

Advanced
Dungeons & Dragons®
2a Edizione

1 Fumi del Genio

di
Stefano Beltramini



Un'avventura molto liberamente ispirata al magico mondo di **Al-Qadim®**



Dragons' Lair, Viale XI Febbraio, 2 - 27100 Pavia - Tel. 0382/25830 +fax

Web: www.telnetwork.it/dlair/ email: mosconi@telnetwork.it

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, PLAYER'S OPTIONS e Al-Qadim sono marchi di proprietà della TSR, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.
Copyright © Gennaio 1997 ♦ Dragons' Lair - Udine.



Introduzione

Da leggere ai PG in tono epico-ironico. (Praticamente come se stesse leggendo la più grande troiata mai scritta!).

C'è una leggenda che narra l'esistenza di una terra fantastica, meravigliosa, molto, molto lontano da qui... una terra in cui lussureggianti foreste si alternano ad altrettanto grandi e sconfinati deserti, una terra in cui il sole spacca le pietre, e un uovo potrebbe tranquillamente cuocersi se appoggiato sul dorso di un armatura...

Una terra in cui l'acqua è un bene preziosissimo, molto più dell'oro o dei diamanti... infatti provate voi a bere dell'oro se avete sete!!! Ma nonostante queste terribili difficoltà, in questa terra in cui il sole si confonde con le dune desertiche, splendide e ricchissime città sorgono in corrispondenza delle coste dei mari o nelle zone bagnate dai grandi fiumi. Città che sono visibili a molte miglia di distanza per lo scintillio dei tetti delle loro costruzioni più grandi, che secondo certe leggende narrate dai mercanti più coraggiosi, sono ricoperti di oro e di gemme preziose.

Una terra in cui grandi maghi sono artefici di potentissime magie e possessori di grandi segreti su oggetti altrettanto strabilianti... ma è una terra in cui valorosi avventurieri compiono le loro gesta tra infiniti pericoli mossi solamente dal loro spirito d'avventura, fonte inesauribile di emozione che cattura tutti quelli lo provano, portandoli continuamente a mettersi alla prova.

Questa è la vita e questo è il mondo di AL-QADIM. [si legge Al-Kadiim]

NOTA PER IL MASTER:

In questa avventura i PG dovranno affrontare una situazione insolita, infatti dovranno cercare di tro-

vare un'antidoto per curare la malattia che ha colpito il loro Genio!

È quindi un'avventura che dovrà essere condotta in modo abbastanza umoristico (cercate di caratterizzare i personaggi) e tenete conto anche che lo spirito del gruppo sia adeguato alla avventura. Quindi punite atteggiamenti troppo alla Rambo o atteggiamenti troppo seri (vedi chi si attacca troppo alle regole).

PERSONAGGI

Hassan'Elrashib'N'Ghabann'Ghabon: (detto "lo storto"), ladro C/B è il classico ladro che gira per i mercati, è fondamentalmente un bravo ragazzo, sfortunato, a causa di una vita trascorsa di espedienti, orfano dalla nascita ha cercato nelle avventure un valido rimedio al furto (anche perchè se lo prendono un'altra volta gli tagliano le mani e i piedi...) è il leader del gruppo (almeno così dice lui).

Quibuz: Mago L/N è un giovane mago appena laureato in questa disciplina... la sua tesi di laurea era: "mutazioni extra-corporee nella società moderna" il risultato è stato che durante l'esecuzione della magia, forse per un'eccesso di emozione, una parola pronunciata in modo sbagliato ha mandato in malora l'esperimento... il risultato fu che tutta la Commissione ed il "quasi" dottore furono trasformati in tanti babbuini.

Fu laureato con il minimo dei voti grazie ad una intercessione di un famoso e potente zio ma come punizione fu trasformato in famiglio (una scimmietta) e dato in affidamento allo zio stesso. Questi lo maltrattava continuamente così una sera di maggio decise di scappare e di vendicarsi dello zio malvagio rubandogli una bottiglia magica che conteneva spirito di genio e un libretto di istruzioni sulle evocazioni (è da lì che viene il genio). Si nascose nella cashbah e qui incontrò El Cuea... mentre veniva sodomizzato da una comitiva di bar-



bari del nord in vacanza.

NOTA: è tuttora una scimmia, ma mantiene le sue caratteristiche (abilità di combattimento, incantesimi, PF, ecc.)

El Cueafahmal: (detto "la regina della cashbah"), bardo L/B personalità fine e gentile; uno spirito poetico, dolce che lo ha portato fin da piccolo ad avere dei dubbi sulla sua identità (forse perchè sua madre voleva una bambina e per questo è stato educato fino dall'età di 6 anni in un collegio di educande femminile); è una persona che è capace di commuoversi davanti a scene quali un tramonto o davanti a delle cipolle ma che sa incazzarsi come una bestia se qualcuno lo prende per il culo (ha, ha, ha...). Si è deciso ad unirsi ad un gruppo di avventurieri ufficialmente per fare conoscere a tutti la sua arte poetica ma c'è chi malignamente afferma che lo fa solo per provare nuove avventure. Deve la vita a Quibuz e per questo gli sarà sempre riconoscente....

Jasmine: (detta "ahnmik m'kfran'an tabis" ossia: "colei che risplende il sole negli occhi, splendete come una perla nera di rarissima bellezza"): Psionica N/B è la "strafiga" della compagnia solo che delusa in amore (il suo fidanzato lo ha scoperto a letto con la sua ex-migliore/amica) è caduta in una profonda crisi depressiva, si è data all'alcool, fuma oppio, e cerca nelle avventure soprattutto se rischiose una via di uscita, un senso alla sua vita... quegli occhi però racchiudono magici poteri, poteri mentali...

Trosdkfdkjer: (detto semplicemente "er genio") appartiene ad una importante famiglia di geni (il suo albero genealogico risale a molte generazioni) è quindi orgoglioso del suo status solo che non capisce come mai il suo vecchio padrone lo abbia ceduto ad un principiante

Il Combattimento

I nostri eroi si trovano ora a compiere il loro dovere: infatti il califfo della città di Ar'Gnak'tha'Fan li ha arruolati per combattere, e possibilmente sgominare, la banda di goblin del deserto che infesta le attività dei mercanti e che rende l'accesso via terra alla città particolarmente difficoltoso.

Descrivete la seguente scena:

Dopo ore e ore di pesanti appostamenti siete finalmente riusciti a trovare le tracce dell'accampamento dei goblin del deserto la terribile banda dei "109 goblinoni" il sole spacca le vostre teste, fa un caldo bestiale ed è una trentina di giorni che non vi lavate... era la vostra tattica per passare inosservati nella tana dei banditi, per cui speriamo di trovarla presto!

Vedete che il passaggio che state seguendo nella gola (secca anche quella!) muore dopo una curva, eppure le tracce degli zoccoli sembrano essere recenti...

Vedete che due enormi statue dalla forma di ippopotamo indicano due direzioni: sono l'inizio di due sentieri che risalgono la gola e si perdono...

Di James B. Canny





In realtà i sentieri muoiono poco dopo e sono solo un diversivo per gli intrusi... le statue sono due guardinai che proteggono l'accesso al covo che si trova dietro una porta segreta indistinguibile dalla roccia normale.

L'unico modo per entrare nel covo è quello di pronunciare la parola magica che fa aprire il passaggio e che è: "*o porta segreta, apriti!*", ma i PG non la sanno per cui possono agire nei seguenti modi:

1) aspettano l'ingresso dei banditi cercando di sentire la parola;

2) azione di forza, del tipo cercare di distruggere le statue o se sanno dov'è la porta segreta cercare di abbatterla, in questo caso le statue si animano e li attaccano:

Statue di Ippopotamo in Pietra® (2): Int 6; Mov 6; DV 5; Pf 35; CA 4; THAC0 15; N° Att 1(morso); Danni 2d6; Taglia Grandi [Large]

Speciale: sputa sabbia a 8 m causando 4d6 Pf (TS vs. soffio per dimezzare) spostando la vittima in dietro di 2d4 metri e atterrandola. L'ippo continuerà a sputare sabbia sulla vittima fino a seppellirla. Dopo un numero di round uguale a Cos/3 la vittima soffoca.

3) varie ed eventuali: se l'azione è intelligente e simpatica premiatela.

Dentro il covo

Se combattono con le statue:

OK Siete riusciti a superare anche le sabbiature di quei bruti... ma ora
[continua con dentro la grotta...]

Dentro la grotta:

...lo spettacolo che si presenta ai vostri occhi è terrificante... non si vede un fico secco! Fa un freddo becchino e avete tutti una gran voglia di starnutire!

Check su Cos per non starnutire con penalità di -1 cumulativo, per ogni round passato dentro la grotta (praticamente fino a quando non iniziano a starnutire).

Cazzo! lo starnuto questa volta è scappato e come in una favola di Natale ecco che dal buio si accendono come tante candeline parecchi puntini rossi, e una voce sibilante rompe l'umido freddo della grotta:

"c-chi d-d-diavo-olo s-ss-ie-et-te? Pa-pa-paro-la-al d'o-dordi-dord-ecciu! dine!"

La frase è capibile solo da chi ha comprensione dei linguaggi balbuzienti...

Qualunque cosa essi dicano verranno avvicinati da 4 goblin che gli chiederanno di identificarsi (nella tana in quel momento saranno circa una quindicina di goblin):

Goblin (15): Int 5-6; Mov 6; DV 1; Pf 5-8; CA 6; THAC0 19; N° Att 1(spada corta); Danni 1d6; Taglia Piccola [Small]

Se non attaccano e raccontano una balla decente, allora, grazie anche alla loro puzza verranno fatti passare senza troppe domande alle quali rispondere: verrà loro chiesto con chi vogliono parlare (nome del capo conosciuto) dopo di che i PG dovranno ideare un piano per rendere impotenti di banditi. Premiate sempre l'idea più originale e divertente.

Nella caverna troveranno anche il tesoro dei goblin, e cioè:

- 2.127 MO;
- 3.515 MA;
- 75 gemme dal valore di 78.690 MO;
- 1 scimitarra con elsa in oro e lapislazzuli magica +2, del valore di 14.800 MO;
- un cannocchiale;
- un confanetto in avorio (è un carrilon con



una musica ipnotica TS vs. incantesimi chi lo fallisce ballerà per mezz'ora);

- un'ampolla con un liquido strano (è succo d'uva fermentato);

- un tappeto volante (ma non sapranno la parola magica per farlo funzionare);

- una *wand of vibration* (fa quello che dice... se si pronuncia la parola magica in essa incisa inizia a vibrare...)

NOTA: durante tutta l'azione i PG continueranno a starnutire – è l'inizio del *mega raffreddore*™!

Come sgominare i goblin è affare dei PG, tenete presente che i goblin sono abbastanza "stupidotti" (int. 5), quindi un qualunque piano dei PG non eccessivamente demente può funzionare, inoltre il capo (che i PG dovrebbero catturare per consegnare al califfo) è fuori con i restanti 93 goblin e ritornerà 4 turni dopo che i PG sono entrati nella grotta. *Tenete presente lo spirito demente che permea l'intera avventura... e divertitevi!*

Di Frank Gunter



Se usano la foza bruta, combattono e vincono:

La battaglia è stata dura, ma per voi super eroi questo è normale, ma alla fine ce l'avete fatta, avete recuperato anche un discreto gruzzolo di monete degna ricompensa alle vostre fatiche!

Quando escono:

Ora che siete usciti all'aperto, i vostri bei 56° all'ombra non ve li toglie nessuno! infatti a causa della escursione termica, siete tutti raffreddati, avete caldo, sudate come eschimesi a ferragosto in vacanza a Riccione e quello che è preoccupante è che anche il vostro amico genio sembra aver preso una bella influenza! Però è un'influeza strana, infatti ogni volta che starnutisce, si materializza qualche cosa: un panino, un secchio... anche il colore della sua pelle è cambiata, da rosa pallido a viola magenta (colore molto strano!)

Premiate i dialoghi che vengono fatti con il naso tappato!

Se interrogato il genio risponde:

"OH cone sdo bale, oh, come sdo soffrendo! - Eccccciuuuuu!" e si materailizzano due procioni lavatori che scappano!

"Il raffreddore non ci voleva brobrio, erano almeno oddantasedde secoli che non mi ambalavo... e il bruddo è che biù si va avandi e peggio sarà! L'uldima volta mi è durado 49 anni e i mie sdarnudi hanno provocado 3 alluvioni, 6 terremodi e un numero imprecisato di disasdri naturali... per non parlare delle creature che ho creato... Eccciuuuuuaah!" compare una pioggia di biglie colorate nel raggio di 9 metri per 3 round; 1d3 Pf di danni per 3 round.

Ora i PG dovrebbero tornano in città per riferire al sultano che la loro missione è perfettamente



riuscita.

Una volta in città ad ogni starnuto del genio (ogni 2-6 round) succederà un casino. La situazione è talmente grave che il genio deciderà di sua spontanea volontà di andarsene in esilio per non procurare ulteriori danni a cose e/o a persone... la sua decisione non può essere modificata anche perché nel frattempo un attacco di starnuti ha fatto crollare due minareti... quindi con le lacrime agli occhi decide di andarsene, promettendo che quando sarà guarito, tra 1 o 2 secoli, tornerà perché il suo motto è "FIDELIS SEMPRE".

E detto ciò con le lacrime agli occhi si allontana... (anche El Cueva, uno dei PG, dovrebbe essere straziato dal dolore).

Se I PG non vogliono aiutare il genio:

Il genio è un problema e voi siete la sua unica fonte di salvezza! Non potete lasciarlo così dopo tutto l'aiuto che vi ha dato in 1.000 e una avventura!!

I PG ora hanno un motivo in più per andare dal sultano.

I PG saranno ricevuti dal sultano che li accoglierà con molta gentilezza (se sono senza il genio), anche se li terrà ad una distanza di circa 10 metri per il fetore che emanano, e darà loro il compenso di 500 MO a testa.

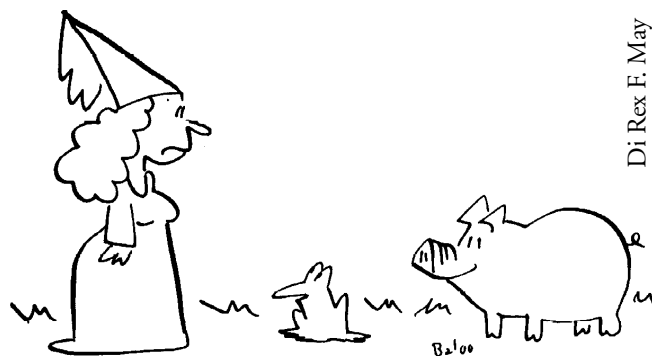
Se chiederanno qualche cosa circa la possibilità di guarire il genio, il sultano ALI' BEN MUTI, dirà loro che il mago di corte non può riceverli dato che è in corso un convegno di magia a cui possono partecipare solo gli appartenenti alla "setta delle casacche radiose" e che quindi non è raggiungibile... comunque se si vuole possono interrogare il saggio di corte che sicuramente qualcosa sa...

Il Saggio il cui nome è semplicemente il Saggio, si presenterà loro in abiti molto modesti, ha un'aria

da morto di fame, un po' ubriaccone. Se interrogato sulla malattia del genio non dirà nulla di più di quanto segue:

"Ho sentito parlare di questa malattia, ma forse dovrei bere un sorsetto per ricordarmelo meglio..." – vedete che trangugia grosse sorsate da una bottiglietta... "HIC! ...dunque dicevo che la cosa mi è già nota... a proposito che cosa era?... ah già il raffreddore da genio, una volta ho sentito che su un'isola a circa 4.567 miglia da qui c'è il sultanato di Biel'e'Bon in cui l'arcimago di corte ha avuto un caso simile... di più non saprei a dirvi... 'zzo che sete!"

Per raggiungere il sultanato i nostri eroi devono compiere un tragitto abbastanza lungo che dovrà essere affrontato solo con mezzi magici... naturalmente in questo paese i tappeti magici si trovano come il pane (e i PG dovrebbero avere quello trovato nella tana dei goblin) ma fate voi interagire i PG per cercare il mezzo più adatto per una avventura demente come questa!



"Io ero un principe prima che una strega malvagia mi tramutasse in una rana... il mio amico invece era un politico."



Il Sultano di Biel'e'Bon

Situato nel profondo sud del paese, il sultanato è una terra mooolto inospitale, per la maggior parte del territorio è ricoperta da montagne altissime e per lo più inesplorate in cui le leggende indicano la sede di innumerevoli leggende, spesso macabre, altre terrificanti... insomma un postaccio in cui è meglio starci il minor tempo possibile.

La capitale è l'unica città che possa essere degna di questo nome... è un paesotto se confrontata con la vostra città di origine: il suo nome è Maral'el'al'sabrt (che in dialetto significa "mondo cane") popolazione di 9.875 abitanti circa è situata nel centro di una delle poche aree pianeggianti, l'economia è di tipo prevalentemente agricolo, pastorizia, lavorazione del ferro che insieme all'attività estrattiva delle pietre preziose (rubini e smeraldi in principal modo) sono le due fonti più preziose di ricchezza. Infatti, voi sapete molto bene che le pietre più belle e più preziose provengono da questi luoghi...

Il sultano del luogo, tal Trevbu, è una personcina mooolto a modo, infatti non appena i PG si saranno presentati, li prenderà in giro con frasi del tipo "*fighette di città, andate a lavorare*", "*barboni giramondo*", ecc. – caratterizzate il personaggio con un accento di milanese sbruffone – dopodichè se i PG cercheranno di difendersi, il sultano li inviterà a partecipare a una gara di corsa di cavalli e altre manifestazioni ludico/distruttive... soltanto dopo sarà a disposto a trattarli come persone umane però solo colui che vincerà la propria specialità... e quindi ad ascoltare i loro problemi... per gli altri sarà riservata la terribile pena di essere ricoperti di melassa e poi di piume per essere esposti al pubblico ludibrio.

Le Gare

L'arena è l'edificio più grande e forse il più bello di tutto il paese... figuriamoci il resto... è per farla breve come il Colosseo quand'era intero (ma proprio uguale). Al suo interno, la gente è assiepata perché guarda caso oggi è la *Festa dei Giochi* in cui cioè i più forti atleti della regione si battono per avere il riconoscimento di essere le persone più belle e buone del paese (da qui anche il nome del sultanato).

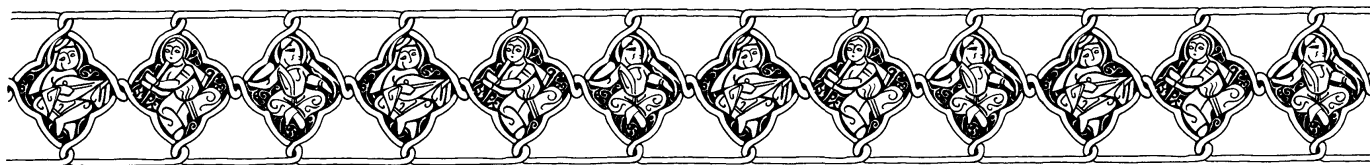
I giochi sono:

- Corsa con le Bighe;
- Lancio del Martello;
- Salto in Lungo;
- Gara di Dito di Ferro.

Per le regole in dettaglio sulle gare, consultate l'**HANDOUT 1** a pag. 12.

Fate scegliere a ogni PG la specialità che più preferiscono (massimo 1 PG per ogni specialità). Ricordate loro che più sono scorretti e più il pubblico si diverte e che quindi devono vincere a ogni costo. Saranno poi premiati con una corona di spine per ricordare loro le pene che hanno sofferto (1 pf), dopo di che i vincitori, saranno ricevuti dal sultano che li accoglierà con grandi onori, e li inviterà ad un grande banchetto, belle donne balleranno per loro e il vino scorrerà a fiumi... Chi ha perso non potrà partecipare al banchetto del sultano, ma potrà accontentarsi con i festeggiamenti del paese... infatti torneranno a casa tutti "storti" marci ma prima riusciranno ad ottenere le informazioni che volevano. Infatti l'arci-mago (presente al banchetto) se interrogato dirà loro che:

"...si, si conosco quella sorta di malattia, il mio mega-genio (dopo tutto è un arci-mago...) se l'era preso in modo simile... ed è stato un gran brutto pasticcio il curarlo perché nessuna medi-



cina o pozione di questo mondo è capace di avere effetto..." – vedete che poi si perde su dissertazioni di carattere filosofico/maghesco, antroposociologicoscientifico... TS vs. paralisi per non addormentarsi – "...per cui come stavo dicendo il modo è quello di recarsi dal *Mastro di Galera* che si trova nell'isola di *Stra'ha'ha'cis* che si trova a 6.575 miglia a sud est di qui e presentate il vostro caso... lui saprà cosa fare!

Però... per arrivare a lui dovrete attraversare il terribile LABIRINTO.."

– in quel momento un fulmine e un tuono fragoroso lacerano il silenzio della stanza – [ogni volta che un PG dice "*il labirinto*" fate partire tuono e lampo, ovunque i PG si trovino; se fanno i deficienti dicendo labirinto 26 volte di seguito, il fulmine colpirà loro, danni a discrezione del DM]

"Buona fortuna avventurieri!" e detto questo si allontana continuando nei suoi discorsi.

L'arcimago non dirà nulla di più nè su Il Labirinto nè sul Mastro di Galera.

Di Walt Hackensmith, Jr.



L'isola del Mastro di Galera

Dopo un viaggio abbastanza palloso in cui non è successo assolutamente nulla... arrivate nell'isola di *Stra'ha'ha'cis*. È un'isola strana perché dall'alto si riesce a vedere solamente mezza isola, l'altra parte è ricoperta da una coltre di nebbia fittissima... l'unico posto dove potete scendere è la spiaggia.

Il clima è cambiato ormai fa un freddo beccino e voi con i vostri abiti estivi siete un po' infreddoliti oltre che a dare nell'occhio in modo pazzesco...

Comunque non appena siete planati vedete che intorno a voi le montagne partono a picco e vedete che c'è solo un'unica via che sembra essere percorribile...

Il labirinto

Una bocca spalancata da cui fuoriesce un strana nebbiolina verdognola estremamente puzzolente (tipo fogna di Calcutta)

[TS vs. veleno ogni round o iniziano a vomitare +2Pf a round]

pare che sia l'ingresso del famoso labirinto... anzi de IL LABIRINTO! [tuono+fulmine]

All'interno de IL LABIRINTO la nebbiolina fognesca non c'è, ma il terrore si impadronirà dei PG...

Sentiranno rumori di catene, di bambini che cantano (es. profondo rosso), risa di vecchi depravati... insomma devono avere paura.

La caverna è buia da paura, ma dopo una decina di metri dall'entrata il corridoio piega bruscamente e vedete provenire da dietro una curva una strana luminescenza... di un qualcosa che cambia colore e che emana uno strano ronzio...



Vedete come reagiscono i PG.

Se fanno la curva:

Fatta la curva vedete che una scritta luminosa con una freccia luminosa intermittente dice in 56 lingue diverse:

"Ingresso de "Il Labirinto" – attenzione mostri e trabocchetti... Procedere attentamente e in fila per due... vietato fumare... buon viaggio!"

Fate vagare per un po' i PG nel labirinto divertendovi a fare quel caa...volo che vi pare. Trappole, mostri e situazioni a vostra scelta, purchè demenziali...

...dopo lungo pellegrinare siete arrivati alla fine di quello che per voi è stata l'esperienza più terribile della vostra vita... vedete ancora una volta una luce iridescente provenire da dietro una curva... e una scritta sempre in 56 lingue diverse:

"Benvenuti all'uscita!

Siete il visitatore n° 96"

e vedete che non appena attraversate l'uscita, il cartello col numero aumenta.

[Se i PG fanno i deficienti andando avanti e indietro una scarica elettrica li investe e gli fa 4d6 pf, TS vs. incantesimi per dimezzare]

Al 100° visitatore (e quindi l'ultimo PG che attraversa l'uscita), un coro celestiale (alleluia...) unito ad una luce abbagliante investe il PG in questione, e dall'alto scende a velocità rallentata un bellissimo peluche di drago...

Se esaminato i PG scopriranno (sotto il sedere del drago) uno strano ed arcano simbolo runico [consegnate ai PG l'HANDOUT 2 a pag. 16, dove è riprodotto tale simbolo].

All'uscita del tunnel uno straziante spettacolo colpisce i vostri occhi:

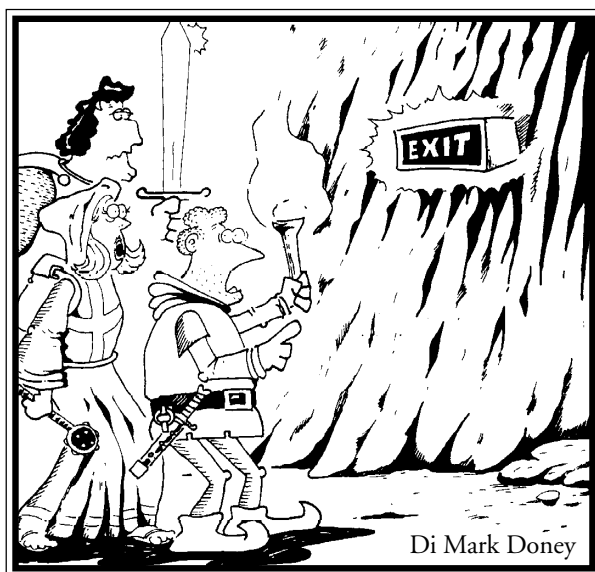
Due scheletri abbracciati con lo sguardo rivolto all'uscita che con una smorfia guardano quella che per loro, forse, era la via di salvezza ma il destino per loro era già stato scritto...

Se i PG esamineranno molto attentamente gli scheletri (prendendoli in mano) noteranno che sono fatti di uno starano materiale liscio e leggerro, forse frutto di mutazione magica.

Se guarderanno dentro la scatola cranica di entrambi gli scheletri troveranno la seguente scritta, che a loro risulterà incomprensibile: *"Made in Taiwan"*.

Non appena attraversate l'uscio una luce calda e abbagliante colpisce i vostri occhi... un caldo soffocante esalta i sudori freddi che avete secreto ne IL LABIRINTO [tuono più lampo]

...e dopo un momento di sorpresa vedete che bellissime donne vi corrono incontro porgendovi fiori, frutti e bevande... gettando fiori al vostro passaggio per poi formare una sorta di corridoio che conduce a una capanna isolata sulla cima di una collina... finalmente avete trovato il Mastro di Galera!



"Chiamatemi idiota, ma il mio istinto mi dice che c'è una porta segreta qui in giro..."



Il Mastro di Galera

Davanti all'uscio si sentono voci di donne che con leggiadri canti... cucinano. Sempre davanti all'uscio si materializzerà un nano in armatura complete [full-plate] che chiederà loro con voce roca/nasale e con un vago accento toscano:

“Oh ‘hi siete mai?... (attende risposta)
ma quanti siete... (attende risposta)
dove andate... (attende risposta)
un fiorino!”

Se non gli danno una MO non li farà entrare e chiederà il doppio e così via.

Se lo attaccano fatelo vincere finché i PG non lo pagano.

La capanna che da fuori sembrava modesta e povera, si rivela invece all'interno ricca e sontuosa... le donne stanno cucinando e nulla sembra turbare questa loro attività... più in là steso su dei sofà sta un ometto vestito di bianco con una strana corona in testa... ha l'aria mooltoo benevola.

Se interrogato sul nano all'ingresso dirà che di nani non ce ne sono mai stati sull'isola! La strana corona che ha in testa (in realtà uno xxxxx) l'ha trovata in una città tra i rifiuti, lui dirà che è un dono di suo padre...

Se interrogato sulla malattia del genio, dopo un po' di contrattazioni (partirà da 1.000.000 di MO per poi scendere, con un po' di fatica a 2.000 MO), darà loro un vasetto e gli dirà che questa straordinaria pozione guarisce tutti i mali: devono scaldare un po' d'acqua calda e sciogliere il contenuto dell'ampolla poi il genio dovrà respirare vapori sotto un telo impermeabile e miracolosamente dopo alcuni giorni tutto passerà.

Il mastro non rileverà nulla circa l'origine del suo nome... li condurrà, accompagnato dalle bellissime donne che come prima lanceranno fiori al loro passaggio, all'ingresso di una porta su cui tro-neggia la scritta: “SCORCIATOIA” che li condurrà a un centinaio di metri dall'ingresso de IL LABIRINTO [tuono più lampo]

Qui, una volta che il mastro se n'è andato, comparirà davanti a loro dinuovo il nano che bloccherà loro il passaggio chiedendo:

“Oh ‘hi siete mai?... ma quanti siete... dove andate... un fiorino!”

Se non gli danno una MO non li farà entrare e chiederà il doppio, ecc.

1 fumi del Genio

(CAPITO IL TITOLO ORA...)

Dopo aver chiesto qualche informazione per tutta la regione, i PG noteranno che nel mezzo del deserto ci sono chiari segni del passaggio del genio: mutazioni geologiche, strane razze che girano senza meta in cerca di chissà che cosa... evidentemente la malattia sta peggiorando a vista d'occhio.

Se i PG sono arrivati fin qui velocemente dovranno combattere contro tutti gli effetti della malattia del genio (FATE VOBIS), se ci hanno impiegato una vita ad arrivare fino qui usate solo gli incontri 1-4:

- 1) tifone subtropicale;
- 2) mostri volanti;
- 3) sciame di cavallette;

4) corteo di femministe incazzate che vedono in loro il nemico maschio (un gruppo le ha calmate lanciando loro la *wand of vibration* – ndr).

Alla fine appollaiato su un masso troveranno il genio triste e sconsolato, a fianco a lui una monta-



gna di clinex usati (dal genio), che cercherà di attaccare i PG non appena il genio starnutirà (e cioè dopo circa 2/3 round).

Clinex Usati® (298): Int 0; CA 10; DV ½; Pf 2; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1pf+spec.; Mov. 9, volo 9(B); Taglia Piccolissimi [Tiny]; All N.

Attacchi Speciali: smelmano i PG di muco e cercano di soffocarlo con un attacco in massa di 30/40 alla volta, se un PG viene ricoperto di clinex usati® rischia il soffocamento.

Difese Speciali: le armi contundenti causano solo metà danno.

Quando i Clinex Usati® attaccano in massa, ogni 2 pf che i PG fanno uccidono un Clinex Usato®; cioè se un PG colpisce e fa 9 Pf, significa che ha fatto fuori 4 Clinex Usati®.

Per convincere il genio a fare i fumi i PG dovranno usare tutti i trucchetti più infimi per convincerlo (come si trattasse di un bambino di 3 anni).... cercate poi di mimare la scena non appena viene convinto.

Conclusione

Dopo un paio di giorni di convalescenza il genio guarisce da tutti i suoi mali e così si conclude questa strana avventura... il sole, i sapori forti della casbah i colori di questa terra magica saranno con voi per moltissimo tempo... perchè la terra di AL-QADIM è un posto magico, strano... ai confini della realtà.

The End

(CONTINUA... FORSE...)





Handout 1 - Le quattro Gare

1. Corsa coi Carri

Per potere partecipare a questa specialità, in teoria si dovrebbe avere la capacità di *Guidare Carri* [charioteering] (basata su DES +2), ma visto che questa è, per ammissione dello stesso autore, un'avventura demente, chiunque può partecipare all'evento. I check saranno basati sul valore di Destrezza.

I partecipanti a questo evento ludico-distruttivo sono oltre ad un PG, quattro autoctoni (i primi tre sono i famosi, almeno nel villaggio, fratelli DIN-DON-DAN). Nomi e valore di DES sono riportati nella tabella sottostante. Per la gara usate la *Pista del Tracciato* riportata a pag. 15.

Come funzionano i Check (Ck)

I Ck si fanno tirando un d20 e facendo più alto possibile, senza superare il valore di Destrezza. Esempio, DIN (vedi sotto) ha in destrezza 17, più alto fa, meglio è; ma se supera 17 fallisce.

Il PG e i 4 autoctoni fanno un Ck e andranno a posizionarsi nelle caselle contrassegnate da "POSIZIONE1" a "POSIZIONE5" in ordine decrescente. Chi fallisce il check va all'ultima posizione, se più di uno fallisce si rifà il Ck tra chi ha fallito.

La Gara

La gara consiste in un solo giro dell'arena, per avanzare i concorrenti dovranno fare dei Ck. L'ordine in cui i PG faranno i Ck è dal 1° al 5°. Quando uno fa un Ck va nella tabella in alto a destra e vede di quante posizioni può avanzare.

Risultato d20*	Posizioni guadagnate
1-2	0
3-6	1
7-11	2
12-16	3
16+	4

* solo, ovviamente, se il Ck non è fallito

Se si ottiene 20 con il dado si va in Crash e si subisce 1d4 PF (FINE GARA). Se con il dado si fa 1 si arretra di 1 posizione.

Se il PG vuole può avanzare di un numero di posizioni inferiore a quanto scritto in tabella o arretrare fino ad un massimo di 4 posizioni sempre che dietro le caselle siano libere. Non si può entrare in una casella occupata da un altro concorrente, ma ci si può muovere in diagonale anche nel seguente modo: se DIN si trova nella casella "POSIZIONE1" e le caselle davanti a lui, in CORSIA 2 e 3 sono occupate, lui può benissimo muovere in diagonale nella casella libera della CORSIA 1.

I PG si possono attaccare solo se si trovano in posizioni adiacenti (fianco, fianco). La sola arma palese permessa al via è la frusta (che serve per i cavalli), ma si possono benissimo imboscare trucchi, trappole, e altre armi sul carro. Per colpire uno, a causa del movimento del carro si deve colpire CA 0, indipendentemente dalla CA dell'avversario; l'arma usata dev'essere lunga almeno 1,5 m. Nella corsa coi carri, gli avversari dei PG eviteranno di andare in fuga, ma si divertiranno col PG a fargli i dispetti: tirandogli uova marce, piume,

Tabella 1 – CORSA COI CARRI

NOME	SOPRANNOOME	DESTREZZA
El'Ririkibin'din (magro, basso e pelato)	detto: Far'keban'el'daben che significa: "il distruttore degli stranieri"	17
El'Rorokobon'don (magro, alto e pelato)	detto: Ric'ouon'en'sal'cherien'beskor che significa "il massacratore degli stranieri"	16
El'Rarakaban'dan (grasso, basso e capellone)	detto: Gar'an'kel'elrashidon che significa "colui che ha sconfitto più stranieri di tutti"	15
Franco (mdio, medio e tonto)	detto Franco che significa "lo scemo del villaggio"	12



ecc. Anche nelle altre gare i concorrenti cercheranno il più possibile di prendere in giro i PG, oltre che di essere estremamente scorretti.

2. Lancio del martello

Oltre al PG anche qui ci sono 4 autoctoni, i primi 3 dei quali i famosi fratelli Gne-Gne-Gne (vedi tabella sotto).

Come si lancia

I 5 concorrenti dovranno lanciare il martello (trattasi di martello vero e proprio) contemporaneamente, chi lancia più lontano, entro il campo, vince.

Dunque il record mondiale di lancio col martello era (qualche anno fa) di 79,30 metri, pertanto fate fare ai giocatori un check di FORZA e consultate la tabella qui sotto (per i check vedi quanto detto a proposito della corsa coi carri). Vince chi fa meglio su 3 prove.

Risultato d20*	Metri
1-3	0-2
4-6	3-10
7-9	11-20
10-12	21-30
13	31-40
14	41-60
15	61-70
16	71-80
17	81-90
18	91-110
19	111+

* solo, ovviamente, se il CHECK non è fallito
Se si ottiene 20 ci si fa male da soli (1d6 pf).

3. Salto in lungo

Questo è facile! Oltre ad uno dei PG ci sono i soliti 4 autoctoni (vedi tabella 3 pag. 14).

I concorrenti si faranno una corsa di 20 metri e salteranno. Ognuno riuscirà a saltare per (2d6+il livello) x30 centimetri. Chi salta più lontano su tre prove, ha vinto.

4. Dito di ferro

Questa specialità si basa su un misto di forza e costituzione. Pertanto i checks saranno basati sulla media dei due valori (arrotondato per difetto). I 4 autoctoni sono riportati in tabella 4 pag. 14.

Il totale dei concorrenti è dunque 5 (4 autoctoni + 1 PG), i quali dovranno fare le seguenti eliminatorie:

PG	vs.	Kervon'al'mok
Si'son' Ros'li'bals	vs.	Franco

Poi i due vincitori si fronteggeranno tra di loro, e chi vice si batterà col campione in carica che è: **El'ascian'chabal**.

I check si fanno come fatti fono ad ora, cioè: chi fa più alto vince, purchè rimanga entro il valore che ha (che è la media di COS+FOR). Qui le prove sono ad eliminazione diretta.

Tabella 2 – LANCIO DEL MARTELLLO

NOME	SOPRANNOME	FORZA
Gne'kan'el'farat (magro, basso e pelato)	detto: Suben'sibon'lontan che significa: "colui che lancia più lontano di tutti"	17
Gne'erto'kafan (magro, alto e pelato)	detto: El'miop'lich'che'ved che significa "colui che vede come una lince... cieca"	16
Gne'scap'che'crep (grasso, basso e capellone)	detto: El'massacr'de'pubb' che significa "colui che col martello colpisce sempre uno spettatore in tribuna che non centra niente"	15
Franco (mdio, medio e tonto)	detto Franco che significa "lo scemo del villaggio"	12



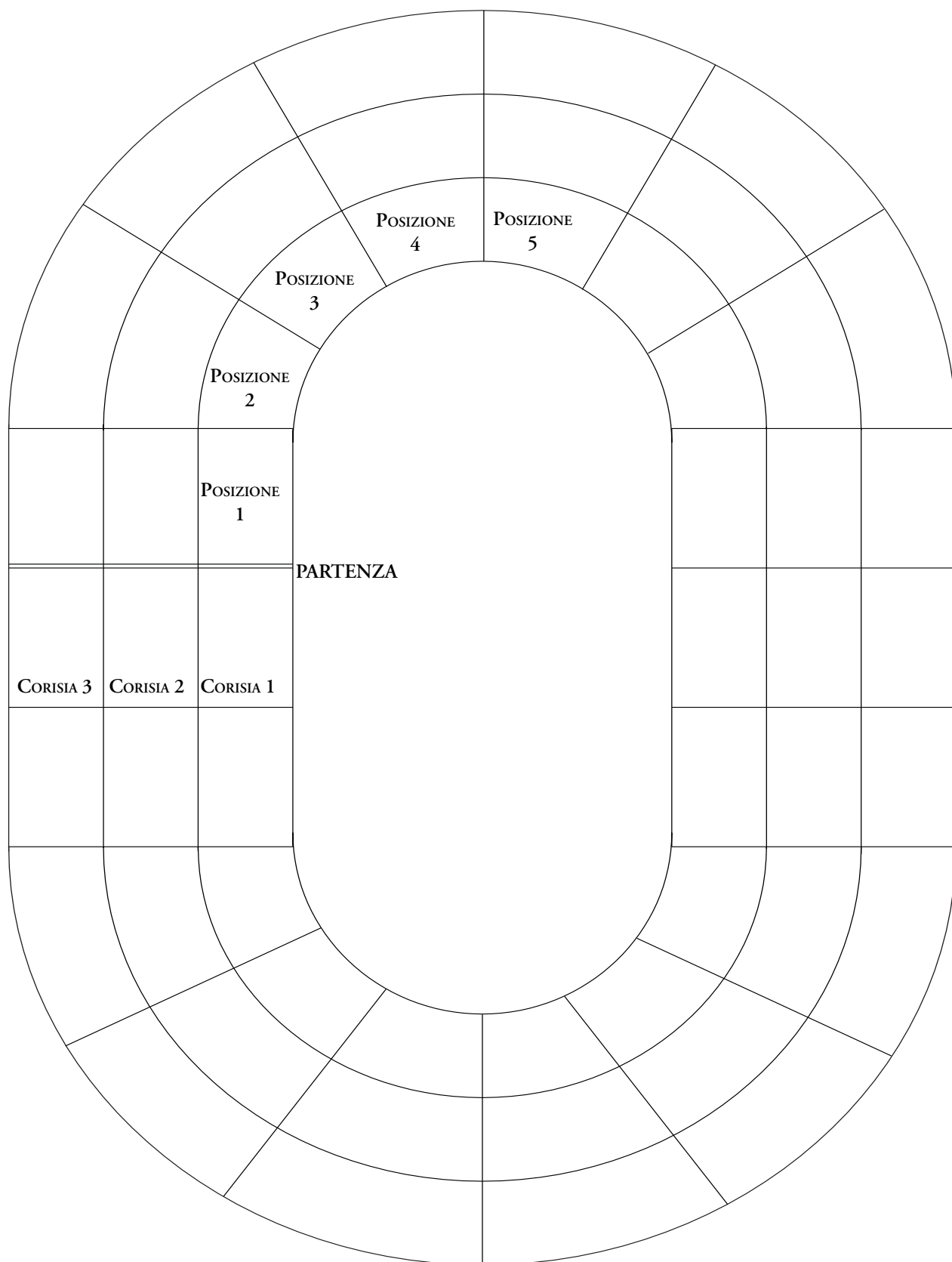
Tabella 3 – SALTO IN LUNGO

NOME	SOPRANNOME	LIVELLO
Dar'fan'tiber (magro, basso e pelato)	detto: Il'sterc'chal'cial che significa: <i>"lo stambecco zoppo"</i>	6°
El'kap'chal'salt (magro, alto e pelato)	detto: El'fer'cal'spet che significa <i>"figlio del vento calmo"</i>	4°
Al'viss'par'kas (grasso, basso e capellone)	detto: Il'korr'suett che significa <i>"colui che zoppicando vince sempre"</i>	5°
Franco (mdio, medio e tonto)	detto Franco che significa <i>"lo scemo del villaggio"</i>	3°

Tabella 4 – DITO DI FERRO

NOME	SOPRANNOME	FOR+Cos/2
Kervon'al'mok (magro, basso e pelato)	detto: As'kor'con'car che significa: <i>"il monco"</i>	17
Si'son' Ros'li'bals (magro, alto e pelato)	detto: Ka'rot' san'fan che significa <i>"lo schiaccia noci"</i>	16
El'ascian'chabal (grasso, basso e capellone)	detto: Kel'pi'lun' Er'kar' Egho'ho'fer... iak che significa <i>"quello che ce l'ha più lungo di tutti... il dito. ...e cosa avevate capito???"</i>	15
Franco (mdio, medio e tonto)	detto Franco che significa <i>"lo scemo del villaggio"</i>	12

Le regole della gara dei carri sono state tratte dal supplemento dei FORGOTTEN REALMS™ *Old Empire*.
Copyright © TSR Inc. Non s'intende infrangere alcun diritto.





Handout 2 - l'arcano simbolo...



TRUDI è un marchio registrato della TRUDI GIOCATTOLI SpA. Non s'intende infrangere alcun diritto.