Ferite:	1d10 + paralisi ognuno	
N° di mostri:	0 (1-10)	0 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°	Guerriero 5°
Morale:	8	9
Tipo di tesori:	Nessuno	U
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	175	2.300

Queste enormi creature hanno tentacoli lunghi fino a 30 metri. I tentacoli sembrano alghe che fluttuano nell'acqua, ma possono colpire e paralizzare. Stanno a galleggiare tenendo l'aria nella loro grande vescica la quale forma gran parte del loro corpo. Le si possono trovare sempre vicino alla superficie del mare.

La predatrice ha un diametro di 3 metri e ha 40 tentacoli; comunque, può usarne solo 1d4 alla volta contro ogni avversario. Ognuno infligge 1d10 punti-ferita e la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non essere paralizzata per 1d10 round. Il mostro ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro gli avversari paralizzati.

La caravella è una forma più grande della predatrice, diametro di 6 metri, con 80 tentacoli. Può attaccare un singolo avversario con 1d10 tentacoli per round. Si applicano bonus dei tiri-salvezza e tiri per colpire.

Piovra Gigante

Classe dell'armatura:	7
Dadi-Vita:	8
Movimento (nuotando):	27 m (9 m)
Attacchi:	8 tentacoli/ 1 morso
Ferite:	1d3 tentacoli/1d6 morso
N° di mostri:	0 (1-2)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	7
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	650

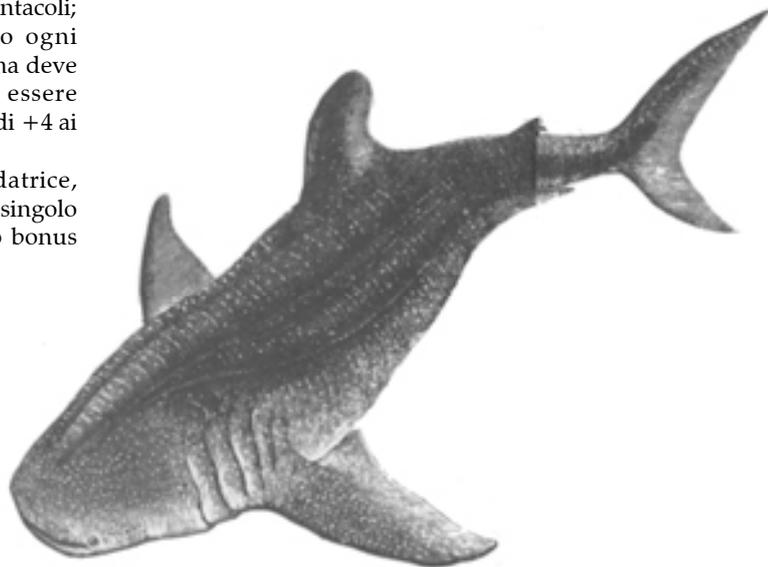
In combattimento, una piovra gigante stritola le creature con i suoi tentacoli e pugnalala o morde la creatura con il suo temibile becco. Quando i tentacoli colpiscono, stringono la vittima automaticamente infliggendo 1d3 punti-ferita ogni round. Ogni tentacolo che colpisce riduce anche la probabilità di colpire la vittima di 1. Un personaggio può recidere un tentacolo quando un singolo colpo provocato da un'arma da taglio infligge 6 o più punti-ferita.

Se la piovra gigante ha la peggio in combattimento, essa fugge, scattando a velocità tripla e lasciandosi dietro una grande nube di inchiostro nero (raggio di 12 metri).

Serpe Marina

	<i>Minore</i>	<i>Maggiore</i>
Classe dell'armatura:	5	3
Dadi-Vita:	6	12-15
Movimento:	45 m (5 m)	72 m (24 m)
Attacchi:	1 morso o 1 stretta	
Ferite:	2d6/1d10	3d6/2d10
N° di mostri:	0 (2-12)	0 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°	Guerriero 6°
Morale:	8	9
Tipo di tesori:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	275	1.100-1.350

Una serpe marina assomiglia a un lungo (6 m – 9 m per le serpi minori e 18 m – 24 m per le serpi maggiori) serpente gigante con molte pinne. Una serpe marina può attaccare una nave (25%) della sua stessa taglia o più piccola avviluppandosi attorno alla barca e stritolandola (per le serpi minori 1d10 punti danno per round, per le serpi maggiori 2d10 punti danno). Il suo attacco normale è il morso. Può spingersi fuori dall'acqua (6 metri per le serpi minori, 12 m per le maggiori) quando cercano di mordere creature in superficie.



Squalo

	<i>Toro</i>	<i>Mako</i>	<i>Bianco</i>
Classe dell'armatura:	4	4	4
Dadi-Vita:	2*	4	8
Movimento:	54 m (18 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attacchi:	1 morso	1 morso	1 morso
Ferite:	2d4	2d6	2d10
N° di mostri:	0 (3-18)	0 (2-12)	0 (1-4)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 1°	Guerriero 2°	Guerriero 4°
Morale:	7	7	7
Tipo di tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	25	75	650

Gli squali sono terribili predatori, poco intelligenti ed imprevedibili. Sono attratti dall'odore del sangue fino ad una distanza di 90 metri ed attaccano in modo convulso e frenetico (durante l'attacco non sono soggetti ad alcun controllo del morale), roteando in ampi giri intorno alle vittime. Vivono esclusivamente nelle acque salate.

Squalo Toro: sono lunghi 2,5 metri, di color marrone. Per prima cosa tentano di colpire la vittima e stordirla (effettuare con successo un tiro-salvezza contro Paralisi altrimenti è paralizzata per 1-3 round) per attaccarla poi nel round successivo.

Mako: sono lunghi 3,5 metri, di colore grigio azzurro o marrone chiaro. Sono i più imprevedibili: un istante prima ignorano i visitatori e poi, all'improvviso, li attaccano senza apparente motivo.

Squalo Bianco: sono lunghi 9 metri e più, grigi sul dorso e bianchi sul ventre. Sono famosi per aver distrutto ingenti quantità di piccole imbarcazioni.

Squalo Mannaro: sono dei marinidi, o tritoni, afflitti da una sorta di licanthropia che li rende capaci di trasformarsi in mako a piacere, finché sono immersi nell'oscurità. Nelle notti di luna piena devono trasformarsi in squali ed andare a caccia in mare aperto. In queste occasioni, quando la trasformazione è obbligatoria, perdono tutta la loro intelligenza e diventano assassini assetati di sangue. La sola differenza con i mako è che

gli squali mannari sono intelligenti e possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento.

Nelle loro tane gli squali mannari hanno un tesoro di tipo C e i loro tiri-salvezza equivalgono a quelli di un guerriero di 4° livello e valgono 125 PX.

Testuggine Dragona

Classe dell'armatura:	-2
Dadi-Vita:	30*
Movimento:	9 m (3 m)
Nuotando:	27 m (9 m)
Attacchi:	2 artigli/ 1 morso
Ferite:	1d8 artiglio/10d6 morso
N° di mostri:	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 15°
Morale:	10
Tipo di tesori:	H
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	9.000

Le testuggini dragone sono un incrocio magico tra un drago ed una tartaruga gigante. Hanno infatti la testa, gli arti e la coda di un drago e il guscio corazzato come le tartarughe. Vivono nel profondo dei mari e oceani e solo di rado affiorano o si avvicinano alla terraferma. Sono talmente grandi che talvolta i naviganti vi attraccano per errore, scambiando la corazza emergente per un isolotto.

Sono in grado di usare il soffio come i draghi ed in tale modo producono una nuvola di vapori caldi, lunga 15 m e larga 12. Infliggono danni simili a quelli del soffio del drago, infatti i punti-ferita massimi con tale attacco sono pari agli attuali punti-ferita del mostro. Può soffiare fino a tre volte al giorno. Abitano in enormi caverne, in fondo agli oceani, dove ammucciano i tesori delle navi affondate. Talvolta affiorano sotto le navi per rovesciarle e divorare i naviganti.

Tritone

Classe dell'armatura:	6, 5 o 4 (vedi sotto)
Dadi-Vita:	5*, 6* o 7* (vedi sotto)
Movimento (nuotando):	45 m (5 m)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	A seconda dell'arma
N° di mostri:	10-60
Tiro-Salvezza:	Nano 11°
Morale:	9
Tipo di tesori:	vedi sotto
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	300, 500 o 850

I tritoni assomigliano molto ai marinidi. Le sole differenze sono culturali (il modo di portare i capelli, ecc.). Solitamente addestrano i cavallucci marini e impugnano tridenti o lance. Come le altre civiltà marine, vivono in grandi città sul fondo dell'oceano. I tritoni hanno abilità e dadi-vita variabili. Un tritone può lanciare incantesimi clericali o dei maghi, ma non entrambi.

<u>Dadi</u>	<u>Classe</u>	<u>Tipo di</u>	<u>Incantesimi</u>
<u>Vita</u>	<u>Armatura</u>	<u>Tesoro</u>	
5	6	F	5° livello
6	5	G	6° livello
7	4	H	7° livello

NdT: Ritengo necessario chiarire delle incongruenze e perplessità riguardo a "marinidi" e "tritoni". Nella versione inglese di D&D® viene proposto il mostro "merman" (femminile "mermaid") nel D&D® *Expert Rulebook*, mentre nel D&D® *Creature Catalogue* viene proposto un altro mostro denominato "triton." Secondo la versione inglese i due hanno differenze solamente culturali; i "mermen" hanno 4 dadi-vita, mentre i "triton" hanno 5, 6 o 7 dadi-vita e possono lanciare incantesimi grazie alle abilità magiche innate. In tutti e due i manuali, "merman" e "triton" sono descritti (nell'*Expert Rulebook*) e illustrati (nel *Creature Catalogue*) come creature con la parte inferiore da pesce, cioè senza gambe. La prima incongruenza sta nel fatto che nella versione italiana del *Manuale delle Regole Expert*, la parola "merman" viene tradotta in "tritone," creando un problema di omonimia se si volesse tradurre il "triton" del *Creature Catalogue*. In questa avventura però, anche se non ne viene fatta descrizione, le illustrazioni mostrano i "triton" con le gambe e le pinne al posto dei piedi. Credo che quanto illustrato in questa avventura sia da ritenersi corretto riguardo i "triton", in fondo: se no come farebbero a cavalcare i cavallucci marini e a guidare le zattere da guerra?!

Quindi, prendendo spunto dal supplemento *PC3, The Sea People (Il Popolo del Mare)*, in cui viene descritta la razza "merrow" il cui maschio si chiama "merman" e la cui femmina si chiama "mermaid." Queste creature non hanno doti magiche innate, hanno 1-4 dadi-vita e la parte inferiore del corpo come quella di un pesce o con due gambe che terminano con due piedi simili a pinne, indifferentemente.

Alla luce di tutto questo: il mostro descritto nell'*Expert Rulebook* (merrow) lo traduciamo "marinide," il cui maschio (merman) lo possiamo sia tradurre "sirenide" e sia usare il termine generico marinide; e la cui femmina (mermaid) la traduciamo "sirena". Per quanto riguarda il "triton," lo traduciamo ovviamente "tritone," ma il suo aspetto è SEMPRE quello di una creatura con due gambe che terminano con due piedi simili a pinne.

Velya

Classe dell'armatura:	3
Dadi-Vita:	7**
Movimento (nuotando):	54 m (18 m)
Attacchi:	1 tocco o speciale
Ferite:	1d8 o speciale
N° di mostri:	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 9°
Morale:	11
Tipo di tesori:	F
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1.250

Le velya sono una forma debole dei vampiri subacquei. Sono normalmente accompagnati da spettri. Una volta erano abitatori della superficie quindi di solito infestano le città sommerse. Comunque, sono estremamente rari; ne sono stati

scoperti solo pochi. Data la loro natura non morta sono immuni al sonno, allo charme e agli incantesimi che bloccano e possono essere colpiti solo dalle armi magiche. Un velya può assumere la forma di un umanoide dalla pelle bluastro e con le branchie, di un grande squalo bianco, di una manta o di una corrente d'acqua a volontà. Ogni trasformazione richiede 1 round.

Qualsiasi sia la sua forma, un velya rigenera 2 punti-ferita per round (tranne che i danni da acido e da fuoco) appena esso viene danneggiato. Se un velya viene ridotto a 0 punti-ferita non è più in grado di rigenerarsi, ma diventa acqua corrente e fugge nella sua cripta dove deve riposare per 1 giorno intero. I danni da fuoco e da acido si rigenerano solo se il velya riposa nella sua cripta.

In forma di squalo o manta, il velya si muove, attacca, e causa danni come se fosse l'animale di cui ha preso la forma. La CA, i davi-vita, il morale e i tiro-salvezza del velya restano invariati. In forma di acqua, un velya non può attaccare, ma può nuotare a 54 m per turno ed è immune a tutti gli attacchi provocati dalle armi. Alcuni incantesimi possono avere effetto, ma nessuno può causare danni.

In forma umana, un velya può attaccare con una canzone o col il tocco, oppure può evocare altre creature. Il tocco di un velya infligge un risucchio di energia (rimuove un livello

d'esperienza) oltre al danno normale. Il canto della creatura può charmare (come l'incantesimo). Qualsiasi vittima che ode la canzone deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi per non essere *charmata*. Il canto può essere udito fino a 1,5 km di distanza, ma lo charme ha effetto solo nel raggio di 60 metri dal velya.

Quando si supera il tiro-salvezza, il personaggio è immune al canto di quel velya per 24 ore. Se lo charme viene dissolto, il personaggio è ancora suscettibile al canto del velya finché non supera il tiro-salvezza.

Il velya può evocare 3d6 squali mako se sono entro 1,5 km di distanza. Gli squali arrivano in 1d4 round se sono nei paraggi.

Qualsiasi personaggio ucciso da un velya risorgerà dalla morte in 3 giorni come uno spettro sotto il controllo del velya. Una creatura può diventare un velya solo mediante un'antica e dimenticata maledizione.

Debolezze del velya: Il velya non si avvicina a meno di 3 metri da un simbolo sacro mostrato con fermezza, sebbene si possa muovere e attaccare da altre direzioni. Il velya non può essere esposto all'aria aperta o viene immediatamente distrutto.

Durante il giorno il velya deve riposare in una cripta. Se la cripta viene benedetta (con l'incantesimo clericale) il velya non può più usarla per riposare. Quando non riesce a riposare il velya subisce 2d8 punti-ferita al giorno. Questi danni non si rigenerano finché il velya non riposa nella cripta per un giorno intero. Il velya non si riflette sugli specchi e non produce ombra.

Un velya può essere distrutto con l'esposizione all'aria, conficcando un paletto di legno nel cuore mentre giace nella sua cripta, o se viene scacciato da un chierico di almeno 13° livello, comunque, il tiro di dado per il numero di dadi-vita di non morti distrutti deve essere uguale o superare i dadi-vita del velya.



Nuovi Oggetti Magici/Personaggi Pregenerati

Pozione per Nuotare

Il personaggio può nuotare in qualsiasi liquido alla velocità di 54 metri per turno (18 per round), anche se sovraccarico. Se l'ingombro non supera le 3.000 monete non può affogare (e neppure essere spinto sotto la superficie). La pozione non conferisce la capacità di respirare nell'elemento. Gli effetti hanno una durata di 8 ore.

Pozione per Respirare Sott'Acqua

Per 4 ore il personaggio può respirare indifferentemente aria o acqua (come l'incantesimo di 3° livello dei maghi)

Anello di Adattamento agli Elementi (Acqua)

E' un anello di adattamento all'elementale dell'acqua. Il possessore di questo anello può liberamente respirare, vedere, e muoversi nell'acqua come se fosse nell'aria.

Barca Subacquea

Questo oggetto sembra identico ad un normale battello fluviale (D&D® Manuale delle Regole Expert, pagina 45) e può essere usata come tale. Grazie al fatto che è magica la sua CA è 4 e ha 40 punti scafo.

Non sono richiesti né remi né marinai per condurla, ma bastano i comandi vocali adatti. Obbedisce ai comandi *avanti*, *ferma*, *vira a babordo* (sinistra), *vira a tribordo* (destra), *smetti di virare* (mantenendo al stessa velocità), *immersione*, *stabilizzazione*, e *emersione*. Quando sott'acqua, la barca irradia l'effetto dell'incantesimo *respirare sott'acqua* proteggendo tutti i passeggeri e l'equipaggio finché toccano la barca. La barca

subacquea può essere equipaggiata con appigli in modo che i passeggeri possono evitare di scivolare via durante la marcia.

Lancia Ritornante

Questo tipo di arma da lancio ritorna da chi l'ha scagliata se manca il bersaglio. E' detta anche arma "boomerang." Se manca il bersaglio, ritorna alla fine del round, e può essere afferrata automaticamente senza pericolo da chi l'ha lanciata (a meno che non sia paralizzato, confuso, immobile, ecc). Se colpisce il bersaglio l'arma non ritorna da sola. Questa abilità è in aggiunta a qualsiasi bonus sul tiro per colpire.

<u>Classe</u>	<u>Chierico</u>	<u>Guerriero</u>	<u>Mago</u>	<u>Ladro</u>	<u>Nano</u>	<u>Elfo</u>	<u>Halfling</u>
Livello	10	12	10	11	9	9	8
Forza	13	14	8	7	15	12	13
Intelligenza	11	9	15	8	7	14	11
Saggezza	16	9	11	12	6	8	12
Costituzione	14	13	11	13	13	9	9
Destrezza	10	10	7	16	11	9	13
Carisma	10	14	10	9	11	7	9
Punti-ferita	47	70	26	41	52	33	31
CA	2	-1	9	5	1	4	1
THAC0	15/13	13/12	15	13/12	15/13	15/14	14/13

Chierico: *corazza di maglia +1, martello da guerra +2, bastone guaritore*

Guerriero: *corazza di piastre +1, scudo +2, spada +1/+2 contro licanthropi, pozioni: velocità, guarigione*

Mago: *pugnale, anello controllo degli animali, bacchetta delle trasformazioni (12 cariche), pergamene: respirare sott'acqua, evocazione degli elementali, tempesta di ghiaccio*

Ladro: *corazza di cuoio +2, spada +1/incantesimo luce, anello della telecinesi, pozione di guarigione*

Nano: *corazza di maglia +2, scudo +1, ascia da battaglia +2, pozioni: invulnerabilità, forza da gigante*

Elfo: *corazza di maglia +1, spada +1/+3 contro non morti, pergamene: protezione dagli elementali, pozione di guarigione*

Halfling: *corazza di cuoio +3, scudo +2, pugnale +1, arco +1, 20 frecce, anello respingi incantesimi, pozione di guarigione*



Aventura Livello Expert

Le Zattere da Guerra di Kron

di Bruce Nesmith

Traduzione: Stefano Mattioli

La principessa di Ierendi, Corinna, è scomparsa. Ha fatto vela a bordo di una nave delle Gilde di Minrothad-le navi della gilda che da settimane vengono assaltate e saccheggiate. Il commercio è drasticamente disturbato perché molte navi salpano, e se ne perdono poi le tracce.

I maestri della gilda ora cercano avventurieri di grande abilità e fama. Offrono piccole fortune a chiunque possa aiutarli a scoprire chi stia assaltando le navi. Ma più importante, a chiunque sia in grado di salvare la principessa.

Tu e il tuo gruppo di avventurieri sarete in grado di sconfiggere i pericoli che giacciono nelle oscure profondità del terrificante oceano? O il freddo fondo marino sarà la tua tomba sottomarina?

Questo modulo contiene regole speciali per le avventure subacquee.

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Expert, e non può essere giocato senza le regole del D&D® Set Expert prodotto dalla TSR, Inc.