

DUNGEONS & DRAGONS

Alghè Rosso Sangue di Gianmatteo Tonci

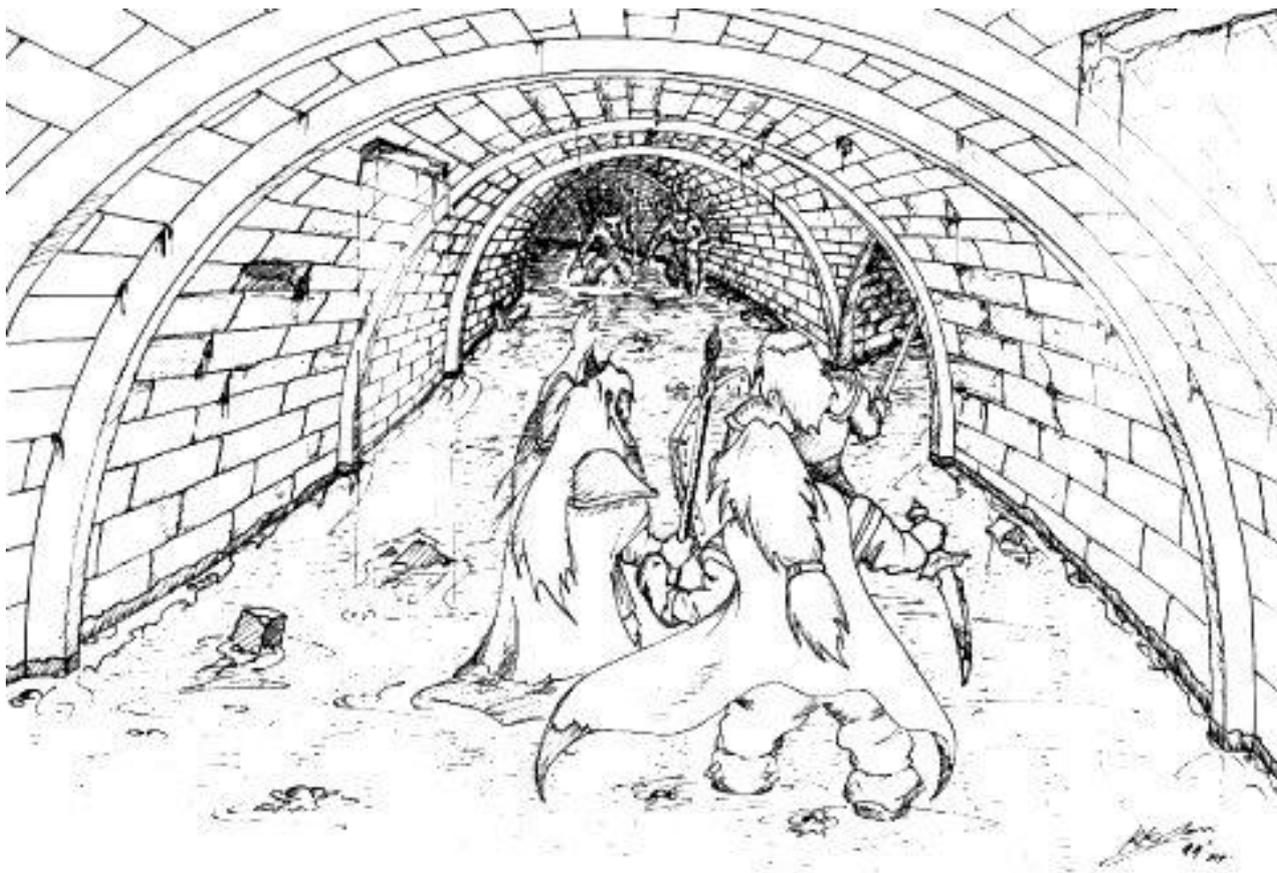


Il ricco mercante Luides Argravazio vi ha reclutati per scortarlo nelle terre selvagge del Granducato di Karamaikos, in cerca di una preziosa spezia. Saprete sopravvivere a tutte le insidie delle terre Selvagge?

Modulo CHA1 Alghe Rosso Sangue

di Gianmatteo Tonci

AVVENTURA PER PERSONAGGI DI LIVELLO 5 - 7



Siete stati assunti dal mercante di Specularum Luides Argravazio per effettuare una missione nelle terre selvagge del Granducato di Karamaikos. Dovrete affrontare pericoli sconosciuti, bande di gnoll inferociti e un misterioso mondo sotterraneo. Sarete in grado di portare a termine la missione e reclamare il vostro compenso o saranno le terre selvagge a prendere le vostre vite?

© 2004 Chimerae Hobby Group
Tutti i diritti riservati.



DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Expert

ALGHE ROSSO SANGUE

Autore:
Gianmatteo Tonci
Introduzione:
Ciro Alessandro Sacco
Mappa:
Gianmatteo Tonci
Illustrazione di copertina:
Tsune Daniel Orozco Toda
Illustrazioni nel testo:
vedi pagina 43

Tutti i diritti sono riservati.
Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons Set Base ed Expert. Questo modulo può essere utilizzato solo se si posseggono Dungeons & Dragons Base ed Expert prodotti dalla Editrice Giochi o la Rules Cyclopedia prodotta dalla TSR Inc.

DUNGEONS & DRAGONS® e D&D® sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc.

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

© 2004 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione (di Ciro Alessandro Sacco)	4
Informazioni generali	5
Capitolo 1 – L'incontro col mercante	8
Capitolo 2 – In viaggio verso il Rinsall	11
Capitolo 3 – Prigionieri del Grande Sciacallo	15
Capitolo 4 – Il labirinto sotterraneo	22
Capitolo 5 – Il ritorno a casa	35
Appendice I – Nuovi mostri	37
Appendice II – Elenco delle abbreviazioni usate	41
Gli autori	43

MAPPE

Mappa del percorso della carovana	12
Mappa del labirinto sotterraneo	23

RINGRAZIAMENTO

*L'autore ed il Chimerae Hobby Group intendono esprimere il più sentito ringraziamento all'amico **Ciro Alessandro Sacco**, che ha sostenuto e caldeggiato questo progetto, contribuendo anche alla realizzazione delle copertine e fornendo l'idea di un "tributo" all'originale Dungeons & Dragons.*

*La sua passione per i giochi di ruolo ed il suo impegno sono uno stimolo per tutti gli appassionati del settore. Speriamo che la collaborazione possa continuare per portare alla luce nuovi progetti futuri che aiutino lo sviluppo e la diffusione dei giochi di ruolo in Italia, un impegno che accomuna (sia pure in maniera differente) l'amico **Ciro Alessandro** ed il Chimerae Hobby Group.*

INTRODUZIONE

di Ciro Alessandro Sacco

Alzi la mano chi tra gli appassionati di *D&D Classico* e *AD&D* non abbia mai sognato o fantasticato di lavorare per la TSR, come autore di moduli o intere ambientazioni! Chi scrive, ovviamente, lo ha fatto nei primissimi anni della scoperta di *D&D Classico* e dei giochi di ruolo in generale. Oggi la TSR, nel bene e nel male, non esiste più, ma esistono le risorse messe a disposizione da Internet e dallo sviluppo dell'informatica. Questi strumenti si possono sfruttare per realizzare operazioni che mai e poi mai ci si sarebbe potuti permettere (o anche immaginare) negli anni '80 e '90. Specialmente negli anni '80, un computer era un oggetto raro come una spada +3 e una stampante qualcosa di costosissimo! Oggi invece, sono di uso comune, con tutto quello che ne segue. Grazie a ciò, il Chimerae Hobby Group ha deciso di rivolgere un ideale omaggio alla TSR e a *D&D Classico* pubblicando, in formato digitale, un vero e proprio modulo d'avventura come quello dei 'vecchi tempi'. Non solo il modulo è ambientato nello storico Granducato di Karameikos, ma ha adottato lo stesso modello grafico dei moduli classici. Non è stato un compito molto difficile, dato l'enorme miglioramento dei mezzi a disposizione anche dei privati degli ultimi anni e – ammettiamolo – la modestia delle soluzioni grafiche della TSR. E' stato davvero un momento di commozione e compiacimento, vedere il nome di un (bravo) autore italiano sotto il grande logo che tutti conosciamo. L'avventura era stata già pubblicata sulle pagine (on line) di DM Magazine riscotendo un unanime consenso fra gli appassionati per la sua grande qualità. Quale modo migliore di celebrare la TSR che fu e ribadire la passione di molti per *D&D Classico*? Creare un modulo apocrifo italiano, il primo da almeno quindici anni! Di rigore il sottolineare ancora che questo modulo di avventura è solo un omaggio rispettoso a un grande gioco e a una grande casa editrice e che quindi speriamo di non incorrere nelle ire degli attuali detentori dei diritti di *D&D Classico*. Noi speriamo nella loro comprensione, come si comprendono gli appassionati di *Star Trek* o *Guerre Stellari* che nella loro passione non vedono una fonte di guadagno, solo di soddisfazioni. Speriamo inoltre che questo progetto di moduli e, chissà, *Atlanti* apocrifi (rigorosamente non profit) vada avanti, alla scoperta del meraviglioso mondo di Mystara, delle sue regioni più lontane e inesplorate e della sua storia antica e complessa. Elfi tecnologici, qualcuno ne vuol parlare?

La rivista (on line) **DM Magazine** è scaricabile gratuitamente all'indirizzo
<http://d20.it/DMMagazine/>

INFORMAZIONI GENERALI

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che lo leggessero in anteprima. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le informazioni racchiuse nei riquadri bordati sono da leggere ad alta voce ai giocatori, ma solo al momento opportuno, mentre tutte le altre descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Prefazione

“Alge rosso sangue” (ogni riferimento al titolo di un certo film dell'orrore è puramente... casuale) è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 5-7, con una media di 30 livelli di esperienza.

La storia è ambientata nel Granducato di Karameikos, ma il DM può facilmente adattarla ad una qualsiasi altra campagna fantasy, semplicemente cambiando i nomi delle principali località. Può essere utile consultare l'*Atlante 1: Il Granducato di Karameikos* per aggiungere spessore scenico all'avventura, anche se non è necessario possederne una copia per giocare.

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopedìa*, ovvero ai set Base (scatola rossa) ed Expert (scatola blu) dell'edizione italiana. In particolare, nella descrizione dei PNG vengono utilizzate le regole opzionali relative alle capacità generali (i *general skills* della *Rules Cyclopedìa*) descritte nell'Atlante 1. Non sono invece utilizzate le regole opzionali della *weapon mastery*. E' possibile ignorare questi elementi opzionali se il DM desidera farlo, semplicemente non tenendoli in alcuna considerazione, dato che il loro utilizzo non influenza in nessun modo lo svolgimento dell'avventura.

Informazioni generali

Recentemente a Specularum e nelle altre principali cittadine del Granducato si è diffusa una nuova passione culinaria. La specialità che ha acceso gli entusiasmi e fatto lievitare gli incassi delle locande, taverne ed osterie varie, è un'alga di fiume scoperta e commercializzata da uno scaltro mercante di origini minrothadiane: Luides Argravazio.

Nato e cresciuto nei territori delle Gilde di Minrothad, Luides è emigrato nelle nuove terre del Granducato soltanto di recente, continuando con successo nella sua attività commerciale in cui eccelle da anni e con molta esperienza. A sentire lui, l'arrivo a Karameikos è dovuto alle prospettive mercantili offerte dallo sviluppo di nuovi commerci in questo regno relativamente giovane e ricco di possibilità per un mercante esperto e smaliziato. Le voci dei maligni insinuano invece che il mercante sia dovuto fuggire da Minrothad in fretta e furia, inseguito dai creditori inferociti e da numerosi clienti truffati. Molto probabilmente la verità sta nel mezzo, ma Luides è comunque una persona abbastanza rispettabile e mantiene sempre un contegno consono alla sua posizione discretamente agiata.

La scoperta delle prelibate alge commestibili è avvenuta per un puro caso circa dieci mesi fa, mentre Luides stava percorrendo il fiume Rinsall, un piccolo affluente del fiume Volaga, nella parte nord-orientale del Granducato, assieme ad una scarna carovana di merci carica di pelli e pepite di argento grezzo destinate al mercato di Specularum. Gli uomini della compagnia, in tutto una dozzina tra carovanieri, soldati e lo stesso Luides, furono vittime di in un'imboscata tesa da una tribù di gnoll presso il guado del Rinsall e molti caddero senza nemmeno riuscire a sfoderare le proprie armi.

La battaglia che seguì fu cruenta e rapida, perché gli gnoll si avventarono con ferocia bestiale sui propri rivali uccidendoli senza pietà alcuna. Le poche guardie vennero facilmente spacciate, mentre gli uomini che tentavano di fuggire sui tre carri della carovana vennero bloccati e tempestati da una pioggia di frecce crudeli. Il solo Luides si salvò, per un colpo di fortuna, perché durante

la fuga una delle casse del carro su cui si trovava gli cadde addosso, colpendolo in testa e facendolo sbalzare giù dal vagone e rotolare, privo di sensi, tra i cespugli al lato del sentiero.

Fin troppi efficienti furono gli gnoll nella loro macabra opera di sterminio e saccheggio, perché quando Luides riprese i sensi molte ore dopo, scoprì non solo di avere un bel bernoccolo ed un feroce mal di testa, ma anche di essere l'unico superstite dell'intera carovana. I cadaveri martoriati dei suoi compagni giacevano sparsi tutti intorno, alcuni con i segni crudeli di morsi e ferite di armi da taglio, altri infilzati da così tante frecce dalle piume nere da essere ridotti a dei puntaspilli. I tre carri erano spariti, assieme a tutto il carico, agli animali da tiro, alle provviste ed a tutti gli assalitori.

Il mercante dimostrò una notevole forza d'animo e, dopo aver raccolto i cadaveri dei compagni ed averli allineati alla meglio sul luogo della battaglia, decise di mettersi in cammino seguendo la sponda del Rinsall, fino a che non avesse raggiunto prima il fiume Volaga e di lì un avamposto di civiltà dove chiedere aiuto.

Per due giorni Luides arrancò, terrorizzato dal pericolo di un nuovo incontro con gli gnoll, senza acqua né cibo. Per la prima si arrangiò bevendo avidamente dal fiume, mentre non riuscì a scovare che poche bacche acerbe e alcuni funghi commestibili per sfamarsi. Allo stremo delle forze, senza nemmeno un'esca ed un acciarino per poter accendere il fuoco, sperduto in un territorio ostile e pericoloso, Luides disperò di poter mai rivedere la sua bella villa nell'assolata Specularum.

La sera del suo secondo giorno di marcia forsennata, Luides era in preda ai crampi della fame e non riusciva a trovare nulla di commestibile attorno a sé. Soltanto arbusti rinsecchiti, funghi velenosi dalle malsane tinte verdastre e giallognole, foglie secche e fiori variopinti lo accompagnavano lungo il suo cammino sulla riva del Rinsall. Chinatosi per bere, il mercante scoprì con gioia il guizzare di alcuni pesci tra le acque limpide del fiume e si ingegnò a lungo tentando di catturarli, ma senza alcun risultato apprezzabile. Lo sconforto e la fatica avevano avuto la meglio sui suoi sforzi disperati e Luides infine si accasciò lungo la riva sassosa, gemendo e lamentandosi flebilmente.

Fu allora che la sua mano venne sfiorata da una cosa viscida che galleggiava nell'acqua ed egli si riscosse prontamente dal suo torpore arretrando spaventato. Ma non c'era nulla da temere, perché si trattava soltanto di un ammasso di alghe, lucide e spesse, un groviglio verde smeraldo che si faceva pigramente cullare dalla lieve corrente del Rinsall. Luides ricordò immediatamente di aver mangiato qualcosa di simile nei suoi viaggi commerciali nelle isole dell'estremo sud ed una speranza di affacciò in lui.

Raccolse timorosamente uno dei grovigli di alghe più vicini a sé e le portò alla bocca, inghiottendone speranzosamente un pezzetto. Il sapore, contrariamente alle sue aspettative, era al tempo stesso aspro e delicato, un insieme straordinario che gli sembrò più gustoso di qualsiasi altra cosa avesse mai assaggiato in vita sua. Voracemente, mangiò a sazietà e raccolse molte altre alghe nel suo mantello, utilizzandolo a mò di rudimentale sacco.

Il giorno seguente, Luides raggiunse la confluenza tra il Rinsall ed il Volaga, e nel volgere di un'altra giornata arrivò ad un minuscolo villaggio di cacciatori e boscaioli lungo le sponde del grande fiume. Qui venne soccorso, curato e rifocillato. Gli abitanti rimasero stupiti del suo strano fardello di alghe, e quando Luides le fece assaggiare loro restarono ancora più affascinati dal gusto squisito di quello strano cibo.

La mente scaltra e calcolatrice di Luides si mise subito in moto, facendogli realizzare il potenziale di guadagno che poteva ricavare da una simile novità. Tenne gelosamente per sé il segreto del luogo dove aveva visto quelle alghe e le battezzò orgogliosamente "Argravie", conscio delle enormi possibilità di ricavo che avrebbero potuto offrirgli. Non appena si fu rimesso, si fece scortare da alcuni uomini del villaggio fino alla città di Kelvin, da dove ritornò poi in fretta e furia a Specularum.

Nei mesi successivi, organizzò altre quattro spedizioni per recuperare altrettanti carichi di alghe Argravie, che poi fece seccare in magazzini affittati a tale scopo, e vendette per tutto il Granducato, ricavando guadagni molto elevati. Contemporaneamente, le Argravie sono diventate una delle specialità più rinomate dell'intera regione, ambite da tutti i buongustai e non solo da loro. Vengono

servite secche, dato che acquistato un sapore ancora migliore di quando sono appena raccolte, assieme ad una insalata di funghi e bacche, oppure fritte con strutto e pastella di uova e noci.

Il boom delle Argravie è ormai una realtà del Granducato e non c'è locanda degna di tale nome che non offra tra i suoi piatti una di queste prelibatezze. L'ultimo carico di merce riportato da Luides sta per terminare ed egli è impaziente di procurarsi nuova mercanzia. E' quindi pronto a guidare personalmente la spedizione sulle vie dell'avventura.

Sviluppo dell'avventura

Questa avventura è stata suddivisa in alcune sezioni principali, che hanno lo scopo di aiutare il lavoro del DM nell'organizzare lo svolgimento del gioco e di racchiudere in maniera organica e più facilmente consultabile le varie parti ed episodi di gioco.

Nel primo capitolo, i PG vengono contattati dal mercante Luides Argravazio e si aggregano a lui, preparandosi al viaggio nelle terre selvagge.

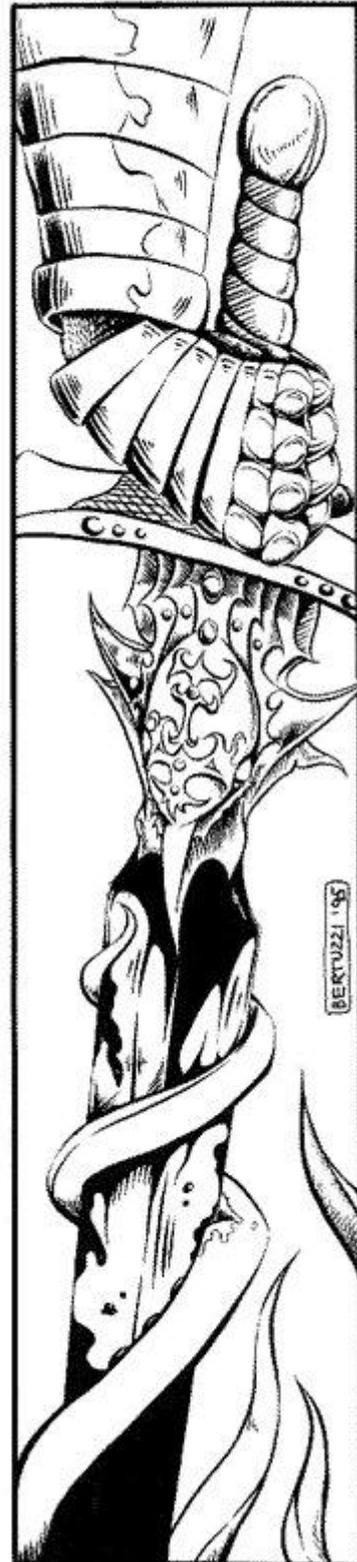
Nel secondo capitolo, i PG viaggiano fino al luogo di raccolta delle alghe e si procurano il carico necessario. Purtroppo la loro guida ha un incidente ed è costretta a fermarsi in un piccolo accampamento di boscaioli, cosicché i PG restano da soli ad avventurarsi nell'ignoto. Nel terzo capitolo, i PG vengono attaccati e fatti prigionieri da una tribù di gnoll. Vengono portati al campo degli assalitori dove sono gettati in un oscuro pozzo, attraverso cui si ha accesso ad uno strano tunnel che li conduce verso un complesso di caverne dove, secondo lo sciamano della tribù, dimorano gli dei della tribù gnoll.

Nel quarto capitolo, i PG si avventurano nei labirinti sotterranei in uno strano mondo incantato, lottando per riguadagnare la superficie e salvare la pelle.

Nel quinto capitolo, i PG ritrovano la libertà, tornano a recuperare il proprio carico e raggiungono Luides, per poi tornare fino a Specularum con il mercante e guadagnarsi la meritata ricompensa. Vengono inoltre indicati spunti per ulteriori avventure.

Nelle appendici alla fine dell'avventura sono riportate le statistiche dei nuovi mostri e creature, ed un elenco di tutte le abbreviazioni utilizzate nel testo.

Il DM deve leggere o parafrasare a voce alta ai giocatori il testo compreso tra i riquadri, adattandolo magari a situazioni od esigenze particolari del proprio gruppo di gioco. Tutte le altre informazioni sono riservate al DM, che deve rivelarle soltanto al momento opportuno.



CAPITOLO 1 – L'INCONTRO COL MERCANTE

Il DM deve fare in modo che i PG si trovino nella città di Specularum, capitale del Granducato di Karameikos. Non occorre che ci sia un motivo particolare: gli avventurieri possono avere stabilito in città la propria base operativa, oppure stanno oziando mentre aspettano nuove opportunità di avventura, o dilapidano i guadagni dell'ultima spedizione, meglio ancora se sono in cerca di un impiego, e così via. Qualunque pretesto credibile è ammesso da parte del DM per innescare la scintilla che darà il via allo svolgimento dell'avventura.

I PG iniziano ad avere una certa fama, o almeno godono della reputazione di gente dura e navigata in faccende pericolose, ed è per questo che gli occhi furbi di Luides li notano, mentre sono intenti a passeggiare per le vie cittadine o seduti ai tavoli di qualche locanda accogliente. L'aspetto, l'abbigliamento e il modo di comportarsi dei nostri eroi dovrebbe attirare Luides, facendolo giungere alla conclusione che i PG sono gente che fa al caso suo.

Senza perdersi troppo in chiacchiere, il mercante avvicina il gruppo in maniera diretta anche se discreta e fa loro la sua offerta. Il testo seguente presuppone che i PG si trovino in un mercato per le vie di Specularum al momento dell'incontro con Luides:

State camminando tra le vie affollate di un mercato all'aperto, avanzando a fatica tra la calca di persone che fanno ressa attorno alle misere bancarelle, da dietro cui venditori di ogni genere lanciano grida strepitanti invitando ad acquistare la propria merce.

D'un tratto, mentre vi trovate accerchiati dalla folla e stretti tra un banco di frutta ed uno di vasi e terrecotte, venite raggiunti da un uomo sulla quarantina, basso e dalla carnagione scura. Dal viso scarno ed affilato su cui spicca un naso adunco e pronunciato, due piccoli occhi nerissimi vi scrutano con aria furba. Dall'abbigliamento l'uomo sembra essere senza dubbio un mercante, anche se non riuscite proprio ad immaginare quale genere di mercanzia possa trattare.

Senza porre indugio in mezzo, l'uomo vi saluta con un cenno del capo e si rivolge a voi con una voce al tempo stesso smielata ed attenta:

“Salve a voi, o nobili avventurieri. Almeno questo deduco che siate dal vostro contegno e dal vostro abbigliamento per così dire... inusuale. Lasciate che mi presenti, anche se forse avrete già sentito parlare di me: sono Luides Argravazio, libero mercante, ed avrei un lavoretto da offrirvi. Del tutto legale, s'intende, con pochi rischi e molto remunerativo.”

Dopo una pausa di pochi secondi, che sembra lasciare sospesi nel vuoto i vostri interrogativi e che sottolinea ancora di più le sue ultime parole, Luides riprende a parlare incalzandovi:

“Accomodiamoci in una taverna, dacché questo non è un luogo per parlare in santa pace. A voi la scelta, amici miei... ed a me l'onore di pagare il conto.”

Se i PG fanno altre domande, Luides insiste perché la trattativa avvenga in privato ed al riparo da orecchie indiscrete. E' comunque disposto ad accettare un altro luogo per la chiacchierata, a seconda delle esigenze dei PG.

Se i PG rifiutano, il mercante continuerà a cercare di persuaderli, prima con ripetute richieste anche nei giorni successivi a quelli del primo incontro, e quindi tentando di “corromperli” con piccoli doni ed omaggi (pagando il conto nelle locande, inviandogli armi ed altri piccoli oggetti di cui potrebbero avere bisogno, e cose simili). Se gli avventurieri sono irriducibili, chiudete questa avventura e passate oltre, magari consigliando ai vostri giocatori di cercarsi un passatempo diverso...

Un'offerta di lavoro

Alla fine, in un modo o nell'altro, i PG e Luides dovrebbero riuscire ad avere un incontro riservato. Lasciate agli avventurieri la massima libertà di scelta riguardo al luogo ed all'ora della riunione, dato che il mercante non ha preferenze particolari ed intende guadagnarsi la fiducia del gruppo mostrandosi molto disponibile.

Gran parte del modo di organizzare e gestire l'incontro e la trattativa di ingaggio dei PG viene lasciata al DM, che potrebbe anche far leva su motivazioni diverse dal solo tornaconto economico. Luides è abile e

scaltro e può sfruttare eventuali gaffe o imprudenze dei PG a proprio favore: non fatevi scrupoli ed usate pure qualche piccola bugia per convincere i PG ad imbarcarsi in questa avventura con lo spregiudicato mercante.

Se l'incontro avviene di notte, in una zona malfamata, o se Luides sospetta per qualche motivo che i PG vogliono tradirlo in qualche modo, prenderà le proprie precauzioni corrompendo alcune guardie cittadine affinché si trovino "casualmente" a passare dalle parti del luogo convenuto per l'incontro, in modo da avere un valido aiuto in caso di problemi.

Nel corso della trattativa, il mercante inizierà raccontando la triste storia dell'aggressione alla carovana prima e del ritrovamento delle prelibate alghe poi, evitando accuratamente di menzionare il luogo esatto della scoperta ed ingigantendo i propri meriti ed il proprio coraggio, anche a scapito della verità. Quindi Luides tratterà coi PG i seguenti punti:

- Ha bisogno di gente in gamba e fidata per un trasporto eccezionale di alghe, visto che la sua scorta va esaurendosi velocemente.
- E' disposto ad offrire una lauta ricompensa (e qui sta al DM determinarne l'importo, ma senza largheggiare troppo a favore dei PG!) e ovviamente ad accollarsi tutte le spese di viaggio.
- La destinazione del viaggio è nel nord-est di Karamaikos, approssimativamente lungo il fiume Volaga. Non c'è modo di far rivelare niente di più preciso a proposito del luogo esatto.

Luides tenta in ogni modo di mettere i PG a proprio agio, facendo affidamento sul suo innato carisma e sulle sue doti adulatorie, che si associano ad una parlantina davvero invidiabile. Il mercante si mostrerà offeso se i PG si rivelano troppo sospettosi o rifiutano il lavoro, fingendosi sorpreso che persone tanto in gamba rifiutino una proposta di lavoro così vantaggiosa. Per conquistare la fiducia dei PG sarà molto prodigo di informazioni, che purtroppo si riveleranno per lo più inutili ed inesatte specie riguardo alle notizie più compromettenti, anche se i PG per ora non possono assolutamente saperlo.

Alla fine della serata, Luides chiederà ai PG se necessitano di qualche particolare equipaggiamento (anche qui il DM deve stare attento ad essere liberale, ma senza

largheggiare troppo) e li inviterà a presentarsi al proprio magazzino il giorno seguente, per partire con la carovana. Se i PG necessitano di qualche altro giorno, il mercante sarà lieto di concederglielo, a patto che non si vada troppo per le lunghe.

Luides Argravazio (Ladro di 8° livello):

CA 2 (Armatura di cuoio +2, Anello di protezione +1, bonus Ds); DV 8d4 (M); PF 24; THAC0 17 in mischia e 15 a distanza; #Att 1; F 1d8+2 con la spada +2; MV 36 m (12 m); Fr 10, In 16, Sg 11, Ds 16, Co 12, Ca 15; All N.

Abilità speciali: Scassinare Serrature 50%, Scoprire Trappole 45%, Disattivare Trappole 42%, Scalare Pareti 94%, Muoversi Silenziosamente 52%, Nascondersi nelle Ombre 38%, Svuotare Tasche 55%, Sentire Rumori 62%, Colpire alle Spalle (+4 TpC, danno raddoppiato), Leggere i Linguaggi 80%. Equipaggiamento speciale: *Spada +2, Armatura di cuoio +2, Anello di protezione +1, Amuleto di protezione dall'ESP.*

Linguaggi: Minrothad (nativo), Thyatiano (16), Traladariano (16).

Capacità generali: Stimare (16), Contrattare (16), Persuasione (16), Matematica (16), Guidare carri (16).

Aspetto fisico: Luides è un uomo che ha da poco passato i 40 anni, abbastanza basso e dalla corporatura agile. Ha carnagione scura, un viso scarno ed affilato su cui spicca un naso adunco e pronunciato, due piccoli occhi nerissimi ed un groviglio di incolti capelli corvini che si arruffano in testa. Indossa abiti abbastanza lussuosi, specie quando conduce le trattative dei propri affari, anche se preferisce vestire in maniera più pratica e sicura quando si avventura in territori ostili e pericolosi.

Personalità: scaltro, calcolatore ed adulatore.

Soldati della guardia cittadina (8):

CA 5 (Cotta di maglia); DV 3 (M); PF 17; THAC0 15 (compreso bonus per la Fr); #Att 1; F 1d8+2 con la spada (compreso bonus per la Fr); TS G3; MV 36 m (12 m); ML 8; In 11; All N; PX 35.

La carovana

Il giorno previsto per la partenza, Luides darà appuntamento ai PG presso il proprio magazzino appena prima dell'alba. Nel

frattempo appronterà un grosso carro, trainato da 4 possenti cavalli da tiro, che guiderà personalmente lungo la pista fino al punto di raccolta delle alge Argravie. Per ognuno dei PG sarà disponibile un cavallo palafreno con tutti i finimenti necessari, mentre le scorte di cibo ed acqua sono già caricate con cura sul vagone, che contiene anche altro equipaggiamento per sopravvivere all'aperto. Se il DM vuole o i giocatori lo richiedono, potrà dettagliare separatamente tutti i vari articoli di materiale trasportato, altrimenti sarà sufficiente assumere che siano disponibili tutti gli oggetti di uso più comune, siano essi attrezzi, tende, coperte e via dicendo.

Al termine del viaggio i PG dovranno restituire i cavalli, anche se l'accordo stipulato con Luides potrebbe includerli come parte del pagamento. Se ci sono PG di razza nanica od halfling, il mercante preparerà per loro dei pony al posto dei palafreni, ma in nessun caso saranno disponibili cavalli da guerra o con addestramento particolare.

Il vagone può comodamente ospitare un carico di alge sufficiente per almeno tre mesi, e Luides è costretto a viaggi frequenti perché non è possibile conservare il prezioso carico per più di un centinaio di giorni. Inoltre teme che una raccolta troppo abbondante possa alterare per sempre il particolarissimo ecosistema in cui le alge proliferano, rischiando così di far estinguere la sua principale fonte di guadagno. Per questi motivi è costretto a spedizioni ravvicinate e ad accontentarsi di carichi non troppo eccessivi, sobbarcandosi pericolose missioni nelle terre selvagge con una cadenza fin troppo frequente per i suoi gusti. Ma gli affari sono affari, e fedele a questo antico motto Luides affronta i rischi in cambio di una merce davvero rara e particolare.

Cavallo palafreno:

CA 7; DV 2 (G); PF 10; THAC0 18; #Att 2 zoccoli; F 1d4/1d4; TS G1; MV 72 m (24 m); ML 7; In 2; All N; PX 20.

Pony:

CA 7; DV 2 (G); PF 9; THAC0 18; #Att 2 zoccoli; F 1d4/1d4; TS G1; MV 63 m (21 m); ML 7; In 2; All N; PX 20.



CAPITOLO 2 – IN VIAGGO VERSO IL RINSALL

La gran mole del carro, la trascuratezza delle strade e la prudenza di Luides fanno sì che il viaggio proceda abbastanza lentamente, anche se non c'è altro di modo di giungere fino al punto prestabilito dove crescono le succulente alghe.

Nella mappa che segue è riportata una panoramica generale della zona attraversata dalla carovana durante il viaggio, che durerà approssimativamente una decina di giorni. Il vagone trainato dai cavalli può infatti percorrere circa 18 km al giorno sui sentieri sconnessi che attraversano le foreste e le colline lungo la riva del Volaga, e la distanza che separa Specularum dal guado sul Rinsall dove crescono le Argravie è di circa 200 km, coperti di foreste per una buona parte di viaggio, finché negli ultimi giorni si arranca attraverso colline basse e dirupate.

Spetta al DM, qualora lo ritenga opportuno, colorire o movimentare il tragitto da Specularum al fiume Rinsall. Come regola generale, consigliamo di tirare due volte al giorno (all'alba ed al tramonto) sulla tabella seguente per determinare se avviene qualcosa di insolito. Gli eventuali incontri determinati dal tiro fatto per l'alba possono essere utilizzati in un qualsiasi momento nel corso della giornata, mentre quelli determinati dal tiro fatto per il tramonto possono avvenire durante le ore notturne, quando il DM lo ritiene più opportuno.

Risultato d12	Evento
1	Problemi alla carovana*
2	Nessun evento
3	Incontro casuale**
4	Nessun evento
5	Incontro casuale**
6	Nessun evento
7	Nessun evento
8	Incontro casuale**
9	Nessun evento
10	Incontro casuale**
11	Nessun evento
12	Banditi***

*: La strada dissestata, l'usura del carro o la pura sfortuna causano un piccolo incidente al carro o ad uno dei cavalli della carovana. Il DM deve lanciare 1d6: con 1-3 il carro viene danneggiato ed ha bisogno di riparazioni (cosa che rallenterà la marcia di almeno un paio di giorni); con 4-5 uno dei cavalli da tiro si azzoppa e deve essere curato o dovrà procedere ad andatura ridotta

(raddoppiando i giorni di viaggio rimasti per arrivare alla meta); con 6 ad azzopparsi è il cavallo di un PG, che dovrà scegliere tra ridurre l'andatura (raddoppiando i giorni di viaggio rimasti per arrivare alla meta) o abbattere l'animale e accomodarsi sul carro.

Nota: si sconsiglia di impiegare questo evento nella prima metà del viaggio, o di far azzoppare più di due o tre cavalli. In alternativa, utilizzare l'evento "Incontro casuale".

**:

Il gruppo incontra un mostro. Il DM lancia un dado o sceglie uno degli incontri dalla tabella che segue, a seconda del tipo di terreno che la carovana sta attraversando quando avviene l'evento:

Risultato d8	Bosco/Foresta	Collina
1	Cinghiali selvaggi (2d4)	Orchi (2d6+6)
2	Rospi giganti (4d4)	Gigante delle colline (1d2)
3	Gechi (1d4+1)	Troll (1d3+1)
4	Lupi (3d8)	Roc piccolo
5	Ciclope	Grifoni (2)
6	Troll (2)	Viverna
7	Orchi (2d4+4)	Gigante delle rocce (1d2)
8	Unicorno	Gnoll (2d8+8)

***:

Si tratta di un gruppo di fuorilegge e predoni umani, che assaltano i viaggiatori utilizzando la tecnica dell'imboscata. Il DM deve predisporre un agguato in un punto particolarmente sfavorevole ai PG, per poi far attaccare senza alcun preavviso il gruppo di malviventi.

Se vengono sconfitti o messi in fuga faranno perdere le proprie tracce rapidamente, grazie alla conoscenza di sentieri segreti noti soltanto a loro. I banditi catturati non forniscono informazioni utili ai PG ai fini dell'avventura e non sanno nulla di alghe, gnoll e simili. Per ogni bandito consegnato alle autorità, i PG ricevono una ricompensa di 50 MO.

Banditi (16):

CA 7 (Armatura di cuoio); DV 2 (M); PF 11; THAC0 18; #Att 1; F 1d8 con la spada o 1d6 con l'arco; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 7; In 9; All C; PX 20.

Equipaggiamento: tutti i banditi indossano una armatura di cuoio e sono armati con una spada lunga ed un arco con 20 frecce. Ognuno ha una borsa contenente 1d4x10 MO e 1d10x10 MA.

Capobanda (1):

CA 6 (Armatura di cuoio, bonus Ds); DV 3 (M); PF 15; THAC0 16 (compreso bonus per la Fr); #Att 1; F 1d8+1 con la spada (compreso bonus per la Fr); TS G3; MV 36 m (12 m); ML 9; In 10; All C; PX 35.

Equipaggiamento: il capobanda indossa una armatura di cuoio ed è armato con una spada lunga. Porta una borsa contenente 1d6x10 MO, 1d6x10 MA e 1d6x100 MO in gemme di piccola caratura.

Nota: questo incontro può avvenire una sola volta. In alternativa, utilizzare l'evento "Incontro casuale".

Mappa del percorso della carovana



La mappa mostra, evidenziato in colore bianco, il percorso seguito dalla carovana mercantile di Luides. Ogni esagono sulla mappa corrisponde a circa 10 km.

Luides ha studiato appositamente il percorso per tentare di passare inosservato, pur tuttavia senza correre rischi inutili. Per questa ragione vengono evitate tutte le città principali ed il fiume viene guadato subito all'uscita di Specularum. Parimenti, è stata

evitata la zona paludosa e malsana che si estende ad est della Baronia di Kelvin.

Le aree importanti ai fini dell'avventura sono state indicate sulla mappa con dei numeri:

1. Specularum, da dove parte il viaggio della carovana.
2. La confluenza tra il fiume Volaga ed il suo affluente Rinsall. Procedendo verso sud, a poca distanza da questo punto si trova il villaggio di boscaioli dove Luides trovò soccorso dopo l'attacco degli gnoll.

3. Lungo il corso del fiume Rinsall, l'ansa dove crescono le preziose alghe Argravie.
4. La tana della tribù gnoll che rapisce i PG, al cui interno si trova l'ingresso al labirinto sotterraneo.

Un incidente di percorso

Una volta che la carovana è giunta nei pressi del campo dei boscaioli (area 2), il DM dovrà ricorrere ad un piccolo (subdolo) trucchetto per movimentare l'avventura dei PG.

L'idea di Luides, ossessionato dal mantenere la segretezza più assoluta riguardo al luogo di raccolta delle alghe, è quella di giungere fino alla confluenza tra i fiumi Volaga e Rinsall, fare campo e lasciare gli avventurieri di guardia mentre si reca a far provvista di Argravie. Questa tecnica si è dimostrata finora molto efficace e Luides, fedele al detto "fidarsi è bene, non fidarsi è meglio", l'ha messa in pratica in tutti i suoi precedenti viaggi di approvvigionamento.

Mentre gli avventurieri sorvegliano il campo base, Luides prende con sé i quattro cavalli da tiro, molti sacchi, delle grosse ceste di vimini e alcuni rotoli di corda, quindi si reca velocemente al punto di raccolta delle alghe. Partendo all'alba, riesce a raggiungerlo in tarda mattinata e lavorando alacremente per il resto del giorno, fin quasi al tramonto, ammassa un carico di proporzioni rispettabili, lo sistema sui cavalli e quindi fa ritorno all'accampamento per trascorrere la notte.

In meno di una settimana di questo lavoro, l'intraprendente mercante riesce ad accumulare abbastanza alghe per un carico completo del vagone e quindi ritorna a Specularum a raccogliere i frutti economici delle proprie fatiche. In questo modo non corre rischi eccessivi sotto il profilo della sicurezza personale (dato che passa la notte ben protetto nell'accampamento) ed evita di far conoscere ad altre persone il luogo esatto dove si trovano le alghe.

Durante il suo tragitto per e dal punto segreto del fiume, Luides tiene occhi ed orecchie bene aperti e si accorgerà di eventuali pedinatori, a meno che questi non utilizzino mezzi straordinari per evitare di essere scoperti. La riuscita di un inseguimento di questo genere condotto dai PG va valutata dal DM, tenendo presente la scaltrezza e la grande prudenza del mercante. Nel caso in cui gli avventurieri riescano a scoprire la zona in

cui proliferano le alghe, spetta al DM concedere loro di sfruttarle, magari organizzando avventure ad hoc, oppure far estinguere lentamente questi preziosi vegetali per l'eccessivo sfruttamento praticato dalle avide mani dell'uomo.

Purtroppo per Luides, stavolta qualcosa andrà storto ed il mercante sarà costretto a rivedere i suoi piani. Una volta che i PG avranno preparato l'accampamento, Luides svelerà loro i suoi piani per i giorni successivi, quindi andrà a coricarsi. Nel corso della notte, uno strano insetto pungerà però il mercante, che si risveglierà il mattino seguente in preda a febbri violente, sudori freddi, conati di vomito e lancinanti dolori muscolari che non gli danno tregua.

Se qualcuno dei PG ha le capacità generali di Curare, Sopravvivenza (colline), Conoscenza degli animali o simili, potrà riuscire a capire che la causa della febbre e dei dolori è la puntura di un raro insetto che infesta certi punti lungo le rive dei fiumi. L'unica cura possibile per la vittima sono il riposo ed una lunga degenza, evitando qualsiasi sforzo dato che persino camminare potrebbe rivelarsi fatale. Anche l'utilizzo di magia curativa di qualsiasi genere si rivelerà parzialmente inefficace, dato che provocherà sollievo da febbre e dolore ma lascerà il paziente debolissimo ed incapace di muoversi per diversi giorni ancora.

L'idea di Luides, disperato per l'inconveniente capitatogli e preoccupatissimo per le sorti dei suoi commerci, è quella di rivelare ai PG l'esatta locazione del letto di alghe, cosicché possano procedere a realizzare il carico al posto suo. Dopo aver pregato i PG di non rivelare a nessuno la locazione del prezioso deposito, arrivando persino a promettere una percentuale sui guadagni che deriveranno dalla vendita delle Argravie (ancora una volta, da definire a discrezione del DM), Luides darà ai PG le indicazioni necessarie per raggiungere la riserva di alghe e chiederà di essere portato al sicuro al villaggio di boscaioli dove aveva già una volta trovato asilo.

Se i PG acconsentono alla proposta, dovranno innanzitutto smontare il campo e trasportare il mercante sul carro fino all'accampamento, situato qualche chilometro verso sud. La cosa non dovrebbe richiedere più di una mezza giornata tra andare e tornare, anche perché il

gruppo sarà guidato dalle preziose informazioni di Luides. I boscaioli saranno amichevoli ed offriranno tutto l'aiuto possibile allo sfortunato mercante, raccontando anche la storia delle precedenti disavventure di Luides se i PG sono così furbi da chiederlo. Una volta messo al sicuro Luides, questi rivelerà in gran segreto ai PG il luogo dove si trova il sospirato mucchio di alghe, chiedendo loro ancora una volta di mantenere il massimo riserbo al riguardo. Il gruppo dovrà ora dirigersi tutto solo verso il Rinsall, risalendolo fino al punto segreto svelato dal mercante. Luides raccomanda loro di portare con sé il carro ed i cavalli, in modo da mettere direttamente le Argravie sul carro e poter tornare indietro a riprenderlo nel giro di una settimana al massimo. Questo è un consiglio ragionevole, che eviterà ai PG continui viaggi sfiancanti e gli permetterà di restare uniti mentre procedono alla raccolta delle alghe.

Risalendo il Rinsall

Il tempo impiegato dagli avventurieri per andare dal villaggio dei boscaioli dove riposa il convalescente Luides ed il tratto del fiume che fa da culla alle alghe Argravie è di circa sei ore, considerando l'andatura ridotta imposta dalla difficoltà di manovrare adeguatamente il grosso carro su di un percorso privo di sentieri. L'arrivo al punto prestabilito avviene fortunatamente senza incidenti. Quando i PG raggiungono la meta, leggete loro la seguente descrizione:

Di fronte a voi si stende un paesaggio sterile e collinare, con scarni arbusti che spuntano dal terreno protendendosi verso il cielo come avide mani scheletriche. Il mormorio del Rinsall vi ha accompagnato per l'intero percorso ed ora sembra essere diventato un elemento integrante dell'ambiente che vi circonda.

Secondi i vostri calcoli dovrete essere giunti al punto indicatovi, tra mille precauzioni, dal convalescente Luides. Un rapido esame del fiume conferma le vostre speranze dato che, in corrispondenza di una larga ansa del Rinsall, l'intero corso d'acqua sembra essere coperto di verdi alghe luccicanti. Indubbiamente, avete trovato quello che stavate cercando.

Nei giorni successivi, gli avventurieri dovrebbero essere impegnati nella raccolta delle preziose alghe per gran parte della

giornata. Visto il loro numero, nel giro di tre giorni il carico sarà completato ed adeguatamente imballato sul carro, pronto per tornare indietro verso Luides prima ed alla civiltà poi.

Nel corso di questi tre giorni non ci sono intoppi particolari, anche se il DM potrebbe voler inserire qualche incontro per movimentare la situazione. Si raccomandano a tal proposito piccoli inconvenienti senza conseguenze, se non un bello spavento. Ad esempio, un serpente potrebbe infilarsi sotto le coperte di un dei PG, o uno scorpione potrebbe fare la sua comparsa nell'accampamento seminando il panico. Si suggerisce di evitare incontri con umanoidi, giganti, animali o mostri di qualsiasi tipo, per assicurare il gruppo circa la relativa sicurezza di questa parte delle colline, al fine di aumentare la sorpresa per l'attacco degli gnoll.



CAPITOLO 3 – PRIGIONIERI DEL GRANDE SCIACALLO

Una volta disposto il prezioso carico di alghe all'interno del carro, i PG devono affrettarsi a ritornare al villaggio di boscaioli dove si trova Luides. Il viaggio dovrebbe durare circa sei ore ma gli avventurieri non arriveranno mai a destinazione, anche se ancora non lo sanno. Infatti la stessa tribù di gnoll responsabile del massacro della carovana di Luides dieci mesi fa continua a seminare il terrore nella zona, depredando ed uccidendo gli incauti che si trovano a dover attraversare il territorio desolato.

Gli gnoll sono al corrente della presenza dei PG già da un paio di giorni ed alcuni di loro ne sorvegliano costantemente le mosse, nascosti nell'ombra e ben protetti dai mille nascondigli sparsi tra le colline, che conoscono come il palmo della propria mano. Quando le malvagie creature capiscono che i personaggi hanno intenzione di levare il campo, perché stanno caricando il carro e smontando le tende, decidono che è giunto il momento di agire. Nel breve volgere di una manciata di minuti, veloci corridori vengono inviati ad allertare il grosso della banda, che in meno di mezz'ora si dispone sul posto, circondando la carovana e preparando un'imboscata di tutto rispetto.

I razziatori gnoll sono molto ben organizzati, tenuti uniti in una rozza disciplina sotto il pugno di ferro del Grande Sciacallo, un veterano dell'esercito umanoide di Thar che dopo aver prestato servizio per anni nelle fila degli orchi impegnati nelle campagne contro i nani di Casa di Roccia, ha deciso di tornare sulle colline natie per organizzare una grande tribù di conquistatori. Diversi ufficiali, scelti personalmente dal leader dell'orda, lo aiutano in battaglia dirigendo l'attacco in incessanti ondate successive coordinate tra loro, per ottenere il massimo dell'efficacia dalle tattiche di guerriglia impiegate negli assalti. Molti grandi gnoll, forti e malvagi, si sono uniti al Grande Sciacallo man mano che il suo prestigio è aumentato di pari passo con le sue vittorie. Alcuni provengono da tribù sottomesse da quella del leader, mentre altri si sono sobbarcati lunghi viaggi per entrare a far parte della tribù dominante sulle colline.

Quando i PG si accingono a partire dal loro accampamento lungo le rive del Rinsall, viene dato il segnale di attacco per l'orda degli gnoll. Quali che siano le precauzioni prese dai

personaggi, il DM deve fare in modo che la battaglia volga a favore degli umanoidi, che sembrano combattere con una tecnica militare ed una disciplina insolite per creature della loro razza. Alla fine, anche il semplice numero basterà per permettere ai razziatori di avere la meglio sui malcapitati avventurieri e farli loro prigionieri.

Appena il DM decide che è il momento giusto per sferrare l'attacco dell'orda, deve leggere ai giocatori la descrizione che segue:

Avete caricato tutte le alghe faticosamente raccolte sul grande vagone ed i cavalli sono pronti per iniziare la lunga marcia che vi porterà nuovamente da Luides ed al villaggio dei boscaioli. Attorno a voi, le colline si stendono a perdita d'occhio formando un paesaggio abbastanza desolato alla vista. Il canto lontano degli uccelli sembra dare un tocco di colore all'ambiente che vi circonda, rinfrancandovi mentre muovete i primi passi della lunga marcia che vi attende.

D'improvviso, senza un minimo segnale di preavviso, una nube di frecce si abbatte sui vostri cavalli, ferendone parecchi, mentre allo stesso tempo un grande tronco viene fatto rotolare da un vicino dirupo e finisce contro il carro, danneggiandone l'asse posteriore.

Mettete immediatamente mano alle armi, mentre le colline che fino ad un prima vi sembravano vuote e desolate si animano improvvisamente di una brulicante moltitudine di creature da incubo, alte e feroci, col corpo coperto di pelo ed il muso simile a quello di una iena. Sinistre risate e lugubri ululati si mischiano freneticamente nell'aria, spazzando via l'incanto del melodioso cinguettare degli uccelli, ed in breve vi trovate circondati da un nemico molto più numeroso di voi, avido di sangue e di bottino.



L'orda degli gnoll

Le creature che scendono all'attacco della carovana sono determinate a morire per raggiungere il proprio obiettivo, incitate dai continui ordini perentori del Grande Sciacallo e dei suoi ufficiali scelti. L'attacco di sorpresa ha provocato un grave danno ai personaggi, che si ritrovano in una situazione alquanto difficile.

Il carro ha il semiasse posteriore spezzato a metà ed è dunque inutilizzabile finché non viene adeguatamente riparato. Inoltre, due dei quattro cavalli da tiro che lo stavano trainando sono stati uccisi dalle frecce crudeli degli gnoll. Anche i cavalli dei PG non sono in condizioni migliori, dato che la metà sono feriti in modo serio o morti, mentre gli altri sono in preda al panico e tenteranno di disarcionare il proprio cavaliere per fuggire via all'impazzata.

Prima di ogni altra cosa, il DM deve decidere quali cavalli siano stati colpiti dalle frecce. I cavalieri cadono a terra assieme agli animali, a meno che non riescano ad effettuare con successo un test sulla Destrezza (lanciando 1d20 ed ottenendo un risultato uguale o inferiore al proprio punteggio di Ds). Coloro che falliscono il tiro vengono schiacciati dalla propria montatura agonizzante, perdono immediatamente 1d6 PF (1d4 PF nel caso in cui stiano montando un pony) e restano immobilizzati al di sotto di essa troppo storditi per poter reagire in alcun modo. Chi ha successo nel test riesce invece a schivare la carcassa del proprio cavallo gettandosi a terra (1d2 PF di danno per la caduta) e deve impiegare il prossimo round per rialzarsi da terra.

I cavalli che non vengono colpiti sono presi dal panico e tentano di disarcionare il proprio cavaliere per poi cercare scampo in una fuga disperata tra i crinali rocciosi. I due animali da traino superstiti legati al carro si imbizzarriscono, ma non riescono a trovare via di scampo e vengono trafitti dalle frecce degli gnoll nel round seguente. Tutti gli altri cavalli perdono la calma ed i cavalieri devono tentare disperatamente di restare in sella. Tutti quelli che hanno la capacità generale Cavalcare riescono a restare in sella se effettuano con successo una prova su di essa; purtroppo per loro, gli arcieri gnoll elimineranno le montature con i cavalieri ancora in sella nel round successivo,

causando la caduta dei personaggi che dovranno effettuare un test sulla Destrezza, come spiegato in precedenza. Chi non possiede la capacità Cavalcare o fallisce la prova ad essa relativa, viene scaraventato a terra e perde 1d4 PF; inoltre i cavalli fuggono verso le colline (dove troveranno la morte per mano della retroguardia gnoll) ed i PG dovranno perdere il prossimo round per rialzarsi da terra.

Nel round successivo a quello della sorpresa, gli arcieri si concentreranno sui cavalli superstiti, sterminandoli tutti, mentre numerosi guerrieri e veterani sciameranno dalle colline per accerchiare i PG. Giocate pure qualche round di combattimento, senza lasciare però troppe illusioni agli avventurieri, descrivendo la ferrea disciplina degli gnoll, il loro volto feroce, le agghiaccianti risate e le grandi lame scintillanti che brillano sinistramente alla luce del giorno.

Nel breve volgere di due o tre round al massimo, tutti i PG dovrebbero essere neutralizzati, con le buone o con le cattive. Coloro che restano imprigionati sotto ai cavalli o sono impegnati rialzarsi vengono semplicemente sommersi da una marea di gnoll pelosi e puzzolenti, che li immobilizzano, li spogliano di tutto e quindi li legano come salami, rendendoli del tutto inoffensivi. I più combattivi tra i personaggi si trovano invece sopraffatti dalla furia e dal numero degli avversari, che alla fine li bloccheranno gettandogli addosso, non importa quale sia il numero di perdite subite. Il DM deve prestare particolare attenzione a non far morire in questo scontro né il Grande Sciacallo né tanto meno alcuno dei personaggi.



In totale, l'orda gnoll è composta da un centinaio di guerrieri, così suddivisi:

Il Grande Sciacallo:

CA 3 (Orecchino di protezione +2); DV 5+2 (G); PF 31; THACO 12 (compreso bonus per la Fr); #Att 1; F 1d12+3 con la roncola (compreso bonus per la Fr); TS G5 (bonus di +2 dovuto all'Orecchino di protezione); MV 27 m (9 m); ML 11; In 9; All C; PX 225.

Equipaggiamento: grande roncola montata su un'asta di legno a cui sono attaccati diversi macabri trofei di guerra, *Orecchino di protezione +2* indossato all'orecchio destro (un piccolo cerchietto di ferro azzurrino che funziona come un Anello di protezione).

Linguaggi: Gnoll (nativo), Comune (9), Orchesco (9).

Capacità generali: Torturare (15), Intimidire (16), Tattiche militari (9).

Aspetto fisico: il Grande Sciacallo è eccezionalmente alto e robusto anche per uno gnoll, segnato dalle cicatrici di mille battaglie contro i nani di Casa di Roccia. Ha gli occhi di un giallo maligno, grandi fauci irte di zanne sbavanti e porta numerosi orecchini metallici sul naso e sulle orecchie (tra cui anche quello magico di protezione).

Personalità: feroce, impavido e crudele.



Ufficiali scelti (5):

CA 5; DV 3 (G); PF 18; THACO 16 (compreso bonus per la Fr); #Att 1; F 1d10+2 con arma lunga (compreso bonus per la Fr); TS G3; MV 27 m (9 m); ML 10; In 8; All C; PX 35.

Equipaggiamento: ogni ufficiale porta un'arma lunga a scelta del DM.

Gnoll dell'orda (90):

CA 5; DV 2 (G); PF 12; THACO 18; #Att 1; F 1d10+1 con arma lunga o 1d6+1 con l'arco; TS G2; MV 27 m (9 m); ML 10; In 7; All C; PX 20.

Equipaggiamento: ogni gnoll della milizia porta un'arma lunga a scelta del DM. Inoltre, 40 di essi sono equipaggiati con archi lunghi e 40 frecce a testa.

Catturati!

A questo punto, i PG sono legati ben bene come salami, impotenti vittime nelle mani degli gnoll. Al termine della battaglia, il DM dovrebbe descrivere la scena di devastazione che li circonda, aumentando lo sconforto che pesa sul cuore dei PG. I prigionieri saranno imbavagliati e portati di fronte all'imponente figura del Grande Sciacallo, che li degnerà appena di uno sguardo carico di disgusto, prima di congedarli con qualche latrato nella lingua degli gnoll.

I PG in grado di comprendere questo idioma bestiale apprenderanno di essere destinati ad essere portati alla tribù degli gnoll, anche se non potranno venire a conoscenza della sorte a loro riservata una volta giunti là. Alcuni gnoll particolarmente robusti benderanno gli occhi degli avventurieri e se li metteranno in spalla, dandosi il cambio di quando in quando per riposare. Nel giro di tre ore l'orda giungerà al proprio villaggio, portando con sé i prigionieri.

Il DM deve assicurarsi che non vi siano possibilità di fuga nel corso di questa marcia, anche perché gli gnoll montano una guardia attenta, pungolati dalla ferocia degli ufficiali al diretto comando del Grande Sciacallo.

La tribù delle Colline Gialle

Dopo una marcia da incubo durata circa tre ore, i PG giungono infine al villaggio della tribù delle Colline Gialle, così chiamata per il particolare colore della terra nella zona dove sorge il suo accampamento. Depositi solforosi hanno infatti reso il suolo di un colore giallo sporco, fumi nauseabondi provengono da piccoli geysir sotterranei tutt'intorno sulle colline e alcune sorgenti di acqua calda e dall'odore di uova marce sgorgano nelle vicinanze, creando torrentelli di acque tiepide e maleodoranti.

Nel complesso il luogo è piuttosto inospitale e per questo gli gnoll non hanno nessuno che disputi loro il controllo della zona. L'accampamento è cresciuto di molto negli ultimi tempi, grazie ai nuovi gnoll arruolati nell'orda del Grande Sciacallo, e si sparpaglia disordinatamente lungo le propaggini delle Colline Gialle. Il Grande Sciacallo impone la sua legge con pugno di ferro, coadiuvato dai suoi scagnozzi più fedeli. La paura e la crudeltà del capoclan tengono saldo il villaggio, assicurando una convivenza

abbastanza disciplinata ed altrimenti del tutto impensabile.

Quando i PG raggiungono l'accampamento della tribù, vengono scaraventati senza tanti complimenti in una rozza gabbia al centro del villaggio. Quindi gli gnoll tolgono loro le bende, e davanti agli occhi degli sfortunati avventurieri si svela una scena da incubo. Il DM deve leggere il seguente testo ai personaggi:

Mentre sbattete le palpebre tentando di riabituarvi i vostri occhi alla luce, la sensazione che vi pervade è quella di essere finiti all'interno di un vero e proprio incubo, in un territorio strappato dalle profondità degli inferi per essere scaraventato sulla terra degli uomini mortali.

Siete ancora legati strettamente, tanto che gli arti sono ormai insensibili, ed un bavaglio sudicio dall'odore immondo vi tappa la bocca, stretto con tale ferocia da impedirvi persino di gemere. I vostri catturatori vi hanno rinchiuso all'interno di una gabbia di legno, che sembra posizionata al centro di un accampamento degno di una visione mostruosa.

Ovunque l'odore di putredine e uova fradice permea l'aria, suscitandovi conati di ribrezzo e la terra stessa è di un colore giallo malato, cosparsa di ciottoli, pietrisco e schegge di roccia. Tende luride e maleodoranti si ergono tutto intorno a voi, e innumerevoli creature che sembrano uscite dall'inferno, con il volto di iena ed i corpi pelosi, si accalcano attorno alla gabbia, riempiendo l'aria con un puzzo bestiale e con i latrati e le risate scellerate di una lingua animalesca.

Per lunghi, interminabili minuti, i PG sono oggetto di curiosità ed ilarità tra gli gnoll accalcati attorno alla rudimentale gabbia. Dopo qualche tempo un vecchio gnoll dall'aria macilenta, con il pelo bianco chiazzato di macchie nere, grigie e color ruggine, avanza verso la gabbia ed al suo apparire la folla si acquieta immediatamente. Si tratta di Fgrarr, l'anziano sciamano della tribù, a cui sono destinati i prigionieri perché li sacrifichi alle divinità che vivono nelle viscere della vicina montagna. I PG che comprendono la lingua degli gnoll potranno intuire, dai brandelli di conversazione catturati qua e là, che la loro sorte è legata in qualche modo a degli "esseri divini", una "montagna" ed un non meglio precisato "tunnel sacrificale".

Per tutta la notte i personaggi vengono lasciati nella gabbia, anche se nessuno degli gnoll li infastidirà piú. Soltanto alcune occhiate curiose e furtive vengono lanciate verso i prigionieri da parte di alcuni degli umanoidi piú ficcanasi, ma nessuno oserà per qualsiasi motivo avvicinarsi alla gabbia. Questo perché, essendo gli avventurieri destinati al sacrificio, viene considerato di cattivo auspicio avere a che fare con loro.

Dopo una notte trascorsa tra angosce e tribolazioni, i PG all'alba del mattino seguente vengono caricati a spalla da robusti gnoll e portati fuori dal villaggio, dove li attende Fgrarr abbigliato nei paramenti sacri: ha il pelo completamente coperto di una fanghiglia gialla, sopra cui ha appiccicato piume di uccelli, foglie, rametti e perline colorate. Indossa diverse collane su cui sono infilati gusci di noci e nocchie, bacche rinsecchite, crani di piccoli animali ed ossa umane ed umanoidi, oltre a numerose orecchie disseccate di umani, nani, elfi ed halfling. In mano porta un bastone cerimoniale d'osso ricavato dalla tibia di una viverna, che agita continuamente indicando l'ingresso di un tunnel cupo e tenebroso che si spalanca come delle fauci sbadiglianti nel fianco dei contrafforti piú vicini delle montagne.

La puzza dolciastra della decomposizione proviene dall'interno dell'apertura, ed i PG vengono rudemente sbattuti a terra pericolosamente vicino alla grotta. Uno alla volta vengono slegati (ma il bavaglio non viene loro tolto) e sono prontamente

immobilizzati da alcune guardie gnoll, quindi se sono feriti lo sciamano spalma sui loro tagli un unguento puzzolente di colore verde e dalla consistenza oleosa, il quale a contatto delle lesioni provoca un bruciore terribile e stordente, che ha l'effetto di cicatrizzare le piaghe nel giro di un turno, riportando il PG al massimo dei propri PF. Una volta fatto ciò il personaggio viene senza tanti complimenti portato nella grotta, che ospita una nera voragine che si spalanca su una caverna sottostante. L'avventuriero di turno viene sbattuto di sotto senza tanti complimenti e termina la sua caduta nell'oscurità, atterrando dolorosamente molti metri dopo in una grossa sala dal pavimento ricoperto di funghi, muffa e scheletri di altre sfortunate vittime.

Questa procedura si ripete per ogni personaggio, dopodiché nella buca vengono scagliati anche tutti i possedimenti degli avventurieri, comprese armi, armature ed oggetti incantati, dato che il rituale vuole che i sacrificati si presentino alle divinità gnoll così com'erano in vita.

Ogni personaggio subisce nella caduta 5d6 PF di danno, dimezzabili se effettua con successo un TS contro Bacchette (ancora una volta, state attenti a non far morire nessuno come conseguenze di questo tuffo nelle tenebre) ed il DM deve decidere quali danni potrebbe subire

l'equipaggiamento nella caduta.

Siate logici, ma non troppo severi - far rompere pozioni, fiasche d'olio e fiale di acqua santa è accettabile, ma far spezzare una spada +3 potrebbe essere un vero e proprio accanimento contro i PG... Semmai decidete



di far ammaccare scudi e armature, riducendone temporaneamente la protezione di un punto o due finchè non vengono riparate, o fare lo stesso per le armi ma limitandosi ad applicare delle penalità di uno e due punti a TpC e danno inflitto, sempre finchè qualche armaiolo non gli darà una bella risistemata.

Fgraar, Sciamano di 4° livello:

CA 5; DV 4 (G); PF 25; THAC0 16; #Att 1 mazza o 1 incantesimo; F 1d6+1 con la mazza; TS Ch4; MV 27 m (9 m); ML 11; In 10; All C; PX 125.

Incantesimi memorizzati:

I livello (2): *Cura ferite leggere, Oscurità.*

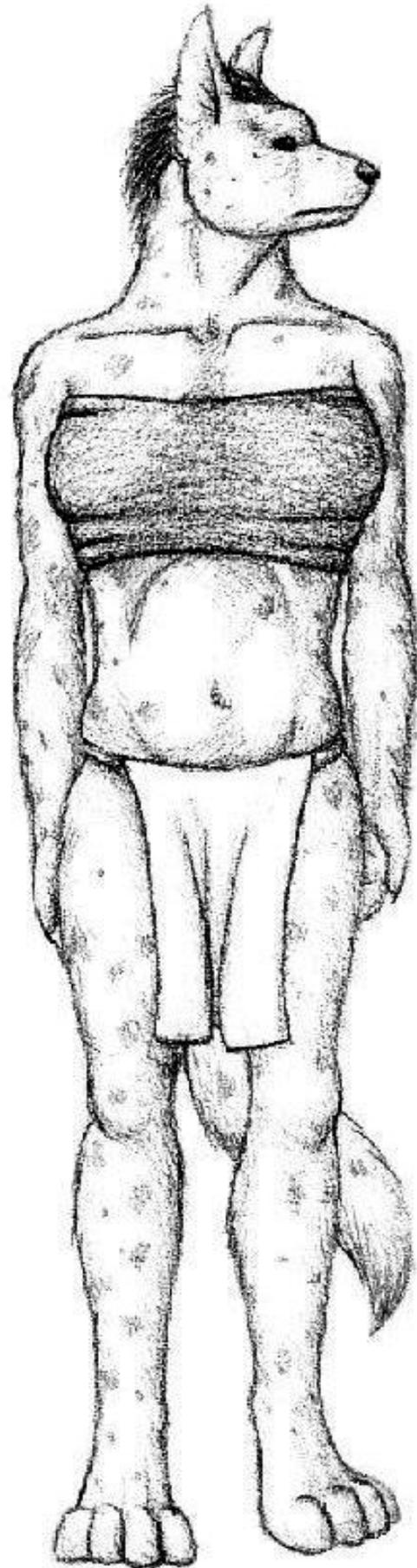
II livello (1): *Parlare con gli animali.*

Equipaggiamento: mazza di osso; paramenti sacri: diverse collane su cui sono infilati gusci di noci e nocchie, bacche rinsecchite, crani di piccoli animali ed ossa umane ed umanoidi, oltre a numerose orecchie disseccate di umani, nani, elfi ed halfling; bastone cerimoniale d'osso ricavato dalla tibia di una viverna.

Linguaggi: Gnoll (nativo).

Capacità generali: Curare (10), Conoscenza della natura (10), Rituali Gnoll (10), Raccontare storie (7).

Aspetto fisico: lo Sciamano è un vecchio gnoll dall'aria macilenta, con il pelo bianco chiazzato di macchie nere, grigie e color ruggine, dall'andatura zoppicante e dall'aria al tempo stesso vetusta ed inquietante.



CAPITOLO 4 – IL LABIRINTO SOTTERRANEO

Note generali

La mappa del complesso di caverne descritto in questo capitolo è quella de “Il labirinto sotterraneo”. Tutte le zone numerate possono essere rintracciate facilmente sulla mappa.

Salvo ove sia diversamente indicato, tutti i tunnel sono immersi nella più completa oscurità e sono scavati nella viva roccia. Una patina di umidità ricopre soffitto, pavimento e muri di tutte le stanze. I soffitti sono alti tra i 6 ed i 9 metri.

Tutti i corridoi sono talmente stretti da non permettere il passaggio di più di un personaggio alla volta, come si vede anche dalla mappa.

1. Il tunnel dei sacrifici

Quando iniziate a riprendervi dalla caduta vi accorgete di essere distesi al suolo ed immersi nell’oscurità più totale.

Sotto di voi, il pavimento roccioso sembra coperto quasi interamente da una fanghiglia umida e viscida, mentre tutto intorno non riuscite a distinguere assolutamente nulla. Gli unici suoni che vi circondano sono quelli dei vostri gemiti, lo strepito degli gnoll e il rumore di un pesante masso che viene spostato faticosamente. Un forte odore di decomposizione e putredine vi aggredisce le narici.

Con cautela vi rialzate ed iniziate a chiamarvi, finchè uno di voi inciampa fortunatamente in uno degli zaini e trova una torcia ed un acciarino. Alla tremula luce della fiamma, vi accorgete di essere in una grande caverna, il cui soffitto si trova una quindicina di metri sopra le vostre teste. Da ogni parte la nuda roccia sembra essere coperta da un sottile strato di muschio grigiastro, umido e sdruciolevole, da cui nascono enormi funghi bianchi e violacei, alcuni dei quali raggiungono l’altezza di un halfling.

Il pavimento attorno è coperto di scheletri che appartengono a coloro che vi hanno preceduto e sembrano essere stati meno fortunati di voi. Pezzi di equipaggiamento, armi ed armature giacciono sparsi lì intorno, logorati dal passare del tempo e ricoperti da uno strato della onnipresente muffa grigia.

Con un rumore sordo, un masso gigantesco richiude l’apertura da cui siete stati gettati di sotto, lasciandovi come unica via di uscita un tunnel cupo e tenebroso che si apre verso nord-est.

Una volta atterrati ed avere dolorosamente fatto conoscenza col suolo del tunnel dei sacrifici, i PG avranno molte cose di cui preoccuparsi. La prima è rendersi conto di dove sono capitati, cioè in una caverna naturale molti metri al di sotto dell’apertura da dove sono stati scaraventati giù. Funghi alti come un halfling (fortunatamente commestibili, anche se forse i nostri eroi non si azzarderanno ad assaggiarli) che crescono su un tappeto di viscida ma innocua muffa grigiastra ricoprono ovunque il pavimento della caverna, disseminato di ossa di creature umane ed umanoidi da cui emana un orrendo fetore di decomposizione.

Tutto intorno sono sparsi vari pezzi di equipaggiamento, compreso quello più o meno ammaccato dei PG. Tra le altre cose interessanti, qualora gli avventurieri decidano di esaminare a fondo la caverna, ci sono – ricoperti di muffa ma intatti – i seguenti oggetti incantati: un *Anello dell’inganno* che simula i poteri di un *Anello di protezione +1*; un tubo di metallo contenente una *Pergamena di protezione dei licanthropi*; un *Martello da guerra +1* ed un paio di *Stivali elfici* ancora ai piedi dello sfortunato proprietario.

L’unica via di uscita dalla caverna è lungo un tunnel che si apre nella parete a nord-est, dato che gli gnoll bloccano l’apertura del pozzo sul soffitto (nella sezione di mappa indicata con una X) con un pesante lastrone di pietra. Il DM dovrebbe scoraggiare eventuali tentativi dei PG di risalire verso la bocca della voragine in cui sono stati gettati, dato che non c’è alcuna via di uscita in quella direzione. Seguendo il tunnel, i PG si addentreranno in un labirinto di cunicoli sotterranei che li catapulterà in un mondo incantato ed inusuale, un universo in miniatura sperduto nei recessi della terra.

2. Il crocevia dei vermi iena

Entrate in una piccola caverna da cui si dipartono diversi tunnel scavati rozzamente nella roccia. Ne contate otto che si dirigono in tutte le direzioni, addentrandosi in un'oscurità cupa e malsana.

Nella parte orientale della stanza, scavati nel terreno, ci sono un paio di buchi del diametro di circa un metro, che sembrano sprofondare verso le viscere stesse degli inferi. Un tanfo di materia organica in decomposizione proviene dalle due aperture.

Questa caverna è un crocevia da cui si diramano innumerevoli gallerie verso tutte le altre zone del complesso sotterraneo. Non c'è nulla di interessante qui, tranne i due buchi scavati nel pavimento nella zona segnata sulla mappa con la lettera A.

Si tratta in realtà dell'ingresso alle tane di alcuni vermi iena, che utilizzano questi accessi per recarsi di tanto in tanto nell'area 1 per cibarsi dei cadaveri delle vittime degli gnoll che vengono scaraventate nel pozzo cerimoniale. Solitamente i mostri se ne stanno tranquilli nei cunicoli nel sottosuolo, indisturbati e innocui, tranne per le saltuarie scorribande in cerca di nuovi resti con cui nutrirsi. I vermi iena inoltre vengono in superficie se sono disturbati da forti rumori, luci o da oggetti gettati all'interno dei due tunnel.

Avendo imparato a riconoscere il forte rumore prodotto dallo spostamento della pietra che chiude il pozzo cerimoniale, le creature sono ora in movimento per predare i nuovi corpi scaraventati nell'area 1. Dopo 3 round che i PG sono entrati in questa zona, i primi due vermi iena escono dalla tana, seguiti da altri due nel round seguente ed un ulteriore paio nel terzo round. In totale ci sono sei mostri nel sottosuolo, pronti a balzare sugli ignari avventurieri.

Se i PG fuggono in una qualsiasi direzione, eccetto la caverna dell'area 1, i mostri abbandoneranno l'inseguimento e torneranno alle proprie tane, cercando eventualmente di portarsi dietro le vittime che sono riuscite a paralizzare. Finchè i PG resistono e combattono i vermi iena lottano contro di loro, anche se cercheranno di trascinare eventuali avventurieri paralizzati nella propria tana alla prima occasione.

La tana delle creature, se i PG decidono o saranno costretti ad esplorarla, si rivelerà

molto stretta e completamente buia. Le gallerie sotterranee si estendono per molti metri nel sottosuolo, formando un intrico difficilmente scandagliabile. I tunnel della tana hanno il diametro di circa un metro e non è possibile accendere torce dato che il fumo ben presto soffocherebbe chi le tiene in mano. Se i vermi iena riescono a trascinare un PG dentro l'imbocco delle gallerie (sempre che riesca a passare dal buco, a discrezione del DM), i compagni dovranno affrontare una vera e propria impresa prima di riuscire a ritrovarlo. Lasciamo al DM l'organizzazione dettagliata di questa missione di salvataggio, invitandolo a premiare idee coraggiose o geniali ed a penalizzare tattiche suicide od approssimative. Comunque, i vermi iena non hanno tesori all'interno della tana e possono rivelarsi avversari micidiali nei combattimenti all'interno degli stretti tunnel sotterranei.

Vermi iena (6):

CA 7; DV 3+1* (G); PF 15; THACO 16; #Att 8 tentacoli o 1 morso; F paralisi o 1; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 9; In 0; All N; PX 75.

Movimento speciale: i vermi iena possono muoversi alla stessa velocità su pavimenti, muri e soffitti.

Attacchi speciali: le vittime colpite dai tentacoli (lunghi 60 cm) devono effettuare un TS contro Paralisi o rimarranno paralizzate per 2d4 turni.

3. Melma assassina

L'intero complesso di gallerie che si dipana attorno alle aree 3 e 4 è ricoperto dalla muffa umida e grigiastra presente anche nell'area 1. Muri, pavimenti e soffitto sono foderati di gocce di umidità ed estremamente scivolosi. Quando i PG raggiungono la piccola grotta dell'area 3, leggete loro la seguente descrizione:

Improvvisamente lo stretto tunnel si allarga per formare un modesto antro, anche questo ricoperto dalla perenne muffa grigiastra. Nella caverna non sembra esserci nulla di particolare.

Se i PG tirano dritti non accadrà nulla, ma gli incauti e curiosi esploratori che mettono piede nella grotta avranno la brutta sorpresa di scoprire che una parte della muffa che ricopre il soffitto è in realtà melma vischiosa. La creatura si getta sul primo PG che entra nella piccola caverna, centrandolo in pieno e

iniziando subito ad infliggergli dei danni. La vittima può effettuare un test sulla Destrezza per evitare di venire colpita, ma con una penalità di -4 al tiro.

Melma vischiosa:

CA 8*; DV 3 (G); PF 12; THACO 17; #Att 1; F 2d8; TS G2; MV 3 m (1 m); ML 12; In 0; All N; PX 50.

Attacchi speciali: l'acido della melma dissolve in un round qualsiasi equipaggiamento normale che non sia di pietra, e causa 2d8 PF di danno a contatto con la pelle nuda. L'equipaggiamento magico viene dissolto dopo un intero turno.

Difese speciali: la melma vischiosa è immune agli attacchi basati sul freddo e sul fuoco.

4. La vipera di pietra

Di fronte a voi, sul pavimento nel bel mezzo del corridoio, c'è una piccola statuetta a grandezza naturale che raffigura una vipera acciambellata su sé stessa. La scultura, che vi sembra molto realistica, è realizzata chiaramente in pietra ed ha gli occhi fatti di gemme che brillano di un sinistro colore verde.

Quella che in realtà sembra una scultura è una vipera di pietra, un raro animale che vive in queste caverne incantate. Si tratta di una creatura vivente che resta immobile finché non viene disturbata in qualche modo, e solo allora mette in mostra tutte le sue pericolose potenzialità.

Attira le sue vittime grazie alla straordinaria somiglianza dei suoi occhi a due gemme brillanti e preziose, tanto che molti avidi avventurieri sono finiti sotto le sue zanne acuminate. Non appena la vipera viene anche solo sfiorata si rivela immediatamente per la letale creatura che è, ritorcendosi contro i suoi assalitori ed ottenendo automaticamente l'iniziativa nello scontro. Se viene uccisa si trasforma per sempre in pietra ed i suoi occhi divengono delle gemme di colore verde brillante del valore di 100-400 MO l'una, che possono essere recuperate senza pericolo.

Nel caso in cui i PG passino oltre senza minimamente disturbare la creatura, questa rimarrà immobile ed ignorerà il gruppo, in attesa di prede più incaute. Il DM potrebbe decidere inoltre che la vipera di pietra si sposti dall'area 4, muovendosi in un'altra zona dei tunnel oppure infilandosi in una delle tante

fessure tra le rocce e dileguandosi per sempre.

Vipera di pietra:

CA 6; DV 2* (P); PF 10; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d4 + veleno; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 7 (5); In 0; All C; PX 25.

Attacchi speciali: le vittime morsicate dalla vipera di pietra devono immediatamente effettuare un TS contro Veleno ed in caso di fallimento vengono pietrificate all'istante. La vipera vince sempre l'iniziativa e può agire per prima in ogni round di combattimento.

Paure: se viene attaccata con il fuoco il suo morale scende a 5 e ogni round dovrà effettuare un controllo del morale per vedere se scappa, dato che è terrorizzata da questo elemento.

5. Il lago sotterraneo

Entrate in una grande caverna dal soffitto alto oltre venti metri e costellato di stalagmiti. Il pavimento è ricoperto di sottile sabbia di colore nero ed un grosso lago dalle acque scure ed immote occupa gran parte della grotta davanti a voi.

A parte il flebile sciacquo delle acque che vi giunge di tanto in tanto all'orecchio, il luogo è completamente silenzioso ed una cupa oscurità sembra ammiccare dagli angoli più remoti del soffitto di pietra.

In mezzo al grande lago oscuro sporge un isolotto di roccia, uno sperone solitario che si erge tetro come una fortezza inespugnabile circondata da acque torve e minacciose.

Questa grande caverna è quasi interamente invasa dalle acque di una grande pozza sotterranea (indicata sulla mappa con le aree in grigio) alimentata da rivoli d'acqua – provenienti dalla sorgente del fiume Rinsall – che filtrano dalla roccia soprastante. Altre piccole fessure sul fondo del pavimento roccioso assicurano un lento e costante defluire dell'acqua, stabilizzando il livello della pozza e scongiurando il pericolo di allagamenti del complesso di cunicoli.

La fine spiaggia di sabbia nera scivola dolcemente fino alle rive della pozza, che appare scura e non consente di vedere il fondo. Al tatto l'acqua è gelida, anche se può essere bevuta senza alcuna conseguenza nociva.

Se i personaggi disturbano l'acqua in un qualsiasi modo, dopo 1d3+1 round vedranno

una massa ribollente che si muove velocemente nella loro direzione. Nel giro di un round gli incauti ancora in acqua saranno assaliti da uno sciame di piranha albin, un abominevole incrocio tra i famelici pesci tropicali ed i bianchi pesci ciechi che vivono nelle profondità delle caverne sotterranee. Questi pesci famelici sono lunghi circa 20 cm, hanno il corpo completamente bianco e schiacciato lateralmente e grossi occhi ciechi anch'essi biancastri, ma la bocca è sproporzionatamente grande e irta di acuminatae zanne triangolari. I pesci si orientano grazie ad un particolare sistema simile al radar dei pipistrelli, che funziona soltanto nell'acqua e permette loro di muoversi e combattere senza alcuna penalità.

Questa particolare specie, che può essere trovata soltanto in ambienti sotterranei chiusi e privi di luce, è voracissima e carnivora e finora è riuscita a nutrirsi soltanto con occasionali abitanti delle caverne che, avvicinati troppo per bere, hanno incontrato la propria fine prematura sotto i morsi crudeli dei pesci assassini. Naturalmente i mostri sono molto affamati e ben contenti di poter mettere le fauci su prede più consistenti, come gli avventurieri.

L'acqua della pozza è profonda al centro ed intorno all'isolotto circa quattro metri, ed il fondale è molto scivoloso. I PG che tentano di camminarci sopra devono effettuare ogni round un test sulla Destrezza oppure cadranno in acqua con un tonfo e molti spruzzi. I PG che tentano di combattere mentre hanno i piedi poggiati nell'acqua effettuano il loro test con una penalità di -4.

Piranha albin (1 sciame):

CA 7; DV 8* (P); PF 46; THACO speciale; #Att 1 ad area; F speciale; TS G4; MV 36 m

(12 m) nuotando; ML 11; In 0; All C; PX 1.200.

Attacchi speciali: lo sciame colpisce e danneggia automaticamente tutti coloro che si trovano in una zona di 9x9x9 m. Gli avventurieri senza armatura subiscono un danno di 8 PF per round, mentre quelli che indossano armature subiscono un danno di 4 PF per round.

Difese speciali: per uccidere lo sciame occorre infliggergli in un singolo round almeno metà dei suoi PF, altrimenti si considera che i piranha siano riusciti a schivare il colpo e non abbiano subito alcun danno effettivo.

6. Lo scoglio solitario

Leggete la seguente descrizione solo quando i PG riescono ad arrivare sull'isolotto roccioso:

Un piccolo sperone di roccia sorge dalle nere acque circostanti, ergendosi tetro sotto le guglie oscure della volta cavernosa.

La sua superficie è costellata di piccoli buchi scavati sul terreno, ognuno dei

quali è riempito fin quasi all'orlo con del muschio essiccato.

L'isolotto viene utilizzato dai neanderthal delle aree 9 - 11 come nascondiglio per i loro tesori più preziosi. Con una rozza zattera costruita con i gambi dei funghi più alti e resistenti, uno di loro si reca periodicamente a controllare che tutto sia a posto, evitando



nel contempo gli attacchi dei pericolosi piranha albini.

Le buche nel terreno sono state scavate allargando parzialmente fenditure e avvallamenti già presenti nella roccia, quindi in alcune di esse i neanderthal hanno depositato i propri tesori, mentre in altre hanno posto delle trappole rudimentali ma efficaci. Una volta riempite, le buche sono state ricoperte con uno strato di sabbia nera e con delle alghe essiccate, per meglio preservare ciò che si trova all'interno.

Sulla mappa le buche sono contrassegnate con le lettere minuscole a - f e di seguito è elencato il contenuto:

- a) Un'ascia di pietra lavorata col manico ricavato da un femore di orchetto. Si tratta di un'arma rituale senza alcuna proprietà magica ed è così rozza che impone una penalità di -2 a tutti i TpC e per infliggere ferite.
- b) Un teschio umanoide appartenente al capoclan della tribù di neanderthal delle ombre. Chiunque lo tocchi viene maledetto (come per l'incantesimo clericale *Maledizione*) senza alcuna possibilità di TS ed avrà una penalità di 4 punti a tutti i TpC, danni inflitti, CA, TS e test sugli Attributi finché rimane all'interno del complesso delle caverne.
- c) Vuoto.
- d) Un pugnale di metallo col manico di avorio lavorato. Si tratta di un *Pugnale +1* che può lanciare l'incantesimo *Luce magica* una volta al giorno.
- e) I neanderthal hanno messo una vipera di pietra in questo buco vuoto. Non potendo scappare perché si trova su un'isola circondata dalle acque, l'animale resta in spasmodica attesa di una vittima.

Vipera di pietra:

CA 6; DV 2* (P); PF 10; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d4 + veleno; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 7 (5); In 0; All C; PX 25.

Attacchi speciali: le vittime morsicate dalla vipera di pietra devono immediatamente effettuare un TS contro Veleno ed in caso di fallimento vengono pietrificate all'istante. La vipera vince sempre l'iniziativa e può agire per prima in ogni round di combattimento.

Paure: se viene attaccata con il fuoco il suo morale scende a 5 e ogni round dovrà effettuare un controllo del morale per

vedere se scappa, dato che è terrorizzata da questo elemento.

- f) Un sacchetto di cuoio maleodorante contenente 16 gemme verdi strappate ai cadaveri di vipere di pietra. Ogni gemma ha un valore di 100-400 MO.

7. La sala delle ragnatele

A meno che i PG abbiano un modo di arrivare in questa caverna passando dalla pozza, troveranno gli ingressi sbarrati da ragnatele spesse e polverose, indicate col simbolo 🕸 sulla mappa. Quando i PG si avvicinano ad uno qualsiasi dei tunnel di ingresso, leggete loro la seguente descrizione:

Il tunnel di fronte a voi è improvvisamente sbarrato da un groviglio di ragnatela appiccicosa, dai fili spessi come corde ed ingarbugliata a formare una matassa inestricabile. Dal poco che riuscite a scorgere all'interno dell'ammasso di fili, sembra che molta polvere si sia depositata all'interno delle ragnatele, come se non fossero più toccate da molto tempo.

Toccare o scrollare le ragnatele non causerà al groviglio alcun danno, ma farà sì che i PG entro 3 m vengano investiti da una nube di polvere infetta, diffusa dai ragni all'interno della camera mentre tessevano le tele. Ogni personaggio investito dalla nuvola deve effettuare un TS contro Veleno, applicando al risultato eventuali modificatori dovuti al punteggio di Costituzione. Se il TS ha successo non accade nulla, mentre coloro che lo falliscono subiranno gli stessi effetti di un incantesimo *Infliggi malattie*.

Ogni sezione di ragnatela (un quadrato sulla mappa) forma una nube tossica quando viene disturbato, ognuna delle quali invade una zona di 3 m di diametro attorno al punto a cui la ragnatela viene toccata.

Per liberare la zona i PG hanno a disposizione diverse opzioni: potrebbero aprirsi un varco attraverso i grovigli strappandoli o lacerandoli, anche se questa è un'operazione lunga e faticosa che richiede 1d10+10 round per ogni sezione di 3 m, oppure decidere di liberare i corridoi con il fuoco.

Nel caso di questa ultima opzione, le ragnatele ardono facilmente e rapidamente, tanto che le fiamme ripuliranno l'intera zona invasa dalle ragnatele in 1d3+1 turni. Sfortunatamente, il fumo prodotto dalle esalazioni invaderà quasi tutti i corridoi,

costringendo i PG a fuggire indietro fino all'area 1 per evitare il soffocamento, che avverrà altrimenti in 2d6 round.

I ragni del contagio in agguato all'interno dell'area 7 non subiranno conseguenze dal fuoco, riparandosi al centro della caverna dove le fiamme non possono raggiungerli. Il tesoro che si trova nella nicchia indicata con la lettera T sarà invece irrimediabilmente distrutto dalla furia del fuoco.

Una volta che i PG fanno il loro ingresso nella stanza, in qualsiasi modo siano riusciti ad entrare, leggete loro la seguente descrizione:

Le carcasse di due grossi ragni giacciono inerti nel centro della sala, appena al di fuori della zona invasa dalle ragnatele. I loro grossi corpi, della dimensione approssimativa di un pony, un tempo neri e pelosi, sono ricoperti da uno spesso strato di polvere. Le zampe sono reclinate sotto il ventre gonfio e le mascelle rimangono serrate, anche se lasciano intravedere aguzze zanne. Due grappoli di occhi opachi e senza vita guardano fissamente nel nulla, segno che i due mostruosi animali sono morti da molto tempo. La parte nord-orientale della stanza è invasa dall'acqua nera e limacciosa, tanto che la temperatura è sensibilmente inferiore a quella della galleria attraverso cui siete entrati.

I due ragni sono effettivamente morti, anche se restano comunque una minaccia per il gruppo in quanto si tratta di due pericolose creature non morte. I ragni del contagio sono in agguato pronti per infettare i PG con una orrenda malattia che li porterà alla morte nel volgere di qualche giorno. Le due creature sono di sentinella al corpo che si trova nella zona segnata con la lettera T, il cadavere di un chierico malvagio, che venne gettato nel pozzo dei sacrifici qualche tempo fa dagli gnoll.

Sopravvissuto alla caduta, il chierico decise di cercare una via di uscita dal labirinto sotterraneo ma finì per imbattersi nei mostruosi ragni giganti che dimoravano in questa stanza. Nel furioso combattimento che seguì venne morso ripetutamente dai due mostri ed anche se riuscì infine a sconfiggerli si trovò a dover fronteggiare una morte atroce per avvelenamento.

Con le ultime forze, si trascinò in un angolo della stanza e pronunciò l'ultima empia invocazione al proprio dio, che invece di salvare la vita del suo seguace preferì

riportare in vita i due ragni per tramutarli in eterne sentinelle che vegliassero sul riposo del chierico. Dopo aver sigillato tutti gli ingressi alla stanza con le loro ragnatele infette, i ragni del contagio si sono posti a guardia delle spoglie del chierico, anche se nessuno è più entrato nella caverna da allora.

Nel round successivo a quello in cui i primi membri del gruppo entrano nella grotta, i ragni si animano e li attaccano senza alcuna esitazione, sorprendendo i PG se questi non hanno dichiarato esplicitamente di tenere d'occhio le due creature apparentemente morte.

I ragni combattono fino alla morte ma non si spingono al di fuori dell'area 7 e continuano ad aggredire chiunque entri nella zona, anche se il corpo del chierico viene distrutto, saccheggiato o rimosso. Se vengono lasciati indisturbati, ricostruiranno le ragnatele distrutte al ritmo di una sezione di 3x3x3 m ogni 6 turni .



Ragni del contagio* (2):

CA 7; DV 3* (M); PF 20; THAC0 17; #Att 1 morso; F 2d6 + malattia; TS G2; MV 18 m (6 m); ML 12; In 0; All C; PX 65.

Attacchi speciali: le vittime morsicate da un ragno del contagio devono effettuare un TS

contro Veleno oppure subiranno degli effetti simili a quelli dell'incantesimo *Infliggi malattie*.

Difese speciali: il ragno del contagio può essere ferito soltanto da armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Inoltre, non subisce alcun danno dalle armi da punta, subisce 1/4 del normale danno dalle armi contundenti e metà danno dalle armi da taglio. Come tutti i non morti è immune ai veleni ed agli incantesimi che influenzano la mente. Questo particolare tipo di non morto non può essere scacciato ed è immune agli effetti dell'acqua santa.

Nella zona contrassegnata dalla lettera T si trova il corpo del chierico malvagio, ormai ridotto ad un cadavere disseccato. Incoraggiate pure le paure dei PG se questi temono che sia un non morto, anche se in realtà lo sfortunato sacerdote è realmente morto stecchito.

Tuttavia i suoi possedimenti sono ancora intatti e consistono in una cotta di maglia, un elmetto di buona fattura, una *Mazza +1, +3 contro le creature Legali*, un simbolo sacro che lo identifica come seguace degli dei malvagi, una borsa da cintura contenente 250 MO in monete di diverso conio ed uno zaino con il normale equipaggiamento di avventuriero. La patina del tempo ed uno spesso strato di polvere ricoprono ogni cosa ed hanno reso inutilizzabile lo zaino e tutto il suo contenuto, ma il resto dell'equipaggiamento può essere utilizzato senza problemi (eccezion fatta per una bella ripulita...).

Unica eccezione è la mazza incantata, che qualora venga toccata da creature Legali genera una scarica elettrica che infligge alla vittima 3d6 di danno, dimezzabili con un TS contro Bacchette. Nelle mani di una creatura Neutrale l'arma è una "semplice" *Mazza +1*, mentre nelle mani di un Caotico sfrutta appieno tutti i suoi poteri.

Se i PG hanno usato il fuoco per disfarsi delle ragnatele, nella zona contrassegnata con la T troveranno soltanto un ammasso di resti fumanti ed alcuni oggetti di metallo talmente contorti da essere irricognoscibili.

8. Il crocevia delle iscrizioni

Siete all'ennesimo crocevia di questo labirinto sotterraneo, quando vi accorgete di qualcosa di inusuale riguardo al luogo in cui vi trovate. Difatti al di sopra di ogni galleria è scolpita rozzamente sulla superficie di pietra una parola in una lingua sconosciuta.

Il corridoio che si dirige verso nord è marcato "Regebn", sopra quello in direzione est è incisa la parola "Spinngew", quello che va a sud è segnato come "Pilzlz" e quello verso ovest porta impressa la dicitura "Volker".

A parte queste inusuali iscrizioni, non sembra esserci nient'altro di strano nel crocevia o nei corridoi che si dipartono da esso.

Le rozze parole di avvertimento sono state scarabocchiate qualche tempo fa da uno dei neanderthal che vivono nelle aree 9 - 11. Il loro significato, nella rozza lingua neanderthaliana, è il seguente:

- "Regebn" (tunnel nord) significa "arcobaleno" e fa riferimento alla cascata dai colori dell'iride dell'area 12.
- "Spinngew" (tunnel est) significa "ragnatela" e fa riferimento ai tunnel invasi dalle ragnatele che danno accesso all'area 7.
- "Pilzlz" (tunnel sud) significa "funghi" e fa riferimento ai grandi funghi commestibili che crescono nell'area 1.
- "Volker" (tunnel ovest) significa "tribù" e fa riferimento al clan di neanderthal delle ombre delle aree 9 - 11.

Un personaggio con riesce a leggere la lingua dei neanderthaliani o un incantesimo di *Lettura dei linguaggi* riveleranno la mera traduzione delle parole, anche se il loro significato intrinseco rimarrà nascosto. Ovviamente se i PG hanno già visitato alcune delle aree a cui i termini fanno riferimento potrebbero interpretare correttamente le indicazioni lasciate dai neanderthaliani.

Note generali sulle aree 9 - 11

Queste tre caverne sono la dimora di un piccolo clan di una particolare razza di uomini delle caverne: i neanderthal delle ombre, così chiamati per la loro indole malvagia e per l'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante e rendersi invisibili agli occhi degli estranei.

Un tempo il clan prosperava nella zona e viveva anche in superficie, ma l'avvento della tribù gnoll del Grande Sciacallo li costrinse a

ritirarsi in profondità. Dopo lunghe battaglie, gli gnoll sconfissero i neanderthal e li costrinsero a rifugiarsi in questa zona, infliggendogli gravissime perdite che decimarono letteralmente la già non numerosa tribù.

Guidati dal proprio capoclan i neanderthal si stabilirono nel complesso sotterraneo, continuando a nutrirsi di pesci e funghi giganti e dissetandosi con l'acqua della pozza dell'area 5. Le insidie delle altre creature del labirinto e le malsane condizioni delle caverne hanno finito col falciarsi ulteriormente la tribù, tanto che persino lo stesso capoclan morì nelle caverne. Il suo cranio giace attualmente tra i tesori e le reliquie tribali sull'isola (area 6, buca b).

Oggi, a qualche anno di distanza dalla cacciata dalla superficie, della tribù rimangono gli ultimi superstiti, decisi a tutto pur di prolungare il più a lungo possibile la propria sopravvivenza. Soltanto i più forti sono ancora in vita ed al momento i resti della tribù sono composti da un manipolo di guerrieri, un signore delle fiamme (uno stregone in grado di lanciare incantesimi dei maghi) ed un paio di femmine. Non ci sono bambini e la tribù sembra perciò destinata ad un declino inesorabile.



9. La caverna dei guerrieri

Qualche metro prima di giungere alla caverna, nel punto marcato col simbolo ■, i PG inizieranno a sentire una puzza orrenda di escrementi e di selvatico. Una tenue luce giunge dall'area 9, filtrando attraverso una grande pelle di animale che copre l'imbocco della caverna.

Se i PG continuano ad avvicinarsi, i neanderthal si accorgeranno della loro presenza a meno che il gruppo non riesca a muoversi senza fare alcun rumore e nella completa oscurità.

Nel caso in cui gli avventurieri entrano (o sbirciano) nella stanza senza mettere in

allarme i neanderthaliani, leggete loro la seguente descrizione:

Un piccolo falò acceso nel centro della stanza e circondato da un cerchio di pietre illumina una rozza caverna col pavimento coperto di paglia e stracci. Un telo di pelle simile a quello appeso all'ingresso da cui state guardando la scena pende sulla parete di fronte a voi. Nella grotta ci sono quattro grossi umani dall'aspetto irsuto e selvaggio, in tutto e per tutto simili agli abitanti preistorici delle caverne. Vestono con pezzi di pelle che ne coprono le parti intime e per il resto sono completamente nudi, mettendo in risalto una muscolatura possente nonostante la tozza corporatura. Il viso è sgraziato e schiacciato, con grandi nasi piatti, zigomi pronunciati e grosse mascelle. I capelli sono impastati di fango e rametti e gli occhi vacui non brillano certo per intelligenza.

Ognuno degli uomini porta una lancia di legno con la punta di selce ed una rozza ascia con la testa di pietra ed i quattro sembrano intenti ad accapigliarsi per il possesso di un grosso pesce crudo.

Se invece i PG mettono in allarme i neanderthaliani, questi si prepareranno a riceverli come si deve. Leggete ai PG la seguente descrizione quando danno un'occhiata alla stanza:

Un piccolo falò acceso nel centro della stanza e circondato da un cerchio di pietre illumina una rozza caverna col pavimento coperto di paglia e stracci. Un telo di pelle simile a quello appeso all'ingresso da cui state guardando la scena pende sulla parete di fronte a voi. Per il resto la stanza è completamente vuota.

Utilizzando i propri poteri di camuffamento, i neanderthal si nascondono all'interno della grotta e colpiscono quattro avventurieri non appena il gruppo fa il suo ingresso nella caverna. L'attacco avviene di sorpresa e gode di un bonus di +4 al TpC, inoltre i danni

inflitti sono raddoppiati. Dopo il primo colpo i mostri ritornano visibili ed il combattimento prosegue normalmente.

Neanderthal delle Ombre guerrieri (4):

CA 4; DV 4* (M); PF 28; THACO 16; #Att 2; F 1d6+2 ascia / 1d6+2 lancia; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 7; All C; PX 125.

Difese speciali: i neanderthal delle ombre possono mimetizzarsi con l'ambiente circostante se rimangono completamente immobili per almeno un round. Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento.

Equipaggiamento: ogni guerriero neanderthal è armato con un'ascia di pietra nella mano destra ed una lancia con la punta di selce nella sinistra e può attaccare simultaneamente con entrambe senza alcuna penalità.

Il caos derivato dal combattimento all'enterà automaticamente i neanderthal delle aree 10 e 11, che saranno così pronti a ricevere i nuovi visitatori. I guerrieri sono qui per difendere l'ingresso alle altre caverne e combatteranno fino alla morte. Nel caso in cui i PG si diano alla fuga, i neanderthal non li inseguiranno oltre il crocevia dell'area 8, ma terranno gli occhi bene aperti per molti giorni a venire.

10. La sala grande

Entrate in una caverna dalle dimensioni leggermente maggiori rispetto alla precedente. Anche qui il pavimento è coperto di paglia e stracci, ed il fetore che emana dal luogo è persino maggiore di quello già insopportabile della stanza precedente.

Alcune rozze ciotole sono amucchiate in un angolo, assieme ad un grosso recipiente di pietra pieno d'acqua. Avanzi di cibo, principalmente reste di pesce e parti di funghi, sono sparsi alla rinfusa per tutta la grotta. Una grossolana zattera fatta con i gambi di funghi giganti legati tra loro con strisce di cuoio è appoggiata alla parete est, a fianco di due remi anch'essi modellati dai gambi di due enormi funghi.

Una tenda di pelle di animale pende dalla parete di fronte a voi, coprendo l'accesso ad una ulteriore parte del complesso di caverne.

Nella sala grande dimorano abitualmente le due femmine ed altri sei guerrieri, che si sono resi invisibili per cogliere di sorpresa gli avventurieri. Non appena il gruppo entra nella caverna, i neanderthal attaccano di sorpresa,

ottenendo un bonus di +4 al TpC e raddoppiando i danni inflitti.

Contemporaneamente, il signore delle fiamme balza fuori dall'area 11 pronto per bersagliare i nemici coi suoi incantesimi, anche se può attaccare soltanto a partire dal round seguente a quello dell'attacco a sorpresa.

Neanderthal delle Ombre guerrieri (6):

CA 4; DV 4* (M); PF 28; THACO 16; #Att 2; F 1d6+2 ascia / 1d6+2 lancia; TS G4; MV 36 m (12 m); ML 12; In 7; All C; PX 125.

Difese speciali: i neanderthal delle ombre possono mimetizzarsi con l'ambiente circostante se rimangono completamente immobili per almeno un round. Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento.

Equipaggiamento: ogni guerriero neanderthal è armato con un'ascia di pietra nella mano destra ed una lancia con la punta di selce nella sinistra e può attaccare simultaneamente con entrambe senza alcuna penalità.

Neanderthal delle Ombre femmine (2):

CA 8; DV 2* (M); PF 11; THACO 18; #Att 1; F 1d6+1 ascia o lancia; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 12; In 7; All C; PX 20.

Difese speciali: i neanderthal delle ombre possono mimetizzarsi con l'ambiente circostante se rimangono completamente immobili per almeno un round. Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento.

Equipaggiamento: ogni neanderthal femmina è armata con un'ascia di pietra o una lancia con la punta di selce.

Neanderthal delle Ombre signore delle fiamme (Wokan di 2° livello):

CA 8; DV 2** (M); PF 14; THACO 18; #Att 1 arma o 1 incantesimo; F 1d6+1 ascia o a seconda dell'incantesimo; TS G2; MV 36 m (12 m); ML 12; In 9; All C; PX 30.

Difese speciali: i neanderthal delle ombre possono mimetizzarsi con l'ambiente circostante se rimangono completamente immobili per almeno un round. Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento.

Equipaggiamento: il neanderthal signore delle fiamme è armato con un'ascia di pietra ed ha una *bacchetta delle palle di fuoco* (6 cariche rimaste) fatta di avorio intarsiato ed attivabile con la parola di comando "Arshtrak".

Aspetto fisico: il signore delle fiamme si distingue dagli altri neanderthal delle ombre

perché ha il corpo dipinto con una sgargiante tintura color ocre rossa, ricavata da una miscela naturale di fungo gigante e polvere di roccia.

Incantesimi memorizzati:

I livello (2): *Luce magica, Dardo incantato*

I neanderthal combattono fino alla morte per scacciare i PG dalle proprie caverne, anche se non inseguiranno gli avventurieri in fuga oltre il crocevia dell'area 8. Se il gruppo offre ai mostri la possibilità di arrendersi promettendo loro di risparmiargli la vita, i neanderthal accetteranno e saranno disposti a sacrificare tutti i tesori custoditi nell'area 6, eccezion fatta per il teschio del capoclan conservato nella buca b.

11. L'antro del signore delle fiamme

In questa piccola caverna il pavimento e le pareti sono interamente colorate con una tintura rossastra e tutto l'arredamento consiste in una minuscola stuoia di vimini posta al centro della grotta.

Un sacco di cuoio è accuratamente posato nell'angolo più lontano della stanza ed è chiuso con un laccio di pelle anch'esso colorato con la onnipresente tintura ocre rossa.

In questa caverna dimora il signore delle fiamme, capo spirituale della tribù e custode delle ossa del capoclan, che sono riposte nel sacchetto di cuoio.

Nella stanza non c'è altro di interessante, dato che tutti i tesori e le reliquie del clan sono nascoste sull'isola (area 6).

12. La grotta dell'arcobaleno

Entrate in una enorme grotta, la più grande che avete finora incontrato nel complesso sotterraneo, con le pareti che risplendono di migliaia di luccicanti cristalli trasparenti, che riflettono la luce delle torce amplificandola all'inverosimile.

L'alto soffitto, almeno una trentina di metri, ed il pavimento roccioso sono coperti di stalattiti e stalagmiti, che spuntano dovunque come fiori di pietra, rendendo difficoltoso persino muoversi all'interno della grotta.

Nella parete settentrionale c'è una piccola pozza di acqua meravigliosamente colorata con tutti i colori dell'iride, alimentata da una cascatella che scende rumorosamente dalla parete scoscesa.

All'inizio l'acqua della cascata è limpida, ma mentre scende verso il basso tocca in sequenza una serie di vene di cristalli colorati, che la impregnano di tutti i colori dell'arcobaleno.

E' uno spettacolo davvero unico, che vi mozza il fiato e vi affascina meravigliosamente. Lo scroscio dell'acqua rallegra le vostre orecchie e vi riempie di un inspiegabile senso di intima felicità, come se la gioia stessa provenisse dalla pozza iridescente.

Lasciate pure gongolare per qualche attimo gli avventurieri, descrivendogli il senso di sollievo e pacatezza che provano nell'osservare la cascata multicolore, prima di leggere improvvisamente e bruscamente il testo che segue:

D'improvviso un rumore di pietra che scricchiola e stride alle vostre spalle vi fa girare di scatto, ed il senso di gioia e pace vi viene strappato via dall'anima mentre un obbrobrio di roccia vivente si stacca da un recesso della caverna e carica uggiolando nella vostra direzione.

Dalla nicchia indicata con la lettera B il guardiano della caverna dell'arcobaleno si anima per scacciare gli intrusi. Questa creatura millenaria è stata creata dalla stessa magia naturale che ha dato origine alle cascate ed alla pozza iridescente ed ha il solo compito di allontanare qualsiasi intruso da questa grotta incantata.

Se viene sconfitto crollerà pesantemente a terra disgregandosi, solo per riformarsi ancora nel punto B dopo 1d6 turni. Il guardiano ritorna alla quiete se tutti i PG lasciano la caverna e non tenterà minimamente di inseguirli oltre l'area 12.

Il mostro ha l'aspetto di un gigantesco umanoide di roccia alto 5 m, formato di piccole pietre ed escrescenze rocciose, con una apertura muggiante in mezzo a quello che dovrebbe essere il viso.

Guardiano di roccia*:

CA 0; DV 20** (G); PF 125; THAC0 5; #Att 3 in mischia o 2 a distanza; F 3d10/3d10 pugni e 6d6 morso / 3d6/3d6 rocce e stalattiti; TS G10; MV 72 m (24 m); ML 12; In 0; All N; PX 7.775.

Attacchi speciali: il guardiano di roccia può scagliare fino a 2 pietre o stalattiti per round contro i nemici, con una gittata di 30/60/90 m. Se colpisce nello stesso round con entrambi i

pugni un singolo avversario infligge alla vittima uno smash che causa un danno supplementare di 5d6 PF. Se il TpC con il morso ottiene un risultato naturale non modificato di 20, la vittima deve immediatamente effettuare un TS contro Raggio della Morte o sarà decapitato.

Difese speciali: il guardiano di roccia può essere ferito soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore. E' immune ai gas, ai veleni, alla paralisi ed a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente. I danni inflitti da incantesimi vengono automaticamente dimezzati ed inoltre il guardiano è immune ai danni di qualsiasi origine causati da fuoco, freddo ed elettricità. Gli attacchi con armi da punta infliggono soltanto 1 PF, quelli con armi da taglio soltanto 1/4 del normale danno mentre quelli con armi contundenti hanno efficacia normale.

La pozza e la cascata iridescenti sono ovviamente incantate anche se la loro acqua non ha alcun effetto se viene bevuta o se qualcuno si bagna in essa. Anche i magici cristalli che colorano le acque non hanno particolari qualità magiche utili ai PG. Se i cristalli colorati vengono portati fuori dalla caverna si sbriciolano alla luce del sole, mentre l'acqua iridescente si tramuta in normalissima acqua incolore.

I cristalli trasparenti sulle pareti possono essere estratti se si hanno gli attrezzi adatti, ma ciò richiede un lavoro piuttosto lungo e faticoso. In un'ora di lavoro (6 turni) un personaggio adeguatamente equipaggiato può estrarre 1d6+4 cristalli di roccia ognuno dei quali può essere venduto per un valore che oscilla, a seconda della grandezza, della forma e del grado di purezza, per una cifra tra le 10 e le 50 MO (1d4+1 x 10 MO). Ci sono abbastanza cristalli da poter avviare una miniera, ma la minaccia del guardiano di roccia dovrebbe essere sufficiente a distogliere gli avventurieri da questo proposito.

Se i PG esplorano la stanza noteranno che dietro alla cascata iridescente c'è uno stretto tunnel del diametro di circa 2 m che si inerpica gradatamente verso l'alto. E' questa l'unica via d'uscita dal labirinto sotterraneo e condurrà gli avventurieri, dopo una estenuante arrampicata sotterranea di molte ore, fino alle montagne qualche km a nord

dell'ansa del fiume dove crescono le alghe Argravie. Sulla mappa all'inizio dell'avventura il luogo esatto si trova poco a nord del punto 3.

Uscire dalle caverne

Tornati in superficie gli avventurieri dovranno innanzitutto orientarsi. Per fortuna il corso del fiume Rinsall li aiuterà non poco e dopo qualche tempo saranno in grado di ritrovare la via per l'ansa del fiume in cui crescono le alghe (punto 3) e quindi per il villaggio di boscaioli dove si trova il mercante Luides.

Il DM può decidere di far giocare il viaggio, ma si consiglia di non vessare ulteriormente il gruppo di avventurieri con incontri casuali che potrebbero rivelarsi, a questo punto dell'avventura, letali per molti dei PG.



CAPITOLO 5 – IL RITORNO A CASA

Questa sezione conclude l'avventura e presuppone che i PG abbiano ancora la volontà di aiutare Luides e mantenere i patti presi con lui all'inizio del viaggio.

La prima cosa da fare una volta tornati in superficie è quella di assicurarsi che il carro, pur avendo bisogno di una bella risistemata, sia ancora dove gli gnoll lo avevano lasciato dopo l'attacco, cioè sulla piccola radura di fronte all'ansa del fiume dove crescono le preziose alghe.

La banda di predoni ha rovistato tra i pacchi di alghe senza trovare alcunché di prezioso ed a parte il dover di nuovo reimballare tutto e ricaricare il carro, i nostri avranno ben poche difficoltà nel riportare la situazione alla normalità.

Una volta constatato che è tutto a posto gli avventurieri dovrebbero dirigersi verso il villaggio di boscaioli per recuperare il mercante e tornare con lui a riparare il carro, acquistando il materiale necessario dai taglialegna (ovviamente a spese di Luides, che non farà comunque storie per saldare il conto). Se nessuno degli avventurieri è in grado di risistemare il carro, Luides a malincuore farà venire con sé un paio di boscaioli per fare il lavoro di carpenteria.

Anche gli animali che trainavano il carro, uccisi nel corso dell'attacco degli gnoll, saranno rimpiazzati acquistandoli a caro prezzo dai taglialegna. Nessuno al villaggio sarà però in grado di sistemare eventuali ammaccature o danni alle armi o armature dei PG, non essendoci un armaiolo, né tanto meno di guarire eventuali ferite o malattie che affliggono gli avventurieri.

Nel giro di un paio di giorni al massimo la carovana sarà pronta a tornare verso Specularum seguendo la via percorsa all'andata. Ancora una volta il DM deve consultare le tabelle per gli incontri erranti, come indicato nel capitolo 2 dell'avventura.

Conclusione

Una volta giunti a Specularum, Luides raddoppierà la paga promessa inizialmente ai PG, spiegando che la somma extra è un suo omaggio personale agli avventurieri per i tanti pericoli corsi, per la fedeltà dimostrata e per

il disturbo che si sono presi nel risolvere una situazione molto più intricata del previsto.

A suo modo, persino lo scaltro mercante minrothadiano sa essere giusto e generoso con chi gli rende ottimi servizi, come appunto hanno appena fatto i PG. D'altronde la vendita delle alghe lo ripagherà di tutte le spese ed i sacrifici fatti: il buon Luides avrà il suo tornaconto economico ed una bella sommetta di monete d'oro ingrasserà le sue già pingui tasche.

Gli avventurieri saranno invitati dal mercante ad una cena esclusivamente a base delle famose alghe e potranno così gustare le prelibatezze gastronomiche che sono costate loro tanti rischi e tanta fatica.

Ulteriori avventure

Una volta ritemprati dalle fatiche gli avventurieri potrebbero voler proseguire il filone aperto da questa missione. Alcuni spunti per avventure future sono i seguenti:

- Il gruppo continua a servire Luides come scorta nei suoi viaggi alla ricerca delle alghe, guadagnando un discreto gruzzolo nel giro di pochi mesi. Altri pericoli che minacciano le alghe potrebbero essere una banda di malviventi interessata ad inserirsi nel proficuo commercio delle alghe, un drago rosso che vive sulle montagne vicine al Rinsall o altre creature e mostri selvaggi.
- Gli avventurieri vogliono vendicarsi dell'affronto subito per mano del Grande Sciacallo e della sua orda gnoll. Perciò ritornano al campo della tribù per esigere vendetta e spetta al DM definire i dettagli dell'incontro, avvalendosi delle statistiche già riportate all'interno dell'avventura. In alternativa, un esponente della corte del Granduca Stefano Karameikos potrebbe incaricarli di ripulire la zona dalla tribù che si fa sempre più pericolosa per la sicurezza di quella parte del Granducato.
- Gli avventurieri sono interessati ad esplorare più a fondo il labirinto sotterraneo ed organizzano una spedizione appositamente a tale scopo, magari con l'intenzione di sfruttare il giacimento di cristalli all'interno della caverna dell'arcobaleno. Questo scenario potrebbe

essere il seguito di quello precedente finalizzato all'eliminazione dell'orda degli gnoll.

- Gli avventurieri potrebbero decidere di far concorrenza a Luides nel commercio delle alghes, tentando di recarsi da soli nel luogo in cui crescono. Oltre ad essere un'azione non propriamente Legale, questo comportamento potrebbe generare vendette da parte del mercante nei confronti dei PG (magari assumendo altri avventurieri per portare a termine il lavoro sporco) e persino la fine del proficuo commercio delle alghes, come spiegato in "Un incidente di percorso" nel capitolo 2.

Assegnazione dei Punti Esperienza

Oltre ai PX guadagnati nel corso dell'avventura, il DM dovrebbe assegnare un premio di 10.000 PX da dividere tra gli avventurieri nel caso in cui questi completino con successo l'avventura e rispettino i patti con il mercante.

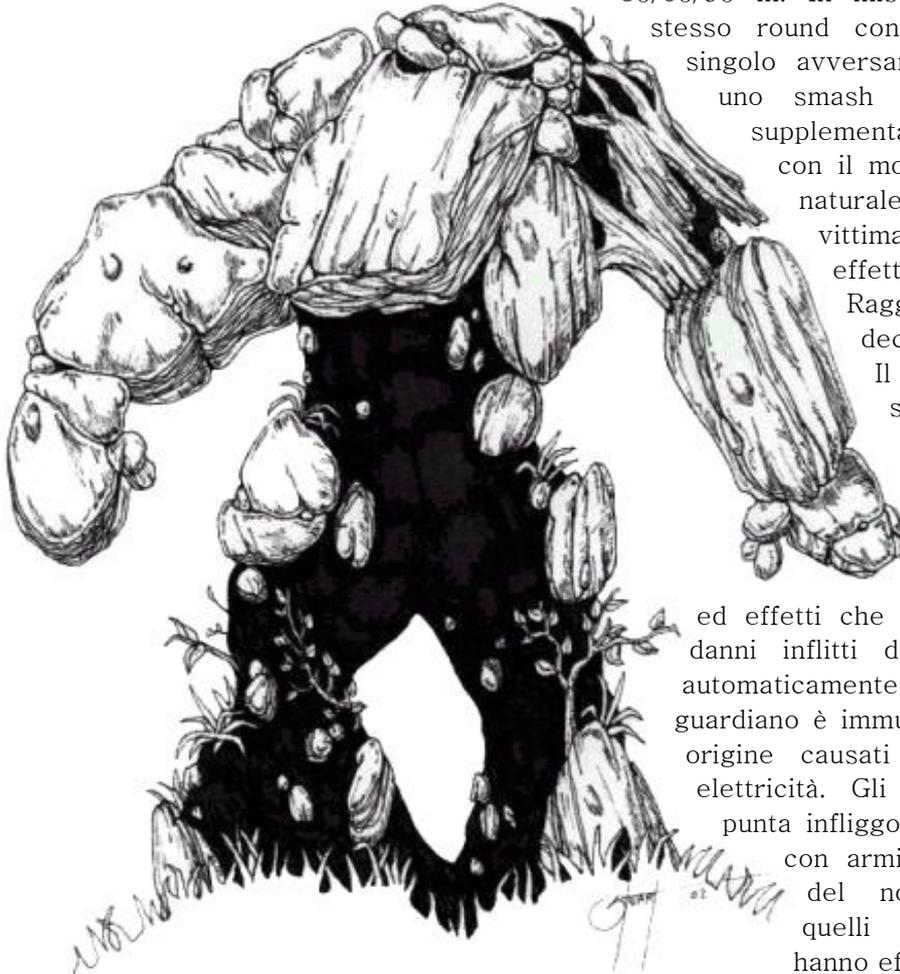
In caso contrario il DM potrebbe voler diminuire drasticamente il numero di PX conquistati dal gruppo per aver completato l'avventura con successo, o addirittura non assegnare alcun PX addizionale oltre a quelli guadagnati nel corso del gioco.



APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

Guardiano di roccia*

Classe d'Armatura:	0
Dadi Vita:	20** (G)
Movimento:	72 (24) metri
Attacchi:	3 in mischia oppure 2 a distanza
Ferite:	3d10/3d10 pugni e 6d6 morso; 3d6/3d6 rocce e stalattiti
N° di mostri:	0 (1)
Tiri Salvezza:	Guerrigero 10°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	7.775
Tipo di mostro:	Costruito, Mostro Incantato (Unico)
Tipo di terreno:	Caverna dell'arcobaleno



Questa creatura millenaria è stata creata dalla stessa magia naturale che ha dato origine alle cascate ed alla pozza iridescente ed ha il solo compito di allontanare qualsiasi intruso dalla magica caverna dell'arcobaleno. Il guardiano si anima non appena un intruso mette piede nella grotta e non la lascia mai, nemmeno per inseguire un profanatore.

Il mostro ha l'aspetto di un gigantesco umanoide di roccia alto 5 m, formato di piccole pietre ed escrescenze rocciose, con una apertura muggiante in mezzo a quello che dovrebbe essere il viso. Se viene sconfitto crolla pesantemente a terra disgregandosi, solo per riformarsi ancora nella caverna dell'arcobaleno dopo 1d6 turni.

Nel combattimento a distanza, il guardiano di roccia può scagliare fino a 2 pietre o stalattiti per round contro i nemici, con una gittata di 30/60/90 m. In mischia, se colpisce nello stesso round con entrambi i pugni un singolo avversario infligge alla vittima uno smash che causa un danno supplementare di 5d6 PF. Se il TpC con il morso ottiene un risultato naturale non modificato di 20, la vittima deve immediatamente effettuare un TS contro Raggio della Morte o sarà decapitato.

Il mostro può essere ferito soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore. È immune ai gas, ai veleni, alla paralisi ed a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente. I danni inflitti da incantesimi vengono automaticamente dimezzati ed inoltre il guardiano è immune ai danni di qualsiasi origine causati da fuoco, freddo ed elettricità. Gli attacchi con armi da punta infliggono soltanto 1 PF, quelli con armi da taglio soltanto 1/4 del normale danno mentre quelli con armi contundenti hanno efficacia normale.

Si tratta di una creatura unica, che può essere incontrata soltanto all'interno della grotta dell'arcobaleno.

Neanderthal delle ombre

Classe d'Armatura:	4
Dadi Vita:	4* (M)
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2
Ferite:	1d6+ 2 ascia / 1d6+ 2 lancia
N° di mostri:	1d8 (1d3 x 10)
Tiri Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	12
Tipo di tesori:	A
Intelligenza:	7
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	125
Tipo di mostro:	Umanoide (Molto Raro)
Tipo di terreno:	Collina, Montagna



I neanderthal delle ombre sono una particolare sottorazza di uomini delle caverne, così chiamati per la loro indole malvagia e per l'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante e rendersi invisibili agli occhi degli estranei.

Sono grossi umani dall'aspetto irsuto e selvaggio, in tutto e per tutto simili agli abitanti preistorici delle caverne. Vestono con pezzi di pelle che ne coprono le parti intime e

per il resto sono completamente nudi, mettendo in risalto una muscolatura possente nonostante la tozza corporatura. Il viso è sgraziato e schiacciato, con grandi nasi piatti, zigomi pronunciati e grosse mascelle. I capelli sono impastati di fango e rametti e gli occhi vacui non brillano certo per intelligenza.

Sono generalmente armati con una lancia di legno con la punta di selce ed una rozza ascia di pietra. I guerrieri sono in grado di combattere contemporaneamente con un'arma in ogni mano, attaccando simultaneamente con entrambe senza alcuna penalità.

I neanderthal delle ombre possono mimetizzarsi con l'ambiente circostante se rimangono completamente immobili per almeno un round. Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento.

In ogni tribù i membri sono per i 2/3 maschi, mentre il restante dei membri del clan è diviso tra femmine bambini. Un capoclan con 8 DV è alla guida della tribù e si avvale dei servigi di un signore delle fiamme, in grado di lanciare incantesimi dei maghi (Wokan di 1° o 2° livello).

Piranha albi

Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	8* (P)
Movimento:	36 (12) metri nuotando
Attacchi:	1 ad area
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	0 (1 sciame)
Tiri Salvezza:	Guerriero 4°
Morale:	11
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1.200
Tipo di mostro:	Lowlife (Molto Raro)
Tipo di terreno:	Corsi d'acqua sotterranei

Questa particolare specie di pesci famelici, che può essere trovata soltanto in ambienti sotterranei chiusi e privi di luce, è voracissima e carnivora. Si tratta di un abominevole incrocio tra i famelici pesci tropicali ed bianchi pesci ciechi che vivono nelle profondità delle caverne sotterranee.

I piranha albi sono lunghi circa 20 cm, hanno il corpo completamente bianco e schiacciato lateralmente e grossi occhi ciechi anch'essi biancastri, ma la bocca è sproporzionatamente grande e irta di acuminate zanne triangolari. I pesci si orientano grazie ad un particolare sistema simile al radar dei pipistrelli, che funziona soltanto nell'acqua e permette loro di muoversi e combattere senza alcuna penalità. Nell'acqua si spostano in sciame compatti, come una massa ribollente che si muove velocemente. Ogni sciame colpisce e danneggia automaticamente tutti coloro che si trovano in una zona di 9x9x9 m. Le creature senza armatura (o con CA 6 o peggiore) subiscono un danno di 8 PF per round, mentre quelle che indossano armature (o con CA 5 o migliore) subiscono un danno di 4 PF per round.

Per uccidere lo sciame occorre infliggergli in un

singolo round almeno metà dei suoi PF, altrimenti si considera che i piranha siano riusciti a schivare il colpo e non abbiano subito alcun danno effettivo.

Ragni del contagio*

Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	3* (M)
Movimento:	18 (6) metri 36 (12) m. su ragnatela
Attacchi:	1 morso
Ferite:	2d6 + malattia
N° di mostri:	1d2 (1d2)
Tiri Salvezza:	Guerriero 2°
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	65
Tipo di mostro:	Non morto, Mostro Incantato (Molto Raro)
Tipo di terreno:	Qualsiasi (specialmente Tombe e Rovine)

Questi grossi ragni non morti hanno la dimensione approssimativa di un pony ed hanno il corpo nero e peloso, ricoperto da uno spesso strato di polvere. Le zampe sono lunghe ed irsute, il ventre gonfio, dalle mascelle spuntano delle zanne aguzze e due grappoli di occhi opachi e senza vita guardano fissamente nel nulla.

I ragni del contagio sono in grado di infettare le vittime con una orrenda

malattia che le porterà alla morte nel

volgere di qualche giorno. Le

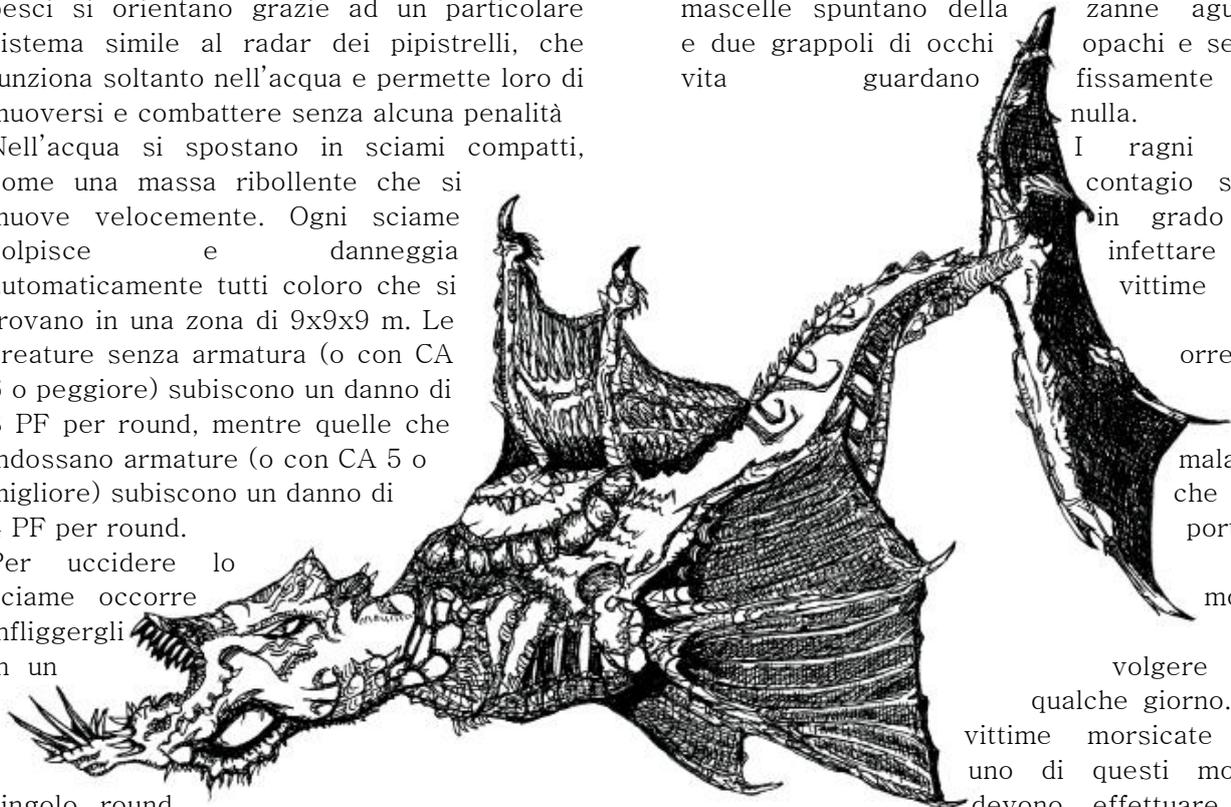
vittime morsicate da uno di questi mostri devono effettuare un

TS contro Veleno oppure subiranno degli effetti simili a quelli

dell'incantesimo *Infliggi malattie*. Inoltre quando tessono le proprie ragnatele le disseminano di un pulviscolo nocivo che ha gli stessi effetti del morso ed è simile a della normale polvere, tanto che le ragnatele appariranno soltanto come impregnate di sporcizia e inutilizzate da molto tempo. Ogni sezione di ragnatela di 3 metri contiene una dose di polvere velenosa in grado di infettare coloro che la toccano e tutti quelli nel raggio di 3 metri.

Queste creature sono spesso create da chierici malvagi come sentinelle di tombe, reliquie e tesori. Sono abbastanza rari dato che occorre un grande potere per riportare in vita queste creature, che devono essere realizzate animando con rituali blasfemi i corpi senza vita di ragni giganti.

I ragni del contagio possono essere feriti soltanto da armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Inoltre, non subiscono alcun danno dalle armi da punta, subiscono 1/4 del normale danno dalle armi contundenti e metà



danno dalle armi da taglio. Come tutti i non morti sono immuni ai veleni ed agli incantesimi che influenzano la mente, ma non possono essere scacciati e sono immuni agli effetti dell'acqua santa.

Vipera di pietra

Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	2* (P)
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d4 + veleno
N° di mostri:	1d6 (1d6)
Tiri Salvezza:	Guerriero 1°
Morale:	7 (5)
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	25
Tipo di mostro:	Animale Normale (Molto Raro)
Tipo di terreno:	Qualsiasi

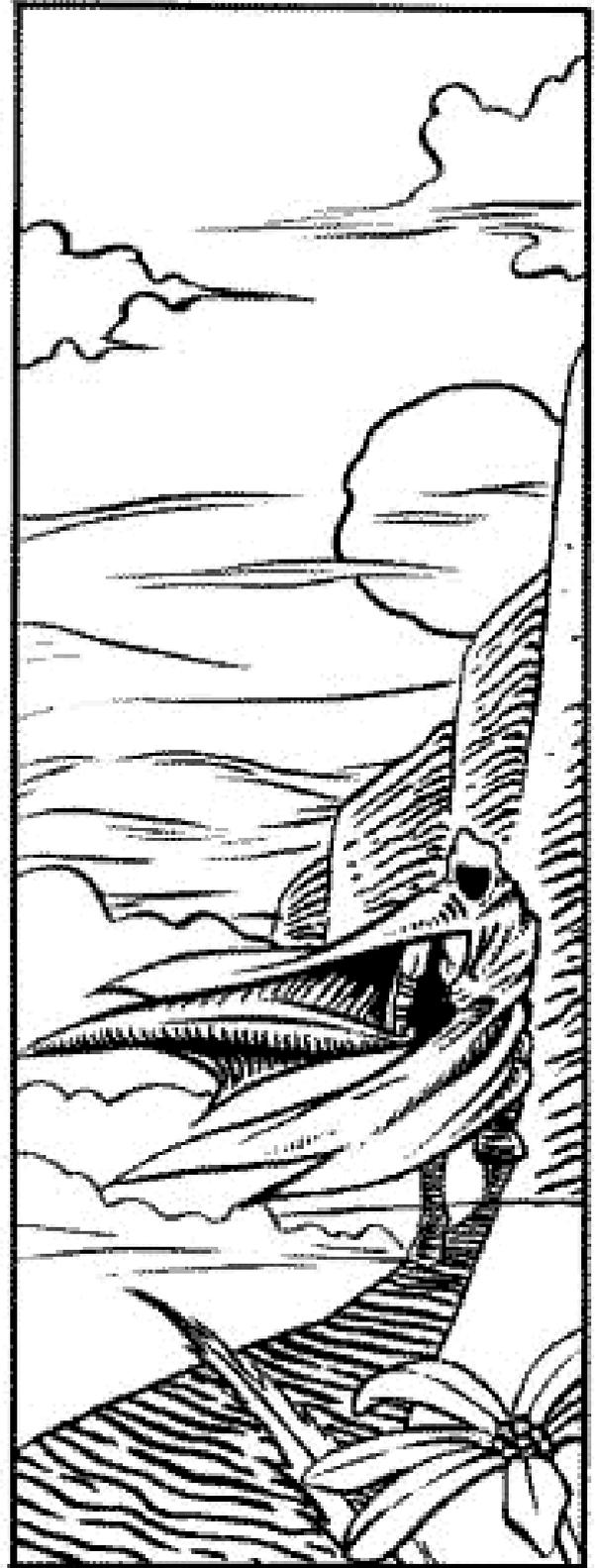
Questi strani e rari animali sono identici alle normali vipere, tranne per il fatto che sembrano fatti di pietra ed hanno gli occhi simili a due gemme di colore verde.

Quando restano immobili non hanno bisogno di mangiare, bere o persino respirare, e ciò gli permette di vivere indefinitamente anche in situazioni ostili. Ma non appena vengono anche solo sfiorate, le creature si rivelano nemici rapidissimi e letali, grazie al potente veleno che stilla dalle loro zanne.

Le vittime morsicate dalla vipera di pietra devono infatti immediatamente effettuare un TS contro Veleno ed in caso di fallimento vengono pietrificate all'istante. Grazie alla sua grande velocità, la vipera vince sempre l'iniziativa e può agire per prima in ogni round di combattimento.

Questi animali hanno una innata paura delle fiamme e se vengono attaccati con il fuoco il loro morale scende a 5 e ogni round dovranno effettuare un controllo del morale per vedere se scappano, dato che sono terrorizzati da questo elemento.

Quando una vipera di pietra viene uccisa si trasforma per sempre in roccia ed i suoi occhi divengono delle gemme di colore verde brillante del valore di 100-400 MO l'una, che possono essere recuperate senza pericolo.



Appendice II – Elenco delle abbreviazioni usate

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
d	Dado (tipo di)
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
RaM	Resistenza alla Magia
Sg	Saggezza
Tg	Taglia
THACO.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

L'autore di questo manuale non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. L'autore si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

L'autore ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il creatore e compilatore del presente modulo di avventura "Alghe Rosso Sangue".

Il copyright di questo manuale inedito è di Gianmatteo Tonci. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, come indicato alla pagina seguente, e sono utilizzate con il permesso scritto degli autori. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta dell'autore. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto dell'autore di "Alghe Rosso Sangue".

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente modulo di avventura "Alghe Rosso Sangue" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *TSR Inc.*, una divisione della *Wizards of the Coast Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale D&D ufficialmente approvato.

Questo modulo è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:	Gianmatteo Tonci	tosattearp@yahoo.it
Introduzione:	Ciro Alessandro Sacco	
Immagine di copertina:	Tsune Daniel Orozco Toda	tsune@email.com
Illustrazioni:	Alex Iglesias (pag. 16)	flyingdebrigsuy@yahoo.com
	Anna Katheryn Smith (pag. 36)	kazanthi@hotmail.com
	Anna Schenk (pag. 39)	lunar_hawk@hotmail.com
	D. Joshua Brown (pag. 14)	jesuscostello@yahoo.com
	Jayne Hayes (pag. 38)	darkrigby59@yahoo.com
	Josefine Rosén (pagg. 20, 21)	animal_queen@hotmail.com
	Kevin Lau (pag. 2)	kyew@telus.net
	Max Bertuzzi (pagg. 7, 10, 29, 40)	maxbert@maxbert.com
	Periklis Tzekas (pag. 25)	xotarea@yahoo.com
	Ryan Bourret (pag. 27)	samuraislider@msn.com
	Stuart Gormley (pagg. 34, 37)	celticwolves@yahoo.com
	Tsune Daniel Orozco Toda (pag. 18)	tsune@email.com
Mappa:	Gianmatteo Tonci	
Realizzazione copertine:	Ciro Alessandro Sacco	
Impaginazione:	Tosatt Earp	tosattearp@yahoo.it
Realizzazione file PDF:	Tosatt Earp	

La mappa del percorso della carovana è stata tratta dalla *Rules Cyclopeda* ©1991 TSR, Inc.

L'autore desidera ringraziare la rivista **DM Magazine** per avere ospitato sulle sue pagine sia questa avventura che altro suo materiale. La rivista on line è scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://d20.it/DMMagazine/>

Copyright © 2004 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati

chimeraehobbygroup@yahoo.it
www.chimerae.it



DUNGEONS & DRAGONS®

Alghè Rosso Sangue di Gianmatteo Tonci

Siete stati assunti dal mercante di Specularum Luides Argravazio per effettuare una missione nelle terre selvagge del Granducato di Karameikos. Dovrete affrontare pericoli sconosciuti, bande di gnoll inferociti, un misterioso mondo sotterraneo e altri pericoli. Sarete in grado di portare a termine la missione e reclamare il vostro compenso o saranno le terre selvagge a prendere le vostre vite?

Quest'avventura è stata concepita per essere usata con la *Rules Cyclopedia* oppure con le *Regole Base ed Expert* di D&D. L'uso dell'Atlante 1 *Il Granducato di Karameikos*, anche se non indispensabile, è comunque consigliato per apprezzare al massimo questo modulo d'avventura.

In omaggio alla

