

DZ-DR2

Per personaggi di livello 1-3

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura di Livello Base

La Rocca di Koralgesh

Robert Giocomozzi e Jonathan Simmons
traduzione di Diego Zappulli



Sepolta nel fuoco, ma non ancora morta: la Rocca di Koralgesh si erge con le rovine del suo imperioso mastio, custode di una storia centenaria.
Modulo tradotto dalla rivista Dungeon, numero 2.

LA ROCCA DI KORALGESH

Avventura OSR D&D compatibile per personaggi di livello 1-3
Di R.B. Giacomozzi e J.H. Simmons, tradotta dalla rivista Dungeon numero 2

La Rocca di Koralgesh è un'avventura per D&D Basico per 6-8 giocatori di livello 1-3. Questo modulo risulta molto ostico per un gruppo composto di soli personaggi di primo livello. Poiché questa avventura non è destinata a un party composto esclusivamente da giocatori nuovi al sistema di gioco DUNGEONS & DRAGONS, si raccomanda che almeno due o tre PC della squadra siano al di sopra del primo livello di esperienza. Segui i suggerimenti per la mappatura in "Il Santuario di Kor" se inserisci questa avventura in una campagna più ampia.

Nota del traduttore: gli oggetti e gli incantesimi sono stati volutamente lasciati con la dicitura inglese originale per una più accurata consultazione.



Per il Dungeon Master

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per il DM per aumentare l'interesse dei giocatori. Nessuna informazione dovrebbe essere semplicemente data ai personaggi (sovente denominati PG). La conoscenza dovrebbe essere acquisita dall'esperienza. Ad esempio, un PG trova una spada magica, il DM non dovrebbe informare il personaggio che gli dà un +1 per colpire e ferire. Lascia che il PC lo scopra da solo nella prossima mischia. Si raccomanda inoltre che il DM abbia un elenco degli attributi dei PC e faccia tutti i tiri salvezza necessari per i PC, informandoli di eventuali effetti evidenti. Allo stesso modo, il DM dovrebbe descrivere i mostri incontrati, non solo nominarli. Per esempio: un combattente umano viene attaccato da un essere orribile, bestiale (ghoul) e subisce 3 pf di danno. Il DM dovrebbe effettuare il tiro salvezza del combattente contro la paralisi e informarlo di eventuali risultati negativi.

Il DM dovrebbe anche tenere informati i PG di quei fattori nell'ambiente che sono immediatamente disponibili ai sensi, come rumori, odori, ecc. Alcune azioni ovvie del giocatore dovrebbero essere regolate con tiri salvezza appropriati. Ad esempio, qualsiasi azione azzardata, come saltare attraverso una vasca di lava senza aiuti o corda di

sicurezza, dovrebbe richiedere al PG di fare un check sulla sua destrezza o meno su 3d6 per evitare una caduta fatale.

Il DM dovrebbe usare la sua immaginazione per illustrare i possibili risultati delle azioni del giocatore e prendere le misure necessarie per evitare scelte ed atti sciocchi dei personaggi. Nota che la statistica per i Dadi Vita dei mostri può avere asterischi (*) vicino. La presenza di un asterisco indica che il mostro ha una o più abilità speciali, come indicato nel manuale di D&D base. Le informazioni disponibili per i personaggi del giocatore sono racchiuse nei riquadri; le informazioni che seguono il riquadro sono destinate all'uso del DM nella masterizzazione di questo modulo.

Background dell'Avventura

La leggenda di Koralgesh è conosciuta da molti, ma pochi ricordano i suoi giorni di gloria. Prima dell'avventura, il DM dovrebbe far familiarizzare i giocatori con la seguente storia, poiché è una conoscenza comune nell'area intorno alle Montagne di Gesh. Nota: Koralgesh è stata distrutta 62 anni prima dell'inizio di questa avventura, ma è già sbiadita nella leggenda e nel mito nelle aree circostanti. Il DM dovrebbe evitare di dare le date esatte per la sua distruzione, ma i PC dovrebbero eventualmente mettere insieme i pezzi e ricostruire la data dell'esplosione di Helm's Peak.

Mentre le navi che navigavano verso il sole nascente attraversavano le acque scure del Mare Occidentale, i loro equipaggi osservavano con timore reverenziale l'apparizione di una grande fortezza bianca incastonata come un gioiello luminoso nelle rocce scure della costa di Gesh. Mentre le navi si avvicinavano al bastione, la splendente città di Koralgesh si fece lentamente vedere all'orizzonte. Koralgesh rappresentava un sollievo, garantendo un porto sicuro a tutti coloro che navigavano all'interno. Koralgesh sembrava essere veramente benedetta dal suo patrono Immortale, Kor il re Sole, poiché la città era una leggenda tra i porti marittimi del Mare Occidentale. Le sue ricchezze erano infinite, la sua flotta mercantile rapida e il suo porto quasi invulnerabile alla tempesta o al nemico. Inoltre, il grande mastio che sovrastava il porto aveva più volte respinto gli attacchi dei pirati abbastanza sciocchi da entrare nel raggio delle sue catapulte e delle altre macchine da guerra.

Si diceva che i blocchi candidi del mastio fossero stati tagliati dalle pareti di granito delle Montagne Bianche e trasportati a Koralgesh dai nani di quella terra. La loro abilità nel lavoro con le pietre non ebbe uguali ed essi costruirono la fortezza proprio sulla facciata della grande montagna chiamata Helm's Peak, che torreggiava come un Immortale sul porto. Tutto andava bene per Koralgesh per molti anni. La sua fama di porto marittimo si diffuse in

tutto il paese e le sue ricchezze aumentarono sempre più. Le sue stesse strade erano lastricate d'oro e nessun cittadino tra le sue mura conosceva dolore o perdita.

Poi venne il giorno sfortunato del solstizio d'estate quando la faccia di Kor brillava attraverso la terra e trionfava sull'oscurità che era Tram, un immortale caotico che gli si opponeva. In questo giorno, una vasta flotta di pirati che seguiva la strada di Tram in qualche modo violò le difese di Koralgesh e attaccò nel mezzo della celebrazione per Kor. Il fuoco magico e la morte furono portati con dagli invasori e molti degli abitanti della città morirono senza poter sguainare le armi. Il re di Koralgesh radunò le sue truppe e combatté gli invasori disperatamente; furono compiute molte azioni eroiche, ma inutilmente. I difensori di Koralgesh vendettero le loro vite a caro prezzo ai loro nemici fino a quando tutti in città furono uccisi o fuggirono, salvo quei difensori rimasti arroccati nella rocca sopra la città.

Quello che è successo dopo è solo congettura. Si ritiene che gli ultimi difensori della città abbiano fatto appello allo stesso Immortale Kor per vendicarsi. In tal caso, Kor aveva ascoltato quelle preghiere. Un rombo profondo risuonò per tutta la montagna di Helm's Peak. Per la prima volta nella memoria dell'uomo, Helm's Peak aveva dato voce alla sua rabbia. Con un vento impetuoso, grandi fessure si aprirono sul fianco della montagna. Fumo, lava e cenere soffocata piovvero sulla città. Con un'esplosione tremenda, il lato di Helm's Peak sotto il bastione esplose, seppellendo la città nel fuoco e nella cenere. Fiumi incandescenti di lava si fecero strada verso il mare mosso innalzando imponenti montagne di vapore che torreggiarono nel cielo. Alla fine, la montagna tornò in silenzio. La lava continuò il suo tortuoso sentiero verso il mare mentre Koralgesh, gioiello del Mare occidentale, non esisteva più - e anche i pirati che catturarono quel gioiello scomparvero nella distruzione.

I marinai del Mare Occidentale sostengono ancora di cogliere occasionalmente scorci della rocca attraverso le nebbie, in alto su Helm's Peak, ma nessuno si avventura vicino alle infide acque sottostanti, che ribollono e fumano con l'ira di Kor fino ad oggi. Qualunque segreto detiene il Mastio, è rimasto ben nascosto fino ad oggi.

Iniziare l'Avventura

Gli avventurieri si incontrano nella città di Vinyard, situata ai piedi delle Montagne di Gesh. Qui riposano, si rilassano e assaggiano alcuni dei vini d'annata prodotti dai viticoltori di Vinyard. Gli estranei sono un lusso e i cittadini sono desiderosi di spettegolare. La Taverna del Viticcio Dorato è la principale fonte di intrattenimento e alloggi della città. Qui gli avventurieri hanno l'opportunità di fare domande ad alcuni cittadini e, si spera, ottenere informazioni sulle crescenti voci secondo cui la Rocca è ancora intatta. L'oste si chiama **Flann** (AC 3; F3; pf 19; MV 36 (12); #AT 1; Dmg per arma (vedi dopo); Save F3; ML 11; AL L; S 17, I 12, W 8, D 16, C 9, CH 14).

Flann è un guerriero in pensione e indossa una raffinata cotta di maglia sotto la tunica. Conserva una mazza +1 sotto il bancone e porta sempre un pugnale. È un uomo

gioviiale ma non sopporta le risse nella sua taverna. Flann conosce anche la leggenda di Koralgesh e le Dicerie 19 e 20 (vedi "Dicerie of Koralgesh"), oltre a una a scelta del DM. Se Flann viene interrogato su Koralgesh, deve essere convinto dell'integrità del party prima di menzionare il suo amico, Stump, il fabbro della città.

Ceppo (AC 4; D3; hp 25; MV 9 (3); #AT 1; Dmg su arma (vedi dopo); Save D3; ML 11; AL N; S 18, I 10, W 11, D 14, C 16, CH 7) può essere trovato nel suo negozio durante il giorno, ma è sempre al Viticcio Dorato la sera. È noto per il suo bere in eccesso e, quando si trova in questo stato confusionale, il suo sfidare altri avventori della taverna a un gioco di freccette. Se perde, diventa intrattabile e si rifiuta di parlare con il suo avversario. L'unico modo per riguadagnare il suo favore è servirgli un'altra pinta di birra e perdere la partita successiva. Ceppo è un nano che indossa un'armatura di cuoio e ha una gamba destra di legno, l'arto gli è stato sottratto niente di meno che da un drago. Porta sempre con sé il martello da fabbro (trattato come un martello da guerra) e considera Flann come uno dei suoi pochissimi amici.

Il padre di Ceppo, Banduron, era il fabbro del re di Koralgesh, e Stump non esiterà a vantarsene se ha bevuto troppo. Acconsente solo a confidare al party come entrare nel mastio di Koralgesh se giurano di portargli in cambio il grande martello di suo padre (vedi area 10, Livello due). Indossa un amuleto a forma di moneta che gli è stato donato da suo padre; l'amuleto reca una immagine del Santuario di Kor (vedi sotto) su un lato e porta la seguente iscrizione sul retro:

*Nella valle ad est del grande Picco di Helm,
se Koralgesh è quello che cerchi,
Stai vicino di fronte al Santuario di Kor
se vuoi trovare l'unica porta
Nella luce del mattino del giorno più lungo
se Kor vorrà mandarti lungo il tuo cammino*

È interessante notare che il solstizio d'estate (il giorno più lungo dell'anno) è solo a una settimana di distanza, come sottolinea Ceppo ai PG. Ceppo non ha visitato il Santuario per molti anni, tuttavia, e non ha mai cercato o trovato "l'unica porta".

Dicerie su Koralgesh

Se i PG si sforzano di saperne di più su Koralgesh, il DM può tirare 1d20 per una o più voci per ciascuno, a seconda delle dimensioni del gruppo. La duplicazione è consentita solo quando tutte le scelte sono state esaurite. Il DM è libero di aggiungere più voci o eliminare da quelle fornite.

1. Una creatura orribile sta assaltando gli equipaggi delle navi che si avventurano troppo nelle nebbie intorno a Helm's Peak. Si chiama Tyrannabyss, il terrore dal profondo (Vero)
2. Si dice che il re di Koralgesh avesse un grande drago per la sua protezione. (Quasi vero; vedi area 15, Livello tre, primo piano)
3. La rocca è infestata dagli spiriti dei suoi morti. (Vero)

4. Si dice che chiunque si trovi alla luce del sole nel tempio di Kor sarà guarito da tutte le malattie. (Generalmente vero; vedi area 45, Livello tre)

5. Creature malvagie hanno preso residenza nel mastio. (Vero)

6. Le strade di Koralgesh erano lastricate in oro. (Falso)

7. Le navi che sono entrate nelle nebbie di Helm's Peak non sono state viste mai più. (Non correlato; piccole eruzioni vulcaniche e scogli taglienti hanno fatto diverse vittime)

8. Un esercito di orchi ha stretto alleanza con un mago malvagio tra le rovine della città. (Falso)

9. Il Santuario di Kor domina ancora la valle a est di Helm's Peak. (Vero, ma nessuno ci si avvicina ora)

10. Alcune pecore sono state disperse nelle Montagne di Gesh e sono stati trovati solo i loro resti parzialmente divorati. (Non correlato; i predatori abbondano nella zona)

11. Helm's Peak è maledetto dagli Immortali. (Falso; è semplicemente un vulcano dormiente)

12. Tre pastori sono andati in cerca delle loro capre e non sono mai tornati. (Non correlato; vedi diceria # 10)

13. Un marinaio delirante fu trovato alla deriva in mare, riferendo che era stato in una grande fortezza nelle nebbie. Ha trovato tre perle delle dimensioni delle uova di uccello, prima che venisse cacciato da una grande bestia simile a una lumaca. (Vero, ma il marinaio è morto ora)

14. Nessuno visita la valle di Kor perché i pastori hanno visto un'enorme creatura tenebrosa aggirarsi lì nelle notti illuminate dalla luna. (Falso; qualcuno ha inventato questa storia molto divertente)

15. Nella parte superiore di Helm's Peak si possono vedere luci intense, e talvolta strane creature appaiono nell'aria intorno alla cresta della montagna. (Falso; qualcuno ha avuto una visione da ubriaco)

16. Chi trova lo scudo di Kor, perso nella rocca, diventa invincibile in battaglia. (Falso; non esiste un simile oggetto, sebbene nel mastio esistano scudi magici)

17. Si dice che un drago che porta il marchio di Kor dimora nelle Montagne di Gesh. Si dice che la bestia metta alla prova tutti coloro che incontra. (Falso; derivato dalla voce # 2)

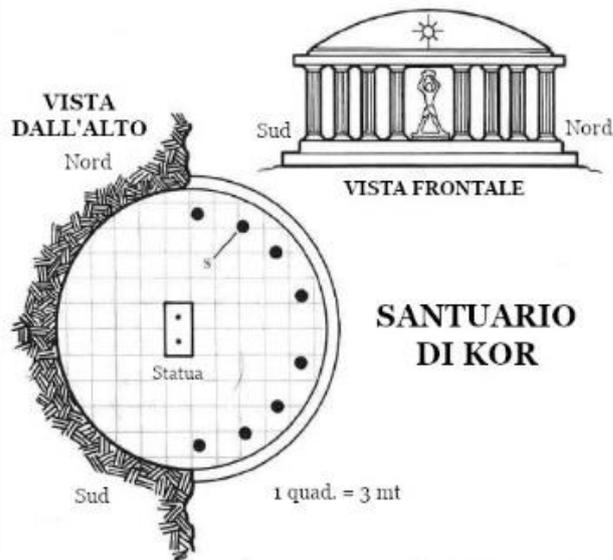
18. Un mago malvagio di nome Landau ora governa il mastio. (Falso, sebbene derivasse dalla storia attuale; vedi area 29,

Livello tre, secondo piano)

19. I tesori di Koralgesh non sono mai stati trovati e si ritiene che il mastio sia la loro casa. ** (Vero)

20. Il fabbro del villaggio afferma che suo padre era il fabbro del re di Koralgesh. ** (Vero)

** Dovrebbe essere già noto al gruppo.



Il Santuario di Kor

Seguendo le indicazioni di Ceppo per il Santuario di Kor, il gruppo sarà facilmente trovare il Santuario di Kor. Il DM può creare una mappa della regione selvaggia tra Vinyard e la costa, posizionando la Montagna di Gesh parallela alla costa in modo tale che le rovine di Koralgesh e il Mastio si trovino sul lato marittimo della catena montuosa, e Vinyard e il Santuario di Kor siano dall'altro. Il Santuario si trova a 45 miglia da Vinyard; le regole della marcia forzata nel libro delle regole Expert di D&D possono rivelarsi utili. Ricorda che rimane una settimana prima del solstizio d'estate. Sulla strada per il Santuario non si verificano incontri nella natura selvaggia, tranne i seguenti (a discrezione del DM).

Tiro per gli Incontri (1d6)

1-2 Movimenti furtivi lungo l'orizzonte che sembrano seguire il gruppo.

3 Resti parzialmente divorati di pecore (tracce di lupo nelle vicinanze).

4 Scintillio di luce solare su superficie metallica in lontananza.

5 Resti scheletrici di tre uomini, bastone da pastore nelle vicinanze (e tracce di lupi).

6 Incontro di coboldi nella Valle del Santuario, **sette coboldi**: AC 7; HD 1/2; pf 4, 4, 4, 3, 3, 2, 1; MV 36 (9); #AT 1; 1d6 (spade corte e archi corti) - 1; Save uomo comune; ML 6; AL C; 3-24 mr ciascuno).

Quando raggiungete il lato orientale della valle, vedete una distesa verde e rigogliosa di erba alta e arbusti fioriti. Il granito bianco del Santuario spicca nettamente dalla roccia scura di Helm's Peak sul lato occidentale della valle. Le cime frastagliate delle Montagne di Gesh si innalzano nel cielo alla vostra sinistra. Mentre vi avvicinate al Santuario, notate i suoi immensi pilastri con tralicci avvinghiati di fiori chiari e luminosi. All'interno del Santuario c'è una grande statua del Re Sole, Kor. Le sue braccia sono sollevate sopra la sua testa e tiene in mano un'immensa gemma ambrata.

La mattina del solstizio d'estate, il giorno più lungo dell'anno, il gruppo deve essere abbastanza vicino al

Santuario per vedere la statua di Kor all'alba. Il Santuario ha subito le intemperie degli elementi ma ha resistito bene. La gemma ambrata non può essere danneggiata o rimossa dalla statua. Chiunque lo tocchi riceve una scossa elettrica per danni di 1-3 pf.

All'alba, l'orizzonte orientale diventa sempre più luminoso. Il sole del mattino può essere visto sorgere nella spaccatura di una montagna lontana; i suoi raggi strisciano attraverso il fondovalle e alla fine illuminano l'interno del Santuario. Mentre state osservando la scena, un raggio di sole colpisce la gemma nelle mani di Kor, che si illumina brillantemente. Un nuovo fascio di luce intensa viene emessa dal gioiello e va a colpire il secondo pilastro da nord.

L'ispezione del pilastro, specialmente quando la luce lo colpisce per la prima volta, rivela una piccola depressione. Se premuta, una porta nel pilastro si apre, rivelando una scala a pioli di ferro che scompare nelle profondità. È necessario rimuovere i viticci naturali che circondano il pilastro per ottenere l'accesso. Se i PC non riescono a localizzare il meccanismo di innesco per la porta segreta entro tre minuti, possono ispezionare il pilastro e individuare la porta su un tiro di 1 su 1d6, elfi e nani su 1-2 su 1d6. Sono necessarie torce o lanterne per il viaggio sotterraneo.

Se qualcuno si prende il tempo di ispezionare il pavimento del Santuario, viene rivelata un'impronta occasionale. Nulla può essere detto di quale genere di creatura abbia fatto le impronte, tuttavia. Le tracce sono in realtà quelle di orchi e altre creature che vanno e vengono dalle profondità del Santuario negli ultimi anni.

La scala scende per 6 metri in un corridoio scavato nella roccia; il corridoio scompare nel buio verso ovest. Una leva di ferro è incastonata nella roccia ai piedi della scala. Le ragnatele sono abbondanti e l'aria ha un odore stantio e terroso.

I detriti sporcano il pavimento e i topi si muovono dall'oscurità attraverso il tunnel. La leva controlla la porta segreta nel pilastro sopra. Altre impronte possono essere trovate sulla base della scala: impronte di tutte le dimensioni e forme. L'altezza del soffitto su questo livello è variabile, da 2.5 a 4 metri in vari punti, se non diversamente indicato. Le pareti sono ruvide e asciutte, se non diversamente specificato. Questo livello sembra essere stato scolpito grossolanamente, anche se da chi rimane un mistero.

Livello Uno

Dalla caduta di Koralgesh, varie creature si sono fatte strada all'interno del mastio entrando nella parte che si affaccia sul mare, attraverso caverne e tunnel naturali, e attraverso la porta segreta nel Santuario di Kor. Questo gruppo di mostri presenti nel livello superiore del Mastio è descritto di seguito. Tira 1d6 ogni altro turno. Il risultato di 1 indica un incontro con un mostro errante nel turno successivo. Per determinare il tipo di incontro, tira 1d4 e consulta la tabella seguente.

1. **1-6 orchi** (AC 6; HD 1; pf 8, 7, 6, 6, 4, 4; MV 36 (12); #AT 1; danno basato su arma (spada corta); Save F1; ML 8; AL C; 3-24 mr ciascuno).

2. **2-5 uomini lucertola** (AC 5; HD 2+1; hp 9, 8, 7, 6, 5; MV 18 (6); #AT 1; danno basato su arma (clava); Save F2; ML 12; AL N; 4 gemme, valore totale 700 gp).

3. **1 ogro** (AC 5; HD 4 + 1; pf 16; MV 27 (9); #AT 1; danno su arma (clava) + 2; Save F4; ML 10; AL C; 70 mo nella sacca).

4. Fumi nocivi escono dalle fessure della lava, causando vertigini e infliggendo -1 ai tiri per colpire per tutte le creature per due turni.

Fessure di lava: queste fessure strette hanno una profondità di circa 10 mt. Lente correnti di lava fluiscono attraverso, emettendo un debole bagliore rosso in tutta l'area immediatamente attorno alla fessura. Possono essere attraversate utilizzando assi di legno o simili strumenti, o saltandoci oltre. Tutti i PG che tentano di saltare devono fare un check sulla loro destrezza per avere successo. Fallimento significa una caduta di 10 mt nella lava e la conseguenza morte immediata.

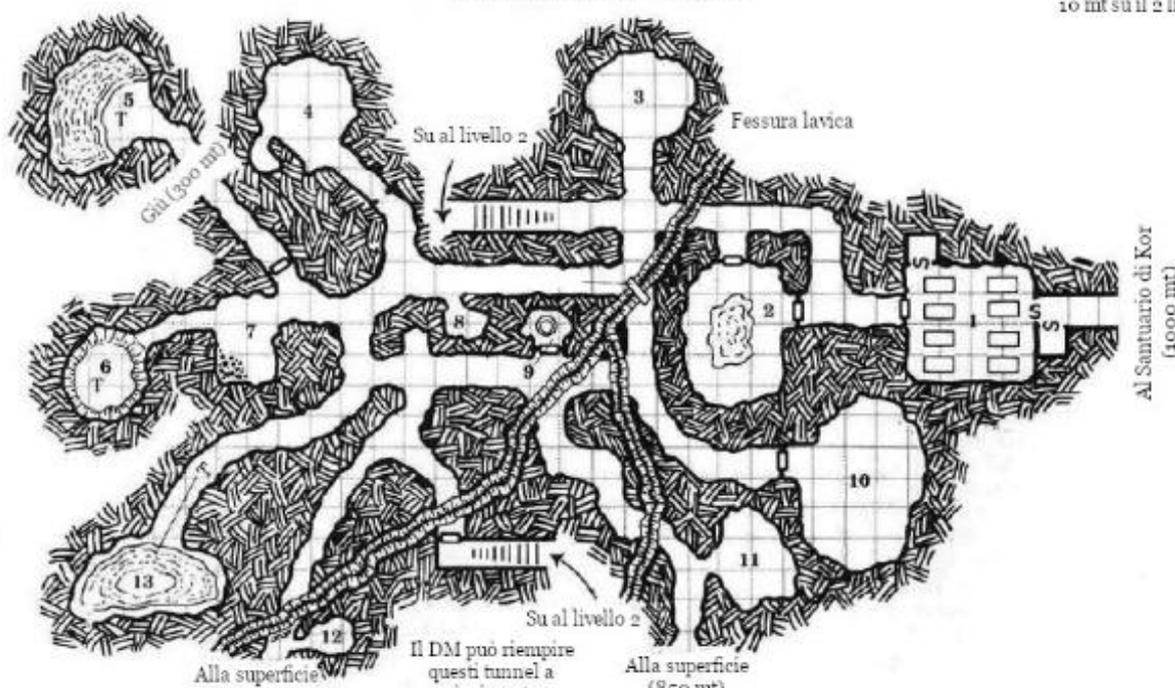


Camminate verso ovest lungo il corridoio, muovendovi con passo cauto intorno alle macerie che sono cadute dal soffitto. Di tanto in tanto venite disturbati da numerosi ratti mentre sfuggono dalla luce nascondendosi nei buchi delle pareti. Il tunnel sembra continuare all'infinito, ma la vostra luce rivela finalmente un muro bianco innanzi a voi.

Sia il muro a ovest che il muro a sud hanno una porta segreta, rilevabile su un tiro di 1 su 1d6 (1-2 per elfi e nani). Se il gruppo è inesperto o privo di armi magiche, il DM può prima indirizzarlo verso la parete sud. Ogni porta è azionata da una leva nascosta dietro una pietra nel muro accanto a ciascuna porta. Le leve si muovono in orizzontale: sinistra per aprire, destra per chiudere. La porta sud si apre su un cubicolo di 3 mtq che contiene vecchie razioni (ora del tutto inutilizzabili), una cotta di maglia +1, una spada +1, una mazza +1 e uno scudo +1. Lo scudo presenta una metà superiore azzurro pallido con un sole che sorge dal mare blu scuro della sua metà inferiore. C'è anche uno zaino che contiene 20 mo e una pozione curativa. La porta ovest si apre sul livello più basso della Rocca.

LIVELLO UNO

10 mt su il 2 livello



1. Cantina del Vino

Questa stanza ha un odore leggermente solforoso e contiene otto immense botti di legno. Le pareti, il pavimento e il soffitto sembrano scolpiti nella roccia nativa.

Quattro corpi giacciono sul pavimento nell'angolo sud-ovest della stanza. Tre sono i resti di orchi, mentre uno è umano. Le loro armi sono danneggiate e inutili, l'essere umano afferra ancora l'elsa spezzata di una spada. Il tesoro sui corpi ammonta in tutto a 57 mr, 9 ma e 5 mo. La botte a sud-ovest ha il suo lato occidentale distrutto e ora è la tana di un **Ragno Granchio** (AC 7; HD 2*; pf 9; MV 36 (12); #AT 1 morso; Dmg 1-8 + veleno; Save Fi; ML 7; AL N). Il ragno è entrato una volta quando la porta segreta nel Santuario è stata lasciata aperta e da allora si è nutrito di creature locali. Una porta segreta è nascosta nell'angolo nord-ovest della stanza: immette in un cubicolo di 3 mtq con un piedistallo centrale rialzato. Al suo interno sono presenti quattro scompartimenti ad incasso con quattro palline di cristallo colorato. Posizionando una sfera colorata nella tazza al centro del piedistallo, la stanza funziona come un ascensore. Il rosso porta la stanza al primo livello, il giallo al secondo livello, il verde al terzo livello: primo piano e il blu al terzo livello: secondo piano. Ci vuole un round (minuto) per raggiungere un piano.

2. Pozza di fango

Il pavimento di questa stanza presenta uno spesso strato di fango liscio, inclinato verso il basso fino a una piscina viscosa al centro della stanza. Un sottile strato d'acqua copre la pozza di fango e l'odore è decisamente disgustoso.

Coloro che si avventurano entro un metro e mezzo dalla piscina devono superare un check di destrezza oppure perdere l'equilibrio e scivolare nella piscina. In questo caso, tutti i tiri di mostri erranti aumentano a 1 e 2 su 1d6, fino a quando il fango puzzolente viene ripulito. Il fango ha il vantaggio di rimuovere il veleno, se applicato subito dopo

una ferita velenosa permette di ritirare il tiro salvezza relativo.

3. Stanza degli Orchi

Questa stanza è sporca e non curata. Coperte sporche e indumenti maleodoranti sono ammassati verso la parete nord. Nella stanza ci sono sei orribili creature umanoidi che si gettano sulle loro armi mentre prendono coscienza della presenza del gruppo.

Ci sono **6 orchi** (AC 6; HD 1; pf 8, 7, 4, 4, 3, 3; MV 36 (12); #AT 1; Dmg 1d6 (spada corta); Save Fi; ML 8 or 6; AL C; 150 ma in una borsa di cuoio, una catena d'oro del valore di 25 mo e una *potion of healing*). Il leader di questa banda di orchi si chiama **Grimer**, con 8 pf e +1 a tutti i danni. Indossa la catena d'oro e porta la pozione in una borsa grezza sulla cintura. Se viene ucciso, il morale del gruppo scende da 8 a 6. Nascosto sotto il mucchio di coperte c'è **Teutung**, un orco da 1 pf. Ha una doppia personalità e discute costantemente con sé stesso. Una personalità è sfacciata e prepotente, mentre l'altra è lamentosa e piagnucolosa. Conosce il livello inferiore e può essere utile al gruppo. Conosce l'abilità di assorbire il veleno del fango nella stanza 2, ma non avviserà la compagnia dei suoi benefici se non sotto minaccia. È furbo e infido, e il party dovrebbe essere assai cauto nel seguire le sue indicazioni e i suoi consigli. Li condurrà in trappole o incontri nel suo tentativo di fuggire alla prima occasione per poterlo fare in modo sicuro.

4. Magazzino

La stanza è un miscuglio di scatole e barili rovesciati. Le botti ancora intatte contengono olio, acqua, aceto e torce. Una piccola alcova nell'angolo sud-ovest della camera contiene una serie di panni di cuoio gravemente deteriorati.

Un nido di **quattro millepiedi giganti** (AC 9; HD 1/2; pf 3, 3, 2, 2; MV 18 (6); #AT 1; Dmg morso velenoso; Save normal

man; ML 7; AL N) si trova sotto la pelle nell'alcova. I personaggi morsi devono effettuare un tiro salvezza contro il veleno o si ammalano violentemente per 10 giorni: possono muoversi solo a metà velocità e non possono eseguire altre azioni fisiche.

5. Pozza marina

Il corridoio si apre su un'ampia distesa di sabbia pulita che degrada dolcemente verso l'acqua che la lambisce. La pozza occupa gran parte della camera e una robusta scatola di legno riposa nelle acque poco profonde vicino alla riva. Impronte sfocate portano verso l'acqua.

Una trappola a filo è nascosta nella sabbia che fa cadere una rete quadrata di 3 mt su ogni personaggio che lo innesca. Ogni personaggio ha una probabilità del 50% di innescare la trappola. Una volta che il filo è attivato, **tre uomini lucertola** (AC 5; HD 2 + 1; pf 12, 10, 10; MV 18 (6); #AT 1; 1d6 (clava) + 1; Save F2; ML 12; AL N) emergono dall'acqua un round dopo e tentano di catturare o uccidere il gruppo. Ogni uomo lucertola ha una borsa contenente 2-20 mo.

6. Fossa di lava

La stanza ha un odore carbonizzato. Lungo le pareti sono presenti numerosi scaffali vuoti le cui parti inferiori sono bruciate e annerite. Sulla parete sud-ovest è appeso un armadio chiuso. Uno scheletro rettiliano carbonizzato, di cui mancano le ossa dalle ginocchia, giace sul pavimento.

Lo scricchiolante pavimento nero è in realtà uno strato di lava indurito sopra una piscina di magma. Ogni PG ha una possibilità di 1 su 1d6 di sfondare la crosta se si avventura sul pavimento da solo. Le probabilità di sfondare la fiducia della lava aumentano a 1-3 su 1d6 se più di un PG alla volta attraversa il pavimento. In questo caso, il PG coinvolto subisce 5-20 pf di danno per round. Sono necessari due turni completi per pulire la lava indurita dall'armatura, ecc. L'armadio contiene due fiale di pozione curativa.

7. Tana dei ratti

La stanza puzza di muffa e una grande catasta di rifiuti si trova nell'angolo sud-ovest. Mentre entri, puoi vedere movimenti frenetici attorno alla pila dei rifiuti, ma si fermano immediatamente.

Qui **18 ratti normali** (AC 9; 1 pf ciascuno; MV 18 (6); #AT 1 morso per gruppo; Dmg 1-6 + malattia; Save normal man; ML 5; AL N) hanno creato la loro tana nella pila dei rifiuti. Non attaccheranno il gruppo a meno che la loro tana non sia disturbata. Temono ed evitano il fuoco, se possibile. Se attaccano, lo fanno in tre gruppi di sei topi ciascuno. I PC morsi hanno una probabilità di 1 su 20 di essere infettati, un tiro salvezza contro il veleno è consentito (se infetto, il valore xp del ratto diventa 6 anziché 5). Se il tiro salvezza fallisce, la vittima può morire in 1-6 giorni (possibilità di 1 su 4), altrimenti si ammala per un mese e non è in grado di partecipare a nessuna avventura.

8. Alcova

La stanza è vuota, ad eccezione dei resti scheletrici di un essere umano in armatura arrugginita. Evidentemente il corpo è stato saccheggiato e manca il terzo dito della mano destra.

9. Pozza della Visione

La pesante porta di legno è chiusa con un lucchetto, oltre a essere chiusa a chiave, e una grande L decorata è marchiata sulla porta.

Una volta aperta la porta, viene rivelata una piccola camera. Al centro della stanza c'è una piscina in marmo decorato. Le sue acque sono chiare e profumate. Mentre il gruppo guarda nella piscina, la sua superficie diventa torbida e un'immagine si forma sulla sua superficie. La piscina mostra una delle 10 sale elencate di seguito e cambia la sua immagine in un'altra se l'acqua viene disturbata. Questo può essere fatto per un totale di tre volte al giorno. Il DM determina la stanza per scelta o tirando 1d10, quindi consultando la tabella seguente.

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. Lvl 2, Stanza 1 | 2. Lvl 2, Stanza 10 |
| 3. Lvl 2, Stanza 16 | 4. Lvl 3, Stanza 3 |
| 5. Lvl 3, Stanza 15 | 6. Lvl 3, Stanza 23 |
| 7. Lvl 3, Stanza 29 | 8. Lvl 3, Stanza 44 |
| 9. Lvl 3, Stanza 45 | 10. Lvl 3, Stanza 54 |

10. Tana degli Orchi

La stanza è grande e spaziosa. L'odore di indumenti e corpi non lavati è sgradevolmente evidente. Ci sono 10 sacchi a pelo lungo la parete nord e vicino alla parete est c'è un braciere a carbone e degli utensili da cucina. Sacchetti di materiali assortiti estratti dal sottterraneo sono sparsi intorno con noncuranza.

Questa è la tana di **10 orchi** (AC 6; HD 1; pf 8, 6, 6, 5, 5 (maschi), e 4, 4, 4, 4 (femmine); MV 36 (12); NAT 1; Dmg su arma (i maschi usano spade corte da 1d6, le femmine mazze rudimentali da 1d4); Save F1 ML 8 or 6; AL C). Il leader, Gronk, ha 8 pf, uno scudo +1, una *potion of invisibility* e infligge +1 ai suoi tiri per il danno. Beve lui stesso la pozione se sente che la situazione lo richieda. Se è invisibile quando attacca, guadagna +2 sul suo tiro per colpire e diventa immediatamente visibile. Una delle otto borse contiene 173 mo 752 ma, mentre un'altra contiene indumenti sporchi e un piccolo sacco con sei gemme per un valore totale di 520 mo. Il resto contiene cibo ammuffito, ninnoli assortiti e spazzatura senza valore.

11. Stanza degli Shrieker

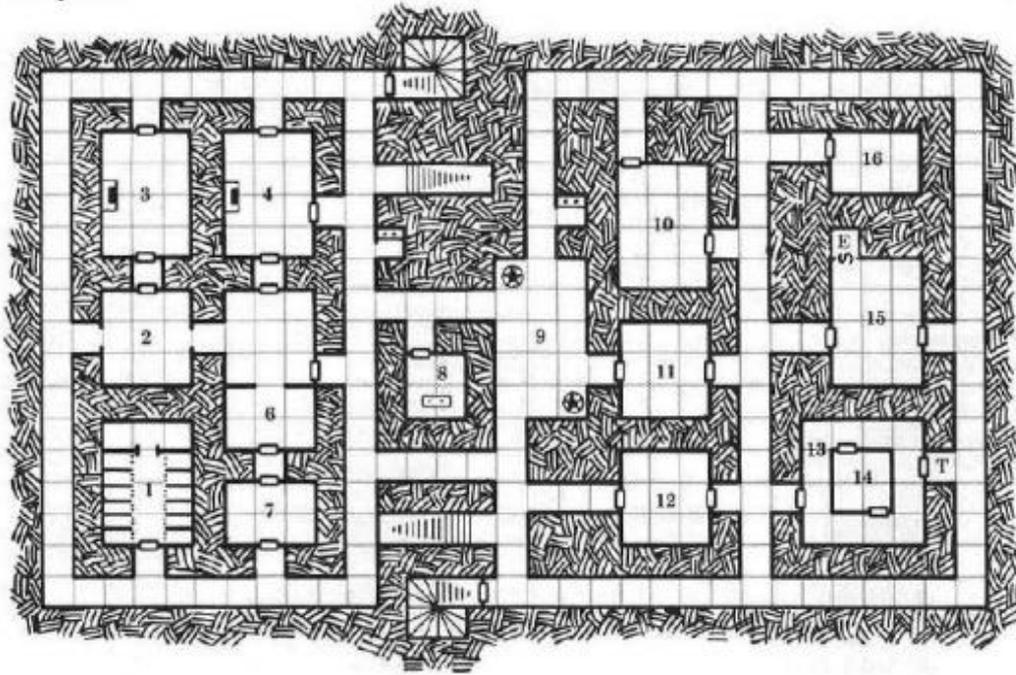
La stanza ha un odore di muffa e il pavimento è coperto di funghi e licheni. Cinque grandi funghi sono sparsi per la stanza.

I cinque grossi funghi sono **Shriekers** (AC 7; HD 3; pf 17, 14, 12, 11, 10; MV 3 (1); NAT vedi dopo; Dmg nessuno; Save F2; ML 12; AL N). Gli Shriekers reagiscono alla luce e al movimento entro 18 mt emettendo un rumore acutissimo che dura 1-3 rounds. Il DM tira 1d6: un risultato di 4-6 indica che dei mostri erranti sono attratti dal rumore e arrivano in 2-12 rounds.

12. Stanza dei pipistrelli

Il corridoio che passa attraverso la fessura presenta numerosi pipistrelli sospesi a mezz'aria. Allertati dalla vostra presenza iniziano in massa a sbattere forsennatamente le ali creando un orrendo rumore che si diffonde lungo tutto il corridoio: sembra che non riescano tuttavia a muoversi dalle loro posizioni.

LIVELLO DUE



Sospesa nel corridoio tra la stanza 12 e la Rocca c'è una rete quasi invisibile utilizzata dagli orchi per intrappolare i pipistrelli per il cibo. La camera stessa brulica ne è ricolma. **1-100 pipistrelli:** (AC 6; HD 1/4; 1 pf ciascuno; MV 36 (12); NAT confusion; Dmg nessuno; Save uomo comune; ML 6; AL N).

Per confondere un membro del gruppo sono necessari almeno 10 pipistrelli. I PG così attaccati subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, e non possono lanciare incantesimi. I pipistrelli devono fare una prova sul morale ogni round, a meno che non siano convocati o controllati. La rete è intrecciata con fibre estremamente resistenti che sono così sottili che nemmeno i sensi dei pipistrelli possono rilevarli. La rete è di 2x2 mt e non comporta nessun ingombro. Non ho proprietà veramente magiche.

13. Bestiario

L'intero piano della stanza è coperto da una piscina di acqua scura profonda circa tre metri. Una piccola isola di macerie cadute dal soffitto occupa il centro della piscina. Un braccio scheletrico può essere visto sporgere dalle macerie. I resti arrugginiti di gabbie di ferro sono sparsi tutt'intorno. Alcune sono occupate da scheletri di grandi gatti e scimmie, mentre altre presentano le porte aperte e sono vuoti.

Mentre i PG viaggiano lungo il corridoio che conduce a questa stanza, notano che l'acqua filtra lentamente dalle pareti. Man mano che la pendenza del corridoio aumenta nel punto contrassegnato con la T, ogni PG deve effettuare un check destrezza per evitare di scivolare e cadere. Qualsiasi PG che fallisce il suo check scivola giù per il pendio nella piscina. I check di destrezza vengono

effettuati ogni 3 mt fino a quando il gruppo non è al sicuro nella stanza. La trappola scorrevole non provoca danni, ma fa precipitare la prima persona nella piscina con uno schianto clamoroso. Quando ciò accade, una parte della parete ovest crolla nell'acqua, suonando molto simile a un grande corpo di qualche tipo. Le torce trasportate dai membri del gruppo che scivolano nella piscina si spengono e sono inutilizzabili.

Numerosi grossi pesci ciechi nuotano nella piscina e ogni PG ha una probabilità di 1-3 su 1d6 di farli sbattere o scivolare oltre le gambe per ogni round che si trova nella piscina. I PC devono fare un check di destrezza anche quando escono da questa stanza. Le macerie al centro della piscina nascondono una cassa di legno rotta con 537 mo di pietre preziose e gemme miste. Il corpo indossa un *ring of protection +1* e una *rope of climbing*. Sotto il corpo c'è una pergamena con un un incantesimo di primo livello per maghi: *ventriloquism*.

Livello Due

Tira 1d6 ogni turno: un risultato di 1 indica l'incontro con un gruppo di mostri erranti. Un risultato di 2 o 3 ha un effetto particolare che si verifica quando la porta successiva viene aperta dal gruppo. Tira 1d6 e consulta il risultato con la seguente tabella:

1. **1 Ogro** (AC 5; HD 4 + 1; pf 16; MV 27 (9); NAT 1; Dmg clava 1d6 + 2; Save F4; ML 10; AL C; 70 mo nella sacca). Nota: ritira se l'ogro è stato già ucciso al Livello 1.

2. **8 Scheletri** (AC 7; HD 1; pf 8, 8, 6, 6, 4, 4, 2, 2; MV 18 (6); NAT 1; Dmg 3 con spada corta 1d6, 5 con clava 1d4; Save F1; ML 12; AL C); tutti hanno manette rotte ai gomiti.

3. **1 Vermeiena** (AC 7; HD 3 + 1*; pf 16; MV 36 (12); NAT 8; Dmg paralisi; Save F2; ML 9; AL N).

4. **2 Trogloditi** (AC 5; HD 2*; pf 10, 8; MV 36 (12); MT 3, 2 artigli/1 morso; Dmg 1d4/1d4/1d4; Save F2; ML 9; AL C). Nota: i PG devono effettuare un TS contro veleno o subire -2 ai loro tiri per colpire. La tana dei trogloditi si trova nell'area 3 di questo livello.

5. **1 Tarantola** (AC 5; HD 4*; pf 15; MV 36 (12); #AT 1 morso; Dmg 1-8 + poison; Save F2; ML 8; AL N).

6. **2 Ghoul** (AC 6; HD 2*; pf 11, 6; MV 27 (9); #AT 2 artigli/1 morso; D 1-3/1-3/1-3 + paralisi; Save F2; ML 9; AL C). La tana dei ghoul si trova nella stanza 5.

Il risultato di 2 sul tiro per i mostri erranti provoca un vento gelido che esce dalla porta successiva che si apre. Spegne tutte le torce trasportate, ma non ha altri effetti dannosi. Il risultato di 3 sul tiro per i mostri erranti fa sì che un vento caldo fuoriesca dalla porta successiva che si apre. Fa brillare tutti i metalli a base di ferro con una luce ambrata. Non ha effetti dannosi e serve semplicemente a rendere il gruppo più visibile. Spegne anche tutte le torce trasportate. Il bagliore dura 3 turni o fino a quando non viene annullato dal vento gelido.

L'altezza del soffitto per questo livello è di 3 mt, se non diversamente indicato. I soffitti sono perfettamente piatti, spesso coperti con disegni geometrici a motivi geometrici. Tutta l'architettura risale all'età di Koralgesh.

1. Dungeon

Due file di sei celle delimitano un corridoio largo 3 metri che percorre la lunghezza della stanza. Diverse celle hanno le porte strappate dai cardini. Ciascuna delle altre celle è occupata da due figure scheletriche, incatenate al muro. Un arco aperto sulla parete nord è appena visibile nell'oscurità.

Un round dopo che i PG entrano nella stanza, delle apparizioni spettrali si sollevano dagli scheletri nelle celle, levitano verso le sbarre e le afferrano con le mani. Quindi iniziano a gemere "Liberami!" con voci alte e tremanti. Il loro rumore ha una probabilità del 50% di attirare l'attenzione degli scheletri fuggiti (quelli elencati come mostri erranti), che arrivano 1-6 round dopo. La stanza sul retro è una camera di tortura con una rastrelliera, una vergine di ferro, una buca per il fuoco, ferri da marchio e vari strumenti taglienti sparsi per la camera. Otto serie di catene sono agganciate alle manette e sono appese pendenti al muro.

2. Stanza di Allenamento

La stanza è libera da tutti gli arredi ad eccezione di una serie di scaffali sul muro sud. Questi scaffali contengono una serie di armi di legno spuntate e cinque scudi. Tutti gli scudi hanno un sole che sorge da un mare profondo e blu su un campo blu pallido.

3. Caserme

Un gran numero di letti a castello spartani occupa questa stanza. Coperte e materassi sono sparsi sul pavimento e un grande camino occupa il centro della parete ovest.

Questa stanza è la tana di due trogloditi. Se non sono stati incontrati come mostri erranti, c'è una probabilità del 50% che siano qui. Se precedentemente incontrati e non uccisi,

sono sicuramente in questa stanza. Nascosto una borsa di cuoio sotto un letto nell'angolo sud-est della stanza c'è il loro tesoro: 933 ma, una pergamena per maghi con i seguenti incantesimi: *charme* di primo livello e *invisibility* di secondo livello, c'è inoltre un *medallion of ESP*.

4. Caserme

Un gran numero di cuccette saccheggiate e letti sfilacciati sono sparsi per la stanza. Un camino occupa il centro della parete ovest.

5. Disordine

In questa stanza sono visibili quattro tavoli lunghi 6 metri. Uno di questi è stato girato su un lato nell'angolo nord-est. Sedie rotte disseminano il pavimento tra piatti di legno e utensili da cucina disordinatamente sparsi in giro per la stanza. Un corridoio aperto conduce a ovest e le porte si trovano sulle pareti nord e est. Una doppia porta aperta nella parete sud conduce a quella che sembra essere un'altra stanza.

6. Cucina

La stanza presenta due banchi sulla parete sud e un lungo tavolo al centro del pavimento. Il tavolo è stato girato su un lato. Due forni si trovano lungo la parete est e una fossa antincendio è stata costruita contro la parete ovest.

Questa stanza è la tana di due ghoul. Se non sono stati incontrati come mostri erranti, c'è una probabilità del 50% che si trovino qui, nascosti dietro il tavolo. Il DM deve fare i tiri di dado appropriati per la sorpresa. Se sono già stati incontrati, ma non uccisi, sono sicuramente nella loro tana. In una borsa di cuoio di Amali nascosta nelle ceneri della buca del fuoco ci sono quattro gemme: una turchese da 10 mo e tre perle da 500 mo.

7. Magazzino

Casse, botti e oggetti non identificabili assortiti riempiono questa stanza, tutti ricoperti da un materiale giallo simile al cotone. Le porte si trovano sulle pareti nord e sud.

La materia di cotone che copre tutto nella stanza è in realtà **muffa gialla** (AC sempre colpita; HD 2*; pf 14; MV 0; #AT 1; Dmg 1.6 + speciale; Save F2; ML n/a; AL N). Può essere distrutta dal fuoco e una torcia gli infligge 1-4 pf per round. Espelle una nuvola di vapori di 3 x 3 x 3 metri se disturbata. Chiunque sia intrappolato nella nuvola subisce 1d6 di danni e deve effettuare un tiro salvezza contro raggio della morte o soffocare a morte entro 6 round.

8. Cappella

Un basso altare si trova vicino alla parete sud. Su di esso si erge una statua di 2 metri dell'Immortale Kor che regge un calice d'argento nel palmo della mano. Una grande ciotola di bronzo giace sull'altare ai piedi della statua.

Il calice è in argento finemente lavorato con dei soli in rilievo su quattro lati. È riempito con un liquido chiaro e dolce. Se la coppa viene sollevata dalla sua palma, la statua dice: "Possano le benedizioni di Kor accompagnarti". Se il contenuto della coppa viene bevuto, vengono curati 2 pf di danno subito. La coppa deve essere riempita dalla ciotola di ottone e riposizionata

nelle mani della statua perché i suoi effetti curativi funzionino di nuovo. La ciotola non si svuota mai, ma le acque possono curare ogni personaggio solo una volta al giorno. Se il calice viene rimosso dalla cappella, maledice la persona che lo ha preso: le ferite impiegano il doppio del tempo per guarire e la guarigione da incantesimi o da pozioni ripristina solo la metà delle ferite curate: il calice vale 500 mo.

9. Museo

Un lungo armadio di vetro giace contro la parete ovest di questa stanza, mentre tre set di armature complete in lamiera poggiano con le mani appoggiate sugli scudi lungo la parete nord-est. Due immense statue di granchi tagliate da coralli si trovano negli angoli nord-ovest e sud-est. Le pareti sono adornate con dipinti di battaglie navali, mascelle di squali, arpioni, reti da pesca e pesci impagliati.

La vetrina contiene opere d'arte in avorio, denti di balena e madreperla (valore totale: 1.200 mo). Le **statue di granchio** (AC 4; HD 3; pf 16 ciascuno; MV 27 (9); #AT 2; Danno 1-6/1-6; Save F3; ML 11; AL L) si animano ed attaccano chiunque interagisca con i contenuti del museo. Dei corridoi si snodano da tutte e quattro le mura della stanza.

10. Armeria e Fucina

Vari scaffali di armi fiancheggiano le pareti di questa stanza. Nell'angolo nord-est si trovano una fucina e un soffietto, una grande cassa e un'incudine su un pesante piedistallo di quercia. Delle porte possono essere viste sulle pareti nord e est.

La maggior parte delle armi in questa stanza non sono più riparabili. Due asce da battaglia, tre mazze e cinque spade sembrano essere in condizioni eccellenti, ma non possono essere rimosse dagli scaffali. L'incudine sul piedistallo di quercia mostra segni di un uso intensivo ed è curiosamente fuori dal centro del piedistallo. Nascondo in una cavità vuota sotto l'incudine c'è una bella spada (spada +1, +3 non morti) con un pomello rubino e un fodero di cuoio rosso. La cassa contiene oggetti di abbigliamento inutili e il grande martello di Banduron (martello +2). Se viene toccata l'incudine o la cassa, le armi elencate si staccano dal muro animandosi e attaccano il gruppo (AC 3; HD 1; Dmg per tipo di arma). Se colpita una volta, l'arma cade a terra. Una volta che tutte le armi sono state annullate, o se il gruppo è sconfitto a zero punti ferita e incosciente, si scopre che tutti i danni sono illusori. Mentre il party è privo di sensi, tutte le armi tornano ai loro scaffali o si rianimano cinque round dopo che sono state annullate. Toccando nuovamente la cassa o l'incudine si ripete il processo. Dopo la prima volta che si verifica, le armi causano effettivamente 1d4 di danni indipendentemente dal tipo di arma.

11. Infermeria

Le condizioni di questa stanza sono spaventose: i mobili sono stati scheggiati e rotti, mobili distrutti e lastre di vetro infrante sono disseminate sul pavimento. Quattro lettini sono intatti e su di essi giacciono i resti appassiti di quattro uomini. Una porta è visibile sulla parete opposta.

12. Stanze del Capitano

Quattro letti occupano gli angoli di questa stanza. Una cassa di legno giace ai piedi di ogni letto. Al centro della stanza c'è un tavolo malconcio con una botte all'estremità accanto.

Questa stanza è la tana di un orco. Se non è stato incontrato come un mostro errante, c'è una probabilità del 50% che sia qui. Se è stato incontrato ma non ucciso, cerca rifugio nella sua tana. Usa abitualmente il letto nell'angolo sud-ovest della stanza e questo può essere facilmente notato a causa dello stato sgualcito della biancheria del letto e del materasso accartocciato. In questo letto c'è una borsa con 554 mo, 987 ma, quattro gemme per un totale di 650 mo e due *potion of healing*. L'orco usa le pozioni di guarigione se viene ferito.



13. Stanza del Cubo

Su entrambe le porte di questa stanza ci sono delle trappole con un ago velenoso nella maniglia della porta. A meno che non venga rimosso con successo da un ladro, chiunque tenti di aprire la porta usando la maniglia deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno o perdere i sensi per 1-8 turni.

Un cubo gelatinoso (AC 8; HD 4*; pf 18; MV 18 (6); #AT 1; Dmg 2-8 + speciale; Save F2; ML 12; AL N) percorre questo corridoio vagando in senso orario. Sorprende con 1-4 su 1d6 per la sua trasparenza e i suoi colpi andati a segno richiedono che il suo bersaglio effettui un tiro salvezza contro la paralisi o rimanga paralizzato per 2-8 turni. Una volta paralizzato, i colpi sono automatici e il danno viene inflitto automaticamente. Il cubo gelatinoso può essere danneggiato dal fuoco e dalle armi, ma non dal freddo o dai fulmini.

14. Cripta

Il pavimento della stanza è nudo, ad eccezione di sei borse di cuoio ammucchiate al centro di questa stanza. Sulle pareti est e ovest si trovano due magnifici arazzi raffiguranti battelli a vela e combattimenti in mare.

Entrambe le porte di questa stanza sono chiuse. Ogni busta contiene 1.000 mr. Sotto i pesanti sacchi c'è un

2. **3 Ombre** (AC 7; HD 2 + 2*; pf 13, 11, 9; MV 27 (9); #AT 1; Dmg 1-4 + speciale; Save F2; ML 12; AL C; SD ogni colpo risucchia 1 punti di Forza per 8 turni).

3. **6 Scheletri** (AC 7; HD 1; pf 8, 8, 5, 5, 4, 4; MV 18 (6); #AT 1; Dmg 1-6 spada corta; Save F; ML 12; AL C).

4. **2 Ghouls** (AC 6; HD 2*; pf 12, 7; MV 27 (9); #AT 2 artigli/1 morso; Dmg 1-3/1-3/1-3 + paralisi; Save F2; ML 9; AL C). Tana nella stanza 2.

5. **3 Babbuini delle Rocce** (AC 6; HD 2; pf 14, 12, 10; MV 36 (12); #AT 1 mazza/1 morso; Dmg 1-6/1-3; Save F2; ML 8; AL N).

6. **1 Tyrannabyss** (AC 8/6; HD 5**; pf 30; MV 18 (6) a terra/36 (12) in acqua; #AT 2 artigli/1 pungiglione; Dmg 1-4/1-4/1-4 + speciale; Save F3; ML 9; AL N). Il raggio del pungiglione paralizzante è 3 metri; un tiro salvezza contro paralisi nullifica i suoi effetti (vedi la descrizione dei nuovi mostri per i dettagli).

Primo Piano (L3)

1. Cortile

Numerosi sentieri melmosi lungo il pavimento si presentano vecchi e opachi, ma un sentiero luccicante passa per il cortile del mastio. Le fontane sono piene di acqua verde e viscida, e le loro superfici sono occasionalmente disturbate da movimenti sottostanti. Enormi statue di cavalieri in armatura fiancheggiano una statua centrale di Kor l'Immortale. Una vegetazione fibrosa e dall'aspetto malsano è spuntata tra le lastre di pietra del pavimento, sebbene sia assenti laddove una scia di melma ha ricoperto la superficie.

I movimenti nelle fontane provengono da grandi, disgustose salamandre. Sono innocue, ma se toccate i loro corpi viscidati causano sintomi gravi con una velenosa irritazione della pelle. Non viene subito alcun danno ma si subisce un - 2 ai tiri per colpire, l'eruzione cutanea scompare in 2d4 turni. Se qualcuno si affaccia sulla città, tutto ciò che può essere visto sono le mura distrutte, le rovine, la nebbia e il mare. Numerosi sentieri possono essere visti che conducono al cortile dalle scogliere circostanti.

2. Caserme

Le cuccette in questa stanza sono capovolte e spinte in posizioni casuali. Un grande tavolo di quercia si trova davanti a un camino in pietra nell'angolo nord-est della stanza. Una porta può essere vista nell'angolo nord-ovest.

Questa stanza è la tana di due ghouls. Se non sono già stati incontrati come mostri erranti, c'è una possibilità di 1 su 1d4 che si trovino in questa stanza. Hanno nascosto 1453 mr e tre gemme per un valore totale di 1600 mo nel materasso della cuccetta superiore nell'estremo angolo sud-ovest della stanza. La porta conduce ad una scala a chiocciola che è ricoperta da macerie e non può essere utilizzata.

3. Anticamera

Numerosi sentieri di melma luccicano nella penombra e si snodano nella stanza e fuori dalle aperture ad arco verso nord e sud. Una fontana al centro della stanza sostiene una statua di alabastro di una bella donna in abiti fluenti. Una

pesante doppia porta si trova al centro della parete est, e analoghe porte si trovano all'interno del passaggio aperto nella parete ovest.

Le doppie porte sulla parete est sono bloccate e le cerniere si sono arrugginite. Sono estremamente difficili da aprire, anche per un ladro (—10% sul tiro per scassinare). Le acque poco profonde della piscina sono sorprendentemente limpide e 258 ma sono sparse sul fondo. Se una moneta viene lanciata nella piscina, la statua parla: "I poveri di Koralgesh ti ringraziano per la tua generosità". Se una moneta viene rimossa, la statua chiede: "Vuoi rubare ai poveri di questa città?" La statua non ha altro scopo.

4. Caserme

Le cuccette in questa stanza sono state rovesciate e l'intera stanza è in rovina. Un tavolo si trova davanti al camino in pietra nell'angolo sud-est della stanza e una porta è visibile nell'angolo sud-ovest. La porta nella parete sud-ovest si apre su un corridoio che conduce ad una scala a chiocciola ancora funzionale.

5. Magazzino

Cinque grandi botti si trovano addossate alle pareti di questa stanza e un grande scaffale occupa le pareti nord, est e sud.

Questa stanza è la tana di **cinque ratti giganti** (AC 7; HD 1/2; pf 4, 4, 3, 3, 2; MV 36 (12); #AT 1 morso ciascuno; Dmg 1-3 + malattia; Save normal man; ML 8; AL C). Chiunque sia morso da un topo ha una probabilità di 1 su 20 di infettarsi (è consentito il tiro salvezza contro il veleno). Il fallimento del tiro salvezza significa che la vittima può morire in 1-6 giorni (con una possibilità di 1 su 4) o ammalarsi troppo per avventurarsi per un periodo di un mese. I ratti hanno accumulato tre gemme luminose per un totale di 350 mo in una pila di rifiuti sotto gli scaffali orientali. Le botti contengono acqua, aceto, olio, pece e vino. I materiali sugli scaffali sono stati rovesciati e rovinati dai topi. Una corda di 15 metri si trova intatta sullo scaffale a nord.

6. Cucina

L'arcata aperta conduce in una stanza con un tavolo vicino alla parete nord, un armadio contro la parete ovest e un focolare nell'angolo sud-est. Il pavimento è pieno di pentole e padelle. Questa stanza è stata saccheggata e non sembra esserci nulla di valore.

7. Disordine

Tre grandi tavoli di quercia sono al centro della stanza e sul pavimento sono disseminate sedie rotte o rovesciate. Un grande camino occupa la metà meridionale della parete est e al centro della parete ovest è visibile un arco aperto. Una porta si trova su entrambe le pareti nord e est. Questa stanza è stata saccheggata e qui non c'è nulla di valore.

8. Grande Aula

Una massiccia doppia porta occupa le pareti est e ovest di questa camera. Il soffitto a volta di 5 metri è sostenuto su ogni lato da sette pilastri dorati che delimitano la grande sala vicino alle pareti nord e sud. Dodici armature di piastre complete in piedi si trovano tra i pilastri, ciascuna con in

mano una alabarda in posizione di porto d'armi. Sulle pareti nord e sud si trovano giganteschi arazzi illustrati con scene oceaniche e battaglie con mostri marini e pirati.

La stanza del trono è presidiata da **quattro sentinelle** (AC 3; HD 3; pf 21, 20, 17, 13; MV 27 (9); #AT 1; Dmg 1-10 con alabarda; Save F2; ML 12; AL N) che sono armature magicamente animate. Se qualcuno entra nella sala del trono, non succede nulla. Se ci si gira tornando nella sala del trono o si entra attraverso la porta ovest, le quattro armature più vicine alla sala del trono si animano e aprono la strada. Non attaccano a meno che il gruppo non cerchi di forzare le porte o attacchi. Entrambe le porte di questa stanza si chiudono automaticamente un round dopo che il gruppo è entrato. Entrambe le porte sono bloccate e la porta ovest si chiude lentamente a causa delle sue cerniere arrugginite.

9. Cucina

L'arcata conduce in una stanza con un tavolo vicino al muro sud, un armadio contro il muro ovest e un focolare nell'angolo nord-est. Pentole sparse e detriti sono disseminati per il pavimento.

Una scatola nell'armadio aperto presenta un foro di 15 cm di diametro su un'estremità. Chiunque metta la mano nella scatola innesca una lama a molla e subisce 1 pf di danno. La scatola è una trappola per topi, e se il gruppo esamina intorno con attenzione, può vedere gocce di sangue secco sparse che provengono dall'armadio fuori dalla porta. La trappola viene utilizzata dai ghouls nella stanza 2 (su questo livello) per catturare il cibo.

10. Disordine

Tre grandi tavoli di quercia si trovano al centro della stanza. Un grande camino occupa la metà settentrionale della parete est e accanto ad esso sono state ammucchiate numerose sedie rotte. Un'arcata aperta si trova al centro della parete ovest e delle porte sono visibili nelle pareti sud e est.

Un esame del camino rivela che è ancora in uso. Le ceneri sono ancora calde e le sedie rotte sono state usate come combustibile.

11. Magazzino

Tre mensole spoglie e rozze si trovano contro le pareti nord, est e sud. Pile di barili occupano la parte sud-ovest della stanza. Ragnatele e polvere coprono ogni cosa nella stanza.

Una piccola scatola decorata in palissandro si trova tra le botti. Chiunque tenti di afferrarla ha una probabilità del 50% di ribaltare i barilotti precariamente in equilibrio. In questo caso, tutti i personaggi entro 3 metri dai barili devono effettuare un check sulla loro destrezza per evitare di subire danni di 1d4 pf. La scatola contiene tabacco da fiuto.

12. Armeria

Due lunghe rastrelliere di armi si trovano al centro della stanza. Un'altra rastrelliera si trova contro il muro ovest. Un armadio chiuso si erge contro la parete est con due figure umane addormentate di fronte. Una cassa piatta in

palissandro di circa 1 metro di lunghezza giace aperta sul pavimento vicino alla parete ovest.

Le due figure addormentate sono **banditi** (AC 6; F1; pf 7, 4; #AT 1; Dmg 1-8 con spade; Save F1; ML 8; AL C) vestiti con armature di cuoio. Un arco, una faretra e due scudi giacciono sul pavimento vicino ai corpi. Non sono riusciti a disarmare la trappola nell'armadio contro la parete est e hanno attivato il gas del sonno quando hanno tentato di aprirla. Si svegliano se viene fatto rumore da chiunque entri nella stanza e provano a uccidere i membri del gruppo solo se non sono in numero inferiore. Se il gruppo dei PG sembra essere troppo forte, tentano di unirsi a loro. Sono furbi e infidi, e possono rubare o uccidere i PG se pensano di poterlo fare in sicurezza. Blann è uno spadaccino e Occhioscuro è convinto di essere un grande arciere. La cassa in palissandro conteneva 10 frecce +1: le frecce sono nella faretra di Occhioscuro. La cassa chiusa sulla parete est contiene una spada magica +1 in grado di lanciare cura ferite leggere 1 / giorno, in un fodero di cuoio verde. Per pura fortuna, i banditi non hanno ancora incontrato i ghouls su questo livello, e nemmeno i ghouls li hanno trovati.

13. Stanza da gioco

Tre tavoli si trovano nella zona centrale della stanza e un camino è scavato nella parete est.

La porta è leggermente socchiusa e quando qualcuno la apre, si vedono quattro figure spettrali sedute su uno dei tavoli, intente a giocare a carte. Le figure spettrali si avvedono della presenza del gruppo, posano le carte e si dileguano attraverso il muro sud. Se qualcuno esamina le carte, le trova tutte composte da assi e otto.

14. Stanza del Capitano

Tre letti si trovano con le loro testate di fronte alla parete est. Un piccolo comodino occupa uno spazio alla destra di ogni letto e un camino è stato costruito nella parte meridionale della parete ovest.

Il camino presenta una trappola, quindi il DM dovrebbe far tirare i tiri salvezza a tutti i membri del gruppo che lo esaminano. All'interno del camino vicino alla canna fumaria si trovano tre leve oscurate dalla fuliggine. Da sinistra a destra, le leve sono formate a forma di testa di drago, teschio e testa di gargoyle. Le leve possono essere spostate solo a sinistra o a destra e la combinazione corretta richiesta per aprire in sicurezza un compartimento nascosto nel mantello è sinistra / sinistra / destra. Qualsiasi movimento diverso dalla combinazione corretta innesca un ago da veleno nella leva azionata. Se viene superato un tiro salvezza contro il veleno, la vittima sente solo la puntura acuta dell'ago. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima rantola e collassa a terra in uno stato comatoso. Tutti i segni della vita sono ridotti al punto in cui sono praticamente inosservabili (tira un 1 su 1d10 ogni volta che la vittima viene esaminata). Questo coma mortale dura 6 turni. Se si incontra la giusta combinazione, un pannello nascosto nel mantello si apre per rivelare uno scompartimento contenente una piccola borsa di cuoio. La confezione contiene 33 mo, 27 me, 5 mp e tre gemme del valore di 25 mo ciascuna.



15. Stanza del Trono

Due statue giganti di Kor l'Immortale si trovano vicino alla parete est su entrambi i lati di una pedana rialzata. Ognuno di esse impugna un tridente che poggia sul pavimento e una sfera di cristallo di mezzo metro di diametro si alza sopra le loro teste. Ogni sfera emette una luce brillante che illumina la stanza. Due troni di granito lucido poggiano su entrambi i lati della pedana. Un arazzo ornato dietro i troni raffigura un mare ondulato con una bella nave bianca che sovrasta le onde. Davanti a un camino sulle pareti nord e sud ci sono due lunghe panchine che si affacciano su una bassa sedia di pietra al centro della stanza. Questa sedia è di granito bianco e si affaccia sui troni. Una grande doppia porta si trova al centro della parete ovest e una porta si trova anche nella parte orientale della parete sud.

Davanti al trono del re (a sinistra della pedana) c'è una fessura larga come lama nella pietra ai piedi della sedia. Se una spada viene posizionata nella fessura e premuta verso il basso, la Sedia della Giustizia innanzi alla pedana si illumina brillando. Chiunque raggiunga o tocchi questa zona luminosa sente un piacevole formicolio. Se qualcuno siede nella Sede della Giustizia mentre è illuminata, viene immediatamente teletrasportato in una cella nel sotterraneo al Livello 2 (stanza 1). Il DM decide se la porta della cella è intatta o aperta. Se uno scheletro viene lasciato al Livello 2, c'è una probabilità del 50% per turno che sia attratto dal lamento degli spiriti prigionieri.

Nel bracciolo sinistro del trono del re sono nascosti due perni. Se il primo perno viene premuto, un piccolo piedistallo rotondo che contiene sei piccole borse di cuoio in uno scompartimento incassato sale dalla pedana alla sinistra del trono. Ogni confezione contiene 25 mo. Se il secondo perno viene premuto, appare un drago d'oro illusorio (AC -2; HD no; #AT 2 artigli/1 morso + soffio; Dmg 2-8/2-8/6-36) che usa immediatamente la sua arma del respiro per 44 pf di danno da fuoco (un tiro salvezza riuscito fa subire mezzo danno). Il corpo di chiunque sia stato ucciso da questo attacco di respiro cade a terra e crolla dall'interno, lasciando dietro di sé tutti gli effetti personali mentre il corpo scompare per riapparire nella prigione al Livello 2 (stanza 1). Il drago non attacca nessuno sulla pedana e ordina a tutti i sopravvissuti del suo attacco iniziale di arrendersi. Chiunque lo faccia viene posto sulla Sedia della Giustizia e viene teletrasportato nella prigione

sottostante, indipendentemente dal fatto che una spada sia o meno nella fessura davanti al trono del re. Tutti i danni subiti dai PG sono di natura illusoria e un colpo riuscito sul drago lo dissipa. Chiunque "ucciso" dal drago si risveglia in 1d4 turni.

16. Stanza della Nave

Due lunghe mensole sulle pareti nord e sud sostengono 27 modelli delle navi di Koralgesh. Tutte le navi sono armate con catapulte avanti e indietro e tutte portano i colori di Koralgesh.

I modelli sono di grande valore come oggetti da collezione ma sono estremamente fragili. Il trasporto è quasi impossibile, ma nel caso in cui qualcuno riesca ad ideare un metodo di trasporto che il DM ritiene essere un metodo possibile, ogni nave vale 150 mo. Esiste una probabilità del 25% che i modelli si rompano indipendentemente dal loro metodo di trasporto e del 95% se vengono trasportate in modo approssimativo.

17. Scalinata

Una figura scheletrica in cotta di maglia giace sul pavimento vicino a una scala che porta verso l'alto. Scudo e spada si trovano vicino al corpo.

Se il corpo o gli oggetti vengono disturbati, lo **scheletro** (AC 7; HD 1; pf 8; MV 18 (6); #AT 1; Dmg 1-8 con spada; Save F1; ML 12; AL C) si anima e attacca. Lo scheletro indossa un *ring of fire resistance* nella mano destra e una borsa di cuoio attaccato alla cintura contiene 12 mo.

18. Libreria

Scaffali di libri ammuffiti fiancheggiano le pareti e una sostanza mucosa verdastra malsana pende dal soffitto e dalle mura diffondendosi sul pavimento.

La **melma verde** (AC sempre colpita; HD 2**; pf 16; MV 1; #AT 1; Dmg trasformare la pelle in melma; Save F1; ML 7; AL L) non attacca nessuno a meno che non entri nella stanza. Può essere danneggiata solo dal fuoco o dal freddo. Può essere bruciata via dalle armature o dai vestiti se si agisce rapidamente. Una volta a contatto con la carne, trasforma la vittima in melma verde 1-4 round dopo i primi 6 round (un minuto). Bruciare la melma dopo che è entrato in contatto con la carne provoca metà danno alla vittima e metà danno alla melma.

Secondo Piano (L3)

19. Guardaroba

La porta si apre verso l'esterno rivelando una piccola camera che contiene secchi, scope, grandi barre di sapone giallo e cinque piccoli fusti. I fusti contengono olio di alta qualità per le lampade nelle stanze situate su questo piano.

20. Stanza degli Ospiti

Due letti grandi, un tavolo e un tappeto sgualcito occupano questa stanza. Nella parete orientale è

incorporato un camino e un comodino rovesciato si trova sul pavimento vicino al letto verso est. La stanza è stata saccheggiata; non rimane nulla di valore.

21. Stanza degli Ospiti

Due letti si trovano nella parte settentrionale della stanza e una cassa aperta si trova rovesciata vicino al muro orientale. Un tavolo vicino alla parete ovest è stato rovesciato e le sue gambe sono state spezzate. Un tappeto



ovale giace sul pavimento vicino a un camino sul muro meridionale. La stanza è stata saccheggiata; non rimane nulla di valore.

22. Stanza degli Ospiti

Due letti si trovano al centro della stanza. Un forziere vicino al letto a ovest è stato aperto e un tavolo giace su un lato vicino alla parete nord. Un tappeto ovale ridotto a brandelli giace sul pavimento sotto il letto orientale e al centro del muro occidentale è stato costruito un camino. La stanza è stata saccheggiata e non rimane nulla di valore.

23. Bagno

La porta in frantumi di questa stanza pende traballante all'interno della soglia e un cattivo odore riempie l'aria. Spesse scie di muco conducono dalla porta a una pozza oscura di acqua torbida al centro della stanza. Diverse forme oscure possono essere viste fluttuare nella piscina.

Scie di melma fresca conducono da e verso questa stanza, e il cattivo odore viene notato ogni volta che qualcuno si avventura entro 10 mt dalla porta. Questa stanza è una delle due tane per il **tyrannabyss** (AC 8/6; HD 5**; pf 30; MV 18 (6) a terra/36 (12) in acqua; #AT 2 artigli/1 pungiglione;

Dmg 1-4/1-4/1-4 + speciale; Save F3; ML 9; AL N). Se non è già stato incontrato e ucciso, c'è una probabilità del 25% che si stia nascondendo nelle acque scure della piscina. Attacca immediatamente gli intrusi se ottiene la sorpresa o aspetta che si avvicinino alla piscina. Usa i suoi lunghi tentacoli occhiuti come un periscopio. Si alza dalla piscina e attacca il bersaglio più vicino. Se una vittima viene colpita, il tyrannabyss la trascina in piscina e si immerge. La vittima subisce i danni elencati per round o muore annegando, a seconda dell'evento che si verifica per primo. I suoi compagni potrebbero essere in grado di far uscire il tyrannabyss fuori dalla piscina e salvarla se reagiscono abbastanza velocemente, o potrebbero recidere il tentacolo se sono abbastanza lesti da farlo prima che la vittima venga trascinata nella piscina. Gli attacchi alla cieca nella pozza d'acqua con frecce, ecc. applicano una modifica di -3 per colpire, e hanno una probabilità di 1 su 6 di colpire la vittima intrappolata.

Tre corpi parzialmente consumati (da una settimana) galleggiano nella piscina. Due di loro sembrano essere marinai e ciascun cadavere indossa un orecchino d'oro del valore di 1 mo. Il terzo corpo è quello di un orco che indossa un marsupio lacero che conteneva 30 mo, ora sparpagliate sul fondo della piscina. Supponendo che il gruppo se ne accorga e decida di recuperare le monete, sono necessari 1d4 turni per farlo.

24. Libreria

Vari scaffali pieni di libri fiancheggiano le pareti, molti di essi sono stati tirati giù per rovesciare il loro contenuto sul pavimento. Un lungo tavolo con sei sedie si trova davanti a un camino vicino alla parete est.

Sebbene nessuno dei testi rimanenti sia di natura magica, il DM può creare un assortimento di tomi strani e insoliti con riferimenti a tesori perduti, relitti di navi, modi per creare pozioni e così via. Anche alcune informazioni false e mappe del tesoro annotate sarebbero utili.

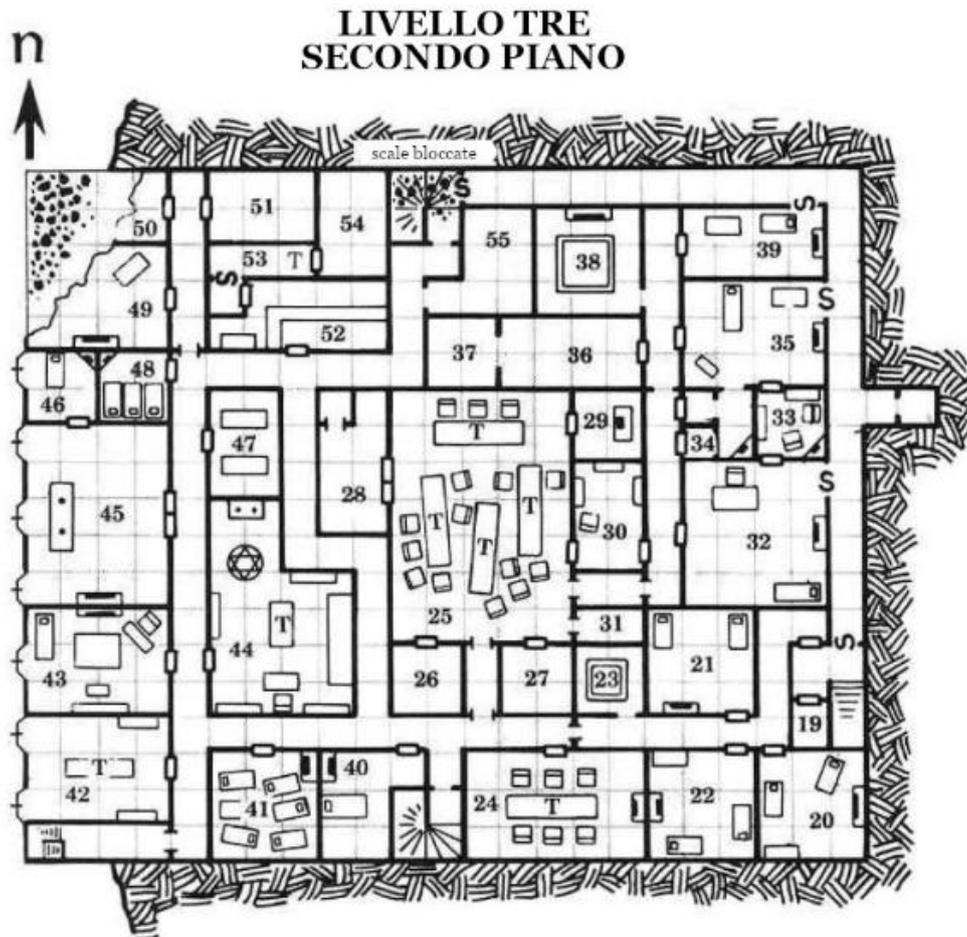
25. Stanza del trono e da pranzo

Grandi murali di avventure oceaniche decorano la stanza e un grande arazzo è appeso alla parete nord. Tre immensi tavoli di legno sfregiato si trovano vicino al centro della stanza e un tavolo più piccolo e riccamente intagliato si trova davanti a tre sedie decorate vicino alla parete nord. Sedie, piatti e utensili per mangiare sono disseminati per il pavimento. Le aperture ad arco presenti conducono fuori dalla stanza nelle pareti sud e sud-est. Un piccolo arco a misura d'uomo può essere visto nell'estremo angolo sud-est e ci sono porte chiuse nelle pareti est, sud e ovest.

La distanza a cui i PG possono vedere è limitata dalla loro fonte di luce. Il DM deve esaminare la mappa della stanza e rivelare ciò che i personaggi sono in grado di vedere da una determinata area della stanza. I piatti sul tavolo reale hanno un valore netto di 200 mo. Quando i membri del gruppo si avvicinano entro 10 mt dalla porta della stanza 29, appare un'immagine spettrale che fa cenno al gruppo di seguirla per poi scomparire nella stanza 29.

26. Stanza delle Guardie Reali

Cinque cuccette si trovano lungo le pareti e tre statue di pietra si trovano nella stanza in varie posizioni.



Le statue di pietra hanno espressioni scioccate e inorridite. Indossano sfarzose corazze e ninnoli riccamente intagliati. Una è in piedi con l'avambraccio sinistro sollevato davanti alla testa cinta d'elmo, con la mano destra sull'elsa della spada inguainata. Un'altra sembra che si sia appena svegliata e si accovaccia con la mano sinistra sollevata davanti a sé. Sul pavimento sotto le dita distese si trovano alcuni frammenti di vetro, i resti di un vetro. L'ultima figura si erge come se fosse congelata nel mezzo di una carica, la spada sollevata sopra la sua testa. Ai suoi piedi c'è un elmo identico a quelli indossati dalle altre statue.

Se salvate da un incantesimo pietra in carne, le guardie ricordano di aver visto Landau (come menzionato nell'area 29 di questo livello) entrare nella stanza e ordinare loro di arrendersi a lui o perire. Entrando per arrestarlo, gli uomini furono attaccati da una medusa che Landau generò usando un incantesimo "crea qualsiasi mostro". Landau, ormai morto da tempo, era un mago di 24° livello.

27. Stanza delle Guardie Reali

Cinque cuccette stanno lungo le pareti. La biancheria da letto è stata spogliata e posta in una pila al centro della stanza. La stanza è stata saccheggiata; non rimane nulla di valore.

28. Cucina

Un focolare si trova accanto alle pareti nord-est e ovest, e un bancone con due armadietti è situato nella parte

meridionale della stanza. Una porta ad arco aperta può essere vista nell'angolo nord-ovest.

Quattro centipedi giganti (AC 9; HD 1/2; pf 4, 3, 3, 3; MV 18 (6); #AT 1; Dmg Veleno; Save uomo normale; ML 7; AL N) vivono nell'armadio a sinistra (l'anta è leggermente aperta).

29. Stanza del Libro

La porta si apre in una piccola stanza decorata con un ricco arazzo appeso alla parete est. L'arazzo mostra l'araldica di Koralgesh e un altare in pietra con un immenso libro chiuso si trova di fronte. Adagiata sul pavimento di fronte all'altare c'è una figura scheletrica in vesti blu clericali.

Il corpo non ha oggetti di valore e giace con il braccio destro allungato verso l'altare con una piuma da scrittura serrata nella mano. Il libro è chiuso e la sua antica copertina in pelle è realizzata in rilievo con il sole e il mare di Koralgesh. Se il libro viene aperto, una voce invisibile legge la pagina. Chiunque apra il libro deve girare ogni pagina fino a quando il libro è completato. Al termine, il libro si chiude da solo. Questo atto pone gli spiriti dei morti a riposare in tutto il mastio, distruggendo tutti i non-morti e i fantasmi. Le seguenti informazioni vengono lette al gruppo:

Gli antenati della nostra città erano uomini di coraggio e saggezza. Nella loro pianificazione della costruzione di

questa città, consultarono i nostri uomini più saggi e furono invitati da questi a cercare un sito accessibile solo dal mare. A lungo viaggiarono lungo le coste del Mare occidentale. Alla fine, lungo la costa proibita di Gesh, fu trovato un porto naturale, ai piedi della grande montagna, Helm's Peak. Qui, decisero di costruire la regina di tutti i porti marittimi: Koralgesh. Mandarono a cercare muratori e costruttori la cui maestria sarebbe stata degna di tale compito, e i nani delle Montagne Bianche risposero alla loro chiamata. I nani si recarono sulle montagne di Gesh e lavorarono duramente e a lungo. Livelli su livelli di strade cittadine e edifici furono costruiti proprio dal bordo del mare occidentale fino ai lati del picco di Helm.

Il granito dalla loro terra natale fu importato per costruire la facciata del mastio, e con grande perizia i nani scavarono nel corpo della montagna. A difesa del nostro porto, una grande catena marittima si estendeva sulla sua imboccatura. Questa barriera teneva a bada i pirati che infestavano la costa di Gesh. Fu eretta una piccola fortezza e un corpo di guardie fedeli era in controllo del verricello che abbassava la catena solo per le navi autorizzate a lasciare o entrare nel nostro porto. Presto Koralgesh divenne il principale porto marittimo del Mare Occidentale, le sue ricchezze divennero un bene che il consiglio usò per finanziare una poderosa flotta di navi come mai se n'erano viste: il commercio si espandeva in ogni porto lungo le coste. Seta, spezie, gioielli, oggetti d'arte e metalli preziosi venivano affidati alle navi e non si perdeva mai un carico. La distribuzione della nostra città crebbe fino a quando le decisioni del nostro consiglio furono viste come le leggi del mare per tutti. Poi venne l'uomo di nome Landau. Il suo era un potere di cui non conoscevamo i limiti, e con astuzia e stregoneria si insinuò nella confidenza della nostra nobiltà. Il suo mellifluo carisma gli permise di farsi molti amici, e il suo favore e il suo potere erano richiesti da molti che non si accontentavano delle loro posizioni nella nostra città.



Divenne così una figura familiare a corte e spesso era visto intento ad osservare i dettagli nel nostro porto. Più di ogni altra cosa gli interessava il funzionamento della grande catena attraverso l'insenatura. Ahimè, anche io ero ingannato dai suoi talenti! È stato così che con mia eterna vergogna, ho inconsapevolmente tradito il mio re e il mio

popolo. La sua vera natura venne finalmente rivelata il giorno del solstizio d'estate. Durante quello che è il nostro giorno più santo, ci fu la celebrazione del giorno più lungo dell'anno e il trionfo di Kor, il Re Sole, su Tharam, il Signore dell'Oscurità. Al culmine della celebrazione, Landau fece cadere una grande stanchezza sulle nostre sentinelle e sulle guardie del porto. Abbassò quindi la catena del porto a beneficio della flotta pirata che attendeva in agguato lungo la costa. Troppo tardi ho visto il nostro abbaglio, e troppo tardi sono stati i miei avvertimenti per mettere in salvo la nostra città.

I pirati catturarono la città di sorpresa e grande fu il massacro perpetrato. Il nostro re radunò i resti della sua guardia, e il sole e il mare di Koralgesh si abbattono nel cuore dei nostri nemici. I nostri guerrieri ne uccisero tre per ognuno dei nostri, ma i pirati avanzarono in numero tale che le difese della nostra città furono rovesciate. Uno dopo l'altro, i nostri guerrieri caddero fino a quando, finalmente, il re Ambril affrontò i nostri nemici da solo. Osservai sgomento mentre una pioggia di frecce scendeva su di lui, in quanto i codardi non avrebbero sfidato la terribile lunghezza della sua spada. Prima di cadere, egli sollevò la spada sopra la sua testa e la spinse per metà della lama nel corpo roccioso di Helm's Peak.

Con un grande grido a Kor per vendicarlo, fece schiacciare la lama nella pietra e l'Immortale rispose. Nel profondo sotto i nostri piedi la montagna ringhiò di rabbia. Grandi crepe si aprirono ai suoi lati e una roccia luminosa si riversò per inghiottire i nostri nemici. Con un ruggito tremante che spianò gli edifici, una grande esplosione affittò la montagna dall'interno. Ho guardato con orrore mentre l'intera città sotto il mastio veniva gettata in mare. Un'enorme nuvola di braci ardenti rotolò attraverso il porto e distrusse ogni nave al suo interno. Le stesse acque del mare ribollivano; un sudario di nebbia si levò in alto nel cielo. Scaglionando tra i gas soffocanti, ho trovato il martello Landau mentre stava saccheggiando la grande volta. Per molto tempo abbiamo combattuto e la magia ha riempito l'aria. Abbiamo esaurito i nostri talenti e combattuto come bestie fino a quando, alla fine, l'ho ucciso con le mie stesse mani. Ora, sono l'ultimo a registrare questa conoscenza nelle Chronieles di Koralgesh. Termino il mio diario per attendere il mio destino. Possa l'Immortale Kor essere misericordioso.

Invocando la vendetta di Kor, conficcò la lama nella pietra e l'Immortale rispose. Nel profondo sotto i nostri piedi la montagna ringhiò di rabbia: grandi crepe si aprirono ai suoi lati e rocce roventi eruttarono per riversarsi ad inghiottire i nostri nemici. Con un ruggito tremante che spianò gli edifici, una grande esplosione squarciò la montagna dall'interno. Guardai con orrore mentre l'intera città sotto il mastio veniva gettata in mare. Un'enorme nuvola di braci ardenti rotolò attraverso il porto e distrusse ogni nave al suo interno. Le stesse acque del mare ribollivano; un sudario di nebbia si levò in alto nel cielo. Annaspando tra i gas soffocanti, trovai il traditore Landau mentre stava saccheggiando i resti del palazzo. Per molto tempo abbiamo combattuto e la magia ha riempito l'aria. Abbiamo esaurito i nostri talenti e combattuto come bestie feroci fino a quando, alla fine, l'ho ucciso con le mie stesse mani. Ora, sono l'ultimo a registrare questa conoscenza di quanto accaduto a Koralgesh. Termino il mio diario per

attendere il mio destino. Possa l'Immortale Kor essere misericordioso.

30. Studio

Due porte si trovano nella parte meridionale delle mura ad est e a ovest. Due sedie eleganti occupano il centro della stanza e una libreria si erge contro le pareti ovest, nord e est.

Gli scaffali contengono libri che trattano una varietà di argomenti: poesia, storia, spedizioni, diritto ed economia per citarne alcuni. Il secondo scaffale nella libreria orientale nasconde un pannello nascosto che può essere attivato rimuovendo i libri dallo scaffale e spingendo un perno nascosto nell'angolo sinistro dello scaffale. Il compartimento contiene una Pergamena di protezione dai licantropi e una Pozione di forma gassosa.

31. Stanza delle guardie del Re

Due basse banche giacciono ai lati vicino alle pareti nord e sud. Dei detriti coprono il pavimento e la stanza ha un odore pungente e animale. Niente di valore sembra esserci in questa stanza.

32. Stanze del Re

Un'enorme scrivania di quercia e una sedia occupano la parte nord-ovest della stanza. Al centro della parete est si trova un camino e una grande sedia da lettura si trova su un tappeto ornato di fronte. Un grande letto e un piccolo comodino occupano l'angolo sud-est; i pali in quercia e i pali angolari della testiera sono sormontati da una grande palla d'oro. Un armadio aperto si trova contro il muro sud. Due grandi specchi sono appesi su entrambi i lati della porta nella parete ovest e un'altra porta è visibile nella parete nord.

Gli specchi riflettono il contenuto della stanza ogni volta che vengono guardati in un angolo. A chiunque guardi direttamente negli specchi per più di un round viene assegnata una vista dell'esterno del Mastio come se fosse in piedi sugli spalti. Nebbie rotolanti sono tutto ciò che si può vedere ora. Una figura vaga, simile ad un uccello, si vede mentre precipita dall'alto e scompare nel vapore nuvoloso; la figura è quella di un'arpia che cova tra le rovine degli spalti esterni, ora inaccessibili dall'interno. Non verrà incontrata dal gruppo a meno che non tenti di scalare la montagna sopra il mastio. Nel cassetto del comodino c'è un Pugnale +2; inoltre, un *Ring of water walking* è nascosto nella sfera dorata a sinistra della pedana. Diverse lampade a olio sono appese alle pareti e, se la staffa di supporto alla lampada a sinistra del camino viene tirata direttamente verso l'esterno, si sente un click sordo e la porta segreta in questo muro si apre. Per chiudere la porta, è sufficiente invertire il processo. Le lampade abbinatae nel corridoio aprono le porte segrete dall'altro lato.

33. Salotto

Un camino occupa l'angolo sud-est di questa camera. Una libreria bassa si erge contro le pareti nord e ovest e una porta si trova sul lato occidentale delle pareti nord e sud. Due sedie polverose ma dall'aspetto confortevole giacciono davanti al camino.

La stanza non è occupata e gli unici oggetti di qualsiasi valore sono due candelabri d'oro (50 mo ciascuno) e una piccola statua di giada di Kor (250 mo) adagiata sul bordo del camino.

34. Stanze dei Servitori

Una piccola stanza quadrata si trova dietro questa porta. L'interno è ricoperto di ragnatele e presenta solo una sedia di legno e un tavolino con una cavità scavata sulla sua superficie. Non sembra esserci nulla di prezioso in questa stanza.

35. Stanza della Regina

Questa è una grande stanza decorata. Una lussuosa sedia su un tappeto ovale si affaccia su un camino al centro della parete est. Un letto a baldacchino, un tavolo da toeletta per signora e un baule possono essere notati vicino alla parete nord. Due specchi larghi sono appesi su entrambi i lati di una porta sulla parete ovest. Un altro forziere e una tavola rotonda si trovano nella parte meridionale della stanza. Un'apertura ad arco e una porta si trovano nella parete meridionale.

L'arco conduce a una stanza per infanti: al suo interno ci sono una culla e un camino ad angolo. Diversi uccelli giocattolo realistici sono sospesi nell'aria sopra la culla. Se toccati leggermente, cantano melodiosamente. Se spostati con qualsiasi forza, perdono il loro *dweomer* e cadono a terra. La camera di una piccola ancella si trova accanto alla sala.

Gli specchi sulla parete est sono identici a quelli nella stanza 32. C'è una probabilità del 10% per ogni PG di scorgere un'altra arpia. Uno specchio d'argento, un pettine e un pennello (valore di 25 mo) si trovano sulla toeletta per signora. Ogni baule contiene vestiti, ma l'unica cosa di valore reale è una cintura ricamata in argento di morbida pelle con una fibbia di piccole perle disposte a forma di sole (valore di 250 mo). Una porta segreta è nascosta nell'angolo nord della parete est; è aperta allo stesso modo della porta nella stanza 32.

36. Sala della musica

Questa sala contiene strumenti musicali di diverse forme e tipologie. Flauti di legno, arpe, liuti e altri strumenti fiancheggiano le pareti. Gli sgabelli di legno sono sparsi per la stanza e un'apertura ad arco si trova al centro della parete ovest.

Tutti questi strumenti hanno sofferto dell'umidità e, di conseguenza, sono inutilizzabili.

37. Sala della tessitura

Un grande telaio occupa il centro della stanza. Accanto ad esso si trovano una sedia decorata e una cassa di legno.

Sul telaio è stato avviato un arazzo di una scena oceanica. Se la cassa viene aperta, rivela bobine di fili di diverso colore. Una bobina di filo d'argento e una bobina di filo d'oro (del valore di 10 e 20 mo) giacciono nella parte inferiore della cassa, sotto la griglia superiore rimovibile.

38. Bagno Reale

La porta di questa stanza è stata forzata a staccarsi dai cardini e si trova proprio all'interno della soglia, pendendo. Un cattivo odore riempie la stanza e luccicanti scie bagnate possono essere viste sul pavimento irregolare. Una grande vasca occupa il centro della stanza; l'acqua al suo interno è scura e torbida. Un camino si trova al centro della parete nord.

C'è una probabilità dell'80% che il Tirannabys si trovi sul fondo della piscina, se non è già stato incontrato e ucciso. L'acqua della piscina è troppo sporca per poterlo vedere. Se presente, il Tyrannabyss cerca di ottenere sorpresa e attaccare con il suo arpione. Tutti i personaggi così colpiti vengono trascinati nella vasca. Se la bestia riesce a catturare la sua preda, gli amici della vittima possono venire in suo aiuto a —3 sui tiri per colpire l'animale sommerso, con una probabilità di 1 su 6 di colpire la sua preda. Ci sono 470 mo di monete miste nella parte inferiore della vasca (1d8 turni per recuperare).

39. Camera della principessa

Un grande armadio è stato tirato via dal muro verso la porta, e si può vedere una cassa decorata sulla parete sud. Un tavolo stretto con candelieri ragnatele e piccoli vasi si trova contro la parete sud. Un letto a baldacchino e un piccolo comodino occupano la parte nord-est della stanza e un camino è costruito al centro della parete est. Dei grandi specchi sono appesi su entrambi i lati della porta.

La porta di questa stanza è chiusa da dentro e deve essere forzata per aprirsi. Non appena il gruppo cerca di forzare la porta, sente uno schianto ovattato dall'interno della stanza. Il lungo tavolo contro la parete sud è coperto di ragnatele, ma i piccoli barattoli sono stati recentemente toccati. Una sedia di legno si trova sul retro di fronte al tavolo e accanto a esso c'è un piccolo pennello, ancora bagnato di vernice rossa. C'è un vaso aperto sul tavolo e contiene vernice rossa secca e vecchia. Una pergamena sul tavolo raffigura un uccello dai colori vivaci ancora in procinto di essere dipinto. Tutti i barattoli contengono pigmenti essiccati. Gli specchi si comportano allo stesso modo di quelli delle stanze 32 e 35. In una piccola scatola d'argento sul retro del cassetto nell'armadio ci sono quattro anelli d'oro. Uno degli anelli è un *ring of animal control*. Il valore totale della scatola e degli altri anelli è di 500 mo.

40. Stanza del Maggiordomo

La porta si su una piccola entrata quadrata di che conduce in una stanza più grande. Un tavolo si erge contro la parete nord e un camino è visibile nell'angolo nord della parete ovest. Un letto, una scrivania e una sedia occupano la parte restante della parete ovest. Una figura ammantata siede su una sedia di fronte al camino.

La figura ammantata è il corpo scheletrico dell'amministratore del Mastio. Una catena di ufficio gli pende al collo e un pesante anello d'oro con una grande pietra preziosa scura è indossato sulla sua mano destra. La pesante faccia dell'anello ruota e produce una piccola chiave dalla superficie della gemma. La catena vale 25 mo e l'anello vale 55 mo.

41. Stanza dei Servitori

Sei cucette sono sparse in questa stanza e un camino si trova nell'angolo nord della parete est.

Questa è la tana di **tre ghouls** (AC 6; HD 2*; hp 14, 12, 10; MV 27 (9); #AT 2 artigli/1 morso; Dmg 1-3/1-3/1-3 + paralisi; Save F2; ML 9; AL C); sono svegli e vigili. La porta è chiusa dall'interno. Qualsiasi rumore emesso dal gruppo nei suoi tentativi di scassinare o forzare la serratura avvisa i ghouls all'interno. I ghouls aprono la serratura, spalancano la porta e afferrano chiunque si trovi dall'altra parte trascinandolo nella stanza. Due di loro tentano di chiudere e bloccare la porta, mentre il terzo tiene occupata la vittima. Dietro una pietra nell'angolo sud-ovest della stanza c'è un sacco di stoffa contenente 423 mr, 107 ma e 185 mo, ma un personaggio deve cercare attentamente per vederlo sotto la polvere e i rifiuti.

42. Stanza della Mappa e Osservatorio

La porta si apre per rivelare una stanza la cui parete occidentale presenta due finestre chiuse agli angoli della camera. Un piedistallo sostiene una lunga struttura tubolare sotto ogni finestra e una piccola statua si trova proprio tra le due finestre. Un lungo tavolo si trova al centro della stanza; il tavolo è vuoto ad eccezione di un piccolo supporto scolpito. Una grande mensola contro la parete nord contiene rotoli di un materiale simile a pergamena e un tavolino si trova contro la parete sud.

Il supporto a coppa sul tavolo è il luogo di riposo per una sfera di cristallo nascosta dietro la mensola della mappa sulla parete nord. Sul retro del ripiano più basso c'è una piccola cucitura che appare leggermente scheggiata e tagliata. Inserendo una lama di pugnale in questa cucitura e facendo leva verso il basso, viene rilasciato un fermo con un clic. L'intero scaffale può ora scorrere lungo il muro a sinistra per esporre una piccola cassaforte a muro chiusa a chiave. All'interno di questa cassaforte c'è una sfera di cristallo in una borsa di velluto blu. I tubi di ottone sono verdi e arrugginiti, ma potrebbero essere puliti. Sono telescopi, fissati saldamente ai loro piedistalli. Se possono essere rimossi senza danni e adeguatamente puliti, ogni telescopio vale 750 mo. La piccola statua è una replica dell'Immortale Kor; ha una piccola fessura alla base del suo supporto. Se una moneta d'oro viene lasciata cadere nella sua fessura, la statua dice: "Alta umidità e nebbia profonda ... di nuovo. La temperatura dell'acqua da variabile a bollente e sembra che pioverà". Se la base viene spaccata, non vengono trovate monete e la statua smette di funzionare.

43. Stanza del Mago

Una finestra socchiusa si trova al centro della parete ovest di questa stanza. Un letto, un camino, una scrivania e una sedia occupano la parte settentrionale e un tappeto di grandi dimensioni è steso al centro del pavimento. Sotto a un grande dipinto appeso alla parete sud si trova uno scrigno ornato.

Il dipinto di 2 x 6 metri sulla parete sud rappresenta una copia a specchio della stanza medesima in cui si trova: sul tappeto del dipinto è rappresentata una grande figura dall'aspetto di scimmia con la pelle squamosa e lunghe e muscolose braccia. Nel dipinto tre orchidee si trovano

accovacciati dietro la scrivania, e due malvagie creature dall'aspetto simile a ghouls si trovano presso lo scrigno. La creatura simile ad una scimmia è un **Epadrazzil** (AC 3; HD 4 + 1***; pf 21; MV 36 (12); #AT 2; Dmg 1-4/1-4; Save F3 + speciale; ML 12; AL C). L'Epadrazzil si anima saltando fuori dal dipinto e attaccando chiunque disturbi i possedimenti del suo padrone (vedi la descrizione nella sezione sui nuovi mostri per ulteriori dettagli). Chiunque sia catturato dall'Epadrazzil e posto nel dipinto può essere liberato con un incantesimo di *dispel magic*, una *rod of cancellation*, o distruggendo il dipinto (AC 9; pf 20; danno dimezzato a seconda del tipo di arma). Ciò inoltre libera i **tre orchi** (AC 6; HD 1; pf 6, 6, 5; MV 36 (12); #AT 1; Dmg spada corta, 1.6; Save F1; ML 6; AL C) e i **due thouls** (AC 6; HD 3***; pf 22 (ora 14), 13 (ora 9); MV 36 (12); #AT 2 artigli; Dmg 1-3/1-3 + paralisi, ML 10; AL C).

I due thouls sono feriti e la loro rigenerazione ha inizio un round dopo che sono liberati. Gli orchi si precipitano verso la porta, iniziando il combattimento con chiunque si trovi sul loro cammino. I thouls hanno una probabilità del 50% di attaccare gli orchi; altrimenti, attaccano il gruppo a meno che non vengano ingaggiati immediatamente da un gruppo o dall'altro. Gli orchi hanno ciascuno 2-16 pf; i thouls non hanno tesori. La cassa contiene un paio di stivali elfici, un mantello elfico e tre pergamene da mago. Una piccola borsa di pelle contiene 15 mo e 3 mp.

La Pergamena 1 ha due incantesimi di secondo livello: *detect invisibility* e *phantasmal force*.

La Pergamena 2 ha un incantesimo di primo livello, *magic missile* con 3 missili.

La Pergamena 3 ha un incantesimo di primo livello: *detect magic*, e due incantesimi di secondo: *knock* e *levitate*.

44. Ufficio del Mago

Un lungo tavolo ingombro di treppiedi e bicchieri si trova al centro della stanza e una grande scrivania può essere vista vicino alla parete sud. Quattro scaffali sono appoggiati alle pareti: uno a nord, uno a ovest e due a sud. Un pesante altare di marmo nero occupa la parete più settentrionale. Un pentagramma è stato iscritto sul pavimento di fronte ad esso. Un grande bancone con quattro armadietti si trova contro la parete est.

La porta di questa stanza è stata chiusa a chiave con un incantesimo. Un incantesimo di *knock* è in grado di aprirla, ma la porta si blocca di nuovo una volta richiusa. Può essere aperta con la forza, ma sempre con qualche penalità (che ci forza su 4d6, per esempio). Chiunque entri nella stanza deve effettuare un tiro salvezza contro gli incantesimi. I personaggi che lo superano vedono un lampo accecante e perdono la vista per un turno. I personaggi che falliscono il tiro salvezza vedono i loro esatti duplicati uscire dal pentagramma e ingaggiare le loro controparti in mischia. Qualsiasi PG che riesce a uccidere il suo doppio lo vede svanire e scomparire. Ogni doppio è visibile solo al suo personaggio originale. Tutti i danni sembrano reali e durano due turni. Se un PG viene "ucciso" dal suo duplicato, si riprende in due turni dal danno illusorio ed è costretto a lasciare la stanza, e a non tornare mai più. Il bancone con quattro armadietti contiene quanto segue:

Armadio 1: 20 fiale di materiali assortiti, spezie, polvere essiccate, etc. Ogni tappo è numerato e le fiale 7 e 19 sono sigillate con della cera. La 7 è una *potion of diminution*, mentre la 19 è una *potion of healing*.

Armadio 2: vuoto.

Armadio 3: preparati magici assortiti, 10 piccole giare di scaglie di lucertola, sangue in polvere, peli, etc.

Armadio 4: bicchieri e provette, unitamente ad un involucro di panno nel quale è avvolta una cotta di maglia +1.

Sull'altare si trova uno scudo magico +2.

45. Tempio di Kor

Questa grande stanza è quasi vuota tranne che per un grande altare di marmo lucido e un grande tappeto ovale sul pavimento di fronte ad esso. Un camino si trova al centro del muro sud e una porta chiusa può essere vista nel muro nord. Tre finestre di vetro colorato sono incastonate nel muro occidentale e quella sopra l'altare sembra avere delle scritte.

L'iscrizione sulla finestra di vetro colorato sopra l'altare recita come segue: "Colui che sta in piedi e guarda il mio volto con puro cuore e coraggio, Le mie benedizioni su di lui discenderanno, E tutti i suoi disturbi cureranno". Chiunque si trovi alla luce del sole del tardo pomeriggio ha tutte le sue ferite guarite. Ciò avviene solo se il DM ritiene che il personaggio sia stato interpretato correttamente e abbia rispettato la rima. Un risultato di 1 su 1d6 indica che il sole è bloccato dalle nebbie che si alzano dal mare sottostante e quindi non avviene alcuna guarigione.

46. Stanza del Vescovo

Un piccolo letto si trova vicino alla parete nord di questa stanza. Un caminetto con un attizzatoio possono essere visti nell'angolo nord-est e una piccola scrivania si trova contro il muro est. Una finestra di vetro colorato si trova nella parte settentrionale del muro ovest.

Una porta scorrevole sul lato sinistro del camino rivela uno stretto vano contenente due rotoli clericali. La pergamena 1 ha due incantesimi di primo livello, *cure light wounds* e *light*. La pergamena 2 ha un incantesimo di secondo livello, *hold person*, e un incantesimo di *detect magic* di primo livello.

47. Ufficio Amministrativo

Questa stanza è vuota, fatta eccezione per due scrivanie rovesciate e ricoperte di scartoffie polverose. L'esame delle carte indica che questo era un ufficio di registrazione. I registri delle navi, dei carichi, dei porti, ecc. Sono tutto ciò che può essere trovato qui.

48. Stanza del Chierico

Tre lettini stanno in fila contro il muro sud. Un caminetto è costruito nell'angolo nord-ovest e una scrivania si trova contro il muro settentrionale. Non c'è niente di valore qui.

49. Camera dell'Ammiraglio

Le macerie sono sparse sul pavimento e il muro esterno del mastio risulta distrutto. Una scrivania rovesciata si trova

nell'angolo nord-est e un camino è incastonato nella parete sud.

Questa è la tana di **5 babbuini delle rocce** (AC 6; HD 2; pf 11, 9, 9, 6, 5; MV 36 (12); #AT 1 clava, 1 morso; Dmg 1-6/1-3; Save F2; ML 8; AL N). C'è la possibilità del 50% che i babbuini si trovino qui. Se non ci sono si trovano nella stanza 50 e sono attratti qui da qualunque eventuale rumore.

50. Rovine

Vedi la descrizione dei babbuini della stanza 49.

51. Classe

Due file di cinque piccoli banchi occupano il centro di questa stanza. Un leggio ed una lavagna possono essere visti sul muro ad est. Non c'è niente di valore in questa stanza.

52. Stanza del tesoro

L'ingresso a questa stanza ha due porte una dopo l'altra, adiacenti. La porta esterna è in rovere pesante e si apre verso l'esterno. La porta ha delle trappole con aghi (tiro salvezza contro veleno a +3 poiché il veleno è oramai molto vecchio). Questa porta non può essere forzata verso l'interno per la presenza della seconda porta. La seconda porta è in ferro e si apre nella stanza. È bloccata e chiusa a chiave. La chiave dell'anello dello steward (stanza 40, questo livello) apre entrambe queste serrature.

Un lungo bancone a forma di L percorre la lunghezza della stanza. Una scrivania occupa uno spazio nell'angolo sud-ovest e dietro il bancone è possibile vedere una pesante porta di quercia.

La piccola stanza dietro il bancone è vuota ad eccezione di un'ancora di ottone lunga circa un metro, appesa a un piolo nella parete nord. Se l'ancora viene rimossa dal suo piolo, si apre una porta segreta nella Stanza 53. Rimettere a posto l'ancora riblocca la porta.

53. Corridoio della Trappola.

Un lungo corridoio avanza per circa 20 metri verso est, concludendosi con una massiccia porta di legno.

Il corridoio è in realtà lungo 10 metri, ma la perizia costruttiva ha fatto in modo di decrescere le dimensioni delle mura, del pavimento e del soffitto per creare l'illusione di una maggiore distanza. La fine est del corridoio è alto soltanto 1,5 metri con una porta robustissima di 1 metro di altezza. A metà del corridoio si trova una trappola anti-gravitazionale: il soffitto qui si estende verso l'alto per 3 metri, chiunque vi passi cade verso l'alto con gravità inversa subendo 1d6 di pf. L'impatto con il soffitto anima **tre scheletri** (AC 7; HD 1; pf 6, 6, 6; #AT 1; Dmg spada corta 1-6; Save F1; ML 12; AL C) che attaccano lo sfortunato avventuriero.

L'ancora di ottone nullifica la trappola anti-gravitazione, se viene portata all'interno del corridoio: questa azione fa cadere ciò che si trova nell'apertura in alto verso il basso infliggendo 1d6 di pf per la caduta. La porticina di 1 metro nel muro ad est è fatta di quercia rinforzata con ottone; non può essere forzata in nessun modo. C'è un anello al

centro della porta: se l'ancora viene appesa all'anello e usata come batacchio allora la porta magicamente si apre. Qualunque altro tentativo di aprire la porta con modi diversi risulta nell'attivazione di una trappola che lancia un dardo da un'alcova nascosta che infligge 1d4 di pf. Il dardo colpisce la persona che si trova al centro del corridoio: un totale di 5 dardi vengono rilasciati in questo modo - uno per ogni tentativo di aprire la porta.

54. Tesoro

Quattro grandi bauli si trovano presso il muro nord. Diverse macchie scure marchiano il suolo innanzi ad essi.

Un baule contiene 6320 ma, un altro 3370 mr, il terzo contiene 5050 me, ed il quarto contiene 3960 mo e 500 mp. Un piccolo scrigno nascosto dietro gli altri contiene 97 gemme per un valore totale di 2870 mo.

55. Magazzino

La porta che conduce a questa stanza è stata forzata e rimossa dai suoi cardini. L'interno della stanza è in rovina. Casse distrutte, barili e contenitori di vetro rotti sono sparsi sul suolo. Non rimane niente di valore.

Nuovi Mostri

TYRANNABYSS

Classe Armatura: 8/6

Dadi Vita: 5**

Thac0: 15

Movimento: 18 (6) a terra, 36 (12) sott'acqua

Attacchi: 2 artigli/ 1 pungiglione

Danno: 1d4 / 1d4 / 1d4 + speciale

Num. app: 1-4

Tiro Salvezza: F3

Morale: 9

Tesoro: U

Allineamento: Neutrale

XP: 425

Il tyrannabyss abita le acque costiere - in particolar modo le zone delle scogliere e i suoli rocciosi - dove va alla ricerca di prede sul suolo marino. Può nuotare rapidamente per brevi distanze grazie agli ondeggiamenti del suo corpo. La sua bocca circolare presenta dei denti affilati. Se la sua preda è colpita da entrambi i suoi tentacoli artigliati (1d4 di pf di danno ciascuno) viene trascinato verso il suo orifizio subendo automaticamente 1d6 di pf di danno ogni round di contatto. Le sue fauci possono frasi strada attraverso un'armatura con una velocità in rounds uguale alla differenza tra la Classe Armatura e 10: per esempio una cotta di maglia (AC 5) ci mette 5 rounds a resistere al danno automatico di 1d6, mentre una armatura di piastre (AC 3) resiste per 7 rounds. Se la vittima riesce a liberarsi prima di subire il danno personale, il danno all'armatura viene comunque inflitto. Sotto la bocca del tyrannabyss si trova la sua arma primaria di caccia, un lungo tubo che può lanciare un aculeo affilato fino ad una distanza di 3 metri. Questo aculeo paralizza (un TS contro paralisi è concesso) la vittima dopodiché il tubo si ritrae permettendo ai tentacoli di trascinare la preda. Se il Tiro Salvezza riesce, le vittime

con 15 o più di Forza possono resistere al trascinamento ma subiscono 1 pf a round per la lacerazione provocata dall'aculeo. L'aculeo può essere usato soltanto una volta, dopodiché devono passare 3 turni perché possa ritornare attivo. Il tyrannabyss è ricoperto da uno spesso strato mucoso che gli permette di resistere per periodi prolungati fuori dall'acqua, se può rimanere umido. Il tyrannabyss spesso si attacca sotto il fondo delle barche con le sue numerose ventose e attacca gli equipaggi sovrastanti. Il suo dorso più soffice ha Classe Armatura 8 mentre la parte di sotto del corpo e il fianco, con i tentacoli, gli occhi e l'aculeo, ha Classe Armatura 6. Le armi ad impatto infliggono soltanto la metà del danno, mentre le armi da taglio e il danno da fuoco infliggono il danno completo. Se viene ferito ma non ucciso, il tyrannabyss può rigenerare 1 pf a round nell'acqua di mare. Ha l'abilità di assumere la colorazione dell'ambiente circostante e il suo corpo senz'ossa può intrufolarsi in aperture considerevolmente più piccole di lui. Non può tuttavia intrufolarsi sotto le porte o dentro piccole crepe. Come indicazione generica: se un uomo può infilarsi in un'apertura, allora può farlo anche il tyrannabyss.

EPADRAZZIL

Classe Armatura: 3
Dadi Vita: 4+1***
Thac0: 16
Movimento: 42 (18)
Attacchi: 2
Danno: 1d4 / 1d4
Num. app: 1
Tiro Salvezza: F3 + speciale
Morale: 12
Tesoro: No
Allineamento: Qualunque
XP: 350

L'epadrazzil è una creatura simile a una scimmia, con la pelle a scaglie e con braccia insolitamente lunghe. La pelle è grigio-brunastra e la creatura sembra avere

un'origine rettiliana: il volto risulta quindi una mostruosa fusione tra una scimmia bestiale e un rettile, con i denti sviluppati in letali zanne appuntite e lunghissime. L'epadrazzil è un guardiano evocato da un piano bidimensionale dell'esistenza. Solo un utilizzatore di magia di alto livello ha la capacità di evocare questa creatura per eseguire i suoi ordini. In tal caso, il mago deve creare un dipinto speciale (il dipinto avrà CA 9; PF 20; mezzo danno da tipo di arma: le armi da impatto e a punta infliggono metà del danno) nella stanza il cui contenuto l'utente magico desidera che la creatura svolga la sua attività di protezione. Il dipinto deve essere un'immagine speculare esatta della stanza. L'epadrazzil è imprigionato in questo dipinto a meno che non siano richiesti i suoi servizi. Qualsiasi creatura diversa dal maestro dell'epadrazzil che manomette il contenuto della stanza evoca la creatura dal dipinto. La creatura attacca immediatamente per catturare l'intruso. La grande velocità dell'epadrazzil gli permette di sorprendere il 66% delle volte (1-4 su 1d6). Qualsiasi colpo della creatura paralizza la sua vittima a meno che non venga effettuato con successo un tiro salvezza contro la paralisi. Qualsiasi vittima morsa da entrambi gli attacchi viene afferrata, raccolta e trasportata nel dipinto per rimanere in stasi fino a che non viene rilasciata. La vittima può essere liberata da un incantesimo di *dispel magic*, una *rod of cancellation* o distruggendo il dipinto. Quest'ultima azione libera l'epadrazzil dalla sua schiavitù che quindi ritorna al proprio piano d'esistenza. L'epadrazzil può rigenerare 2 pf per round mentre rimane nel dipinto. Tutti gli attacchi alla creatura mentre è nel dipinto danneggiano solo il dipinto, non l'epadrazzil. L'epadrazzil continua ad attaccare gli intrusi finché non viene ucciso o finché la stanza non viene sgomberata. È semi-intelligente ed è immune al sonno, allo charme e ad altri incantesimi che influenzano la mente. Il DM è libero di rendere disponibile l'incantesimo in grado di preparare l'evocazione e l'intrappolamento di un Epadrazzil: l'incantesimo dovrebbe essere di V livello e il costo dei componenti dovrebbe essere di almeno 1000 monete d'oro.

