

DUNGEONS & DRAGONS®

IL MONDO CAVO

FRED FIELDS - 90

Libro delle Avventure
di Aaron Allstone

Nota alla Traduzione Italiana

Questa traduzione dell'Atlante in scatola Il Mondo Cavo, descrive un intero mondo nascosto all'interno del Mondo Conosciuto di D&D®. Un mondo ricco di storia, di tradizioni e di razze ormai scomparse da tempo. Come di consueto, prima di lasciarvi alla lettura di questo fantastico e ricchissimo supplemento, suddiviso come nella versione originale in tre volumi, bisognerà chiarire alcune scelte compiute durante l'elaborazione della traduzione italiana.

La traduzione è stata realizzata cercando di seguire le linee guida del Gazetteer originale in inglese, senza alterarne il contenuto. In diversi punti si è reso necessario interpretare il significato del testo, cercando di offrire un senso compiuto alla traduzione. Come spesso accade, alcuni punti in lingua originale risultano alquanto contorti e, a volte, senza un chiaro corrispettivo nella nostra lingua. In questi casi, si è cercato di tradurre utilizzando dei termini che si avvicinino il più possibile al significato della parola e lasciando invariati quelli che invece potrebbero aiutare a comprendere lo specifico ambito geografico e culturale dell'ambientazione.

Naturalmente, sono stati mantenuti quasi tutti i termini "tecnici" utilizzati nelle traduzioni ufficiali di D&D® pubblicate dalla Editrice Giochi negli anni '80 e '90, con qualche piccola eccezione. Ove non è stato possibile, è stata aggiunta una nota esplicativa al termine del paragrafo di riferimento.

Questo atlante, sviluppato sulle diverse culture introdotte e racchiuse all'interno del Mondo Cavo, svela gli aspetti della vita quotidiana, le abitudini, i costumi, la cultura e tutti gli altri aspetti storici e geografici dei diversi popoli e degli imperi che possono essere trovati in questo fantastico mondo. Inoltre, l'atlante offre diversi spunti per avventure, oltre alle numerose statistiche di mostri ed animali provenienti da un remoto passato.

Per quanto riguarda i nomi, si è cercato di mantenerli il più possibile vicini all'originale, traducendoli quando possibile, e lasciando in lingua originale quelli che con la traduzione in italiano rischierebbero di perdere il loro vero significato o che potrebbero apparire come delle forzature. Pertanto, molti dei nomi delle città e delle stesse nazioni sono rimasti invariati o, in alcuni casi, viene riportato sia il nome originale in inglese che la sua possibile traduzione. Anche il numero delle pagine e le corrispondenze più o meno precise tra le due versioni collimano abbastanza con qualche piccola eccezione. Si è scelto di mantenere inalterato l'ordine dei capitoli, e nel caso del Libro delle Avventure anche quello dei nuovi mostri, senza seguire l'ordine alfabetico presente nella versione originale, in modo da consentire al lettore una maggiore rapidità di consultazione incrociata con i manuali originali in inglese, mentre gli Immortali dell'omonimo capitolo sono stati riportati in ordine alfabetico. Inoltre, anche le citazioni rimandanti ad altri Atlanti o libri di regole, sono state aggiornate in base alle versioni italiane (sia per quelle ufficiali tradotte dalla Editrice Giochi, sia per quelle tradotte in via non ufficiale). Di conseguenza, alcuni richiami ai numeri delle pagine potrebbero non corrispondere con i richiami alle versioni originali in lingua inglese. Naturalmente, ove necessario, sono state corrette le inesattezze con la solita nota esplicativa.

L'atlante è corredato di tabelle e mappe tradotte in italiano, oltre che dei due planetari.

La presente traduzione è stata realizzata solo per uso privato e quindi ne è vietata la vendita, in quanto tutti i diritti dell'opera originale in inglese appartengono alla TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.

Buona lettura e buon divertimento con Dungeons & Dragons® e lo straordinario mondo celato all'interno di Mystara, il Mondo Cavo.

Il Traduttore
thorikc

IL MONDO CAVO

Un Supplemento di Gioco Ufficiale di DUNGEONS & DRAGONS®

Il Mondo Cavo di Aaron Allston

Libro Terzo: Libro delle Avventure

Indice

Introduzione	1
Avventure	2-19
Quella Sensazione di Andare a Fondo	2
La Gemma di Neathar	8
Idee per le Avventure	13
Mostri	20-31
Nuovi Mostri	20
Altri Mostri	30

Introduzione al Libro delle Avventure

Quest'ultimo libro de Il Mondo Cavo è destinato esclusivamente al Dungeon Master - i giocatori non dovrebbero andare avanti con la lettura!

I prossimi due capitoli contengono un sacco di materiale pronto per essere giocato.

Il primo capitolo si intitola *Avventure*; è composto da due avventure complete e da diversi spunti per avventure più brevi. Questi scenari introdurranno i vostri Personaggi Giocanti nel Mondo Cavo e li butteranno a capofitto in una vita di avventure al suo interno.

Il secondo capitolo si intitola *Mostri*; al suo interno vengono descritti numerosi tipi di mostri che si trovano esclusivamente nel Mondo Cavo.

INTRODUZIONE

Questo capitolo contiene diversi scenari pronti all'uso ed idee per scenari per introdurre i vostri personaggi nell'ambientazione del Mondo Cavo e farli immergere nel pericolo e nell'avventura.

Quella Sensazione di Andare a Fondo

(Avventura di Livello Base: 3-6 Personaggi, Livelli 1-3)

Questa avventura porta gli eroi nel Mondo Cavo attraverso incidenti e catastrofi... o così penseranno loro. Alla fine dell'avventura, si ritroveranno dritti in mezzo al Mondo Cavo, senza nessuna idea di come riuscire a tornare a casa nel mondo esterno.

L'Inizio dell'Avventura

Mettete i vostri eroi a bordo di una nave d'altura con qualsiasi mezzo.

Esistono molti modi per farlo e la maggior parte sono piuttosto semplici. I PG potrebbero trovarsi già a bordo della nave, di ritorno da qualche avventura in una terra lontana. Potrebbero aver bisogno di un lavoro, il che porterebbe a diversi approcci possibili.

In uno, potrebbero sentir parlare di un viaggiatore in cerca di guardie del corpo per il suo viaggio d'oltremare. Questi potrebbe essere un indolente Thyatiano senza alcuna abilità di combattimento e senza nessuna concezione del valore del denaro; pagherebbe le guardie del corpo 200 mo al mese ciascuna per i loro servizi.

In un altro, i PG potrebbero sentire parlare di una nave ove la peste abbia ucciso quasi tutto l'equipaggio. I proprietari, perdendo denaro ad una velocità strabiliante, stanno disperatamente cercando di farla salpare di nuovo, ma non riescono ad assoldare marinai perché questi hanno una paura superstiziosa della malattia che ha ucciso il precedente equipaggio. I proprietari saranno disposti a pagare ai marinai comuni un'intera quota dei profitti del viaggio che, se il viaggio sarà molto redditizio, potrebbe portare a diverse centinaia di mo per marinaio.

Comunque decidiate di fare, una volta che i PG si troveranno a bordo della nave, il loro destino sarà segnato.

La nave, una nave a vela grande (vedere il *Manuale delle Regole Expert*, pagina 46) chiamata *Galoppo del Mare*, partirà dal porto più conveniente per i vostri personaggi; la sua destinazione saranno le isole di Ierendi, ma - naturalmente - ci sarà una deviazione.

L'Arrivo nel Mondo Cavo

Un giorno, la *Galoppo del Mare* entra per breve tempo in un porto, per caricare qualche carico da trasportare e salpa di nuovo. Mentre la *Galoppo del Mare* si trova lontana dalla costa, si prepara una brutta tempesta in lontananza.

Il comandante della nave, il Capitano Trewes, darà un'occhiata attenta a quella tempesta in arrivo ed ordinerà che la nave faccia rotta verso la costa. "Quella tempesta è troppo violenta per noi ora," dirà a chiunque glielo chiederà. "Ci stiamo già muovendo troppo piano in acqua, siamo troppo pesanti col carico. Non voglio finire affondato. Troveremo

un'insenatura sulla costa ove ripararci."

Ma questo non avverrà. Il metallo sulla nave inizierà a brillare dell'inquietante luminescenza del fuoco di Sant'Elmo*, spaventando l'equipaggio e tutti i PG che conoscono il suo presagio. Con una rapidità innaturale, la tempesta si abatterà sulla nave raggiungendola, percuotendo la *Galoppo del Mare* (ed il mare circostante) con tonnellate di acqua, con fulmini che cadranno su tutta la nave e, sfortunatamente, uno di questi fulmini colpirà l'albero principale della nave spaccandolo in due pezzi. Chiunque si troverà sul ponte, per evitare di essere colpito dalla caduta dell'albero, del sartame e delle vele, dovrà effettuare con successo un controllo in Destrezza con una penalità di -4.

Gli eroi entreranno subito in azione. Il pezzo più grande dell'albero si abatterà sul castello di prua, schiacciandolo nel mezzo ed intrappolando i passeggeri al suo interno; mentre la nave verrà sbalottata e le onde si infrangeranno sul ponte, gli eroi dovranno spostare l'albero caduto ed entrare all'interno del castello di prua per soccorrere i feriti.

Mentre accadrà tutto questo, di cui gli eroi non saranno al corrente, la *Galoppo del Mare* si dirigerà dritta verso la costa - e dritta verso il gigantesco vortice che si troverà sul suo percorso. Mentre gli eroi soccorreranno i feriti, cercando di salvare gli altri marinai caduti in mare, e così via, tutti sentiranno un improvviso sbandamento della nave quando questa cozzerà contro il bordo del vortice.

A questo punto, sarà troppo tardi per fuggire. La nave cozzerà ancora ed ancora, e gli eroi si renderanno conto di muoversi a spirale intorno al bordo esterno del vortice. Il capitano griderà di sbarrare i portelli con delle assi e di recarsi tutti sotto coperta.

Trascorsi cinque round dal suo ordine, la nave raggiungerà l'estremità inferiore dell'imbuto del vortice e vi girerà intorno vorticosamente. Da questo momento in poi, fino a quando la nave non smetterà di girare, ogni personaggio presente ancora sul ponte dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte ad ogni round; in caso di fallimento il personaggio verrà sbalzato fuori bordo. (E, a meno che non sia in possesso di qualche oggetto o incantesimo per respirare sott'acqua, sarà morto; il personaggio non sarà in grado di arrivare in tempo in superficie nuotando contro la corrente del vortice per evitare l'annegamento. Se sarà in possesso di un oggetto o di un incantesimo che gli permetterà di sopravvivere, verrà trascinato comunque sul fondo del vortice insieme alla nave e finirà dove finirà la nave, che viene descritto qui di seguito.)

* ndt. Il fuoco di Sant'Elmo è una scarica elettroluminescente provocata dalla ionizzazione dell'aria durante un temporale, all'interno di un forte campo elettrico. Fisicamente, si manifesta come un bagliore brillante, bianco-bluastrò, che in alcune circostanze appare come un fuoco che scaturisce da strutture alte ed appuntite, come alberi maestri, guglie e ciminiere.

Quando la Nave Smette di Girare

Il movimento vorticoso della nave sarà continuo in quanto la *Galoppo del Mare* verrà improvvisamente risucchiata nelle profondità dell'oceano. Il ponte non sarà sommerso dall'acqua; anche se ci sarà acqua tutto intorno, ora la nave si troverà sul fondo di uno stretto condotto pieno di schiuma marina. Finché non

si acclimateranno, i PG avranno difficoltà a respirare.

Ogni personaggio dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte. In caso di fallimento, subirà 1d6 PF di danno a causa dello sbalottamento all'interno del vortice. In caso di riuscita, subirà solamente la metà del danno. Mentre accadrà questo, i personaggi verranno sbalottati ovunque sotto coperta; le lampade si spegneranno o incendieranno il carico, i personaggi verranno gettati lungo i corridoi e le scale, finendo insieme al carico di merce o nella sentina; sotto coperta sarà tutto sottosopra, caotico e pericoloso.

La nave continuerà a scendere sempre più in profondità per diversi minuti (anche se i personaggi subiranno solo un tiro di dadi di danno)... e poi, improvvisamente, il movimento vorticoso cesserà.

Senza dubbio, i personaggi riusciranno a liberarsi di qualunque cosa gli sia finita addosso ed alla fine si faranno strada per raggiungere il ponte della nave. Lungo la loro strada si imbattono nel corpo del Capitano Trewes, che è caduto giù dalla scala rompendosi il collo.

Una volta raggiunto il ponte, i personaggi si ritroveranno nella più totale oscurità. Quando riusciranno a trovare e ad accendere una torcia o una lampada, scopriranno che la *Galoppo del Mare* starà galleggiando - molto velocemente - lungo un fiume sotterraneo.

Anche se il fiume è riempito solamente con metà dell'acqua (pertanto, vi sarà aria perchè i personaggi possano respirare) ed è sufficientemente largo per ospitare la nave, la *Galoppo del Mare* sarà fuori controllo e andrà pericolosamente alla deriva vicino una delle pareti rocciose. Non ci sarà nessuno alla guida ed uno dei PG dovrà prendere il timone o ordinare di farlo da un PNG marinaio di modo che la nave non si schianti sulle rocce.

Non c'è modo che la nave possa resistere al rapido flusso dell'acqua; potrà solamente seguire la corrente.

In questo momento i personaggi non potranno fare niente tranne che valutare la loro situazione e cercare di farvi fronte.

La loro situazione sarà questa: si trovano su una nave con solo altri cinque marinai e quattro passeggeri. Dei 20 uomini della ciurma, tutti gli ufficiali sono andati ed anche alcuni dei marinai. (Vengono rinvenuti i corpi del capitano e del suo vice; qualcuno ha visto il primo ufficiale sbattuto in mare durante la tempesta; il resto dei membri dell'equipaggio sono dispersi e presunti morti.)

Sotto coperta vi è un'ampia scorta di viveri e di bevande. La *Galoppo del Mare* stava trasportando cibi rari e vini costosi da Ierendi; con meno di quindici persone ancora a bordo, potranno resistere per circa due settimane.

I Passeggeri e l'Equipaggio

I PNG a bordo della nave sono:

Trilitios Darthenomalides. Uomo Comune, 24 anni. Un ricco ereditiere Thyatiano senza competenze e con troppo denaro. (In una delle opzioni discusse in precedenza, questi potrebbe essere il datore di lavoro dei PG.) Una volta venuto a conoscenza della morte o della scomparsa degli ufficiali, cercherà di prendere automaticamente il comando della nave. Se i PG glielo lasceranno fare,

assumerà il controllo della distribuzione del cibo, dando a tutti i PG, ai membri della ciurma ed ai passeggeri troppo poco, concedendosi molto di più per sé stesso e per la sua amante. Trilitios è una seccatura senza alcuna utilità personale.

Halatia. Donna Comune, 18 anni. Donna Alphantiana comune nata sull'Isola dell'Alba. È stata l'amante di Trilitios ed effettivamente una sua proprietà per gli ultimi due anni, dal momento che Trilitios l'ha avuta in cambio di un debito dovuto alla sua famiglia. Halatia è annoiata e disgustata da Trilitios, disgustata di sé stessa ed ora anche viziata, anche se è ignara di esserlo. Eseguirà gli ordini di Trilitios fino quando non apparirà ovvio che questi è fuori controllo e caduto in disgrazia, a quel punto volgerà la sua lealtà verso chiunque si troverà al comando.

Torios. Guerriero di 1° livello, 24 anni. È la guardia personale di Trilitios. È molto abile nelle lusinghe e pensa di avere il completo controllo di Trilitios.

Niall di Luln. Uomo Comune, 45 anni. Niall è un insegnante ed uno studioso proveniente da Karameikos, che sta compiendo il suo primo giro del mondo. È un uomo alto, magro, con capelli grigiastri ed un atteggiamento calmo ed inquisitorio. Ha un punteggio di Intelligenza di 18 e possiede le seguenti Competenze Generali: Conoscenza della Storia Antica, dell'Archeologia e dei Miti e delle Leggende; Cavalcare; Curare; Professione di Insegnante; e Conoscenza della Natura (Foreste). Parla Thyatiano, Traladariano, Alphantiano e Traldar antico.

I Marinai. Dyllian (Uomo Comune, 38 anni, cuoco della nave), Spaldar (Uomo Comune, 24 anni, marinaio semplice), Hollis (Uomo Comune, 30 anni, timoniere ed ubriacone irascibile), Fiaro (Uomo Comune, 27 anni, marinaio semplice, ha un uncino al posto di una mano), Lorren (Uomo Comune, 14 anni, mozzo).

Il Viaggio Lungo il Fiume

La *Galoppo del Mare* viaggerà senza fatica lungo il fiume ad un'alta velocità costante. I marinai pensano che si muova ad una velocità di 20 nodi e sembra che stia scendendo all'interno della terra ad un'angolazione ripida.

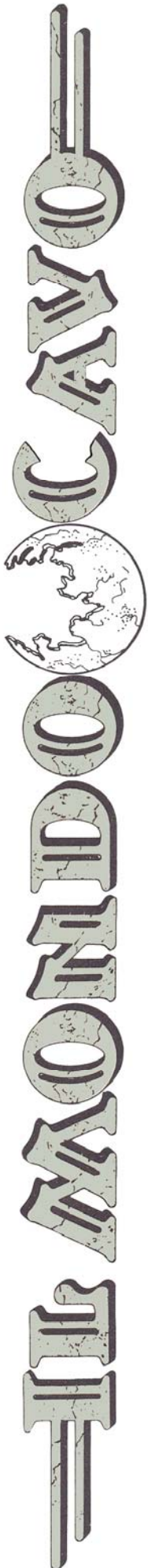
Il secondo giorno, uno dei personaggi scoprirà (nascosto in qualche ripostiglio, all'interno della sentina, o nella coffa) il corpo di Fiaro, uno dei marinai. Fiaro potrà essere identificato solamente dall'uncino che ha al posto della mano sinistra.

Il corpo di Fiaro sarà soltanto un involucreo appassito e bruciato, simile ad una patata cotta fino a farla disidratare. Anche i suoi indumenti saranno anneriti, ma l'area in cui verrà trovato non sarà stata toccata dal fuoco.

Che cosa l'ha ucciso? Questo sarà difficile da scoprire. Se gli eroi daranno una rapida occhiata alla nave, non troveranno niente.

Se gli eroi effettueranno una lunga e dettagliata ricerca, alla fine scopriranno un'anomalia. Nella parte posteriore della stiva, coperta da un grande quantitativo di merci, vi è una grande scatola di metallo senza serrature, giunture, cardini o aperture. La scatola sarà calda al tatto.

Cosa c'è dentro? Impossibile dirlo. La cassa non si aprirà e non verrà danneggiata da nessun tipo di attacco apportato dai PG; risulterà inespugnabile per



loro. Se gli eroi sono in possesso di incantesimi di *individuazione del magico*, la cassa risulterà magica; se gli eroi hanno *individuazione del male*, rileveranno una forte aura maligna.

Con la scatola impossibile da danneggiare o da aprire, i PG avranno a loro disposizione solo tre scelte. Potranno lasciarla incustodita; potranno sorvegliarla; o potranno gettarla in mare.

Se Lasciano la Scatola Incustodita

Se lasceranno la scatola incustodita, ogni due giorni morirà un altro PNG, fino a quando non la sorveglieranno. Ogni morte sarà identica a quella di Fiaro; il corpo della vittima sarà un involucro senza vita completamente carbonizzato, come se fosse stato esposto ad un incredibile calore. I vestiti della vittima saranno bruciati, ma l'area nei pressi del corpo non mostrerà segni di incendio.

In definitiva, i PG dovranno fare una delle tre cose: sorvegliare la scatola, gettarla in mare o lasciarla incustodita. (In questo caso, la cosa all'interno della cassa verrà per uno di *loro*. Vedere il paragrafo che segue *L'Attacco del Mostro*.)

Se Sorvegliano la Scatola

Se i PG sorvegliano la scatola, due giorni dopo il mostro al suo interno uscirà fuori ed attaccherà coloro che si troveranno di guardia. (Vedere il paragrafo che segue *L'Attacco del Mostro*.)

Se Gettano la Scatola In Mare

Se i PG getteranno la scatola, non vi saranno ulteriori morti. (Comunque, la cassa non affonderà. Seguirà la nave a poca distanza, ma alla fine finirà nello stesso luogo della *Galoppo del Mare*.)

L'Attacco del Mostro

La cosa nella scatola è uno *spettro solare*.

Ogni due giorni uscirà dalla scatola alla ricerca di una nuova vittima da uccidere. Se gli eroi non sorvegliano la scatola, questa creatura emergerà ogni giorno, partendo dai marinai semplici, per poi passare gradualmente ai più interessanti PG e PNG.

Alla fine, questo mostro arriverà ad un PG, o un PG si troverà a sorvegliare la scatola quando lo spettro solare uscirà da essa. Ovviamente, il mostro attaccherà il PG per distruggerlo. Tuttavia, i PG sono più tosti dei mariani semplici e probabilmente combatteranno in modo migliore.

Spettro Solare

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	6
Punti Ferita:	20
Movimento:	36 metri (12 metri)
Volando:	18 metri (6 metri)
Attacchi:	A seconda dell'arma, tocco o speciale
Danni:	A seconda dell'arma, 1d6 + risucchio di 1 livello, o <i>charme</i>
N° di Mostri:	1
Tiro Salvezza:	Guerriero 6°
Morale:	8

Tipo di Tesori:	E
Allineamento:	Caotico
THACO:	14
Valore in PX:	725
Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	6
Punti Ferita:	20
Movimento:	36 metri (12 metri)
Volando:	18 metri (6 metri)
Attacchi:	A seconda dell'arma, tocco o speciale
Danni:	A seconda dell'arma, 1d6 + risucchio di 1 livello, o <i>charme</i>
N° di Mostri:	1
Tiro Salvezza:	Guerriero 6°
Morale:	8
Tipo di Tesori:	E
Allineamento:	Caotico
THACO:	14
Valore in PX:	725

Lo spettro solare è una creatura non morta che non ha alcun problema se esposta alla luce solare; in realtà, questa creatura è danneggiata dall'*oscurità*.

Lo spettro solare attualmente risiede all'interno di una scatola magica la cui superficie interna risplende continuamente. Lo spettro solare può diventare immateriale, uscendo dalla scatola attraverso un piccolo forellino e cercare la sua preda. Quando si trova nell'*oscurità* all'interno della stiva subisce danni, ma cerca rapidamente un'area illuminata con una vittima, uccide la sua preda e ritorna al sicuro all'interno del suo rifugio.

Lo spettro solare assomiglia ad un essere umano - un umano di bell'aspetto con capelli rossi fiammanti e scintillanti occhi azzurri. La sua pelle è molto calda al tocco. Indossa vestiti comuni e può portare ed utilizzare armi.

I Poteri degli Spettri Solari

Lo spettro solare ha le seguenti abilità speciali:

Può *volare* (anche se molto lentamente), ma non può cambiare forma mentre vola.

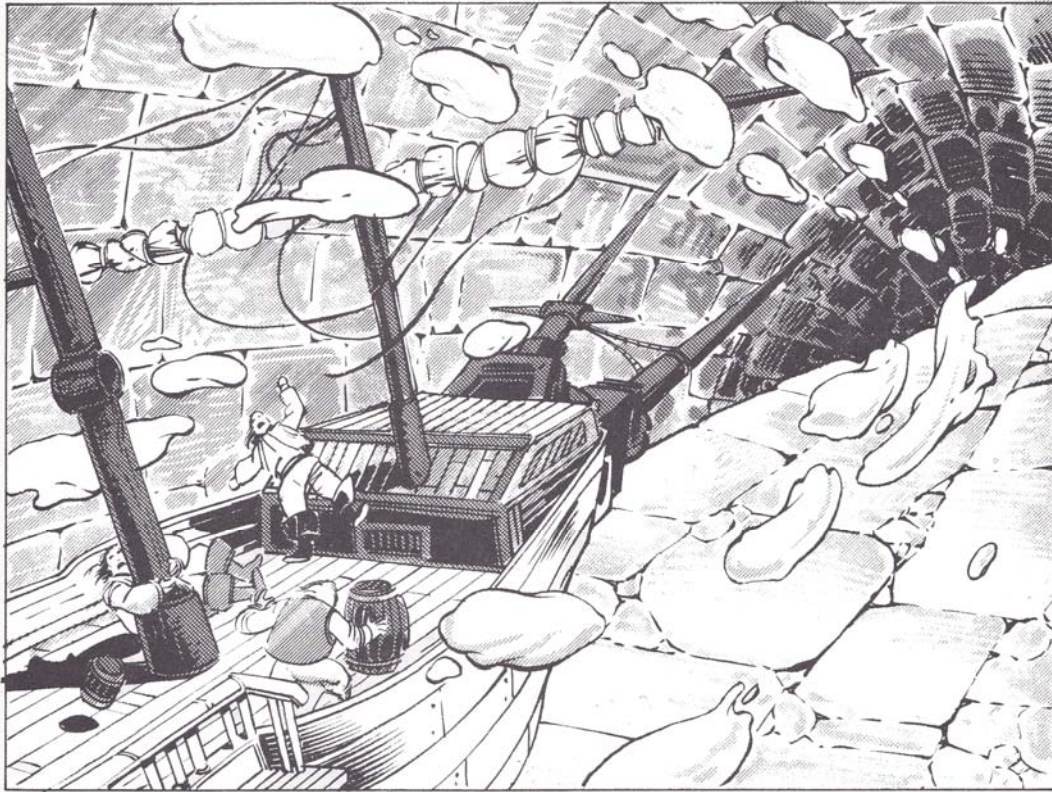
Il suo sguardo, come quello di un vampiro, può *charmare* le vittime. Qualunque vittima che incontri il suo sguardo può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi, senza nessuna penalità al tiro. Se una vittima verrà *charmata* si lascerà distruggere dallo spettro solare.

È immune agli incantesimi di *sonno*, di *charme* e di *blocco*.

Possiede anche il *tocco ardente*. Ogni volta che tocca una creatura vivente cercando di prenderne deliberatamente l'energia, la vittima subisce 1d6 di danno e deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Se il Tiro Salvezza fallisce, la vittima perde anche un livello di esperienza. Il tocco ustiona la carne ove viene toccata; la perdita del livello di esperienza causa ustioni su tutto il corpo.

Lo spettro solare non è costretto ad utilizzare il suo *tocco ardente*; questi, se lo desidera, può toccare e trattenere creature viventi senza danneggiarle.

Lo spettro solare può scegliere se trasformare o meno una vittima in uno spettro solare. Il nuovo spettro solare risorgerà dopo dieci giorni dal suo decesso. Tuttavia, il suo corpo dovrà essere esposto alla luce, anche a quella di una torcia, continuamente



per dieci giorni interi, o non riuscirà a ritornare in forma di spettro solare.

Lo spettro solare può anche assumere la forma di una fiamma. Questa corrisponde alla *forma gassosa* di un vampiro; questa forma permette allo spettro solare di passare attraverso qualunque superficie che non sia completamente a tenuta d'aria. Questa forma causa anche 1 punto di danno da fuoco a chiunque la tocchi.

Lo spettro solare non deve trascorrere del tempo all'interno di una bara come un vampiro e può attraversare tranquillamente i corsi d'acqua.

Le Debolezze degli Spettri Solari

Lo spettro solare subisce 1d3 punti di danno per ogni round completo nell'oscurità. Per evitare questo danno, allo spettro solare basterà una qualunque fonte di luce che consenta ad una persona di leggere.

Lo spettro solare subisce 1d2 punti di danno ogni volta che viene bagnato con circa un litro o più di acqua o di un altro liquido. Il danno subito appare come un danno da fuoco. Se viene immerso completamente nell'acqua, subisce 1d10 punti di danno ad ogni round finché non esce dall'acqua o non si disintegra completamente.

Lo spettro solare, come il vampiro, non si avvicinerà entro 3 metri da un simbolo sacro mostrato con fermezza.

Lo spettro solare deve utilizzare il suo *tocco ardente* per uccidere un essere senziente ogni giorno. Se non riesce a farlo, subisce 2d6 punti di danno per ogni ora trascorsa dopo un periodo di 24 ore senza che abbia ucciso qualcuno.

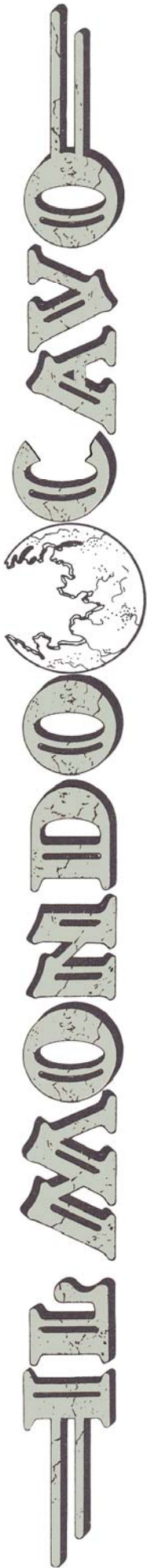
Il Viaggio Verso il Mondo Cavo

L'intero viaggio sottoterra dal mondo esterno al Mondo Cavo durerà dieci giorni. Di seguito viene riportato il programma degli eventi di quei giorni:

- 1° Giorno: La *Galoppo del Mare* viene affondata dal vortice.
- 2° Giorno: Lo spettro solare uccide Fiaro.
- 3° Giorno: Lo spettro solare uccide Dyllian.
- 4° Giorno: Lo spettro solare uccide Hollis.
- 5° Giorno: Lo spettro solare uccide Torios.
La nave si ritrova sottosopra (vedi più avanti).
- 6° Giorno: Lo spettro solare uccide Spaldar.
La nave risale un pozzo d'acqua.
- 7° Giorno: Lo spettro solare uccide Lorren.
- 8° Giorno: Lo spettro solare uccide Trilitios.
- 9° Giorno: Lo spettro solare attacca un PG.
- 10° Giorno: Lo spettro solare attacca un PG.
La *Galoppo del Mare* emerge nelle paludi.

Ora, molti di questi eventi - quelli relativi allo spettro solare - possono essere evitati dai Personaggi Giocanti. Se il 3° giorno gli eroi getteranno in mare la scatola dello spettro solare, a quel punto il resto delle morti non avranno luogo. Oppure, se terranno la scatola a bordo, ma inizieranno a sorvegliarla dal 5° giorno, a quel punto lo spettro solare attaccherà la guardia invece che Torios. E così via.

È molto probabile che i personaggi uccideranno lo spettro solare molto prima che siano trascorsi i dieci giorni; tuttavia, non riusciranno comunque ad aprire la scatola e la scatola rimarrà calda.



La Nave si Ritrova Sottosopra

Il 5° giorno, la nave che scende entrerà nella zona dello *Scudo del Mondo*.

In primo luogo, le cose si scaldano. Gli eroi si troveranno ad attraversare una zona in cui la lava si è indurita ed è diventata solida, ma è ancora bollente.

Successivamente, la gravità andrà fuori controllo.

All'inizio, non vi saranno cambiamenti osservabili ad occhio nudo, ma tutti i PG ed i PNG si sentiranno un po' strani - come se fossero malati, se avessero le vertigini, se stessero fluttuando, se fossero febbricitanti. Tuttavia, non saranno malati e non scoteranno.

In seguito, le cose diventeranno più strane. Talvolta, gli eroi si ritroveranno a fluttuare di qualche centimetro sopra al ponte e l'acqua intorno a loro si separerà in grandi porzioni fluttuanti. Sarà difficile da vedere perché l'acqua che entra in quest'area passa attraverso la roccia bollente e si trasforma in vapore, pertanto l'aria sarà piena di nuvolette di vapore che oscureranno la vista,

Presto, la *Galoppo del Mare* inizierà lentamente ed in modo maestoso a girare vorticosamente, mentre delle bolle d'acqua fluttuanti si muoveranno in modo turbolento, talvolta schiantandosi contro i personaggi ed inzuppandoli. A meno che non si leghino, i personaggi fluttueranno liberamente dalla nave, questi avranno la possibilità di afferrare di nuovo la nave dopo alcuni minuti; mentre la nave si girerà, si muoverà da un lato all'altro del condotto, i personaggi dovranno avere la possibilità di aggrapparsi ad un albero o ad un pezzo di ringhiera ogni volta che se li troveranno vicini.

La Nave Risale

Da questo momento, e per cinque giorni, la nave risalirà il condotto.

Se gli eroi non avranno ancora affrontato lo spettro solare, dovranno farlo, in quanto i suoi attacchi contro i membri dell'equipaggio ed i passeggeri continueranno.

Una volta che gli eroi avranno affrontato lo spettro solare, la routine della nave diventerà piuttosto noiosa. quando possibile, saltate gli eventi del viaggio per farlo progredire più rapidamente.

L'Emergenza

Finalmente, il decimo giorno, gli eroi sentiranno un rumore simile a quello dello scorrere dell'acqua proveniente dall'alto. I PG vedranno dell'acqua scendere lungo i lati del condotto e mischiarsi con l'acqua che li spinge verso l'alto.

Improvvisamente, si ritroveranno sotto un rovescio di acqua come se fossero sotto una cascata. L'acqua aumenterà sempre più fino al punto che crederanno che la *Galoppo del Mare* debba sicuramente venire sommersa dall'acqua.

E poi, altrettanto improvvisamente, emergeranno sulla superficie dell'acqua, completamente fradici, ma vivi.

Scopriranno di galleggiare in un grande stagno nel bel mezzo di una palude. Gli alberi in alto, renderanno difficile la vista del sole di mezzogiorno; qui sarà molto buio. L'aria sarà calda ed umida, e si sentiranno degli strani rumori provenire dalla palude circostante.

Lo stagno in cui si troveranno non è abbastanza grande per compiere una manovra. Difatti, il fiume che conduce allo stagno non è abbastanza profondo per il pescaggio della nave. La nave si incaglierà in questo punto, sarà completamente arenata. Se gli eroi decideranno di svolgere delle ricerche, dovranno farlo a piedi.

Cosa Sta Accadendo Davvero

Ecco cosa è successo.

Un mago Thyatiano, un uomo caotico e malvagio, ha creato una nuova forma di creatura non morta, lo *spettro solare*.

L'Immortale Atzanteotl, se ne è accorto ed ha deciso che lo spettro solare gli sarebbe stato molto utile da utilizzare all'interno del Mondo Cavo; dal momento che questa creatura è resistente alla luce solare che distrugge gli altri non morti, è perfetta per il Mondo Cavo perennemente soleggiato.

Atzanteotl ha rubato l'unico spettro solare esistente dal suo creatore mortale ed ha deciso di trasportarlo all'interno del Mondo Cavo. Tuttavia, doveva fare in modo che gli altri Immortali non l'avrebbero notato; questi avrebbero potuto decidere di interferire con i suoi piani.

Sarebbe stato troppo rischioso *teletrasportare* lo spettro solare all'interno del Mondo Cavo; gli Immortali avrebbero rilevato la magia Immortale e probabilmente avrebbero dato un'occhiata. Anche trasportare la scatola attraverso i poli sarebbe stato troppo rischioso, in quanto anch'essi sono soggetti al controllo degli Immortali.

Tuttavia, esistono molti altri ingressi per il Mondo Cavo, alcuni sono di origine naturale, mentre altri furono creati con la magia durante l'antichità, ed Atzanteotl ha scelto uno di questi ingressi: una galleria piena d'acqua che va dal Mare del Terrore nel mondo esterno fino alle Paludi Malpoggi all'interno del Mondo Cavo.

Atzanteotl ha messo lo spettro solare all'interno di una scatola protettiva e l'ha caricata su una nave mortale. Nel momento in cui quella nave si è trovata vicina all'apertura del condotto, ha creato una tempesta con un diametro di molti chilometri; anche se gli Immortali avessero notato la tempesta, questa avrebbe celato la presenza della nave ed il secondo incantesimo di Atzanteotl, quello che ha creato il vortice.

Il vortice ha trascinato la *Galoppo del Mare* all'interno del condotto e l'ha lanciata verso il suo viaggio. Atzanteotl ne è rimasto soddisfatto; gli altri Immortali non se ne sono accorti, ed il resto del viaggio non ha richiesto l'utilizzo di nessun tipo di magia Immortale. Il suo piano ha avuto successo.

Pertanto, ora, il condotto ha portato lo spettro solare (e, accidentalmente, i Personaggi Giocanti) all'interno del Mondo Cavo... ma a causa del fogliame abbondante delle Paludi Malpoggi, i PG, probabilmente, non si renderanno conto del fatto che qualcosa non va da diverse ore.

La Fuga dello Spettro Solare

Ora che gli eroi sono arrivati, è giunto il momento per lo spettro solare di fuggire nelle paludi.

Se gli eroi hanno avuto gettato la scatola in mare all'inizio del loro viaggio, la scatola verrà trascinata sulla riva dello stagno, ad una trentina di

metri o giù di lì dalla nave; la scatola non comparirà all'improvviso, ma emergerà lentamente e galleggerà fino a terra senza dare nell'occhio. Durante i giorni di viaggio, ha galleggiato alla deriva dietro la nave, lo spettro solare è fuoriuscito dalla scatola per nutrirsi di un enorme pesce bianco cieco che vive sul fondo del fiume. Qualche minuto dopo che la scatola sarà approdata a terra, lo spettro solare uscirà dalla scatola ed affronterà gli eroi in quel punto.

Se gli eroi non si saranno mai confrontati con lo spettro solare, quest'ultimo uscirà dalla sua scatola nella stiva, si farà strada incendiando un lato della nave con il suo tocco ardente e, prima di affrontare gli eroi, si allontanerà fluttuando di un centinaio di metri scarsi.

Se gli eroi avranno ucciso lo spettro solare, andrà bene comunque. In tal caso, il 1° giorno lo spettro solare avrà ucciso l'ufficiale d'artiglieria (quello preposto alla balista) e trascinato il suo corpo all'interno della scatola di acciaio, che dall'interno può essere aperta. Ora, in questo momento, quest'ufficiale d'artiglieria si risveglierà. Atzanteotl sussurrerà nella sua mente promettendogli il dominio su questa terra eternamente soleggiata, come aveva già promesso all'altro spettro solare. Il nuovo spettro solare uscirà dalla scatola. Se la scatola si troverà ancora a bordo della nave, questi incendierà anche la via d'uscita dalla stiva e volerà all'esterno prima di affrontare gli eroi.

Lo spettro solare schermirà gli eroi:

"Voi sulla nave - ascoltatevi!"

"Voglio ringraziarvi per avermi trattato così generosamente e per avermi portato in questa terra. Al momento sono l'unico della mia specie... ma presto, grazie ai vostri nobili sforzi, diventerò il signore di una nazione composta da migliaia di altri della mia specie. Il tutto grazie a voi. Vi ricorderò sempre con affetto! Guardate i corpi bruciati delle mie vittime e ricordate - a questo è servito il vostro sacrificio!"

Con una risata di scherno, scapperà nella palude per dare inizio alla sua vita all'interno di questa terra dal sole perenne.

Gli Eroi nella Palude

Gli eroi, se sono veramente degli eroi, dovrebbero essere motivati ad uscire alla ricerca dello spettro solare e a distruggerlo prima che la sua malvagità possa diffondersi.

Anche se i vostri PG non sono di indole eroica, alla fine dovranno comunque lasciare la nave o morire di fame.

A questo punto, la loro campagna nel Mondo Cavo avrà avuto inizio. Ora, dove andranno e quello che faranno spetterà a loro deciderlo.

Per adesso, si troveranno ad attraversare le Paludi Malpheggi. (Vedere la sezione relativa a quelle paludi nel capitolo Atlante della *Guida del Dungeon Master*.) Dopo poche ore, i PG scopriranno che il sole non tramonta; dopo averlo ben osservato, si renderanno conto che è rosso e scintillante, non dorato e levigato, e capiranno che le cose sono molto diverse.

In seguito, potrete dare loro qualche altro piccolo indizio. Mentre si troveranno a passare su un grosso tronco di circa 12 metri per attraversare il fiume,

scopriranno che non si tratta di un tronco, ma di un possente fobosuco (phobosuchus) (vedere il capitolo Mostri). Mentre attraverseranno la palude, noteranno una compagnia di guerrieri Azcani che vengono condotti verso sud da un uomo lucertola Malpheggi. Alla fine, verranno avvistati dalle guardie Malpheggi e dovranno corromperli o farsi strada combattendo per uscire dalle paludi. E nelle terre circostanti vi sono più dinosauri e maggiori minacce.

Se i PG si dirigeranno a nord-est o ad est, emergeranno nelle pianure e nelle foreste dei Neathar. Se si dirigeranno a nord-ovest o ad ovest, entreranno nelle giungle degli Azcani. Andando a sud-ovest, finiranno nella terra degli Schattenalfen, mentre dirigendosi a sud ed a sud-est, giungeranno alle colline Olteche.

Se i PG inseguiranno lo spettro solare, spetterà a voi decidere quello che succederà.

Volete che fermino lo spettro solare prima che uccida altre persone e le trasformi in creature simili a lui? In questo caso, lasciate che lo raggiungano. Forse verranno catturati dai Malpheggi, così come lo spettro solare; magari riusciranno a raggiungerlo all'interno della palude, in quanto lo spettro solare potrebbe aver presuntuosamente pensato che i suoi inseguitori non sarebbero mai riusciti a prenderlo.

Oppure, preferite che lo spettro solare diventi una minaccia per il Mondo Cavo? In questo caso, gli eroi non riusciranno a catturarlo; i PG saranno troppo occupati a scontrarsi contro uomini lucertola, umani di antiche culture e possenti dinosauri.

Qualunque cosa succederà, ora si troveranno nel Mondo Cavo e non avranno alcun modo di scoprire come fuggire. Se mai vorranno ritornare al mondo esterno, dovranno viaggiare, raccogliere leggende ed indizi ed affrontare i numerosi pericoli di questa terra.

Idee Avventura

Leggete la sezione *Idee Avventura* presentata alla fine di questo capitolo per le possibilità di gioco relative alle terre che gli eroi stanno esplorando.



La Gemma di Neathar —

(Avventura di Livello Base: 3-6 Personaggi, Livelli 4-9)

Questa avventura presuppone che i personaggi siano stati nel Mondo Cavo abbastanza a lungo da acquisire una certa esperienza e da avere una buona idea di ciò che avviene in questo ambiente, ma che ancora non riescano a trovare la via d'uscita (supponendo che quello sia ancora un loro obiettivo). I PG avranno avuto il tempo di imparare la lingua Neathar e potrebbero avere dei seguaci o anche dei PG del Mondo Cavo che li accompagnano.

L'Inizio dell'Avventura

Ovunque si trovino i PG, durante uno dei loro viaggi nelle regioni selvagge, si imbattono in questa scena.

I PG scopriranno un accampamento - lo individueranno prima che le persone accampate individuino loro e, se vorranno, potranno nascondersi.

All'interno dell'accampamento si trova un gruppo di Schattentalfen, gli Elfi dell'Ombra del Mondo Cavo. Però, non si tratta di un gruppo di fanteria: questi Schattentalfen sono cavalieri di protodraghi e nelle loro vicinanze si trovano i loro protodraghi da sella rettiliani. (Per ulteriori informazioni su questi elfi e sui protodraghi, vedere la sezione relativa agli Schattentalfen riportata nel capitolo Atlante della Guida del Dungeon Master.)

Mentre gli eroi osserveranno, gli Schattentalfen svolgeranno i loro normali compiti relativi all'accampamento: uno starà di guardia, uno starà cucinando del cibo in un pentolone, uno affilando la sua spada su una pietra ed uno accudendo uno dei protodraghi. All'interno dell'accampamento si troveranno solo cinque elfi e nove protodraghi. Sembra che un paio di loro stiano solo trasportando delle provviste da due grandi selle cariche di roba.

Tutti questi Elfi dell'Ombra scatteranno sull'attenti quando un altro della loro specie, un ufficiale (se i PG faranno caso al numero di strisce sulle maniche della divisa), entrerà nella radura. L'ufficiale starà trascinando un riluttante prigioniero.

Il prigioniero sarà abbastanza degno di nota. Si tratterà di una donna umana - Zorena, Principessa della tribù Neathar dei Toralai.

Zorena, la Gemma di Neathar

Storia: Zorena è la figlia primogenita di Zorok, il capo della tribù Toralai del popolo Neathar. Da bambina era molto bella ed il padre pendeva dalle sue labbra; la accontentava in ogni modo possibile e, per esaudire una sua richiesta, le insegnò a combattere ed a condurre una vita da guerriera. Una volta diventata giovane, divenne ancora più bella, così bella da guadagnarsi una diffusa reputazione tra le tribù Neathar: la chiamavano la "Gemma di Neathar," un epiteto che conferiscono solo alla più bella dell'intera razza. Ora, a 19 anni, Zorena è il bersaglio di molti guerrieri rapitori che vorrebbero portarsela via come loro compagna; Zorena è diventata molto abile a fuggire dai suoi catturatori.

Sfortunatamente per lei, l'ultimo guerriero che l'ha rapita conosceva molti nodi che sventarono i suoi



tentativi di fuga. Questo guerriero fu in grado di portarla molto, molto lontano dalla sua terra natia... ed aveva quasi raggiunto il suo territorio tribale quando un gruppo di esploratori Schattenalfen li trovò.

Questi Schattenalfen, volando in groppa ai protodraghi, erano stati incaricati di mappare le zone remote del Mondo Cavo. Notarono i due Neathar sul lontano terreno e scesero in picchiata per indagare.

Il loro comandante, il Generale Caryldian, vide Zorena e si infatuò di lei. Ordinò di attaccare il suo catturatore e lo uccise. Successivamente, trascinò via Zorena legata e la portò con sé e la sua squadriglia volante facendo ritorno presso il territorio degli Schattenalfen.

Tuttavia, sottovalutò l'intelligenza di Zorena. Lei lo persuase di essere altrettanto attratta da lui e si lamentò che le sue corde le intorpidivano le braccia che bramava tenere strette intorno a lui. Nel momento in cui questi tagliò le corde, la ragazza coraggiosamente si buttò dal protodrago verso gli alberi sottostanti, la sua abilità acrobatica le permise di sopravvivere alla caduta restando illesa. Questo avvenne diverse ore fa.

Da allora, gli Schattenalfen atterrarono e si sparpagliarono alla ricerca di Zorena. Ora, molti di loro sono ritornati all'accampamento. Ed uno di loro, il Capitano Geissyl, è riuscito a trovarla a catturarla con un incantesimo *ragnatela*. Attualmente, Zorena si trova nuovamente nelle mani degli Schattenalfen, anche se il Generale Caryldian non è ancora ritornato all'accampamento.

Personalità: Zorena è in tutto e per tutto una principessa della giungla. È nobile ed orgogliosa, consapevole del suo status di principessa tribale e di essere una figura nota da tutte le tribù Neathar. Zorena può essere moto arrogante, in particolare modo con i rapitori e gli stranieri, ma con gli amici, con la famiglia, con gli animali o con i bambini mette da parte questi atteggiamenti.

È molto indipendente - anche se non è asociale, sa che può sopravvivere da sola e non si comporta come una vittima inerme. (A volte *fingerà* di esserlo, per poter fuggire, ma solo quando penserà che questa tattica potrà offrirle qualche probabilità di successo.) Zorena non fugge dai suoi catturatori perché si oppone all'idea di trovare un compagno adatto; di fatto, la ragione per la quale è stata *catturata* così spesso è che lei è disposta a valutare l'idoneità di ciascun catturatore. Tuttavia, fino ad ora nessuno ha soddisfatto le sue aspettative per diventare il suo compagno perfetto; uno era troppo brutale, uno troppo stupido, uno troppo giovane, uno troppo grezzo.

Naturalmente, se uno dei Personaggi Giocanti fosse bello, intelligente, coraggioso e non ammogliato, Zorena proverebbe una grande attrazione nei suoi confronti. Se viene salvata da un gruppo di PG provenienti dal mondo esterno, sarà molto sospettosa nei loro confronti (dopo tutto, saranno abbastanza alieni per lei), ma cercherà di fuggire solo se proveranno a catturarla. Se non tenteranno di catturarla, Zorena prometterà loro una ricompensa se la riporteranno indietro nella propria terra; Zorena non crede di aver bisogno di questo gruppo, ma al momento è più lontana da casa di quanto lo sia mai stata ed è molto incuriosita da questi stranieri. (La ricompensa? Zorena può offrire molte armi dalla punta di pietra, grandi quantità di

pellicce o di carne di bisonte salata; la sua tribù non è molto ricca di tesori.)

Aspetto: Zorena è alta circa 1,68 metri e pesa circa 59 chilogrammi. Ha un fisico molto atletico (anche se non ha i muscoli scolpiti) ed è in ottime condizioni fisiche. La sua pelle è molto scura per via dell'abbronzatura (i Toralai sono abitanti delle pianure), ma i suoi capelli ed i suoi occhi sono ancora più scuri, entrambi neri come la notte. Indossa una gonna corta, un gilé corto, una fascia e dei soffici stivali di pelle di leone alti fino al ginocchio decorati con delle frange. Di solito, indossa anche un sottile cintura di pelle di leone con una guaina per pugnale, porta uno zaino di pelle ed impugna una lancia dalla punta di pietra, ma al momento è prigioniera e queste cose le sono state tolte. Viceversa, è ben assicurata a delle catene. Ha i polsi incatenati dietro la schiena ed i bracciali delle sue catene sono attaccati ad una catena bloccata intorno alla sua vita. Una terza catena è attaccata da un'estremità ad un collare sul collo, e dall'altra viene tenuta in mano dal suo catturatore.

Note per il DM: Zorena è una classica principessa della giungla - una bella eroina nativa del Mondo Cavo che può essere coinvolta in modo romantico con uno dei PG se la campagna propende per questa direzione.

Note di Combattimento: Ladra di 6° livello; CA 4 (bonus della Destrezza e Compensazione Speciale); PF 17; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1 lancia o pugnale; Danni 1d6 (lancia) o 1d4 (pugnale); TS L6; ML 9; AL N. For 12, Int 13, Sag 10, Des 18, Cos 11, Car 18. Lingue: Neathar, Azcano. Competenze Generali: Navigazione (Int), Sopravvivenza (Foreste, Int), Seguire Tracce (Int), Acrobatismo (Des), Artista della Fuga (Des), Resistenza (Cos).

Oggetti Magici Posseduti: Nessuno.

La Prima Visione di Zorena

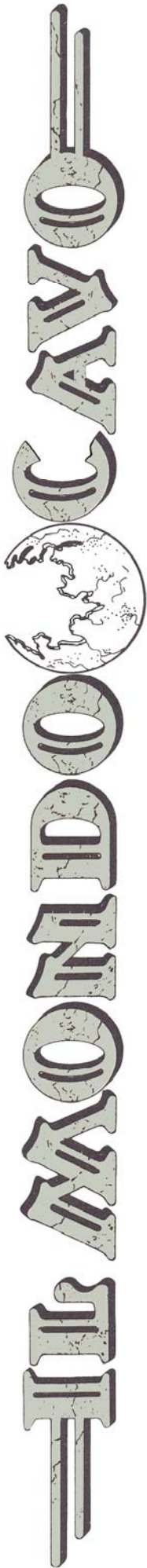
Quando il Capitano Geissyl trascinerà Zorena all'interno della radura, ordinerà agli uomini di affrettarsi, di impacchettare tutto e di prepararsi per la partenza; partiranno tutti non appena arriverà il Generale. Se i PG comprendono l'elfico, saranno in grado di capire i suoi ordini; se non comprendono l'elfico, sentiranno solo qualcosa che *suona* come degli ordini e vedranno gli elfi improvvisamente affaccendati.

Successivamente, Zorena si rivolgerà a lui. Se uno dei PG o dei loro seguaci capiscono il Neathar, questo è quello che dirà Zorena:

"Ascoltami, verme di un elfo. Mi hai catturata con la tua spregevole magia, ma non mi fermerai mai. Taglierò la tua gola e quella del maiale del tuo capo.

"Io sono Zorena, quella che loro chiamano la Gemma di Neathar. Mio padre è Zorok, capo dei Toralai. Egli ha inviato i suoi guerrieri a salvarmi. I guerrieri Toralai possono abbattere un possente bisonte con una sola mano, anche disarmati. Che possibilità avete voi erbacce pallide dinanzi a loro?

"Lasciatemi andare ora e non subirete alcun danno. Provate a trattenermi... e la vostra unica ricompensa sarà la morte"



Alla fine di questo appassionato discorso, il Capitano Geissyl la colpirà con freddezza in pieno viso, facendola cadere a terra. Poi si rivolgerà ai suoi uomini facendo cenno di affrettarsi.

I PG Attaccano?

I PG, se sono degli eroi focosi, probabilmente vorranno attaccare Geissyl e gli Schattentalfen per la loro infamia. Magari sono dei tipi menefreghisti e non lo faranno. Di seguito vengono riportate alcune possibili opzioni tra cui scegliere:

I PG Attaccano Subito

Gli eroi potrebbero lanciare un attacco contro l'accampamento degli Schattentalfen. In questo caso, dovranno affrontare il Capitano Geissyl e quattro elfi guerrieri Schattentalfen di 1° livello. Solamente Geissyl ha conoscenze magiche.

I protodraghi saranno allarmati dal combattimento; qualcuno si libererà dai suoi vincoli e volerà via, mentre i restanti ringhierananno solamente attraverso le loro muscolature e resteranno dove sono. I protodraghi non parteciperanno al combattimento a meno che il combattimento non si sposti in mezzo a loro; in quel caso, attaccheranno indiscriminatamente sia i PG che gli Schattentalfen.

Se vinceranno gli eroi, potranno fare tutto ciò che vogliono dell'accampamento; Geissyl possiede le chiavi dei ceppi di Zorena.

Il Generale Caryldian arriverà verso la fine dello scontro. Non si farà vedere dai PG; resterà fuori dall'accampamento, osservandoli di nascosto. Non conoscendo le abilità degli intrusi, resterà in attesa degli eventi e cercherà di rapire Zorena in un altro momento. Sarà in grado di trovare e catturare di nuovo uno dei protodraghi fuggiti e seguire il gruppo dei PG in groppa all'animale.

I PG Tentano di Salvare Zorena Furtivamente

Se i PG sono furtivi (o semplicemente pensano di esserlo), potrebbero voler salvare Zorena furtivamente. Il Capitano Geissyl incatenerà Zorena ad un albero con la catena bloccata al suo collo e presterà per lo più attenzione ai propri uomini ed ai loro preparativi per la partenza.

Un PG ladro potrebbe salvarla intrufolandosi furtivamente fino al suo albero (questo richiederebbe due tiri in *muoversi silenziosamente*; un fallimento avvertirebbe lo Schattentalfen di guardia della loro presenza) e scassinare la serratura che la tiene incatenata. Una volta liberata dalla sua catena al collo, non consentitele di muoversi silenziosamente; anche le catene ai suoi polsi tintinneranno. Inoltre, Zorena sospetterà che qualcuno tenti di portarla via dagli Schattentalfen, ma non di "liberarla." I PG dovranno scassinare il suo collare e i bracciali che la incatenano e questa operazione richiederà tre tiri in *scassinare serrature*.

Il fallimento in un tiro non allarmerà la guardia, ma farà in modo che Zorena non possa muoversi silenziosamente. A quel punto, gli eroi saranno costretti a fuggire o ad attaccare gli Schattentalfen.

I PG Attendono Fino all'Arrivo del Generale e Poi Attaccano

Dopo circa mezz'ora di attesa, arriverà il Generale Caryldian insieme ad un altro soldato Schattentalfen. Il Generale sarà furioso per il suo fallimento, ma gli si illumineranno gli occhi quando vedrà che il Capitano ha catturato di nuovo Zorena. Caryldian la dilergerà per un momento o due, poi ordinerà ai suoi soldati di caricare le cose restanti sui protodraghi per la partenza.

Se gli eroi attaccheranno in questo momento, le cose andranno esattamente come prima. Il Generale Caryldian è un elfo cauto e scaltro; non si getterà nel combattimento. Utilizzerà il suo incantesimo *volare* per allontanarsi ed osservare quello che accade.

Una volta che gli eroi avranno vinto, Caryldian si sarà fatto un'idea decisamente migliore delle loro capacità. Egli non contrattaccherà subito (non è interessato al destino dei suoi tirapiedi). Caryldian riuscirà a recuperare uno dei protodraghi fuggiti durante il combattimento e seguirà a distanza gli eroi fino a quando non troverà un modo per recuperare Zorena.

I PG Osservano Solamente

Se i PG resteranno in attesa ad osservare, Caryldian ed il suo sottoposto compariranno come prima; Caryldian denigrerà Zorena; gli Schattentalfen caricheranno i loro protodraghi, incatenando Zorena ad uno di essi, e poi voleranno via. Questa sarà la fine di questa avventura; lasciate che proseguano verso qualche altra avventura orientata verso i loro interessi.

Il Capitano Geissyl

Note di Combattimento: Elfo di 4° livello; CA 5 (corazza di maglia); PF 20; MV 27 metri (9 metri); N° ATT. 1 spada lunga o incantesimo; Danni 1d8 (spada) o a seconda dell'incantesimo; TS E4; ML 8; AL N. For 12, Int 17, Sag 10, Des 11, Cos 13, Car 9. Lingue: Elfico (dialetto Schattentalfen), Neathar, Azcano, Traldar, uomini lucertola Malpoggi, nani Kogolor. Competenze Generali: Cartografia (Int), Professione (di Assistente Militare, Int), Intagliare (Int), Prontezza (Int), Saltare sulle Sporgenze (Des), Persuadere (Car).

I Cavalieri Schattentalfen ed i Protodraghi

Per le statistiche relative a questi PNG e mostri, vedere il capitolo *Le Caverne degli Schattentalfen* nella *Guida del Dungeon Master*.

Il Salvataggio ed il Primo Contatto

Presumendo che gli eroi abbiano salvato Zorena, la situazione dovrebbe essere la seguente: i PG si trovano in compagnia di Zorena ed il Generale Caryldian, in possesso di un protodrigo, li sta seguendo a distanza.

Ora i PG dovranno capire come trattare Zorena. Le loro opzioni sono:

Liberarla: Gli eroi potrebbero dire: "Beh, ti abbiamo salvata, è stato bello incontrarti e addio." Se si comporteranno in questo modo, la curiosa Zorena

li ringrazierà e li guarderà andare via. Poi li seguirà nel loro viaggio, osservandoli e traendo informazioni su di loro. Nel frattempo, si fabbricherà qualche rozza arma per rimpiazzare quelle che i suoi precedenti catturatori le hanno portato via (a meno che i PG non fossero stati così generosi da offrirle delle armi). Alla fine, diversi sonni dopo, se i PG non l'avranno vista ed invitata ad unirsi a loro, lei li avvertirà di un agguato nemico o dell'imminente attacco di un dinosauro e ripagherà il suo debito nei loro confronti. Se i PG non saranno ancora interessati ad averla nella loro compagnia, a quel punto Zorena inizierà una lunga marcia verso casa. Tuttavia, se i PG la inviteranno ad unirsi a loro, trattate la situazione come viene descritto nel paragrafo che segue.

L'Offerta di Accompagnarli: Se i PG la inviteranno ad unirsi a loro nel loro viaggio, lei esiterà per qualche momento, poi accetterà. Il suo desiderio di ritornare a casa verrà in qualche modo smussato dalla sua curiosità verso queste persone e così li accompagnerà. Tuttavia, il Generale Caryldian, ricorrendo a tutte le sue arti magiche ed alle sue competenze, continuerà a seguire il gruppo e presto farà un tentativo per recuperare Zorena.

L'Offerta di Accompagnarla: Se gli eroi sono particolarmente generosi e non hanno nessun luogo dove andare, potrebbero offrirsi di riportare Zorena nel proprio territorio. Lei accetterà immediatamente questa proposta; questo le consentirà di tornare a casa e di restare in compagnia di questi strani ed interessanti stranieri. Naturalmente, come sopra descritto, il Generale Caryldian li pedinerà e tramerà per rapire nuovamente Zorena.

Prenderla Prigioniera: Gli eroi potrebbero decidere di prenderla prigioniera. Ovviamente, Zorena cercherà di fuggire. Se sarà in grado di fuggire dai PG (potete sia inscenare il tentativo di fuga, sia utilizzare la *Tabella della Fuga* riportata nel *Manuale delle Regole Expert*), allora fuggirà. Se non riuscirà a fuggire, vorrà dire che i PG saranno riusciti di riprenderla. In questo momento, lei non sarà amica dei PG (a meno che questi non ci ripenseranno e non la libereranno) e compirà ogni tentativo possibile di fuga. Comunque, nel frattempo lei sarà nelle loro mani. Il generale Caryldian li seguirà e cercherà di sottrargliela.

Gli Attacchi di Caryldian

Il Generale Caryldian sospetta di essere più forte dei Personaggi Giocanti, pertanto sfrutterà la sua intelligenza, le sue competenze e le sue abilità magiche per raggiungere i suoi scopi - con la speranza di non dover ricorrere al confronto diretto.

Le Sue Tattiche

La tattica di Caryldian è quella di seguire la sua preda dall'aria, restando molto alto ed utilizzando occasionalmente degli incantesimi magici come *occhio dello stregone* e *chiaroveggenza* per spiare la sua preda a terra, talvolta atterrando ed utilizzando la sua Competenza Generale Seguire Tracce per calcolare il loro probabile percorso.

Poi si sposterà davanti a loro e preparerà delle imboscate.

L'Agguato Caduta/Ragnatela/Dinosauro

Un agguato verrà compiuto in questo modo:

Caryldian piazzerà la sua trappola sul bordo di un dirupo o di un burrone mentre i PG si stanno avvicinando. Lancerà un incantesimo *ragnatela* sull'orlo del dirupo o del burrone in modo da catturare chiunque vi cadrà dentro. Successivamente, lancerà un *terreno illusorio* sul dirupo o sul burrone, facendolo sembrare un superficie continua e pianeggiante.

Quando i PG saranno in vista, Caryldian lancerà un incantesimo *volare* in modo da poter volare, si lancerà una *protezione dai proiettili normali* e poi, proprio quando i personaggi staranno arrivando sull'orlo del dirupo, lancerà un incantesimo *creazione spettrale* per creare l'illusione di un possente allosauro (vedere il capitolo Mostri) alle spalle dei PG.

I PG potrebbero mettersi a correre. Potrebbero sparpagliarsi per combattere meglio l'allosauro. Indipendentemente da questo, diversi di loro si avvicineranno all'orlo nascosto del burrone ed alla *ragnatela*.

In seguito, Caryldian volerà in mezzo a questo caos, afferrerà Zorena e la porterà via. Caryldian è un cliente abbastanza tosto (da standard di gioco di livello *Expert*) e quindi sarà in grado di subire un paio di attacchi provenienti dai PG durante le sue mosse.

Con la dimenante Zorena in pugno, Caryldian volerà fino al suo protodrago e prenderà il volo prima di provare a legare la donna. Questo lascerà i PG con il gruppo sparpagliato ed alcuni suoi membri intrappolati e Zorena nelle mani di Caryldian.

Il Generale Caryldian

Storia: Caryldian è un esperto mago e comandante militare degli Schattentalfen ed ha 200 anni. Egli ha condotto più spedizioni contro gli Azcani di quelle che si potrebbero contare. È molto bravo a motivare i suoi elfi, ma non è un grande tattico o pianificatore; deve lasciare quel compito ai suoi consiglieri. Ha avuto per lungo tempo un'ostile rivalità con il più giovane Trylthyn (vedere la sezione riguardante gli Schattentalfen riportata nel capitolo Atlante della *Guida del Dungeon Master*), che disprezza in quanto Trylthyn è un eretico - non è un seguace dell'Immortale Atzanteotl.

Personalità: Caryldian è un comandante dalla forza bruta che terrorizza i suoi elfi richiamandoli all'obbedienza ad ogni suo minimo capriccio. D'altra parte, preferisce che i suoi consiglieri elaborino dei complicati piani di attacco furtivi che prevedano il meno possibile il confronto diretto in quanto Caryldian è un po' codardo. Oh, egli sfiderà qualunque elfo che lo chiamerà in questo modo, ma solamente perché ha molta familiarità con le abilità di chiunque possa tacciarlo di una cosa del genere. Il fatto è che Caryldian ha paura di combattere contro qualunque avversario di cui non ne sa abbastanza.

Aspetto: Caryldian è piuttosto grosso per essere uno Schattentalfen, con un'altezza di circa 1,63 metri ed un peso di circa 54 chilogrammi. Ha gli occhi verdi chiari, è molto bello ed indossa abiti verdi e dorati con delle finiture metalliche.

Note di Combattimento: Elfo di 10° livello; CA 4 (corazza di maglia e scudo); PF 35; MV 27

metri (9 metri); N° ATT. 1 spada lunga o incantesimo; Danni 1d8+3 (spada) o a seconda dell'incantesimo; TS E10; ML 11; AL C. For 16, Int 18, Sag 10, Des 12, Cos 9, Car 13. Lingue: Elfico (dialetto Schattentalfen), Neathar, Azcano, Traldar, uomini lucertola Malpoggi, nani Kogolor. Competenze Generali: Intimidire (For), Navigazione (Int), Segnalazione (Segnali Gestuali dei Cavalieri di Protodraghi, Int), Seguire Tracce (Int), Speleologia (Sag), Prontezza (Des), Trovare Trappole (Des), Ascoltare Rumori (Des), Cavalcare (Protodraghi, Des).

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *individuazione del magico, protezione dal male, lettura del magico.* 2° livello - *individuazione di un oggetto, creazione spettrale, ragnatela.* 3° livello - *chiaroveggenza, volare, protezione dai proiettili normali.* 4° livello - *crescita dei vegetali, terreno illusorio, occhio dello stregone.* 5° livello - *dissoluzione, muro di pietra.*

Oggetti Magici Posseduti: *Stivali della levitazione, spada lunga +1 (individuazione del male).*

Lungo la Strada

Caryldian continuerà a seguire i percorsi degli avventurieri finché non riuscirà a catturare Zorena ed a volare via con lei, o finché non verrà sconfitto o ucciso dai PG.

Se verrà ucciso dai PG, quest'avventura giungerà al termine. Gli eroi continueranno per la loro strada, subendo attacchi dai dinosauri ed incontri con razze leggendarie ed alla fine raggiungeranno la loro successiva destinazione.

Se Caryldian catturerà Zorena, i PG avranno un'altra scelta. Zorena avrà detto ai PG che Caryldian la stava riportando nella capitale degli Schattentalfen. I PG la seguiranno con la speranza di salvarla (o trovarla di nuovo quando fuggirà) o decideranno di andarsene per i fatti loro?

Nel caso della scelta precedente, potete trasformare l'avventura in una corsa attraverso il paese. I PG si renderanno conto di non essere abbastanza veloci da catturare Caryldian in groppa al suo protodrago.

Così, potrebbero trovare delle proprie cavalcature volanti: pegasi, grifoni, pteranodonti giganti, qualunque cosa pensino di poter catturare ed addomesticare rapidamente. Ciò li porterebbe ad avvicinarsi lentamente a Caryldian dopo molti giorni di volo e, al termine dell'inseguimento, ad un combattimento aereo contro il generale Schattentalf.

D'altro canto, i PG potrebbero non essere in grado di procurarsi delle bestie volanti. In questo caso, lasciateli procedere via terra alla ricerca del generale con l'intento di entrare nella capitale degli Schattentalfen per liberare Zorena.

Tuttavia, molto prima che riusciranno a raggiungere quel territorio, si imbattono nel corpo di un protodrago abbattuto. La bestia sarà stata abbattuta da qualche predatore volante. Le tracce di Caryldian e della sua bella prigioniera condurranno lontano dal luogo dell'incidente, dritte verso le terre degli Schattentalfen. Caryldian avrà due giorni di vantaggio sui PG; ma i PG saranno più veloci, in quanto non dovranno trascinare una prigioniera recalcitrante.

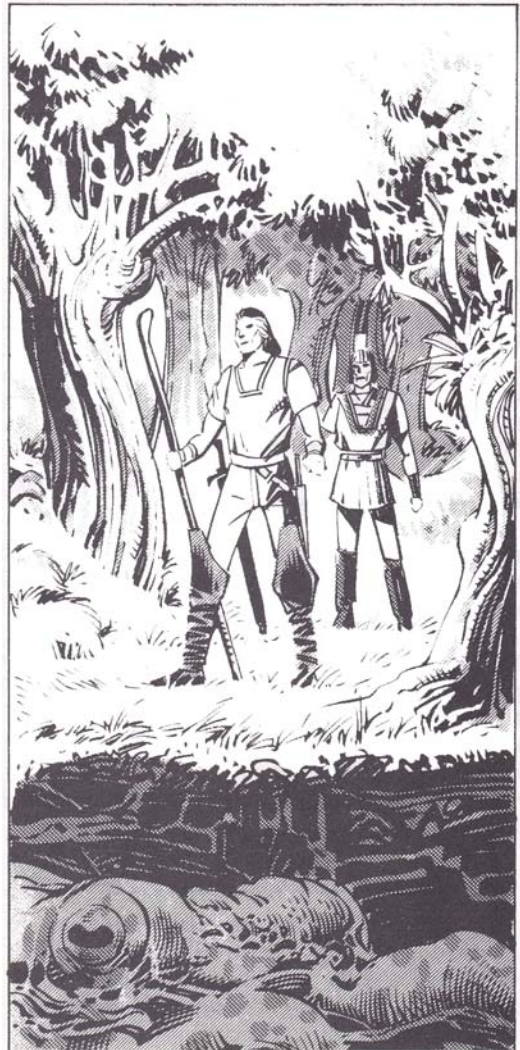
Questo renderà il resto dell'avventura una corsa

contro il tempo, via via che gli eroi guadagneranno terreno sulla loro preda, con la speranza di catturare Caryldian prima che quel marrano riesca a raggiungere i confini Schattentalf.

Nel momento in cui riusciranno a raggiungerlo, i PG potranno avere un duello finale con il malvagio elfo. Quest'ultimo potrebbe preferire abbandonare la sua prigioniera per salvarsi la vita e volare via in sicurezza. In questo caso, Caryldian ritornerà in un qualche altro momento successivo per esigere la propria vendetta nei confronti dei Personaggi Giocanti.

Oppure, furibondo per l'inseguimento e per i continui rifiuti di Zorena nei suoi confronti, potrebbe rivoltarsi contro i suoi inseguitori come un cane rabbioso ed attaccarli in un combattimento fino alla morte.

In entrambi i casi, Zorena si riunirà con gli eroi del mondo esterno e l'avventura si concluderà... almeno per il momento.



Di seguito vengono riportate numerose idee avventura che potete adattare a qualunque livello di esperienza del gruppo. Quasi tutte queste avventure sono adattate per una delle nazioni o culture descritte nel capitolo Atlante della *Guida del Dungeon Master*.

Qui non vengono rappresentate tutte le culture presenti nel capitolo Atlante; molte delle descrizioni di quel capitolo contengono già delle idee avventura per quelle ambientazioni.

Nelle Lande Antaliane —

Mentre gli eroi si stanno avvicinando alle terre Antaliane, muovendosi attraverso le foreste innevate, si imbattono nel percorso di qualcuno che recentemente si è diretto verso ovest. Le tracce sono di un singolo individuo a piedi.

Mentre i PG esaminano le tracce, vengono accolti da un gruppo armato di guerrieri Antaliani guidati dal figlio di Kjodar Triudar (vedere la sezione riportata nel capitolo Atlante). Gli Antaliani saranno sospettosi ed ostili e esigeranno di poter dare un'occhiata a tutti i membri del gruppo... ma una volta che avranno visto i volti di tutti i suoi componenti, perderanno interesse nei PG.

Chiederanno ai PG se hanno visto chi ha lasciato quelle tracce. Si scoprirà che le tracce sono state lasciate da uno schiavo in fuga, un certo Olgaf il Gigante. Olgaf si imbattè nelle zone selvagge all'interno del territorio del villaggio di Kjodar diversi anni fa e rimase in mezzo a quella gente in veste di schiavo; era un uomo enorme, taciturno ed un grande lavoratore. Tuttavia, appena due giorni fa si è letteralmente strappato il collare dal collo, uccidendo brutalmente (ma non emotivamente) tre persone che si trovavano tra lui e le porte della città e se ne è andato dritto fuori dal villaggio.

Kjodar chiederà ai PG se vorranno unirsi al loro gruppo nella loro caccia per vendicarsi.

Accompagnando Kjodar

Se i PG accetteranno di unirsi al gruppo di ricerca, gli uomini di Kjodar ed i PG continueranno a seguire le tracce dirigendosi sempre più all'interno delle più inospitali regioni selvagge. I venti diventeranno più forti, la terra più montagnosa e piena di ghiacciai. Ci vorranno due o tre sonni in valori temporali.

Gli eroi e gli uomini di Kjodar inizieranno a subire gli attacchi dei lupi. Non si tratterà di attacchi di lupi accaniti ed affamati; si tratterà di attacchi coordinati nei quali i lupi elimineranno un guerriero per poi fuggire, senza preoccuparsi di mutilarne ulteriormente il corpo.

Il gruppo sarà colpito anche da piccole valanghe per evitare le quali i PG dovranno ripararsi dietro dei basamenti rocciosi.

Tuttavia, si avvicineranno sempre di più ad Olgaf, lo schiavo in fuga, ed alla fine lo vedranno non molto avanti a loro, fuori dalla gittata degli archi, mentre arrancherà oltre la cima di una collina lontana.

Presto saranno in grado di raggiungerlo. Olgaf si trova alla base di un grande affioramento di rocce. Però si è cambiato: ora indossa una corazza di maglia e porta un'enorme spada ed uno scudo.

Mentre gli eroi si avvicineranno, Olgaf li schernerà

gridando: "Siete arrivati troppo tardi. Ho raggiunto la mia gente.

"Mio padre era un nano per la sua specie, potente Kjodar. Mia madre era un'umana. Ed io vengo scambiato per un umano abbastanza facilmente. Così sono stato mandato dalla tua specie per conoscerla meglio, in modo da poterla distruggere meglio."

E proprio mentre gli eroi staranno per entrare nella gittata dell'arco, egli continuerà: "Adesso voglio incontrare i miei fratelli."

Da dietro la sporgenza dei massi appariranno due *giganti dei ghiacci* - enormi, corazzati e prontissimi ad uccidere i Personaggi Giocanti...

I giganti ed Olgaf attacheranno i PG per distruggerli. Se i PG ed i loro compagni Antaliani vinceranno, Kjodar raccomanderà di lasciare questa terra il prima possibile; se questo è il territorio dei giganti dei ghiacci, sarebbe meglio andarsene subito.

Proseguendo

Se i PG decideranno di non accompagnare gli uomini di Kjodar, proseguiranno per la loro strada ed alla fine troveranno il villaggio di Kjodar che è governato dall'anziano guerriero Triudar.

Gli Antaliani saranno ospitali con loro per quanto la loro natura bellicosa glielo permetta e, una volta che avranno determinato che i PG sono dei buoni combattenti e dei coraggiosi eroi, li ospiteranno e si intratterranno con loro.

Pochi sonni dopo, Kjodar farà ritorno dalle regioni selvagge. Sarà ferito ed assiderato e sarà l'unico superstite della sua spedizione.

Racconterà dell'incontro tra i suoi uomini, Olgaf ed i due giganti dei ghiacci. Kjodar riuscì a scappare nel momento in cui apparve evidente che gli Antaliani non avrebbero potuto vincere. Però, saprà di essere stato seguito; i giganti vorranno eliminare lui e l'intero villaggio (i ricordi di Olgaf del villaggio non sono piacevoli).

Così, i PG si uniranno agli abitanti nella difesa del villaggio di Triudar. Prima che possa trascorrere un altro sonno, apparirà Olgaf ed un gruppo di dieci giganti dei ghiacci ed attaccheranno il villaggio. Le mura del villaggio non saranno un ostacolo per i giganti; questi le faranno a pezzi come un fazzoletto di carta. I PG dovranno affrontarli e sconfiggerli in un combattimento uno contro uno.

Olgaf

Note di Combattimento: Gigante nano di 8 DV; CA 4 (corazza di maglia e scudo); PF 30; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1 spada a due mani; Danni 1d10; TS G8; ML 10; AL C.

Giganti dei Ghiacci

Utilizzare le statistiche relative ai giganti dei ghiacci riportate nel *Manuale delle Regole Expert*.

Nell'Impero Azcano —

Questa è un'avventura per personaggi abbastanza tosti - personaggi di alto livello *Expert* o di basso livello *Companion*. Se i vostri PG non hanno ancora raggiunto quel livello, diminuite il numero o le abilità dei mostri.

Nelle giungle vicino o all'interno dei confini Azcani, i PG scoprono una piccola piramide (di circa 15 metri di altezza). Non è mai stata al centro di una città o di un villaggio; è stata costruita qui nel bel mezzo della regione selvaggia ed è stata invasa dalla giungla. Gli alberi crescono accanto alla piramide ed attraverso i suoi gradoni più bassi.

La fatiscente costruzione in cima alla piccola piramide conduce verso le stanze interne.

Se uno qualunque dei personaggi sa leggere la lingua Azcana, i pittogrammi che riempiono le pareti dei corridoi della piramide raccontano una storia.

La storia narra del re Azcano Otlakzilatl. Questo Otlakzilatl fu un re feroce (e per gli Azcani chiamare qualcuno feroce racconta una storia a sé; questo Otlakzilatl deve essere stato un mostro). In questa racconto si dice che Otlakzilatl abbia personalmente bruciato i cuori di centomila nemici. Si dice anche che fu un appassionato sostenitore del gioco del *tlachtli*.

La sezione successiva dice che Otlakzilatl è diventato molto, molto vecchio e che non sarebbe morto. Poi c'è una sezione di testo danneggiata e continua dicendo che per placarlo decisero di costruire una stanza del tesoro che sembra un campo di *tlachtli* e di seppellirlo lì, lontano dalla terra dei viventi. Il testo finisce qui.

Le sale e le scale della piramide scendono sempre più in profondità - di circa 30 metri, ben all'interno del terreno al di sotto della piramide. E lì gli eroi scoprono un campo sotterraneo di *tlachtli*, come descritto nella sezione relativa agli Azcani riportata nel capitolo Atlante della *Guida del Dungeon Master*.

Il campo è buio e spoglio... tranne che per i corpi mummificati di dodici giocatori di *tlachtli* che giacciono in due gruppi di sei sul suo pavimento. Dall'altro lato del campo, al di sopra di esso, vi è una piattaforma rialzata, sulla quale vi è una predella ed un altro corpo... ed il riverbero dell'oro.

Quando i personaggi si muoveranno sul campo per arrivare all'oro, noteranno che il suo pavimento appare molto consumato. È come se qui si giocasse ancora.

Sarà allora che i giocatori di *tlachtli* si alzeranno. Si tratta di morti - o piuttosto di non morti. Per centinaia di anni sono risorti una volta al giorno per giocare una partita di *tlachtli* per il divertimento del loro re imperituro.

Dal momento che non dovranno giocare l'una contro l'altra, le due squadre si uniranno per giocare contro i PG. E la loro tipologia di gioco sarà davvero molto brutale. Comporterà di sicuro degli attacchi dannosi, anche se questi stupidi non morti potrebbero non stare tentando consapevolmente di uccidere i PG.

Quando il gioco avrà inizio, Otlakzilatl, la mummia del re Azcano si alzerà per guardare la partita. Otlakzilatl non intraprenderà nessuna azione contro gli eroi a meno che questi non si dirigeranno verso di lui. Se i PG saliranno sulla piattaforma

panoramica, Otlakzilatl li attaccherà per distruggerli.

Otlakzilatl, La Mummia

Utilizzate le statistiche per le mummie riportate nel *Manuale delle Regole Expert*. Il tocco di questa mummia causa *paralisi*, ma non la malattia putrescente.

I Giocatori Non Morti di Tlachtli

Note di Combattimento: Mostri da 5 DV; CA 4; PF 20; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1 a mani nude o palla di gomma mummificata; Danni 1d6 a mani nude o 1d8+2 con la palla di gomma mummificata; TS G5; ML 12; AL N.

Il Tesoro

Il tesoro accatastato sulla predella di Otlakzilatl è composto da circa 5.000 mo di tesori in oro e gemme intarsiate: bracciali, collane, medaglioni, corone, coppe, ecc... Tra questi non vi sono armi o oggetti magici.

La singola palla di gomma mummificata che utilizzano i giocatori non morti di *tlachtli* nel loro gioco non causa tutti quei danni quando viene utilizzata dai Personaggi Giocanti; nel corso dei secoli, i giocatori hanno imparato a lanciarla con una brutale efficacia, mentre i PG potrebbero causare solo 1d4 danni circa con quella grossa e pesante cosa.



Nelle Lande degli Uomini Bestia

Se i PG interagiranno pacificamente con gli Uomini Bestia, verrà offerto loro un riparo, del cibo e saranno intrattenuti da queste bizzarre genti.

E conosceranno inevitabilmente la "vergogna nascosta" del capo della famiglia. Si tratta della figlia più giovane di Okrobok, Draglu, chiamata La Reincarnata.

Draglu è alta all'incirca 1,52 metri, con la pelle verde, le orecchie a punta e gli occhi completamente gialli. Draglu ha un disperato bisogno di parlare con i PG lontano dalle orecchie della sua famiglia ed alla fine troverà un modo per farlo.

Dice loro di amare il suo clan, ma che ultimamente ha avuto dei ricordi di una vita precedente. Qualche tempo prima, e non pensa che si tratti di molti anni prima, lei era Drylussia, una bella principessa elfica dal cuore gelido che viveva in una terra nel remoto sud, ove era sempre caldo e gli alberi crescevano fitti.

In questa vita lei amava Lolandrian, un elfo eroe, ma quest'ultimo amava un'altra, un'elfa arciera di nome Sylvestria, rinomata per la sua bellezza. Drylussia, gelosa e piena d'odio, lanciò un potente incanto su Sylvestria che la pose in un profondo stato di trance dal quale non si sarebbe mai più risvegliata senza l'ausilio della magia. Successivamente, Drylussia mise Sylvestria in una cassa di vetro all'interno di una grotta incantata che un mortale non avrebbe mai potuto trovare. Lolandrian, sentendo che Drylussia aveva "ucciso" il suo vero amore, la uccise per vendetta.

Draglu sarà molto dispiaciuta per le azioni compiute dalla sua precedente incarnazione e vorrebbe fare ammenda. Draglu vorrebbe trovare Sylvestria e riportarla da Lolandrian. Dirà ai PG che la sua famiglia si rifiuta di lasciarglielo fare. I Personaggi Giocanti potranno portarla con loro quando partiranno? Non avranno bisogno di salvarla o altro; Draglu sgattaiolerà fuori poche ore prima di partire e si incontrerà con loro lungo il sentiero che conduce a sud. Ovviamente, lei sarà molto sconvolta dalle azioni compiute nella sua vita passata e supplicherà gli eroi di aiutarla.

Se gli eroi chiederanno in giro, sentiranno dire dagli altri Uomini Bestia che pensano che Draglu sia pazza. I loro sciamani affermano che gli Uomini Bestia una volta erano tutti reincarnazioni di spiriti di esseri malvagi, ma che non è più così. Essi

non sono disposti ad accettare il fatto che questo possa accadere di nuovo.

Se gli eroi decideranno di non aiutare Draglu, questa sarà la fine dell'avventura.

Ma se i PG decideranno di aiutarla, Draglu, come promesso, si incontrerà con loro lungo il sentiero che conduce a sud e li accompagnerà ovunque andranno.

Gli Uomini Bestia non li seguiranno. Hanno cercato di tenere con loro Draglu per anni, ma sapevano da tempo che prima o poi sarebbe scappata.

Draglu La Reincarnata

Note di Combattimento: Femmina di Uomo Bestia di 1 DV; CA 8; PF 6; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1 pugnale; Danni 1d4-1; TS G1; ML 6; AL C. For 8, Int 10, Sag 11, Des 9, Cos 12, Car 9. Lingue: Lingua degli Uomini Bestia, Neathar. Competenze Generali: Nessuna (quattro slot competenza ancora da scegliere).

I ricordi di Draglu della sua vita precedente sono vaghi. Sa che riuscirebbe a ricordare come arrivare nella grotta nella quale è rinchiusa Sylvestria se solo si trovasse a pochi chilometri da essa. E sa che riuscirebbe a ricordare come arrivare nelle terre boschive del suo passato popolo se solo si trovasse a poche centinaia di chilometri da esse. Draglu non ricorda la lingua elfica.

Draglu accompagnerà gli eroi fino a quando questi andranno con lei e continuerà a ricordare cose per tutto il tempo. Ricorderà la sua infanzia da elfa. Anche se non saprà come confrontarla con la vita degli altri elfi, la sua cultura elfica era diversa da qualunque altra all'interno del Mondo Cavo; essi vivevano all'interno di città di cristallo e possedevano talmente tanto oro che avevano smesso di estrarlo. (Questa potrebbe essere un'ulteriore motivazione per i PG per tenerla con loro.)

Sfortunatamente, il fatto è che Draglu è pazza. Non è mai stata una principessa elfica in una vita precedente; questa è una demenziale fantasia che gli è saltata in testa per riuscire ad accettare la sua vita sgradevole da femmina di Uomo Bestia. Lei ci crede fermamente, ma il fatto è che la sua città di cristallo degli elfi non è mai esistita e lei non ha mai effettuato un incanto su una rivale in amore.

Potrebbe volerci un po' di tempo prima che gli eroi se ne rendano conto. Forse non se ne renderanno conto mai e questa femmina degli Uomini Bestia starà sempre appiccicata a loro, alla ricerca della sua caverna incantata.

Nei Territori dei Bruti —

Nelle Terre dei Bruti, i PG potranno incontrare Pa-gar, un anziano e nodoso guerriero Bruto che dirà di essere stato emarginato dalla sua tribù. Li seguirà in giro, senza offrire di unirsi a loro, ma dicendo ai PG dove trovare selvaggina ed acqua.

Però, Pa-gar non è un Bruto gentile di mezza età ansioso di aiutare degli estranei. È un seguace dell'Immortale Tha-to (Thanatos) e Tha-to gli ha concesso un grande dono: la capacità di trasformarsi in una possente tigre dai denti a sciabola.

Una volta che si sarà fatto un'idea dei punti di forza e delle debolezze dei PG - o prima ancora, se i PG dovessero lanciare una *individuazione del male* o una *individuazione del magico* o qualche altro tipo di incantesimo su di lui - Pa-gar si trasformerà e li attaccherà. Questi non ha alcun piano specifico; intende solamente ucciderli e mangiarli.

Tigre dai Denti a Sciabola Mannara

Classe dell'Armatura:	2
Dadi Vita:	12
Punti Ferita:	50
Movimento:	45 metri (15 metri)
Attacchi:	2 artigli/1 morso + speciale
Danni:	1-8/1-8/2-16 + licanotropia
Numero di Mostri:	1
Tiro Salvezza:	G12
Morale:	10
Tipo di Tesori:	V
Allineamento:	Caotico
THAC0:	9
Valore in PX:	1.100

La tigre dai denti a sciabola mannara è una forma di licanotropia che appare solo nel Mondo Cavo; la forma da licanthropo della vittima assume le caratteristiche di una tigre dai denti a sciabola.

Le tigri dai denti a sciabola mannara hanno tre forme: la loro forma originale umana (o umanoide), la forma di una vera tigre dai denti a sciabola ed una forma intermedia ove mostrano per lo più le caratteristiche di una tigre dai denti a sciabola, ma stanno in posizione eretta sulle loro zampe posteriori. In quest'ultima forma, sono alte circa 3,65 metri. Entrambe le forme da tigre dai denti a sciabola sono feroci, animalesche e non intelligenti.

Le tigri dai denti a sciabola mannara non sono influenzate dalla luna piena, perché questa non c'è mai. Tuttavia, non possono mangiare nella loro forma umana; possono mangiare solamente in una forma da tigre dai denti a sciabola e possono mangiare solamente carne appena uccisa. Una tigre dai denti a sciabola mannara che resta per più di un giorno (un sonno) senza mangiare diventa molto affamata; può trasformarsi spontaneamente in forma di tigre dai denti a sciabola e non può ritrasformarsi fino a quando non ha mangiato.

Nelle Terre Elfiche di Icevale (Valle Ghiacciata)

Su un versante montano (non troppo distante dalla

prima comunità di Icevale incontrata dai PG) vi è una grotta. Al suo interno vive Sudeyryl, un'esule della comunità di Valle Ghiacciata. Si tratta di un'elfa maga venuta in contatto con il male; Sudeyryl utilizza le sue arti per terrorizzare la sua gente. Sudeyryl fu bandita e da allora ha vissuto in una vicina grotta meditando vendetta.

Durante questo periodo di tempo, Sudeyryl ha sviluppato un incantesimo che lei chiama *l'incantesimo dei morti ghiacciati*. Si tratta di una variante dell'incantesimo di 5° livello *animazione dei morti*.

Incantesimo di Quinto Livello dei Maghi

Incantesimo dei Morti Ghiacciati

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea degli Zombi Ghiacciati

Questo incantesimo permette al mago di animare dei corpi morti che si trovino all'interno del raggio d'azione della magia. I corpi devono essere stati sepolti all'interno di un terreno ghiacciato; i corpi appena morti non possono essere animati.

Queste creature non morte animate, chiamate zombi del gelo, obbediscono al mago fino a che non vengono distrutti da un chierico. Questi zombi non possono essere distrutti da un *incantesimo della magia dei non morti**.

Può essere animato un Dado Vita di zombi per ogni livello del mago. Le caratteristiche degli zombi del gelo vengono riportate di seguito.

Un ultimo effetto grottesco dell'*incantesimo dei morti ghiacciati* è questo: riporta il corpo delle vittime al loro precedente aspetto giovanile. Uno zombi del gelo appare freddo e ghiacciato, ma non si altera e non diventa orribile.

* ndt. Questo incantesimo, "*undead magic*" nella sua versione inglese, non è stato rinvenuto nei volumi ufficiali delle regole di gioco di D&D®. Pertanto, si è deciso di tradurlo come "*incantesimo della magia dei non morti*," ma non se ne conoscono né gli effetti, né le caratteristiche.

Zombi del Gelo

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	2*
Punti Ferita:	8
Movimento:	27 metri (9 metri)
Attacchi:	1 arma o 1 tocco
Danni:	A seconda dell'arma, o 1d6 + speciale
Numero di Mostri:	1-10
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	Non Applicabile
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THAC0:	18
Valore in PX:	25

Gli zombi del gelo sono immuni agli incantesimi di *sonno* e di *charme* (non che gli incantesimi di *charme* funzionino nel Mondo Cavo).

Gli zombi del gelo possono portare ed utilizzare armi.

Gli zombi del gelo non possiedono alcun incantesimo, ma hanno un potere speciale: *Il Tocco Gelido*. Il loro tocco infligge 1d6 punti di danno ed ha un effetto speciale: l'Intorpidimento. Ogni volta

che uno zombi del gelo utilizza il suo tocco su una vittima, bisogna tirare 1d6 per determinare la parte colpita. La vittima dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Paralisi. Se il Tiro Salvezza avrà successo, non ci sarà un ulteriore effetto; se verrà fallito, la parte del corpo toccata dallo zombi si intorpidirà e non potrà essere utilizzata per un intero turno. Non si tratta dello stesso effetto della *paralisi* e gli elfi non ne sono immuni.

Tiro per la Parte del Corpo Colpita e Risultato dell'Intorpidimento

- 1 Il Personaggio è Accecato
- 2 Mano Secondaria: Al personaggio cade qualunque cosa impugnata con quella mano, non può combattere con quel braccio, lo scudo è inutilizzabile
- 3 Mano Principale: Al personaggio cade qualunque cosa impugnata con quella mano, non può combattere con quel braccio
- 4 Gamba Sinistra: Il personaggio deve effettuare un secondo Tiro Salvezza contro Soffio del Drago; un fallimento indica che cade a terra; la normale velocità di movimento del personaggio è ridotta ad $\frac{1}{2}$
- 5 Gamba Destra: Come la Gamba Sinistra; se entrambe le gambe sono intorpidite, il personaggio cade automaticamente e la sua normale velocità di movimento (strisciando) è ridotta ad $\frac{1}{3}$
- 6 Torso: Nessun Effetto aggiuntivo

Il Piano di Sudeyryl

Il piano di Sudeyryl è semplice. Ogni giorno, per diversi giorni ha visitato il cimitero utilizzato dagli elfi di Icevale che la bandirono. Ora ha accumulato un piccolo esercito di morti congelati ed il suo piano è quello di guidarli contro la sua ex gente.

Così, quando gli eroi si incontreranno per la prima volta con gli elfi di Icevale, o passeranno del tempo con loro, magari sciando insieme a loro, gli zombi del gelo attaccheranno il villaggio di Icevale. Sudeyryl si troverà con loro, alla loro guida, ordinando agli zombi di attaccare.

Sudeyryl continuerà a guidare l'attacco finché non verrà ridotta alla metà dei suoi normali Punti Ferita, a quel punto fuggirà per elaborare un'ulteriore vendetta. I suoi zombi del gelo continueranno a combattere.

Gli elfi di Valle Ghiacciata si spaventeranno e si ritireranno prima dell'attacco degli zombi del gelo... in quanto riconosceranno questi zombi e non potranno fare a pezzi i loro amici ed antenati morti. Spetterà ai PG condurre l'attacco ed interrompere la marcia degli zombi del gelo finché gli elfi viventi non riusciranno a superare l'orrore di ciò che sta accadendo per unirsi ai PG.

Sudeyryl

Note di Combattimento: Elfa di 9° livello; CA 9; PF 35; MV 36 metri (12 metri); N° ATT. 1 pugnale o incantesimo; Danni 1d4 o a seconda dell'incantesimo; TS E9; ML 6; AL C. For 9, Int 17, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10.

Incantesimi a Disposizione: 1° livello - *blocca porta*, *luce magica*, *protezione dal male*. 2° livello -

creazione spettrale, *ragnatela* x2. 3° livello - *incantesimo dissolvi magia*, *volare*, *protezione dai proiettili normali*. 4° livello - *maledizione* x2. 5° livello - *incantesimo dei morti ghiacciati*.

L'Orda di Krugel nelle Terre dei Nani e

Gli orchetti dell'Orda di Krugel hanno imparato a domare e cavalcare una particolare specie di dinosauri carnivori chiamati i *saltatori*.

Saltatori

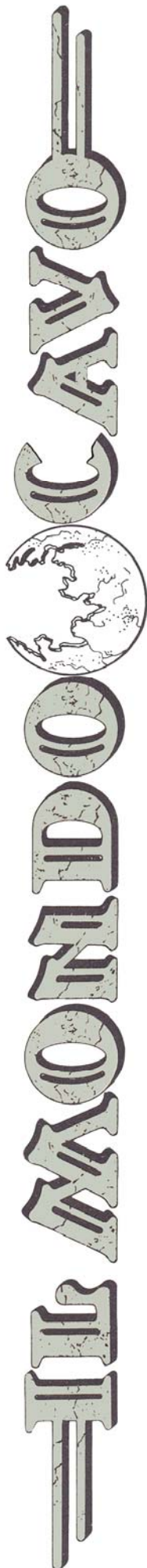
Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	4
Punti Ferita:	16
Movimento:	45 metri (15 metri)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	1-2/1-2/2-12
Numero di Mostri:	2-20
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THAC0:	16
Valore in PX:	75

Il saltatore è alto circa 3,65 metri e può trasportare fino a 4.000 mon di ingombro alla piena velocità di movimento, o 6.000 mon a metà velocità. Il saltatore corre su due zampe ed è in grado di compiere dei salti enormi.

Normalmente, un saltatore si sposta effettuando dei potenti balzi in aria di circa 15 metri. Un saltatore può compiere un singolo salto lungo all'incirca fino 30 metri una volta per round; con questo salto i saltatori si muovono più lentamente della loro normale velocità di movimento, ma consente loro di attraversare i crepacci più larghi.

I saltatori sono particolarmente adatti ai terreni rocciosi e collinari e gli orchetti Krugel li hanno addomesticati in modo da avere un efficiente cavalcatura nel territorio dei nani Kogolor.





Il Piano dei Krugel

Non tutti i Krugel sono convinti del fatto che l'uso dei saltatori rappresenti una buona idea; la loro tradizionale affinità con i pony, e solo con i pony, è molto radicata nella loro cultura. Pertanto, solo una comunità di Krugel sta addomesticando ed allevando queste bestie. Il loro piano consiste nel condurre diverse spedizioni contro i nani Kogolor, raggiungere dei grandi successi contro di essi e convincere gli altri orchetti Krugel dell'utilità di queste nuove bestie da monta.

I Personaggi Giocanti possono imbattersi in questa situazione in uno dei due modi riportati di seguito.

Se per qualche ragione dovessero allearsi con i Krugel, potrebbero sentir parlare di questo piano dai classici pettegolezzi ed essere invitati dai cavalieri dei saltatori ad unirsi a loro nella spedizione contro i nani. I PG avranno bisogno di imparare la Competenza Generale Cavalcare (Saltatori) alla loro prima occasione.

Se non fossero amici degli orchetti, nel momento in cui si troveranno ad attraversare le zone periferiche del deserto Krugel, potrebbero trovare un nano legato ad un palo insaccato nella sabbia. Questi sarà assetato e morirà rapidamente di sete se non lo aiuteranno.

Dirà loro di chiamarsi Kokur. Fu catturato dagli orchetti Krugel, rapito proprio ai margini delle colline dei Kogolor, e torturato per avere informazioni. Questi Krugel progettano di condurre un attacco contro i Kogolor. Kokur, vergognoso e piagnucolante, ammetterà di aver ceduto alla pressione e di aver detto ai Krugel dove si trovano le pattuglie Kogolor, come sgattaiolare al di là delle loro difese, ecc...

Kokur non sarà al corrente dei saltatori. Questi presupporrà che l'incursione verrà condotta a cavallo, come tutti i precedenti attacchi.

Kokur farà del suo meglio per convincere i PG ad aiutarlo a tornare nelle terre dei Kogolor, per avvisare i nani prima dell'arrivo dei Krugel. Kokur brucerà di rabbia nei confronti dei Krugel e prometterà di distruggerli tutti, uno ad uno se sarà necessario.

Tuttavia, la verità è Kokur è un traditore. Indossa degli abiti, pertanto non appare così evidente, ma non è stato torturato affatto. Egli ha venduto la propria gente ai Krugel in cambio della promessa di ricevere dell'oro. Gli orchetti gli hanno tirato fuori tutte le informazioni che sono riusciti ad ottenere, poi lo hanno legato ad un palo lasciandolo a morire. Kokur vuole senza ombra di dubbio che i Krugel vengano annientati - in parte per vendicarsi, ma soprattutto in modo che questi non abbiano l'opportunità di dire agli altri nani che li ha traditi.

La Ricerca

Se i PG si affretteranno, potranno arrivare alle colline dei Kogolor prima dei Krugel.

Kokur inizierà subito a raccontare una storia diversa agli ufficiali dell'avamposto Kogolor. Dirà di essersi infiltrato profondamente all'interno del territorio Krugel in una missione di ricognizione - di propria iniziativa, non una missione ufficiale - e di essere stato catturato. Dirà che prima di essere catturato, ha scoperto che i Krugel sono a conoscenza dell'intero piano di difesa dei Kogolor e

delle loro pattuglie e che hanno progettato un attacco contro le terre dei Kogolor.

Se i PG protesteranno affermando che Kokur non sta raccontando la stessa storia che ha raccontato loro, quest'ultimo si volterà con veemenza contro di loro, affermando di essere stato salvato solo per poter estorcere dei soldi ai Kogolor e che egli sospetta che si trovino qui in ricognizione dietro le linee nemiche per conto dei Krugel.

A questo punto, sarà la parola dei PG contro quella di Kokur. Interpretate questa situazione; lasciate che i Personaggi Giocanti difendano le loro azioni e che confutino le affermazioni di Kokur.

Se i PG riusciranno ad apparire convincenti, il capitano dell'avamposto Kogolor darà il seguente ordine: Kokur ed i PG dovranno accompagnare la guarnigione dell'avamposto ad intercettare i Krugel. In questo ordine risulterà implicito il fatto che il capitano voglia tenere d'occhio entrambe le parti e cercare di valutare la veridicità delle affermazioni di ciascuna parte.

Se i PG non riusciranno ad essere convincenti, verrà chiesto loro di lasciare le terre dei Kogolor. Il capitano non sarà ostile, solo professionalmente sospettoso. Naturalmente, i PG sapranno che i Kogolor hanno una vipera in seno, una vipera di nome Kokur.

L'Attacco dei Krugel: I PG con i Nani

Se i PG accompagneranno i Kogolor, si muoveranno per intercettare l'attacco dei Krugel all'interno di uno stretto passo tra due ripide colline; il passo è il luogo ove Kokur "sentirà" (ovvero, il luogo che egli ha raccomandato ai Krugel) che i Krugel dovrebbero entrare nelle terre dei Kogolor.

La forza dei Kogolor, composta da sessanta nani guerrieri, oltre a Kokur ed ai PG, si piazzerà all'interno di questa angusta gola ed aspetterà l'arrivo dei Krugel per attaccare.

Non ci vorrà molto tempo; bisognerà attendere solo una mezz'ora, senza che vi sia abbastanza tempo perchè i PG riescano a piazzare qualunque tipo di trappola elaborata.

I Krugel saliranno improvvisamente nella valle - a cavallo dei loro sauri saltatori, non con i pony. Questo attacco coglierà i nani di sorpresa: i Krugel potranno saltare sulle ripide pendici della collina ed attaccare i nani da ambo i lati, da dietro e di fronte. La forza d'attacco sarà composta da cinquanta cavalieri Krugel in groppa a cinquanta sauri saltatori.

Kokur fuggirà via urlando. I PG potranno decidere di riportarlo indietro per combattere o di ucciderlo per la sua codardia. Se non lo faranno, il capitano dei nani lo colpirà a sangue freddo per la stessa ragione.

I nani avranno buone probabilità di finire nello scompiglio a meno che i PG non riusciranno ad ottenere qualche rapido successo contro i Krugel.

Se i Nani Vengono Sconfitti

Se anche i PG saranno inefficaci contro i Krugel, gran parte dei nani verranno spazzati via ed i Krugel proseguiranno la loro avanzata, lasciandosi alle spalle solo pochi sopravvissuti (quelli troppo scarsi da valere la pena di essere uccisi).

A questo punto, toccherà ai Kogolor sopravvissuti ed ai PG (se lo vorranno) inseguirli, radunare un numero maggiore di truppe dagli insediamenti dei

nani trovati lungo la strada.

I Krugel infurieranno attraverso il territorio dei Kogolor, saccheggiando e distruggendo le piccole comunità naniche in modo sfrenato.

Nel corso del primo sonno dopo l'ingresso dei Krugel nelle terre Kogolor, il più devoto dei PG, probabilmente un chierico, riceverà una visita in sogno: si tratterà di un'immagine dell'Immortale Garal Glitterlode. Garal lo informerà del progetto di allevare i saltatori dei Krugel, dicendogli cosa potrebbe accadere se un orchetto Krugel dovesse fare ritorno nelle loro terre per descrivere il loro devastante successo: il piano di allevamento dei saltatori verrebbe considerato un successo ed i Kogolor sarebbe costretti ad affrontare i Krugel a cavallo dei sauri saltatori. Garal gli dirà anche il luogo ove si trovano in quel momento i Krugel.

Pertanto, trascorso il sonno, i PG ed i loro alleati Kogolor incontreranno nuovamente i Krugel. I PG ed i nani loro alleati saranno all'incirca una trentina; i Krugel circa 35.

Sarà un combattimento fino alla morte. I Krugel verranno respinti fuori dal territorio dei Kogolor. Per le ragioni descritte in precedenza, e semplicemente per salvaguardare le proprie vite, i Krugel combatteranno ferocemente; anche i nani saranno altrettanto feroci. Fate svolgere un appagante combattimento tra questi nani ed i loro tradizionali nemici orchetti.

Se i PG verranno sconfitti, probabilmente vinceranno i Krugel ed i problemi dei nani Kogolor non li riguarderanno più. Se i PG vinceranno, dovrebbero riuscire ad eliminare questa forza di Krugel. Uno o due orchetti dovrebbero tentare di scappare e continuare la loro fuga, dando vita ad una corsa a più non posso tra gli orchetti ed i PG.

Se i Nani non Vengono Sconfitti

Tuttavia, se al passo i PG saranno efficaci contro i Krugel, i nani saranno rincuorati, si raduneranno ed inizieranno a ritornare a combattere contro questi orchetti, facendo buon uso delle loro armi a distanza e smettendo di avere timore dei sauri saltatori.

In questo caso, i Krugel superstiti torneranno indietro e si dirigeranno verso il deserto, ed il loro piano verrà sventato; gli altri Krugel decideranno che il progetto di allevamento dei saltatori sarà stato un fallimento e non lo porteranno più avanti.

L'Attacco dei Krugel: I PG da Soli

Se i PG non accompagneranno i Kogolor, e saranno invitati a lasciare le loro terre, si troveranno a viaggiare per strada quando i Krugel sfrecceranno lungo la loro strada all'interno delle colline.

I Krugel non si cureranno di annientare in forza i PG; andranno di fretta. Per distruggere il loro gruppo, invieranno una gruppo di cavalieri, uno per ciascun PG. Il corpo d'armata principale dei Krugel li supererà, senza preoccuparsi di vedere come si comporterà il gruppo inviato loro contro.

In ogni caso, i PG sconfiggeranno gli orchetti che li attaccheranno. Se decideranno di seguire l'armata principale degli orchetti, troveranno il passo ove i nani avranno opposto resistenza... e perduto. I difensori saranno tutti morti ed i Krugel staranno scorrazzando allegramente in tutte le terre dei Kogolor. Kokur sarà morto con una freccia nanica

nella schiena.

A questo punto, se i PG decideranno di inseguire gli orchetti, potrete continuare l'avventura descritta in precedenza. Gli eroi seguiranno il tragitto compiuto dagli scatenati orchetti, raccogliendo nani alleati lungo la strada. Nel corso del sonno successivo, uno dei PG udirà la voce di Garal Glitterlode e così realizzerà qual'è la posta in gioco e dove poter trovare i Krugel.

I Cavalieri Krugel

Le statistiche dei cavalieri Krugel vengono fornite nella descrizione dell'Orda di Krugel riportata nel capitolo Atlante della *Guida del Dungeon Master*.

Ricompense

Se i PG accompagneranno i nani in questa campagna contro i Krugel, alla fine dell'avventura il re dei nani li convocherà al suo cospetto ed offrirà loro delle ricompense commisurate ai loro sforzi.

Se i PG hanno condotto alla disfatta i Krugel all'interno dello stretto passo, riceveranno 1.000 mo a testa ed ognuno di loro riceverà un'ottima spada lunga forgiata dai nani. L'eroe che secondo il DM si sarà comportato più nobilmente allo sguardo dei nani riceverà un'arma speciale; la sua spada lunga sarà una *spada lunga +1* (o migliore, se le spade magiche sono già comuni tra i beni in possesso dei Personaggi Giocanti). I personaggi che non possono utilizzare le spade lunghe riceveranno delle armi appropriate alla propria classe ed al proprio background; questi nani realizzano parecchi tipi di armi.

Se i PG non sono stati in grado di impedire l'ingresso dei Krugel nelle terre dei Kogolor, ma hanno impedito loro di andarsene, riceveranno 500 mo a testa ed ognuno di loro riceverà un'ottima spada lunga non magica forgiata dai nani. Anche in questo caso, i personaggi che non possono utilizzare le spade riceveranno armi più adatte alla loro classe ed al loro background.

Se i PG non sono stati in grado di impedire l'ingresso dei Krugel nelle terre dei Kogolor e non sono riusciti ad impedirgli di andarsene, riceveranno 250 mo a testa.

Il Mondo Cavo ha una varietà di vita animale molto più ampia e degna di nota rispetto al mondo esterno - ciò è dovuto al fatto che gli Immortali piazzarono migliaia o milioni di specie al suo interno prima che si estinguessero sul mondo esterno. Queste specie, prosperano e sopravvivono all'interno del Mondo Cavo.

Pertanto, non importa quanto poco passino i Personaggi Giocanti all'interno del Mondo Cavo, prima o poi incontreranno solo alcuni o molti degli animali preistorici del mondo.

In quanto DM, potete fare in modo che qualche animale preistorico attacchi i personaggi ogni volta che una situazione richieda una certa azione, o quando sarà necessario rafforzare il fatto che il Mondo Cavo è molto diverso dalle terre native dei

Personaggi Giocanti.

Una Nota Riguardo alle Specie di Dinosauri

Questo capitolo presenta solo alcune delle migliaia di specie di dinosauri che appaiono nel Mondo Cavo. Quando fate incontrare qualche dinosauro ai vostri personaggi, non siete tenuti a seguire rigidamente le statistiche e le descrizioni riportate di seguito. Create delle nuove varianti di tutte queste specie, alcune più grandi, alcune più piccole di quelle descritte; date una determinata colorazione di pelle ad una specie, ed altre colorazioni ad altre specie. Questo renderà la vostra ambientazione più caratteristica e più interessante.

Nuovi Mostri

Si tratta di mostri che probabilmente i Personaggi Giocanti non hanno mai incontrato prima di raggiungere il Mondo Cavo:

Allosauro

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	16*
Punti Ferita:	75
Movimento:	63 metri (21 metri)
Attacchi:	1 morso/2 artigli + pedata (speciale)
Danni:	3-24 o 2-16/2-16 + pedata (speciale)
Numero di Mostri:	1-2
Terreno:	Foreste e Giungle, Pianure
Tiro Salvezza:	G16
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	7
Valore in PX:	2.300

L'Allosauro è un carnosauo (un dinosauro carnivoro). Si muove sulle zampe posteriori ed ha delle zampe anteriori corte e non particolarmente formidabili dotate di tre artigli. È lungo oltre 9 metri ed è molto veloce.

In combattimento, l'allosauro può mordere la sua preda, ma preferisce utilizzare un attacco speciale, la *pedata*, seguita dalla lacerazione della preda con gli artigli della sua zampa libera.

L'allosauro effettua il suo Tiro per Colpire con la *pedata* contro la Classe dell'Armatura del bersaglio. Se il tiro ha successo, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza contro Paralisi; se il Tiro Salvezza riesce, il colpo infligge i normali danni causati dagli artigli. In caso di fallimento del Tiro Salvezza, l'attacco infligge i normali danni causati dagli artigli, gettando al suolo la vittima ed inchiodandola lì. Per liberarsi, bisogna effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Paralisi ad ogni round; un fallimento nel Tiro Salvezza indica che la preda rimane bloccata. Mentre la vittima è bloccata, non può utilizzare la magia o brandire armi.



Anchilosauo

Classe dell'Armatura:	0 (parte superiore) o 8 (parte inferiore)
Dadi Vita:	7
Punti Ferita:	40
Movimento:	18 metri (6 metri)
Attacchi:	1 codata
Danni:	2-12
Numero di Mostri:	1-8
Terreno:	Foreste e Giungle, Pianure
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	6
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	10
Valore in PX:	450

Questa bestia è un dinosauro erbivoro quadrupede dal peso di circa quattro tonnellate; il suo dorso ed i suoi fianchi sono protetti da una corazza ossea. Ha una pesante protuberanza a forma di clava all'estremità della coda che l'anchilosauo agita come un flagello.

Quando viene attaccato normalmente, l'anchilosauo è molto difficile da ferire; la sua parte inferiore è molto più facile da danneggiare. Se i personaggi riusciranno a capovolgere la bestia, avranno meno problemi a danneggiare l'anchilosauo.

Apatosauro (Brontosauro)

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	26
Punti Ferita:	100
Movimento:	18 metri (6 metri)
Nuotando:	18 metri (6 metri)
Attacchi:	1 morso/1 codata
Danni:	2-12/3-18
Numero di Mostri:	1-3
Terreno:	Foreste e Giungle, Paludi
Tiro Salvezza:	G16
Morale:	8
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	12
Valore in PX:	3.750

Questo è un enorme dinosauro erbivoro; ha una piccola testa in cima ad un collo lungo e snello, un enorme corpo pesante ed una coda lunga e slanciata. Complessivamente, è lungo circa 21 metri e pesa 35 tonnellate.

L'apatosauo vive nelle paludi e nelle foreste, strappando le foglie dagli alberi e le fronde dalle felci. Anche se può nuotare, non si limita a vivere in acqua è può muoversi liberamente sulla terra.

Archaeopterix

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1
Punti Ferita:	4
Movimento:	9 metri (3 metri)
Volando:	63 metri (21 metri)
Attacchi:	1 becco o 2 artigli
Danni:	1-2 o 1pt./1 pt.
Numero di Mostri:	2-16
Terreno:	Foreste e Giungle, Pianure
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	4
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	20
Valore in PX:	10

Si tratta di una tipologia molto primitiva di uccelli, l'antenata di tutti gli uccelli moderni. Somiglia ad un piccolo rettile alato ricoperto di piume; una volta spennato, somiglierebbe un sacco ad un piccolo rettile.

L'archaeopterix è difficile che attacchi i Personaggi Giocanti, ma i PG potrebbero dargli la caccia per mangiarselo; in un caso del genere, la bestia preferirà fuggire, ma se intrappolata combatterà.

Uri

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	6
Punti Ferita:	20
Movimento:	63 metri (21 metri)
Volando:	63 metri (21 metri)
Attacchi:	1 cornata
Danni:	2-12
Numero di Mostri:	20-200
Terreno:	Pianure
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	14
Valore in PX:	275

Questi animali sono i grandi e possenti antenati dei moderni buoi; combattono con le loro corna curve in avanti e dalla punta affilata. Sono più grandi e più pericolosi delle altre specie di buoi e di bovini... e persino i buoi ed i bovini moderni non sono noti per il loro temperamento e la loro natura mansueta.

Automi della Valle Blacklore

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	2
Punti Ferita:	8
Movimento:	27 metri (9 metri)
Attacchi:	2 colpi con le braccia
Danni:	1-6/1-6
Numero di Mostri:	6-36
Terreno:	Valle degli Elfi Blacklore (non funzionano al di fuori della valle)
Tiro Salvezza:	M4
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	18
Valore in PX:	20

Gli automi della valle degli Elfi Blacklore sono dei robot alimentati dalla magia. La maggior parte di essi sono di dimensioni umane; alcuni sono leggermente più grandi, con dei grandi pianali per il trasporto degli elfi particolarmente pigri.

Orso delle Caverne

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	7
Punti Ferita:	30
Movimento:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Danni:	2-8/2-8/2-12
Numero di Mostri:	1-2
Terreno:	Colline, Montagne
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	9
Tipo di Tesori:	V
Allineamento:	Neutrale
THACO:	13
Valore in PX:	450

Si tratta di un gigantesco orso di circa 4,5 metri di altezza. Non vede benissimo, ma riesce a cacciare molto bene grazie al suo fiuto. Preferisce cibarsi di carne rossa appena uccisa e vive nelle caverne.

Bisonte Gigante

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	8
Punti Ferita:	28
Movimento:	72 metri (24 metri)
Attacchi:	1 cornata o 1 carica
Danni:	2-12 o 2-16
Numero di Mostri:	10-100
Terreno:	Pianure
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	14
Valore in PX:	650

Questa specie è un antenata del bisonte moderno. Somiglia molto alla varietà moderna, ma questi bisonti sono alti al garrese circa 3 metri; per abatterli ci vogliono un gruppo di cacciatori o di

cavalieri molto coraggiosi. Questi bisonti vagano per le pianure in mandrie enormi e normalmente vengono cacciati solo dagli uomini, dalle tigri dai denti a sciabola, dagli allosauri e dai tirannosauri.

Aquila Gigante (Hiak)

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	4+2
Punti Ferita:	20
Movimento:	117 metri (39 metri)
Attacchi:	2 artigli/1 becco
Danni:	1-6/1-6/1-10
Numero di Mostri:	1-20
Terreno:	Colline, Montagne, Pianure
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	9
Tipo di Tesori:	U
Allineamento:	Neutrale
THACO:	14
Valore in PX:	125

L'aquila gigante, o hiak, è una specie enorme di aquile; è grande abbastanza da trasportare un cavaliere umano adulto. Si nutre soprattutto di pecore e capre, ma in tempi di magra si abbasserebbe a nutrirsi anche di umani.

L'aquila gigante può trasportare fino a 1.000 mon di peso alla massima velocità di volo e fino a 2.000 mon a metà velocità di volo.



Protodraghi

Classe dell'Armatura:	2
Dadi Vita:	8
Punti Ferita:	30
Movimento:	27 metri (9 metri)
Volando:	72 metri (24 metri)
Attacchi:	2 artigli/1 morso o soffio
Danni:	1-8/1-8/3-18 o 30 punti di danno
Numero di Mostri:	1-4
Terreno:	Foreste e Giungle, Colline, Montagne
Tiro Salvezza:	G8
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	12
Valore in PX:	1.200

I protodraghi sono una piccola varietà di draghi rossi non intelligenti. Potrebbero essere gli antenati dei moderni draghi rossi o solo una loro branca posta dagli Immortali all'interno del Mondo Cavo quando iniziarono ad estinguersi.

Indipendentemente da questo, i protodraghi furono provvidenziali per gli Schattenalfen. Gli Schattenalfen aveva addestrato dei rettili da utilizzare come cavalcature nelle loro caverne ed i protodraghi, abbastanza intelligenti per poter essere addestrati e non troppo feroci per essere addomesticati, rappresentarono un sostituto ammirevole.

I protodraghi crescono fino ad una lunghezza di circa 7,5 metri. I protodraghi adulti possono trasportare 4.000 mon di peso in volo alla loro massima velocità, oppure 6.000 mon a metà velocità.

Come i draghi rossi, i protodraghi hanno gli artigli, i denti ed il soffio infuocato. A differenza dei draghi, questi rettili non possiedono alcun incantesimo.

Anche se molti dei protodraghi che vengono incontrati fungono da cavalcature per gli Schattenalfen, ve ne sono molti altri che vivono selvatici sulle colline e sulle montagne.

Ittiosauro

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	10
Punti Ferita:	40
Movimento, nuotando:	72 metri (24 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	2-16
Numero di Mostri:	1-4
Terreno:	Oceani
Tiro Salvezza:	G5
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	10
Valore in PX:	900

Si tratta di un dinosauro marino dalla forma molto simile a quella di uno squalo, ma con le pinne nella parte anteriore del suo corpo. Ha una lunga bocca a forma di becco piena di denti e degli enormi occhi. Cresce ovunque dai 3 ai 9 metri di lunghezza, ma in

queste statistiche viene riportata la varietà più lunga. Si nutre di pesci, calamari e di tutto ciò che nuota.

Lucertola Tilopode

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	2+1
Punti Ferita:	9
Movimento:	36 metri (12 metri)
In arrampicata:	18 metri (6 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	1-6
Numero di Mostri:	2-5
Terreno:	Colline, Deserti
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	17
Valore in PX:	25

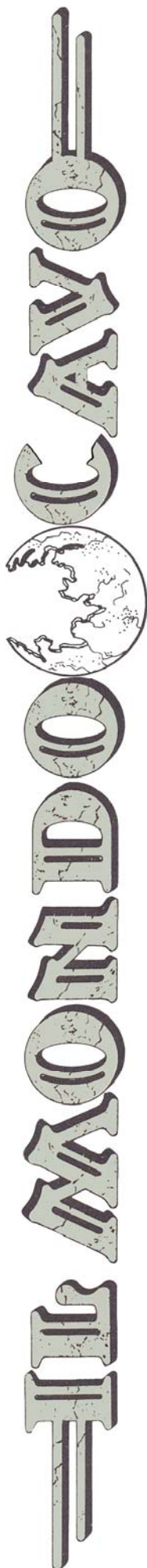
Sembrano delle comuni lucertole del deserto: lunghe, slanciate, con una andatura a papera, due sporgenti corna sulla testa ed una cortissima cresta di spine lungo la schiena e sulla coda. Tuttavia, queste lucertole sono enormi, lunghe circa 3,5 metri (senza includere la coda) e possono essere addomesticate.

Questi sauri hanno delle appendici appiccicose sulle dita delle zampe e queste ventose permettono alle lucertole di arrampicarsi su tutte le superfici più lisce, fino ad un'angolazione di 90 gradi, o fino ad una pendenza di 60 gradi quando vengono montate.

Possono trasportare fino a 2.500 mon di peso alla loro normale velocità di movimento, oppure fino a 4.000 mon a metà velocità di movimento.

Sebbene possano essere addomesticati, sono mostri stupidi ed aggressivi. Sono inclini a mordere chiunque si trovino dinanzi; non si tratta di attacchi feroci, ma di un avvertimento del tipo "sparisci dalla mia vista."





Sauro Battente

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	1
Punti Ferita:	6
Movimento:	45 metri (15 metri)
Attacchi:	2 artigli o 1 morso
Danni:	1-2/1-2 o 1-4
Numero di Mostri:	2-5
Terreno:	Foreste e Giungle
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	5
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	19
Valore in PX:	10

Il sauro battente è una piccola razza di dinosauri carnivori bipedi. È comune in molte valli isolate ricoperte dalla giungla, in particolare nella Valle dei Kubitti.

Per i parametri umani, queste creature risultano una minaccia solo per quelli molto giovani o deboli, ma questo rettile è abbastanza terrificante per i Kubitti. I sauri battenti sono alti circa 90 centimetri, o due volte l'altezza di un Kubitto, ed hanno un morso doloroso. Inoltre, sono anche molto veloci. Tra le loro prede sono inclusi tutti i mammiferi presenti nella Valle dei Kubitti, inclusi i Kubitti. Questo sauro avverte i suoi simili della presenza di un pericolo o di una preda sbattendo la coda sul suolo, e da qui deriva il suo nome.

Mammut Lanoso

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	15
Punti Ferita:	55
Movimento:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	2 zanne o 1 carica
Danni:	2-12/2-12 o 4/32
Numero di Mostri:	2-16
Terreno:	Colline, Montagne, Pianure
Tiro Salvezza:	G8
Morale:	8
Tipo di Tesori:	Zanne del valore di 200-800 mo
Allineamento:	Neutrale
THACO:	8
Valore in PX:	1.350

Si tratta di un antenato dei moderni elefanti. È più grande e più peloso dei moderni pachidermi e possiede due enormi zanne protruse in avanti con le quali è molto abile nel combattimento.

Pachicefalosauro

Classe dell'Armatura:	5 (la testa ha CA 2)
Dadi Vita:	8
Punti Ferita:	30
Movimento:	27 metri (9 metri)
Attacchi:	1 testata
Danni:	3-18
Numero di Mostri:	2-8
Terreno:	Foreste e Giungle
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	10
Valore in PX:	650

Il pachicefalosauro è un dinosauro erbivoro quadrupede, lungo circa 6 metri; la sua testa è caratterizzata da una spessa corona in cima ad un lungo collo. Il cranio del pachicefalosauro sulla sommità ha uno spessore di circa 23 centimetri e questo dinosauro si difende dagli aggressori muovendo la propria testa come un flagello e colpendo i nemici con il suo cranio.

Fobosuco

Classe dell'Armatura:	2
Dadi Vita:	10
Punti Ferita:	40
Movimento:	18 metri (6 metri)
Nuotando:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	4-32
Numero di Mostri:	1-4
Terreno:	Paludi
Tiro Salvezza:	G5
Morale:	11
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	10
Valore in PX:	900

Questa orrenda creatura è praticamente un coccodrillo lungo circa 14 metri. Mentre i coccodrilli possono sembrare dei tronchi galleggianti quando si muovono sulla superficie del fiume, i fobosuchi, quando fanno la stessa cosa, sembrano un'intera striscia di sabbia; i personaggi del mondo esterno che non hanno mai visto un fobosuco potrebbero non avere idea del fatto che la striscia di sabbia dove intendono passare o dove intendono legare le loro barche, in realtà voglia ucciderli e mangiarli...

Pisanosau

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1
Punti Ferita:	4
Movimento:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	1-2
Numero di Mostri:	4-24
Terreno:	Foreste e Giungle
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	18
Valore in PX:	10

Si tratta di un piccolo dinosauro di circa 1,20 metri di lunghezza. In modo simile ad altri animali come l'allosauro, corre sulle sue zampe posteriori. Un singolo pisanosau non rappresenta una difficoltà per un avventuriero, ma un intero branco di queste creature potrebbe essere abbastanza pericoloso.

Plesiosauro

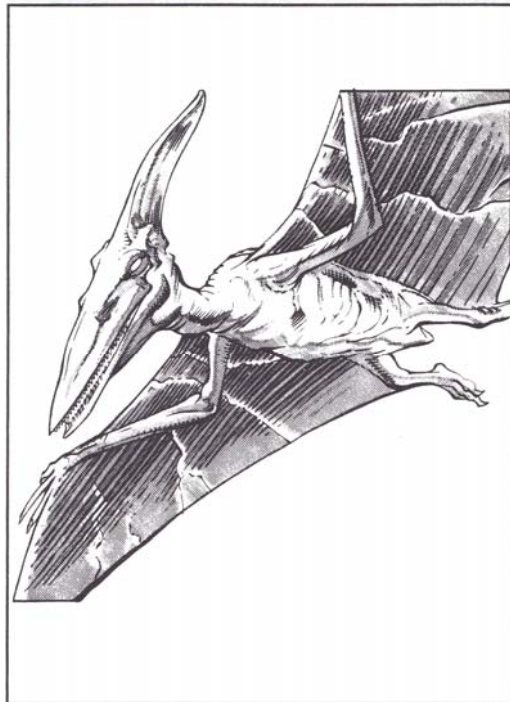
Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	16
Punti Ferita:	60
Movimento:	18 metri (6 metri)
Nuotando:	63 metri (21 metri)
Attacchi:	1 morso/2 pinne
Danni:	2-8/1-4/1-4
Numero di Mostri:	1-2
Terreno:	Oceani
Tiro Salvezza:	G8
Morale:	8
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	10
Valore in PX:	1.350

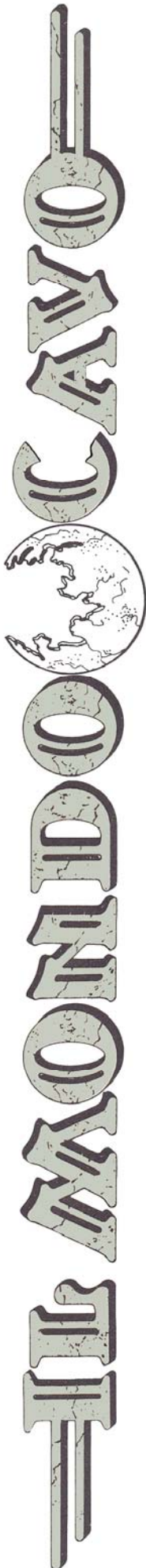
Questo dinosauro marino ha un pesante corpo con due serie di pinne (arti anteriori e posteriori) ed un lungo collo. Cresce fino a circa 12 metri di lunghezza, di cui circa la metà è costituita dal collo. I plesiosauro si immergono per cacciare pesci e calamari, ma in realtà trascorrono la maggior parte del loro tempo sulla superficie dell'acqua. Un plesiosauro aggressivo potrebbe emergere sotto una piccola imbarcazione facendo cadere i suoi marinai ed i suoi passeggeri in acqua, scatenando una frenesia alimentare tra plesiosauro ed ittiosauro.

Pteranodonte Gigante

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	20
Punti Ferita:	70
Movimento, Volando:	72 metri (24 metri)
Attacchi:	2 artigli o 1 beccata
Danni:	1-8/1-8 o 3-24
Numero di Mostri:	1-2
Terreno:	Tutti (nidi sulle Colline e Montagne)
Tiro Salvezza:	G10
Morale:	9
Tipo di Tesori:	V x 3
Allineamento:	Neutrale
THACO:	6
Valore in PX:	2.000

Si tratta di una variante dello pterosauro che non è mai stata vista nel mondo esterno; si è evoluta qui, all'interno del Mondo Cavo. È una creatura enorme, con un'apertura alare di 30 metri o più. Vola anziché planare; può sbattere le ali ed alzarsi in volo dai dirupi, dal suolo o anche dalla superficie dell'acqua. È abbastanza forte da volare a piena velocità trasportando carichi fino a 2.000 mon di peso, o a metà velocità trasportando fino a 4.000 mon di peso.





Pony Krugel

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	2
Punti Ferita:	10
Movimento:	63 metri (21 metri)
Attacchi:	2 zoccoli
Danni:	1-4/1-4
Numero di Mostri:	5-50
Terreno:	Pianure, Deserti
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	18
Valore in PX:	20

Le cavalcature preferite dai Krugel sono dei pony di grandi dimensioni. Non sono veloci come i cavalli, ma sono molto agili, specialmente nei terreni sconnessi delle terre dei Krugel e delle colline meridionali.

Pterosauri

	Piccolo	Medio	Grande
Classe dell'Armatura:	7	6	5
Dadi Vita:	1	5	10
Punti Ferita:	2	18	35
Movimento, Volando:	54 metri (18 m.)	72 metri (24 m.)	54 metri (18 m.)
Attacchi:	1 becco	1 becco	1 becco
Danni:	1-3	1-12	3-18
Numero di Mostri:	2-8	1-4	1-2
Terreno:	Tutti	Tutti	Tutti
Tiro Salvezza:	G1	G3	G5
Morale:	7	8	9
Tipo di Tesori:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Neutrale	Neutrale	Neutrale
THACO:	18	15	10
Valore in PX:	10	175	900

Si tratta di sauri dalle ossa cave che volano o planano. Hanno dei lunghi becchi pieni di denti e delle zampe anteriori da rettili sulle quali si innesta una membrana di pelle che costituisce le loro ali. Alcune specie planano solamente; altre sbattono le loro ali e volano.

Molti pterosauri sono piccoli come uccelli e vivono mangiando insetti in volo; questi vengono mostrati nella colonna Piccolo.

Alcuni, gli pteranodonti, hanno un'apertura alare di 6 metri o più e vivono catturando pesci; le loro statistiche sono riportate nella colonna Medio.

Alcuni hanno un'apertura alare di quasi 14 metri e vivono come saprofiti; questi vengono mostrati nella colonna Grande.

Renna Gigante

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	2
Punti Ferita:	7
Movimento:	72 metri (24 metri)
Attacchi:	1 incornata, 2 corna
Danni:	1-8/1-4/1-4
Numero di Mostri:	8-80
Terreno:	Artico
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	18
Valore in PX:	20

Queste enormi bestie che vivono in mandrie sono grandi come dei grossi cavalli e gli Antaliani le addestrano e le cavalcano come cavalli.

Piccoli Animali da Cavalcare

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	1-1
Punti Ferita:	4
Movimento:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	1-2
Numero di Mostri:	1-4
Terreno:	Foreste e Giungle (Valle dei Kubitti)
Tiro Salvezza:	Uomo Comune
Morale:	4
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	19
Valore in PX:	5

Utilizzate queste statistiche di gioco per le varie specie di animali cavalcate dai Kubitti: volpi, piccoli cani, lucertole insettivore da cavalcare, soprattutto uccelli rapaci di grandi dimensioni o pteranodonti, ecc... Questi animali hanno tutti una lunghezza inferiore ai 90 centimetri.

Si noti che ogni animale ha solo uno dei due tassi di movimento indicati. Quelli che volano non hanno un tasso di movimento terrestre e quelli con il tasso di movimento terrestre non volano.

Pianta Somanstide

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	2*
Punti Ferita:	20
Movimento:	0 (0)
Attacchi:	2 petali
Danni:	1-3/1-3
Numero di Mostri:	1-6
Terreno:	Valli Boscose Isolate
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	12
Tipo di Tesori:	K
Allineamento:	Nessuno
THACO:	18
Valore in PX:	25

Questa pianta con profonde radici sembra un grande bocciolo di rosa dal colore rosa, di circa 2,7 metri, che spunta dal terreno, circondato da un letto di foglie. Emana un dolce aroma che induce sonnolenza.

Le sue foglie, quando vengono masticate per un'ora o giù di lì, fanno entrare in uno stato di sonnambulismo. Si rimane consapevoli di cosa accade intorno. È possibile rispondere alle domande poste, ma non alle domande cui normalmente non verrebbe data una risposta (naturalmente, gli elfi del Popolo Mite, essendo così passivi, risponderanno a qualunque domanda). In questo stato non si pensa e non si prova nessuna emozione. Lo stato di sonnambulismo permane per 1-3 (1/2d6) giorni.

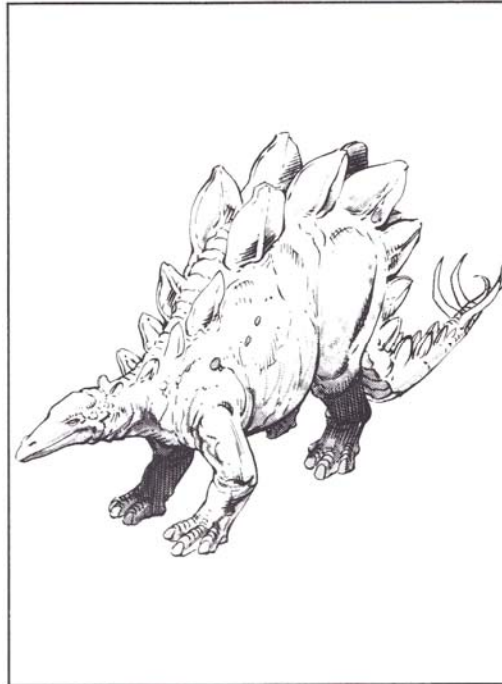
Chiunque venga costretto a masticare le foglie o ad assumere una droga basata su questa pianta, per resistere ai suoi effetti deve effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno. La vittima ha un bonus di +2 al suo tiro. È abbastanza facile resistere; la maggior parte degli appartenenti al Popolo Mite falliscono volontariamente i loro Tiri Salvezza perché desiderano sperimentare gli effetti della foglia.

Se un personaggio sotto gli effetti della foglia viene attaccato o si trova ad affrontare una situazione in cui potrebbe voler interrompere gli effetti psicotropi della foglia, questi dovrà effettuare un normale Tiro Salvezza contro Veleno; un successo indicherà che gli effetti derivanti dall'assunzione della foglia saranno interrotti. È possibile effettuare soltanto un tentativo di Tiro Salvezza per turno.

La pianta somnastide è carnivora. Aspetta che la preda sia cullata dalla sua fragranza per poi aprire il bocciolo del suo fiore. All'interno vi sono dei resistenti viticci che possono raggiungere all'incirca i 9 metri; questi viticci trascinano dolcemente la preda all'interno del fiore. Dopodiché, la vittima subirà 1d3 punti di danno per round... ma il danno sarà totalmente indolore, anestetizzato, e lo stato soporifero non verrà interrotto.

Quando una potenziale vittima si troverà entro 9 metri da una di queste piante, sentirà il suo incantevole profumo floreale. A quel punto, bisognerà tirare 1d6. Il risultato stabilirà il numero di turni prima che la fragranza inizierà a fare effetto sulla vittima. Una volta trascorso il numero di turni stabilito dal tiro, la vittima dovrà effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno oppure si addormenterà. Se la vittima si addormenterà, non si risveglierà prima di un'ora. Se il Tiro Salvezza verrà effettuato con

successo, la fragranza della pianta non influenzerà più la vittima finché quest'ultima non uscirà dal suo raggio d'azione e sentirà di nuovo il suo profumo.



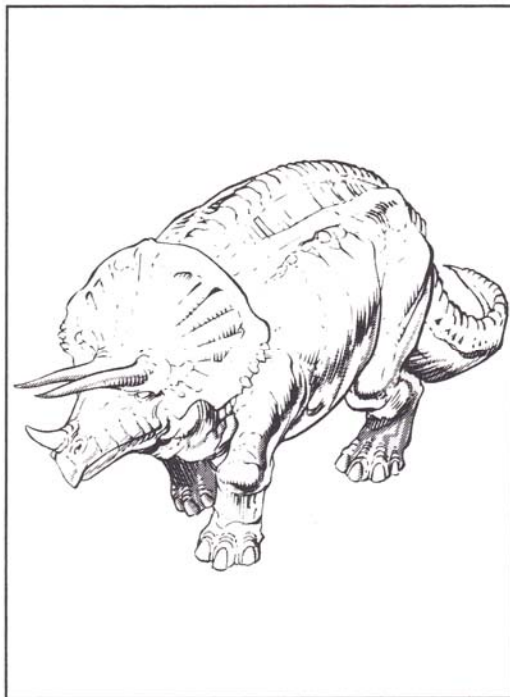
Stegosauo

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	12
Punti Ferita:	60
Movimento:	27 metri (9 metri)
Attacchi:	1 codata
Danni:	4-32
Numero di Mostri:	1-4
Terreno:	Foreste e Giungle, Pianure
Tiro Salvezza:	G6
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	9
Valore in PX:	1.100

Si tratta di una specie di dinosauri erbivori pesantemente corazzati. Lo stegosauo procede basso a terra con le sue quattro zampe; ha due serie di placche corazzate a forma di foglia o di diamante lungo il dorso che scendono dal collo fino alla coda.

Lo stegosauo colpisce con la sua temibile coda, che termina con una serie da quattro a otto spuntoni verso l'alto; lo stegosauo utilizza la coda come una clava e con essa può danneggiare anche i carosauri più grandi.

Lo stegosauo è lungo circa 7,5 metri e pesa circa quattro tonnellate.



Triceratopo

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	20
Punti Ferita:	90
Movimento:	27 metri (9 metri)
Attacchi:	3 corna
Danni:	1-8/2-16/2-16
Numero di Mostri:	1-6
Terreno:	Foreste e Giungle, Pianure
Tiro Salvezza:	G10
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THACO:	6
Valore in PX:	2.000

Si tratta di un dinosauro erbivoro corazzato. È lungo circa 9 metri e pesa 10-12 tonnellate. Sulla sua testa vi è una placca ossea a forma di collare per proteggere il suo collo e le sue armi sono composte da un corto corno che spunta dal muso e da due lunghe corna che crescono sopra i suoi occhi. Questo dinosauro è pesantemente corazzato ed un singolo triceratopo può giocarsela con qualunque bestia, tranne che con i carnosauri più grandi.

Tirannosauro

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	20
Punti Ferita:	90
Movimento:	36 metri (12 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	6-36
Numero di Mostri:	1-2
Terreno:	Foreste e Giungle, Pianure
Tiro Salvezza:	G10
Morale:	11
Tipo di Tesori:	V x 3
Allineamento:	Neutrale
THACO:	6
Valore in PX:	2.000

La "lucertola tiranna" è il più grande dinosauro carnivoro del Mondo Cavo. È lungo almeno 12 metri (e può essere più lungo) con un peso di circa 8 tonnellate; quando è in posizione eretta è alto circa 5,5 metri.

Il tirannosauro cammina sulle zampe posteriori, con la sua pesante coda tesa dietro come un contrappeso. Le sue zampe anteriori sono piccole, con due artigli ciascuna, ma sono praticamente inutili in combattimento. Tuttavia, questo dinosauro ha delle possenti mascelle, con denti lunghi fino a 15 centimetri, che compensano adeguatamente quel deficit.

Quando si muove, il tirannosauro cammina in posizione quasi orizzontale con il suolo, non eretto come l'allosauro. È più pesantemente corazzato e può infliggere morsi più possenti dell'allosauro, ma si muove considerevolmente più lentamente di quel dinosauro.

Vipera Volante

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	2**
Punti Ferita:	8
Movimento:	18 metri (6 metri)
Volando:	90 metri (30 metri)
Attacchi:	1 morso o 1 sputo
Danni:	1-6 o 1-4; Tiro Salvezza contro Veleno per dimezzare i danni
Numero di Mostri:	1-3
Terreno:	Foreste e Giungle, specialmente nell'area degli Azcani
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
THAC0:	16 (18 quando sputa)
Valore in PX:	30

Questa bestia è una creazione di Atzanteotl. Si tratta di uno scherzo ai danni di Kalaktatla, il Serpente Ambrato Immortale, tra le cui forme vi è un serpente piumato con le ali; tra gli Azcani si dice che una volta esisteva una diversa specie più mirabili serpenti volanti, ma che poi si estinse.

Le vipere volanti sono dei serpenti alati velenosi con delle nere piume che vivono nelle foreste e nelle giungle delle terre degli Azcani, ma che non si spostano molto al di là di esse. Non sono molto comuni, ma possono essere molto velenosi.

Volano molto velocemente e molto agilmente tra i rami della foresta. Il loro morso non è istantaneamente fatale, ma può uccidere immediatamente i bambini e gli individui più deboli. (Un Tiro Salvezza contro Veleno permette alla vittima di dimezzare il danno.) Comunque, possono anche sputare il loro veleno fino a 9 metri infliggendo meno danni.

Si nutrono principalmente degli uccelli della foresta, ma sono aggressivi e non sopportano gli intrusi... come ad esempio, chiunque si aggiri per le loro isolate aree della foresta.

Lupi Artici

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	6
Punti Ferita:	20
Movimento:	45 metri (15 metri)
Attacchi:	1 morso
Danni:	1-10
Numero di Mostri:	2-8
Terreno:	Artico
Tiro Salvezza:	G3
Morale:	9
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
THAC0:	14
Valore in PX:	275

Questi grandi lupi, lontanamente imparentati con i lupi neri, sono degli enormi animali dal manto bianchissimo. Corrono in branco come i lupi più piccoli. Questi lupi sono abbastanza grandi da poter essere utilizzati come cavalcature (possono trasportare 2.000 mon di peso alla massima velocità, fino a 3.000 a metà velocità), ma non possono essere addestrati con le normali competenze per addestrare gli animali; per fare amicizia con un lupo artico, un personaggio deve possedere la Competenza Generale Empatia Animale con i lupi.

Si nutrono soprattutto di renne giganti, anche se aggrediranno ed abatteranno un umano se se lo troveranno all'aperto.



Altri Mostri

Molti dei mostri pubblicati in passato tra i prodotti del gioco di D&D® appaiono anche nel Mondo Cavo. Negli elenchi seguenti sono tutti organizzati in base al terreno.

Artico

I climi artici e subartici sono troppo freddi per consentire a qualunque dinosauro del Mondo Cavo di sopravvivere. Comunque, in queste terre fredde possono sopravvivere molti mammiferi ed altre specie.

Tra i mostri che potete utilizzare negli incontri nei territori artici vi sono:

(Set Base:) Drago bianco; drago dorato; licanthropo, lupo mannaro; licanthropo, orso mannaro; lupo nero; orso polare; scimmione bianco.

(Set Expert:) Gigante dei ghiacci.

(Set Companion:) Scimmia delle nevi.

(Set Master:) Drago di cristallo; licanthropo, foca mannara; licanthropo, volpe mannara.

Deserto

I mostri del deserto che possono essere trovati nel Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Drago blu; sauri giganti (tutte le varietà); uomo lucertola (specie desertiche, non possono respirare sott'acqua).

(Set Expert:) Basilisco; cammello; chimera; effreeti; galloserpente; genio; mummia; sanguisuga gigante; scorpione gigante.

(Set Companion:) Uomo scorpione.

(Set Master:) Drago di zaffiro; sfinge.

Collina

I mostri che tipicamente si trovano nelle colline del Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Arpia; babbuino delle rocce; cinghiale; drago rosso; gargoyle; grandi felini (puma, tigre dai denti a sciabola); licanthropi (cinghiale mannaro, orso mannaro); neanderthal; orso (grizzly e nero).

(Set Expert:) Centauro; chimera; ciclopi; giganti (delle colline, delle nuvole, delle rocce, delle tempeste); grifone; ippogrifo; pegaso; troll.

(Set Companion:) Gargantua (gargoyle e troll).

(Set Master:) Drago di rubino.

Foresta e Giungla

I mostri della foresta che possono essere trovati nel Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Cinghiale; drago verde; folletto; formica gigante; grandi felini (leone, pantera, tigre, tigre dai denti a sciabola); sauri giganti (camaleonte); licanthropo (cinghiale mannaro, lupo mannaro, orso mannaro, tigre mannara, topo mannaro); lupi (lupo normale); minotauro; orso (grizzly e nero); ragno gigante; serpenti (biscione strisciante, cobra sputante, pitone delle rocce, serpente a sonagli gigante, vipera butterata); spiritello; topo gigante.

(Set Expert:) Centauro; driade; elefante (normale); idra; unicorno.

(Set Master:) Drago di giada; drake (dei boschi);

faerie; licanthropo, volpe mannara.

Montagna

I mostri che possono essere trovati nelle montagne del Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Arpia; drago bianco; drago rosso; gargoyle; grandi felini (puma, tigre dai denti a sciabola); lupo (normale e nero); orso grizzly; scimmione bianco; troglodita.

(Set Expert:) Centauro; chimera; ciclopi; giganti (delle colline, dei ghiacci, delle nuvole, delle rocce, delle tempeste); grifone; ippogrifo; pegaso; rock (di tutte le dimensioni); unicorno.

(Set Companion:) Gargantua (gargoyle); scimmia delle nevi.

(Set Master:) Drago (di cristallo e di rubino); drake (del freddo); sasquatch.

Oceano

I mostri marini che possono essere trovati nel Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Uomo lucertola (variante marina).

(Set Expert:) Granchio gigante; pesci giganti (di tutte le varietà); spiritello acquatico; termite (di mare); tritone; uomini (bucanieri e pirati); .

(Set Companion:) Balene (di tutte le varietà); delfino; manta (normale e gigante); squalo (bianco, mako o toro); testuggine dragona.

(Set Master:) Hag (marino); licanthropi (foca mannara); pesce diavolo.

Palude

I mostri che vivono nelle paludi che possono essere trovati nel Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Drago nero; licanthropi (topo mannaro); uomo lucertola.

(Set Expert:) Coccodrillo (normale e gigante); idra; sanguisuga gigante; sciame di insetti; termite (di palude).

(Set Companion:) Donnola gigante.

(Set Master:) Drago d'onice; sasquatch.

Pianura

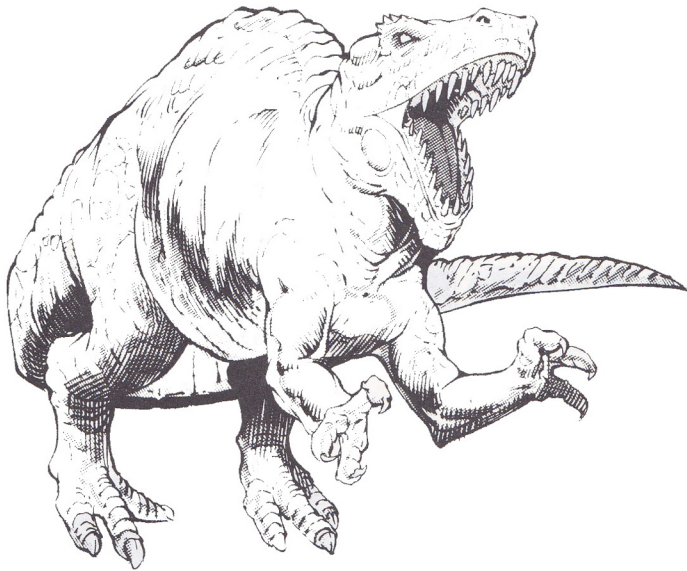
Gli animali ed i mostri delle pianure che possono essere trovati nel Mondo Cavo sono:

(Set Base:) Drago blu; grandi felini (leone); locusta gigante; scarabei giganti.

(Set Expert:) Centauro; elefante (normale); mandria; pegaso.

(Set Companion:) Erba assassina.

(Set Master:) Drago di zaffiro.



Megalosauro



Stiracosauro



Tirannosauro



Brontosauuro



Megaloterio

1990[®] TSR Inc. Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA

