

La fiamma della vita

“Diffidate di quegli esseri che si trascinano nei remoti altopiani del nord ovest. Essi sono di piccola statura e dal gracile corpo ma hanno negli occhi un fuoco che brama anime e la loro lingua è suadente e melliflua. Il vero Credente non ceda alla facile via che offrono perché la fiamma in cui ardono i loro scopi è una fiamma maledetta...”

Suleiman Al Kalim

“il sacro Nahmeh”

Parte I

Dopo alcune settimane di permanenza nelle rispettive residenze per ritemperarsi dalle fatiche dell'ultima avventura i PG iniziano a sentirsi molto deboli, con febbre alta per alcuni giorni. Successivamente, scomparsi questi sintomi, trascorrono alcuni giorni in preda ad una strana euforia ed insonnia.



Una profonda sensazione di spossatezza vi assale. Un improvviso senso di nausea seguito da tremori per la febbre alta vi priva completamente di forze relegandovi obbligatoriamente al vostro giaciglio.

Dopo un paio di giorni, passati questi sintomi, vi sentite euforici e pieni di vitalità al punto di non riuscire a prendere sonno neanche con aiuto di erbe e medicinali.

Ciò si ripete finché uno dei PG non si interroga sulla natura di questi sintomi. Ovviamente per spiegare questo tipo di eventi (che non può essere identificato con magia, orazioni o mezzi fisici) i PG dovranno rivolgersi ad un soggetto sapiente. Dopo alcune indicazioni i PG riusciranno a risalire all'informazione e un *avatar* di Amarkan, tale Zirhat (qualunque luogo va bene), un vecchio gnomo, *maestro dei veleni*, riesce ad identificare la sostanza:



L'abbraccio di Nithia

Inizia così a spiegare ai PG i suoi effetti del veleno che lui stesso ha trasmesso ai giocatori (tranne l'effetto *imprevedibile*).



Il vecchio gnomo, dopo aver maneggiato diversi, polverosi tomi e sfogliato numerose pagine, mormora sconcolato scuotendo mesto la testa. Un profondo sospiro e, con voce roca, dichiara:
Temo amici che le notizie che mi appresto a fornirvi siano alquanto spiacevoli!



Egli suggerisce che gli unici in grado di fermare il processo di avvelenamento sono una antica e oramai obliata popolazione posta in un luogo segreto nel sottosuolo degli Emirati. Non ha conoscenza né del nome del popolo né del nome del luogo ma negli Emirati troveranno le informazioni che abbisognano per raggiungere la meta.



Non indugiate amici miei. Cercate il luogo ove vivono le antiche vestigia di un immenso impero.



Nei bui anfratti, nei cupi meandri, troverete il fuoco in grado di ridare la vita.

Lo spostamento agli Emirati dovrà avvenire senza nessun aiuto o suggerimento. E' in gioco la stessa vita dei PG quindi dovranno dimostrarsi solleciti ed intraprendenti. Potranno prendere contatti su chi riterranno più opportuno. Ma ogni decisione di cercare di eliminare il veleno senza seguire le indicazioni di Zirhat, deve essere considerata una azione errata. I PG potranno decidere di raggiungere gli Emirati con qualunque mezzo, compresi gli spostamenti magici¹.

Parte II

Una volta giunti agli Emirati (sarà libera scelta decidere in quale località raggiungere per prima, indifferente per l'avventura) i PG cercheranno di essere derubati da **Omar el Bissi**, un giovane e valido ladro² che si aggira per il luogo ove i PG sono giunti per reperire informazioni.



Giunti nella piazza principale del luogo, vedete una piccola folla mormorante che forma un cerchio. Incuriositi, vi avvicinate e notate un giovane mezz'elfo, dal corpo asciutto, che si dibatte nella polvere, in preda a delle convulsioni con la bava che gli esce a fiotti dalla bocca. Tutto il corpo è scosso da un violento tremito.

D'improvviso si blocca, vi osserva, e con un balzo atletico, strappa con estrema destrezza la borsa che (un PG a scelta) teneva alla cintura cercando di allontanarsi celermente da voi.

Questo ladro è attirato dal gruppo dei PG e, anche se il furto non ha successo, cerca di sapere il motivo della loro presenza agli Emirati. Può anche offrire i suoi servigi (ed eventualmente restituire il maltolto), come esperto del territorio o dietro compenso o con la promessa di un eventuale guadagno. In qualunque caso sarà la guida per questa avventura.

I PG dovranno cercare indicazioni inerenti il MC³ ovviamente con l'aiuto di Omar. Potranno informarsi da ogni fonte (biblioteche, saggi, indovini a discrezione del DM) Dopo alcune sforzi i PG troveranno informazioni nella città di Cinsa-Men-Noo, una cittadina dell'Emirato di Nithia. Queste continue richieste di informazioni metteranno in allerta delle spie nithiane. Nel raggiungere la cittadina di Cinsa-Men-Noo o nei dintorni di essa i PG e Omar verranno attaccati da cinque *Salamandre* (pagina 36 MM1). Questi mostri possono essere evocati da chierici e incantatori seguaci del Fuoco e dovranno incontrare i PG nel deserto in una giornata torrida. Un PNG (un oste, un garzone o il saggio del paese, una persona che, comunque ispiri fiducia), fa sapere ai giocatori di avere delle informazioni importanti inerenti la storia di un mondo sotterraneo. In verità egli è una spia del MC per depistarli con false indicazioni al fine di riuscire ad attirarli in pieno deserto.



Miei stimati signori vi assicuro che in quella zona vi sono dei reperti inspiegabili. Parlano di un mondo sotto un mondo. Un mondo celato agli occhi di tutti coloro che camminano su queste terre. Ho provato più volte a decifrare questi tipi di segni ma non sono mai riuscito a giungere a nessun risultato. Magari voi avrete maggior fortuna.

Le salamandre, se scendono a zero PF ritornano al loro piano elementare⁴.

Una volta sconfitti i mostri i PG potranno reperire notizie nella città di Cinsa-Men-Noo. Saranno costretti a passare una notte presso la cittadina per riuscire ad incontrare il PNG che deve fornire informazioni importanti. Possono decidere di soggiornare nella cittadina, in una taverna o bivaccare nei pressi ma nella notte saranno attaccati da venti *Millepiedi Enormi* (pagina 77 MM1) che però hanno il fattore movimento raddoppiato essendo stati incantati.

Parte III

Finalmente i PG, anche grazie alla mediazione di Omar possono incontrare un PNG che può fornire loro, con certezza, una certa indicazione sull'ingresso al MC. Il nome di questa persona è **Ekh Aton**.

¹ 1000 PX a chi suggerirà il modo migliore e rapido per raggiungere gli Emirati

² 1500 PX a chi riesce ad individuare e bloccare il ladro

³ Mondo Cavo

⁴ I PG prendono i PX di ogni salamandra solo se la fanno scendere a 0 PF

Egli è un profugo del MC che, non condividendo le idee di riconquista della setta nithiana, ha trovato il varco tra il MC e la superficie. Prima di fuggire i suoi compagni, traditi dal suo abbandono, lanciarono su di esso una potente maledizione (*degenerazione*) che l'ha trasformato in un anziano storpio e deforme.



Notate avvicinarvi verso di voi un uomo avanti negli anni, di piccola statura e di corpo esile ed estremamente arcuato; la pelle è scura e i capelli e la folta barba sono di un rosso fulvo striati da canizie. Il suo intercedere è fiacco, avendo il piede destro storpio e la schiena deforme. Si appoggia a un nodoso e corto bastone dalla punta in metallo. Osservandolo attentamente notate un piccolo medaglione, in oro, con stilizzato un calderone dalla poderosa fiamma vermiglia che orna il suo esile collo.

Egli è probabilmente uno dei pochi, negli Emirati, a mantenere ancora il ricordo del MC e del suo collegamento con il mondo di superficie.



bisogna sempre ricordare che gli Immortali sono continuamente in azione per fare in modo che i popoli della superficie non abbiano il ricordo dell'impero Nithiano e che presso la cittadina di Surra-Man-Raa esiste un artefatto che, nel raggio di ventiquattro miglia, annulla la memoria in merito alle conoscenze dell'impero.

Non vuole parlare del suo passato e del suo luogo di provenienza. Minacce, adulazioni e sortilegi non otterranno nessun risultato. Egli fornirà ai PG l'unico certo passaggio per entrare nel MC ma in cambio i PG devono ottenere (anche rubare) una piccola boccetta contenente un liquido color *ambra*⁵ dal pesante odore *fruttato* custodita all'interno di una torre, dimora di un mago. La torre dista poche miglia a nord della città di Cinsa-Men-Noo.

Parte IV

Ovviamente per proseguire i PG dovranno raggiungere questa torre. La torre si trova a circa sei ore di cammino a nord della piccola città. Una volta arrivati sul posto i PG osserveranno il torrione.



Un massiccio torrione di forma cilindrica si erge, quasi in maniera spettrale, dall'ocra del deserto. Ha un diametro di circa 5½ braccia e si sviluppa in verticale per circa 7½ braccia. Le sue mura, in sostanza lisce, sono composte di una pietra scura che differisce vivamente dal colore del terreno circostante.

Esse presentano numerose sottili e piccole fessurazioni che frettolose e maldestre riparazioni hanno solo parzialmente occluso. L'unico portale, aperto a sud, è composto da un legno anch'esso scuro, con pesanti rinforzi in metallo. Solo 2 finestre: una posta a nord, all'altezza di circa 4 braccia dal terreno, l'altra, circa 8 piedi sopra il porta-

⁵ Contiene incantesimo di "Rigenerazione" specifico dei sacerdoti/stregoni nithiani

le. Entrambe sono chiuse da pesanti grate di metallo.

Ekh Aton riferisce ai PG che il mago, **Salah El Beshir** è quasi sempre nel torrione, assorto dai suoi esperimenti e ricerche di magia e non riceve né gradisce la visita di alcuno. Soprattutto se stranieri.

Alcuni rumori provengono dall'interno del torrione.

Qui i PG dovranno decidere se entrare furtivamente all'interno del luogo o cercare di parlamentare con il mago per ottenere la boccetta.

Ottenere l'oggetto in modo diplomatico non è possibile per cui i PG dovranno o rubarlo od ottenerlo con la forza⁶.

La torre di Salah

Piano terreno: uno stanzone circolare completamente vuoto del diametro di circa 4½ braccia. La parete è interamente spoglia, di colore bianco sporco, colore dato da un rivestimento di calce che copre il tono scuro delle pietre. Il locale è illuminato da 4 fiaccole poste ad equa distanza. Al centro del salone una colonna di circa 4 piedi di diametro su cui si inerpica una stretta scala a chiocciola che porta la vano superiore. Nessuna trappola o porte segrete. Il pavimento è composto da sabbia molto compatta.

Primo piano: la scala a chiocciola porta ad una stanza identica, per dimensioni alla prima. Qui la parete circolare è completamente ricoperta da arazzi dai vivaci colori raffiguranti scene di vita quotidiana di nomadi e beduini, di caccia con dromedari e cammelli a creature del deserto e pesca su mari placidi. Nella parte sud si apre la finestra vista dall'esterno, chiusa da una pesante inferriata. Alcuni piccoli sprazzi di luce penetrano attraverso gli arazzi dalle fessurazioni dei muri. Dietro gli arazzi (di pregevole fattura e di un certo valore ma estremamente pesanti) non vi sono passaggi segreti. Al centro solo la colonna precedente priva della scala a chiocciola e nessuna apertura sul soffitto. L'unico modo per salire è aprire il passaggio segreto nella colonna che attiva un teletrasporto al piano superiore. Il passaggio è protetto da una trappola magica con allarme di prossimità



trappola magica: **contagio**, magia di 4° livello, 50% di difficoltà per disattivare il meccanismo

In questa stanza non vi è nessuna illuminazione e nessun mobile o suppellettile. Il pavimento è di pietra scura.

Secondo piano: è l'abitazione di Salah. Un grande letto tondo a baldacchino è posto sulla parte sud, una grande scrivania con una poltrona finemente lavorata e dai cuscini damascati, nella parte nord, di fronte all'unica finestra. Su tutta la parete nuovamente grandi arazzi raffiguranti stavolta i maggiori stregoni degli Emirati nelle loro funzioni. Anch'egli è rappresentato indossante una grande e sontuosa veste durante una cerimonia nella residenza del Califfo. Il pavimento è completamente coperto da folte e pregiati tappeti.

Nella parte ad est un alto piedistallo regge una sfera di vetro coperta da un drappo in seta viola (**Sfera della Magica Entropia**)

Nella parte ovest due sontuose scimitarre incrociate, con il manico ricoperto di avorio e sul pomo, incastonato, un rubino (**Il doppio giudizio di Al Kalim**), sono affisse su un basamento in legno fermato alla parete. Se qualcuno tentasse di estrarre una scimitarra dalla sua sede attiverebbe una:



trappola meccanica, Freccia acida di Melf in numero di 5, 60% di difficoltà

Ancora al centro, la colonna, da cui parte nuovamente la scala a chiocciola che si inerpica su una stanza superiore. Il locale è illuminato da 4 lanterne poste a uguale distanza. Anche qui un po' di luce filtra attraverso sottili fessure.

Terzo piano: il laboratorio del mago. Provette, alambicchi, tomi e pergamene riempiono la stanza. Sulla parete ricoperta completamente da un rivestimento di legno, diverse librerie e scaffali pieni di ogni genere di oggetto. Vari vasetti con unguenti, creme, polveri e sabbie. Fiale contenenti liquidi di ogni colore e poi vassoi con vari parti di animali e insetti. E molti tomi e cartapecore.

⁶ 2000 PX a chi ha un piano per ottenere o sottrarre l'oggetto senza uccidere il mago o usare la forza

Alcuni tavoli su cui sbuffano alambicchi, pentole e pentolini. Nessuna finestra. Unico accesso la scala a chiocciola che porta al piano inferiore.

I PG dovranno quindi trovare il modo di penetrare nel torrione, identificare il liquido in questione ed asportarlo. Bisogna tenere presente che il mago è comunque dentro il suo maniero. Essi potranno sottrarre la pozione senza destare il suo intervento. Ma qualunque altro oggetto, decidessero di portare con se, farebbe intervenire lo stregone.

I PG se sconfiggeranno il mago o lo ridurranno all'impotenza⁷ potranno sottrarre alcuni oggetti magici. Molti tomi, pozioni o preparati sono ininfluenti o non magici. Alcuni tomi o preparati possono essere pericolosi. Tra gli oggetti magici si possono trovare:



3 pergamene (**charme, lingue, muro di ferro**);

2 pozioni (**forza, automefamorfosi**);

3 preparati in polvere (si devono sciogliere ed ingerire: **scudo, levitazione, rimpicciolire**);

1 bacchetta (contenente tre cariche di **palla di fuoco**, non ricaricabile);

2 **boccette color ambra**,

1 preparato in polvere, se disciolto e bevuto provoca **disintegrazione** su chi l'ha ingerito. Molti tomi presenti: alcuni parlano della storia dei grandi maghi, chierici e condottieri degli Emirati, altri trattano di storia della magia nei mondi conosciuti, altri sono trattati di botanica ed erbe. Un libro, rosso, riguarda la storia degli Emirati dalla formazione di un grande Impero (senza citarlo) fino all'avvento di Al Kalim. Un libro, nero, racconta la leggenda di un potente oggetto, la Fiamma della Vita che è in grado di annullare qualsiasi sortilegio, magia e veleno ed è custodito in un luogo celato posto all'interno di un grande mondo cavo. Il terzo libro, bianco, se aperto provoca **fulmine** su chi lo apre. TS contro incantesimi, dimezza.

Ovviamente i PG dovranno portare con se la boccetta che interessa il chierico ma, per identificarla, oltre che dal colore (ci sono tre boccette color ambra) dovranno aprirle. Le due boccette contenenti la tossina non sono magiche. Quella contenente l'incantesimo emana un'aura di magia⁸



Alla consegna del prezioso liquido ambrato il chierico è commosso.



In quel poco liquido vi è la speranza della sua vita. Rivolgendosi a voi, con uno sguardo riconoscente, vi dichiara: **recatevi nel villaggio di Kirkuk a metà strada sulla pista carovaniera che da Sulba si dirige a nord verso Deraan. All'interno del villaggio vi è un luogo: Il Pozzo del Profeta, una antica grotta oramai allagata. E' l'unico ingresso a me conosciuto che collega la superficie al mondo dimenticato. Badate bene: chiunque si sia immerso in quelle gelide e scure acque non è tornato indietro. Solo in quel**

⁷ Nessun tipo di PX, questa era una prova di abilità non di forza

⁸ 1000 PX a chi trova la soluzione senza aprire le boccette

modo si accede al mondo obliato. Ma chi entra da quel luogo da altro luogo deve uscire. Esistono pochi passaggi per tornare indietro ma dovrete trovarli quando e se raggiungerete le vestigia di quel mondo. Altro non posso aggiungere perché oltre la deformità che mi trascino addosso anche parte dei miei ricordi sono stati dimenticati. Possano i veri Signori del Fuoco accompagnarvi e proteggervi in questo vostro periglioso cammino.

Detto questo il vecchio nithiano si allontana stringendo il prezioso liquido.

Parte V

Il villaggio di Kirkuk, un tranquillo insediamento sulla strada che collega le città di Sulba e Beerab. E' circondato da deserto roccioso ad ovest e da quello sabbioso ad est.

Giunti al villaggio (noto negli Emirati) i PG hanno a disposizione tre ristori:

- *La locanda del viaggiatore* una modesta locanda tenuta da *Tahir al Farouk*
- *Il caravanserraglio del mercante*, con annessa locanda dal prezzo superiore ma dalla qualità mediocre, proprietà di *Mahud al Aman*.
- *L'ostello di Habib Ibn Rubollah*, locale di grande prestigio preferito da nobili e mercanti facoltosi.



Appena entrate nel villaggio notate una serie di mendicanti che si avvicina a voi implorando cibo e/o denaro in nome di Al Kalim. Tra loro ciechi, storpi ed anziani. Notate anche che alcuni di loro hanno sguardi sospetti e un atteggiamento molto diffidente.

I PG possono ottenere informazioni dai vari PNG presenti al villaggio e ben delineati nell'apposito modulo. Ma non tutti daranno informazioni veritiere od utili. Le informazioni sul MC sono estremamente frammentarie e superficiali. Tutti, comunque, sono in grado di indicare il luogo denominato *Pozzo del Profeta*.



Per le caratteristiche dei PNG riferirsi al modulo di espansione sugli Emirati, sezione dedicata al villaggio di Kirkuk

Durante la permanenza presso il villaggio, se questa si dilunga, i PG potrebbero essere assaliti da furfanti o nomadi di passaggio. Bisogna rammentare che intorno al villaggio di Kirkuk sorgono numerosi accampamenti di tribù di nomadi.

Nel periodo di permanenza, comunque, i PG potranno incontrare ogni tipo di PNG presente al villaggio che varierà la propria disponibilità od avversione a seconda della direzione che i giocatori prenderanno nell'avvenuta. I PG potranno anche decidere di andare direttamente verso il *Pozzo del Profeta*: in tal caso, giunti nei pressi saranno assaliti dalla banda di ladri e assassini che sono a disposizione di *Buzurg il lamentoso* (predone e spia di Alphatia).

Parte VI

Il *Pozzo del Profeta* in verità è una caverna allagata. Gli abitanti non si servono della fonte presente perché la ritengono maledetta. Chiunque vi si sia immerso o abbia semplicemente toccato il liquido è letteralmente scomparso.

Gli stessi abitanti, ovviamente, si rifiutano di utilizzarla come fonte idrica.



In questo caso vi è una variante rispetto a quanto descritto nel modulo degli Emirati. Ma in questo contesto il Pozzo del Profeta è unicamente un portale per accedere al Mondo Cavo.

E la zona rimane interdetta a chiunque, stranieri compresi per cui per accedere dovranno eludere le eventuali vigilanze e, se scoperti, incoreranno nell'ira del governo del villaggio.

Per i PG tutti gli abitanti sono abbastanza schivi e tendono a fornire poche informazioni. Alcuni gentili ma altri pochi disponibili. I PG non tarderanno a localizzare la fonte anche se per ottenere informazioni dovranno perdere un certo periodo⁹.

Una volta giunti nei pressi della fonte, denominata il Pozzo del Profeta noteranno che è una caverna allagata.



Giunti nei pressi della fonte noterete che essa si allarga fronte una caverna formando una grande polla di acqua scura e, apparentemente, profonda. La superficie della polla è calma, priva di increspature. La caverna è composta da una pietra opaca e, tranne l'ingresso allagato non si distingue nulla sulla sua prosecuzione anche perché la roccia sembra precipitare quasi subito dopo l'apertura.

Appena uno dei PG tocca l'acqua (ovviamente ad un controllo sulla magia risulta avere un potenziale magico) viene assorbito dentro il pozzo e sparisce alla vista degli altri (nessun tipo di antimagia o amuleto funziona per contrastare l'assorbimento).

Man mano che i giocatori supereranno la barriera si troveranno davanti ad un portale.



Vi trovate davanti ad un portale in pietra di colore rosso. Ha una forma a sesto acuto: tutto intorno c'è solo il deserto e una lunga serie di scheletri umani, di elfi, nani e altre specie del mondo conosciuto. Se girate intorno al portale è identico da entrambe i lati. Non vi è nessuna porta all'interno dell'arco, solo un grande specchio che occupa tutta l'apertura. Lo specchio è un corpo unico e riflette **unicamente** la vostra immagine e non il paesaggio che vi circonda. Nessuna scritta, né simbolo, né runa sul portale o sullo specchio. L'arco di pietra è liscio e privo di fessurazioni tra una pietra e l'altra.

L'unico modo per attraversare lo specchio (che è semplicemente un portale di collegamento) è quello di attraversarlo lentamente senza toccarlo con mano, come se si attraversasse un normale varco vuoto.

Al tocco di mani, armi o altri oggetti lo specchio è infrangibile e indistruttibile

Il motivo di questo passaggio è che i PG dovranno pensare in modo *semplice* senza cercare soluzioni arzigogolate e "riflettere" sulle loro azioni in modo che, molte volte, la scelta più semplice è quella giusta¹⁰.

Ad ogni indicazione per aiutare i PG a trovare la soluzione per il passaggio verranno decurtati di 1000 PX caduno.

Parte VII

Una volta che tutti i PG avranno superato il portale si troveranno all'inizio di una grande scalinata buia all'interno di un'enorme caverna. Anche accendendo le luci si nota solo questa scala rocciosa che scende in profondità.



Percepite la grandezza di una caverna di immani proporzioni. Davanti a voi una larga scala rocciosa penetra in una oscura profondità. Non vi sono

⁹ Rammentarsi che i PG sono sempre soggetti a sbalzi nelle loro caratteristiche

¹⁰ 1000 PX a chi trova, per primo, la soluzione del passaggio.

sponde ma solo una cresta di roccia su cui poggia la scala. Ai lati di questa cresta solo immensi precipizi.

Man mano che i PG iniziano a scendere la scala inizia una rotazione su se stessa fino a raggiungere i 180° gradi, invertendo completamente la gravità ma solo i PG più attenti se ne accorgeranno¹¹

Alla fine di questa scala i PG si troveranno su un piccolo promontorio, sempre circondato da profondi dirupi. Davanti al promontorio un grande portale in pietra.



Davanti a voi si erge un grande portale in pietra, anch'esso a sesto acuto. Il portale è formato da 2 grandi ante, anch'esse in pietra. Grandi cardini, in metallo, sostengono le due ante in numero di 8. Al centro dell'anta destra una serratura in ferro. Sul portale arcani segni apparentemente incomprensibili.

Questi segni appartengono alla lingua nithiana. Tutto il portale è protetto da una *barriera di antimagia* di scuola nithiana per cui nessun effetto magico è efficace sul portale anche per tradurre, magicamente, l'iscrizione.



La serratura è dotata di un sensore di prossimità (*allarme*) che scatta nel momento in cui si introduce un oggetto che non sia la chiave corrispondente e quindi si tenta di manomettere (tiro percentuale per la disattivazione, 60% di difficoltà). Se i PG faranno scattare la trappola attiveranno una magia di area (verifica la posizione dei PG rispetto alla serratura) e innesteranno l'incantesimo confusione. Se riusciranno a superare la prova potranno nuovamente tentare di aprire la serratura.

A tal punto si attiva una visione:



Desistente tutti voi che volete accedere ad un luogo dimenticato da ere ed ere. Non varcate ciò che è sigillato per volere degli dei perché una volta aperto l'accesso e passato il portale non vi sarà ritorno per nessuno di voi. In questo luogo non vi è né speranza, né giustizia, né pietà ma solo oblio e morte. Desistete e tornate al mondo a cui appartenete.”

Alle ultime parole la visione (un individuo con vestiti nithiani) svanisce.

Questo sarà l'ultimo avvertimento che gli *Immortali* (che hanno partecipato alla creazione del MC) faranno ai PG. Una volta entrati essi non interferiranno più con le azioni dei giocatori, in quanto certi che saranno condannati a rimanere all'interno di quel luogo.

A questo punto i PG potranno passare semplicemente spingendo le ante.

Parte VIII

All'apertura del portale davanti ai PG si apre un vero nuovo mondo.

¹¹ 500 PX a chi si accorgerà del cambio di gravità



L'aria è calda ed asciutta e una estesa zona sabbiosa si estende davanti a voi.

Un sole rossastro domina la scena su un cielo bianco latte. Nessuna costruzione ne persone appaiono in un orizzonte deserto.

I PG potranno scegliere la direzione che preferiranno ma dopo un certo cammino incroceranno il fiume Nithia e, non essendoci ponti, dovranno seguire le sue sponde. Dopo un certo cammino, in qualunque direzione, i PG troveranno una leggera altura su cui si nota una statua in pietra. Se i PG si interesseranno alla costruzione noteranno che la scultura ha il corpo di leone e la testa di donna: la *Sfinge*. E come tutte le sfinge anche essa porrà un enigma. Se i PG riusciranno a dare la giusta risposta potranno porre tre quesiti alla statua¹².



Nella saggezza è profonda, nell'amore è dolce, nell'ira è dura, nella ragione è l'ultima (**la parola**¹³).

Ovviamente se i PG dovessero sbagliare la risposta (vale solo una prova) essi verranno attaccati da due *Golem di pietra* (pagina 53 del MM1) che emergono dalle sabbie. Una volta data la giusta risposta o sconfitti i Golem, i PG avranno diritto a porre *una sola domanda* alla Sfinge.

Nel proseguire i PG noteranno una piccola piramide che si erge, semisepolta, dalla sabbia.



Una piccola piramide in pietra si erge, consunta, dalla monotonia del deserto. Ha la punta sbrecciata e i 4 lati sono erosi dal vento e dalla sabbia. Dalla punta sbrecciata alla base emerge per circa 4 braccia.

Apparentemente nessuna apertura sui lati della costruzione.

I PG si trovando davanti alla *grande piramide di Himmo Tæph* un potentissimo chierico, devoto di Pflarr, che cercò in tutti i modi di contrastare che i seguaci nithiani dell'Entropia prendessero il sopravvento all'interno dell'impero. Purtroppo la sua opera, solo all'inizio, fu interrotta dall'inter-vento degli *Immortali*. Una volta trasportato nel MC e resettata la memoria il grande chierico fu perseguito perché avverso al faraone che riteneva Himmo Tæph un pericoloso avversario. Alcuni sicari avvelenarono il chierico. I seguaci dell'uo-mo costruirono, in segreto, una grandiosa piramide e un mago fedele la ricoprì con una poderosa tempesta di sabbia. Ora una improvvisa tempesta ha riscoperto parzialmente la tomba, proprio con l'arrivo dei PG.

La piramide, come ogni tomba egizia che si rispetti è piena di trappole mortali, cunicoli intricati e potenti oggetti e tesori... Ovviamente la prima cosa è entrare...

Parte IX

La piramide di Himmo Tæph¹⁴

Ingresso: l'unico accesso alla piramide è rappresentato dall'apice. 2 cerniere molto ben mimetizzate e un chiavistello sono la chiusura. La chiusura, ovviamente, è protetta da una:



trappola di fuoco che si attiva nel momento in cui si cerca di aprire il meccanismo (60% di difficoltà per disattivare il meccanismo)

Non vi è nessun altro modo per entrare nella piramide. Una volta sollevato il tronco di piramide appare un varco quadrato di 3 piedi per lato.

¹² I PG dovranno porre domande precise: la Sfinge può rispondere solo sì o no.

¹³ 750 PX alla giusta soluzione

¹⁴ In questo luogo non tutti gli incantesimi effettuati dai PG funzionano in quanto la piramide è impregnata dalla magia del grande chierico e sotto la protezione dell'immortale Pflarr

Primo livello (atrio): una unica stanza di forma tronco piramidale con un lato di 2 braccia e la stessa altezza. Non vi è nulla dentro la stanza: il pavimento e le pareti oblique sono composte dalla stessa pietra magistralmente assemblata. Solo un po' di fine sabbia sul pavimento. Nessuna apparente apertura tranne quella d'ingresso. Ad una visione più attenta, su una pietra del pavimento vi è un altorilievo: 2 serpenti (uno bianco e uno rosso, quasi scoloriti), attorti l'un l'altro con le teste che si affrontano. È il simbolo di Himmo Tæph. Ad un controllo sulla magia esso emana un bagliore blu.

Appena sfiorati i due simboli scompaiono e una scritta in lingua nithiana appare una scritta:



**la sapienza è l'arte della conoscenza, la forza la
disfatta del colto. Siate saggi nel procedere.**

Poco dopo la scritta scompare e riappaiono i 2 serpenti. Qualunque tentativo di aprire il passaggio con la forza fa scattare una trappola e la stanza inizia a riempirsi di sabbia che scende da alcuni fori nella parte alta della parete.

Per riuscire a passare occorre ruotare l'altorilievo di 360 gradi. I due colori si invertono e si apre un passaggio di 3 piedi di lato.

Secondo livello (anticamera): qui si apre una camera perfettamente quadrata, i lati misurano circa 3½ braccia per un'altezza di 4 braccia. Appena scesi 4 torce, inserite in sostegni di ferro, prendono fuoco autonomamente illuminando le 4 pareti perfettamente bianche. Ad un controllo della magia tutte le quattro pareti si illuminano. Se uno dei PG abbassa una torcia¹⁵ sulle pareti compaiono sontuosi disegni che raffigurano la vita di Himmo Tæph, la sua dedizione all'immortale Pflarr e la lotta contro i seguaci dell'Entropia che hanno portato i Nithiani all'esilio nel MC. E per la prima volta appare finemente disegnato un pregevole braciere nella quale arde la preziosa "Fiamma della Vita", custodito e difeso dai seguaci dell'Entropia.

Nel contempo un foro si apre al centro della stanza e appare una scala a chiocciola in pietra che scende in una grande stanza perfettamente ovale.

Terzo livello (il tempio) una grande stanza rotonda con 4 incavi equidistanti. All'interno di ogni incavo una statua dell'immortale Pflarr. Davanti alle 4 statue 4 bracieri che si accendono automaticamente quando i PG entrano nel luogo. La stanza, con un diametro di 6 braccia, è spoglia esclusi i bracieri e le statue. Nella stanza aleggia un inteso odore d'incenso mentre da degli orifizi molto ben celati sono sparse in aria delle minuscole spore del Fungo della Calcena e i PG iniziano ad avere una sensazione di stordimento e dovranno fare un TS contro illusioni con una penalità di -3. Sarà poi a descrizione del DM decidere le azioni successive nel caso dei PG finiscano sotto l'influenza delle spore.

I PG potranno controllare le statue, i bracieri e tutta la stanza senza riscontrare nessuna anomalia o passaggio segreto. La scala a chiocciola sembra penetrare nel pavimento. Basta premere la pietra alla base dell'ultimo scalino che si apre un altro foro nello stesso ove prosegue la scala a chiocciola.

Quarto livello (cenotafio): un salone, di forma ottagonale, dalla ampiezza molto estesa (diametro di 12 braccia, altezza 10 braccia) si estende davanti ai PG. Qui vi sono sette bracieri ad ogni lato ed anche questi si accendono automaticamente. Nell'ottavo lato vi è un semplice sarcofago chiuso da un pesante copertura in pietra. Sulla copertura, in fine altorilievo, la sagoma di un nithiano, probabilmente lo stesso Himmo Tæph. Ai lati del sarcofago 4 bracieri più piccoli che sono spenti. Tutte le pareti e il soffitto sono di un rosso porpora. Nessuna scritta tranne che sulla lapide di chiusura del sarcofago. La scritta recita:



**nella vita ho arso di divina conoscenza, ora ardo
nel lungo passaggio verso la vera luce.**

Se i PG accenderanno i 4 bracieri¹⁶ l'intero sarcofago si sposta rivelando una stretta scalinata che penetra nel terreno della larghezza di circa mezzo braccio.

Quinto livello (La stanza della Luce): molti scalini in pietra scendono in profondità nel terreno fermandosi davanti a una porta in legno rinforzata con ferro. Non vi è serratura e neanche cardini. La porta sembra solo appoggiata ma è impossibile abbatterla con la forza. Se si attua **individuazione del magico** tutta la porta risplende ed una frase, sempre in nithiano, appare:

¹⁵ 500 PX per questa azione

¹⁶ 1000 PX per questa azione



la luce della fede apre le porte della saggezza.

Se i PG indirizzeranno una luce focalizzata¹⁷ (sia lanterna, sia una luce magica), la porta svanirà di colpo e un vano tondo apparirà. Al centro del vano, immerso in una intensa bianca luminosità appare la sagoma di Himmo Tæph che si rivolge ai PG:



io sono colui che ha cercato di portare l'ordine nel caos, io sono colui che ha cercato la luce nelle tenebre. Io sono Himmo Tæph, grande sacerdote del potente Pflarr. Siete voi anime smarrite nella infinita ricerca della luminosa radiazione della verità?"

Se i PG si dimostreranno accondiscendenti ed ossequiosi riusciranno ad ottenere alcune parziali informazioni sul MC e sull'impero nithiano. Se si dimostreranno arroganti o insistenti irriteranno il grande sacerdote che scomparirà alla vista dei PG e la volta della camera inizierà a crollare. Nelle due ipotesi Himmo Tæph avvertirà che la risalita verso la superficie sarà ardua perché:



il cammino del giusto è disseminato di prove per rendere limpida l'anima del vero penitente.

Parte X

Una volta lasciata la stanza del grande chierico risalire in superficie sarà molto più difficile della discesa. Non vi sono altre uscite se non la sommità della piramide.

Una volta risaliti nella stanza del sarcofago non appena i PG saranno risaliti la tomba si chiude tornando al suo posto ed i PG saranno attaccati da sette *mummie* (pagina 79 MM1) che si trasformeranno al posto dei bracieri. Le mummie combatteranno fino a che non sono state distrutte o che i PG si ritirino nella stanza superiore.



Giunti nella stanza superiore, appena l'ultimo di voi lascia lo stretto passaggio, il pesante sarcofago ritorna al suo posto sigillando il varco mentre la figura dei bracieri ardenti, tremula ed al loro posto appaiono 7 *mummie* (pagina 79 MM1) che si dirigono verso di voi...

I PG possono decidere se combattere o lasciare la stanza. Se combatteranno e sconfiggeranno completamente le mummie potranno esaminare la stanza. Se i PG cercheranno di sollevare la lastra del sarcofago dovranno superare una trappola



fuoco dilaniante (70% di difficoltà per disattivare il meccanismo senza fare scattare l'incantesimo, all'attivazione max due bersagli contigui).

Una volta aperto il sarcofago i PG, ovviamente, non troveranno il corpo del chierico ma:



3 pietre preziose: 2 opali bianche (800 MO cadauna), 1 asteria rossa (500 MO)
1 libro clericale in lingua nithiana: **le Orazioni dell'immortale Pflarr**; 1 oggetto magico in argento:

¹⁷ 1000 PX a chi attua questa azione

il sacro Kha (una croce latina sormontata da un anello ovale nella parte superiore al posto del braccio superiore).



Aperto il pesante sarcofago, l'interno vi appare primo del previsto corpo mummificato del chierico. Al loro posto un pesante tomo ricoperto di uno strato di pelle rossa, un piccolo sacchetto in stoffa, sempre di colore rosso, e una strana croce, probabilmente in argento, il cui braccio di sommità è sostituito da un anello a forma di goccia.

Nel cenotafio i PG non troveranno altro. Non vi sono ne porte ne passaggi segreti ne alcove o ripostigli. Si passerà al piano superiore.

Al piano superiore, *anticamera*, le quattro statue di Pflarr risplendono di un'intensa luce. Appena uno dei PG cerca di salire dalla scala a chiocciola viene attaccato da un serie di **fulmini magici** che continuano a colpire chiunque tentasse di mettere piede nella stanza. I fulmini provengono dalle quattro statue di Pflarr. I PG dovranno trovare il modo di riuscire a neutralizzare le quattro statue per riuscire a salire nella stanza.

Una volta superata la difficoltà e rese inerti le statue se i PG inizieranno a cercare due delle statue (quella orientata ad est e quella ad ovest) si spostano dal proprio basamento, rivelando una cavità.



Ora la quiete aleggia per la grande stanza. Le statue, prima completamente illuminate, sembrano inerti. Un intenso odore di ozono impregna l'aria.



Nella cavità est i PG troveranno:

1 **Piccola balestra ad una mano** con una piccola faretra contenente 12 dardi.

Nella cavità ovest:

1 fialetta di colore ambra: questa contiene l'incantesimo **localizzare creatura**.

1 fialetta di colore verde: questa contiene l'incantesimo **comunicazione**.

Non vi è altro nella stanza.

I PG giungono all'atrio. Qui sembra tutto tranquillo. Nella prima discesa i PG non avevano rilevato nulla nella stanza. Ma se adesso uno dei PG attivasse *individuazione del magico* un alone blu si attiva al centro della parete sud. Al centro dell'alone il simbolo di due serpenti attorti. Un'altra frase appare, sempre in nithiano:



**l'ardua salita verso la vera fede premia il giusto.
Al fine del pozzo della verità l'illuminazione lastrica
la strada della rettitudine**

Letta la frase un varco si apre davanti ai PG.



Uno stretto ed oscuro tunnel verticale si addentra nuovamente verso le profondità della terra. Da esso una aria intrisa di umidità di avvolge... Il passaggio, scavato in una granulare, presenta delle pareti lisce senza nessun appiglio e un diametro di 3 ½ piedi. All'umidità dell'aria si aggiunge un retro odore salmastro...

Il pozzo penetra nel terreno per circa venti braccia, poi termina con una svolta a 90° e prosegue in direzione est¹⁸ ancora per dieci braccia. Qui il cunicolo misura la larghezza di quattro piedi per un'altezza di poco superiore ad un braccio. Man mano che i PG proseguono il tunnel si allarga e iniziano una ai lati una serie di colonne inserite nelle pareti alternate da incavi con all'interno nuovamente statue di Pflarr.



L'angusto cunicolo si allarga dopo circa 10 braccia di lunghezza e le scarse pareti sono sostituite da una serie di colonne, in altorilievo, estremamente rifinite, alternate da incavi con all'interno statue raffiguranti l'immortale Pflarr. Ora un odore di incenso contrasta con l'umidità e il salmastro.

Parte XII

Questo nuovo tunnel termina, dopo circa dodici braccia in un salone immenso sostenuto da otto immense colonne, in quadrato. Le colonne, in un inusuale granito chiaro, stilizzano Pflarr che sostiene il tetto.

La stanza degli elementi e delle forme



Al termine del corridoio composto da colonne e incavi si apre un salone immenso nel cui nucleo, 8 enormi pilastri formano un quadrato, sostenendo un grande soffitto di color porpora. Gli elementi portanti, composti da una pregiata pietra chiara, stilizzano le fattezze di Pflarr che, a braccia alzate, sostiene la volta porporina.

Al centro di questo quadrato una grande vasca circolare, del diametro di 10 braccia, piena di un liquido acquoso che ribolle emanando un odore fortemente salmastro. Intorno alla vasca altri 8 grandi bracieri nei quali brucia, con viva fiamma, una sostanza dal forte odore di incenso. Al centro della vasca, un piccolo terrapieno, a rombo, di 2 braccia per lato, coperto da un rigoglioso strato erboso di verde inteso. Nel mezzo del terrapieno un piedistallo in alabastro dalla forma a vite termina con un ripiano triangolare su cui fluttua, senza mai toccarne la superficie, una sfera perfetta in materiale trasparente. Al centro della sfera una piccola luminescenza pulsa di una minuscola luce bianca.

I PG sono finalmente giunti all'essenza di Himmo Tæph, che conserva la sua vitalità all'interno della sfera. Le pulsioni della luce sono la coscienza e la consapevolezza del grande chierico. In questa stanza, ove sono contenuti gli elementi e le forme geometriche fondamentali, l'entropia e il caos da esso derivato, sono state sconfitte e il senso delle leggi che regolano l'universo ha il suo altare e la sua devozione.

Davanti ai PG compare un ripiano su cui sono presenti:

quattro colori:

- *cobalto*
- *indaco*
- *ocra*
- *porpora*

quattro forme geometriche:

¹⁸ ricordatevi che nel MC i punti cardinali est ed ovest sono invertiti

- *pentagono*
- *ottagono*
- *cerchio*
- *icosaedro*

quattro oggetti:

- *bocchetta d'inchiostro*
- *semi di orzo*
- *un batuffolo di cotone*
- *una pipa*

La prova per i PG è quella di comporre quattro colonne ognuna contenente un elemento dei tre elenchi. La soluzione è la seguente:

- | | | | |
|------------------|---------------------|-------------------|-----------------------------|
| • <i>cobalto</i> | • <i>indaco</i> | • <i>ocra</i> | • <i>porpora</i> |
| • <i>cerchio</i> | • <i>icosaedro</i> | • <i>ottagono</i> | • <i>pentagono</i> |
| • <i>cotone</i> | • <i>inchiostro</i> | • <i>orzo</i> | • <i>pipa</i> ¹⁹ |



Mentre questo tavolo con gli oggetti elencati appare davanti a voi la luce all'interno della sfera inizia ad aumentare la sua pulsione ed ad emanare una intensa luminosità. Una voce profonda si diffonde dall'oggetto sferico: **mici inaspettati ospiti, avete risalito l'impervio cammino della rettitudine e siete giunti alla prova del fervente seguace all'ordine. Disponete questi 12 oggetti in 4 gruppi in modo che ogni gruppo contenga un elemento delle 3 categorie. Se la composizione sarà congrua io vi condurrò la ove potrete finalmente purificare il sangue dalla vile sostanza che ottenebra il vostro fato**

Se i PG non troveranno la soluzione in un tempo accettabile la stanza inizierà ad essere inondata dal liquido salmastro e bollente che deborderà, a grande velocità, dalla vasca. Questo liquido, per ogni round passato a contatto, causa 1d6 di danni da ustione, tranne il primo round per la protezione del vestito e di due round se si indossa una armatura. I PG dovranno obbligatoriamente fuggire dallo stesso accesso di entrata.

Se invece i PG trovano la soluzione si troveranno proiettati davanti al grande ponte che collega la riva sinistra a quella destra sul fiume Nithia e che dà accesso alla capitale del grande impero: Tharsis!

Parte XIII

Dal ponte, composto da una porosa pietra bianca, giungono, in perfetto inquadramento, una lunga sequenza di soldati. Il ponte è molto largo, dal fondo di terra battuta. I soldati sono preceduti da due personaggi, bardati di stemmi ed onorificenze.



Un enorme ponte, sul largo fiume azzurro, si apre davanti ai vostri occhi, collegando il vostro percorso ad una città fortificata di vastissime proporzioni. Ove il ponte tocca la sponda avversa un portale mastodontico fa da accesso attraverso ciclopiche mura. Il portale, in pietra e metallo, è serrato, ma 2 ingressi minori si aprono su ciascuna delle smisurate ante: una in entrata, l'altra in uscita. Presso il grande varco una nutrita guarnigione sorveglia il sostenuto transito. Mentre osservate

¹⁹ 2000 PX a chi trova per primo la soluzione al quesito.

tutto questo sul ponte, una grande fila di soldati preceduti da 2 personaggi bardati di stemmi ed onorificenze su di un carro leggero da guerra trainato da 2 cavalli, marcia nella vostra direzione.

Se i PG lasceranno scorrere i soldati essi non presteranno attenzione a loro e terminato il flusso dei militari potranno percorrere il viadotto per giungere all'ingresso della città.

Questo è l'unico ingresso (e uscita) autorizzato dalla città. Esistono altri varchi segreti ma non sono conosciuti dai PG che potranno apprenderne l'esistenza solo prendendo contatto con PNG all'interno della metropoli.

Quindi i PG saranno costretti ad entrare dal varco ufficiale. I soldati posti al controllo sono sospettosi e difficili da manipolare²⁰. Fermano e perquisiscono chiunque non rientri nel loro canone. Hanno tempi di reazione molto rapidi agli attacchi. Apparentemente ne risultano dieci, oltre ad un graduato che li coordina, ma altri potrebbero essere celati all'interno del grande corpo di guardia posto all'ingresso della città.

I PG, *comunque*, dovranno lasciare le armi (se non riusciranno ad occultarle sapientemente) presso il corpo di guardia

Una volta giunti all'interno della cinta cittadina i PG saranno comunque soggetti a sguardi curiosi in quanto sia le loro vesti sia il loro linguaggio non rientra sicuramente nei canoni dei nithiani.



Nessuno dei nithiani parla il comune



Una volta entrati attraverso la possente cinta di mura davanti a voi si apre un ampio viale demarcato da due lunghe fila di obelischi. Alla fine del viale una grande piazza si estende delimitata da un grande colonnato interrotto da un sontuoso palazzo decorato in marmo bianco. Numerosi edifici, anche a 2 piani, composti da una pietra calcarea chiara e mattoni, completano la scena.

Il grande palazzo marmoreo è la reggia dell'attuale faraone, Ramose IV, ed è inaccessibile a qualunque *mortale* se non per espressa volontà dello stesso sovrano.

In verità, nonostante l'apparente opulenza e potenza manifestata dal sovrano, il potere occulto di Nithia è in mano al *Cenacolo della Fiamma*, una congrega di potentissimi incantatori e chierici seguaci dell'immortale Rathanos, signore di Nithia e del Fuoco.

Siamo all'imbrunire e i soggetti devono trovare un riparo per la notte anche perché gli stranieri all'interno della città destano molta curiosità e diffidenza e gli incontri notturni potrebbero essere abbastanza spiacevoli in quanto i signori del *Cenacolo* sono a conoscenza che i PG si trovano all'interno del MC.

Nella notte i PG verranno prima attirati in una strada secondaria e poi assaliti da una potentissima tempesta di sabbia che li avvolge completamente e li trasporta dentro una grande arena.



Mentre voi siete intenti a cercare un rifugio o un riparo per la notte, una figura evanescente si avvicina a voi. In essa riconoscete il potente chierico Himmo Tæph che, con voce imperativa, vi intima di seguirlo per la vostra stessa incolumità. Giunti ad una strada secondaria un potente vortice di sabbia vi proietta, spogli delle vostre armature e armi, all'interno di un'arena ovale. Davanti a voi, un'immensa creatura a 3 teste ruggisce e sbuffa, mentre sugli spalti una folla inneggiante (probabilmente alla vostra morte) di guerrieri, tutti a torso nudo e con il ciondolo al collo su cui risalta il simbolo della fiamma. Ai posti d'onore, con

²⁰ 1000 PX a chi trova una soluzione per l'ingresso. 1500 se la soluzione non è cruenta.

sguardo altero e sprezzante, 3 scarne figure di bianco vestite dai lunghi capelli fulvi. Sulle loro candide vesti, il sacro simbolo, in oro e scarlatta, della **Fiamma della Vita**.

I PG dovranno destreggiarsi con questo abominevole mostro, una grande *chimera* (pagina 15 MM1) tenendo presente che, durante il trasferimento, potrebbero aver perso parte sia delle loro armature ed armi.

Se riusciranno a sconfiggere il mostro potranno fuggire attraverso il cunicolo da cui è uscita la stessa belva, cunicolo che, dopo svariate peripezie, li condurrà all'ingresso della immensa piramide di Rasiris. Ovviamente, durante la fuga, saranno inseguiti dalla moltitudine di guerrieri.

Parte XIV



Mentre lo scalpaccio di centinaia di piedi si avvicina a voi vi ritrovate presso l'ingresso di una altissima piramide circondata da altre 4 di minori dimensioni. Oramai grandi quantità di seguaci hanno sbarrato ogni possibile fuga mentre i tre personaggi si avvicinano puntando dei nodosi bastoni nella vostra direzione.

D'improvviso, da una statua posta presso l'ingresso della piramide, una cavernosa voce proclama in antico nithiano: **Chi disturba il regale riposo di Rasiris, sommo faraone di Nithia?**

I PG dovranno essere ossequiosi e rispondere all'indovinello che la statua gli pone se vorranno transitare all'interno della piramide:



non ha capo ne coda e si inganna nell'attesa (il tempo²¹).

Alla risposta si aprono le porte della piramide e i PG possono accederne all'interno.

La sacra Piramide di Rasiris²²

Davanti ai PG un grande corridoio privo di illuminazione. Man mano che percorrono il corridoio sentono lamenti strazianti provenienti dal fondo fino a trovarsi di fronte ad un *muro vivente*²³ che dovranno squarciare per poter procedere avanti in quanto dietro di loro il portale si è sigillato. Una volta che riusciranno a superare questo ostacolo si troveranno in una stanza dalla forma cilindrica completamente vuota (*).



In questo frangente, nell'eventualità che nei PG giocanti vi siano dei maghi di livello che devono affrontare la **Prova del Mago** è l'occasione per procedere a detta prova, separando il mago o i maghi dal resto del gruppo. In caso contrario si procede normalmente.

²¹ 1000 PX per la risposta giusta

²² In questo luogo, permeato di magia arcana e clericale nithiana, gli incantesimi dei PG possono: non funzionare; funzionare in maniera parziale o con effetti modificati e/o invertiti, tutto a descrizione del DM.

²³ per tale creatura vedasi il manuale unico dei mostri (MMU).

Questa stanza presenta un passaggio segreto che i nani e gli elfi posso agilmente trovare (due nel caso della Prova del Mago per separare l'incantatore o gli incantatori dagli altri PG). Questo passaggio segreto si apre su una stretta scalinata che termina in un antro molto ampio ed estremamente scuro in cui nessuna luce, magica o fisica, funziona. L'aria è ammorbata dal fetore di escrementi e carne imputridita mentre rapidi battiti di possenti ali scuotono l'etere.

Due grandi *pipistrelli sinistri* (pagina 89 MM1) attaccano i PG.

Se i PG riusciranno a superare anche i pipistrelli un nuovo rumore permana l'aria riempiendola di grandi ronzii: sono arrivati gli *uccelli stigei* (pagina 102 MM2).

L'unica uscita da questo antro è un cunicolo posto a circa tre braccia di altezza nella parete a sud (con larghezza di circa 3 piedi). Dopo aver sconfitto gli uccelli stigei il grande antro inizia a riempirsi di sabbia mentre la scalinata è completamente crollata.



Una stretta scalinata appena abbozzata scende ripidamente in basso. Nessun segno, simbolo o pittura lungo le pareti. Dopo una ventina di scalini un buio innaturale invade il cunicolo e un'aria fredda sintomo di un grande spazio. Nessuna luce riesce a penetrare questo violenta oscurità. Un pesante battito d'ali disturba l'immoto strato.

Una volta raggiunto il cunicolo questo prosegue per diverse braccia in maniera sinusale, con strette curve. Nel cunicolo si può procedere unicamente uno per volta.

Il cunicolo termina in una grande stanza completamente invasa dall'acqua. Vi è un unico passaggio oltre a quello d'ingresso ed è un portale posto di fronte allo sbocco del cunicolo.



Lo sbocco dello stretto cunicolo termina in una grande stanza rettangolare. Al posto del pavimento vi è una grande massa d'acqua scura di cui non si vede il fondo. Le pareti sono completamente lisce, tranne una porta, in pietra, che è posta a circa 3 piedi di altezza dal filo dell'acqua. Non vi sono appigli, bordi o terrazzamenti nell'ambiente. Tra il soffitto e l'acqua vi sono circa 3 braccia. Oltre la porta in pietra e il cunicolo non è presente altra apertura.

La massa d'acqua è molto profonda e contiene un *elementale dell'acqua* (pagina 33 MM1) guardiano che ha il compito di non fare transitare nessuno attraverso il locale.

Una volta giunti alla porta in pietra la stessa è protetta da una trappola:



Trappola *maniglia avvelenata* (66% di non rilevare la trappola, effetto 1d10 alla forza, tiro salvezza su veleni, dimezza).

Una volta superata la porta si entra in una stretta galleria, molto breve, della larghezza di quattro piedi e della lunghezza di due braccia. Anche questo cunicolo finisce con una porta in pietra, che si apre con la semplice serratura.



La porta, anche questa in pietra, si apre normalmente, senza nessun ostacolo. Un'aria gelida vi avvolge e, davanti a voi, una stanza identica per dimensioni a quella precedente ma con il pavimento composto di uno strato di ghiaccio bianco apparentemente molto spesso. Al varco d'ingresso, sulla parete opposta, un'altra porta identica a

quella di entrata e nessun'altra apertura. Anche questa stanza ha le pareti completamente lisce e prive di scritte, simboli o appigli.
4 enormi lupi bianchi sorvegliano l'unica uscita...

I *lupi dei ghiacci* (pagina 75 MM1) si faranno uccidere senza arretrare.

Giunti alla successiva porta questa volta la maniglia della porta non presenta nessun problema. Si apre nuovamente su un cunicolo identico a quello precedente. Al termine un'altra porta con maniglia e questa volta con un'altra trappola:



Trappola con incantesimo maledizione (66% di non rilevare la trappola)

Superato anche questo ostacolo un nuovo corto tunnel e una successiva porta identica a quelle precedenti e priva di trappole.



Aperta questa porta siete invasi da una pesante ed impenetrabile coltre di nebbia. Avete la percezione di essere in uno spazio chiuso ma il vostro sguardo è reso inefficace da questa condizione atmosferica.

All'interno della coltre vi sono uno o più (a discrezione del DM) *cacciatori invisibili* (pagina 11 MM1) che attaccano i PG finché non vengono rispediti nel loro piano elementare.

Nuovamente una porta in pietra. Questa volta priva di trappole.

Parte XV

Un lungo corridoio si apre davanti ai PG



Ancora un corridoio, di forma rettangolare, questa volta molto lungo e inondato da una intensa luce proveniente da tante lampade ad olio affisse alle pareti. Lungo le due pareti e sul soffitto, pregevoli pittogrammi riportano la vita, gli amori, le gesta e le conquiste del grande faraone Rasiris in un'apoteosi di declami.

Il corridoio, dopo circa quindici braccia curva di 90° verso est (ricordiamo che est ed ovest nel MC sono invertiti) e prosegue per ulteriori quindici braccia sempre con le stesse modalità.

Alla fine del tunnel un cancello, finemente lavorato: tutto in oro!



Un'inebriante luce continua ad inondare il corridoio risaltando le scene pittoriche del grande faraone. Ad un certo punto il tunnel piega improvvisamente a destra e, prosegue, con le stesse caratteristiche.

Al termine del secondo tratto il varco è chiuso da un cancello finemente lavorato a cesello. Un cancello completamente in oro!

Dall'altra parte della preziosa chiusura una spettacolare smisurata sala cilindrica colma di oggetti, gioielli, suppellettili, vasi, anfore e di statue di straordinaria fattura, scintillanti in una luce acce-

cante. Un energico ruggito squarcia il silenzio...

Il cancello è impossibile da aprire perché protetto da un *chiavistello magico* di un livello molto più alto dei PG. Un messaggio appare, ovviamente in antico nithiano e recita

?

lungo il percorso del mondo
ho lasciato un segno profondo
un segno di vita e di speranza
di attesa e di pazienza.
Non voltare il tuo cammino
davanti a te è il destino
di percorrere con cuore puro
per costruire il... (futuro)²⁴

per completare la frase, ovviamente, bisogna esclamare la giusta risposta.

Al completamento del concetto il cancello si apre e, davanti ai PG, si presenta un leone meccanico, completamente in oro: il **Guardiano dell'Anima** un costrutto veramente potente posto a guardia del sacro sarcofago del faraone Rasiris.

Il vano è un enorme deposito di suppellettili, statue, utensili e altri oggetti, tutti in oro, argento avorio ed altri materiali preziosi. I giocatori non possono sottrarre nulla con sé, neanche con l'in-ganno altrimenti il custode li attaccherà.

Se i PG, su richiesta del costrutto, lasceranno un dono di fronte alla tomba del faraone e non ostacoleranno il guardiano lui li farà passare senza combattimento.

Se dimostreranno ostilità, li combatterà senza nessuna remora.

Al termine dell'enorme vano i PG troveranno un cancello identico a quello precedente, sempre in oro ma privo di trappole, che si aprirà senza nessun problema.

Parte XVI

Il cancello immette in un lungo corridoio in pietra la cui uscita è sorvegliata da quattro guerrieri, tutti con il simbolo della fiamma.

I PG potranno agire silenziosamente ed uccidere le guardie. Altrimenti, se l'azione è rumorosa, arriveranno immediatamente altre trenta guardie, che attaccheranno gli intrusi.

Se i PG elimineranno le guardie senza rumore, arriveranno ad un grande spazio dalla forma circolare. Al centro dello spazio, dalle dimensioni molto grandi, una costruzione a due piani, ospitante il corpo di guardia.

Un solo varco, corrispondente a quello di ingresso, si trova dal lato opposto del grande locale.

Il varco è aperto e si presenta un corridoio molto simile a quello da cui sono giunti i PG.

I PG possono anche decidere di perlustrare il corpo di guardia. In quel caso, appena entrati, dal piano superiore scenderanno molti altri guerrieri (numero a discrezione del DM) che attaccheranno i PG.

Appena i giocatori si introdurranno verso il varco, il pavimento del corridoio crollerà, lasciando solo una sottile striscia di terra al centro, larga circa poco più di un piede.



Uno stridulo cigolio, come di una leva resa ostica dal tempo, vi giunge alle orecchie e, d'improvviso, un grande boato fa precipitare il pavimento di pietra del corridoio, lasciando solo un assai angusto passaggio su un mare di lava fumante...

Non vi è alcun altro modo per arrivare alla fine del corridoio. La sottile striscia di pietra continua per circa dieci braccia (non se ne distingue la prosecuzione) e dall'altra parte non vi è alcun appiglio per legare corde. Tutto il percorso è pervaso da un campo di *antimagia* e tutti i sortilegi (od oggetti magici) di qualsivoglia natura non hanno effetto. Ovviamente al di sotto dello stretto sentiero ribolle un mare di lava incandescente...

L'unico modo per attraversare il pericoloso percorso è di percorrerlo a piedi, calcolando anche che il corridoio si sta riempiendo di mefitiche esalazioni di anidride solforosa che danno un malus ai giocatori (valutare secondo le esigenze di gioco: da -1 a -5)²⁵.

Nel contempo, in lontananza, si ode lo scalpiccio di centinaia di piedi ed il risuonare di metallo contro metallo.

²⁴ 500 PX a colui che fornisce la giusta soluzione

²⁵ Ovviamente se qualche giocatore trova comunque una soluzione per bypassare la prova 3.000 PX

I PG, nel percorrere il sottile ponte dovranno superare almeno due prove di abilità con malus diversi. Nel caso di caduta (la lava si trova a circa un braccio e mezzo dal percorso) il PG ha quattro round di sopravvivenza prima di morire. Ogni round subisce 20 PX da ustioni, (i vestiti prendono fuoco!) e gli oggetti che ha con se possono essere danneggiati, persi o resi inutilizzabili.

Superato questo ostacolo i PG si troveranno di fronte ad un atrio abbastanza modesto, di forma circolare. Davanti a loro tre portali di normali dimensioni. Dal fondo del corridoio si sentono giungere grida di allarme e clangore di armi.



Davanti a voi 3 portali perfettamente identici. Uno alla vostra destra, uno al centro, uno a sinistra. Tutti composti da un solido legno con rinforzi in ferro. Dai cardini si denota che l'apertura è verso di voi. Sull'unica anta si distingue la stilizzazione di un braciere con una grande fiamma. Una semplice maniglia in ferro è l'unica guarnizione.

Il portale di sinistra si apre su una scala che sale rapidamente e si dipana in un corridoio che porta ad una balconata. Il portale centrale si apre su una scala meno ripida della precedente. Anch'essa si dipana in un corridoio che termina in una balconata sottostante a quella precedente. Il terzo portale, quello a destra si apre in un corridoio al cui termine si apre su un grande anfiteatro con due file di balconate.

Tutti e tre i corridoi sono sorvegliati da un *golem in pietra* (pagina 53 MM1) 2 *mummie* (pagina 79 MM1) e 3 *geracosfinge* (pagina 92 MM2), sei mostri per ogni corridoio.

Superati gli ostacoli, i PG potranno giungere a questo anfiteatro dove al centro un enorme braciere su cui brucia, perenne, la **Fiamma della Vita**. L'anfiteatro appare vuoto, non vi sono tracce di altri guardiani, ma intorno alla fiamma vigila il **Custode di Sabbia**.



Un grande anfiteatro sotterraneo si apre alla fine del corridoio. La costruzione è circondata da due serie di balconate che circondano l'ovale. Al centro dell'ovale un grande braciere su cui arde un'intensa fiamma dal colore rosso scarlatto. Tutto il terrapieno è ricoperto da una spessa coltre di sabbia.

Se i PG riusciranno a superare anche il custode, prima di potersi avvicinare al braciere, appariranno le tre figure vestite con una candida tunica. Ognuno di loro ha un grande medaglione raffigurante la fiamma: uno con sfondo grigio, uno con sfondo nero, uno rosso (**Maghi della Fiamma**).

I tre nithiani, avanti con gli anni, cavalcano tre *manticore*, (pagina 76 MM1).



Davanti a voi, come in una visione resa tremolante dal caldo, si materializzano 3 figure vestite con una preziosa tunica candida. Hanno i capelli fulvi, striati di bianco, prova di età veneranda. Al collo un grande e prezioso medaglione ciascuno. Ognuno raffigurante la fedele riproduzione del braciere che è nel grande antro: uno con sfondo grigio, uno con sfondo nero, il terzo rosso vermiglio. Tutti e 3 i personaggi sono a cavallo di grandi **manticore** dallo sguardo crudele.

Questo è l'ultimo ostacolo per poter accedere alla **Fiamma della Vita**. Per le caratteristiche dei tre nithiani fare riferimento all'appendice: *avversari*.

Superato l'ennesimo impedimento i PG ora sono davanti all'enorme braciere altro 2 braccia. La fiamma vermiglia emana un intenso calore. Sul braciere una scritta in lingua nithiana

?

accettare senza dubitare, comprendere senza
sperimentare, credere senza chiedere, fede senza
ragione (**il dogma**²⁶).

E' proprio questo il modo per entrare all'interno della Fiamma. Se i PG tentassero di entrare nella fiamma prima di aver dato la soluzione si disintegrerebbero all'istante.

Bisogna ricordare che la **Fiamma della Vita** è la forgia dell'entropia e se da un lato permette di annullare gli effetti del veleno, dall'altra distrugge qualunque forma aggregata se non giustamente indirizzata.

A turno, una volta immersi per circa dieci secondi, i PG sentiranno svanire dal proprio corpo gli effetti del veleno recuperando, in maniera permanente, le loro capacità.

Ora non resta che uscire dal Mondo Cavo...

Ma non sarà facile!

²⁶ alla giusta risposta 3000 PX