



PR⊕L⊕G⊕

Sigil, la Città delle Porte. Da qualche parte nell'Alveare, in un angolo oscuro della sala comune di un bordello.

"Sto rischiando il culo per passarti queste informazioni, orecchie a punta! L'oro che mi hai dato non è più sufficiente e il gioco si è fatto dannatamente rischioso: non voglio rimetterci la buccia per la tua bella faccia!"

Un improvviso scoppio di risate sguaiate fece sobbalzare sulla sedia l'umano dal volto tatuato, che portò subito la mano sull'elsa della lama appesa alla cintura.

"Rilassati, mio volgare e spregevole amico senza onore", disse calmo l'elfo dai lineamenti spigolosi che gli sedeva di fronte.

"La tua collaborazione è stata preziosa e, per quella, sei già stato profumatamente pagato", continuò senza cambiare tono della voce, fissandolo con i suoi inquietanti occhi verdi, *"Ma ho assoluta necessità di sapere dove si sono diretti, quando hanno lasciato la Gabbia"*.

"E come faccio a saperlo, dannazione!?", ribatté l'umano in preda alla frustrazione, *"Sai benissimo che i tanar'ri sono più abbottonati della Signora del Dolore, quando è in ballo qualche grossa faccenda; soprattutto dopo che è stato assassinato l'Arconte del Tempio, qualche mese fa! Tutto quello che so è che quei due arnesi del demonio hanno lasciato in tutta fretta il Tempio dell'Abisso tre giorni fa, ma la Signora mi ficchi nei labirinti all'istante se so dove cazzo sono andati, Morin!"*.

L'elfo di nome Morin rimase immobile per lungo tempo, quasi senza respirare, immerso in profondi pensieri.

"Morin?", chiamò in un sussurro la spia dall'orribile volto dipinto, muovendosi a disagio sulla sedia.

Morin sorrise, ma non c'era allegria sul suo volto affilato: *"Molto bene dunque. Un contrattempo cui dovrò porre rimedio... manderò Charcoal. Se i miei sospetti sono fondati, troverò ugualmente chi mi fornirà le informazioni che bramo"*.

Parlava più rivolto a se stesso che ad un interlocutore preciso, come se il tagliagole che aveva di fronte non fosse neppure presente.

"Adesso mi hai stancato, pallido pezzo di merda! Dammi il mio oro!", lo minacciò alzando il coltello e puntandolo alla gola dell'elfo. Morin non si mosse. Non diede neppure segno di essersi accorto della lama affilata che danzava pericolosamente accanto al suo viso.

"Tsk, tsk... grave errore, mio laido e stupido amico. Grave errore. Avresti dovuto

accontentarti quando ancora ne avevi la possibilità".

"Che ca..", l'umano non terminò la frase. Delle figure apparvero al limite del suo campo visivo. Prima ancora di rendersene conto, si ritrovò a terra, stordito e rudemente bloccato da quattro arcigni soldati harmonium.

"La purificazione ti attende, miserevole creatura priva di virtù", disse freddo Morin al prigioniero semi incosciente. *"Portatelo alle Caserme"*.

Gli harmonium trascinarono via lo sfortunato umano, che aveva preso a gemere debolmente.

I truci clienti del locale - caotici e anarchici per la maggior parte - guardarono con occhi colmi di rabbia e odio la scena, ma nessuno osò intervenire in difesa dell'uomo. Il bordello era infatti stato circondato da un battaglione, forte di oltre cento uomini, tra soldati harmonium e giustizieri in tenuta da battaglia con armi e fiaccole.

"Siamo al punto di partenza, Lord Morinius", constatò con durezza un imponente guerriero harmonium in piedi accanto all'elfo: *"Se non sappiamo dove sono andati quei due assassini, non riusciremo a scoprire cosa stanno tramando i Signori dell'Abisso"*.

"Non perda la speranza, prefetto", lo rassicurò l'elfo senza guardare in volto l'alto ufficiale Harmonium. Di nuovo una smorfia enigmatica si dipinse sul suo volto nell'ombra di un sorriso gelido: *"Ho un piano"*.

L'AVVEN+URA INIZIA A SIGIL

Quest'avventura è stata progettata per un gruppo di 4-6 personaggi di livello compreso tra il 9° e il 12° livello. E' probabile che il DM debba aggiustare gli incontri dell'avventura in base allo stile di gioco del proprio gruppo e del numero di giocatori. L'ambientazione utilizzata è quella di Planescape e il sistema di regole adottato è quello di Dungeons & Dragons, edizione 3.5.

Durante l'avventura, i personaggi dovranno misurarsi contro temibili avversari e vendicativi nemici di numerose fazioni: il prefetto harmonium Durkayle, il potente planetar Morinius Peradnacles III, la coppia di infallibili sicari tanar'ri Waybarr e Greymistress (affiliati alla fazione dei Distruttori), le oscure congreghe delle streghe dell'Ade e gli alieni e malvagi bullywug di **Oth-Sharye** - la Città del Cuore di Ramenos!

I nostri eroi sono contattati dal losco Estavan, l'ogre-magi a capo della Compagnia Commerciale dei Piani. L'equivoco mercante





affida ai PG il compito di indagare sulla misteriosa scomparsa di una carovana della Compagnia, avvenuta mentre viaggiava nelle Terre Esterne a poca distanza dalla città cancello per l'Abisso: **Plaguemort**.

Utilizzando un portale magico indicato da Estavan, i PG lasceranno Sigil per le Terre Esterne, in un viaggio che li condurrà nella pericolosa città cancello per l'Abisso, nel tentativo di contattare l'agente locale della Compagnia Commerciale dei Piani e scoprire la sorte della carovana scomparsa.

Nel frattempo, gli Harmonium (capeggiati dal prefetto Durkayle e dall'angelo Morinius), da una parte, e gli emissari dell'Abisso dall'altra cercheranno di togliere di mezzo gli avventurieri, evidentemente per impedire loro di fare luce sul mistero e scoprire la verità sulla scomparsa della spedizione commerciale.

Messisi in contatto con l'agente di Estavan a Plaguemort, gli eroi dovranno organizzare la fuga, dalle carceri del Palazzo dell'Arci-Elettore della città, dell'unico superstite della spedizione scomparsa, per poter finalmente apprendere il destino dei suoi componenti e la natura del carico che trasportava. Con l'aiuto dell'evaso, un infido khaasta di nome **Styge**, i personaggi saranno condotti fino alle rovine semi sommerse della città di Oth-Sharye, tra i freddi acquitrini del primo strato delle Distese Grigie dell'Ade (*Gray Wastes*), per recuperare un antico e mistico artefatto del male, custodito dai degenerati abitanti della città.

Estavan ha bisogno del gruppo per risolvere questa faccenda. Il modo con cui si metterà in contatto con i PG è lasciato nelle mani del Master. Se i personaggi hanno già giocato l'avventura della "*Vendetta di Sangue*", è possibile che Estavan sappia già il valore dei personaggi e che chieda loro un semplice incontro alla sede della Compagnia Commerciale dei Piani "*per discutere di affari*". Alternativamente, i PG potrebbero aver sentito parlare di una opportunità di lavoro per la Compagnia Commerciale dei Piani da qualche recluso della Gabbia con cui hanno parlato di recente. L'avventura inizia nella città di Sigil e si presume che la compagnia di avventurieri sia composta da gente ormai avvezza alla città e ai Piani Esterni.

L'ogre-magi non ha più notizie di un gruppo di predoni khaasta da lui assoldato alcuni mesi orsono, per trafugare dalle rovine di Oth-Sharye il **Cuore di Ramenos**, una statuina di

pietra serpentina in grado di conferire al possessore un significativo potere. Per secoli sia i demoni che i diavoli hanno cercato di entrare in possesso di questa reliquia, che fu trafugata da Smaragd (il 74esimo strato dell'Abisso) dallo sciamano di una tribù ribelle di bullywug, desideroso di utilizzarne i poteri per convertire al culto di Ramenos l'intero Multiverso (vedi "*I Cuore di Ramenos*" a pag. 5 per ulteriori informazioni).

A prescindere da come i PG sono stati contattati da Estavan, l'avventura ha inizio a Sigil, la Città delle Porte, nel Rione delle Gilde (*Clerk's Ward*) di fronte al palazzo che ospita la sede della Compagnia Commerciale dei Piani.

Il cielo di Sigil è coperto dall'onnipresente cappa di smog e polvere, che avvolge i tetti appuntiti degli edifici, conferendo loro un'aria più minacciosa e tetra del solito. E' quasi mezzogiorno (almeno a giudicare dalla luminosità diffusa, poiché non c'è sole nella Gabbia), ma le strade soffocate dalle incumbenti costruzioni sono quasi deserte... le creature di Sigil non amano la luce, preferendo condurre i propri affari nelle buie e fumose taverne dei bassifondi o nei sotterranei, simili a cripte, della Città delle Porte.

La compagnia non ha alcuna difficoltà ad attraversare le vie del rione delle Gilde, fino allo spiazzo antistante il palazzo della Compagnia Commerciale dei Piani, la cui facciata è completamente annerita dalla fuliggine depositatasi nel corso degli anni.

Le strette finestre sbarrate da nere inferriate e le lame che decorano gli spioventi del tetto fanno assomigliare l'edificio a una ferrigna fortezza.

Mentre i PG si dirigono verso il portone d'ingresso, un piccolo gheppio vola sopra le loro teste ed entra in una delle finestre al piano superiore del palazzo, passando attraverso le inferriate.

Come ben sanno i PG che hanno già fatto visita al palazzo del mercante, il gheppio è il famiglio di Estavan, che sarà così avvertito dell'avvicinarsi della compagnia.

Recentemente Estavan si è assicurato la protezione di una piccola guarnigione di formidabili oni, ogre orientali dal temperamento brusco e violento (Dhryyyf e Neera'y, la coppia di mercenari githzerai incontrati nell'avventura della "*Vendetta di Sangue*" sono in missione nei Piani).

Una coppia di oni blocca l'accesso al portone del palazzo.

Oni comuni (2): GS 7; gigante di taglia grande [spirito]; DV 8d8+24; PF 65 ciascuno; Iniz -1 (des); Vel 6m (4); CA 16 (-1 taglia, -1 des, +5 naturale, +3 *ashigaru*); ATT 2 artigli





+11 mischia, sputo di rame rovente +4 a distanza di contatto, o naginata perfetta +12 mischia (artiglio 1d6+6, sputo di rame rovente 4d6, naginata 1d10+6 crit x3); F/P 3/3m; AS capacità magiche, sputo di rame rovente; AL NM; TS Temp +9, Rifl +1, Vol +3; For 23, Des 8, Cos 17, Int 8, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Scalare +10, Ascoltare +4, Osservare +4, Intimidire +6, Attacco poderoso, Incalzare.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Incuti paura; 3v/giorno: Volare, Metamorfofi; 2v/giorno: Invisibilità; 1v/giorno: *Cloud chariot*^{OA} (se stessi e 12,5 kg di peso), CD base 11+liv inc), Sputo di rame rovente (1v/giorno, attacco di contatto a distanza, fino a 3m di distanza, infligge 2d6 danni +2d6 danni da fuoco).

Proprietà: naginata perfetta, armatura *ashigaru*.

Sono alti quasi due metri e mezzo, protetti da armature di cuoio e metallo di fattura orientale (*ashigaru*) e brandiscono delle naginata dalle lame intarsiata. La loro pelle è scarlatta e il viso bestiale è caratterizzato da tre occhi dalle nere pupille. Un lungo corno ricurvo colore avorio spunta dal centro della fronte, mentre i neri capelli corvini sono lunghi fino alla vita e trattenuti da un nastro in una lunga treccia.

Gli oni di guardia sono violenti e attaccabrighe. Il loro attacco caratteristico è uno sputo di rame fuso e bollente, che producono dalle viscere roventi!

Non fanno passare gli avventurieri, arrivando a minacciarli di morte se non se ne vanno immediatamente. Prima che scoppi una rissa tra i PG e gli oni, uscirà dal portone Ikin-Kâ, il segretario particolare di Estavan, invitando il gruppo all'interno (il segretario è stato avvertito dall'ogre-magi dell'arrivo dei PG, quando il gheppio è volato all'interno dell'ufficio del mercante).

All'improvviso il portone si schiude e dall'interno compare un umano dall'età indefinibile e dai delicati tratti orientali. Immediatamente i minacciosi oni si zittiscono, scostandosi da quell'uomo così apparentemente fragile. Il nuovo arrivato porta i lunghi capelli corvini raccolti in una coda di cavallo e indossa un elegante kimono blu decorato con figure di candidi dragoni. Accenna un inchino: "Benvenuti onorevoli ospiti nell'umile palazzo della Compagnia Commerciale dei Piani. Prego, entrate! Mi scuso per l'abominevole trattamento che avete ricevuto. Il mio signore - l'illustre Estavan - è ansioso di incontrarvi".

Detto questo, si scosta, arretrando per permettervi di entrare nell'ampio ingresso illuminato da bracieri accesi e da numerose e strette finestre, che fanno

filtrare la debole luce purpurea di Sigil. La vostra guida vi conduce in silenzio per il palazzo dai lucidi pavimenti piastrellati di rosso e oro, conducendovi per una massiccia scalinata intarsiata con fantasie di creature fantasmagoriche. Nell'aria aleggia il vago sentore del sandalo e dell'aloë, mentre scorgete, tra le buie alcove numerosi oni in perfetta immobilità.

Il segretario di Estavan condurrà il gruppo fino alla porta dell'ufficio del mercante, bussando discretamente e attendendo una voce dal ogre-magi.

Nel palazzo si trovano altre otto guardie oni, che accorreranno ad ogni minimo gesto minaccioso da parte dei PG.

Oni comuni (8): PF 65 ciascuno, vedi *Oriental Adventures*, pag. 179-180.

Ikin-Kâ: umano esperto 6; GS 5; umano di taglia media; DV 6d6; PF 29; Iniz +1 (des); Vel 9m (6); CA 11 (des); ATT stiletto +5 mischia o oggetto alchemico +4 a distanza (stiletto 1d4 o effetto alchemico); F/P standard; AL LN; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +6; For 9, Des 13, Cos 10, Int 15, Sag 15, Car 12

Abilità e talenti: Osservare +12, Diplomazia +11, Alchimia +11, Professione (Calligrafo) +12, Conoscenza (Piani) +11, (Fazioni) +9, Artigianato (Libraio) +8, Percepire inganni +7, Muoversi in silenzio +6, Cercare +8, Arma preferita (stiletto), educazione, *Great diplomat*^{OA}.

Qualità speciali: Comprensione dei linguaggi 1v/giorno (abilità di fazione - guvner).

Proprietà: stiletto perfetto, 4 borse dell'impedimento, 4 giare di fuoco dell'alchimista, 2 *eggshell grenade poison smoke*^{OA}, 2 *eggshell grenade pepper*^{OA}, *flash paper*^{OA}, set da calligrafo (pennini, inchiostro, sabbia fine ecc.).

Quando gli avventurieri entrano nell'ufficio di Estavan, vi trovano il mercante ogre-magi intento ad accarezzare il piccolo rapace, che era volato all'interno del palazzo all'arrivo dei PG.

Estavan è uno dei Lord Mercanti della Compagnia Commerciale dei Piani. E' un abile manipolatore, ma può diventare anche un potente e prezioso alleato, purché non lo si inganni e si rimanga fedeli alla lettera agli accordi stipulati.

Entrando nell'ufficio di Estavan, fate fare una prova di Osservare (**CD 16**) al personaggio con il punteggio di saggezza più alto per notare che la porta d'ingresso è ben più stretta di quanto ci si aspetterebbe, considerando la stanza notevole del mercante.





Prima di congedarsi, il segretario particolare di Estavan verserà a tutti gli ospiti una tazza di nero e fumante tè del Reame di Izanagi e Izanami (nel primo strato di Arcadia).

Il locale è estremamente lussuoso, illuminato da strani globi sospesi a mezz'aria, che gettano una calda luce dorata sulle pareti ricoperte da librerie e trofei, tra cui spiccano i palchi di un maestoso cervo e uno stendardo da battaglia con sopra l'effigie di una tigre bianca. L'intero pavimento è coperto da un prezioso tappeto a disegni geometrici oro, blu e rossi.

Estavan vi osserva da dietro l'imponente scrivania che un abile ebanista ha intagliato in mille forme fantasiose, ora inquietanti ora meravigliose. Un gheppio del ricco piumaggio è accoccolato nel grembo del mercante, quasi invisibile tra le enormi mani che lo stanno accarezzando.

Il mercante cerca di mettere a proprio agio i PG, discorrendo del più e del meno, mentre si gustano il loro tè (il costo proibitivo del miele delle campagne vicino Thrassos, le tasse gravose imposte dagli Esattori, le ultime sulla Guerra Sanguinosa e qualche pettegolezzo piccante sui gusti sessuali della Signora di Sigil), prima di introdurre l'argomento che gli sta veramente a cuore e per il quale ha richiesto la collaborazione degli avventurieri.

IL RACCØN+Ø DI ES+AVAN: LA SPEDIZIØNE SCØMPARSA

Circa tre settimane fa era atteso l'arrivo a Sigil di una spedizione finanziata dalla Compagnia Commerciale dei Piani. I membri di questa spedizione dovevano consegnare un carico molto prezioso, per il quale il mercante ogre-magi aveva investito ingenti risorse monetarie nel tentativo di entrarne in possesso.

La spedizione era scortata da un gruppo di mercenari degni di fiducia, che già in passato avevano lavorato per la Compagnia Commerciale dei Piani, portando sempre a termine le missioni assegnate.

Stavolta, purtroppo, qualcosa è andato storto e la carovana, i mercenari di scorta e il prezioso carico sono scomparsi nel nulla. L'ultimo rapporto, risalente pochi giorni prima della scomparsa della carovana, indicava che il carico si trovava a passare per i territori aspri e pericolosi attorno a Plaguemort, la città cancello per l'Abisso. Nonostante l'indubbia pericolosità di quei luoghi, i membri della scorta non erano certo novellini alle prime armi e conoscevano piuttosto bene il territorio e i pericoli che vi si nascondono.

Un simile ritardo fa temere il peggio, ragione per cui Estavan ha pensato di inviare un secondo gruppo di esperti avventurieri fino a Plaguemort, per contattare l'agente della Compagnia Commerciale dei Piani che si trova in quella pericolosa e malvagia città. L'obiettivo dei PG sarebbe dunque quello di scoprire cosa è accaduto alla spedizione e, soprattutto, al carico che stava trasportando (cercando di recuperarlo a tutti i costi).

Di norma l'agente si faceva vivo regolarmente, inviando dispacci alla sede della Compagnia Commerciale dei Piani. L'ultimo messaggio ricevuto era proprio quello che indicava la presenza della spedizione nei pressi della città cancello. Da allora l'agente non si è più fatto vivo e questo complica la situazione.

I PG possono domandare ad Estavan diversi chiarimenti sulla vicenda; per comodità del Master sono state riportate di seguito le informazioni, in forma schematica, che i personaggi possono ottenere durante la conversazione con il mercante:

- ✓ La natura del carico scomparso deve rimanere segreta per lo stesso bene dei PG;
- ✓ Il carico è custodito in un forziere piombato, appositamente fornito da Estavan ai membri della spedizione originaria;
- ✓ Il forziere ha inciso sul coperchio il sigillo personale di Estavan;
- ✓ La compagnia di mercenari a cui è stata affidata la sicurezza del carico è conosciuta come la "Compagnia del serpente" (il mercante ometterà di rivelare che tale compagnia è formata interamente da khaasta, a meno che non gli venga specificatamente chiesto);
- ✓ L'agente che lavora per la Compagnia Commerciale dei Piani a Plaguemort si nasconde nell'anonimato (a causa dell'estrema paranoia dell'Arce-Elettore della città cancello) e anche Estavan ignora chi sia;
- ✓ Nei dispacci inviati alla Compagnia Commerciale dei Piani, l'agente di Plaguemort adotta il nome di *Spettro*;
- ✓ In caso di necessità, per contattare lo *Spettro*, è necessario recarsi alla taverna dell'*Occhio del Drago* di Plaguemort indossando una sciarpa rossa sul viso quale segno di riconoscimento e attendere;
- ✓ Una volta accettato l'incarico e usciti dall'edificio non ci dovranno essere altri contatti tra i PG e Estavan, fino a quando non sarà stato riportato indietro il carico.





La ricompensa offerta da Estavan sarà di sicuro interesse: una quota di partecipazione nella Compagnia Commerciale dei Piani!

Prima di congedare i PG, il mercante fornisce alcuni aiuti.

Innanzitutto consegna a un PG la chiave d'attivazione di un portale che conduce nelle Terre Esterne, ad alcune giornate di viaggio da Plaguemort: il portale, a due vie, si trova dietro una decrepita fumeria d'oppio dei Bassifondi di Sigil (*Lower Ward*) e vi si accede attraverso uno scarico fognario in disuso. La chiave d'attivazione è un dado d'avorio per passare da Sigil alle Terre Esterne, mentre, per attivare il portale, quando ci si trova nelle Terre Esterne, è necessario versare a terra una qualsiasi pozione magica.

Su un tavolo dell'ufficio sono inoltre a disposizione del gruppo i seguenti oggetti:

- ✓ 2 pozioni di protezione dagli elementi (acido) (verde pallido, limpide);
- ✓ 2 pozioni di cura ferite gravi (3d8+15) (azzurre, limpide);
- ✓ Una pergamena con 3 incantesimi divini a livello incantatore 12 (Cura ferite leggere di massa, Spezzare incantamento, Arma distruttiva);
- ✓ Una pergamena con 3 incantesimi arcani a livello incantatore 12 (Muro di forza, Cono di freddo, Metamorfosi funesta);
- ✓ 15 frecce o 15 quadrelli magici +2;
- ✓ Provviste essiccate di Monte Celestia sufficienti per 21 pasti (pesano la metà delle normali provviste conservate).

IL CUORE DI RAMENOS

Pur se nelle linee generali il racconto di Estavan è veritiero, il mercante ha sorvolato su alcuni aspetti della vicenda. Del resto, persino l'astuto ogre-magi è all'oscuro di tutti i risvolti della storia!

L'origine di tutto è una statuina ricavata da un unico blocco di pietra serpentina. Il manufatto ha un aspetto antico e ispira a chi lo osserva un sentimento di repulsione e orrore. La statuina rappresenta una sorta di idolo dalle forme repellenti di un grasso batrace (simile a un rospo) ed è conosciuta come il *Cuore di Ramenos*.

Le leggende oscure raccontano del Grande Albero Cavo nelle inaccessibili profondità delle demoniache giungle di Smaragd, il 74esimo strato dell'Abisso, dentro cui, in sonnolenta attesa, giace l'orripilante Ramenos, la blasfema divinità batrace degli uomini rospo: i bullywug.

In ere passate, quando il potere di Ramenos era maggiore di quello attuale e il suo

nome sussurrato con terrore nel Multiverso, il dio batrace creò dalle sue stesse viscide carni un artefatto dagli oscuri poteri maligni.

Un oggetto nato dalle viscere dell'orribile demone e incantato con le più antiche e proibite stregonerie che gli sciamani bullywug conoscessero. Tale manufatto prese le forme di un idolo, che raffigurava le oscene sembianze del dio stesso.

Ben presto scoppiarono violentissime faide tra le diverse tribù di bullywug, per stabilire quale dovesse custodire la reliquia e utilizzarne i poteri, per accrescere l'area di influenza del dio rospo. Dopo lunghe e sanguinose lotte, uno sciamano di nome **Smlaarug** si impossessò della statuina e fuggì da Smaragd, insieme ai suoi folli seguaci. Invocando la magia del Cuore di Ramenos, Smlaarug riuscì a fare perdere le proprie tracce ai suoi inseguitori (gli altri sciamani invidiosi): tale era il potere di quell'empia reliquia del male.

I bullywug fedeli a Smlaarug giunsero infine nelle Distese Grigie dell'Ade (*Gray Wastes*), dove edificarono la città sacra di Oth-Sharye (in lingua bullywug significa "*la Città del Cuore*"), al centro della quale un blasfemo sacrario custodiva l'artefatto maligno.

Lo sciamano sperava di utilizzare la reliquia per stendere il proprio potere sull'intero Oinos, per poi conquistare l'Ade e, successivamente, gli altri piani dell'esistenza: presto, tutte le forze divine e mortali si sarebbero dovute inchinare alla fredda potenza di Smlaarug, l'alfiere di Ramenos!

Sfortunatamente per lo sciamano, Ramenos cadde inspiegabilmente in uno stato di profonda letargia, che dura tuttora. Senza la forte presenza del dio rospo, i poteri del Cuore di Ramenos si affievolirono (anche se rimangono, comunque, spaventosi) e la città di Oth-Sharye fu sommersa da un putrido acquitrino, che occupò la vasta depressione entro cui era stata costruita.

Dello sciamano e della sua sacra città si persero le tracce e con il tempo nessuno più ricordò l'esistenza del Cuore di Ramenos. Nonostante l'oblio nella quale era caduta, Oth-Sharye non morì del tutto... sebbene indebolito dal sonno inquieto di Ramenos, il cuore continuava a pulsare!

La città era ridotta a un cumulo di putride rovine, soffocate dalla maleodorante vegetazione e dalle fetide acque dell'acquitrino. Gli eredi dei primi bullywug di Oth-Sharye si aggirano ancora tra i suoi cadenti edifici: diminuiti nel numero ma più forti e degenerati che mai. Queste crudeli e aliene creature





attendono che Ramenos si desti dal suo letargo e riporti la città al suo antico splendore.

Al centro di Oth-Sharye sorge ancora il reliquiario del dio rospo e le innominabili cerimonie che vi si svolgono sono attese da Smlaarug, lo sciamano che grazie ai poteri del cuore è sopravvissuto nei secoli, continuando a condurre i gradicanti cori in onore del terribile demone dormiente.

Estavan è venuto recentemente a conoscenza dell'esistenza di questa reliquia. I poteri dell'artefatto sono tali da rendere il possessore immortale e in grado di alterare gli equilibri dell'intero Multiverso. Conscio delle implicazioni connesse al possesso dell'idolo, Estavan ha contattato il comandante della *Compagnia del serpente*, lo spietato Styge, un khaasta dotato di poteri magici.

L'incarico dei mercenari capitanati da Styge era quello di penetrare nella città di Oth-Sharye e trafugare la reliquia dei bullywug. L'operazione riuscì a metà, poiché, preso il Cuore di Ramenos, i khaasta furono inseguiti da Smlaarug e dai suoi guerrieri batrace fino nelle Terre Esterne dove – dopo una furiosa battaglia nei pressi di Plaguemort – i predoni furono massacrati e il gioiello recuperato riportato nella città sacra.

L'unico sopravvissuto all'attacco dei bullywug fu proprio Styge che, però, fu catturato da una pattuglia di Mastini (la milizia della città cancello di Plaguemort).

Rinchiuso nelle segrete del palazzo dell'Arci-Elettore di Plaguemort, il khaasta decise di tradire la Compagnia Commerciale dei Piani e collaborare con i suoi carcerieri, onde evitare le torture demoniache in serbo per lui. Una volta conosciuta tutta la vicenda, l'Arci-Elettore chiese l'intervento dei suoi superiori tanar'ri, che inviarono nella città il maestro assassino Waybarr e la fattucchiera alu-fiend Greymistress: la coppia più efficiente e spietata al servizio dei Signori dell'Abisso.

Il piano dei due demoni era molto semplice: perché affrontare direttamente i pericoli della città sacra dei bullywug, se potevano fare questo lavoro gli emissari della Compagnia Commerciale dei Piani?

Insieme a Styge, ormai alleato dei tanar'ri, la coppia elaborò un subdolo piano che consisteva nel fare filtrare all'esterno la notizia della cattura del khaasta, impedendo però alla spia di Estavan (la cui identità è nota ai Signori dell'Abisso) di comunicare con Sigil.

Quando la Compagnia Commerciale dei Piani avesse inviato un gruppo a investigare, la spia avrebbe suo malgrado rivelato le

informazioni pilotate dai demoni. Lo scopo è quello di fare evadere Styge dalle prigioni del palazzo dell'Arci-Elettore, in modo che il khaasta possa condurre la compagnia fino a Oth-Sharye, per recuperare la reliquia.

Nel frattempo i demoni avrebbero seguito a distanza la compagnia e, al momento opportuno, avrebbero preso l'artefatto grazie all'aiuto di Styge, lasciando poi gli avventurieri ad affrontare la furia dei bullywug.

Ma altre forze sono all'opera. Si tratta degli Harmonium del prefetto Durkayle e di Morinius Peradnacles III (vedi l'avventura *"Vendetta di Sangue"*). Il planetar, insospettito per la precipitosa partenza dal Tempio dell'Abisso di Sigil di Waybarr e Greymistress alla volta di Plaguemort, e saputo della scomparsa della spedizione finanziata da Estavan, ha intuito che i due avvenimenti potessero essere collegati in qualche modo (dopotutto Morinius ha una saggezza e un'intelligenza soprannaturali).

L'angelo ha allertato gli Harmonium del prefetto Durkayle, ansioso di riscattarsi agli occhi della propria fazione dopo lo smacco subito nella vicenda del rapimento di sua figlia e della risorta fazione degli zactariani (vedi l'avventura *"Umbra"*, pubblicata su *Dungeon #55* di Chris Perkins).

Il prefetto harmonium ha dato ordine, su suggerimento di Morinius, di piantonare l'ingresso del portale dietro la fumeria d'oppio, per bloccare e interrogare chiunque cerchi di attivarlo per raggiungere Plaguemort.

LA FUMERIA D'OPPIO

La fumeria d'oppio di Tarnàka si trova nei Bassifondi di Sigil. I PG non avranno problemi a trovarla, seguendo le indicazioni fornite dal mercante ogre-magi.

Ciò che anche Estavan ignora è che l'accesso al portale, che si trova in un sordido vicolo dietro al locale, oltre un vecchio scarico fognario in disuso, è sorvegliato da una pattuglia di Harmonium guidati da **Charcoal**, uno stregone genasi del fuoco. Poiché la presenza di soldati harmonium nei Bassifondi non passerebbe di certo inosservata ai suoi pericolosi abitanti (Caosicisti e Anarchici in particolare), lo stregone genasi ha fatto ricorso ad un incantesimo di *Invisibilità di massa* per nascondere sé stesso e i suoi uomini.

Quando il gruppo è vicino al vicolo dietro la fumeria d'oppio di Tarnàka, leggete le seguenti note narrative:





La zona dei Bassifondi dove si trovano i PG è immersa in un crepuscolo minaccioso. Le case e gli edifici semi diroccati sono così alti e incombenti da nascondere il cielo di Sigil, saturo di smog. Lontano, da qualche parte, un urlo pieno di angoscia spezza il silenzio spettrale che grava sull'intera area. Poco distante, l'insegna sudicia di una fumeria d'oppio cigola sinistra sopra l'ingresso del sordido locale.

I PG avvertono il puzzo di vomito, alcool e urina che toglie il respiro e che pare impregnare i muri stessi delle costruzioni che li circondano.

All'improvviso esce da un vicolo oscuro una figura umanoide barcollante: tra le mani stringe una lurida bottiglia. Da sotto il cappuccio del mantello lacero brillano occhi rossastri. Con passo malfermo l'ubriaco si allontana.

L'ubriaco è un tiefling ignaro di tutto; egli si allontanerà senza infastidire gli avventurieri.

Una volta entrati nel vicolo dietro la fumeria d'oppio di Tarnàka, è probabile che i PG siano colti di sorpresa dagli harmonium in agguato. Il mago Charcoal ha infatti utilizzato una pergamena con un incantesimo di *Invisibilità di massa*, per celare alla vista se stesso e i suoi soldati.

Per accorgersi della presenza degli harmonium, i PG devono superare una prova di Osservare (**CD 30**). Se i personaggi si fanno avanti, dirigendosi verso lo scarico fognario, tenendo in mano il dado d'avorio (la chiave d'attivazione del portale), Charcoal disperderà l'incantesimo di invisibilità che nascondeva gli Harmonium, urlando ai suoi uomini: "*Catturateli! Il prefetto li vuole vivi!*".

I soldati harmonium si precipitano contro i PG, utilizzando le reti e i manganelli con cui sono equipaggiati, per cercare di stordire e catturare tutti i componenti della compagnia. Solo se più della metà degli Harmonium è uccisa durante lo scontro, i sopravvissuti estrarranno le spade con l'intenzione di uccidere a loro volta.

Soldati harmonium d'élite (6): umani combattenti 4; GS 3; umani di taglia media; DV 4d8+4; PF 30 ciascuno; Iniz +4 (iniziativa migliorata); Vel 6m (4) (9m); CA 18 (mezza armatura e scudo); ATT manganello +6 mischia, spada +7 mischia, rete +4 a distanza (contatto) (manganello 1d4+2 [danni non letali], spada 1d8+2 crit 19-20/x2); F/P standard; QS potere harmonium; AL vari (legale); TS Temp +7, Rifl +1, Vol +0; For 15, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 11
Abilità e talenti: Intimidire +7, Osservare +2, Muoversi in silenzio +2 (-6), Iniziativa

migliorata, Arma focalizzata (spada), Attacco poderoso, Tempra possente.

Qualità speciali: Potere harmonium (capacità magica, 1v/giorno lancia l'incantesimo di *Individuazione dei pensieri* a liv incantatore 4).

Proprietà: manganelli, spade, mezze armature harmonium, reti (2), scudi metallici.

Si tratta di quattro uomini e due donne, tutti dal fisico massiccio. Indossano le caratteristiche corazze di acciaio rosso della fazione, dotate di chiodi e lame su avambracci, cubitiere e spallacci. Portano, chi sull'elmo, chi sul pettorale, il simbolo degli Harmonium e tutti indossano dei lunghi mantelli rossi.

Le armature dei soldati sono di fattura harmonium (aggiungono un bonus +2 di circostanza a tutte le prove di intimidire - già conteggiato). Tutti sono armati di spade, scudi e manganelli; inoltre due soldati hanno anche delle reti, che utilizzano per cercare di intrappolare i PG.

Charcoal, mago harmonium: genasi del fuoco mago 9; GS 10; esterno di taglia media [fuoco]; DV 9d4; PF 25; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 18 (+2 des, +2 deviazione, +4 *armatura magica*); ATT pugnale +8 a distanza (+9 se entro 9m) o incantesimi (pugnale perfetto 1d4+1 (+2 se entro 9m) crit 19-20/x2; F/P standard; QS alimentare la fiamma, resistenza al fuoco; AL LM; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +8; For 12, Des 15, Cos 10, Int 13, Sag 11, Car 13

Abilità e talenti: Raggiare +5, Concentrazione +5, Intimidire +4, Sapienza magica +8, Muoversi in silenzio +6, Iniziativa migliorata, Tiro ravvicinato, Incantesimi rapidi, Arma focalizzata (pugnale), Tiro preciso.

Qualità speciali: Alimentare la fiamma (capacità magica, 1v/giorno dimezza o raddoppia l'intensità luminosa di un fuoco non magico entro 3m; quest'effetto non cambia il calore e dura 5 minuti); Resistenza al fuoco (bonus +1 a tutti i TS contro attacchi basati sul fuoco - non conteggiato); Potere harmonium (1v/giorno lancia l'incantesimo di *Comando* a liv incantatore 9)

Incantesimi: (4/5/4/3/2/1, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Lampo, Individuazione del magico, Aprire/Chiudere, Suono fantasma; Livello 1 - Foschia occultante, Mani brucianti, Raggio di indebolimento x2; Livello 3 - Palla di fuoco, Anti individuazione, Raggio di esaurimento; Livello 4 - Pelle di pietra, *Purifying flames*^{RR}; Livello 5 - Saltare (incantesimo rapido).

Proprietà: Mantello nero della resistenza +1, Anello della protezione +2, bandoliera con 6 pugnali perfetti, pozione di Cura Ferite Leggere (1d8+5), pergamena con 2 incantesimi arcani





(Armatura magica, Grazia felina) a liv incantatore 5, bacchetta della resistenza dell'orso 12 cariche (liv incantatore 5), borsa di cuoio con 36 punture d'argento e 50 grana d'oro.

Alto ed elegante, Charcoal ha il portamento fiero di un tipico rappresentante della sua indomita razza. La pelle è nera come il carbone, occhi fiammeggianti e capelli rosso fuoco, che danzano come fiamme. Le orecchie a punta sono cariche d'aneli e sul labbro inferiore e su entrambe le sopracciglia ha dei vistosi *piercing*.

La voce del mago harmonium ricorda lo scoppiettio del fuoco. Indossa svolazzanti vesti a bande diagonali nere e carminio e sulle spalle ha un pesante mantello nero, sotto il quale si intravede una bandoliera di cuoio carica di lunghi pugnali da lancio.

Charcoal possiede una bacchetta magica della Resistenza dell'Orso in legno di corniolo, lunga circa 60 cm e sottile, alla cui estremità è stato abilmente inciso il muso di un orso selvatico.

Il genasi del fuoco, sentendo avvicinarsi i PG, lancia su di sé l'incantesimo di *Armatura magica*. Successivamente, mentre i soldati cercano di catturare gli avventurieri, si fortifica con l'incantesimo *Pelle di pietra* e poi inizia a bersagliare il gruppo con i suoi raggi magici. Grazie al talento di Tiro preciso, Charcoal non subisce la penalità di -4 al tiro per colpire per tirare in mischia.

Se le cose dovessero volgersi al peggio per gli Harmonium, il mago cerca di fuggire raggiungendo il tetto di uno degli edifici prospicienti, facendo uso dell'incantesimo *Saltare* (bonus +30 alla prova).

CA++URA+I DAGLI HARMΘNIUM!

Nell'ipotesi che i PG siano catturati dagli Harmonium, i prigionieri saranno condotti nella fortezza del prefetto Durkayle (Grr 12, *harmonium*, umano, LM).

Nelle prigioni della fortezza saranno spogliati di tutte le armi e sottoposti ad un interrogatorio da parte del planetar Morinius e dell'alto ufficiale harmonium. Durkayle potrebbe avere un conto in sospeso con i PG, se questi ultimi sono implicati nel rapimento di Umbra - la figlia mezzo immonda di Durkayle - e nella restaurazione dell'antica fazione degli zactariani (vedi l'avventura "Umbra" sul #55 di Dungeon).

Sia il celestiale che il prefetto vogliono sapere dai PG quale motivo li ha spinti a cercare di raggiungere le Terre Esterne, nei pressi di Plaguemort, utilizzando il portale dietro la fumeria d'oppio. Desiderano sapere anche per quale genere di lavoro sono stati ingaggiati da Estavan.

Durante l'interrogatorio nessuno dei due si farà molti scrupoli nel picchiarli PG. In particolare, il prefetto Durkayle minaccia i prigionieri di consegnarli nelle mani dei Giustizieri, soprattutto se durante lo scontro dietro la fumeria di Tarnàka sono morti dei soldati harmonium.

Gli Harmonium desiderano inoltre sapere quali sono i collegamenti che uniscono i PG ai tanar'ri del Tempio dell'Abisso. Il Master deve infatti tenere presente che né le Teste Dure, né Morinius sanno nulla di preciso riguardo la vicenda (hanno grossomodo le stesse informazioni possedute dai PG).

L'interrogatorio avviene in una cella apposita sotto la fortezza del prefetto Durkayle nel Rione della Signora (*Lady's Ward*). In ogni momento sono pronti ad accorrere in aiuto del loro signore 25 soldati harmonium d'élite, identici a quelli descritti nel paragrafo precedente ma tutti armati di spada!

Soldati harmonium d'élite (25): PF 30 ciascuno (vedi pagina 7).

Naturalmente il numero dei soldati nella caserma del prefetto è ben maggiore di 25 unità, ma se i PG riescono a liberarsi dalle catene con cui sono legati (occorre una prova su Artista della fuga, **CD 30**) e ad affrontare Morinius, il prefetto Durkayle e venticinque dei suoi sgherri, si meritano senz'altro di fuggire!

Molto più probabilmente gli avventurieri non avranno modo di fuggire contando solo sulle loro forze. La notte successiva all'interrogatorio, i PG saranno fatti evadere da Ikin-Kâ e da **Turia** (la tiefling, dopo avere abbandonato lo yagnoloth Inimigle, è entrata nel libro paga della Compagnia Commerciale dei Piani - per ulteriori informazioni su Turia e Inimigle vedi "Umbra").

L'evasione sarà coronata da successo. Descrivete la fuga in termini drammatici e pieni di pathos, ma non fate avvenire scontri importanti tra i fuggitivi e gli Harmonium (magari ci può essere un incontro con una guardia solitaria). Ikin-Kâ e Turia (Grr 6, *distruttori*, tiefling, CN) restituiranno ai PG tutto il loro equipaggiamento, requisito dai soldati Harmonium al momento della cattura.





A++RAVERSØ LE +ERRE ES+ERNE, VERSØ PLAGUEMØR+

In un modo o nell'altro, alla fine i PG riescono ad attivare il portale dietro la fumeria di Tarnàka e ad arrivare nelle Terre Esterne.

Secondo le indicazioni fornite da Estavan, gli avventurieri devono dirigersi verso occidente, viaggiando per alcuni giorni attraverso i territori che circondano Plaguemort.

Il portale da cui emergono i PG si trova a oltre 1650 km di distanza dalla Guglia, per cui non vi sono limitazioni alla magia (consulta il Manuale del DM a tale proposito, pag. 166 e il Manuale dei Piani a pag. 147).

Durante il viaggio verso Plaguemort gli avventurieri possono raccogliere delle preziose informazioni, parlando con un'unità modron, lasciata indietro durante la *Grande Marcia Modron*, esplorando la spettrale Torre di Sale di uno stregone maledetto e visitando il luogo del massacro dei predoni khaasta della *Compagnia del serpente* da parte dei feroci bullywug di Oth-Sharye. Infine, i nostri eroi dovranno sfuggire a un ennesimo tentativo di cattura degli Harmonium, che si sono messi sulle loro tracce.

Il portale dal quale emergono i PG è di tipo permanente a due vie con diverse chiavi di attivazione. Da Sigil si attiva portando con sé un semplice dado d'avorio, mentre, per raggiungere la Gabbia dalle Terre Esterne, la chiave d'attivazione consiste nel versare sul terreno di fronte al portale una qualsiasi pozione magica.

I PG appaiono sotto le rovine di un antico arco di pietra, che un tempo era parte di un santuario dedicato a qualche dio ormai dimenticato (prova su *Conoscenza delle religioni*, **CD 22**, per capire che si trattava di un tempio dedicato a una divinità della natura selvaggia).

Il portale si trova all'interno di un decrepito bosco di alberi contorti e anneriti, soffocati dalle liane rasoio. Quando il gruppo emerge dal portale, leggete le seguenti note narrative:

L'ambiente è immerso in un silenzio opprimente, avvolto da una tenebra cupa e da contorti alberi anneriti che, come demoni grotteschi, paiono artigliare l'aria immota. I PG si trovano sotto un rudere: un cadente arco di pietra, coperto di muschio scuro, unico residuo di una costruzione caduta e soffocata da strati di foglie putride e dai viticci taglienti delle liane rasoio. L'aria è gelida e ha il fetore di una tomba scoperti d'inverno. Lontano il verso rauco di una bestia sconosciuta spezza l'ostile silenzio, mentre la sua eco muore, agonizzando lentamente.

Il territorio attorno alla città cancello di Plaguemort è perennemente immerso nella tristezza di un tardo autunno dagli smorti colori: vegetazione stentata e rinsecchita e vento gelido che penetra nelle ossa fanno compagnia al viaggiatore per tutto il tempo.

Indipendentemente dal periodo del giorno durante il quale hanno attivato il portale a Sigil, i PG si trovano nelle Terre Esterne in piena notte. Il bosco che li circonda è di forma grossomodo circolare e ha un diametro di 200 metri. Poco fuori dall'intrico della vegetazione che nasconde il portale si trova un accampamento organizzato di una piccola truppa di modron: quattro quadroni e un pentadrone.

Se i PG dichiarano di volere esplorare la zona circostante l'arco di pietra, consentite una prova su Cercare (**CD 25**). Se la prova ha successo, il gruppo scopre un vecchio elmo di cuoio e pelle di cinghiale dall'aspetto minaccioso, semi sepolto nel terriccio accanto ai resti di un decrepito altare di pietra. Si tratta di un Elmo del Cinghiale (*Boar Helm*, vedi *Rituals and Relics volume II*, pag. 186-187), utilizzato nei tempi antichi dai feroci druidi che qui adoravano la loro divinità.

L'attività di ricerca, però, non passa inosservata ai modron, che invieranno una sentinella quadroni ad investigare.

L'INCØN+RØ CØN I MØDRØN

Quando i PG si muovono per lasciare il bosco tetro in cui sono apparsi o quando sembra essere arrivato il momento più opportuno (ad esempio, se una sentinella modron viene mandata a investigare nel bosco a causa dell'attività di esplorazione delle rovine da parte dei PG), avviene l'incontro con i modron.

Una volta ogni Grande Ciclo (67 cicli, ognuno dei quali è lungo pressappoco 37 anni, il tempo impiegato dall'ingranaggio più grande di Mechanus per compiere un giro completo) un'orda di modron esce da Mechanus e compie un'estensiva esplorazione del Multiverso. Quest'evento ciclico, che si ripete da tempi immemorabili, è noto come la *Grande Marcia Modron*. Lo scopo di tale marcia è sconosciuta, anche se pare che il suo fine ultimo sia quello di raccogliere informazioni sui piani dell'esistenza (per ulteriori informazioni sulla *Grande Marcia Modron* e sulla società di Mechanus consulta il supplemento "*Modron*", disponibile sul sito Terre Esterne).





Spesso, piccoli gruppi di modron si staccano dalla colonna principale, per svolgere compiti di supervisione e controllo.

L'unità pentadrone identificata come **Ababai**, ha ricevuto l'ordine di esplorare i territori attorno a Plaguemort. La marcia, cui partecipava Ababai e il suo gruppo, si è ormai conclusa da alcuni anni, ma l'unità pentadrone, ligia al dovere, è rimasta nelle Terre Esterne per completare il proprio rapporto.

Ababai comandava un plotone di 12 quadroni, ridotti ad appena quattro unità quando, dal portale, sono usciti Waybarr e Greymistress, non certo disposti a rispondere alle domande dei modron circa il funzionamento del portale stesso!

Nonostante l'attacco e le perdite subite, l'unità pentadrone è rimasta nei pressi del portale, per raccogliere informazioni da altri viaggiatori.

Per gli imperscrutabili scopi dei modron, Ababai ha bisogno di sapere quale località connette il portale e quali sono le sue chiavi d'attivazione. In cambio delle informazioni, il pentadrone rivela al gruppo dell'incontro con i tanar'ri.

Dopo lo scontro con i demoni, le sentinelle quadrone sono molto allerta. Se i personaggi si mettono a cercare tra le rovine dell'antico santuario, i modron non saranno colti di sorpresa dai PG; in caso contrario occorre una prova contrapposta tra le abilità di Muoversi in silenzio del gruppo e quella di Ascoltare delle sentinelle, per stabilire l'eventuale sorpresa.

L'accampamento dei modron è a una cinquantina di metri dal margine del bosco tetro.

Mentre i PG si fanno cautamente strada attraverso il puzzolente tappeto di foglie morte e materiale organico in decomposizione, gli alberi torturati che li circondano paiono diradarsi un poco, mentre si avverte un rumore quasi impercettibile: un flebile ronzio continuo, interrotto di tanto in tanto da schiocchi metallici, come di ingranaggi. I movimenti dei PG devono però essere lenti e cauti, per evitare di rimanere feriti dalle estremità affilate delle liane rasoio.

A questo punto effettuate il tiro contrapposto di cui si diceva sopra, per determinare l'eventuale sorpresa.

Modron base, quadroni alati (4): GS 3; esterno di taglia media [legale, neutrale]; DV 4d8+4; PF 22 ciascuno; Iniz +2 (des); Vel 12m (8), volare 24m (18) (scarso); CA 16 (+2 des, +4 naturale); ATT 2 artigli +7 mischia, arco lungo +6 a distanza o spada corta +7 mischia

(artiglio 1d4+3, arco lungo 1d8 crit x3, spada corta 1d6+3); F/P standard; QS tratti modron, esterno, combattere con due armi superiore, visione 360°; AL LN; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +5; For 16, Des 15, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Diplomazia +5, Conoscenza delle terre selvagge +6, Ascoltare +10, Conoscenza (Piani) +5, Cercare +10, Percepire intenzioni +6, Osservare +14, Allerta, Tiro rapido.

Qualità speciali: Tratti modron (resistenza 10 a acido, fuoco e freddo, immune ai colpi critici, ai danni non letali, al risucchio d'energia e ai danni alle caratteristiche); Visione 360° (non può essere colpito ai fianchi); Esterno (scurovisione a30m, non può essere rianimato/resuscitato).

Proprietà: arco lungo, faretra con 14 frecce, spada corta.

I quadroni, bizzarro miscuglio di materia organica e ingranaggi, somigliano a dei cubi di spigolo di circa un metro. Sono dotati di un paio di sottili zampe metalliche, due braccia e un paio di ali costituite di materia organica e metallo dall'aspetto simile a quelle dei pipistrelli. Hanno organi sensoriali (occhi, naso e bocca) su tutte le facce del suo corpo.

Unità Ababai, modron base, pentadrone:

GS 5; esterno di taglia media [legale, neutrale]; DV 6d8+12; PF 38; Iniz +3 (des); Vel 21m (14); CA 17 (+3 des, +4 naturale); ATT 5 schianti +9 mischia (schianto 1d4+4); F/P standard; AS respiro; QS tratti modron, esterno, combattere con due armi superiore, visione 360°; AL LN; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +5; For 18, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Diplomazia +10, Conoscenza delle terre selvagge +6, Raccogliere informazioni +6, Ascoltare +9, Conoscenza (Piani) +7, Cercare +10, Percepire intenzioni +6, Osservare +13, Allerta, Seguire tracce.

Attacchi speciali: Respiro (cono 18m, 1v/ora fino a un massimo di 5 volte al giorno, TS su Tempra, CD 14, paralisi per 2d4 round).

Qualità speciali: Tratti modron (resistenza 20 a acido, fuoco e freddo, immune ai colpi critici, ai danni non letali, al risucchio d'energia e ai danni alle caratteristiche); Visione 360° (non può essere colpito ai fianchi); Esterno (scurovisione a30m, non può essere rianimato/resuscitato).

Questa creatura ricorda una specie di stella marina dalla pelle grigio marrone con cinque arti, sostenuta da quattro sottili zampe metalliche. Su ogni arto della stella vi sono gli organi sensoriali dell'unità modron: un paio di occhi giallastri a scodella e una grande bocca umana.





Il campo dei modron è estremamente ordinato. Le carcasse dei quadroni uccisi dai tanar'ri sono stati ammucchiati a circa un centinaio di metri dall'accampamento.

Non ci sono ricchezze o tesori e tutto l'equipaggiamento è così strano ed alieno da essere completamente inutile per chiunque non sia un modron.

Nel caso in cui il gruppo non attacchi il campo modron o non fugga via senza interagire con il pentadrone, l'unità Ababai si comporterà amichevolmente, per quanto questo si possa applicare al comportamento freddo e razionale di un modron.

In cambio di informazioni dettagliate sul portale, l'unità pentadrone rivela ai PG alcune cose:

- ✓ Gli avvenimenti che hanno condotto fino a qua il plotone modron sotto il comando dell'unità Ababai;
- ✓ Una settimana fa (per la precisione 154 ore, 51 minuti e 25 secondi) sono usciti dal portale una coppia di tanar'ri, che hanno eliminato otto quadroni, prima di allontanarsi in direzione di Plaguemort.

Come parlano i modron?

E' importante interpretare il modron utilizzando un tono di voce monocorde e nasale, come se si imitasse la voce artificiale di un computer. Durante la conversazione con i PG, l'unità Ababai emette schiocchi metallici, ronzii e suoni di ingranaggi in movimento. Il Master usi frasi mescolate a codici alfanumerici, per simulare il bizzarro sistema di comunicazione ed elaborazione dei pensieri del modron.

SCENE DA UN MASSACRO

Lasciato alle spalle il portale per Sigil, i PG devono viaggiare attraverso le Terre Esterne in direzione ovest. La compagnia non incontra anima viva fino al crepuscolo del giorno successivo, quando giunge nei pressi del luogo della battaglia tra la *Compagnia del Serpente* e i cacciatori bullywug di Oth-Sharye.

Dopo la battaglia i bullywug hanno recuperato la reliquia trafugata dai khaasta, raccogliendo i propri cadaveri e lasciando sul campo i cadaveri della *Compagnia del Serpente* e degli altri membri della spedizione. I batraci non si sono accorti della fuga di Styge, il comandante della compagnia di predoni khaasta (più tardi catturato dalle feroci milizie di Plaguemort). Il luogo dove si è svolta la

battaglia si trova in una plaga desolata ed arida, a meno di due miglia di distanza dal profilo spezzato e irregolare della Torre di Sale dello stregone maledetto **Goliath**.

La compagnia ha viaggiato per tutto il giorno in un territorio aspro, arido e privo di vita, perennemente avvolto nella tetra atmosfera di un tardo autunno gelido.

La linea dell'orizzonte interrotta dal profilo frastagliato di colline lontane, il paesaggio smorto e piatto dal quale emergono - come oscure escrescenze cancerose - rachitici boschi di alberi malati dall'aspetto malvagio. Verso il volgere del giorno, sotto la luce tetra e ingannevole del crepuscolo, i PG sono entrati in un territorio dove i pochi sassi e gli alberi torturati sono incrostati di sale e il terreno stesso è granuloso e incrostato di sale. All'improvviso, da dietro un basso avvallamento, si alzano in volo decine di uccelli neri, simili a cornacchie, diffondendo nell'aria gelida e secca un'agghiacciante cacofonia di rauchi versi discordanti.

Senza saperlo, i PG sono entrati nel territorio che circonda la Torre di Sale del maledetto stregone Goliath. Qui si è svolta la furiosa battaglia tra i khaasta e i bullywug. I cadaveri dei predoni si sono salificati e mummificati a causa del potere demoniaco di queste lande maledette, fotografando la scena del massacro stesso. Se i PG si avventurano nell'avvallamento, leggete le seguenti note narrative:

Oltre l'avvallamento una scena terrificante e spaventosa si presenta alla vista. Un terribile massacro si è consumato in questo luogo: la carcassa semi carbonizzata di un pesante carro da trasporto è rovesciata in mezzo ad un carnaio di oltre due dozzine di corpi umani ed esseri umanoidi dai tratti rettiliformi. I cadaveri sono come congelati, ricoperti da un sottile strato di sale: mummificati e conservati.

L'odore della morte è intenso. Alla luce spettrale del crepuscolo domina, lontana, la silhouette spezzata e irregolare di una torre sottile dal profilo demoniaco, che si staglia tenebrosa contro il cielo smorto e coperto. Nel silenzio si ode il debole sbattere di una bandiera stracciata, che si agita al vento sopra un palo spezzato, conficcato nel petto di una creatura salificata.

La torre che si staglia in lontananza è quella dello stregone Goliath. I PG potrebbero essere portati a pensare che si nascondano importanti indizi nella torre (vero) e i responsabili del massacro (falso).

Sul luogo della strage vi sono otto cadaveri di khaasta e una ventina di umani. Tutti





i cadaveri portano chiaramente visibili le ferite di armi da taglio sui corpi mummificati. Non ci sono bullywug, poiché i batraci, al termine della battaglia, hanno raccolto i loro caduti e li hanno riportati a Oth-Sharye insieme al Cuore di Ramenos.

La bandiera mossa dal vento, strappata e macchiata di sangue, porta l'emblema della *Compagnia del Serpente*: una vipera bianca avvolta attorno a uno scettro.

Una prova su Guarire (**CD 18**) rivela che il processo di mummificazione dei corpi è stato piuttosto rapido (meno di un mese) e che è chiaramente posteriore alla morte.

Esplorando quel poco che è rimasto del carro, i PG scoprono alcune casse di provviste del tutto coperte di sale e un forziere bruciato, sul quale è ancora visibile lo stemma personale di Estavan. Il forziere è stato forzato con l'ausilio della magia ed è vuoto.

Una prova riuscita di Cercare (**CD 20**) rivela la presenza di alcune tracce di zampe palmate, che non appartengono a nessuno dei corpi presenti sul luogo del massacro. Non si è in grado di capire che strada abbiano preso.

Tranne le pozioni magiche, tutte le razioni e le riserve d'acqua trasportate dalla compagnia diventeranno immangiabili, a causa della maledizione del sale, nel giro di un'ora da quando i PG entrano nei territori della Torre di Sale. Al momento in cui la compagnia arriva in vista della torre, tutte le riserve di cibo e acqua saranno ormai irrimediabilmente avvelenate.

Mentre i PG si trovano ancora sul luogo del massacro, scende la tenebra e nell'aria risuonano i cupi ululati dei segugi yeth di Goliath!

L'++ACC⊕ DEI SEGUGI YE+H

Con il sopraggiungere delle tenebre, la muta di cani yeth, che vive nella Torre di Sale, si sveglia dal suo torpore. I segugi odorano subito la presenza di prede. Queste malvagie creature della notte escono dal riparo offerto loro dall'antica dimora di Goliath, per avventarsi fameliche contro gli avventurieri.

Un ululato rauco, cupo, spezza la calma mortale della plaga desolante e desolata, mandando un brivido gelido di cieco terrore lungo la schiena dei PG.

E' un verso antico, pauroso, che richiama alla mente ancestrali terrori, sepolti tra le pieghe della memoria.

Altri lugubri latrati riprendono il primo come in un'oscura sinfonia di morte e dannazione, di agonia e dolore.

Dalla torre sottile e nera più della stessa tenebra arrivano di nuovi minacciosi richiami. Qualunque cosa siano si stanno avvicinando... si avverte dalla brama spaventosa degli ululati della notte, che si rincorrono come l'incubo nel sonno del bambino... bramano la carne, desiderano il sangue!

Il branco di segugi yeth arriva nel giro di 5 minuti. Questi terrificanti cani volanti planano dal cielo contro i PG.

Segugi yeth (7): GS 4; esterno di taglia media [male]; DV 4d8+8; PF 31 ciascuno; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m (8), volare 21m (14) (buona); CA 20 (+2 des, +8 naturale); ATT morso +6 mischia (morso 1d8+4); F/P standard; AS latrato, sbilanciare; QS olfatto acuto, volo, riduzione del danno 10/argento; AL NM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +5; For 17, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Conoscenza delle terre selvagge +8, Ascoltare +8, Osservare +8, Iniziativa migliorata.

Attacchi speciali: Latrato (propagazione raggio 90m, Ts su Volontà, CD 12, o rimanere in preda al panico per 2d4 round - effetto di paura sonoro che influenza la mente), Sbilanciare (se colpisce con il suo attacco può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita, senza compiere un attacco di contatto e senza provocare AdO. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare a sua volta)

Qualità speciali: Volo (azione gratuita, come stregone livello 11), Riduzione del danno 10/argento.

Questi segugi hanno una struttura ossea massiccia e sono alti al garrese oltre un metro e mezzo. Il loro pelo raso è di un cupo colore grigio-nero. La testa è grossa e sul muso piatto spiccano gli occhi rossi. Hanno orrendi lineamenti che ricordano più il viso di un uomo che il muso di un cane. Le orecchie appuntite sono separata dal capo, dando l'impressione di corte corna. Emanano un odore simile al fumo: gelido e irritante.

Chi fallisce il TS soccombe al panico indotto dal latrato degli yeth e fugge via il più velocemente possibile. Questo consente ai segugi di separare il gruppo e di cacciare le prede una ad una.

Questi feroci cagnacci attaccano per uccidere, ma se dovessero essere ridotti a meno di quattro dagli avventurieri, fuggono via, e si rifugiano all'interno della Torre di Sale.





LA TORRE DI SALE DI GOLIATH

Molto tempo fa, uno stregone umano di nome Goliath si stabilì in queste plaghe desolate. Edificò un'alta torre sottile dove condusse le proprie ricerche esoteriche, lontano dagli sguardi curiosi della gente.

Di tanto in tanto un aspirante apprendista giungeva alla torre di Goliath, pregando lo stregone di prenderlo sotto la sua guida e rivelargli i segreti della magia. Goliath sottoponeva i questuanti a delle prove: coloro che le superavano potevano rimanere presso la torre, come studenti, per un anno e un giorno. Nessuno, invece, conosceva il destino di coloro che fallivano la prova.

Un giorno di inverno giunse alla torre una fanciulla dalla pelle alabastrina e i capelli di cardamomo. Si presentò come Scylla, una strega devota a Hecate. La fanciulla era dotata di indubbio talento e superò con facilità le prove, cui fu sottoposta. Nonostante la sua misoginia, Goliath, fedele ai patti, accettò Scylla come sua apprendista.

Con il trascorrere del tempo Scylla iniziò a fare breccia nel cuore dello stregone, che finì per innamorarsi della fanciulla. La strega di Hecate sedusse Goliath e rimase presso la torre oltre il tempo stabilito.

Scylla era però una spia dei poteri degli inferi, inviata alla torre con lo scopo preciso di carpire più informazioni possibili da Goliath sulle sue ricerche esoteriche.

Una notte, mentre Scylla giaceva nuda e addormentata nella stanza da letto dello stregone, Goliath scoprì tra gli effetti della sua amante la prova del suo doppio gioco. Comprendendo di essere stato ingannato ed usato, lo stregone salì nella camera dove riposava Scylla. Trascinò la fanciulla urlante fino in cima alla torre, dove le mozzò il capo con un coltellaccio.

Dopo aver giustiziato la sua amante, Goliath si sedette sul suo trono di pietra, in oscura meditazione, contemplando la testa di Scylla. Sono passati secoli da allora e Goliath non si è più mosso.

Nessuno sa se fu a causa delle imprecazioni di Scylla, poco prima di morire, oppure se fu l'influsso malefico di queste terre inquinate dal male, fatto sta che Goliath si è tramutato lentamente in una statua di sale.

Con il trascorrere del tempo anche la torre e il territorio circostante si sono coperti di sale e l'influenza di questa terribile maledizione è tale che anche l'acqua e il cibo sono corrotti a velocità sbalorditiva. Da allora la dimora di

Goliath è stata evitata da tutti ed è conosciuta con il sinistro nome di Torre di Sale: perfino gli abitanti di Plaguemort non osano avvicinarsi ai suoi decrepiti contrafforti.

La testa di Scylla, ormai scarnificata, si è animata, grazie alle correnti necromantiche della zona e tiene compagnia a Goliath, tormentandolo in continuazione.

Allo stato attuale Goliath è una specie di non morto, salificato dal petto in giù e continua a meditare sul suo destino fino a quando non si sarà completamente tramutato in un unico blocco di sale. Alla velocità con cui procede la trasformazione, quest'evento potrebbe verificarsi tra un migliaio di anni!

Nonostante tutto, Goliath è ancora cosciente di quanto accade attorno a lui e ha sviluppato una specie di *affinità sensoriale* con il territorio che lo circonda. Lo stregone è dunque stato testimone dello scontro tra i khaasta e i bullywug di Oth-Sharye e sa che uno dei predoni è riuscito a fuggire al massacro, dirigendosi verso Plaguemort.

Se i PG esplorano la Torre di Sale e riescono a raggiungere la sala più alta, dove siede il corpo mummificato di Goliath, possono apprendere molte e vitali informazioni riguardanti la loro missione. Quando la compagnia è in vista dell'ingresso della torre, leggete le seguenti note narrative:

Giungendo innanzi alla torre si rimane colpiti dalla sua vetusta antichità, che pare irradiarsi da ogni pietra dell'edificio. Simile a un dito scheletrico che s'innalza dal terreno arido, la torre è soffocata da una patina di sale opaco, in alcuni punti spessa diversi metri, che avvolge l'edificio fin quasi alla sommità. E' come un abbraccio mortale, che disgrega e nel contempo trattiene insieme della torre minacciosa.

L'ingresso della torre non è ostruito dal sale e i massicci portali sono caduti, consentendo l'accesso all'edificio.

1. Ingresso alla Torre di Sale

Avvicinandosi all'ingresso si avverte un forte e fastidioso odore di fumo gelido. I PG che hanno incontrato i segugi yeth all'esterno della torre non hanno difficoltà ad associare il fetore al lezzo degli animali, che li hanno assaliti in precedenza.

Entrando nella torre, l'odore si fa più intenso e si mescola a quello dell'aria viziata e al fetore dei resti delle vittime precedenti. Il pavimento di pietra è cosparso di incrostazioni di





sale, paglia ed erbacce rinsecchite e resti ossei dei macabri pasti consumati dai segugi inferi.

E' qui, alla base della torre, che i segugi yeth si ritirano durante il giorno per ripararsi dai raggi del sole. Se alcuni cani sono sopravvissuti al precedente scontro, la compagnia li incontra qui. I cani yeth combattono fino alla morte. Se i PG arrivano qui durante il giorno, trovano i mostri addormentati e indifesi (è possibile cercare di ucciderli con un colpo di grazia), a meno che, ovviamente, non siano già stati tutti uccisi durante lo scontro notturno.

In questa stanza non ci sono tesori e oggetti di valore.

Oltre la tana dei segugi yeth vi è un passaggio ad arco avvolto nelle ombre, fiancheggiato da due statue antropomorfe (vedi "Le statue della morte").

2. Le statue della morte

Ad entrambi i lati dell'arco di pietra che, dall'ingresso della Torre di Sale, conduce ai piani superiori della dimora maledetta di Goliath si trovano due statue antropomorfe dall'aspetto mostruoso.

Un ampio arco di pietra si apre nella parete, conducendo alle zone più interne della Torre di Sale. Lungo tutto il contorno vi sono centinaia di iscrizioni e decorazioni, che raffigurano costellazioni e bestie favolose. Sulla sommità dell'arco è incisa sulla pietra una iscrizione in Abissale.

Ai lati dell'apertura si trovano due statue alte una volta e mezzo un uomo, con le fattezze di scheletrici lupi antropomorfi. Le fauci di pietra delle statue sono spalancate in un silenzioso grido di pietra. Tra le statue, sul terreno, vi è la carcassa rinsecchita e mummificata di un cane yeth. Anche le statue sono coperte dalle onnipresenti incrostazioni di sale.

L'iscrizione in Abissale può essere compresa da chi conosce tale lingua, oppure con un incantesimo di *Comprensione dei linguaggi* o ancora con una prova riuscita su Decifrare scritte (CD 24). Tradotta, l'iscrizione dice:

"Salute, misteriosa Hecate, Signora della Magia Nera e del Silenzioso Oltretomba! Perfida e Dolce Hecate dal Viso di Angelo, io ti invoco! Che la Tua protezione mi renda libero il cammino"

Per passare senza danni sotto l'arco è necessario ripetere a voce alta questa formula di scongiuro in lingua Abissale. Se viene pronunciata in qualsiasi altra lingua, l'effetto è nullo e la trappola a protezione dell'ingresso alla Torre di Sale scatta inesorabile.

E' possibile disattivare la trappola contenuta nelle statue lupesche con una prova di Disattivare congegni (CD 28), ma prima è necessario trovare gli sfiati dentro le fauci delle statue con una prova su Cercare (CD 28).

Se si oltrepassa l'arco senza aver pronunciato correttamente lo scongiuro o senza prima aver disattivato la trappola, si sente un rumore sibilante e dalle fauci spalancate degli ibridi lupeschi, sarà liberata una nube di fumo rossastro dal forte odore d'aglio, che invade un'area di 8 quadretti (quattro davanti e quattro dietro la zona prospiciente le statue).

Chi respira i fumi di questo gas, deve superare un TS sulla Tempra (CD 18) o avvizzire istantaneamente, invecchiando di 8d10 anni nel giro di un round!

Se passano sotto l'arco PG che hanno correttamente invocato la protezione di Hecate ed altri che non lo hanno fatto, solo questi ultimi sono suscettibili degli effetti mortali del gas di avvizzimento. La trappola ha la funzione di impedire l'ingresso agli intrusi: non scatta se qualcuno lascia la torre.

3. Studio di Goliath

Questa stanza è devastata. La mobilia distrutta e ricoperta dalle incrostazioni di sale. Un tempo il piano della torre era separato in diversi locali, ma ora rimangono solo delle tracce vestigiali delle pareti divisorie degli ambienti originari. Una stretta scalinata a chiocciola sale ai piani superiori, ma per essere trovata tra il caos imperante della stanza occorre superare una prova di Cercare (CD 10).

Se i PG esplorano l'ambiente, scoprono un'area che, miracolosamente, si è salvata dalla devastazione generale. Una porzione di una massiccia libreria e il suo contenuto si sono infatti salvati dal decadimento. Chi si avvicina alla libreria, deve fare attenzione a un terribile guardiano non morto, immobile e nascosto dietro una sottile patina di sale (prova su Osservare, CD 14): un piroscelero (*pyroskeleton*, vedi "Denizens of Darkness" pag. 139-140).

Gli aspiranti apprendisti che non superavano la prova per essere ammessi alla torre, erano infatti uccisi e sottoposti a un sinistro rituale necromantico, per mezzo del quale i loro scheletri erano ingranditi e battezzati con un fuoco infernale. Il risultato finale del processo era la creazione di un piroscelero.

Quando un PG si avvicina a meno di tre metri dalla libreria, il mostro non morto si





animerà all'istante. La fiammella blu, che brilla fioca all'interno della sua cassa toracica, avvamperà di nuovo e lo scheletro gigante emergerà dal suo sarcofago di sale, spezzandolo con la sua falce d'osso!

Piroscheletro: GS 6; non morto di taglia grande; DV 10d12; PF 55; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m (8); CA 16 (-1 taglia, +1 des, +6 naturale); ATT 2 artigli +5 mischia o falce grande +7 mischia (artiglio 1d6+4, falce grande 2d6+6 crit 19-20/x3); F/P 3/3m; AS palla di fuoco 8d6, falce affilata; QS non morto, immunità; AL N; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +4; For 18, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Iniziativa migliorata, Allerta.

Attacchi speciali: Palla di fuoco (1v/ora, 8d6 danni, TS su Riflessi, CD 14, può utilizzarla anche in mischia); Falce affilata (portata del critico raddoppiata - già conteggiato).

Qualità speciali: Immunità (immune al fuoco, riceve ½ danno dal gelo, e da armi da punta e da taglio); Non morto (immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, paralisi, malattie e stordimento. Non soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio).

E' uno scheletro umanoide alto quasi tre metri e dalle ossa deformate dai sortilegi necromantici che lo hanno creato. All'interno della sua gabbia toracica arde un infernale fuoco bluastro, che avvolge anche la lama ossea della terribile falce che maneggia in combattimento.

Se i PG riescono a distruggere lo scheletro gigante, possono esaminare il contenuto della libreria risparmiata dal decadimento. Vi sono molti volumi non magici, che trattano dell'influenza delle costellazioni sulla magia, del culto di Hecate e di altri argomenti correlati. Alcuni di questi libri, se studiati con attenzione per almeno un mese (sono scritti in linguaggio Abissale, Comune planare ecc.) possono dare un bonus +1 di circostanza alle prove di Religione e Sapienza magica.

Chi riesce ad effettuare con successo una prova su Cercare (**CD 16**), scopre che una sezione della libreria nasconde un comparto segreto chiuso a chiave (**CD 14** per forzare le serrature o scassinarla con una prova su Scassinare serrature) e protetto da veleno di *Residuo di Foglia Sassone* (vedi MDM pag. 299). La presenza del veleno sul compartimento segreto può essere individuata con una prova su Cercare (**CD 20**).

All'interno del comparto segreto vi è un porta pergamene in osso decorato con intarsi di mithral (valore 1000 monete d'oro).

Il tubo porta pergamene è protetto da un incantesimo di *Regressione mentale* (liv dell'incantatore 18, TS su Volontà, **CD 20**). La trappola può essere scoperta da un ladro con una prova su Cercare (**CD 30**) e disattivata con una prova su Disattivare congegni (**CD 30**). Alternativamente, è possibile disperdere la magia posta sulla chiusura del porta pergamene con un incantesimo di *Dissolvi magie* (prova di dissoluzione 1d20+liv incantatore, [max +10] su **CD 29**).

Il porta pergamene contiene una raccolta di pergamene, tra le più preziose, preparate da Goliath, durante i suoi studi. Vi sono 4 pergamene di incantesimi arcani, tutti a livello incantatore 18 (una con 3 incantesimi di livello 6, una con 2 incantesimi di livello 7, una con 1 incantesimo di livello 8 e una con 1 incantesimo di livello 9):

- ✓ Livello 6: Disintegrazione, *Rot flesh*^{SCN}, Repulsione;
- ✓ Livello 7: Onde di esaurimento, *Legion of skeletons*^{SCN};
- ✓ Livello 8: Legame planare superiore;
- ✓ Livello 9: Fermare il tempo.

Insieme alle pergamene vi sono anche i seguenti oggetti: una bacchetta sottile di legno scuro con un occhio di basilisco pietrificato incastonato ad una delle estremità (bacchetta di Carne in pietra [**CD 21**] con 5 cariche rimaste), una pesante bottiglia di vetro piombato, contenente della Energia Negativa Pura (*Shadow bottle, pure negative energy*, vedi "*Secret College of Necromancy*", pag. 47) e un *Mimir* (un leggendario raccoglitore di informazioni sui piani), che appare come un teschio di bambino. La calotta cranica e i denti del *Mimir* sono di rame e sono incisi con complessi glifi magici, che richiedono un incantesimo di *Lettura della magia* o una prova su Sapienza magica (**CD 22**) per essere compresi: la parola di attivazione del *Mimir* è "*Rivelati a me*". L'uso di questo oggetto rivela le informazioni contenute nel CD Audio del sourcebook "*Player's Primer to the Outlands*", chi non possedesse tale volume può sostituire le informazioni ivi contenute con altre a propria scelta.

Sempre nel comparto segreto vi è anche una giara con della limatura di ferro (10 usi), un vasetto di terracotta con decori macabri contenente unghie di mani e piedi sottratte da cadaveri (24 usi), un sacchetto di pelle con un paio di radici di mandragola, tre boccette di vetro contenenti, rispettivamente, 500 monete





d'oro di valore di polvere di diamante, di rubino e di smeraldo, un vasetto di vetro con 17 grossi scorpioni essiccati, un elisir d'amore (rosato, sciropposo) e un sacchetto con 4 zaffiri (200 mo cad.), 2 onici screziate (50 mo cad.) e 13 turchesi (10 mo cad.).

4. Salone dell'evocazione

Se il gruppo esplora questa stanza, leggete le seguenti note narrative:

Il salone dall'alto soffitto è completamente sgombro e avvolto da una sinistra penombra appena rischiarata da una flebile fosforescenza bluastra, che proviene dal centro del locale.

Quattro agghiacciati guardiani scheletrici, armati di falce, ognuno dei quali ha una fiammella bluastra che arde all'interno della gabbia toracica, compongono un anello attorno a una bizzarra creatura dall'aspetto alieno.

L'essere somiglia a una grossa sfera rilucente di luce fredda. Sulla parte inferiore possiede una selva di tentacoli, che si agitano pigri nell'aria. La creatura levita a circa un quattro metri di altezza, sopra un pentacolo iscritto di rune luminescenti.

All'ingresso della compagnia, i quattro enormi pirosceltri voltano i loro teschi nella direzione dei PG, mentre le fiamme nelle loro gabbie toraciche avvampano di un'intensità infernale.

Goliath evocò dal Piano dell'Energia Negativa uno xeg-yi, come guardiano della sua torre e supervisore della sua agghiacciante armata di pirosceltri. Lo xeg-yi è rimasto imprigionato nella Torre di Sale e continua a comandare gli scheletri giganti. Non appena i PG entrano nella stanza, l'energon invia loro contro i quattro pirosceltri, sostenendoli con il suo raggio di energia negativa (che cura 2d8+5 danni ai non morti o infligge una pari quantità di danni, se diretto contro degli esseri viventi). Il raggio può essere utilizzato fino a 5v/giorno.

Pirosceltri (4): GS 6; non morto di taglia grande; DV 10d12; PF 55 ciascuno; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m (8); CA 16 (-1 taglia, +1 des, +6 naturale); ATT 2 artigli +5 mischia o falce grande +7 mischia (artiglio 1d6+4, falce grande 2d6+6 crit 19-20/x3); F/P 3/3m; AS palla di fuoco 8d6, falce affilata; QS non morto, immunità; AL N; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +4; For 18, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Iniziativa migliorata, Allerta.

Attacchi speciali: Palla di fuoco (1v/ora, 8d6 danni, TS su Riflessi, CD 14, può utilizzarla anche in mischia); Falce affilata (portata del critico raddoppiata - già conteggiato).

Qualità speciali: Immunità (immune al fuoco, riceve ½ danno dal gelo, e da armi da punta e da taglio); Non morto (immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, paralisi, malattie e stordimento. Non soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio).

Xeg-yi: GS 5; esterno di taglia media [incorporeo]; DV 5d8+5; PF 27; Iniz +3 (+3 des); Vel volare 6m (4) (buono); CA 17 (+3 des, +4 deviazione); ATT 4 tocchi incorporei +8 mischia o raggio di energia negativa +8 a distanza (contatto) (tocco incorporeo 1d6+energia negativa o raggio 1d8+energia negativa); F/P standard; QS incorporeo, energia negativa, scacciare i non morti, esplosione; AL N; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +4; For -, Des 17, Cos 12, Int 7, Sag 10, Car 18.

Abilità e talenti: Nascondersi +10, Cercare +5, Percepire intenzioni +8, Osservare +8, Riflessi in combattimento, Scacciare extra.

Qualità speciali: Incorporeo (ferito solo da altre creature incorporee o da armi magiche +1 e superiori e magie, 50% di ignorare i danni da fonti fisiche. Attraversa oggetti solidi, ignora le armature ed è sempre silenzioso); Energia negativa (raggio di 9m, 5v/giorno, richiede un tpc di contatto a distanza, infligge 2d8+5 danni addizionali a creature viventi o cura dello stesso ammontare i non morti); Scacciare i non morti (come un chierico di 5 livello, fino a 5v/giorno); Esplosione (ridotto a 0 PF esplode, infliggendo 1d8+9 danni di energia negativa a chiunque sia entro 6m, TS su Tempra CD 16 per dimezzare i danni).

Lo xeg-yi ha una forma grossomodo sferica e brilla di pura energia negativa (fredda energia verde bluastra). Nella parte inferiore del corpo si dipartono decine di tentacoli sinuosi, mentre la calotta superiore della creatura è liscia e lucente. Sulla superficie si intravedono un paio di piccole pozze di luce, simili a occhi alieni. Lo xeg-yi si muove volando silenzioso nell'aria.

La creatura sostiene in combattimento i pirosceltri, ma non ha simpatia né alcun sentimento di fedeltà che lo lega a Goliath. Se i PG non lo attaccano, l'energon rimane a levitare sopra il pentacolo e lascia il gruppo proseguire. Se, invece, è aggredito, lascia la sua posizione statica e attacca al meglio delle sue possibilità, bersagliando i PG con i suoi raggi di energia negativa (danno base 1d8), volteggiando vicino al soffitto della stanza (5m di altezza). In ogni caso lo xeg-yi non insegue i PG che lasciano il salone dell'evocazione.

Nella stanza non c'è nulla di interessante.





5. Lo stregone maledetto

Nella camera più alta della Torre di Sale, su di un imponente trono, siede, ormai da tempo immemore, il terribile Goliath, pietrificato dall'orribile maledizione che lo colse dopo aver assassinato Scylla, la strega di Hecate sua amante e spia dei poteri inferi.

Nonostante il suo potere sia stato drammaticamente ridotto a causa della forzata immobilità, lo stregone è ancora pienamente cosciente di ciò che accade nella torre e nelle sue immediate vicinanze.

Goliath ha dunque "assistito" allo scontro tra i khaasta della *Compagnia del Serpente* e i bullywug di Oth-Sharye e ha visto Styge scappare dal massacro. Lo stregone rappresenta pertanto una preziosissima fonte di informazione per i PG.

La compagnia si trova nella camera più alta della torre. La zona più nascosta e recondita di tutto l'edificio... Il locale è debolmente illuminato, mentre le strette e alte finestre che guardano sulla plaga desolata sono ostruite da uno spesso strato di sale opaco.

Su un trono di marmo dalle sanguigne venature cremisi siede una figura orribile: un essere umano o quello che ne rimane. Le gambe, il ventre fino al petto sono di pietra e sale. Le mani, adunche come artigli di rapace, serrate per l'eternità sui braccioli come gli avambracci. La parte superiore del petto e la testa sono ancora vive, sebbene le carni siano grigie. Il volto terribile è scavato, i lunghi capelli colore ardesia, appena ritratti sulla fronte, e la barba scendono fino alle spalle e sul petto, dove sono pietrificati come rivoli di opaco cristallo.

Dalle orbite infossate brillano di luce infernale gli occhi smeraldini e la voce – roca e profonda – pare sorgere dalle innominabili profondità del Tartaro. Ai piedi dell'essere parzialmente trasformato in una statua di sale, si trova un teschio umano, poggiato sulla predella incrostata di sale su cui si trova il trono.

La figura assisa sul trono è Goliath, lo stregone maledetto. Con il passare del tempo le capacità magiche dell'incantatore si sono andate affievolendo, anche se il suo arsenale magico è tutt'altro che da sottovalutare.

Nonostante la particolare condizione in cui si trova, Goliath è in grado di lanciare tutti i suoi incantesimi senza necessità di componenti materiali e gesti somatici (come se li utilizzasse tutti con il talento di Incantesimi immobili). Il teschio ai suoi piedi appartiene a Scylla, la cui anima nera è ancora imprigionata all'interno dell'oggetto!

Goliath "vede" perfettamente ciò che accade all'interno della sua torre e in un raggio di cinque miglia attorno. Lo stregone non è quindi mai colto di sorpresa: in realtà sapeva dell'arrivo dei PG da quando questi hanno messo piede nei suoi territori!

Goliath, lo stregone maledetto: umano stregone 18; GS 10; umanoide di taglia media; DV 18d4; PF 42; Iniz -5 (des); Vel 0m immobile; CA 30 (-5 des, +25 naturale); ATT incantesimi di contatto +4 a distanza; F/P 1,5/0m; QS immunità, resistenza, riduzione del danno 20/+3, RI 18; AS incantesimi; AL NM; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +14; For 1, Des 1, Cos 11, Int 15, Sag 18, Car 23

Abilità e talenti: Concentrazione +15, intimidire +8, Sapienza magica +16, Conoscenza (Arcana) +14, (Piani) +16, (Religioni) +10, (Locale) +12, Percepire intenzioni +15, Osservare +12.

I talenti non sono applicabili alle condizioni di Goliath.

Qualità speciali: Immunità (immune agli incantesimi di ammaliamento, ai veleni, alla paralisi, alla pietrificazione, ai danni non letali, a quelli alle caratteristiche, ai colpi critici e alla morte per danno massiccio); Resistenza 20 a fuoco, freddo, acido ed elettricità; Riduzione del danno 20/+3; Resistenza agli incantesimi 18; riceve ½ danno da armi da taglio e da punta (tale riduzione si applica prima della riduzione del danno).

Incantesimi: (-/2/-/2/4/-/2/2/1/-, CD base 16+liv inc) Livello 0 – esauriti; Livello 1 – Sonno, Comprensione dei linguaggi; Livello 2 – esauriti; Livello 3 – Palla di fuoco, Lentezza; Livello 4 – Debilitazione, Allucinazione mortale, Confusione, Sfera elastica di Otiluke; Livello 5 – esauriti; Livello 6 – Disintegrazione, *Chern's exhalation*^{RRII}; Livello 7 – Blocca persone di massa, Dito della morte; Livello 8 – Labirinto; Livello 9 – esauriti.

Goliath può lanciare tutti gli incantesimi che richiedono un contatto fisico o un tiro per colpire con un tiro di contatto a distanza. Ogni volta che lancia un incantesimo, c'è una probabilità del 5% che il giorno dopo esso sia perduto per sempre; infatti, con il trascorrere del tempo, il repertorio magico dello stregone si è drammaticamente ridimensionato.

Scylla, teschio della serva di Hecate: GS 2; non morto di taglia minuscola; DV 1/2d10; PF 4; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel volare 6m (4) (buono); CA 14 (+2 taglia, +2 des); ATT morso +3 mischia (morso 1d3-1); F/P 0,75/0m; AS poteri di Hecate; QS non morto; AL NM; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 8, Des 14, Cos -, Int 13, Sag 12, Car 12.





Abilità e talenti: Sapienza magica +4, Conoscenze (Religioni) +6, Ascoltare +4, Osservare +5, Arma accurata (morso), Iniziativa migliorata, Allerta.

Qualità speciali: Volo (azione gratuita e permanente), Silenziosa (non produce rumore quando vola), Non morto (immune al veleno, alle malattie, al blocco, ai colpi critici e ai danni non letali, non è affetta da risucchio di energia, danni alle caratteristiche e morte per danno massiccio).

Attacchi speciali: Poteri di Hecate (capacità soprannaturale, 1v/giorno: Protezione dal bene e Individuazione delle porte segrete a livello incantatore 6).

Di Scylla, la serva dei poteri inferi, non è rimasto che il teschio spolpato, le cui ossa sono contorte in un ghigno demoniaco e ferale. La voce della strega suona vuota e stridula. Si muove levitando silenziosamente a circa 1,5 metri da terra.

Scylla ha mantenuto la propria identità e i suoi ricordi. Non è legata allo stregone di sale e potrebbe decidere di abbandonarlo per seguire i PG (Goliath non avrà nulla da obiettare, se Scylla decide di abbandonare la Torre di Sale).

Lo stregone maledetto non può muoversi ma, come detto, è in grado di percepire tutto quello che accade nella sua torre e nei territori circostanti. Ovviamente, se i PG vogliono l'aiuto di Goliath, devono restituire tutto quello che hanno eventualmente trafugato dalla torre. In ogni caso, lo stregone esigerà che il maltolto gli venga reso, pena la sua ira. Goliath non può inseguire a distanza i personaggi, ne bersagliarli con i suoi sortilegi, quando se ne saranno andati dalla stanza.

Le informazioni in possesso di Goliath sono le seguenti:

- ✓ La battaglia nei pressi della Torre di Sale si è svolta circa un mese fa. Gli esseri rettili formi, khaasta, viaggiavano come scorta del carro, quando sono stati attaccati da una torma di creature umanoidi dalla pelle viscida e dai tratti da batrace, armati con lance e scimitarre di bronzo;
- ✓ Gli aggressori hanno colto di sorpresa la carovana, apparendo all'improvviso dal nulla e circondando completamente la spedizione;
- ✓ A guidare l'assalto dei guerrieri rospo era una creatura dall'aspetto macilento e decrepito della stessa schiatta, ma, nonostante l'aspetto, dotata di terrificanti poteri magici;
- ✓ Al termine del massacro il capo ha sottratto il carico dal carro, mentre i suoi guerrieri hanno raccolto i loro caduti, lasciando sul

terreno i cadaveri dei khaasta e degli altri membri della carovana;

- ✓ Gli aggressori sono scomparsi nel nulla, utilizzando un potere evidentemente molto forte, per trasportare una tale quantità di creature;
- ✓ Durante la battaglia, un khaasta è riuscito a fuggire, scampando al massacro. Il superstite si è allontanato nella direzione della città di Plaguemort.

In cambio delle informazioni in suo possesso, Goliath chiede una tazza di sangue di umano, di elfo o di mezz'elfo (pari a 10 danni non letali) fresco. Il sangue, spiega, rallenta il processo di pietrificazione e dona ristoro al tormentato stregone maledetto.

Al termine del macabro banchetto, i PG notano che la pelle del viso dello stregone ha perso il terreo colorito di sale, riacquistando un po' di colore naturale. Anche le labbra, prima grigie e secche, paiono essere più umide e rosee.

L'A++ACC⊕ DEI GIUSTIZIERI E...

Una volta lasciata alle spalle la Torre di Sale di Goliath, i PG hanno ancora parecchio cammino da percorrere prima di raggiungere la città cancello di Plaguemort.

Gli Harmonium non hanno affatto rinunciato a catturare i PG e sono ancora sulle loro tracce. La determinazione di Harmonium e Giustizieri sarà tanto maggiore se il gruppo ha ucciso dei soldati, durante lo scontro dietro la fumeria di Tarnàka, oppure se è riuscito ad evadere dalla fortezza del prefetto Durkayle.

Dopo che i PG hanno abbandonato Sigil, un drappello di agguerriti cacciatori della fazione dei Giustizieri è stato inviato sulle loro tracce attraverso il portale dietro la fumeria d'oppio. A capo di questo gruppo di cacciatori di taglie vi è **Ezekiel**, un ufficiale harmonium specializzato nell'assicurare alla giustizia i più pericolosi criminali del Multiverso.

Anche il mago genasi Charcoal, se non è stato ucciso in precedenza, farà parte del gruppo all'inseguimento dei PG.

Il tempo sembra non scorrere mai in questa terra fredda e desolata. Il vento geme incessante tra le rocce taglienti delle basse colline che vi circondano. Come il pianto mortale della *banshee*, l'ululato sinistro del vento pare intonare per voi un luttuoso canto demoniaco. Nubi di polvere puzzolente si alzano dal terreno arido, vorticando attorno ai vostri piedi come se fossero dotate di vita propria. All'improvviso, come demoni vomitati dall'Abisso, appaiono attorno a voi, apparentemente dal nulla,





delle minacciose figure armate. Di fronte a voi, su un massiccio destriero che cavalca nell'aria, un guerriero di aspetto severo vi osserva con occhi dilatati: "Arrendetevi, stolti, altrimenti l'ira della Legge vi spazzerà via!".

Il gruppo di giustizieri sorprende automaticamente i PG: non effettuate nessuna prova contrapposta.

La figura sul destriero volante è Ezekiel, l'ufficiale harmonium a capo del drappello dei Giustizieri.

Ezekiel (Pal 5/Cap 1, *harmonium*, umano, LB) è un paladino devoto di Heironeous e campione planare. Si è specializzato nel catturare pericolosi criminali e ribaldi in ogni parte del Multiverso (Ezekiel si è distinto in modo particolare nel dare la caccia a coloro che si nascondono nelle profondità ferrigne di Acheron). Spesso collabora con i Giustizieri, per assicurare alla giustizia chi fugge da Sigil dopo avere commesso un grave delitto.

Ezekiel è un umano di età indefinibile tra i 30 e i 40 anni, corti capelli grigi e occhi scuri. Quando è in caccia, Ezekiel indossa una robusta corazza di scaglie d'acciaio e usa la sua arma preferita: una pistola *mechanan*.

Ezekiel, cacciatore harmonium: umano paladino 5/campione planare 1; GS 6; umanoide di taglia media; DV 6d10+6; PF 40; Iniz +3 (des); Vel 6m (4) (9m); CA 17 (+3 des, +4 scaglie d'acciaio); ATT spada +9/+4 mischia o pistola *mechanan* +9/+4 a distanza oppure +7/+7/+2 con *tiro rapido* (spada +1 1d8+3 crit 19-20/x2, pistola *mechanan* 1d10 crit x3); F/P standard; AS punire il male; QS piano prescelto (Acheron), imposizione delle mani, grazia divina, aura di coraggio, scacciare i non morti, individuazione del male, aura di bene; AL LB; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +4; For 14, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 15
Abilità e talenti: Cavalcare +8, Conoscenza (Piani) +4, (Religioni) +4, Guarire +10, Concentrazione +6, Cercare +6, Raccogliere informazioni +4, Tiro ravvicinato, Tiro lontano, Tiro rapido, Competenza armi esotiche (pistola *mechanan*).

Attacchi speciali: Punire il male (2v/giorno, +2 tpc e +5 ai danni).

Qualità speciali: Imposizione delle mani (cura 10 danni al giorno), Salute divina (immune a tutte le malattie normali e soprannaturali), Scacciare i non morti (5v/giorno come chierico di livello 2); Aura di coraggio (alleati entro 3m hanno bonus +4 contro paura).

Incantesimi: (1, CD base 12+liv inc) Livello 1 - Protezione dal male.

Proprietà: corazza di scaglie d'acciaio perfetta, spada magica +1, pistola *mechanan*, 20 proiettili di piombo, corno con 25 cariche di polvere da sparo, Lente del Colpo Accurato, pozione dello Scudo della Fede +2, pozione Cura Ferite Moderate (2d8+8), Simbolo Sacro di Heironeous.

Ezekiel indossa attorno alle tempie un sottile cerchio di metallo con un meccanismo per alzare e abbassare sopra l'occhio destro una lente tonda. La lente è magica e consente al campione di utilizzare 3v/giorno l'incantesimo di *Colpo accurato*, ma solo quando utilizza un'arma da tiro (pistola, arco o balestra).

La sua arma preferita è una pistola proveniente dalle armerie di Mechanus. Gli ingranaggi di quest'arma sono piuttosto complicati, ma essa consente di caricare fino a 3 proiettili per volta e dover quindi ricaricare solo una volta ogni 3 round di sparo. Ricaricare la pistola *mechanan* è un'azione di round completo. L'incremento di gittata è di 15m.

Sulle guance del campione sono visibili luminosi tatuaggi di sacro potere.

Sul capo porta una calotta di cuoio rigido rinforzato con borchie di metallo e, sopra la corazza, indossa pratiche e robuste vesti da viaggio grigie e rosse.

La cavalcatura di Ezekiel è un nobile asperi di Monte Celestia. L'asperi risponde a tutti i comandi del paladino e lo mantiene saldo in groppa in aria, permettendo al campione di sparare e caricare la sua arma senza problemi (vedi descrizione dell'asperi sul *Monster Manual volume II*).

Asperi: GS 4; bestia magica di taglia grande [freddo]; DV 4d10+8; PF 30; Iniz +1 (des); Vel 18m (12), volare 9m (6) (buono); CA 13 (-1 taglia, +1 des, +3 naturale); ATT 2 zoccoli +4 mischia e morso -1 mischia (zoccolo 1d6+1, morso 1d6); F/P 3/1,5m; QS sotto tipo del freddo, schivare frecce, scurovisione 36m e visione crepuscolare, caduta morbida, cavalcare il vento, telepatia, immunità al vento, schivare prodigioso; AL NB; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +2; For 13, Des 12, Cos 15, Int 13, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +7, Ascoltare +10, Osservare +10, Conoscenza delle terre selvagge +8, Attacco in volo, Allerta.

Qualità speciali: Sotto tipo del freddo (immune al freddo, e subisce doppio danno dal fuoco. Se è ammesso il TS per ½ danno, allora riceve ½ danno con un TS riuscito e doppio danno con un TS fallito), Schivare frecce (bonus di schivare +2 alla CA contro proiettili, quando





esegue un'azione di movimento; il bonus è trasmesso anche a chi lo cavalca), Caduta morbida (4v/giorno a livello incantatore 4), Cavalcare il vento (come per l'incantesimo di Camminare nell'aria), Schivare prodigioso (mantiene il bonus des alla CA e non può essere attaccato ai fianchi).

Il manto del destriero è come la sabbia del deserto e la coda, la criniera e la pelliccia lungo le spalle e le zampe sono di un ricco marrone lucente. I muscoli guizzano potenti sotto la pelle della nobile bestia i cui occhi brillano di una luce soprannaturale.

Cacciatori giustizieri (6 +2/PG): umani combattenti 2; GS 1; umani di taglia media; DV 2d8; PF 10 ciascuno; Iniz +0; Vel 6m (4) (9m); CA 16 (corazza di piastre e scudo); ATT a seconda dell'arma +3 mischia o balestra leggera +2 a distanza (ascia 1d6 crit x3 o spada 1d8 crit 19-20/x2, balestra leggera 1d8 crit 19-20/x2); F/P standard; QS potere dei giustizieri; AL vari (legale); TS Temp +3, Rifl +0, Vol +0; For 11, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 11

Abilità e talenti: Scalare +2, Intimidire +3, Saltare +2, Osservare +4, Allerta, Arma focalizzata (ascia o spada).

Qualità speciali: Potere dei giustizieri (capacità magica, 1v/giorno lancia l'incantesimo di *Individuazione delle menzogne* a liv incantatore 2).

Proprietà: corazza di piastre, scudo metallico, spada (50%), ascia (50%), balestra leggera e 20 quadrelli ciascuno, elmi, borsa con 1d6 punture d'argento e 1d20 verdi.

Indossano corazze ed elmi d'acciaio ammassati ma lucidi e ben tenuti. Gli scudi rotondi sono decorati con l'emblema del serpente alato in campo rosso. Le armi e le armature dei giustizieri sono variamente ornate con punte, borchie e motivi di guerra.

Le istruzioni di Ezekiel sono chiare: deve catturare gli avventurieri e riportarli a Sigil. Nel caso incontrasse resistenza, il campione è autorizzato a uccidere i PG... il celestiale Morinius, infatti, ha il potere di interrogare gli spiriti dei morti!

I Giustizieri preparano l'azione e attaccano immediatamente, se anche uno solo dei PG estrae un'arma o inizia a salmodiare le formule di un incantesimo qualsiasi.

...IL SALVA+AGGIØ DEI +ANAR'RI!

Date le forze in campo può accadere che i PG siano catturati. In ogni caso, mentre i

Giustizieri disarmano i membri della compagnia o i due gruppi sono impegnati in un furioso scontro, intervengono sulla scena i tanar'ri.

I demoni hanno infatti assoluto bisogno dei servigi inconsapevoli della compagnia (vedi il paragrafo *"Il Cuore di Ramenos"* a pagina 5) per mettere le grinfie sull'antico artefatto. Un gruppo di demoni e affiliati alla fazione dei Distruttori (*sinkers*) interviene per liberare i PG o per consentire loro la fuga.

A capo di questa *squadra di soccorso* vi è la folle Greymistress. Gli improbabili alleati dei PG in questo frangente sono **Tarak'nir**, un guerriero githyanki, e **Rottenbull**, un feroce demone armanita.

All'improvviso un sordo rumore, simile a un tuono, sovrasta ogni altro suono. Per un istante ogni cosa pare fermarsi, come cristallizzata in una stasi irreale. L'illusione dura lo spazio di un battito d'ala, poiché a pochi metri da voi una saetta di crepitante energia viola solca il cielo per abbattersi con forza selvaggia nel petto di uno dei giustizieri. Il corpo dello sfortunato cacciatore viene scagliato distante, come una marionetta impazzita, mentre l'aria si satura del fetore delle carni carbonizzate.

"I demoni! I demoni! Allarmi! I tanar'ri ci attaccano!", le grida concitate dei vostri avversari si mescolano al minaccioso rumore di zoccoli ultraterreni di destrieri alla carica in un'orrenda cacofonia demoniaca.

Dai bassi speroni rocciosi alla vostra sinistra emergono alla carica tre cavalieri tenebroosi, ululanti come furie sanguinarie. Due cavalcano incubi dal manto d'ebano e occhi rossi di bragia, mentre gli zoccoli esplodono in fiammate sulfuree ogni volta che percuotono il terreno. Il terzo, una sorta di ibrido mostruoso, un centauro deforme mezzo uomo e mezzo toro, muggisce in Abissale bestemmie sconosciute.

Udite il cupo salmodiare della magia: attorno ai giustizieri compaiono lunghi tentacoli, viscidati e neri, che ghermiscono i guerrieri terrorizzati, alzandoli senza sforzo e stritolandoli nelle loro spire. Il demone centauro incocca un'altra saetta di energia nel suo arco ricurvo e, in corsa, scaglia un altro mortale proiettile avvolto da fiamme viola.

L'attacco dei tanar'ri ha pieno successo e nel giro di pochi round di combattimento la resistenza dei Giustizieri sarà spazzata via dalla furia dei tre Distruttori. Mentre i tanar'ri caricano, comunicate ai giocatori che Ezekiel spara contro la fattucchiera demoniaca e poi carica a testa bassa.

La sorte di Ezekiel è nelle mani del Master: se c'è bisogno di un PNG per dare manforte al gruppo, è possibile che il campione harmonium sia solo *"sbalzato via dalla groppa"*





della sua cavalcatura". Il paladino precipita a terra e rimane immobile, come morto. I tanar'ri massacrano il resto del drappello di Giustizieri e ignorano Ezekiel, credendolo ormai spacciato. Secondo questo scenario, il paladino non è morto ma solo privo di sensi. Ezekiel è ovviamente molto sospettoso nei confronti dei PG, ma se nel gruppo non ci sono individui malvagi (il paladino fa uso della sua capacità di *Individuazione del male*), può decidere di aggregarsi ai PG, rimandando la resa dei conti: dopotutto ha ricevuto l'ordine di catturare i fuggiaschi!

L'obiettivo dei demoni è di liberare i PG, poiché occorre il loro inconsapevole aiuto per consentire ai Signori dell'Abisso di entrare in possesso del Cuore di Ramenos. I demoni non si fermano a parlare con i PG e, anzi, li ignoreranno completamente. Se sono attaccati dai PG, rispondono ai colpi ma evitano di uccidere; è possibile accorgersi di questa volontà di non fare del male ai componenti del gruppo con una prova di Percepire intenzioni (**CD 26**). Una volta che i tutti i Giustizieri sono stati eliminati, i tre Distruttori galopperanno via, accompagnati dal folle cachinno della strega tanar'ri.

A++ACC⊕ DAL CIEL⊕

Mano a mano che i PG si avvicinano alla città di Plaguemort il paesaggio cambia ancora. Il terreno diventa sempre più polveroso e arido e i pochi arbusti che si incontrano hanno un aspetto così contorto e malato da far pensare siano non il prodotto della natura ma quella di un folle demiurgo.

Il gruppo viaggia attraverso un territorio brullo e privo di ripari da cui spuntano sottili formazioni rocciose molto distanti le une dalle altre. Ad un'ispezione accurata di una di queste strutture ci si può accorgere (Osservare, **CD 12**) che sembra trattarsi di curiose colonne di pietra fusa.

I PG possono dichiarare di fare attenzione e guardarsi attorno in cerca di guai. Dopo un'ora dal primo avvistamento di queste formazioni rocciose, fate fare a ciascun PG una prova su Osservare (CD **20** o **15** se è stato dichiarato di camminare guardandosi attorno con attenzione). Se la prova ha successo, i PG non saranno colti alla sprovvista dal seguente attacco.

Da due colonne di pietra fusa, che punteggiano il paesaggio spettrale, si alzano in volo delle creature ossute, che paiono essere state vomitate dal più profondo dell'inferno!

Il paesaggio è tetto e monotono occasionalmente interrotto dalle bizzarre formazioni rocciose, simili a colonne sghembe, che si alzano dal terreno come dita sottili. Un vento secco e fetido spira da nord, gettando sui volti degli avventurieri granelli di sabbia rugginosa. Un basso ululato si alza e si abbassa con la corrente del vento, fischiando cupo nell'aria.

Una forma oscura si stacca all'improvviso da una colonna a circa 100 metri da voi, librandosi nell'aria. Subito dopo, una seconda creatura lascia il suo trespolo roccioso, volando nella vostra direzione. Le creature somigliano a mostruosi uccelli da preda scarnificati con grossi teschi da predatore, artigli affilati e potenti ali di pelle nuda che, pure a brandelli, sostengono il peso del corpo di questi mostri.

Anche a questa distanza si riesce a vedere il luore rosso e malevolo che splende nelle orbite vuote dei loro teschi zannuti.

Le creature che stanno volando contro i PG sono *bonewing*, esseri non morti simili a pteranodon preistorici velenosi (per ulteriori informazioni consulta *Creature Collection II - Dark Menageries* pag. 28).

Bonewing (2): GS 3; non morto di taglia grande; DV 8d12; PF 61, 49; Iniz +3 (-1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 6m (4), volare 12m (8) (buono); CA 14 (-1 taglia, -1 des, +6 naturale); ATT morso +8 mischia, 2 artigli +6 mischia oppure aculeo +6 mischia (morso 1d8+5, artiglio 1d6+2, aculeo 1d10+5 e veleno); F/P 3/1,5m; AS veleno; QS non morto, immunità, scurovisione; AL N; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +5; For 20, Des 9, Cos -, Int 6, Sag 8, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +3, Multiattacco, Attacco in volo, Iniziativa migliorata.

Attacchi speciali: Veleno (Tempra nega, CD 13, 1d6 danni sulla For - danno primario e secondario).

Qualità speciali: Immunità (immune al gelo, riceve ½ danno da armi da punta e da taglio); Non morto (immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, paralisi, malattie e stordimento. Non soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio).

Dopo l'assalto iniziale con l'aculeo velenoso della coda, i bonewing iniziano a volare in cerchio attorno alle prede, in attesa che il veleno faccia il suo corso, portando allo sfinimento fisico chi soccombe ai suoi effetti.





L'INGRESSO A PLAGUEMORT+

Dopo il lungo e pericoloso viaggio attraverso le Terre esterne, la compagnia giunge finalmente in vista dell'orribile e pericolosa Plaguemort. In questo nido di vipere, rifugio dei più pericolosi tagliagole del Multiverso, i PG devono contattare il misterioso *Spettro*, l'agente della Compagnia Commerciale dei Piani e spia di Estavan.

Con il suo aiuto devono organizzare l'evasione dalle carceri del palazzo dell'Arci-Elettore del khaasta Styge, l'unico sopravvissuto della *Compagnia del serpente*. L'infido mercenario rivela finalmente la natura del carico che era stato incaricato di portare a Sigil e si dirà disposto ad accompagnare il gruppo fino alle Distese Grigie dell'Ade (*Gray Wastes*) per recuperare il Cuore di Ramenos.

Nel frattempo, i tanar'ri seguiranno discreti i progressi del gruppo, per intervenire al momento opportuno e impossessarsi dell'idolo di Oth-Sharye!

Quando i PG sono in vista della città cancello di Plaguemort, leggete le seguenti note narrative:

Come un osceno bubbone pestilenziale sorge dall'arida plaga desolata la città cancello di Plaguemort. Sebbene i PG si trovino ancora a parecchie miglia di distanza, possono già sentire il tanfo rivoltante di quelle muffite rovine demoniache, come di un cadavere lasciato a decomporsi.

Una cappa di mefitiche nubi giallastre incombe come un empio sudario sopra gli edifici contorti e le spettrali torri della città.

Creature macilente si aggirano attorno alle mura cadenti di Plaguemort, forse pensate più a trattenere il suo suppurante caos piuttosto che a difenderla da improbabili attacchi. Le strida dei vrock, gli orrendi demoni avvoltoio, riempiono l'aria come minacciosi richiami. Un covo di vipere e tagliagole, un incubo che viene trascinato nell'Abisso ma che non scompare, un tenebroso e purulento ammasso di rovine e fogne scoperchiate... tutto questo e più è Plaguemort: il cancello per l'Abisso!

Avvicinandosi ai cancelli della città, i PG sentono aumentare il fetore pestilenziale dei rifiuti lasciati a marcire, mescolato a quello delle carogne insepolti. Mano a mano che la nera Plaguemort diventa più nitida, attraverso la densa foschia giallastra che l'avvolge, il gruppo vede incombere il palazzo dell'Arci-Elettore, che giganteggia tra gli edifici cadenti che lo circondano. Lungo il cammino si incontrano

gruppi di disperati cenciosi, demoni deformi e compagnie di mercenari senza scrupoli e morale.

Gli avventurieri incontrano pure un drappello di *Mastini*, la terribile milizia di Plaguemort, composta da umani, cambion e tiefling dalle armature borchiate e i visi pitturati con oscuri disegni di morte. Avvolte nei loro neri mantelli e a cavallo di orribili incubi, le guardie alle porte della città osservano il gruppo minacciosamente, ma non li disturbano.

L'Arci-Elettore, su consiglio di Waybarr e Greymistress, ha dato ordine ai suoi sgherri di ignorare il gruppo: dopotutto gli avventurieri devono poter uscire vivi dalla città, se si vuole che recuperino il Cuore di Ramenos.

Di seguito è presentato un incontro del tutto opzionale, che si verifica in qualunque momento all'interno della città prima del contatto tra i PG e lo *Spettro*.

I VAMPIRI SI AGGIRANO A PLAGUEMORT+

Un gruppo di vampyr (vedi *Denizens of Darkness*) ha scelto le squallide vie della città di Plaguemort come terreno di caccia. Tenendosi prudentemente lontano dai tanar'ri, queste malvagie creature predatrici attirano umani e umanoidi nel loro covo per berne avidamente il sangue.

I vampyr sono una mezza dozzina e sono guidati da **Yolanda**, la più forte tra loro e dotata di alcuni poteri stregoneschi, che le consentono di avvicinarsi con maggiore facilità alle vittime designate.

Yolanda, vampyr: GS 8; umanoide mostruoso di taglia media; DV 8d8+8 (vampyr) e 4d4+4 (strega); PF 66; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 18 (+1 des, +5 naturale, +2 deviazione); ATT morso +12 mischia, 2 artigli +10 mischia (morso 1d4+2, artiglio 1d4+1); F/P standard; AS dominazione, risucchio di sangue, incantesimi; QS RI 20, scurovisione 18m; AL CM; TS Temp +4, Rifl +10, Vol +11; For 15, Des 12, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 19.

Abilità e talenti: Raggiare +10, Camuffarsi +9, Nascondersi +9, Intimidire +12, Ascoltare +10, Muoversi in silenzio +8, Intrattenere (Recitazione) +11, Osservare +9, Concentrazione +6, Allerta, Iniziativa migliorata, Multiattacco, Riflessi fulminei, Combattere alla cieca.

Attacchi speciali: Dominazione (chi viene morso deve superare un TS su Tempra, CD 15, o cadere vittima di una *Dominazione* come l'omonimo incantesimo, livello incantatore 10), Risucchio di sangue (succhia il sangue al ritmo





di 1d4 danni temporanei alla costituzione per round, se riesce a mantenere una presa di lotta su un avversario).

Incantesimi: (6/7/4, CD base 14+liv inc) Livello 0 - Messaggio, Suono fantasma, Individuazione del magico, Lettura del magico, Aprire/Chiudere, Raggio di gelo; Livello 1 - Camuffare se stesso, Comprensione dei linguaggi, Dardo incantato; Livello 2 - Individuazione dei pensieri.

Utilizzando la sua magia, Yolanda appare come una splendida donna di circa vent'anni. I lunghi capelli, riccioluti e di un ricco colore castagna, sono trattenuti da nastri di cuoio. L'ovale del viso arricchito da grandi occhi da cerbiatta, che osservano tutto e tutti con grande attenzione. Indossa un lungo mantello scuro con un ampio cappuccio, che le nasconde il viso. Sotto porta un corpetto di velluto verde e una gonna del medesimo colore ricamata in oro.

Prima di attaccare, Yolanda perde la sua aria innocente: come una conturbante e spaventosa strega, la sua pelle assume la tinta del marmo, il volto diventa affilato e illuminato da lucidi e ferali occhi neri. Canini simili a zanne le spuntano dalle labbra e le unghie delle mani crescono lunghe e taglienti come artigli da predatore.

Yolanda indossa un solitario con uno zaffiro nero (valore apparente 1500 mo), che funziona come Anello della Protezione +2, inoltre tra le pieghe del mantello tiene uno Scarabeo protettivo in giada. Questo gingillo può assorbire ancora 5 attacchi prima di essere ridotto in polvere. Mentre indossa lo scarabeo, Yolanda acquista una resistenza agli incantesimi di 20. Nella scollatura nasconde, attaccata a un cordino di cuoio, una chiave che apre lo scrigno che si trova nel covo dei vampyr (vedi sotto).

Yolanda, nascosta nell'ombra di un cadente porticato, individua il gruppo di avventurieri. Lancia l'incantesimo di *Individuazione dei pensieri* (effettuate di nascosto per ciascun personaggio il TS sulla Volontà). Se uno dei PG fallisce il TS, la vampyr apprende che sono alla ricerca di uno *Spettro* e sono diretti alla taverna dell'*Occhio del Drago*. Prima di seguirli, lancia su di sé i sortilegi di *Camuffare se stesso*, per aumentare la propria bellezza e apparire degna di fiducia agli occhi dei sospettosi avventurieri. Durante l'inseguimento dei PG, Yolanda cerca di farsi scoprire. Fate fare a ciascun PG una prova di Osservare: indipendentemente dal risultato ottenuto (Yolanda vuole essere scoperta), leggete le note narrative che seguono.

E' da alcuni minuti ormai che avete la netta e sgradevole sensazione di essere osservati. Mentre avanzate per le strade sconnesse e luride, sentite lo sguardo ostile di esseri cenciosi e macilenti che vi osservano dagli angoli bui o dalle finestre degli edifici muffiti, che pendono pericolosamente sulla via tortuosa. Un sesto senso vi suggerisce che altri esseri spiino - nascosti - i vostri movimenti: esseri che non amano neppure la tetra luce dei vicoli fetidi di Plaguemort.

Poi, alla periferia del vostro campo visivo, gli occhi captano dei movimenti furtivi a una decina di metri dietro di voi. Prima che scompaia, inghiottita nelle dense tenebre di un portico, intravedete una esile figura umana incappucciata avvolta completamente in un lungo mantello nero.

La vampyr continua a seguire il gruppo, facendosi vedere di tanto in tanto, per spingere gli avventurieri a tenderle un agguato. Immaginate la sorpresa dei PG quando, aspettandosi di affrontare una qualche demoniaca creatura, si trovano davanti una spaventata ragazza poco più che ventenne (Yolanda è una attrice consumata). Se qualche PG dichiara di osservare con più attenzione la figura che li sta seguendo, ammettete una prova contrapposta tra Percepire intenzioni e Intrattenere (recitazione): in caso di successo il PG si accorge che il misterioso inseguitore sembra volere essere scoperto.

In breve, Yolanda cerca di convincere i PG di sapere il motivo per cui sono a Plaguemort e che lei conosce l'identità dello *Spettro* con il quale vogliono mettersi in contatto. Se le viene chiesto perché non è rimasta ad aspettare all'*Occhio del Drago*, la vampyr ribatte che "*L'aria cominciava a farsi irrespirabile*" e che comunque "*Non è prudente discutere all'aperto. Spettro vi attende nel suo rifugio segreto: sapeva che sareste arrivati e mi ha mandato ad incontrarvi*".

Yolanda cerca di rispondere alle domande dei PG nel modo più evasivo possibile, poiché l'incantesimo di *Individuazione dei pensieri* non le ha permesso di carpire molte informazioni. In sintesi lei sa solo che i PG sono arrivati in città per incontrare un certo *Spettro* alla taverna dell'*Occhio del Drago*. Non sa nulla di Estavan, della sciarpa rossa come segno di riconoscimento e tanto meno del Cuore di Ramenos. Domande mirate da parte dei PG rischiano di fare crollare il castello di menzogne costruito dalla vampyr, per attirare gli avventurieri al covo dei predatori.

Se dovesse essere scoperta prima del tempo, Yolanda cerca di fuggire via tra i vicoli di Plaguemort.





Se i personaggi credono alla storia della vampyr, sono condotti lungo vicoli tortuosi in una zona di Plaguemort particolarmente desolata e oscura.

Camminate speditamente, circondati da una viscida foschia opprimente, guidati dalla giovane incappucciata. I vostri passi vi conducono in una zona tenebrosa e oscura, ancor più degradata della già squallida città, dove le fogne scoperchiate esalano spettrali volute di vapori venefici e dove i ratti cerebrali scorrazzano senza timore tra mucchi di rifiuti putridi.

Infine salite una lunga serie di cadenti gradini all'interno di un decrepito edificio simile a un campanile abbandonato. Nella semi oscurità, la vostra guida si arresta di botto: da sotto il cappuccio vi pare di scorgere il luccichio dei suoi occhi, "lo Spettro è qui" sussurra, aprendo la porticina.

Un vampyr è nascosto in agguato a poca distanza. Attende che il gruppo abbia varcato la soglia, per sbarrare la porta dall'esterno. Ammettete una prova contrapposta tra l'abilità di Osservare dei PG e quella di Nascondersi del vampyr solo se viene dichiarato espressamente che si sta osservando la zona in cerca di qualcosa, in caso contrario il mostro non sarà scorto.

La trappola tesa dalla malvagia Yolanda sta per chiudersi attorno agli ignari PG. Dietro la porta, infatti, sono in agguato i compagni della vampyr:

Una volta entrati dietro Yolanda siete colpiti dall'intensità delle tenebre che vi circondano, dense come il sangue. Sentite la vostra guida che armeggia con un acciarino, mentre avvertite nell'aria l'ineffabile profumo dell'incenso, che maschera il tanfo della corruzione e della putredine. Finalmente una tremula fiamma di candela danza incerta tra le mani di Yolanda, conferendo un alone ancora più terrorizzante all'ambiente che vi circonda... la fosforescenza ultraterrena della candela si riverbera sul viso di Yolanda: un viso di un ferale predatore dai lucenti occhi neri e i canini appuntiti. Un sorriso maligno le illumina il volto pauroso: "Benvenuti alla vostra morte!". Visi bianchi come lenzuola e affilati compaiono da nicchie nascoste, mentre la fiamma della candela si estingue.

Spegnere la candela è un'azione gratuita da parte di Yolanda. Nel round di sorpresa il vampyr, nascosto dietro la porta, la sbarrata dall'esterno, per poi rientrare da un abbaino (impiega 1d4+2 round per raggiungere i suoi compagni) e unirsi alla mischia. Aprire la porta sbarrata richiede una prova di Forza (**CD 22**).

Se i PG non hanno la possibilità di accendere delle luci, devono combattere al buio. Tutti i vampyr possiedono il talento di Combattere alla cieca.

Per stabilire se i PG sono stati colti alla sprovvista o meno, occorre tenere presente se i giocatori hanno dichiarato esplicitamente di stare allerta, mentre Yolanda li invitava ad entrare nella stanza dove i vampyr erano in agguato.

Vampyr (5): GS 4; umanoide mostruoso di taglia media; DV 8d8+8; PF 52, 50, 46, 42, 34; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 16 (+1 des, +5 naturale); ATT morso +10 mischia, 2 artigli +8 mischia (morso 1d4+2, artiglio 1d4+1); F/P standard; AS dominazione, risucchio di sangue; QS scurovisione 18m; AL CM; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +7; For 15, Des 12, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 17.

Abilità e talenti: Raggiare +10, Camuffarsi +9, Nascondersi +7, Intimidire +10, Ascoltare +8, Muoversi in silenzio +7, Osservare +7, Iniziativa migliorata, Multiattacco, Combattere alla cieca.

Attacchi speciali: Dominazione (chi viene morso deve superare un TS su Tempra, CD 15, o cadere vittima di una *Dominazione* come l'omonimo incantesimo, livello incantatore 10), Risucchio di sangue (succhia il sangue al ritmo di 1d4 danni temporanei alla costituzione per round, se riesce a mantenere una presa di lotta su un avversario).

Tutti i vampyr (due uomini e tre donne) indossano lunghe vesti dai colori luttuosi, simili a sudari. I loro volti sono affascinanti e alteri, sebbene la pelle sia di un pallore cadaverico e gli occhi, luccicanti, completamente neri. Canini da vampiro e artigli affilati come rasoi li rendono oltremodo pericolosi.

Se i PG riescono ad uccidere i vampyr (un'impresa notevole), possono esplorare il covo dove queste creature si rifugiano e consumano i loro osceni banchetti. Tra gli effetti personali dei vampyr vi è un totale di 76 badarelli d'elettro, 95 grane d'oro, 105 merts di platino, 4 pietre seleniti (50 mo cad.), un rubino (200 mo), un ciondolo in oro e platino raffigurante un serpente (600 mo), un anello d'argento con una malachite incastonata (65 mo) e un paio di orecchini in oro (50 mo).

Se superano una prova su Cercare (**CD 14**), i PG scoprono uno scrigno chiuso a chiave e protetto da un incantesimo di *Trappola di fuoco* (1d4+6 danni da fuoco, TS su Riflessi, **CD 14**, dimezza, Cercare **CD 27**, Disattivare congegni **CD 27**). La chiave per aprire in sicurezza lo





scrigno è nascosta nella scollatura di Yolanda e può essere trovata solo se i PG dichiarano di perquisire il corpo della vampyr.

Dentro lo scrigno vi sono i seguenti oggetti: una piccola matassa con 30 crini di cavallo, un astuccio di cuoio contenente dei trucchi per il camuffamento (tintura per capelli, carminio, piccole protesi ecc.), 4 stringhe di pelle conciata, un pugnale perfetto dalla lama sottile e l'elsa in pelle ocre, una borsa con 100 grane d'oro, una pergamena con 3 incantesimi arcani a livello incantatore 10 (*Evoca mostri V, Congedo, Fabbricare*) e un Bastone di Terra e Pietra in legno di quercia alla cui estremità ha un grosso smeraldo delle dimensioni di un pugno, che brilla di incredibile potere. Il bastone ha ancora 25 cariche.

L'OCCHIO DEL DRAGO

La migliore taverna di Plaguemort per vampiri, contrabbandieri, assassini e ribaldi di ogni sorta è l'*Occhio del Drago*, un fumoso locale pieno di ogni sorta di criminali, che offre vino annacquato, cibi carbonizzati e birra stantia e puzzolente.

Il proprietario del locale è **White Scar** (Grr 10/Mag 12, *depresso*, elfo drow, CM), un silenzioso e meditabondo elfo scuro che colleziona orecchie! Mentre ascolta qualcuno parlare, Scar osserva con occhi avidi, come a valutare che prezzo potrebbe richiedere per le orecchie del suo interlocutore.

White Scar stesso è privo dell'orecchio destro e una lunga cicatrice biancastra gli sfregia quel lato del viso. I capelli bianchi del drow sono raccolti in trecce rasta lunghe fino alle spalle.

Qui i prezzi sono bassi e nessuno critica la qualità delle vivande. Quando i PG si avvicinano alla taverna, leggete le seguenti note narrative:

Le torce brillano di luce livida sulle orge di Plaguemort, dove i demoni e gli assassini, la notte, fanno sempre baldoria. A Plaguemort si può uccidere e urlare e gozzovigliare a piacimento, perché non c'è gente onesta in questo fetido buco e le guardie - i Mastini di Plaguemort - corrotte e malvagie, non interferiscono.

Lungo le strade tortuose e sconnesse con i loro mucchi di rifiuti e le pozzanghere fangose, avanzano barcollando chiososi ubriachi, che urlano a squarciagola.

Gli avventurieri non hanno problemi particolari a trovare l'*Occhio del Drago*.

La luce delle torce filtra sinistra dalle finestre rotte e dalle ampie porte spalancate.

Provenienti dall'interno della lurida taverna il puzzo di alcol e di corpi sudati e sporchi, il rumore dei boccali e dei pugni calati con forza sui tavoli, le stridule e sguaiate risate femminili e i brani di canzoni oscene in lingue ignote colpiscono il passante come un pugno in pieno viso.

Una volta entrati in questa bettola, i PG si trovano in mezzo alla più grande concentrazione di ribaldi e criminali mai vista:

All'interno di quest'oscura tana, dove una falsa allegria rimbomba fino al soffitto macchiato di fumo, ci sono furfanti di ogni risma e cenciosi farabutti: furtivi assassini tanar'ri, biechi rapitori di bambini, ladri dalle dita veloci, spavaldi bravacci con le loro amanti, prostitute vestite come decenza non vorrebbe.

I tagliagole di origine demoniaca sono la maggioranza: assassini con il pugnale alla cintura e l'insidia nel cuore, ma ci sono anche i ribaldi di una dozzina di razze diverse.

C'è un gigantesco rinnegato bladeling di Acheron, taciturno e minaccioso, dal corpo coperto di lame. C'è un falsario githzerai dalla pelle gialla e il naso aquilino. C'è una succube dagli occhi audaci, che siede sulle ginocchia di un fulvo tiefling: un mercenario errante, disertore dell'eterna Guerra Sanguinosa.

E il mostruoso nycaloth, grasso e volgare, i cui motteggi osceni causano tutti quegli scoppi di ilarità, è un rapitore di professione, venuto dalle tenebrose rupi della Gehenna per insegnare l'arte di rapire femmine ai tanar'ri.

In quest'ambiente orribile i PG devono mettersi in contatto con lo *Spettro*, la spia di Estavan. Il segno di riconoscimento convenuto è una sciarpa rossa avvolta attorno al viso.

Nella taverna si trovano i seguenti avventori: **Steelblade** (Grr 8, bladeling, LM), **Otis** (Esp 7 [falsario], *sensista*, githzerai, CN), **Cosce di Seta** (*anarchica*, succube [tanar'ri], CM), **Falco** (Grr 8/Ass 5, *distruttori*, tiefling, CM) e **Uliel** (*indipendente*, nycaloth [yugoloth], NM).

White Scar nota immediatamente se uno dei PG indossa il segno di riconoscimento convenuto. Non contatta però gli avventurieri e attende che sia uno di loro ad avvicinarsi al banco di mescolta. Il drow non parla mai e conduce i PG nel retro del locale, dove aspetta Zaxarus, detto Zax, che ha il compito di scortare i PG al cospetto dello *Spettro*.

Il silenzioso Scar vi conduce nel retro della taverna, dove il chiasso è attutito. Vi ritrovate in uno stretto corridoio, immerso nelle tenebre, puzzolente di





vomito e piscio. Sul fondo uno spesso tendaggio bruno nasconde un locale, dal quale filtra la fioca luce di una candela. Come un'ombra silenziosa, il drow è scivolato via ed ora siete soli.

Oltre la tenda c'è uno stanzino spoglio con un tavolo e una sedia. L'unica luce presente è quella di una candela di sego mezza sciolta, che arde sul tavolo, ingigantendo le ombre e riverberando sul viso affilato di un cambion dalla pelle livida e con lunghi mustacchi bianchi. Il mezzo demone nella stanza è **Zaxarus**, l'eroe di *Malaevolus*.

Zaxarus (Grr 9/Cacciatore di Demoni 3, *indep*, cambion [tanar'ri], CN) è magro e dal fisico atletico. Zax ha grandi orecchie a punta e capelli bianchi pettinati all'indietro e trattenuti da una fascia di tessuto scuro. Porta lunghi mustacchi. La pelle possiede una curiosa tonalità indaco e gli occhi a mandorla sono viola. Indossa una armatura di cuoio borchiato rosso sangue di stile tanar'ri e vesti viola e nere. Al petto porta un ciondolo di platino con dentro una ciocca dei capelli dell'amata Alamanda, la marilith perita nella battaglia alla fortezza di Malaevolus, dove Zaxarus è diventato un eroe dei demoni.

La storia completa di Zaxarus è narrata nell'albo a fumetti del supplemento "*Hellbound*", cui si rimanda. Dopo la morte di Alamanda, Zax ha abbandonato l'Abisso e ora si guadagna da vivere come sicario, spia e guida. Il cambion lavora saltuariamente per la Compagnia Commerciale dei Piani e di tanto in tanto passa delle informazioni allo *Spettro*.

Il compito di Zax è solo di quello di attendere l'arrivo degli emissari di Estavan e di condurli dallo *Spettro*. Egli è a conoscenza della cattura del khaasta Styge ad opera dei Mastini di Plaguemort e sospetta che vi sia qualcosa di strano in tutta la faccenda. Se i PG rimangono sulla difensiva, il cambion non rivelerà i suoi dubbi (dopotutto è stato pagato solo per portare il gruppo dallo *Spettro*). Se i PG acconsentono ad essere accompagnati da Zaxarus, il cambion li porta subito a destinazione.

Il tragitto dall' *Occhio del Drago* al covo dello *Spettro* non riserva incontri o sorprese, poiché Zaxarus conosce i pericoli e le strade di Plaguemort come le sue tasche.

L⊕ SPE++R⊕ RIVELA+⊕

La spia di Estavan a Plaguemort, conosciuta semplicemente con il nome di

Spettro, è un anziano umano affiliato al Cenacolo dei Depressi. Lo *Spettro* gestisce una vecchia e decrepita bottega di prodotti alchemici e componenti magici a pochi isolati di distanza dal Palazzo dell'Arci-Elettore della città.

Lo *Spettro*, pur venendo a conoscenza della cattura di Styge, non è riuscito a inviare la notizia a Sigil, a causa dell'inusuale zelo con il quale i Mastini controllano i "consueti" canali di trasmissione delle informazioni impiegati dalla spia. Lo *Spettro*, per timore di essere arrestato dalla milizia dell'Arci-Elettore, si è rassegnato ad attendere l'arrivo degli emissari della Compagnia Commerciale dei Piani. Ha contattato il cambion Zaxarus, chiedendogli di attendere alla taverna dell'*Occhio del Drago* un segno da parte di Estavan o dei suoi agenti.

Lo *Spettro* è ignaro del fatto che i Signori dell'Abisso conoscono la sua identità e che le informazioni, di cui è venuto a conoscenza, sono state abilmente filtrate da Waybarr e Greymistress (vedi "*Il Cuore di Ramenos*" a pag. 5 per ulteriori informazioni).

Una volta arrivati a destinazione, Zaxarus indica la bottega e si siede all'esterno in attesa di ulteriori istruzioni. Quando i PG entrano, leggete le seguenti note narrative:

La bottega è scura e claustrofobica, densa degli odori di mille spezie e sostanze e degli effluvi, non precisamente piacevoli, di intrugli misteriosi. La bottega è illuminata da decine di candele, sparse un po' dappertutto. Ogni centimetro quadro del locale è stipato da ingredienti e componenti. Fiale e boccette di fogge bizzarre sono allineate sulle scansie lungo le pareti: al loro interno si vedono oli, pozioni ed elisir dalle proprietà ignote. Dalle travi del basso soffitto pendono rettili rinsecchiti, collane odorose di bulbi dalle strane forme e fascine di erbe essiccate. Macabri teschi scarnificati di piccole bestie occhieggiano sardonici nella penombra, tra ciotole colme di polveri colorate, rotoli di antiche pergamene e volumi decrepiti, custodi gelosi di ricette stregonesche e di filtri velenosi.

Lo *Spettro* (Esp 9 [alchimista], *cenacolo dei depressi*, umano, N) è un uomo di bassa statura, con i capelli lunghi e grigi come le nebbie di Hel, la pelle del colore dell'argilla grassa. Le sue vesti, verdi e dorate, sono di pregio ma stinte e consunte, come se fossero vecchie quanto l'alchimista. Parla sempre con un sussurro nervoso e il suo alito puzza di acetone.

Nella bottega dello *Spettro* sono disponibili tutti i componenti magici per incantesimi che abbiano un costo inferiore alle 500 monete d'oro. In 1d4 giorni l'alchimista può





procurare anche gli ingredienti più esotici e rari. Lo *Spettro* può inoltre distillare o procurare nel giro di 1-2 giorni tutti i tipi di veleno elencati nella Guida del DM e nel manuale *Traps & Treachery II*.

Per comodità del Master, qui di seguito sono riassunte tutte le informazioni a disposizione dello *Spettro*:

- ✓ Circa tre settimane fa una pattuglia di *Mastini* è tornata a Plaguemort con un prigioniero;
- ✓ Grazie all'oro scivolato nelle tasche di un capitano tiefling dei *Mastini*, la spia è venuta a sapere che il prigioniero è un khaasta di nome Styge;
- ✓ Il prigioniero è tenuto prigioniero nelle carceri segrete sotto il Palazzo dell'Arci-Elettore della città;
- ✓ Styge è stato catturato mentre vagava da solo nei territori nei pressi della Torre di Sale di Goliath;
- ✓ Non conosce la natura del carico che la *Compagnia del Serpente* stava scortando e ignora l'identità dei responsabili dell'attacco alla carovana;
- ✓ L'attività dei *Mastini* si è molto intensificata dopo la cattura di Styge e questo ha impedito alla spia di mettersi in contatto con Estavan;
- ✓ Se i PG progettano di liberare il khaasta, la spia può "ungere" il suo contatto tra le guardie del palazzo in modo da consentire di penetrare nelle carceri sotterranee;
- ✓ Zax conosce un modo sicuro per uscire da Plaguemort con l'evaso, in modo da non essere inseguiti dai *Mastini*.

Mentre i PG sono impegnati a parlare con lo *Spettro*, Zaxarus rimane all'esterno della bottega. Anche se gli viene chiesto come pensa di organizzare la fuga dei PG e di Styge dalla città cancello, il cambion si rifiuta di fornire spiegazioni, al di là di un laconico: "*Dovete fidarvi di me, tanto vi basti*" (il cambion intende portare fuori dalla città i PG con l'aiuto di un *marraenoloth*, un battelliere infero, che naviga i canali di Plaguemort fino allo Stige).

Se i PG domandano come pensa di poterli introdurre all'interno del sorvegliatissimo Palazzo dell'Arci-Elettore, il tenebroso pazzo ridacchia, spiegando che il suo contatto - il capitano tiefling Varannu - tanti anni fa era solo un araldo: ricevette in dono dallo *Spettro* una fiala di un potente veleno magico, che finì accidentalmente nel vino del suo superiore!

Qualora i PG decidano di fare evadere Styge, l'alchimista si mette in contatto con il capitano Varannu: in capo ad un giorno i PG

saranno accompagnati da Zaxarus all'interno di un vecchio cortile abbandonato adiacente alla dimora dell'Arci-Elettore, dove troveranno una porticina aperta, che porta ai dungeon del palazzo.

L'EVASIONE DI STYGE

In questa sezione è descritta l'area delle carceri sotto il Palazzo dell'Arci-Elettore di Plaguemort, dove è tenuto prigioniero Styge.

In realtà, il khaasta è diventato complice dei tanar'ri: in cambio della sua vita e di una generosa ricompensa, Styge ha rivelato a Waybarr e Greymistress lo scopo della spedizione finanziata dalla Compagnia Commerciale dei Piani e la natura del carico misterioso, sottratto dal reliquiario di Ramenos della città di Oth-Sharye.

I malvagi demoni desiderano che gli emissari di Estavan liberino Styge dalla sua prigionia e che poi, guidati dal khaasta, viaggino fino alla città di Oth-Sharye per recuperare il Cuore di Ramenos. Una volta che i personaggi saranno venuti in possesso dell'idolo, i demoni progettano di sottrarlo con l'aiuto di Styge, lasciando i PG ad affrontare l'ira di Smlaarug e dei suoi viscid servitori bullywug.

I Signori dell'Abisso conoscono benissimo l'identità dello *Spettro* e ne hanno osservato e controllato le mosse fin dall'inizio della vicenda. E' interesse dei demoni che l'evasione di Styge dalle carceri abbia successo, per cui se gli avventurieri rischiano di rimanere uccisi durante l'evasione, Greymistress e Waybarr interverranno da "dietro le quinte", per scongiurare il pericolo!

1. L'ingresso al dungeon

Secondo le informazioni fornite dallo *Spettro* ai PG, esiste un ingresso non sorvegliato che conduce nel cuore delle carceri sotto il Palazzo del governatore di Plaguemort. Questo ingresso segreto si trova all'interno di un cortile abbandonato di un decrepito edificio addossato alle mura esterne della ferrigna dimora dell'Arci-Elettore. Zaxarus guida il gruppo fino a quest'ingresso segreto.

Il cortile interno è soffocato dalle erbacce e dalle pericolose liane rasoio, i cui viticci hanno avvolto, in un abbraccio mortale, i resti di una vecchia fontana al centro dello spiazzo, disgregandola. In un angolo buio una piccola porta di ferro rugginoso con grosse borchie, scolpite





come teschi minacciosi, è semi aperta, rivelando un angusto passaggio immerso nelle tenebre. All'interno del cortile non si sente alcun rumore: tutto è immerso in un pesante silenzio carico di presagi.

Nonostante l'ambiente tetto e poco rassicurante, nel cortile non si nascondono insidie. La piccola porta accede a un vestibolo scuro dal quale delle ripide e strette scale di pietra scendono verso nell'oscurità.

All'interno della fontana sgretolata (Osservare, **CD 8**) si trovano i resti scheletrici di un tiefling, morto da anni. Tutto ciò che indossa è marcio ed inservibile, ma cercare di perquisire il cadavere è un'operazione pericolosa a causa delle liane rasoio che crescono tutt'intorno; se un PG non supera una prova sulla destrezza (**CD 20**) subisce 1d6 danni +2 danni non letali a causa dei profondi tagli, provocati dalle foglie affilate di queste temibili piante infestanti.

Se i PG lanciano un incantesimo di Individuazione della magia sul cortile, avvertono la presenza di un'aura flebile di divinazione dovuta al permanere dell'aura di un incantesimo di *Occhi indagatori*, lanciato da un mago al soldo dei tanar'ri, che sta seguendo i movimenti del gruppo.

2. La camera muffita

Quando i PG entrano nella stanza per la prima volta, leggete le seguenti note narrative:

L'oscura camera sotterranea è invasa dalla muffa e dalla putredine. Il tanfo di morte aleggia come una pestilenza nel locale dal basso soffitto. Nell'aria appaiono e scompaiono delle strane fiammate multicolore - simili a bizzarri fuochi fatui - che consentono di notare due vecchie porte sulle pareti est e sud. Dal soffitto pende una catena rugginosa e coperta di muffa che sostiene una gabbia metallica alta circa un metro. All'interno della gabbia vi è la carcassa rinsecchita e infestata da mosche immonde di una creatura dalle dimensioni di un grosso gatto: pare una specie di elefante dalla lurida pelliccia dorata e con un paio di ali che pendono dal dorso, spezzato e scheletrico. Una proboscide sottile e annerita è attorcigliata intorno alla serratura della gabbia, come se l'esserino avesse tentato una disperata quanto inutile evasione.

La carcassa appartiene a uno sfortunato olifante di Monte Celestia, catturato dagli scorridori tanar'ri durante una razzia nei Piani Superni. La creatura è stata lasciata a marcire nella gabbia per puro gusto sadico.

Gli incantesimi che riportano l'anima nel corpo, come *Rianimare i morti*, *Reincarnazione* e *Resurrezione* non funzionano sull'olifante. C'è bisogno di un effetto magico diverso, come *Desiderio limitato*, *Desiderio*, *Miracolo* o *Resurrezione pura* per riportarlo in vita. L'olifante può essere interrogato normalmente con un incantesimo di *Parlare con i morti*: l'essere può solo raccontare le tristi vicende che hanno riguardato la sua cattura e la sua agonia nelle mani dei tanar'ri di Plaguemort.

3. La trappola del serraglio marino

Agaladon, signore del 327esimo strato dell'Abisso, ha inventato per primo questa trappola maligna, che ha avuto molto successo tra i demoni e gli esseri dei Piani Inferi.

Questa trappola è stata costruita in una camera circolare di pietra. Al centro del pavimento vi è una profonda vasca piena di acqua fetida, nella quale nuota una coppia di mostruosi squali immondi.

Quando la porta della stanza viene aperta scatta un meccanismo a ingranaggi, che inizia a girare. Quando l'ingranaggio ha compiuto un intero giro (4 round), si attiva un secondo meccanismo che fa scattare la trappola. E' possibile sentire il rumore del meccanismo che gira con una prova su Ascoltare (**CD 22**) ma solo se il giocatore dichiara espressamente di sentire rumori sospetti.

Quando la trappola scatta, l'ingresso viene sigillato con una piastra di metallo (durezza 10, PF 40). Subito dopo da sette condutture, nascoste sul soffitto, inizia a riversarsi nella camera una grande quantità d'acqua a forte pressione. Dal pavimento al soffitto vi sono circa 3 metri e il livello dell'acqua si alza di 30 cm per round, in modo che la stanza viene completamente inondata dopo 10 round. Dopo quattro round, gli squali nella vasca possono nuotare fuori e attaccare i PG (ricordatevi che i PG nell'acqua hanno i movimenti impediti e rallentati e sono, a tutti gli effetti, *intralciati*).

La stanza rimane sommersa per 30 minuti poi l'acqua inizia a defluire da scarichi nascosti nel pavimento al ritmo di 15 cm per round: dopo 20 round la stanza sarà completamente asciutta, con l'esclusione della vasca, e la piastra metallica che ostruiva l'uscita si solleverà.

E' possibile accorgersi del meccanismo sulla porta d'ingresso con una prova di Cercare (**CD 21**), mentre per neutralizzare la trappola è





richiesta una prova di Disattivare congegni (**CD 25**). Bloccare l'uscita dell'acqua dalle condutture (posto che si riesca a raggiungerle, dal momento che si trovano sul soffitto) è impresa difficilissima, poiché l'acqua esce a forte pressione.

Le pareti e il pavimento della camera sono incrostate di dura salsedine dovute ai ripetuti utilizzi della trappola (le vittime del serraglio marino di Agaladon vengono divorate completamente dagli squali immondi).

Squali immondi (2): GS 3; bestia magica di taglia media (acquatico); DV 5d8+5; PF 28 ciascuno; Iniz +2 (des); Vel nuotare 18m (12); CA 15 (+2 des, +3 naturale); ATT morso +5 mischia (morso 1d6+2); F/P standard; AS punire il bene; QS RI 10, riduzione del danno 5/magia, resistenza 5 a fuoco e freddo, percezione cieca, olfatto fine; AL NM; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +2; For 15, Des 15, Cos 13, Int 4, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Nuotare +9, Osservare +6, Allerta. Arma accurata (morso).

Attacchi speciali: Punire il bene (1v/giorno infligge 5 danni aggiuntivi a creature buone).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 10, Riduzione del danno 5/magia, Resistenza 5 a fuoco e freddo.

Questi orrendi mostri marini, lunghi oltre due metri, hanno una pelle chiazzata e grigiastra. Il muso allungato termina con fauci irte di zanne triangolari e acuminate di diversa lunghezza. Gli occhi degli squali immondi sono privi di pupilla, verdi e brillanti come oceani infernali.

La stanza della trappola non contiene nessun tesoro.

4. Stanza di guardia

Un demone babau e la sua coppia di cani vorr vivono in questa stanza. Il babau è stato incaricato di ostacolare i PG senza però ucciderli. Se dovesse avere la meglio, il tanar'ri farà uso della sua abilità di *Teletrasporto superiore* per ritirarsi, lasciando comunque dietro di sé i vorr.

Un'intera sezione della parete è occupata da una agghiacciante rastrelliera di ferro con centinaia di teschi ghignanti, appartenenti ad almeno una decina di razze diverse. Sul fondo del tenebroso locale, illuminato dalla luce rossastra dei bracieri, si trova un piccolo gong di bronzo e una mazza per suonarlo.

Un magro umanoide, inginocchiato su di un letto di chiodi in mistica meditazione. Si solleva lentamente da un angolo della camera. La sua pelle è scura e coriacea come il cuoio grezzo e attorno a lui aleggia

pesante un tanfo di morte. Ha lunghe orecchie appuntite e un corno d'ebano fuoriesce dalla parte posteriore del suo cranio. Il volto è simile a quello di un uomo scheletrico con zanne inumane ed occhi enormi e fiammeggianti entro le buie orbite del teschio. Dietro di lui due cagnacci dal muso schiacciato ringhiano e sbavano famelici.

Il babau non suona il gong e si getta subito contro i PG.

Tanar'ri, babau: GS 6; esterno di taglia media (caotico, extraplanare, malvagio, tanar'ri); DV 7d8+35; PF 70; Iniz +1 (des); Vel 9m (6); CA 19 (+1 des, +8 naturale); ATT 2 artigli +12 mischia, morso +7 in mischia (artiglio 1d6+5, morso 1d6+2); F/P standard; AS attacco furtivo +2d6, capacità magiche, evoca tanar'ri; QS RI 14, riduzione del danno 10/ferro freddo o bene, scurovisione 18m, immunità all'elettricità e al veleno, bava protettiva, resistenza 10 ad acido, freddo e fuoco, telepatia 30m; AL CM; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +6; For 21, Des 12, Cos 20, Int 14, Sag 13, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della fuga +11, Ascoltare +19, Camuffare +13, Cercare +20, Disattivare congegni +12, Muoversi in silenzio +19, Nascondersi +19, Rapidità di mano +11, Scalare +15, Scassinare serrature +11, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce), utilizzare corde +1 (+3 con legami), Attacco poderoso, Incalzare, Multiattacco.

Attacchi speciali: Attacco furtivo +2d6 danni; Capacità magiche (a volontà: Dissolvi magie, Oscurità, Teletrasporto superiore [solo su se stesso +25 kg di oggetti], vedere invisibilità a livello incantatore 7).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 14; Riduzione del danno 10/ferro freddo o bene; Resistenza 10 ad acido, fuoco e freddo; Immune al veleno e all'elettricità; Bava protettiva (vedi pagina 43 del Manuale dei Mostri).

Vorr (2): GS 4; esterno di taglia media (extraplanare, caotico, malvagio); DV 3d8+6; PF 21 ciascuno; Iniz +3 (des); Vel 12m (8); CA 16 (+3 des, +3 naturale); ATT morso +6 mischia, 2 artigli +1 mischia (morso 2d4+3, artiglio 1d3+1); F/P standard; AS attacco furtivo +2d6, sbilanciare; QS olfatto acuto, forma d'ombra, salto nelle ombre; AL CM; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +3; For 16, Des 17, Cos 14, Int 7, Sag 11, Car 14.

Abilità e talenti: Nascondersi +9, Ascoltare +8, Muoversi in silenzio +9, Cercare +4, Osservare +8, Sopravvivenza +6 (+14 seguendo tracce con l'olfatto).

Attacchi speciali: Attacco furtivo +2d6 danni, Sbilanciare (quando colpisce con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione





gratuita, senza provocare AdO; se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare il vorr a sua volta).

Qualità speciali: Forma d'ombra (1v/giorno, per 10 minuti, diventa un'ombra, ottiene un bonus +15 alle prove di nascondersi, si muove a velocità normale su tutte le superfici, comprese quelle verticali o liquide, acquista riduzione del danno 50/+5 e l'immunità alla cecità, ai critici, ai danni alle abilità da attacchi non magici, sordità, malattie, affogamento, veleno e stordimento e riceve ½ danno da fuoco e freddo); Salto nelle ombre (come per la *Porta dimensionale* tra zone di ombra distanti almeno 3m l'una dall'altra come azione standard; il vorr può spostarsi in questo modo per un massimo di 18m al giorno).

Una volta tolto di mezzo il babau, i PG possono esplorare la stanza di guardia. Accanto al letto di chiodi puntuti del demone sono disposti diversi strumenti di tortura di fattura tanar'ri. La rastrelliera è piena dei teschi delle vittime precedenti del mostro abissale e appartenevano a precedenti sfortunati "ospiti" delle carceri del palazzo dell'Arce-Elettore.

Oltre al gong, nell'angolo orientale, sulle pareti sono appesi due oggetti: una lancia dall'aspetto crudele e un grosso mazzo di chiavi. Le chiavi aprono tutte le porte di questa sezione del dungeon. La lancia è stata forgiata nell'Abisso e la punta sagomata è stata ricavata dal corno di un mezzoloth: si tratta di un'arma magica +1 *Anatema* contro gli esterni malvagi (yugoloth), che conferisce inoltre un bonus fortuna +1 a tutti i TS contro le capacità magiche e gli attacchi speciali dei demoni yugoloth.

Nell'angolo sud orientale della stanza della guardia si trova un pesante cancello di ferro chiuso a chiave (Scassinare serrature o Forzare con **CD 30**), che può essere aperto facilmente da una delle chiavi del mazzo appeso alla parete.

5. Vestibolo della cella

Quest'oscuro locale è illuminato da alcune torce appese a dei supporti delle pareti. Il pavimento è sporco di sangue ormai secco e di paglia marcita e di putridi residui organici.

Sulla parete orientale si trova una pesante porta rivestita di metallo (Scassinare serrature o Forzare con **CD 30**).

Alla parete sud sono appesi due spadoni (*broadsword*, considerateli come spade lunghe) incrociati sopra uno scudo rotondo pesante di metallo. Sullo scudo è inciso l'emblema

dell'Abisso (riconoscibile con una prova su Conoscenza Piani, **CD 16**, o Arcana, **CD 25**). Scudo e spadoni sono di fattura perfetta. Nel vestibolo delle celle non c'è nessuno.

6. Styge

Il khaasta si trova "prigioniero" in questa cella. La porta è chiusa a chiave ed è rivestita di metallo (Scassinare serrature o Forzare **CD 30**). Non appena i PG entrano nella stanza, leggete le seguenti note narrative:

Appena entrati nella cella avvertite un fetore terribile che vi ristagna, un fetore che sussurra di cose immonde, moribonde. Tutt'intorno le ombre si stendono profonde e silenziose. Per un lungo istante non accade nulla, poi le ombre si agitano, infrangendo il silenzio. "Chi è?" la voce, bassa e minacciosa, raspa come una catena trascinata sul pavimento. Poi, bruscamente, la figura avanza fino al limite della luce: una sagoma alta, ammantata che sembra materializzarsi dalle tenebre.

Il predone, unico sopravvissuto della *Compagnia del serpente*, cerca di convincere i PG della necessità di riprendere il Cuore di Ramenos dalla città dei bullywug.

Fondamentalmente di forma umana, cammina eretto sulle potenti zampe posteriori, curve e muscolose. Le braccia si protendono annaspando nel buio, mentre una coda da rettile si agita pigramente dietro di lui. Al posto della pelle e dei peli ha soltanto uno spesso strato di scaglie verde grigio. Le mani terminano con artigli ricurvi. La testa, entro un cappuccio, si volta verso i PG: il muso da rettile si solleva alla luce, ricoperto di scaglie e con un'ampia apertura che rivela file di denti aguzzi e una lingua da serpente. Le narici si allargano all'estremità del muso schiacciato; più in alto, quasi nascosti nell'ombra del cappuccio, scintillano le due fessure degli occhi verdi.

Styge (Str 3, khaasta, CM) è una creatura astuta e prudente. Il suo obiettivo è di convincere il gruppo a seguirlo fino alla città di Oth-Sharye, per sottrarre l'idolo demoniaco dal Sacario di Ramenos. Solo recuperando la statua per i tanar'ri, il predone riuscirà ad avere salva la vita. Il khaasta è dotato di limitati poteri magici e i demoni gli hanno fornito alcuni oggetti magici per aiutarlo nell'impresa: un *Cappuccio del camuffamento* che consente di nascondere alla vista il suo equipaggiamento (il khaasta è equipaggiato di tutto punto ma, agli occhi dei PG, pare indossare solo uno sdrucito saio dotato di cappuccio) e un *Anello accumulatore di incantesimi*.





Styge rivela ai PG lo stretto necessario per convincerli ad accompagnarlo fino alla città sommersa dei bullywug ad Oinos, nelle Grigie Distese dell'Ade ("Ssstyge accompagna la piccola gente... Ssstyge sssa molte cossse!"):

- ✓ Styge conosce la storia dell'idolo, così come narrata all'inizio dell'avventura (vedi il paragrafo "Il Cuore di Ramenos" a pagina 5);
- ✓ Può guidare i PG fino alla perduta città di oth-Sharye;
- ✓ Il custode del Cuore di Ramenos, il grande sciamano Smlaarug, è il responsabile della morte dei suoi compagni.

I MASTINI DI PLAGUEMORT

Per rendere credibile la fuga di Styge, i sicari tanar'ri Waybarr e Greymistress hanno tenuto d'occhio costantemente i progressi della compagnia, mentre si aggirava nei sotterranei del palazzo del governatore di Plaguemort.

Quando il khaasta viene liberato, i tanar'ri danno un segnale e negli oscuri corridoi del dungeon risuona un gong di allarme! I mastini di guardia nel palazzo si mettono in movimento, per bloccare il tentativo di fuga.

Mastini di Plaguemort (1d6+1): umani e tiefling combattenti 2; GS 1; umanoidi (stirpeplanare) di taglia media; DV 2d8; PF 9 ciascuno; Iniz +0; Vel 9m (6); CA 15 (corazza di maglia e scudo); ATT a seconda dell'arma +4 mischia o balestra leggera +2 a distanza (mazza ferrata pesante 1d8+1 o spada 1d8+1 crit 19-20/x2, balestra leggera 1d8 crit 19-20/x2); F/P standard; QS resistenza 5 a fuoco, freddo e acido (solo tiefling); AL CM; TS Temp +3, Rifl +0, Vol +0; For 12, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 11

Abilità e talenti: Intimidire +4, Saltare +2, Osservare +5, Allerta, Arma focalizzata (ascia o spada).

Proprietà: corazza di maglia, scudo metallico leggero, spada (50%), mazza ferrata pesante (50%), balestra leggera e 20 quadrelli ciascuno, borsa con 1d10 punture d'argento e 1d12 verdi.

Questi guerrieri indossano nere corazze di maglia d'acciaio e scudi borchiatati. Sono umani e tiefling avvolti in lunghi mantelli neri e con il viso decorato con rune e tatuaggi caotici in pittura nera e scarlatta.

Utilizzate gruppi di mastini per rendere più avvincente la fuga dalle carceri del palazzo dell'Arci-Elettore. Questi soldati non sanno di essere solo della "carne da macello", mandati a

morire sulle spade della compagnia per rendere la fuga del khaasta *più credibile*.

I mastini vanno utilizzati con parsimonia (niente guarnigioni urlanti all'inseguimento dei PG) e in ogni caso, una volta che il gruppo con l'evaso ha guadagnato l'uscita, le guardie al loro inseguimento desisteranno ben presto.

LASCIARE PLAGUEMORT

Una volta che il gruppo di avventurieri è riuscito a fuggire dal Palazzo del governatore di Plaguemort con Styge, Zaxarus si ripresenta per portare gli eroi in salvo come promesso.

Muovendosi veloce tra i vicoli oscuri della città, Zax conduce il gruppo in una zona molto particolare della città:

I PG si trovano sulla sponda di quella che pare un'immane fogna a cielo aperto. Dall'acqua scura, coperta di schiuma e da macchie oleose, emana un fetore di cose indescrivibili, come una carogna che inquina l'acqua e l'aria con i suoi miasmi irrespirabili. Gli edifici sono rari, semi decomposti dalla muffa e dall'umidità.

Guardando meglio, i PG si accorgono che si tratta di un canale navigabile, entro cui scorre l'acqua densa dello Stige, il fiume infernale. Zaxarus ha in mano delle nacchere in osso, che agitate l'una contro l'altra producono un suono vuoto e agghiacciante. D'improvviso, in risposta al segnale del *cambion*, si forma una spessa nebbia ribollente, che scorre sulla superficie del canale come una oscena creatura vivente. Dalla foschia proviene il lento sciabordio di un'imbarcazione... lungo e affusolato uno spettrale vascello emerge a poca distanza. La prua decorata con una serie di teschi ghignanti. Il nocchiero, ritto a poppa, muove un lungo palo nelle acque limacciose e dense come il sangue senza fatica apparente.

Zaxarus ha stretto un patto con uno dei sinistri battellieri dello Stige, i misteriosi marraenoloth, Uno degli innumerevoli rami secondari del fiume infero passa per la città di Plaguemort e solamente i demoni caronte possiedono la conoscenza delle correnti e delle diramazioni di questo pericoloso fiume.

Il vascello si arresta a poca distanza dalla banchina dove si trova in attesa il gruppo dei PG in compagnia di Zax e del khaasta evaso.

L'alta figura scheletrica è impaludata in pesanti vesti nere e dalle profondità del cappuccio brillano gli occhi vermigli del demonio. Con studiata lentezza il battelliere allunga una mano artigliata e scheletrica nella direzione del gruppo, rimanendo in attesa.





Zaxarus spiega ai PG che il marraenoloth esige il pagamento di un pedaggio per trasportarli attraverso lo Stige fuori da Plagemort. Dicendo questo, svuota nel palmo della mano dello yugoloth il contenuto scintillante di un sacchetto di pelle: tre lucenti rubini. Il marraenoloth acconsente a fare salire sul vascello il cambion, che prende posto a prua.

Yugoloth, marraenoloth: GS 10; esterno di taglia media (malvagio); DV 10d8; PF 45; Iniz +2 (des); Vel 15m (10); CA 21 (+2 des, +9 naturale) 22 con Schivare; ATT morso +11 in mischia (morso 1d6+1); F/P standard; AS sguardo del terrore, capacità magiche; QS RI 21, tratti yugoloth; AL NM; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +9; For 13, Des 15, Cos 10, Int 13, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Valutare +14, Equilibrio +15, Bluffare +13, Diplomazia +2, Intimidire +2, Sopravvivenza +15, Conoscenza (Piani) +14, Ascoltare +4, Professione (Battelliere) +13, Osservare +3, Nuotare +13, Allerta, Schivare, Incantesimi in combattimento.

Attacchi speciali: Sguardo del terrore (TS sulla Volontà, CD 15, oppure rimanere scossi per 1d4 round), Capacità magiche (a volontà: Camuffare sé stesso, Animare morti, Charme sulle persone, Allucinazione mortale, Veleno, Produrre fiamme, Teletrasporto superiore, livello incantatore 10, Cd 15 +liv inc).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 21; Tratti yugoloth (immune al veleno e all'acido, resistenza 20 a fuoco, freddo ed elettricità, telepatia entro 30m).

Per permettere a un personaggio (Styge compreso) di salire sul proprio vascello, il demone caronte esige il pagamento di almeno 100 monete d'oro (in monete, gemme e oggetti magici). Chi contratta sul prezzo o cerca di imbrogliare il demone deve fare i conti con la sua abilità di Valutare e con il rischio che il marraenoloth provochi un *incidente* durante il viaggio.

Secondo gli accordi presi tra Zaxarus e il battelliere, la destinazione del viaggio è il Grande Mercato delle Larvae di Oinos, dove i PG possono acquistare tutto l'equipaggiamento necessario per affrontare i pericoli delle Grigie Distese. Zaxarus rivela la meta del viaggio solo se gli viene chiesto espressamente. Con una prova riuscita su Diplomazia (**CD 12**), Zax rivela alcuni dei pericoli che si celano sul primo strato di Oinos:

L'Ade è il luogo più infimo dei Piani Inferi, a mezza via tra i demoni dell'Abisso e i diavoli di Baator. È un luogo pericoloso, dove le armate degli immondi si scontrano nell'eterna Guerra Sanguinosa.

Nelle Grigie Distese dell'Ade il male più puro e intenso agisce come una potente forza spirituale, che trascina e corrompe tutte le creature. L'apatia e la disperazione pervadono ogni cosa e minano anche lo spirito più fulgido e puro. L'Ade uccide lentamente i desideri e i sogni di chiunque sia tanto folle da rimanervi troppo a lungo, lasciando soltanto il guscio bruciato di ciò che un tempo era uno spirito focoso.

Il viaggio lungo il fiume Styge trascorre tranquillo e non viene funestato da nessun tipo di incontro ostile. Se mai qualcuno dovesse però cadere nelle acque inquinate del fiume, rammentate il terrificante potere dello Styge, che ruba la memoria della vita passata, trasformando chiunque in un essere sbavante, incapace anche solo di inghiottire del cibo (per ulteriori informazioni consulta il Manuale dei Piani a pagina 86).

IL MERCATO DELLE LARVAE DI OINOS

Il viaggio lungo il fiume Stige dura circa due giorni e il conteggio della permanenza del gruppo nell'Ade parte dopo le prime ventiquattrore di navigazione. Come indicato nel manuale del DM, rimanere troppo a lungo nell'Ade è estremamente pericoloso, poiché si corre il rischio di rimanere prigionieri delle Grigie Distese per l'eternità!

I PG non sono in grado di calcolare con precisione lo scorrere del tempo.

Le ore scorrono con angosciosa lentezza, accompagnate solo dal rollio dell'imbarcazione, che scivola silenziosa sulle acque avvelenate del fiume infero. L'agghiacciante nocchiero, ritto a poppa, continua instancabile a guidare il vascello. Styge, la sua imponente figura rannicchiata contro una sponda, sibila nervoso, immerso in tetri pensieri. Ai lati del fiume una nebbia spessa e soffocante nasconde alla vista ogni cosa, tranne in alcuni tratti. Alberi rachitici e rocce si estendono cupi sulle rive lontane. Alla luce morente di un perenne crepuscolo, le ombre scivolano vive tra il paesaggio smorto. Per quanto vi guardiate attorno, non trovate alcuna traccia di vita e vi sentite soli.

Date modo ai personaggi di discutere tra di loro o di interrogare il khaasta sulla loro destinazione finale. Il predone può fornire nuovi dettagli a discrezione del DM. Styge può, a sua volta, essere incuriosito dai membri della compagnia; il khaasta è attratto in maniera particolare dalla magia e farà domande ed osservazioni sui poteri posseduti dai maghi o dai chierici della compagnia. Zax rimane silenzioso





per il resto del viaggio. Anche il marraenoloth rimane muto, ignorando completamente i passeggeri del suo vascello.

Infine il battello del demone yugoloth arriva in vista del Grande Mercato delle Larvae, gestito dalle streghe notturne dell'Ade.

Essere tanto soli provoca una strana sensazione spaventosa. Avvolti nella foschia vi pare di essere sospesi in una dimensione lontana. Solo lo sciabordio dell'acqua contro lo scafo vi assicura di non essere sospesi nel vuoto.

Molto prima di vederlo, ne sentite il rumore: una cacofonia di mille voci discordanti sopra ad un ruggito profondo, penetrante e continuo che proviene dalla nebbia di fronte a voi.

La foschia pare diradarsi, mentre il vascello rallenta impercettibilmente la sua corsa. Dalla bruma spettrale cominciano a distinguersi diversi pontili, che costellano la riva del fiume e dietro, nell'entroterra, come un ribollente cancro nero, una specie di enorme accampamento disordinato di innumerevoli tende, gazebo e creature.

Il rumore dissonante cresce d'intensità, mentre zaffate di puzza vomitevole aggrediscono l'olfatto. Un brontolio dissennato si mescola al chiacchiericcio odioso in lingua infernale di creature malefiche, mentre il demone nocchiero completa la manovra di attracco ad uno dei pontili, aiutato da un paio di mephit dalla pelle nerastra... e iniziate a rimpiangere il profondo silenzio dello Stige!

Una volta scaricati i bagagli dei PG, il marraenoloth riparte in compagnia del cambion Zaxarus, scomparendo nella nebbia. Prima di accomiarsi dalla compagnia, Zax augura buona fortuna agli avventurieri e mette in guardia dai pericoli del Grande Mercato delle Larvae di Oinos: un luogo di grandi opportunità ma anche di grandi pericoli!

Nel frattempo le creature che hanno aiutato il nocchiero demoniaco ad attraccare si avvicinano ai PG. Queste untuose creature sono dei mephit della melma: parlano in tono lamentoso e hanno un atteggiamento falsamente servile. Chiedono un compenso di 50 pezzi d'oro per il servizio offerto e per fornire informazioni (le streghe dell'Ade pagano già i mephit per il lavoro al pontile, ma non si preoccupano di vigilare sulla loro corruzione). Se i mephit sono minacciati con decisione (prova su Intimidire su quella contrapposta dei mephit [1d20+3]) scappano via.

Mephit della melma (2): PF 13 ciascuno (vedi Manuale dei Mostri pagina 176).

Queste disgustose creature alate sembrano umanoidi alti pressappoco come un nano, ma

smilzi e allampanati con grandi teste, orecchie sproporzionate e nasi a patata. Gli occhi sono di un uniforme colore verde cupo. La pelle è glabra, lucida e nerastra come la palta di palude. Le grandi ali membranose dietro la schiena sono sottili e hanno cangianti e disgustosi riflessi verdastri. Emanano un disgustoso fetore di melma e tutto quello che toccano si macchia in modo irrimediabile.

Se aggrediti cercano di convocare altri mephit della melma (i pontili ne sono pieni). Inoltre l'ambiente umido e putrido garantisce loro la capacità di *Guarigione rapida*.

Se viene dato loro del denaro, illustrano agli avventurieri le meraviglie del mercato, indicando loro la posizione della Mola Insanguinata di Malraxus, il più grande locale del sito.

IL MERCATO: UN PO' DI STORIA

Il Grande Mercato delle Larvae di Oinos è il più grande bazar dei Piani Inferi, dove i tanar'ri, i baatezu e gli altri demoni possono acquistare le migliori larve di tutto il Multiverso. Anche i lich più potenti, provenienti dai vari piani materiali, viaggiano fino al Mercato delle Larvae per stringere patti oscuri con potenti entità ctonie e procurarsi rari componenti magici per i loro sortilegi.

Il Grande Mercato delle Larvae è situato sulle rive del fiume Stige sull'apatia di Oinos, il primo strato delle Grigie Distese dell'Ade. E' il punto nevralgico dell'intero commercio dei Piani Inferi e si estende per decine di chilometri nell'entroterra, facendo impallidire con le sue dimensioni anche la più grande delle metropoli del piano materiale.

Il mercato è governato dalla Triade della Notte, una misteriosa congrega di antiche streghe notturne, ed è frequentato di continuo da queste orribili creature e dai loro "clienti", che contrattano i prezzi delle merci più strane ed esotiche che ci si possa immaginare. Le streghe conducono qui le mandrie di larve e pagano una decima alla Triade della Notte per avere la possibilità di condurre i propri affari entro la protezione del mercato. I vascelli dei marraenoloth giungono da ogni parte dei Piani Inferi, scaricando i visitatori che, per i loro tenebrosi motivi, hanno degli affari da concludere nel mercato.

La sicurezza relativa del Grande Mercato delle Larvae è assicurata da un contingente di





demoni yugoloth profumatamente pagato dalle streghe per garantire almeno una parvenza di ordine. All'interno del mercato le truffe, le ruberie, le estorsioni e le uccisioni sono all'ordine del giorno e sono generalmente tollerate (anzi, talvolta sono anche incoraggiate). Gli yugoloth intervengono con durezza solo se qualcuno cerca di ostacolare le regolari attività commerciali quotidiane del posto.

In questo luogo tenebroso e meraviglioso sono prodotte molte merci derivate dalle larve, la "moneta corrente" dell'Ade, compresa una birra distillata (la birra del *Verme Giallo*) e addirittura un profumo per demoni *fashion* (conosciuto come *Il Male*). Le larve non sono l'unica merce che si può acquistare al mercato. Qui si può trovare davvero di tutto: armi e armature in materiali esotici, truppe mercenarie per la Guerra Sanguinosa, schiavi, stregonerie proibite, veleni, componenti rari per incantesimi e informazioni.

C'è addirittura una Casa del Caffè, *La Mola Insanguinata*, gestita dal tiefling Malraxus, che si vanta di servire "*Il migliore caffè da questo lato di Acheron!*", prodotto con le bacche provenienti dai campi spinosi di Gallenshu nell'Abisso. Chi cerca informazioni o semplicemente le novità sulla Guerra sanguinosa può offrire un boccale di questa amarissima bevanda nera a un demone di passaggio, sperando che la creatura sia in vena di confidenze!

Per chi avesse a disposizione il *Volume #2 del Dragon Annual 1997*, può trovare ulteriori informazioni sul Grande Mercato delle Larvae a pagina 100-110. Di seguito sono riportati degli incontri, che i PG possono fare mentre si trovano in visita al mercato.

Styge insiste per allontanarsi da solo e recuperare alcuni oggetti che potranno essere utili durante il viaggio verso Oth-Sharye: semina i PG in modo automatico e non c'è modo di ritrovarlo se non dopo un giorno intero. Il DM dovrebbe incoraggiare i giocatori a fare esplorare ai loro personaggi il mercato in cerca di equipaggiamento adatto, provviste e informazioni (potrebbe essere lo stesso khaasta a suggerirlo).

d10 Incontro/Sito specifico

- 1-2 Il Santuario di Cegilune
- 3-4 Una donzella in difficoltà
- 5-8 Mercanti e trafficanti
- 9 Strega coi vermi
- 10 Il padiglione del duca infernale

1. Il Santuario di Cegilune

Un'orribile struttura semi permanente domina il centro del Mercato delle Larvae. Situato su un terrapieno costituito dalle ossa e dalle polveri di vittime innocenti, sacrificate alle streghe da fanatici di un migliaio di mondi diversi, il santuario dedicato all'oscura divinità patrona delle streghe notturne somiglia alla carcassa di una bestia colossale, morta da tempo.

In effetti, il santuario di Cegilune è stato ricavato all'interno della carogna spolpata e rinsecchita di un grande dragone d'oro. Le leggende narrano che la nobile bestia fu uccisa da Cegilune stessa e poi donata alla Triade della Notte, perché ne facesse un monumento alla potenza della Signora delle Streghe.

Agadistis, una strega notturna decrepita e senile, vive all'interno dell'oscuro santuario, gracchiando in continuazione blasfeme preghiere a maggiore gloria della maligna Cegilune.

Se i PG capitano nei pressi del santuario, leggete le seguenti note narrative:

Avete vagato parecchio tempo tra le tende e i recinti traboccanti di viscido larve. Sudati e stanchi siete stati quasi soffocati dagli odori ributtanti e dalla ressa continua di questa bolgia da incubo.

Quasi vi stupite, dunque, dell'apparente calma del luogo dove vi trovate attualmente. Siete su una specie di terrapieno, poiché dalla vostra posizione potete osservare dall'alto l'informe massa grigia, nera e marrone del mercato, su cui grava una foschia polverulenta e malata.

Osservando meglio, vi rendete conto che a poca distanza inizia un camminamento tortuoso, delimitato da alti pali, che si inerpicano verso la sommità del terrapieno. In cima ai pali occhieggiano macabre le teste mozzate di esseri di razze diverse, in differenti stati di decomposizione, rese ancora più grottesche dalle decorazioni sui pali acuminati: grandi penne remiganti di demoni avvoltoio, pelli rattappate e membra avvizzite.

Se i PG decidono di ascendere fino alla sommità del terrapieno, continuate a leggere:

L'ascesa verso la sommità del terrapieno è lunga e penosa. Lungo il cammino, tra la polvere secca che copre il terreno, si scorgono le ossa calcinate di antiche creature. Sui pali, ai lati del sentiero, vi osservano sproporzionati avvoltoi rognosi dal sudicio piumaggio... Gli uccellacci accompagnano la vostra salita con lugubri stridii, starnazzi fastidiosi e sbattiti d'ala in una sorta di parodia demoniaca di una marcia.

Infine, dopo l'ennesima svolta, il camminamento termina su un vasto piazzale sulla sommità della





collina. Le vostre narici sono assalite da un fetore di morte così forte che pare agitarsi in bocca. Davanti a voi si erge un'orrida struttura semi permanente, avvolta da ronzanti sciami di mosche carnarie dell'Ade. Il cadavere rinsecchito di quello che era un fiero dragone vi fronteggia. Le fauci spalancate mimano una specie di ingresso, ai lati del quale due cumuli di teschi liquefatti gli uni sugli altri sostengono delle fiamme purpuree. La carogna immane è ancora ricoperta dalla vecchia pelle d'oro del nobile drago anche se è annerita in più punti e in pessime condizioni. Dalle orbite cieche e sui rilievi spinosi della lunga colonna vertebrale sono appollaiate diverse decine di grassi avvoltoi immondi.

Dalle oscure profondità del ventre del drago rinsecchito provengono dei suoni gorgoglianti a cui si aggiunge un cachinno odioso e stridulo.

Il folle cachinno è quello della strega Agadistis, impegnata a preparare una velenosa pozione in un nero calderone, dal quale proviene il gorgoglio udito dagli avventurieri. Non essendo stati "invitati", la custode del santuario di Cegilune da un ordine telepatico agli avvoltoi immondi di attaccare gli intrusi.

Avvoltoi immondi (3d12): GS 1; bestia magica di taglia media; DV 2d8+2; PF 10 ciascuno; Iniz +2 (des); Vel 3m (2) volare 24m (22) (media); CA 13 (+2 des, +1 naturale); ATT 2 artigli +3 mischia e malattia, morso -2 mischia (artiglio e morso 1d4); F/P standard; AS punire il bene; QS scurovisione 18m, visione crepuscolare, RI 7, resistenza 5 a fuoco e freddo; AL NM; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +2; For 10, Des 15, Cos 12, Int 5, Sag 14, Car 4.
Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +10, Arma accurata (artiglio).

Attacchi speciali: Malattia (per ogni PF inferto con gli artigli c'è una probabilità dell'1% di contrarre la *Febbre Demoniacca*), Punire il bene (1v/giorno infligge 2 danni aggiuntivi a creature buone).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 7, Resistenza 5 a fuoco e freddo.

Queste schifose creature si levano in volo dal corpo del drago, avventandosi con ferocia contro i componenti del gruppo. Dopo 1d4+2 round di combattimento, la strega notturna è spinta dalla curiosità di sapere il motivo della visita dei PG e manda fuori dal santuario il suo fedele servo, il vrock **Iakkau**, a disperdere il branco di avvoltoi.

I PG sono attaccati da ogni lato da nugoli di feroci avvoltoi immondi, che stridono e sbattono le ali in un furioso assalto, quando, dalle viscere della carcassa del drago d'oro emerge una figura massiccia e vagamente antropomorfa. Il demone

appare un empio incrocio tra un uomo e un avvoltoio alto quasi due metri e mezzo. Il mostro agita le ali coperte di penne grigiastre ed emette rauchi versi dalla testa d'uccello, mentre agita nell'aria un femore di dimensioni preoccupanti a mo' di mazza. Con un colpo centra un grasso avvoltoio, scagliandolo a una decina di metri sul terreno, privo di vita. Gli altri avvoltoi scappano via dalla creatura infera, che rimane sull'ingresso del cupo santuario, squadrandovi con occhi rossastri.

Nell'ipotesi che i PG non carichino a vista il vrock, Iakkau invita con un gesto la compagnia ad entrare nel santuario di Cegilune, mentre si sente la voce raschiante della strega Agadistis: "*Preeego! Venite dentro inaspettati viandanti. Venite a interrogare l'onnisciente sapere della divina Cegilune!*".

Iakkau, tanar'ri, vrock: GS 11; esterno di taglia grande (caotico, extraplanare, malvagio, tanar'ri); DV 11d8+77; PF 140; Iniz +2 (des); Vel 9m (6), volare 15m (10) (media); CA 22 (-1 taglia, +2 des, +11 naturale); ATT 2 artigli +15 mischia, morso +13 mischia, 2 speroni +9 mischia, oppure Femore di Demonio +18 mischia (artiglio 2d6+6, morso 1d8+3, sperone 1d6+3, Femore di demonio 1d8+8 [doppio danno contro tanar'ri e baatezu]); F/P 3/3m; AS capacità magiche, spore, stridio stordente, evoca tanar'ri; QS RI 17, riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza 10 a fuoco, freddo e acido, telepatia 30m; AL CM; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +10; For 23, Des 15, Cos 25, Int 14, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +24, Cercare +15, Concentrazione +20, Conoscenza (Arcana) +15, Diplomazia +5, Intimidire +16, Muoversi in silenzio +15, Nascondersi +11, Osservare +24, Percepire intenzioni +16, Sapienza magica +15, Sopravvivenza +3, (+5 seguendo tracce), Attacco poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in combattimento.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Immagine speculare, Telecinesi, Teletrasporto superiore; 1v/giorno Eroismo, livello incantatore 12, CD 18); Spore (1v/3 round come azione gratuita rilascia una nube di spore, vedi Manuale dei Mostri per i dettagli); Stridio stordente (1v/ora, tutti eccetto i demoni entro 9m, TS su Tempra CD 22 o rimanere storditi per 1 round); Evoca tanar'ri (1v/giorno, 35% per 2d10 dretch o 1 vrock).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 17, Riduzione del danno 10/bene, Scurovisione 18m, Immunità all'elettricità e al veleno, Resistenza 10 a fuoco, freddo e acido, Telepatia 30m.

Proprietà: Femore di demonio (*Fiend Femur*).





All'interno del santuario il fetore di morte e di putrefazione è ancora più forte. L'ambiente è immerso nell'ombra e l'unica fonte di illuminazione proviene dal fondo della carcassa del drago d'oro, dove un immane calderone nero, decorato con sigilli di potere e rune misteriose, sobbolle sopra un fuoco vermiglio alimentato da ossa. Posizionati in diversi punti tutt'intorno vi sono dei teschi, sopra i quali ardono delle candele dalla fiamma purpurea.

In un angolo poco lontano dal calderone, la pelle di un lammasu funge da giaciglio per Agadistis. Strane erbe e filtri velenosi sono visibili in contenitori e fiale di tutte le fogge sui bassi tavoli e sulle scansie cadenti che occupano il resto del santuario.

Agadistis, strega notturna: GS 9; esterno di taglia media (extraplanare, malvagio); DV 8d8+32; PF 73; Iniz +1 (des); Vel 6m (4); CA 22 (+1 des, +11 naturale); ATT morso +12 mischia oppure verga del deperimento +13 mischia (morso 2d6+6 e malattia, verga del deperimento); F/P standard; AS capacità magiche, tormentare i sogni; QS RI 25, riduzione del danno 10/ferro freddo e magia, immunità al fuoco, al freddo, allo charme, al sonno e alla paura; AL NM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +10; For 19, Des 12, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Artigianato (Alchimia) +5, Cavalcare +12, Concentrazione +15, Diplomazia +5, Intimidire +14, Osservare +15, Percepire intenzioni +13, Raggirare +12, Sapienza magica +11, Allerta, Combattere in sella, Incantare in combattimento.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Dardo incantato, Individuazione del bene, Individuazione del caos, Individuazione del magico, Individuazione della legge, Metamorfosi [solo su sé stessa], Raggio di indebolimento [CD 12], Sonno [CD 12], livello incantatore 8, CD 11 +liv inc; può lanciare a volontà Forma eterea a livello 16 fino a quando possiede la Pietra del Cuore); Malattia (trasmessa con il morso, TS su Tempra CD 18, Febbre demoniaca), Tormentare i sogni.

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 25, Riduzione del danno 10/ferro freddo e magia, Immune a fuoco, freddo, charme, sonno e paura.

Agadistis è poco più alta di 160 cm con un corpo grasso e sformato e arti innaturalmente sottili. Le mani terminano con lunghi artigli di ossidiana. Una gobba le spezza quasi in due la spina dorsale. Indossa luride vesti lacere nere e viola e la pelle ha una ripugnante tonalità viola bluastrò, occhi rossastrì e un'irsuta capigliatura nera e stopposa.

Tra le pieghe della sua veste la strega nasconde una Verga del deperimento, ricavata dal nodoso ramo di un albero assassino. Quando viene messo a segno un colpo con quest'orribile arma, il bersaglio perde 1d4 punti di costituzione (mettendo a segno un colpo di contatto in mischia). Se va a segno un colpo critico, il danno diventa permanente, ma in entrambi i casi il bersaglio può evitare gli effetti di avvizzimento con un TS sulla Tempra a **CD 17**.

Alla cintura porta appesa una Borsa conservante di pelle umana contenente 15 perle nere (1000 monete d'oro ciascuna), una decina di rondelle di zolfo di Baator, una giara con dentro alcune vedove nere rinsecchite, il bulbo oculare mummificato di un deva, una fiala di Acqua empia e tre fiale contenenti, rispettivamente, una pozione della Forza del toro (rossa, sciropposa), una pozione di Controllare i non morti (verde, limpida) e veleno Bile di drago (giallo verde, sciropposo).

Se i PG hanno la possibilità di curiosare tra i tavoli (eventualità contemplata solo nel caso di morte della strega e del suo servitore tanar'ri), possono trovare i seguenti oggetti: una pergamena con 3 incantesimi divini a livello incantatore 15 (Veleno x2 e Infliggi ferite gravi di massa), un libro bisunto con sopra il simbolo del calderone (il simbolo della dea Cegilune, riconoscibile con una prova su Conoscenza religione a **CD 20** o Conoscenza arcaica a **CD 25**) e tutti gli ingredienti tipici di un antro di una strega (radici di mandragora, occhi di lucertola, guano di pipistrello immondo, terra di cimitero, zolfo infernale, fosforo ecc.).

Il libro è scritto in lingua infernale e riporta le ricette per preparare filtri velenosi (fornisce un bonus +2 di competenza a chiunque cerchi di distillare veleni).

Su una scansia sono allineate 11 Teste di morto (*kinskull*^{RR}) con imbracature di cuoio per poterle lanciare (incremento di gittata 6m): se dovesse scoppiare battaglia, il vrock cerca di usarle contro gli avventurieri.

Infine, tra le tenebre scure del santuario strisciano delle maligne ombre non morte, che intervengono a difesa della strega notturna, se dovesse essere attaccata (emergono dalle ombre e colgono alla sprovvista con un tiro contrapposto tra la loro abilità di Nascondersi e quella di Osservare degli avventurieri).

Ombre non morte (8): PF 19 ciascuna (vedi Manuale dei Mostri pagina 196-197).

Queste creature non sembrano altro che delle macchie di tenebra dalla contorta forma umanoide.





Il calderone è il fulcro di potere del santuario. Fino a quando viene mantenuto il bollore, alimentando il fuoco con le ossa dei sacrifici, l'intera area interna è sottoposta agli effetti di un incantesimo di *Dissacrare*, che non può essere disperso o annullato in alcun modo. Se qualcuno cercasse di rovesciare il calderone, deve superare una prova di Forza (**CD 30**) e una prova di Saggezza (**CD 20**) per non subire un effetto ostile, da determinarsi a caso:

d6 Effetto magico ostile

- | | |
|---|--|
| 1 | 2 livelli negativi (tocco dello spettro) |
| 2 | Allucinazione mortale |
| 3 | Convoca 2d10 ombre non morte |
| 4 | Simbolo di morte |
| 5 | Metamorfosi in un larva |
| 6 | Invecchiamento di 8d10 anni |

I poteri del Calderone del santuario delle streghe sono molteplici, ma qui non vengono esaminati. Se i PG sono disposti a privarsi di qualcosa di molto prezioso, Agadistis si offre di interrogare la tenebrosa Cegilune, sfruttando i poteri del calderone. Le offerte che la dea delle streghe dell'Ade gradisce sono piuttosto raccapriccianti.

Nell'esperienza di chi scrive, durante l'incontro con Agadistis, lo stregone del gruppo offrì il proprio occhio destro, cavandoselo e scagliandolo nel calderone! Ovviamente la dea acconsentì a rispondere alle domande dei PG dopo un sacrificio di tal genere.

Le risposte della dea sono assimilabili agli effetti di un incantesimo di *Comunione* (potenziato dalla presenza del Calderone quale catalizzatore di energia). Interrogando Cegilune è possibile scoprire, ad esempio, che Styge sta facendo il doppio gioco (ma non viene rivelato a favore di chi).

Le informazioni a disposizione di Agadistis, senza il ricorso ai poteri del Calderone sono le seguenti:

- ✓ La città di Oth-Sharye è un cumulo di rovine nelle profondità degli acquitrini morti dell'apatia di Oinos;
- ✓ A quanto si dice, nella città vivono ancora i degenerati abitanti batraci, che fondarono il sacrario di Ramenos eoni orsono;
- ✓ Una parte importante dell'essenza vitale del dio Rospo è custodita nella città di Oth-Sharye.
- ✓ I bullywug sono pronti a consegnargliela, quando si ridesterà dal suo torpore millenario.

Giocate l'incontro con la strega Agadistis, utilizzando descrizioni drammatiche e colorite: le polveri che la strega versa ogni tanto nel calderone, che provocano variazioni di colore del liquido ribollente, fumi e vapori e luci e fosforescenze sinistre, le ombre che strisciano minacciose negli angoli oscuri del santuario, gli stridii degli avvoltoi immondi all'esterno ecc.

2. Una donzella in difficoltà

I PG si trovano testimoni di un tentativo di violenza da parte di un gruppo di scalmanati tanar'ri ai danni di una donna dai tratti molto particolari.

Il vostro girovagare per le tende e le mille mercanzie del mercato è improvvisamente interrotto da una serie di bestiali grugniti e dal rumoreggiare della folla davanti a voi. Poco dopo ne scoprite la causa, vedendo tre grosse creature, simili a bestiali oranghi, che circondano una fanciulla – all'apparenza una mezzosangue elfo – dai capelli rossi come il sangue appena spillato e dagli occhi più bizzarri che vi sia capitato di ammirare: senza pupille e di un'intensa tonalità carminio.

La donna, in posizione di difesa, ha un braccio teso di fronte a uno dei suoi avversari, mentre tiene a distanza di sicurezza gli altri due, agitando sopra la testa un lungo bastone nero, che produce un sibilo lacerante. Nonostante l'indubbia abilità guerriera della donna, è fin troppo evidente che i suoi tre aggressori – feroci ed enormi – avranno la meglio prima o poi... la fanciulla scivola d'improvviso su una macchia di sangue sul terreno, mentre con un muggito belluino una delle bestie orango le si avventa contro!

La composita folla che sta assistendo all'aggressione non ha alcuna intenzione di intervenire a favore dell'una o dell'altra parte, mentre gli yugoloth, che mantengono l'ordine all'interno del Grande Mercato delle Larve, non si fanno neppure vedere, poiché non c'è nessuna minaccia alla normale attività commerciale delle streghe.

Duelli e scontri come questo sono all'ordine del giorno in un luogo del genere e nessuno pare preoccuparsi della sorte della fanciulla nelle mani dei tre mostruosi oranghi (una prova su Conoscenza dei piani, **CD 15**, li identifica come tanar'ri bar-Igura). Se i PG non intervengono entro 6 round, i bar-Igura riescono a stordire la fanciulla, se la caricano sulle spalle per portarla in un angolo appartato dove poterne abusare e poi ucciderla.





Tanar'ri, bar-igura (3): GS 5; esterno di taglia media (caotico, extraplanare, malvagio, tanar'ri); DV 6d8+18; PF 54, 43, 36; Iniz +4 (des); Vel 12m (8), scalare 6m (4); CA 22 (+4 des, +8 naturale) 23 con Schivare; ATT 2 artigli +10 mischia, morso +5 mischia (artiglio 1d6+4, morso 1d8+2); F/P standard; AS capacità magiche, attacco in carica evoca tanar'ri; QS RI 16, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza 10 a fuoco, freddo e acido, telepatia 30m; AL CM; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +7; For 18, Des 19, Cos 16, Int 13, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Equilibrio +11, Scalare +12, Camuffare +4, Nascondersi +17, Intimidire +6, Saltare +25, Ascoltare +5, Muoversi in silenzio +11, Osservare +7, Acrobazia +14, Schivare, Mobilità.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Oscurità, Incuti paura, Dissolvi magie, Invisibilità, Telecinesi, Vedere l'invisibile, Teletrasporto superiore; 2v/giorno Camuffare se stesso, Invisibilità, Immagine maggiore livello incantatore 6, CD 11+liv inc); Attacco in carica (se carica può effettuare un attacco completo anche se si è mosso).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 16, Riduzione del danno 10/magia, Scurovisione 18m, Immunità all'elettricità e al veleno, Resistenza 10 a fuoco, freddo e acido, Telepatia 30m.

I bar-igura somigliano a mostruosi e possenti oranghi demoniaci, coperti da una fitta pelliccia rosso ruggine. Le braccia sfiorano il terreno. Hanno sei dita per mano e sono dotati di letali artigli uncinati. Le uniche vesti che indossano sono dei pettorali di cuoio e acciaio decorati con punte e motivi guerreschi.

Se i PG intervengono in aiuto della donna, le sorti della battaglia si ribaltano e i bar-igura, codardi, fuggono via invisibili non appena uno di loro viene spacciato. Terminato lo scontro, la mezzelfa ringrazia i suoi salvatori: si presenta come **Alyna di Sylvania**, consiglia del duca Amon. I personaggi con l'abilità di Conoscenza arcana o dei piani (**CD 28** per entrambe) possono ricordare che Amon era un tempo un aristocratico baatezu al servizio dell'arcidiavolo Gerione, ex signore del quinto cerchio infernale, decaduto e in disgrazia.

Alyna (*sensista*, eladrin firre, CN) stessa è una paria tra i suoi simili. E' una eladrin celestiale sedotta dalle tentazioni diaboliche e ora al servizio dei suoi nuovi padroni, che ne apprezzano il lato selvaggio e imprevedibile del suo carattere. Nonostante la compagnia che frequenta, la *firre* non è malvagia.

Alyna invita i PG alla tenda del suo signore per cena, per ringraziarli del loro intervento in suo soccorso e perché anche il tenebroso duca sappia del valore dei suoi salvatori. Se i PG accettano l'invito, Alyna si mostra molto compiaciuta e, prima di accomiarsi per organizzare il banchetto, spiega come raggiungere il padiglione dove risiede il suo signore. Per ulteriori dettagli e il seguito di quest'incontro vedi "*Il padiglione del duca infernale*" descritto in seguito.

3. Mercanti e trafficanti

Nel Grande Mercato delle Larvae di Oinos si trovano merci di tutti i generi e i PG possono senz'altro cercare di equipaggiarsi a dovere per affrontare i pericoli dell'Ade. Molte botteghe, padiglioni e tende del mercato sono gestite da trafficanti di ogni razza conosciuta che non vendono solo larve, ma anche equipaggiamento, oggetti magici, incantesimi e schiavi.

Per esempio, l'**Alchimista Sfigurato** (esp 8 [alchimista]/mag 5, *anarchico*, umano, NM) è un umano avvolto in un pastrano di pelle rattoppato, il cui volto è completamente coperto da una maschera di cuoio trattenuta da cinghie di metallo. Sono visibili solo gli occhi celesti iniettati di sangue e la bocca. Le mani sono adunche, mani di mago o di alchimista, ma deturpate da macchie brune, probabilmente dovute a bruciature causate dall'acido. Quando parla, lo fa in un sussurro rauco poiché anche le sue corde vocali sono rimaste danneggiate dal terribile incidente avvenuto dieci anni prima nel suo laboratorio alchimistico di Esecrata.

L'alchimista vende alcuni componenti malvagi per incantesimi: il cuore di un barbazu e sei penne delle ali di altrettanti demoni avvoltoio, dieci globi oculari umani conservati in una giara di vetro piena di liquido giallastro conservante, due pezzi di pelliccia di mannaro e il cuore essiccato di un drago di rame (tutti questi componenti sono descritti nel *Book of Vile Darkness*). In uno scrigno aperto del suo padiglione, l'alchimista sfigurato ha sistemato in bella mostra anche 6 fiale contenenti del sangue umano in polvere, una piccola giara con dentro 10 prese di polvere di mummia e un lungo coltello per scuoiare dalla lama di rame battuto e l'impugnatura in avorio antico (tutti questi componenti sono descritti nel manuale *Secret College of Necromancy*). Infine, il mercante può offrire anche 10 dosi di Antitossina e una mezza dozzina di piccole sfere di ceramica rossastra, conservate in un cofanetto di metallo imbottito





di bambagia. Le sfere sono delle micidiali Bombe di Fuoco (*firebomb*).

Il fabbro azer **Brimstone** (esp 5 [fabbro], azer, LN [tendenze malvagie]) proviene dal rovente Piano Elementale del Fuoco, dove era un rinomato armaiolo, ma fu esiliato quando si scoprirono i suoi delitti e i suoi traffici con gli *ifrit*, nemici del suo villaggio. Dopo molto girovagare tra i piani dell'esistenza, l'azer ha trovato riparo al Grande Mercato delle Larve, dove le streghe notturne lo proteggono in cambio della creazione di armi perfette da incantare. L'azer possiede una forgia in una sezione del mercato poco distante dal colle dove sorge il Santuario di Cegilune.

Brimstone è un tipico rappresentante della sua razza: somiglia a un nano dai capelli di fuoco e dalla barba di fiamma, la sua pelle ha il colore dell'ottone fuso percorso da neri tatuaggi dall'oscuro significato. Attorno alla vita indossa un kilt metallico. L'azer non si separa mai dal suo pesante maglio di ferro meteorico e accanto a lui c'è sempre uno schiavo magmin, che lo aiuta nel lavoro alla forgia.

Magmin: GS 5; elementale di taglia piccola (extraplanare, fuoco); DV 4d8+4; PF 24; Iniz +0; Vel 9m (6); CA 17 (+1 taglia, +6 naturale); ATT tocco bruciante +4 contatto in mischia o schianto +4 mischia (tocco bruciante 1d8 fuoco e combustione, schianto 1d3+3 e combustione); F/P standard; AS combustione, aura infuocata; QS riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, fondere le armi, vulnerabilità al freddo; AL CN; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +0; For 15, Des 11, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Osservare +3, Scalare +4, Tempra possente.

Attacchi speciali: Combustione (chi è toccato dal magmin deve superare un TS su Riflessi, CD 12, o subire 1d8 danni extra da combustione per 1d4+2 round dall'ultimo contatto riuscito), Aura infuocata (chiunque entro 6m dal magmin deve superare ogni round un TS su Tempra, CD 12, o subire 1d6 danni da calore)

Qualità speciali: Tratti elementali (immune a veleno, sonno e stordimento, non soggetto a critici e attacco ai fianchi), Fondere le armi (qualunque arma di metallo che colpisce un magmin deve superare un TS su Tempra, CD 12, o liquefarsi).

L'azer forgia e vende tutti i tipi di armi leggere e da guerra elencate sul Manuale del Giocatore, tranne archi, balestre e relativi proiettili (che possono essere acquistati in altre

bancarelle del mercato). Tutte le armi sono perfette. Recentemente il nano di fuoco ha acquistato dai diavoli un carico di armature in acciaio verde baatoriano, che vende a prezzi esorbitanti. Gli oggetti offerti sono due corazze di scaglie d'acciaio (una di taglia media e una di taglia piccola), una corazza a bande d'acciaio (taglia media) e una mezza armatura (taglia media). Brimstone vende anche 15 dardi di balestra pesante di Acheron a 25 monete d'oro l'uno, barattati con uno yagnoloth di passaggio in cambio di uno spadone perfetto.

Un alto ed enigmatico mercante di nome **Tothkuri** (*athar*, mercane, LN), dalla pelle blu chiazzata e gli occhi giallastri, ha un padiglione ampio all'interno del mercato, dove sono state montate parecchie gabbie dalle robuste sbarre d'acciaio.

Il ricco mercante è un trafficante di schiavi ed ha assoldato una mezza dozzina di demoni mezzoloth per proteggere la propria preziosa merce.

Yugoloth, mezzoloth (6): PF 40 ciascuno (vedi Manuale dei Piani pagina 187).

I torreggianti mezzoloth sono alti circa due metri e somigliano a orripilanti insetti umanoidi, ricoperti da una corazza chitinoso dotata di punte e barbigli. Sono armati di scudi e falcioni.

Il mercante offre un gruppo di sette donne elfo (pop 1, elfi celestiali, N) catturate nelle foreste olimpiche, un ogre tuttofare, un umano (pop 3, *seguace della fonte*, umano, NB) male in arnese che si spaccia per un'abile guida planare e un tiefling (pop 1/str 1, *cinereo*, tiefling, CN) orbo e dal volto smunto, che possiede doti di veggenza, poiché è in grado di lanciare spontaneamente una volta al giorno l'incantesimo di *Presagio*.

Il prezzo base per ognuno degli schiavi in vendita è di 500 +1d4x100 monete d'oro. Una volta indicato il prezzo, i PG possono contrattare con Tothkuri tramite una prova contrapposta nell'abilità di Diplomazia (il mercante ha un modificatore +16). Per ogni punto con cui i PG superano il risultato ottenuto dal mercante possono scalare 75 monete d'oro dal prezzo di partenza (minimo 250 mo).

Nonostante sia conosciuto come il rigattiere, **Philemone** (esp 4 [mercante]/chr 2 [Loki], *spietato*, gnomo, NM) è un mercante di oggetti magici, perlopiù rubati. La sua bancarella è una struttura sbilenca di legno e metallo, coperta da un lurido padiglione di tela cerata.





All'interno vi è un ammasso caotico di oggetti rotti, cianfrusaglie e ciarpame dove scorrazzano liberi decine di ratti cerebrali.

Philemone custodisce gli oggetti preziosi nel retrobottega e invita gli acquirenti ad esaminare la merce solo se viene assicurato sulla loro disponibilità di denaro. Lo gnomo ha un aspetto decisamente sgradevole, vestito di stracci e con i capelli e la rada barbetta grigia sporca e unta. Il volto è percorso da rughe profonde, che si infittiscono attorno agli occhi itterici, che strizza di continuo in preda a un tic nervoso. Le grandi orecchie a punta sono cariche di anelli d'argento ossidato e dai padiglioni auricolari spuntano folti ciuffi di pelo.

Lo gnomo puzza di sporcizia e sudore ma, nonostante l'apparenza dimessa, è un mercante accorto e prudente. Per difendersi da eventuali malfattori ha stretto un patto con un branco senziante di ratti cerebrali, che vivono tra le cianfrusaglie ammassate nella bottega dello gnomo. Anche quando Philemone è impegnato a discutere con i PG, i ratti si muovono all'aperto, rimanendo ad osservare il gruppo con i loro inquietanti occhi opalescenti o arrampicandosi su per le vesti dello gnomo.

Sciame (medio) di ratti cerebrali: PF 86 (vedi *Fiend Folio* pagina 166-168).

Un ratto cerebrale appare simile a un grosso ratto di fogna, tranne che per gli occhi bulbosi opalescenti e per la parte esposta del suo grande cervello, che brilla di una sinistra luminescenza.

Gli oggetti magici venduti da Philemone sono ordinati lungo delle scansie sul retro del suo padiglione. Tutti gli oggetti sono stati accuratamente etichettati con bigliettini scritti in Infernale, che ne descrivono proprietà e prezzo: una fiala panciuta contenente 3 dosi di pozione Cura ferite critiche (4d8+20) dal colore e dalla consistenza del mercurio (prezzo: 1500 mo), un rotolo di pergamena con rinforzi in avorio alle estremità contenente 3 incantesimi arcani a livello incantatore 3 (Charme sulle persone, Arma magica, *Salamar's quiet contemplation*^{RR}) (prezzo: 100 mo), 5 borse di triboli baatezu (*baatezu barbs*) (prezzo: 5 mo per borsa), una verga delle meraviglie in legno bianco decorato con tre penne metalliche di uccello stinfale (prezzo: 10000 mo), una pipa dell'Abisso (*Abyssal pipe*) in radica di legno infero con il fornello scolpito a foggia di muso demoniaco (prezzo: 2000 mo) e 10 talismani Coda di ratto (*Rat tail charm*), ricavati dalle code essiccate di ratti cerebrali, avvolti in un panno lurido (prezzo: 100 mo per talismano).

40

4. Strega coi vermi

La compagnia ha la sfortuna di passare vicino ad un recinto straboccante di larve schifose, proprio nel momento in cui un balor, in preda all'ira, da sfogo alla sua rabbia micidiale, distruggendo la staccionata. Le orribili creature vermiformi strisciano fuori senza esitazione, dirigendosi verso i PG che si trovano proprio sul loro cammino.

Un muggito primordiale copre la cacofonia che anima il mercato. E' questione di un attimo, prima di sentire il fragore di una struttura lignea che si schianta, mentre intravedete la figura torreggiante di un demone balor, che solleva il suo spadone dei fulmini sopra il capo cornuto. Un momento dopo udite una serie di gemiti, balbettamenti idioti e piagnucolii di cento vocette diverse, mentre un'informe massa puteolente e giallastra compare nel vostro campo visivo, puntando diritto contro di voi.

Queste bestie repellenti sembrano grossi vermi dalle carni rigonfie e giallastre. Ogni larva misura da 150 a 250 cm di lunghezza. Sono coperte da una bava biancastra e puzzolente. Si muovono spingendosi su tre paia di zampe situate vicino alla testa, che presenta orribili fattezze umanoidi. Le larve assalgono qualsiasi cosa si metta sulla loro strada, sommergendola con la forza del numero. Per simulare quest'attacco, considerate la torma di larve come la zona di scorrimento di una valanga (i dettagli su come gestire una valanga sono illustrati a pagina 90 della Guida del Master). Per ogni danno subito dai PG, una larva rimane a terra morta (questo sarà importante nel proseguo dell'incontro).

Il balor responsabile della distruzione del recinto, dov'erano custodite le larve, viene circondato da una dozzina di mezzoloth guidati da un capitano ultroloth e immediatamente distrutto, poiché la Triade della Notte che governa il mercato non tollera che siano ostacolate le transazioni commerciali di larve e sia minacciata la relativa sicurezza del luogo.

Dopo 1d4+1 round dal passaggio della mandria impazzita di larve, la strega notturna proprietaria del recinto arriva dove si trovano i PG, esigendo un risarcimento di 5 monete d'oro per ogni larva uccisa dai PG. I corpi avvizziti delle larve morte sono sul terreno a testimonianza della "legittima" richiesta della strega. Poco importa che sia stato il balor a causare l'incidente: "il demone è morto, dunque non può risarcirmi le perdite: voi invece sì!",





gracchia la megera fissando con occhi furenti gli avventurieri.

Una prova di Intimidire (prova di livello contrapposta della strega 1d20+10) mette in fuga la megera, mentre una prova di Diplomazia (**CD 18**), accompagnata dall'offerta di acquistare delle altre larve o qualche altra mercanzia dalla strega, permette di mutare l'atteggiamento ostile della creatura, che acconsente di condurre i PG al suo padiglione per discutere di affari.

Strega notturna: GS 9; esterno di taglia media (extraplanare, malvagio); DV 8d8+32; PF 57; Iniz +1 (des); Vel 6m (4); CA 22 (+1 des, +11 naturale); ATT morso +12 mischia (morso 2d6+6 e malattia); F/P standard; AS capacità magiche, tormentare i sogni; QS RI 25, riduzione del danno 10/ferro freddo e magia, immunità al fuoco, al freddo, allo charme, al sonno e alla paura; AL NM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +10; For 19, Des 12, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 con recitazione) +5, Cavalcare +12, Concentrazione +15, Diplomazia +5, Intimidire +14, Osservare +15, Percepire intenzioni +13, Raggiare +12, Sapienza magica +11, Allerta, Combattere in sella, Incantare in combattimento.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Dardo incantato, Individuazione del bene, Individuazione del caos, Individuazione del magico, Individuazione della legge, Metamorfosi [solo su sé stessa], Raggio di indebolimento [CD 12], Sonno [CD 12], livello incantatore 8, CD 11 +liv inc; può lanciare a volontà Forma eterea a livello 16 fino a quando possiede la Pietra del Cuore); Malattia (trasmessa con il morso, TS su Tempra CD 18, Febbre demoniaca), Tormentare i sogni.

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 25, Riduzione del danno 10/ferro freddo e magia, Immune a fuoco, freddo, charme, sonno e paura.

Proprietà: bacchetta del cono di gelo (43 cariche), borsa con 85 grane d'oro e 19 pietre malachite da 50 mo ciascuna.

Questo essere sembra una donna di aspetto brutto e ripugnante. La sua pelle è di colore viola blastro, come il colore di una ferita profonda, coperta di verruche, di vesciche e di piaghe purulente. Ha capelli neri e stopposi, con denti gialli e affilati. Gli occhi bruciano come carboni ardenti e sprigionano un intenso flogore rosso.

All'interno della tenda della strega vi è una rastrelliera con cinque ferri per la marchiatura a fuoco delle larve e uno scrigno

chiuso a chiave, contenente una borsa con 2500 monete d'oro e sei fiale etichettate in Draconico; le fiale contengono, rispettivamente, una pozione Neutralizza veleno (viola, oleosa), una pozione Cura ferite moderate (2d8+10) (azzurra, limpida), un elisir della verità (verde, frizzante), una pozione della Forza del toro (bianca, lattescente) e due pozioni di Eroismo (rosse, sciroppose). Su un tavolaccio vi sono tre contratti, vergati con sangue di vergine su pergamene di pelle umana, che la strega ha concluso con il lich Khartai, il balor Ter-Soth e un misterioso acquirente di Baator per la fornitura di larve (i contratti valgono, rispettivamente 3000, 7000 e 5000 monete d'oro). La strega stava per nascondere le preziosi pelli, quando il balor infuriato ha distrutto il recinto.

La strega notturna è disposta a vendere fino a 100 larve a un incantatore PG al prezzo di 10 monete d'oro ciascuna. L'energia delle larve può essere sfruttata per rendere più potenti gli incantesimi, come spiegato nel *Book of Vile Darkness* a pagina 46. Utilizzare larve come componenti di incantesimi è un'azione malvagia, che causa il passaggio di un step verso il male dell'allineamento del personaggio.

5. Il padiglione duca infernale

La compagnia arriva al padiglione del duca infernale Amon su invito di Alyna, che è stata salvata dai personaggi dall'aggressione dei demoni bar-Igura (vedi l'incontro "*Una donzella in difficoltà*"). Il colloquio con il nobile baatezu può rivelarsi assai proficuo, poiché il diabolico aristocratico è grato verso i PG per avere salvato la sua preziosa consigliera da morte certa. I PG devono solo avere il coraggio di accettare un invito a cena del diavolo!

Un imponente e terrificante padiglione nero occupa una vasta area del mercato. Sulla sommità sventola un minaccioso stendardo, su cui campeggia l'effigie di un toro diabolico circondato da una serpe su campo scarlatto. Nessuno dei frequentatori del Mercato delle Larve osa accostarsi all'ingresso del padiglione, guardato a vista da una coppia di temibili ossute sentinelle osyluth dalla coda di scorpione. Ciascuno dei due diavoli brandisce una alabarda di acciaio verde baatoriano e scudi rotondi, che recano in rilievo musi ghignanti, dalle cui labbra zannute fuoriescono sottili e oleosi filamenti di fumo nero.

A meno che i PG non abbiano ricevuto l'invito di Alyna, le sentinelle impediscono al gruppo di avvicinarsi alla tenda.





Baatezu, diavolo d'ossa [osyluth] (2): GS 9; esterno di taglia grande (baatezu, extraplanare, legale, malvagio); DV 10d8+50; PF 96, 90; Iniz +9 (+5 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m (8); CA 27 (-1 taglia, +5 des, +11 naturale, +2 scudo); ATT morso +14 mischia e 2 artigli +12 mischia (oppure alabarda +18 mischia) e pungiglione +12 mischia (morso 1d8+5, artiglio 1d4+2, pungiglione 3d4+2 e veleno, alabarda 1d10+8 crit x3 e malattia); F/P 3/3m; AS capacità magiche, veleno, aura di paura, evoca baatezu; QS RI 21, riduzione del danno 10/bene, immunità al fuoco e al veleno, resistenza 10 all'acido e freddo, vede nel buio, telepatia 30m; AL LM; TS Temp +12, Rifl +12, Vol +9; For 21, Des 21, Cos 21, Int 14, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Camuffare +2 (+4 con recitazione) +5, Cercare +15, Concentrazione +18, Conoscenze (Piani) +15 Diplomazia +6, Intimidire +17, Muoversi in silenzio +18, Nascondersi +14, Osservare +17, Percepire intenzioni +15, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce), Iniziativa migliorata, Allerta, Multiattacco, Volontà di ferro.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Ancora dimensionale, Immagine maggiore [CD 15], Invisibilità [solo su sé stesso], Muro di ghiaccio, Teletrasporto superiore, Volare, livello incantatore 12, CD 12 +liv inc); Aura di paura (entro 1,5m come azione gratuita, tranne i baatezu tutti devono superare un TS su Volontà, CD 17 o subire gli effetti di un incantesimo di *Paura*, livello incantatore 7), Veleno (ferimento, TS su Tempra, CD 20, danno 1° 1d4 For, danno 2° 2d4 For).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 21, Riduzione del danno 10/bene, Immune a fuoco e veleno, Resistenza 10 all'acido e freddo, vede nell'oscurità.

Proprietà: alabarda di acciaio verde baatoriano +3, scudi leggeri metallici +1.

Gli osyluth sono armati con alabarde +3 in acciaio verde baatoriano e si difendono con degli scudi leggeri di metallo +1 di chiara fattura diabolica. Il fumo nero e oleoso che esce dalle fauci dei visi demoniaci ha solo uno scopo intimidatorio e non influenza in alcun modo le proprietà dello scudo.

Il terribile Amon un tempo era un potente e temuto nobile di Baator, investito del titolo di Duca Infernale e comandava legioni di osyluth e branchi di selvaggi lupi dell'inverno per conto dell'Arcidiavolo Gerione, del quale era un fedele vassallo.

Quando Gerione venne spodestato dal trono del Quinto Cerchio Infernale (la fredda e

inospitale Stygia), anche Amon cadde in disgrazia e fu costretto a nascondersi, per evitare le purghe dei fedeli del Principe Levistus, il nuovo sovrano del regno diabolico. Dopo secoli di clandestinità, per imperscrutabili motivi, il Signore Supremo di Baator – il tenebroso Asmodeo – decise di dare una chance di riscatto al decaduto Gerione e, di riflesso, anche al duca Amon. Il Duca Infernale è al Mercato delle Larvae per acquistare un'ingente quantità di larve, a quanto pare necessarie per eseguire un terrificante sortilegio (per dare seguito a quest'avventura consulta il modulo "A *paladin in Hell*" di Monte Cook).

Il vessillo che sventola sulla sommità del padiglione è quello di Gerione: una prova su Conoscenza dei Piani o Arcana (**CD 18**) permette di identificarlo. Amon si avvale della collaborazione di Alyna, un'eladrin rinnegata, sedotta dalle lusinghe del male.

Nonostante il duca sia irrimediabilmente malvagio, sarà pieno di gratitudine verso i PG che hanno salvato la sua preziosa consigliera dalle luride grinfie degli odiosi tanar'ri: la gratitudine di una creatura infera è rara quanto il dente di un roc!

Nell'ipotesi che i PG siano stati ammessi all'interno del padiglione, leggete le seguenti note narrative:

Il padiglione appare più grande e spazioso di quanto non sembrasse già all'esterno, sebbene vi siano ampie aree avvolte da fitte tenebre oleose, che nemmeno i luminosi globi opalescenti – sospesi vicino al soffitto – riescono a disperdere. Pesanti tappeti scarlatti e pellicce di bestie sconosciute coprono interamente il pavimento, mentre forzieri, tavoli ornati e statue diaboliche arredano l'enorme tenda.

Di fronte a voi, seduta su un imponente sedile d'avorio ed ebano, vi è un gigante. Alto due volte un uomo, il mostro indossa solo un perizoma e ha muscoli guizzanti sotto una pelle pallida coperta da una pelliccia bruna. La testa somiglia a quella di un gigantesco lupo worg. Occhi di ghiaccio, malevoli e intelligenti, vi scrutano senza pietà, penetrando nell'anima.

Ai piedi dell'essere mostruoso, un lupo dell'inverno, grande come un cavallo da tiro, sbadiglia annoiato (o affamato?), mostrando formidabili zanne.

"Benvenuti amici", una voce familiare proviene dall'ombra, dietro il trono, "Spero non abbiate trovato problemi a venire al padiglione". Alyna, splendida in un lungo ed elegante abito nero, si porta a fianco del mostro, posando una mano sul suo braccio villosa. Gli strani occhi cremisi ammiccano curiosamente alla luce opalina dei globi magici. I capelli rossi trattenuti da una spilla in argento tempestata di rubini.





"Permettetemi di presentarvi Lord Amon, Flagello dei tanar'ri, Signori dei Lupi e Duca Infernale del Quinto Cerchio di Stygia! Sua eccellenza desidera mostrarvi la sua gratitudine per quanto avete fatto quest'oggi", si interrompe un istante, come a soppesare le parole. Con un tono di voce gutturale interviene il gigantesco aristocratico baatezu: "Unitevi a noi. Sarete nostri graziosi ospiti... a cena!" Alyna sorride maliziosa, incrociando lo sguardo con quello del torreggiante Amon.

Ai piedi di Amon, il lupo enorme è Soulfang. Se i PG accettano l'invito del duca, sono fatti accomodare attorno ad un tavolo imbandito. A capo tavola siede Amon, dietro cui vi sono gli emblemi di Baator e di Gerione. Alla sua destra siede la splendida Alyna, mentre accucciato al suo fianco vi è Soulfang.

La cena è servita da servitori ineffabili. Il tavolo coperto da una tovaglia di raso nero e scarlatto sarà ben presto coperta da piatti di portata e zuppieri in argento dai macabri decori. Le pietanze sono tutte di prima qualità: arrostiti di cinghiali ysgardiani, vini inferi e celestiali, uova immature di drago rosso bollite, crostacei prelibati e altre squisitezze. Il cibo non è avvelenato.

Amon, Duca Infernale [baatezu]: PF 308 (vedi *Tome of Horrors* pagina 94).

Soulfang, lupo dell'inverno enorme immondo: PF 100 [15 DV] (vedi *Manuale dei Mostri* pagina 166).

Amon sarà molto interessato a qualunque cosa i PG raccontano, soprattutto se risulta un coinvolgimento degli odiati tanar'ri. Se gli avventurieri rivelano al duca dove sono diretti, Amon li mette in guardia dai pericoli dell'acquittrino, infestato dalle malattie e dai bullywug sanguinari di Oth-Sharye. Se gli vengono chieste informazioni più precise sulle rovine della Città del Cuore di Ramenos, il nobile rivela che un tempo essa era potente: gli sciamani di Ramenos, ispirati dal potere del Cuore e dal sommo sacerdote Smlaarug, evocarono addirittura un'avatara del dio batrace a difesa delle mura di Oth-Sharye, minacciata da truppe di yugoloth ostili.

Styge non è affatto contento del fatto che i personaggi abbiano parlato liberamente con il duca infernale della loro missione. Il khaasta teme infatti che i baatezu si intromettano nella vicenda, rendendo ancora più complicato il suo compito. Un eventuale coinvolgimento dei baatezu nell'avventura deve essere valutato dal Master.

Ecco in sintesi quello che Amon rivela ai PG nel corso della cena:

- ✓ Gli acquitrini dove si trovano le rovine di Oth-Sharye sono infestati dai degenerati discendenti dei fondatori della città;
- ✓ Questi bullywug sono relativamente poco numerosi (poco meno di un migliaio), ma compensano la scarsità del numero con una ferocia che ha pochi eguali, tanto che perfino le streghe notturne non osano avventurarsi da sole in quel pantano;
- ✓ I bullywug di Oth-Sharye sono fanatici zeloti di Ramenos il Dormiente. I loro sciamani sono fisicamente deboli e dalle menti ottenebrate da droghe e alcaloidi allucinogeni, ma nondimeno sono pericolosi, poiché possono invocare orribili maledizioni, sfruttando la vicinanza della reliquia del loro dio;
- ✓ Il sommo sacerdote di Oth-Sharye è dotato di poteri sovrumani e di una vita innaturalmente lunga;
- ✓ Un gruppo di soldati harmonium è arrivato a sorpresa al Mercato delle Larve in cerca dei personaggi. Gli Harmonium sono guidati dal prefetto Durkayle e da un elfo dai tratti spigolosi e dagli occhi verdi (si tratta di Morinius sotto mentite spoglie).

La presenza degli Harmonium dovrebbe spingere i PG a lasciare velocemente il Mercato delle Larvae, per raggiungere la meta del loro lungo viaggio. Se per una qualsiasi ragione gli avventurieri non dovessero parlare con il nobile baatezu, sarà Styge ad avvertirli dell'arrivo dei cacciatori harmonium (li ha visti mentre sorseggiava una coppa di caffè dell'Abisso alla Mola Insanguinata).

Se i PG non cercano lo scontro con gli Harmonium, possono abbandonare il mercato senza dovere affrontare Durkayle, Morinius e i loro sgherri.

Il Duca Infernale è grato ai PG per avere salvato la vita della sua consigliera. Al termine della cena si farà portare dai suoi servi invisibili uno scrigno di legno scuro, dal quale estrae la ricompensa che gli eroi hanno meritato. Come segno della sua personale gratitudine, Amon consegna a ciascun PG un diamante di Maladomini di purezza eccezionale (valore 5000 mo ciascuno). Sta alla decisione del Master decidere se il dono del baatezu è totalmente disinteressato (al di là del sentimento di gratitudine), oppure nasconda un secondo fine.





VERSÒ LA CI++À DI OTH-SHARYE

Una volta lasciato il Grande Mercato delle Larvae, Styge si mette in testa al gruppo, guidandolo verso gli acquitrini di Oinos, al cui centro sorgono i ruderi della città di Oth-Sharye.

Durante la sosta al mercato, il khaasta si è messo in contatto con la compagnia di tanar'ri, per indicare la sua posizione. I cacciatori tanar'ri sanno dunque i piani dei personaggi o almeno quelli che sono stati condivisi con Styge.

Il gruppo di inseguitori è guidato da Waybarr e la loro strategia è piuttosto semplice: seguiranno i PG a distanza, orientandosi all'interno degli acquitrini grazie ai segni che il khaasta lascerà loro sul terreno, intervenendo solo nel caso in cui il khaasta non riuscisse a fuggire da solo con il Cuore di Ramenos.

Oltre a mettere al corrente Waybarr e gli altri demoni della sua posizione, durante la sosta al mercato, Styge ha acquistato dell'equipaggiamento adatto per il viaggio. Si tratta di due bisacce piene di carne secca animale (di non meglio precisata origine) molto nutriente e resistente agli effetti di corruzione dell'umido e malato acquitrino. In ogni borsa vi sono viveri sufficienti per sostenere una persona per 15 giorni. Questo cibo, anche se ingombrante, è molto leggero e una borsa pesa solamente 4 kg. Inoltre, poiché negli acquitrini vi è un perenne crepuscolo e l'umidità è tale da impedire l'accensione delle torce, il khaasta si è procurato una decina di Verghe del sole come fonte di luce (anche le lanterne possono funzionare nelle paludi).

La guida di Styge si rivela preziosa e, in capo ad una giornata di cammino, i PG abbandonano le tetre e aride piane delle Grigie Distese dell'Ade per entrare negli acquitrini:

Con il passare delle ore il paesaggio cambia. La vostra sinistra guida vi ha condotto in una vasta depressione delle brulle ed aride distese senza vita, che avete attraversato da quando il mercato delle streghe sul fiume Stige è stato abbandonato.

Gli alberi più alti sono cipressi e cupi salici: gli unici le cui radici tortuose e deformi riescono a fare presa nel limo. Forse il terreno è intriso di sale, poiché il tappeto di materia vegetale in decomposizione non riesce a dare sostentamento alle piante che normalmente crescono in una palude. L'intera zona è un pericoloso labirinto di rovi spinosi e di liane, che sembrano crescere a vista d'occhio.

Mentre il gruppo è impegnato ad avanzare faticosamente ai margini della palude, è attaccato da un trio di rospi putridi (*stench*

toad, vedi il manuale *Creature Collection Vol II*), che ha il nido poco distante.

Tutt'intorno ai PG si stendono paludi e acquitrini a perdita d'occhio. Nebbie e foschie si innalzano a spirale da cupi botri pieni di suoni sinistri e il cielo è gravato da una penombra perenne e triste. Un fetore soffocante stagna nell'aria immobile. Sovente gli avventurieri rischiano di mettere un piede in fallo e cadere in acque nauseabonde come pozzi neri, pieni di melma nera e marciume.

Il fetore che appesta l'aria è così forte anche perché prodotto dai rospi stessi, ma i PG possono accorgersi che qualcosa non va solo se superano una prova su Sopravvivenza (**CD 20**), in caso contrario i batraci inferi colgono di sorpresa il gruppo, saltando fuori dalle pozze putride dove si nascondono.

Rospi putridi (3): GS 2; esterno di taglia grande (malvagio); DV 4d8+12; PF 34, 32, 26; Iniz +0; Vel 12m (10), nuotare 7,5m (5); CA 12 (-1 taglia, +3 naturale); ATT 3 morsi +8 mischia o 3 lingue +4 di contatto a distanza (morso 1d8+5, lingua [vedi oltre]); F/P 3/1,5m (9m con lingua); AS inghiottire, lingua appiccicosa, soffio fetido; QS fetore; AL NM; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +4; For 21, Des 11, Cos 17, Int 3, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Saltare +7, Muoversi in silenzio +3, Osservare +5, Nuotare +12, Arma focalizzata (lingua).

Attacchi speciali: Lingua appiccicosa (richiede un tiro di contatto per catturare la vittima, che può liberarsi con una prova su Artista della fuga, CD 15, o di Forza, CD 17. Ogni round è trascinata verso le fauci di 3m. La lingua si mozza infliggendole 10 danni ma non contano sul totale dei PF del mostro), Inghiottire, Soffio fetido (area 3m, TS su Tempra CD 15 o paralisi per 1d4 round e 1d6 danni temporanei alla For).

Qualità speciali: Fetore (entro 6m, TS su Tempra CD 20 o perdere 1d4 For temporanei)

Queste orride creature sono grandi quanto un toro e somigliano a dei rospi sproporzionati dalla pelle bitorzoluta e viscida. Tre grasse teste zannute da batrace partono dal collo di ciascuna bestia, simile a un cerbero anfibio.

I rospi putridi cercano di inghiottire intera la preda, effettuando una prova di lotta (modificatore per la lotta +7). Se hanno immobilizzato la preda, ottengono un bonus +4 di circostanza al tiro di lotta. Se inghiottono una vittima, i succhi corrosivi dello stomaco infliggono 1d10 danni a round automatici. E' possibile aprirsi un varco fuori dallo stomaco, infliggendo 15 danni, purché si abbia preparata





in mano un'arma da taglio di piccole dimensioni, prima di essere inghiottiti. All'interno dello stomaco del mostro, che può contenere una creatura di taglia grande o due medie, non occorrono tiri per colpire per danneggiare la creatura. Un riflesso muscolare chiude automaticamente lo squarcio dal quale una preda è uscito in modo automatico. I rospi putridi possono emettere un soffio fetido di gas per ogni 10 danni inflitti a una creatura inghiottita (è possibile immagazzinare fino a 4 soffi). Il rospo può soffiare una nube particolarmente densa di fumi irritanti e fetidi in una volta sola. Per ogni soffio espulso oltre il primo la CD al TS aumenta di 5 e si sommano i round di paralisi e di danno alla forza.

NELLE PROFONDITÀ DELLE PALUDI

Dopo lo scontro con i rospi putridi, Styge guida il gruppo nelle buie profondità dell'acquitrino malato. Da questo punto occorrono tre giorni di cammino per raggiungere Oth-Sharye (tenete traccia del tempo per gli effetti imprigionanti dell'Ade). Di tanto in tanto il khaasta si ferma, avanzando di qualche passo e annusando l'aria fetida; dopo essersi chinato un istante su un vecchio tronco putrido o su un cumulo di terra scura, come a controllare qualche segno, fa cenno alla compagnia di proseguire.

In realtà, durante il cammino, l'infido predone lascia dei segni, che consentono al gruppo di tanar'ri di seguire i movimenti della compagnia e non perdersi all'interno del pantano.

Se un PG dichiara di tenere d'occhio Styge, permettete una prova contrapposta di Osservare su quella di Sopravvivenza del khaasta, per notare i segni lasciati sul terreno. Qualunque personaggio con l'abilità di Sopravvivenza si accorge che i segni servono per indicare la via (**CD 10**) e che sono stati messi a bella posta per un altro gruppo (**CD 15**).

Se viene smascherato, Styge cerca di convincere i PG che i segni sono stati lasciati per ritrovare la via del ritorno. Messo alle strette, il khaasta sibila minaccioso e fugge solo se rischia di essere ucciso dai personaggi. I PG potrebbero essere tentati di giustiziare sul posto l'infido rettile, ma Styge ricorderà loro che si trovano in mezzo ad acquitrini mortali: troppo lontani da Oth-Sharye per raggiungerla da soli e non abbastanza vicini ai confini della palude per riuscire ad abbandonarla senza guida.

Da questo punto in avanti la vicenda può svilupparsi in modi differenti. Senza i segni

lasciati da Styge, i tanar'ri sono destinati a vagare senza meta negli acquitrini. Se i PG decidono di tendere un agguato ai loro inseguitori prima di entrare a Oth-Sharye, fate riferimento al paragrafo "I segugi tanar'ri". Infine, se i personaggi uccidono il khaasta, fate in modo che se ne pentano, poiché senza una guida esperta navigare per le paludi di Oinos diventa un'impresa praticamente impossibile!

Prima di condurre gli incontri negli acquitrini, il Master dovrebbe leggere la sezione sui terreni paludosi, che si trova a pagina 88 della Guida del Dungeon Master, per conoscere le regole sulla furtività e sull'individuazione nelle paludi, sulla vegetazione e sulle sabbie mobili.

E' una palude fredda, ma il suo gelo non è pulito. Nei suoi acquitrini il calore malato di un oceano di marciume corrompe perfino il freddo e lo trasforma nel gelo di un cadavere o di una cripta affollata. E dalla corruzione si alza una nebbia spessa, onnipresente: un mantello di vapori soffocanti che ne copre la vegetazione e maschera i banchi di sabbie mobili. L'acquitrino è un labirinto avvelenato, coperto dal proprio fiato corrotto, sotto cui si nascondono pericoli mortali.

I bullywug che popolano gli acquitrini e i demoni all'inseguimento non sono gli unici pericoli dai quali i PG devono guardarsi. Per ogni giorno di permanenza nel pantano infernale, a respirarne i miasmi pestilenziali, ogni PG corre il rischio di contrarre la malattia di Cecità alla vita (*life blindness*, vedi *Book of the Vile Darkness*, pagina 30). Poiché si tratta di una malattia estremamente letale, il DM può fare in modo che i personaggi ne abbiano sentito parlare, mentre si trovavano al Grande Mercato delle Larvae.

PRIMO SCONTRO CON I BULLYWUG

Penetrando nel cuore della fetida palude, i PG si imbattono in una banda di guerrieri bullywug, che pattuglia i confini esterni del territorio circostante la città di Oth-Sharye. I guerrieri batrace sono guidati da uno dei sinistri sciamani del dio Ramenos.

Prima dello scontro, leggete la seguente descrizione del viaggio del gruppo:

La palude diventa più aggressiva mano a mano che il gruppo vi si addentra. Ci si muove in un perenne crepuscolo gravato dagli odori oppressivi della corruzione. Non ci sono né uccelli né animali, ma a vari intervalli una vipera furtiva dalle spire pallide e pesanti scivola via davanti a voi, o qualche enorme falena dal colore malvagio fluttua nell'aria per poi scomparire nella nebbia.





I bullywug osservano l'avanzata degli avventurieri nascosti nei loro ripari sotto le fetide acque della palude. Effettuate una prova contrapposta tra l'abilità di Osservare di ciascun PG e quella di Nascondersi dei guerrieri batrace, per determinare quali PG sono colti alla sprovvista. Se più del 50% della compagnia risulta colta alla sprovvista, significa che i bullywug hanno circondato completamente il gruppo, in caso contrario i PG hanno la possibilità di arretrare.

Dalle acque fetide della palude si leva un gruppo di bullywug: una ventina e più. Sono di tutta la testa più alti degli uomini e hanno un corpo tozzo, assai più largo di quello umano. Sia le lunghe braccia dinoccolate sia le zampe massicce terminano con dita palmate, armate di lunghi artigli neri. La loro pelle è coperta di squame e di protuberanze e ha un colore olivastro malsano. La schiena ricurva e il petto protetti da pettorali di bronzo.

La testa dei bullywug è simile a quella delle rane: è pressoché priva di collo e, come certi anfibi, sotto la gola la pelle si allarga in una grossa sacca, che si può gonfiare d'aria. Hanno occhi senza palpebre, neri e sporgenti; al posto del naso si scorgono solo un paio di grossi opercoli; dalle grandi mascelle prive di labbra spuntano lunghe zanne giallastre.

Nel complesso sono creature grottesche e repellenti, ma mortali. Nell'uscire dall'acqua limacciata dell'acquitrino brandiscono nelle mani palmate pesanti scimitarre di bronzo e lunghe lance dalla punta bronzea.

I guerrieri batrace attaccano all'unisono con furia primordiale.

Bullywug di Oth-Sharye (24): bullywug barbaro 2; GS 2; umanoide di taglia media (extraplanare, acquatico); DV 2d12+6; PF 18 ciascuno; Iniz +1 (des); Vel 9m (6) [mov. veloce], nuotare 9m (6); CA 16 (+1 des, +2 pettorale bronzo, +3 naturale); ATT scimitarra o lancia +6 mischia o arco corto +2 a distanza (scimitarra 1d6+2 crit 18-20/x2, lancia 1d8+2, arco corto 1d6 e veleno crit x3); F/P standard; QS muoversi nelle paludi, ira barbarica, movimento veloce, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +6, Rifl +0, Vol -2; For 15, Des 12, Cos 16, Int 7, Sag 7, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Osservare +1, Nascondersi +3, Muoversi in silenzio +2, Resistenza fisica, Arma focalizzata (scimitarra o lancia).

Qualità speciali: Ira barbarica (1 v/giorno per 6 round, +4 For, +4 Cos, +2 TS su Volontà e penalità -2 alla CA), Schivare prodigioso (mantiene il bonus Des alla CA).

Proprietà: scimitarre o lance di bronzo perfette, pettorale di bronzo, arco corto e 6 frecce ciascuno (punta trattata con veleno di rana velenosa)

Le frecce dei bullywug sono state passate sopra la pelle di certe rane immonde velenose, che vivono negli acquitrini. Il veleno ha una CD 10 e infligge 1d6 punti temporanei alla forza (danno primario e secondario). Ogni guerriero batrace possiede 1d10 monete d'argento e 1d20 monete d'oro coniate ad Oth-Sharye, quando la città del Cuore di Ramenos era all'apice del suo potere: su una faccia vi è il simbolo blasfemo di Ramenos, mentre sull'altro lato vi è la pianta circolare della città.

Nascosto tra la vegetazione, un sinistro sciamano del culto di Ramenos osserva la battaglia fra i guerrieri di Oth-Sharye e i PG. Il religioso bullywug è un essere decrepito e flaccido. La sua pelle giallastra è chiazzata e in ampie zone è secca e desquamata. Al collo porta appesa una specie di palla di sterco e rametti, attorno a cui ronzano grasse mosche nere. Tra le mani artigliate stringe un nodoso bastone ornato di piume nere e verdi e con una disgustosa pietra serpentina grezza incastonata sulla sommità. Al suo fianco vi è un enorme rospo abissale crudele, che difende il debole sciamano da qualsiasi minaccia.

Sciamano bullywug: bullywug druido 5; GS 5; umanoide di taglia media (extraplanare, acquatico); DV 5d8-10; PF 12; Iniz +0; Vel 6m (4), nuotare 9m (6); CA 13 (+3 naturale); ATT bastone +5 mischia (bastone 1d6+1); F/P standard; QS muoversi nelle paludi; AL CM; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +6; For 10, Des 10, Cos 7, Int 7, Sag 14, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +4, Concentrazione +4, sapienza magica +2, Nascondersi +6, Muoversi in silenzio +6, Arma focalizzata (bastone), Furtivo.

Qualità speciali: Andatura della palude (si muove nel terreno paludoso alla velocità normale), Passo senza tracce.

Incantesimi: (5/4/3/1, Cd base 12+liv inc) Livello 0 - Resistenza, Lampo, Individuazione del veleno, Guida x2; Livello 1 - Intralciare, Infliggi ferite leggere x2, *Shockwave strike*^{RR}; Livello 2 - Resistere all'energia, Saggia del gufo, Pelle coriacea; Livello 3 - *Thorn throw*^{RR}.

Lo sciamano bullywug possiede una Bomba putrida (*festering bomb*, vedi il *Book of Vile Darkness*), che porta attorno al collo e che scaglia contro chiunque osi avvicinarsi. Il suo bastone magico è una speciale *Staffa sciamanica di Oth-Sharye* con 6 cariche rimaste. Alla cintura del suo perizoma di pelle porta una borsa con dentro una pietra serpentina (200 mo), 45 monete d'oro di Oth-Sharye, un panetto di alcuni grammi di hashish di Smaragd, con il quale si





intossica per avere visioni, e una piccola calamita. Sempre alla cintura porta appesa una collana con 7 bulbi violacei che, ingeriti, conferiscono il potere di *Comunione*, come per l'omonimo incantesimo divino a livello incantatore 10. Al termine di ogni esperienza mistica con i bulbi allucinogeni occorre superare un TS sulla Tempra (**CD 18**) o perdere permanentemente un punto di saggezza.

Rospo abissale crudele: GS 5; esterno di taglia grande; DV 6d8+24; PF 54; Iniz +1 (des); Vel 9m (6), nuotare 12m (8); CA 18 (-1 taglia, +1 des, +8 naturale); ATT morso +10 mischia o lingua +7 a distanza (morso 2d6+5); F/P 3/1,5m (9m con lingua); AS inghiottire, punire il bene, speroni; QS RI 12, resistenza 10 a fuoco e freddo, riduzione del danno 5/magia, afferrare migliorato, salto; AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +3; For 20, Des 13, Cos 18, Int 5, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Nascondersi +7, Osservare +8, Arma focalizzata (lingua).

Attacchi speciali: Punire il bene (1v/giorno aggiunge +6 danni contro un avversario buono), Speroni (quando salta può utilizzare, oltre il morso, due attacchi con gli speroni a +10 per 1d8+2 danni ciascuno), Inghiottire.

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 12, Riduzione del danno 5/magia, Resistenza 10 a fuoco e freddo, Salto (fino a 12m in lunghezza e 4,5m in altezza), Afferrare migliorato.

Questo bestione proviene dal Piano della Melma, parla un gracchiante Abissale ed è totalmente malvagio. E' coperto da una spessa pelle verrucosa nera verdastra con escrescenze cornee lungo la schiena e sopra gli occhi. Dalle fauci fuoriescono lunghe zanne gocciolanti bava e i suoi grandi occhi anfibici splendono di luce vermiglia.

I SEGUGI +ANAR'RI

Quest'incontro può avvenire solo se è stato smascherato il doppio gioco di Styge e i PG hanno deciso di tendere un agguato ai loro inseguitori. Il gruppo che insegue i PG è guidato da Waybarr, il maestro d'arme e sicario del Tempio dell'Abisso (che i PG potrebbero avere già incontrato se hanno giocato "*Vendetta di Sangue*"). Il resto del gruppo dei cacciatori è costituito dal guerriero githyanki Tarak'nir e dall'armanita Rottenbull (vedi "... *Il salvataggio dei tanar'ri*" a pagina 20). Nel caso in cui i due siano stati uccisi, sarà una coppia di gemelli cambion ad accompagnare Waybarr: Dorkenai e Salamander.

Waybarr e i suoi alleati stanno seguendo le tracce che il khaasta ha lasciato dietro di sé. Se i PG manomettono le indicazioni di Styge, i tanar'ri si perdono all'interno della palude e non rappresenteranno più una minaccia per il resto dell'avventura. Se, invece, i PG decidono di tendere un agguato ai loro inseguitori, devono attendere 1d4+2 ore prima di vedere arrivare Tarak'nir (Dorkenai), che guida in avanscoperta a un centinaio di metri dagli altri due compagni.

Dorkenai e Salamander, cambion: GS 6; esterno di taglia media (extraplanare, caotico, malvagio); DV 8d8+24; PF 63 (Dorkenai) 60 (Salamander); Iniz +2 (des); Vel 12m (8); CA vedi sotto; ATT vedi sotto; F/P standard; AS capacità magiche; QS RI 15, qualità tanar'ri, riduzione del danno 10/magia, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza 10 all'acido, al fuoco e freddo, telepatia 30m; AL CM; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +9; For 18, Des 15, Cos 17, Int 16, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Raggiare +13, Concentrazione +14, Artista della fuga +10, Nascondersi +10, Conoscenza (Piani) +14, Ascoltare +15, Muoversi in silenzio +12, Cercare +14, Osservare +6, Combattere alla cieca, Incalzare, Attacco poderoso.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Individuazione della magia, Individuazione dei pensieri, Paura, Levitazione, Camuffare sé stessi, livello incantatore 10, CD 12+liv inc).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 15, Riduzione del danno 10/magia, Resistenza 10 all'acido, fuoco e freddo, immunità al veleno ed elettricità.

Dorkenai è tarchiato con un ampio torace e braccia muscolose. La pelle è nera come il legno carbonizzato e scagliosa. I suoi capelli sono rosso ruggine e il viso orrendo con naso schiacciato, zigomi esageratamente sporgenti e una dentatura da squalo.

Salamander veste di nero e ocre e il suo fisico è asciutto e atletico. I capelli sono bianchi e la pelle scura. All'occhio sinistro porta una benda di cuoio nero.

Il cambion Dorkenai possiede una spada corta +2 *sacrilega*, forgiata nell'Abisso (+14/+9 mischia) e indossa una corazza di bande d'acciaio +1 (CA 25 [+2 des, +6 naturale, +7 corazza]). Nella sua sacca conserva 50 grane d'oro, una gemma citrina da 100 mo e una pozione di Forza del toro. Il cambion Salamander indossa una corazza di piastre +1 e uno scudo leggero metallico +1, entrambi forgiati nell'Abisso (CA 26 [+2 des, +6 naturale, +6 corazza, +2 scudo]) e in combattimento usa una spada lunga perfetta (+12/+7 mischia). Nella sua bisaccia possiede 85 monete d'oro e un





medaglione in ferro rugginoso che raffigura l'emblema dei Distruttori.

L'ARRIV@ A OTH-SHARYE

Se i PG sono riusciti a sopravvivere ai pericoli degli acquitrini, raggiungono la città di Oth-Sharye dopo tre giorni di viaggio.

La città in rovina giace al centro della vasta depressione entro cui si è formata la palude. La zona è immersa in uno strano silenzio, una quiete mortale, che rende inquieto e ansioso chi la sperimenta.

Quando le ombre cominciano a calare sulla palude, l'orizzonte prende leggermente a salire. In lontananza scorrete alte mura verdastre. Dall'acqua della palude si leva un'isola da cui sorgono aliene architetture: Oth-Sharye, la città del Cuore di Ramenos!

Come nani, i PG fissano i grandi obelischi a cui, un tempo, erano incernierate le gigantesche porte di bronzo - ora le enormi colonne spezzate sono coperte di liane e le porte sono frammenti anneriti e fusi di metallo. I PG si fermano a guardare meravigliati la città perduta della leggenda, ora protetta dal fetido e soffocante abbraccio dell'acquitrino.

Le porte della città sono crollate e l'ingresso ostruito. E' possibile entrare in città, arrampicandosi sulle mura che circondano Oth-Sharye, sfruttando gli archi rampanti e la vegetazione dell'acquitrino. Una volta sulle mura della città dei bullywug, gli avventurieri possono ammirarla dall'alto. I tanti archi rampanti che dall'esterno si slanciano fino alla sommità delle mura - e fanno assomigliare la città a un orrido aracnide verde semi sepolto nella palude - rendono del tutto inutili le mura... non erano quelle le difese della città!

Quando il gruppo è salito in cima alle mura, leggete le seguenti note narrative:

Raggiungendo la cima delle mura grazie ad un arco di pietra verde miracolosamente rimasto intatto, vi sporgete ad osservare la città che si stende sotto di voi.

Oth-Sharye era stata edificata secondo una geometria semplice e meravigliosa: è rigorosamente circolare con un diametro di tre miglia. Le mura che la racchiudono sono alte trenta braccia e, anche se in alcuni punti sono cadute, per la maggior parte sono sopravvissute ai secoli. Solo un tratto di alcune centinaia di braccia è scomparso, dove la palude ha consumato una parte dell'isola.

All'interno delle mura si scorgono le strade piene di macerie e di vegetazione: una rete perfetta di raggi e di cerchi concentrici, che ricorda la simmetria

mortale di una ragnatela. Fin dove giunge lo sguardo, la stessa geometria impeccabile si estende anche agli edifici della città con un'eccessiva insistenza sulla simmetria.

Ma l'interesse per i particolari della città lascia subito il posto alla piazza, che domina completamente il panorama di Oth-Sharye. Al centro della città c'è il gigantesco mozzo dell'intera ruota, il ragno che sta in mezzo alla tela: un gigantesco simulacro di Ramenos dal corpo grasso e repellente. Le quattro strade principali convergono alla piazza del reliquiario.

Mentre il gruppo è sulle mura ad ammirare l'alieno spettacolo della città in rovina, un'orda di bullywug nota gli intrusi ed esce dai nascondigli nella palude per attaccare.

I guerrieri batraci sono guidati da tre sciamani del culto di Ramenos, che incitano i bullywug a fare a pezzi i pazzi sacrileghi, che hanno osato violare la sacra città di Oth-Sharye.

All'improvviso dal basso si levano grida e gracidi fortissimi. Un'orda di bullywug esce dalla palude e si arrampica sulle mura e sulla strada. Possono essere cento come mille: il calcolo ha poca importanza, rispetto all'esiguità del vostro numero. L'avanzata dei batraci pare irresistibile, mentre inorriditi osservate i guerrieri rospo sciamare ovunque, chiudendovi ogni apparente via di fuga. I mostri si gettano sugli archi rampanti, ruggendo furiosamente, mentre procedono pesanti verso il punto dove vi trovate.

Bullywug di Oth-Sharye (innumerevoli):

PF 18 ciascuno (vedi statistiche a pagina 46).

L'orda di bullywug non può essere sconfitta e l'unica salvezza per i PG è quella di rifugiarsi all'interno della città. Dal punto in cui si trovano i PG c'è un salto di circa 9 metri per raggiungere il suolo oltre le mura. I guerrieri rospo non inseguono gli avventurieri all'interno della città.

L'orda è guidata da un trio di decrepiti sciamani bullywug, che esce allo scoperto subito dopo l'inizio dell'attacco. Se i PG riescono a mettere in fuga o ad uccidere i tre religiosi, i guerrieri entreranno in confusione e smetteranno di attaccare per un tempo sufficiente a permettere agli avventurieri di fuggire.

Gli sciamani sono a circa 100 metri dai PG e dieci metri più in basso, dal lato della palude.

In mezzo all'orda sciamante dei guerrieri bullywug, che continua a riversarsi fuori dalla palude, spicca un trio di decrepiti e ripugnanti uomini rospo, che se ne stanno fermi sotto le chiome di un albero





canceroso. Sono coperti da piume nere e gialle e portano nodosi bastoni ornati d'ossa e gemme scure, che agitano selvaggiamente, mentre gli altri bullywug avanzano gracidanti. Attorno ai tre sciamani c'è un anello di una decina di rospi zannuti, grassi e di dimensioni spropositate, come di grossi pony.

Sciamani bullywug (3): PF 22, 15, 7 (vedi statistiche a pagina 46).

Incantesimi sciamano #1:(5/4/3/1, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Resistenza x2, Lampo x2, Individuazione del veleno; Livello 1 - Intralciare, Infliggi ferite leggere x3; Livello 2 - Nube di nebbia, Gelare il metallo, Pelle coriacea; Livello 3 - Invocare il fulmine.

Incantesimi sciamano #2:(5/4/3/1, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Individuazione della magia, Individuazione del veleno, Cura ferite minori x3; Livello 1 - Intralciare x2, *Chamaleon skin*^{RR}, Infliggi ferite leggere; Livello 2 - Resistere all'energia x3; Livello 3 - Infliggi ferite moderate.

Incantesimi sciamano #3:(5/4/3/1, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Riparare, Lampo x2, Resistenza x2; Livello 1 - Cura ferite leggere x2, Intralciare x3; Livello 2 - Saggezza del gufo, Sfera infuocata x2; Livello 3 - Invocare il fulmine.

Rospi abissali crudeli (10): PF 50 ciascuno (vedi statistiche a pagina 94).

Se il gruppo riesce a fuggire dall'assalto, rifugiando nella città, nessuna creatura rospo li seguirà.

Per gli avventurieri non è difficile raggiungere il centro di Oth-Sharye, poiché la strada che imboccano si dirige direttamente alla piazza dove sorge il reliquiario di Ramenos.

Smlaarug non interviene a bloccare i PG, ma è comunque consapevole che degli intrusi hanno violato ancora una volta le sacre mura della città. Nel caso Styge sia ancora insieme al gruppo, guida gli avventurieri per la via più diretta; il khaasta racconta ai PG che, la prima volta che penetrò nelle rovine, lui e i suoi compagni dovettero distruggere un paio di automi di pietra e che, all'interno del reliquiario dov'è custodito il Cuore di Ramenos, sfuggirono per il rotto della cuffia da un orrore primordiale in agguato.

Fino alla piazza non avvengono incontri. Mentre i PG si avvicinano alla piazza del reliquiario, riferite che dalle paludi si sente il cupo rimbombo di tamburi e un gracidio furioso e martellante. Lo scopo è di rendere nervosi i

PG. Dovrebbe essere chiaro che, fuori dalla città di Oth-Sharye, centinaia di guerrieri batrace si stanno radunando, richiamati dai tamburi degli sciamani.

IL RELIQUIARIO DI RAMENOS

Al centro della città di Oth-Sharye sorge il reliquiario blasfemo di Ramenos:

La piazza al centro delle rovine rappresenta il mozzo dell'enorme ruota che è Oth-Sharye. Quattro ampie strade conducono qui dai quattro punti cardinali. Il diametro della piazza è di almeno cinquecento braccia. La pavimentazione è di mattonelle nere e verdi, disposte secondo un preciso schema ripetitivo, che pare suggerire una folle attenzione per la geometria inumana che domina ogni cosa in questo luogo antico.

Le acque scure della palude e le contorte radici della vegetazione morente hanno sommerso in più punti il terreno, creando anche crepe e sconnessioni. Al centro della piazza, non toccato dalla rovina circostante, sorge il sacrario di Ramenos. L'oscura costruzione è di pietra verdastra, umida, quasi traspirasse come una cosa viva. Si tratta di un enorme rospo repellente con le fauci spalancate sul nero abisso all'interno. La costruzione ripugna al solo osservarla ed emana un'aura di antica malvagità, come di un mostro famelico assopito ma pronto a risvegliarsi da un momento all'altro. La luce malata dell'acquitrino crea strani contrasti e giochi di luce sulle pieghe di pietra del simulacro, dandole l'apparenza di movimento e di vita.

Il movimento dell'enorme statua che i PG hanno creduto di vedere è solo un'illusione ottica, ma reali e pericolosi sono i quattro sciamani bullywug che si nascondono nelle ombre dell'ingresso del santuario. I decrepiti religiosi rimangono nascosti fino a quando la compagnia non sarà vicina abbastanza per essere attaccata (ricordate di effettuare i tiri contrapposti per verificare se i PG riescono ad individuare i bullywug, prima dell'attacco).

Sciamani bullywug (4): bullywug druido 5; GS 5; umanoide di taglia media (extraplanare, acquatico); DV 5d8-10; PF 22, 17, 13, 7; Iniz +0; Vel 6m (4), nuotare 9m (6); CA 13 (+3 naturale); ATT bastone +5 mischia (bastone 1d6+1); F/P standard; QS muoversi nelle paludi; AL CM; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +6; For 10, Des 10, Cos 7, Int 7, Sag 14, Car 7. *Abilità e talenti:* Ascoltare +4, Osservare +4, Concentrazione +4, sapienza magica +2, Nascondersi +6, Muoversi in silenzio +6, Arma focalizzata (bastone), Furtivo.





Qualità speciali: Andatura della palude (si muove nel terreno paludoso alla velocità normale), Passo senza tracce.

Incantesimi sciamano #1: (5/4/3/1, Cd base 12+liv inc) Livello 0 - Resistenza, Cura ferite minori x2, Individuazione del veleno, Guida; Livello 1 - Intralciare x2, Infliggi ferite leggere x2; Livello 2 - Evoca sciame, Trance animale, Pelle coriacea; Livello 3 - Infliggi ferite moderate.

Incantesimi sciamano #2: (5/4/3/1, Cd base 12+liv inc) Livello 0 - Resistenza x2, Cura ferite minori, Individuazione del veleno, Guida; Livello 1 - Intralciare, Infliggi ferite leggere, Foschia occultante, Pietra magica; Livello 2 - Evoca sciame, Trance animale, Pelle coriacea; Livello 3 - Veleno.

Incantesimi sciamano #3: (5/4/3/1, Cd base 12+liv inc) Livello 0 - Lampo, Resistenza, Cura ferite minori x2, Individuazione del veleno, Individuazione della magia; Livello 1 - Intralciare, Infliggi ferite leggere x2, Charme su animali; Livello 2 - Folata di vento, Trance animale, Riscaldare il metallo; Livello 3 - invocare il fulmine.

Incantesimi sciamano 5: (5/4/3/1, Cd base 12+liv inc) Livello 0 - Resistenza, Cura ferite minori x4; Livello 1 - Intralciare x2, Infliggi ferite leggere, Saltare; Livello 2 - Evoca sciame, Sfera infuocata, Blocca animali; Livello 3 - Contagio.

Gli sciamani bullywug di Oth-Sharye sono decrepiti, fisicamente deboli e dalle menti obnubilate dalle droghe e dagli allucinogeni, che assumono in notevoli quantità. Nondimeno sono creature pericolose, la cui vicinanza con la reliquia del Cuore di Ramenos rende capaci di scagliare orribili maledizioni contro i propri avversari.

Ciascuno sciamano è armato con una *Staffa sciamanica di Oth-Sharye* (4 cariche ciascuna) e una *Bomba putrida (festering bomb)*.

Dopo la lotta, Styge (se presente) si stacca dal gruppo di qualche passo in direzione della costruzione dalla quale sono emersi gli sciamani. Con lentezza alza un braccio, indicando con un dito uncinato la bocca spalancata del reliquiario, oltre la quale si intravedono delle umide scale di pietra che scendono nelle viscere del simulacro del dio rospo.

1. Guardiani distrutti

Oltre le fauci spalancate del mostruoso simulacro di Ramenos vi è l'oscuro ingresso, che conduce al reliquiario del dio demoniaco. Un paio di nicchie si aprono ai lati dell'entrata.

Il pavimento dell'ingresso è parzialmente ostruito da macerie di pietra verde. Osservando i pezzi di pietra è possibile notare che facevano parte di statue antropomorfe con tratti da batrace. Se Styge è ancora in compagnia del gruppo, spiega che le macerie sono tutto quello che resta di due automi di pietra animati. Dopo una dura battaglia tra i golem e i componenti della *Compagnia del Serpente*, i khaasta sopravvissuti entrarono nel santuario.

La pietra delle pareti, del pavimento e dei resti dei golem è verdastra e viscida al tatto, come quella degli edifici di Oth-Sharye. Aldilà della sgradevole sensazione la pietra non è pericolosa.

2. Vestibolo del reliquiario

Quando i PG arrivano in questo punto, leggete le seguenti note narrative:

Oltrepassando le nicchie invase dalle macerie, i PG si ritrovano in un vestibolo oscuro dal basso soffitto. Il buio si fa più fitto, quasi palpabile come una presenza viva ed ostile. Le pareti sono percorse da inquietanti incisioni in una geometria aliena e maligna, mentre la pietra stessa pare trasudare un qualche tipo di umore schifoso. Un'umida gradinata di pietra scura screziata di verde conduce nelle tenebrose profondità di quest'umido e caldo reliquiario del male.

Tutte le sensazioni che i PG sperimentano non sono reali, anche se il senso di trovarsi nel ventre stesso di Ramenos è difficile da scacciare dal pensiero.

Le scale non nascondono insidie. Chi dovesse esaminare con attenzione le incisioni sulle pareti, rischierebbe di rimanere vittima delle oscure geometrie venerate dai bullywug di Oth-Sharye. I curiosi devono superare un TS sulla volontà (**CD 25**) per non subire gli effetti di un incantesimo di *Simbolo di demenza* (livello incantatore 14).

3. La vasca del frogemoth

Nelle impenetrabili profondità delle paludi dell'Ade, lo sciamano Smlaarug, utilizzando i poteri del Cuore di Ramenos, catturò un orrido frogemoth (vedi il *Tome of Horrors*) da utilizzare come custode del santuario del dio batrace.





L'orrore anfibio di cui Styge ha accennato è proprio questo mostro. La guida fornisce solo una descrizione approssimativa della creatura, poiché non si è certo fermata a guardarla: "Nel giro di pochi istanti, dodici miei compagni furono sollevati da terra dai suoi tentacoli e stritolati senza pietà... sss!".

La compagnia penetra silenziosamente nel cuore sotterraneo del tempio di Ramenos. I PG si ritrovano su una piattaforma di pietra screziata, che si apre su una grotta. La caverna al di là è enorme, vasta e torreggiante. Dall'alto soffitto pendono radici putride e maleodoranti. Sotto quei tetti speroni di vegetazione morente si stende un bacino rettangolare di profonda acqua scura dalla superficie immota, quasi vitrea.

Se una goccia d'acqua cade dalle radici pendenti, la superficie si increspa appena e subito ripiomba nella quiete. Oltre il bacino d'acqua due umide e antiche rampe di scale di pietra portano ad un oscuro ingresso, da cui emanano zaffate pestilenziali e calde.

L'immensa bestia è immersa nelle putride acque del bacino artificiale in attesa di colpire. L'occhio del mostro è infatti sopra il pelo dell'acqua, dissimulato dalle alghe e dalla schiuma presenti sulla superficie e scruta di continuo l'ingresso in cerca di vittime di cui cibarsi. Riuscire a notare l'occhio giallastro del frogemoth è molto difficile e richiede una prova di Osservare (**CD 30**).

Il frogemoth attacca non appena i PG si avvicinano a meno di 9 metri dal bacino d'acqua, emergendo con una terribile esplosione di acqua, alghe e melma (se qualche PG aveva preparato un'azione, che implicava il lancio di un incantesimo, deve superare una prova di Concentrazione - **CD 10** - per mantenere l'incantesimo).

E' questione di un solo istante. La calma mortale che dominava l'enorme caverna nelle viscere del reliquiario viene spezzata da un assordante ruggito, così tonante da fare tremare le pareti stesse. Una pioggia d'acqua, alghe e melma putrida - proveniente dal fondo del bacino rettangolare - si abbatte su di voi, oscurando per alcuni momenti la vista di ogni cosa. Un verso spaventoso riverbera sotto le volte ctonie di questo malvagio santuario, mentre una figura colossale emerge dalle acque nere, gocciolante di alghe morte e putredine.

Alta perlomeno 4,5m e quasi altrettanto larga, l'immane creatura ricorda un incrocio fra un rospo mostruoso e una piovra primordiale. La pelle umida è lucida di muco, verde marcio sul dorso e giallognola sul ventre, coperta da macchie scure ed

escrescenze cancerose. Il corpo è quello di un batrace immenso con zampe posteriori palmate ed artigliate. Ad ogni lato, al posto degli arti anteriori, si agitano due tentacoli vorticanti. Il mostro ha un unico occhio giallastro sulla sommità di un'appendice simile all'antenna di una lumaca. Le fauci sono larghe e armate di impressionanti zanne fitte come spighe in un campo di grano e lunghe come pugnali.

Il frogemoth attacca quanti più PG possibile e cerca di impedire loro di raggiungere il *Sancta Sanctorum* del santuario.

Frogemoth: GS 13; aberrazione di taglia enorme; DV 16d8+80; PF 132; Iniz +1 (des); Vel 6m (4), nuotare 9m (6); CA 16 (-2 taglia, +1 des, +7 naturale); ATT 4 tentacoli +14 mischia, lingua +12 mischia, morso +12 mischia (tentacolo 1d6+4, lingua 1d6+2, morso 4d6+2); F/P 3/3m; AS afferrare migliorato, inghiottire; QS immune all'elettricità, resistenza 10 al fuoco, scurovisione 18m; AL N; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +11; For 19, Des 13, Cos 20, Int 2, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Nascondersi +3 (+7 in acqua), Ascoltare +16, Osservare +16, Allerta, Incalzare, Multiattacco, Attacco poderoso.

Attacchi speciali: Afferrare migliorato (con un tiro per colpire con la lingua e una prova di lotta riuscita, il mostro può mordere o inghiottire una vittima, prova di lotta +24), Inghiottire (vedi *Tome of Horrors* a pagina 144 e manuale dei Mostri a pagina 307-308).

Qualità speciali: Immunità all'elettricità (non subisce danni ma rimane *rallentato* per 1 round), Resistenza 10 al fuoco.

Se Styge è ancora con la compagnia, cerca di sgattaiolare dietro il frogemoth per sottrarre l'idolo di Ramenos mentre i PG sono impegnati a combattere con il colosso anfibio. Il khaasta cerca di passare usando la sua agilità naturale e di una pozione di furtività.

Guidato dalla volontà di Smlaarug, il frogemoth combatte fino alla morte.

4. La fossa dei serpenti

Dietro la vasca del frogemoth c'è un arco di pietra fiancheggiato da due simulacri di pietra scura screziata di verde. Le due statue rappresentano dei guerrieri batrace armati di lancia. Nonostante l'aspetto minaccioso, si tratta di semplici statue.

Oltre l'arco vi è una vasta terrazza rocciosa quadrata con spigolo di circa 6 metri. La terrazza da su una fossa posta 10 metri più in





basso. Non ci sono scale o appigli per scendere sul fondo della stanza (Scalare **CD 25**).

Il pavimento sul fondo della fossa è nero e pare quasi vivo, poiché nell'oscurità sembra che si muova!

Il pavimento della stanza brulica letteralmente di centinaia di serpenti velenosi, che provengono dagli acquitrini. La moltitudine di serpenti viene considerata uno sciame (come spiegato nel *Fiend Folio*).

Sciame (colossale) di serpenti: GS 15; (sciame di creature minuscole); DV 60d8+60; PF 356; Iniz +2 (des); Vel 4,5m (3); CA 8 (-8 taglia, +2 des, +4 naturale); ATT sciame +45 mischia (moltitudine di morsi 12d6 e veleno); F/P speciale; AS distrazione, veleno; QS mente comune, visione crepuscolare, tratti da sciame, olfatto fino; AL N; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +2; For 1, Des 15, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Scalare +12, Nascondersi +0, Ascoltare +7, Osservare +7.

Attacchi speciali: Distrazione (vedi *Fiend Folio* a pagina 166), Veleno (ogni 6 ferite inflitte TS su Tempra CD 13, danno 1° e 2° 1d4 punti Cos).

Qualità speciali: Tratti da sciame (non soggetto a colpi critici, riceve ½ danno da armi da taglio e da punta, non può essere preso ai fianchi, immune agli incantesimi che influenzano un numero specifico di soggetti, riceve una penalità -10 contro gli incantesimi ad area), Mente comune (quando è soggetto a incantesimi che influenzano la mente, lo sciame si considera come un'unica entità).

Chi dovesse cadere nella fossa, subirebbe l'attacco di una moltitudine di serpenti velenosi. Per ogni 30 ferite inflitte, lo sciame si riduce di un'area di 1,5m di lato (inizialmente occupa tutte e 12 i quadretti di cui è composta la fossa).

Dal centro della stanza, a circa 6 metri dalla terrazza, su cui si trovano i PG, s'innalza una specie di colonna del diametro di 3 metri, posta allo stesso livello della terrazza. Sulla sommità c'è un simulacro ridotto del dio Ramenos, simile a quello dentro cui si trova la compagnia.

5. Il Cuore di Ramenos

Tra le fauci spalancate del simulacro di Ramenos si trova la reliquia tanto a lungo cercata dal gruppo: il Cuore di Ramenos!

Leggete le seguenti note narrative:

Il simulacro di Ramenos è una copia più in piccolo dell'enorme statua che permette di scendere fin quaggiù: nel *sancta sanctorum* del reliquiario del dio batrace. La statua della ormai famigliare disgustosa pietra umida è alta una volta e mezzo un uomo e forse più. Ai lati ardono delle guizzanti fiamme verdastre, che si originano da dei fori sul pavimento. Le fauci spalancate del simulacro ospitano al loro interno una copia in miniatura del manufatto stesso. Delle dimensioni di un pugno di un orco, la statuina è fatta interamente di pietra serpentina, luccicante di umidità come quasi respirasse l'aria umida del reliquiario.

Dalla statuina emana una potente aura di antichità e potere; pare quasi essere stata fatta con le carni repellenti dell'oscura divinità adorata dai degenerati abitanti di Oth-Sharye: il Cuore di Ramenos, l'orrore anfibio che dorme in attesa.

A dispetto dell'aria inquietante del simulacro e del Cuore di Ramenos, non ci sono trappole nascoste o altre insidie. Smlaarug è comunque consapevole dell'invasione dei PG e attende gli intrusi fuori dal reliquiario con una moltitudine di bullywug (praticamente tutti gli abitanti di Oth-Sharye).

A questo punto, Styge potrebbe avere già rivelato il proprio tradimento ed il corso degli eventi potrebbe essere assai vario.

Se i PG hanno smascherato Styge e hanno sconfitto il khaasta e il gruppo di tanar'ri che lo seguiva, potranno prendere la statuina ma saranno comunque costretti ad affrontare l'ira di Smlaarug e dei bullywug.

Se i PG non hanno smascherato Styge, dovranno cercare di evitare la fuga del khaasta con l'idolo, affare non semplice considerando che sarà spalleggiato da Waybarr e compagni. Comunque finisca il combattimento, poi ci saranno sempre Smlaarug e i bullywug ad attendere i vincitori dello scontro, fuori dal reliquiario (anche se i tanar'ri faranno uso della loro capacità di Porta dimensionale per sfuggire all'accerchiamento dei guerrieri batrace).

⊕+H-SHARYE SI RISVEGLIA!

A meno che il gruppo non sia rimasto ucciso all'interno del sacrario, dovrà prima o poi risalire in superficie.

L'intrusione degli avventurieri nella città e la violazione del *Sancta Sanctorum* non passa certa inosservata. Infatti, mentre i PG esplorano le profondità del reliquiario, Smlaarug ha disposto i suoi bullywug tutt'intorno alla piazza del sacrario per bloccare ogni via di fuga.

Infine il supremo sciamano di Oth-Sharye ha iniziato a intonare le preghiere necessarie a convocare un'avatara di Ramenos!





Quando i PG salgono in superficie, leggete le seguenti note narrative:

Non appena i PG emergono dalle viscere del santuario di Ramenos, anche la debole luce smorta dell'acquitrino è forte a tal punto da accecare la vista. Quando finalmente gli occhi si riabituaano alla luminosità esterna, uno spettacolo terrificante e minaccioso è pronto ad accogliere gli avventurieri. La piazza centrale che racchiude il sacrario di Oth-Sharye pullula letteralmente di sinistre figure deformi.

I batraci bullywug – a centinaia – si sono radunati qui, bloccando ogni apparente via di fuga. Le strade, i tetti e le vie che danno accesso alla piazza sono occupate da moltitudini di guerrieri bullywug. Di tanto in tanto spiccano le penne colorate e le insegne degli sciamani: decrepite creature dai sinistri poteri magici. I degenerati abitanti di questa città sommersa sono in silenzio. I loro grandi occhi privi di palpebre fissi sull'ingresso oscuro del santuario.

Tutti paiono in attesa degli ordini di una spaventosa creatura che si trova in mezzo a loro. Sdraiata su una portantina, sostenuta da almeno una dozzina di robusti guerrieri, vi è un'enorme bullywug enfio e grasso fino all'inverosimile. La repellente creatura è immersa in tetri pensieri di morte. Con minacciosa lentezza il mostro sulla portantina solleva un dito flaccido e artigliato nella direzione dei PG, gracidando qualche oscura preghiera.

Smlaarug è un antico sciamano di Ramenos, che ha acquisito l'immortalità grazie ai poteri del Cuore. Con il trascorrere dei secoli le sue dimensioni sono cresciute a dismisura ed oggi viene trasportato su una specie di portantina sostenuta da 12 bullywug robusti e feroci (considerali come guerrieri con il massimo dei PF). La portantina ha un incantesimo di *Contingenza* lanciato su di essa: se i portatori dovessero essere uccisi o entrare in battaglia, rimarrebbe sospesa grazie a un sortilegio di *Levitazione* (livello incantatore 20) e sotto il controllo di Smlaarug.

Smlaarug è un debole guerriero ma compensa questa mancanza con formidabili poteri magici, che gli derivano dal prolungato contatto con il Cuore di Ramenos.

Lo sciamano ha invocato Ramenos per punire i folli saccheggiatori. Grazie ad un incantesimo di *Evoca alleato naturale IX*, Smlaarug chiama un'immagine stessa del dio rospo, che aggredirà i PG per distruggerli.

I bullywug di Oth-Sharye non intervengono nel combattimento e gracidano oscure preghiere e invocazioni, mentre l'enorme creatura abissale prende forma nella piazza del sacrario.

I PG possono salvarsi solo in tre modi: uccidere Smlaarug e rispedire in questo modo l'avatara da dove è venuta, sconfiggere l'avatara in combattimento o gettandogli nelle fauci l'idolo di Ramenos!

In tutti e tre i casi, la creatura evocata sparirà, gettando nel panico i bullywug e consentendo alla compagnia di fuggire via dalla città in preda al caos. Smlaarug è ben protetto e si trova a circa 30 metri dalla compagnia. L'unico modo per ucciderlo è quello di farlo in un singolo round di combattimento, altrimenti lo sciamano viene portato in salvo dalle sue guardie del corpo.

Bullywug di Oth-Sharye (innumerevoli): PF 18 ciascuno (vedi statistiche a pagina 46).

Sciamani Bullywug (100): PF 18 ciascuno (vedi statistiche a pagina 46).

Smlaarug, sciamano antico: GS 9; umanoide di taglia grande (extraplanare, acquatico); DV 20d8-40; PF 45; Iniz -2 (des); Vel 6m (4) con portantina, 4,5m (3), nuotare 9m (6); CA 22 (-2 des, +4 deviazione, +10 naturale); ATT 2 artigli +6 mischia, morso +2 mischia (artiglio 1d4+4, morso 1d8+2); F/P 3/3m; QS RI 20, resistenza 10 a fuoco, freddo, elettricità, immune al veleno; AS capacità magiche, fiato velenoso; AL CM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +12; For 18, Des 7, Cos 7, Int 19, Sag 20, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Osservare +15, Concentrazione +9, Intimidire +14, Raccogliere informazioni +10, Conoscenza (Arcana) +18, (Religione) +18, (Piani) +15, Artigianato (Alchimia) +12, Creare oggetti meravigliosi, Mescere pozioni, Creare bastoni, Incantesimi inarrestabili superiore, Attacco poderoso, Indagatore.

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 20, Resistenza 10 a fuoco, freddo, elettricità, Immune al veleno.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Individuazione del magico, Lettura del magico, Individuazione di animali e vegetali, Pelle coriacea, Crescita di spine; 3v/giorno: Veleno, Infliggi ferite gravi, Neutralizza veleno, Sever^{RR}; 1v/anno: Evoca alleato naturale IX, tutti gli incantesimi sono lanciati a livello incantatore 20, CD 15+liv inc); Fiato velenoso (tutti coloro che si trovano adiacenti alla "faccia" di Smlaarug, devono superare ogni round un TS su Tempra, CD 15, o subire 1d3 danni temporanei alla Forza).

Proprietà: Talismani sciamanici di Ramenos (bonus deviazione +4 alla CA), 4 Bombe putride.





La lotta contro l'immagine divina di Ramenos è dura ma non impossibile, poiché il dio rospo ormai letargico da tempo immemorabile ha perduto gran parte della sua potenza. Somiglia ad uno smisurato rospo abissale con sei occhi rossastri e luccicanti e zanne affilate e colanti una bava acida. Il mostro agogna di ingoiare la statuina, poiché sono vere le leggende secondo le quali il Cuore di Ramenos fu ottenuto dalle carni stesse del dio. La divinità batrace, ormai pazza, desidera solo recuperare ciò che era "suo" di diritto. Ogni round di combattimento i PG possono avvertire un disperato impulso mentale provenire dalla creatura, che "implora" di riavere ciò che gli appartiene per continuare a dormire. Sentire questi messaggi subliminali però non è facile, poiché occorre superare una prova sulla saggezza (CD 22).

Scagliare la statuina tra le fauci dell'avatara è un'azione automatica (il mostro la inghiotte al volo) e provoca la scomparsa del mostro, l'invecchiamento istantaneo di Smlaarug, che si riduce in polvere nel giro di pochissimi istanti e la caduta nel panico totale dei bullywug di Oth-Sharye!

Avatara di Ramenos: GS 11; bestia magica di taglia enorme (acquatica, malvagia, caotica); DV 24d8+120; PF 210; Iniz -1 (des); Vel 9m (6); CA 22 (-2 taglia, -1 des, +15 naturale); ATT morso +27 mischia (3d10+11 crit 19-20); F/P 4,5/4,5m; QS riduzione del danno 10/-, scurovisione 18m, immunità; AS inghiottire; AL CM; TS Temp +19, Rifl +7, Vol +10; For 33, Des 8, Cos 21, Int 10, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +29, Osservare +29, Attacco poderoso, Critico migliorato, Incalzare potenziato, Volontà di ferro.

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/-, Immunità (immune al freddo e al fuoco, l'elettricità non lo danneggia ma lo rallenta per un round [no TS], immune al veleno e agli incantesimi che influenzano la mente).

Attacchi speciali: Inghiottire (vedi Manuale dei mostri pagina 255, l'avatara di Ramenos ha il medesimo attacco di un verme purpureo con un attacco base/lotta di +18/+37).

APPENDICE - IL CAS+ DEI PNG

In questa sezione sono presentate le statistiche di gioco dei principali personaggi non giocanti (PNG) dell'avventura. Alcuni di questi personaggi non giocanti sono già apparsi nell'avventura della "Vendetta di sangue".

L'ordine con il quale sono presentati è quello di comparsa nell'avventura. Alcuni di essi potrebbero diventare delle presenze ricorrenti nella campagna.

Durkayle, prefetto harmonium: umano guerriero 12; GS 12; umanoide di taglia media; DV 12d10+36; PF 110; Iniz +2 (des); Vel 6m (4); CA 22 (+1 des, +8 armatura, +3 scudo); ATT spada bastarda +19/+14/+9 mischia, arco lungo +15/+10/+5 a distanza, pugnale +18/+13/+8 mischia (spada bastarda [una mano] +2 infuocata 1d10+11 e +1d6 [fuoco] crit 17-20/x2, arco composito potente perfetto 1d8+7 crit x3, pugnale +1 assiomatico 1d4+6 e +2d6 [caos] crit 19-20/x2); F/P standard; QS poteri harmonium; AL LM; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +4; For 20, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 10, Car 15.

Abilità e talenti: Artigianato (Mastro armaiolo) +12, Nuotare +17, Scalare +15, Percepire intenzioni +5, Intimidire +8, Diplomazia +4, Atletico, Arma specializzata superiore (bastarda), Autorità, Attacco poderoso, Critico migliorato, Maestria in combattimento, Fintare migliorato, resistenza fisica, Duro a morire, Competenza armi esotiche (bastarda).

Qualità speciali: Poteri harmonium (immune allo charme, 1v/giorno lancia gli incantesimi di Comando e Individuazione dei pensieri a livello incantatore 12, CD 12+liv inc).

Proprietà: Talismano della salute, Anello del sostentamento, Elmo del teletrasporto, *Eyes of accuracy*^{RR} (usa le lenti quando tira con l'arco), Spada bastarda +2 *infuocata*, Armatura di scaglie di drago rosso (armatura completa perfetta), Scudo pesante metallico +1 RI 5, Arco lungo composito potente [+5] perfetto, faretra con 20 frecce +1, Pugnale +1 *assiomatico*.

Fisico atletico, mascella quadrata, occhi di ghiaccio e capelli chiari tagliati a spazzola... indubbiamente il prefetto somiglia all'attore Kirk Douglas nel film *Spartacus*!

Indossa sempre la consueta corazza completa di scaglie di drago rosso con l'emblema harmonium sul pettorale, vesti blu e rosse con un ampio mantello bordato di pelliccia.

Il prefetto indossa una corazza completa di scaglie di drago rosso e un elmo di cuoio rinforzato magico del teletrasporto. Durkayle è il braccio sinistro del factol degli Harmonium e ha la responsabilità del mantenimento dell'ordine pubblico a Sigil.

Recentemente ha subito un grave smacco, permettendo la rinascita di un'antica fazione creduta perduta, il cui rettore è tuttora sua figlia, una mezza tanar'ri, che Durkayle ebbe con una succube (per i dettagli consulta





l'avventura "Umbra" in *Dungeon* #55). E' dunque desideroso di riscattarsi agli occhi del proprio factol, cercando di ostacolare le manovre dei demoni del Tempio dell'Abisso.

La sua fortezza nel rione della Signora (*Lady's Ward*) pullula di soldati e baatezu, con i quali il prefetto ha stretto un'alleanza (il celestiale Morinius non si fa troppi scrupoli sui *compagni di letto* del prefetto, fintantoché collabora con i suoi piani).

Morinius Peradnacles, planetar: GS 16; esterno di taglia grande (buono); DV 16d8+75; PF 160; Iniz +8 (+4 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6), volo 27m (18) (buona); CA 32 (-1 taglia, +4 des, +19 naturale); ATT spadone *Chaos Cleaver* +23/+18/+13 mischia (*Chaos Cleaver* 2d6+13 [+2d6 danni contro caotici]); F/P 3/3m; QS riduzione del danno 30/+3, RI 30, rigenerazione 10, qualità dei celestiali; AS capacità magiche, incantesimi; AL LB; TS Temp +14, Rifl +13, Vol +15; For 25, Des 19, Cos 20, Int 22, Sag 23, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della fuga +20, Ascoltare +23, Cercare +19, Concentrazione +19, Conoscenza (Piani) +21, (Religione) +21, (Arcana) +21, Professione (Armaiole) +23, Nascondersi +17, Muoversi in silenzio +17, Osservare +23, Percepire intenzioni +23, Attacco poderoso, Iniziativa migliorata, Combattere alla cieca, Incalzare.

Qualità speciali: Riduzione del danno 30/+3; Resistenza agli incantesimi 30; Rigenerazione 10; Qualità dei celestiali (aura di minaccia, aura di protezione, linguaggi - vedi Manuale dei Mostri pag. 33-34); Immune a freddo, elettricità, pietrificazione e acido; Resistenza 20 al fuoco; Bonus +4 razziale ai TS sulla Tempra contro i veleni (non conteggiato).

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Dissolvi magie, Fiamma perenne, Invisibilità migliorata (solo su se stesso), Parlare con i morti, Punizione sacra, Rimuovi malattia, Rimuovi maledizione, Rimuovi paura, Ristorare inferiore; 3v/giorno: Barriera di lame, Colpo infuocato, Rianimare i morti; 1v/giorno: Ristorare superiore, Simbolo (qualsiasi), Terremoto, Trasformazione; tutte le capacità si considerano lanciate da uno stregone di livello 17, CD base 16+liv inc); Poteri perenni (Individuazione del male, Individuazione di calappi e trabocchetti, Rivela bugie, Vedere l'invisibilità, Visione del vero).

Incantesimi: (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2, CD base 16+liv inc) Livello 0 - Creare acqua x2, Purificare cibo e bevande x2, Lettura del magico, Individuazione del magico; Livello 1 - Protezione dal male, Anatema, Cura ferite leggere, Scudo della fede, Santuario, Individuazione dei non morti x3; Livello 2 -

Muro di vento, Rimuovi paralisi, Blocca persona x3, Scudo su altri, Estasiare; Livello 3 - Creare cibo e acqua, Cura ferite gravi x2, Protezione dall'energia negativa x2, Cerchio magico contro il male x2; Livello 4 - Neutralizza veleno x2, Infondere capacità magiche x2, Libertà di movimento, Cura ferite critiche x2; Livello 5 - Colpo infuocato, Rianimare i morti x2, Dissolvi il male, Sigillo di giustizia, Spostamento planare; Livello 6 - Pelle di pietra, Ferire, Esilio, Banchetto degli eroi, Scopri percorso, Parola del ritiro; Livello 7 - Parola sacra x2, Dettame x2; Livello 8 - Turbine, Guarigione di massa, Tempesta di fuoco; Livello 9 - Mano stritolatrice di Bigby, Resurrezione pura.

Proprietà: spadone *Chaos Cleaver* +3 *assiomatica*, talismano del colpo accurato di massa, anello accumulatore di incantesimi.

Alto oltre i due metri e trenta, il planetar ha un fisico scultoreo con muscoli d'acciaio che guizzano sotto la lucida pelle color smeraldo. Porta il cranio completamente rasato e alle orecchie a punta luccicano numerosi anelli di platino.

Gli occhi dell'essere angelico sono pozze di un profondo blu oltremare, che risplendono di una luce preternaturale. Dietro la schiena si aprono imponenti ali piumate bianche dai metallici riflessi verdi. Indossa calzari dorati e un perizoma bianco bordato d'oro, sostenuto in vita da una cintura dorata di pelle di balor.

Morinius Peradnacles III è un celestiale disposto a tutto per fare prevalere la Legge sul Caos. E' fanatico a tal punto che spesso non disdegna di adottare metodi a dir poco discutibili per portare avanti la sua guerra personale contro i demoni. Il celestiale nutre un odio profondo per tutti gli esseri dei Piani Inferi, ma detesta in modo particolare i tanar'ri, tanto da sostenere attivamente le azioni di guerra dei diavoli.

L'arma di Morinius è *Chaos Cleaver*, un possente spadone a due mani assiomatico con la lama di acciaio azzurro ricoperta di rune magiche. Indossa un medaglione circolare di platino con il simbolo dei Paradisi Gemelli di Bytopia, circondato da una corona di minuscoli zaffiri azzurri (valore apparente 5000 monete d'oro).

Il medaglione è un potente Talismano del Colpo accurato di massa (*Mass true strike^{RRIT}*), il cui potere (a livello incantatore 20) può essere invocato una volta al giorno. All'anulare della mano sinistra ha un anello di platino e diamanti (valore apparente 2000 monete d'oro) accumulatore di incantesimi; attualmente sono incamerati nell'anello i





seguenti sortilegi (livello incantatore 17):
Rianimare i morti x2, Ristorare superiore x2,
Cura ferite gravi x2.

Turia: tiefling guerriero 6; GS 6; esterno di taglia media (nativo); DV 6d10+6; PF 54 (incluso robustezza); Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 6m (4); CA 18 (mezza armatura +1); ATT spada bastarda elfica +11/+5 mischia, pugnale +9/+4 mischia o +8/+3 a distanza (spada bastarda +2 di Arvandor 1d10+6 crit 17-20/x2, pugnale perfetto 1d4+2 crit 19-20/x2); F/P standard; AS oscurità, colpo entropico; QS scurovisione 18m, resistenza 5 freddo, fuoco ed elettricità; AL CN; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +2; For 14, Des 13, Cos 12, Int 13, Sag 9, Car 6.

Abilità e talenti: Intimidire +5, Ascoltare +2, Muoversi in silenzio +5, Nascondersi +5, Cercare +3, Saltare +5, Robustezza, Competenza armi esotiche (bastarda), Arma focalizzata (bastarda), Arma specializzata (bastarda), Iniziativa migliorata, Furtivo, Colpo entropico.

Attacchi speciali: Colpo entropico (1v/giorno aggiunge +6 ai danni), Oscurità (come stregone livello 6).

Proprietà: Mezza armatura +1 resistenza all'elettricità, Spada bastarda +2 di Arvandor *affilata*, Mantello della resistenza +1, pozione di *Armor in a bottle*^{RR} (vapori biancastri), Verga di Proteus (*Proteus rod*^{RR}).

Turia è una donna esile tutta nervi e muscoli con un'espressione perennemente imbronciata sul viso. Ha una bellezza particolare, quasi mascolina. I capelli viola non nascondono le lunghe orecchie appuntite dall'aspetto fatato. I suoi occhi stretti e dal taglio bizzarramente a mandorla sono violetti, ma brillano rossi quando è arrabbiata.

Indossa un pettorale d'acciaio bluastro tutto ammassato, vesti anonime e un ampio mantello scuro con glifi dorati ricamati sopra.

L'arma di Turia è una bastarda di Arvandor di fattura elfica +2 *affilata*: la lama leggermente ricurva e sottile con l'elsa, ricoperta di pelle dorata, lunga quasi quanto la lama e un rubino *cabochon* incastonato sul pomolo.

La tiefling, dopo avere abbandonato lo yagnoloth Inimigle, è entrata nel libro paga della Compagnia Commerciale dei Piani ed ora lavora per Estavan – per ulteriori informazioni su Turia e Inimigle vedi "Umbra". Turia è taciturna e violenta. Si esprime a monosillabi e grugniti e pochi ricordano di averle mai sentito pronunciare un discorso più lungo di tre parole consecutive!

Turia entra in gioco solo se i PG sono stati catturati dagli Harmonium; la tiefling penetra nella fortezza del prefetto Durkayle per liberare il gruppo prigioniero e condurlo nelle Terre Esterne.

Greymistress, strega e assassina del

Tempio dell'Abisso: demone alu stregone 10; GS 15; esterno di taglia media [tanar'ri, male, caos]; DV 6d8+8 e 10d4+10 (strega); PF 76; Iniz +9 (+5 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6), volo 15m (10) (media); CA 21 (+5 des, +4 bracciali armatura, +2 scudo magico); ATT pugnale +12/+7 mischia, arco corto composito +15/+10 a distanza o fuoco infernale [*hellfire*] (pugnale +2 sacrilego 1d4+3 [+2d6 contro buoni] crit x3, arco corto composito +2 folgorante 1d8 ed elettricità crit x3, fuoco infernale – vedi sotto); F/P standard; AS tocco del vampiro, abilità magiche, colpo entropico; QS riduzione del danno 10/+1, qualità dei demoni, RI 12, telepatia; AL CM; TS Temp +9, Rifl +15, Vol +14; For 15, Des 20, Cos 13, Int 15, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Artista della fuga +8, Nascondersi +10, Muoversi in silenzio +12, Ascoltare +14, Osservare +14, Conoscenza (Arcana) +10, (Sigil) +8, (Piani) +8, (Tanar'ri) +8, Intimidire +7, Sapienza magica +5, Iniziativa migliorata, Incantesimi focalizzati (negromanzia e invocazione), Riflessi fulminei, Attacco poderoso, Incalzare.

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, Resistenza agli incantesimi 12, Qualità dei demoni (immune a veleni ed elettricità, resistenza 20 a freddo, fuoco e acido), Scurovisione 60m.

Attacchi speciali: Colpo entropico (1v/giorno aggiunge +10 al danno), Tocco del vampiro (con un artiglio infligge 1d3+2 danni [2 artigli +10/+5 mischia] e ottiene altrettanti PF temporanei per un'ora), Capacità magiche (a volontà: Charme, Dissacrare, Individuazione dei pensieri, Cambiare sembianze, Suggestione; 1v/giorno: Porta dimensionale, CD base 12+liv inc).

Incantesimi: (6/7/7/6/5/3, CD base 12+liv inc, 14+liv inc per incantesimi focalizzati) Livello 0 – Resistenza, Raggio di gelo, Lampo*, Distruggere non morti*, Individuazione del magico, Lettura del magico, *Unnerving gaze*^{BVD}, *Slash tongue*^{BVD}; Livello 1 – Protezione dal bene, Scudo, Dardo incantato*, Raggio di indebolimento*, Saltare, Tocco gelido*, *Chameleon skin*^{RR}; Livello 2 – Sfocatura, Oscurità*, Tocco del ghoul*, Forza straordinaria, *Dance of ruin*^{BVD}*, *Assassin's senses*^{RR}, *Shocking missile*^{RRII}; Livello 3 – Palla di fuoco*, *Dread word*^{BVD}*, Destriero fantomatico, Dissolvi magie, Anti-individuazione, Lentezza; Livello 4 – Evoca





mostri IV, Grido*, Debilitazione*, Pelle di pietra, Ancora dimensionale; Livello 5 - Nebbia mentale, *Call dretch horde*^{BVD}, *Stop heart*^{BVD}.*

Proprietà: borsa conservante, pugnale +2 sacrilego, scudo piccolo di metallo +1, arco corto composito +2 folgorante, faretra con 20 frecce perfette, bracciali dell'armatura +4 (bonus armatura), pozione del soffio infuocato (rossa e frizzante), bacchetta di blocca persona (5 cariche), *tongue hellfire studs*^{BVD}.

D'aspetto simile a una fata corrotta, Greymistress ha il viso conturbante ed affilato. La pelle ha una sinistra tonalità cinerina sottolineata dai lunghi capelli candidi e dalle sopracciglia bizzarramente arcuate. Una striscia nera tatuata le corre sugli occhi, che brillano rossi e crudeli. Le orecchie appuntite sono cariche d'anelli d'argento e sia il naso che le labbra sono trafitti da numerosi *piercing*. Indossa un reggipetto ed un perizoma di cuoio e acciaio nero con demoniche decorazioni. Sul seno sinistro ha tatuati l'emblema dell'Abisso e quello dei *Sinkers*. Un paio di nere ali da pipistrello le si aprono sulla schiena, simili a un tenebroso mantello.

Greymistress è la compagna inseparabile di Waybarr. Insieme i due tanar'ri formano la coppia di sicari più letale di tutta Sigil. Sono conosciuti e temuti da tutti i Rettori delle fazioni e i poteri celesti desidererebbero vederli annientati (ma nonostante tutti gli sforzi in tal senso, i due assassini si sono sempre rivelati più in gamba dei paladini e dei giustizieri che hanno incontrato).

La demone alu indossa un paio di bracciali della difesa in cuoio e acciaio dal tipico stile tanar'ri. Appeso alla coscia destra porta un fodero con un sottile pugnale +2 sacrilego e alla cintura ha una bacchetta di legno contorto di blocca persona.

Sempre alla cintura porta una bisaccia in cuoio con sopra il simbolo della Signora del Dolore di Sigil: si tratta di una borsa conservante. All'interno della borsa vi sono i componenti per gli incantesimi e una fiala di cristallo a forma di fiamma contenente un liquido scarlatto e frizzante (si tratta di una pozione del soffio infuocato).

Sulla lingua Greymistress ha tre dolorosi *piercing* magici: si tratta di *tongue hellfire studs* (per i dettagli consulta il *Book of Vile Darkness*). Le borchie consentono a chi le indossa di trasformare il proprio fiato in un getto lungo 15 metri di rovente fuoco infernale. Il getto colpisce chiunque si trovi sulla linea di tiro, senza bisogno di tiro per colpire e senza consentire tiro

salvezza. Il fuoco infernale delle borchie infligge danno sacrilego e non di fuoco (quindi anche gli esseri immuni o resistenti al fuoco subiscono l'intero danno) e può essere utilizzato 3 volte al giorno. Ogni getto infligge 3d6 danni sacrileghi.

Tarak'nir: githyanki grr 6/gne 3; GS 9; esterno di taglia media (malvagio); DV 9d10+18; PF 85; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 6m (4); CA 16 (+1 des, +5 corazza piastre); ATT scimitarra +13/+8 mischia (scimitarra +3 vorpal 1d6+7 e decapitazione crit 18-20/x2); F/P standard; QS RI 14, aura malvagia, individuazione del bene, poteri psion; AS punire il bene, aura di disperazione, comandare i non morti, colpo entropico; AL CM; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +4; For 17, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Conoscenza (Religione) +5, Nascondersi +10, Intimidire +3, Osservare +4, Cavalcare +5, Attacco poderoso, Incalzare, Spezzare migliorato, Abilità focalizzata (Nascondersi), Combattere alla cieca, Arma focalizzata e specializzata (scimitarra), Attacco in sella, Iniziativa migliorata, Combattere in sella.

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 14, Individuazione del bene a volontà.

Attacchi speciali: Punire il bene (1v/giorno infligge +3 danni agli avversari buoni), Aura di disperazione (tutti i nemici in un raggio di 3m hanno una penalità di morale -2 ai TS), Comandare i non morti (come chierico di livello 3), Poteri psion (a volontà: Chiaroudienza/Chiaroveggenza, Telecinesi, Porta dimensionale, Mano spettrale; 1v/giorno: Spostamento planare, come mago di livello 16), Colpo entropico (1v/giorno aggiunge +9 al danno).

Incantesimi: (2/1, CD base 11+liv inc) Livello 1 - Incuti paura, Infilgi ferite leggere; Livello 2 - Forza del toro.

Proprietà: Corazza di piastre gith perfetta, scimitarra +3 *vorpal*, pozione Cura ferite moderate (2d8+10), 2 giare di fuoco dell'alchimista, borsa con 25 monete d'oro gith e 3 opali verdi da 100 mo ciascuno.

Alto oltre un metro e novanta, Tarak'nir ha un fisico esile e la pelle grinzosa e giallastra. Gli occhi sono lucidi e neri come onici, privi di pupille. I capelli lunghi e untati d'olio sono sciolti, tranne due trecchine che scendono ai lati del crudele viso scavato. Sull'ampia fronte è stata incisa nella carne viva una spirale. Indossa una cotta di piastre d'acciaio gith, barocca, e vesti e mantello rossi e ocra.

Tarak'nir è una guardia nera githyanki al servizio del Tempio dell'Abisso. La sua arma è





una scimitarra (forgiata nel piano Astrale) dalla lama seghettata.

La sua tattica preferita in combattimento è quella di caricare in groppa al suo incubo un avversario, per cercare di decapitarlo. Utilizza il proprio talento di *Attacco in sella* per allontanarsi subito dopo l'attacco. Dalla distanza lancia *Incuti paura* e *Infliggi ferite leggere* (sfruttando la *Mano spettrale*). Poi lancia su di sé il sortilegio della *Forza del toro* e compie un'altra carica.

Rottenbull, tanar'ri, armanita: GS 9; esterno di taglia grande (tanar'ri, caotico, extraplanare, malvagio); DV 9d8+27; PF 71; Iniz +0; Vel 12m (8), volare 12m (scarsa); CA 25 (-1 taglia, +6 naturale, +8 bardatura piastre, +2 scudo); ATT spadone *flamberge* +10 mischia, arco lungo composito +6 a distanza (spadone *flamberge* perfetto 2d6+5 crit 19-20/x2, arco lungo composito +1 potente [+3] 1d8+4 e +2d10 [esplosione di fiamme con un critico] crit x3); FP 3/3m; AS carica, evoca tanar'ri; QS RI 18, scurovisione 18m, resistenza 10 ad acido, freddo e fuoco, telepatia 30m; AS evoca tanar'ri (convoca 1d10 dretch o un altro demone armanita con il 30% di successo); AL CM; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +5; For 20, Des 11, Cos 17, Int 8, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Nascondersi -4, Intimidire +9, Ascoltare +9, Cercare +4, Osservare +9, Sopravvivenza +4, Percepire intenzioni +1, Attacco in sella, Travolgere.

Proprietà: spadone *flamberge* perfetto, Arco lungo composito +1 potente [+3] *esplosione di fiamme*, faretra con 20 frecce +1, Bardatura di piastre d'acciaio chiodata.

L'aspetto di Rottenbull è spaventoso: sembra un pallido centauro non morto, empio ibrido fra un uomo e un toro. Il torso umano è protetto da un'antica corazza chiodata di piastre nera di stile tanar'ri. Ai lati del capo ha un paio di mostruose corna taurine con anelli di mithral incise di rune caotiche. La parte belluina è quella di un grosso toro macilento con le costole in rilievo e ispidi peli setolosi lunghi parecchi centimetri. Gli zoccoli fessi sono crudelmente appuntiti.

Rottenbull utilizza un arco ricurvo fabbricato con i tendini di baatezu con il quale scaglia frecce magiche di devastante potenza.

Styge: khaasta stregone 3; GS 6; esterno di taglia media (umanoide, rettile); DV 3d8+6 e 3d4+6 (stregone); PF 28; Iniz +1 (des); Vel 9m (6); CA 17 (+1 des, +6 naturale); ATT morso +8 mischia, scimitarra serpente +10 mischia, arco lungo composito +5 a distanza

(morso 1d4+4, scimitarra serpente 1d6+6 crit 16-20/x2, arco lungo composito 1d8 crit x3); F/P standard o 3m con scimitarra serpente; QS scurovisione 18m; AL CM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +6; For 18, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Scalare +8, Intimidire +4, Concentrazione +6, Conoscenza (Piani) +4, Sopravvivenza +4, Osservare +4, Muoversi in silenzio +3; Attacco poderoso, Tiro ravvicinato, Incantesimi inarrestabili superiore.

Incantesimi: (6/6, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Resistenza, Luci danzanti, Luce, Individuazione del magico, Tocco di affaticamento; Livello 1 - Dardo incantato, Ridurre persone, Ingrandire persone.

Proprietà: Scimitarra serpente +2, Cappuccio del camuffamento, 2 pozioni Cura ferite moderate (2d8+10), Anello accumulatore di incantesimi (Porta dimensionale, livello incantatore 15), pozione della Furtività.

Fondamentalmente di forma umana, cammina eretto sulle potenti zampe posteriori, curve e muscolose. Le braccia si protendono annaspando nel buio, mentre una coda da rettile si agita pigramente dietro di lui. Al posto della pelle e dei peli ha soltanto uno spesso strato di scaglie verde grigio. Le mani terminano con artigli ricurvi. La testa, entro un cappuccio, si volta verso i PG: il muso da rettile si solleva alla luce, ricoperto di scaglie e con un'ampia apertura che rivela file di denti aguzzi e una lingua da serpente. Le narici si allargano all'estremità del muso schiacciato; più in alto, quasi nascosti nell'ombra del cappuccio, scintillano le due fessure degli occhi verdi.

Styge è una creatura astuta e prudente. Il suo obiettivo è di convincere il gruppo a seguirlo fino alla città di Oth-Sharye, per sottrarre l'idolo demoniaco dal Sacratio di Ramenos. Solo recuperando la statua per i tanar'ri, il predone riuscirà ad avere salva la vita. Il khaasta è dotato di limitati poteri magici e i demoni gli hanno fornito alcuni oggetti magici per aiutarlo nell'impresa: un *Cappuccio del camuffamento* che consente di nascondere alla vista il suo equipaggiamento (il khaasta è equipaggiato di tutto punto ma, agli occhi dei PG, pare indossare solo uno sdruccio saio dotato di cappuccio) e un *Anello accumulatore di incantesimi*.

L'oggetto più potente in possesso del rettile è comunque la Scimitarra Serpente. E' un'arma antica forgiata con un bizzarro metallo scuro; lungo la lama ricurva di quest'arma sono state incise decorazioni serpentiforme e simboli





arcaici dall'aspetto alieno. Styge recuperò quest'arma durante la precedente scorreria tra le rovine della città di Oth-Sharye. Si tratta di una scimitarra magica +2 *Affilata* e del *Ferimento*. A comando l'arma può raggiungere avversari non adiacenti, scattando proprio come un serpente velenoso. In questo modo la scimitarra ha una portata effettiva di 3 metri, ma nel round in cui colpisce a distanza perde il bonus di potenziamento +2, se dovesse colpire anche avversari adiacenti.

Brimstone: azer esperto 5; GS 6; esterno di taglia media (extraplanare, fuoco); DV 2d8+2 e 5d6+5 (esperto); PF 36; Iniz +1 (des); Vel 9m (6); CA 17 (+1 des, +6 naturale); ATT maglio +11 mischia (maglio di ferro meteorico 1d8+6 crit x3; F/P standard; AS calore; QS scurovisione 18m, immunità al fuoco, RI 13, vulnerabilità al freddo; AL LN (tendenze malvagie); TS Temp +5, Rifl +5, Vol +8; For 18, Des 13, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 9.

Abilità e talenti: Artigianato (Armaiole) +12, (Fabbro) +12, Intimidire +4, Raggiare +6, Valutare +10, Scalare +10, Nascondersi +4, Osservare +8, Attacco poderoso, Abilità focalizzata (Armaiole).

Attacchi speciali: Calore (attacco senz'armi o con armi di metallo infliggono 1 danno extra da calore).

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 13; Immune al fuoco; Vulnerabile al freddo (subisce 1,5 volte il danno da attacchi basati sul freddo, che superi o meno il TS).

Brimstone è un tipico rappresentante della sua razza: somiglia a un nano dai capelli di fuoco e dalla barba di fiamma, la sua pelle ha il colore dell'ottone fuso percorso da neri tatuaggi dall'oscuro significato. Attorno alla vita indossa un kilt metallico. L'azer non si separa mai dal suo pesante maglio di ferro meteorico e accanto a lui c'è sempre uno schiavo magmin, che lo aiuta nel lavoro alla forgia.

L'arma di Brimstone è un pesante maglio dalla testa ricavata da un unico blocco grezzo di ferro meteorico. Si tratta di un'arma magica +2, che conta come ferro freddo ai fini della riduzione del danno.

La pelle d'ottone dell'azer è percorsa da tatuaggi neri dall'aspetto intricato. Molti di essi sono normali, ma due di essi in particolare sono imbevuti di magia, che Brimstone può invocare una volta al giorno per ciascuno (livello incantatore 10). Il primo tatuaggio riproduce gli effetti dell'incantesimo di *Protezione dal caos*, mentre il secondo consente all'azer di lanciare l'incantesimo di *Resistere all'energia (freddo)*.

Il fabbro azer proviene dal rovente Piano Elementale del Fuoco, dove era un rinomato armaiole, ma fu esiliato quando si scoprirono i suoi delitti e i suoi traffici con i nemici del suo villaggio. Dopo molto girovagare tra i piani dell'esistenza, l'azer ha trovato riparo al Grande Mercato delle Larve, dove le streghe notturne lo proteggono in cambio della creazione di armi perfette da incantare. L'azer possiede una forgia in una sezione del mercato poco distante dal colle dove sorge il Santuario di Cegilune.

Philemone: gnomo esp 4/chr 2 (Loki); GS 5; umanoide di taglia piccola; DV 4d6+4 (esperto) e 2d8+2 (chierico); PF 32; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 6m (4); CA 11 (des); ATT pugnale +6 mischia (pugnale magico 1d4+1 e veleno crit x3); F/P standard; QS visione crepuscolare 27m, bonus +2 ai TS contro illusioni (non conteggiato); AL NM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +9; For 10, Des 12, Cos 12, Int 14, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Percepire intenzioni +8, Professione (Mercante) +9, Raggiare +10, Osservare +4, Concentrazione +4, Nascondersi +4, Cercare +4, Arma preferita (pugnale), Iniziativa migliorata, Persuasivo, Topo di fogna (*Sewer rat*).

Qualità speciali: Topo di fogna (bonus +4 di circostanza ai TS contro veleni e malattie non magiche, le abilità di Nascondersi e Muoversi in silenzio sono di classe).

Incantesimi: (4/3+1, CD base 12+liv inc) Livello 0 - Purificare cibo e bevande, Individuazione del magico, Individuazione del veleno, Riparare; Livello 1 - Favore divino, Incuti paura, Pietra magica, Camuffare se stessi.

Domini: Caos (lancia incantesimi caotici a livello incantatore +1), Inganno (Nascondersi, Raggiare e Camuffare sono abilità di classe).

Lo gnomo ha un aspetto decisamente sgradevole, vestito di stracci e con i capelli e la rada barba grigia sporca e unta. Il volto è percorso da rughe profonde, che si infittiscono attorno agli occhi itterici, che strizza di continuo in preda a un tic nervoso. Le grandi orecchie a punta sono cariche di anelli d'argento ossidato e dai padiglioni auricolari spuntano folli ciuffi di pelo.

Waybarr, maestro d'arme e sicario del Tempio dell'Abisso: cambion Idr 5/ass 9; GS 20; esterno di taglia media [tanar'ri, male, caos]; DV 8d8+24, 5d6+15 (ladro) e 9d6+27 (assassino); PF 159; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m (8); CA 26 (+2 des, +8 corazza piastre magica, +6 naturale); ATT [Attacco Base +17/+12/+7/+1] spada a due lame +21/+21/+16/+11/+5 mischia con





attacco completo, oppure +23/+23/+17 mischia, balestra +21 a distanza (spada a due lame 1d8+6/1d8+6 crit 19-20/x2, balestra leggera 1d8 crit x3); F/P standard; AS attacco furtivo +8d6, attacco mortale, uso dei veleni, abilità magiche, colpo entropico; QS schivare prodigioso, riduzione del danno 10/+1, qualità dei demoni, RI 15, telepatia, incantesimi da assassino; AL CM; TS Temp +13 (immune a tutti i veleni), Rifl +16 (+19 contro trappole), Vol +13; For 21, Des 15, Cos 17, Int 16, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Muoversi in silenzio +19 [+16], Nascondersi +19 [+16], Camuffare +12, Percepire intenzioni +15, Disattivare congegni +10, Utilizzare oggetti magici +10, Linguaggi (Celestiale, Infernale), Conoscenza (Tanar'ri) +6, Intimidire +10, Ascoltare +12 [+9], Osservare +14, Cercare +8, Sopravvivenza +6, Attacco poderoso, Incalzare, Combattere alla cieca, Iniziativa migliorata, Maestria, Combattere con due armi migliorato, Competenza nelle armi esotiche (spada a due lame).

Tra [...] il bonus con la penalità d'armatura alla prova.

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, Resistenza agli incantesimi 15, Qualità dei demoni (immune a veleni ed elettricità, resistenza 20 a freddo, fuoco e acido), Scurovisione 18m, Schivare prodigioso (bonus des alla CA, non attaccato sui fianchi, +3 contro trappole).

Attacchi speciali: Colpo entropico (abilità di fazione), Attacco mortale dell'assassino (CD 23), Abilità magiche (a volontà: Individuazione dei pensieri, Individuazione del magico, incuti paura, levitazione, Autometamorfosi, CD base 12+liv inc).

Incantesimi: (3/3/2/1, CD base 13+liv inc) Livello 1 - Movimenti da ragno, Foschia occultante, Suono fantasma; Livello 2 - Passare senza tracce, Allineamento imperscrutabile, Oscurità; Livello 3 - Invisibilità, Dissimulare; Livello 4 - Porta dimensionale.

Proprietà: corazza di piastre tanar'ri +3, spada a due lame +1 *marrowcrushing*^{BVD}, pugnale +2 dell'assassino, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti, 10 quadrelli perfetti con la punta trattata con veleno di viverna, pozione di cura ferite leggere (1d8+5), pozione di vigore, 4 biglie della gabbia d'osso (*Bone Cage Beads*^{RRII}), Testa di Morto (*Kinskull*^{RR}).

Alto oltre due metri, il cambion pare un incubo incarnato. Agile quanto un felino, Waybarr è dotato di una forza sovrumana ed è letale quanto il soffio di un drago. La sua pelle è di un nero così profondo da avere riflessi cangianti, su cui spiccano i luminosi e selvaggi occhi rossi ed i tatuaggi rituali (colore rosso sangue), che

gli percorrono le guance e la fronte identificandolo come un maestro assassino tanar'ri. I lunghi capelli sono raccolti in centinaia di sottili trecce, che ricadono sulle spalle e sulla schiena. Indossa vesti nere e dorate e un lungo mantello scuro.

Il maestro d'arme e sicario del Tempio dell'Abisso indossa una corazza di piastre d'acciaio +3 annerita dal tipico e agghiacciante stile tanar'ri; l'armatura porta le insegne della fazione dei Distruttori (*Doomguard*). Le armi di Waybarr sono tre: una balestra perfetta, una spada a due lame magica in cui entrambi le lame sono avvolte da un sinistro bagliore violetto e l'impugnatura centrale è in osso e pelle annerita e, infine, un pugnale dell'assassino dalla lama ricurva ricoperta di rune e l'elsa sagomata con il pomolo scolpito a foggia di testa di corvo e due piccole gemme verdi incastonate nelle orbite. La spada a due lama ha il potere speciale di *marrowcrushing*, i cui dettagli possono essere trovati sul *Book of Vile Darkness*.

APPENDICE - ⊕GGE++I MĀGICI ED EQUIPAGGIAMENT⊕

Nel corso dell'avventura i PG si possono imbattere in numerosi oggetti straordinari o magici. La maggior parte di questi sono stati presi dai siti ps3E e mimir.net.

Armature di acciaio verde di Baator

L'acciaio verde di Baator è rinomato per la sua resistenza, elasticità e leggerezza. La superficie delle armi e delle armature costituite da questo materiale hanno una patina verdastra che le ricopre interamente.

Corazza di bande d'acciaio verde di Baator (Normale)

Tipo:	Pesante
Costo:	800 mo
Bonus Armatura:	+8
Bonus max Dex:	+2
Penalità prova:	-5
Fallimento inc arcani	35%
Velocità:	9m - 6m 6m - 4,5m
Peso:	15 kg

Cotta di maglia d'acciaio verde di Baator (Normale)

Tipo:	Media
Costo:	350 mo
Bonus Armatura:	+7
Bonus max Dex:	+3





Penalità prova:	-4
Fallimento inc arcani:	30%
Velocità:	9m - 6m 6m - 4,5m
Peso:	17,5 kg

Mezza armatura d'acciaio verde di Baator (Normale)

Tipo:	Pesante
Costo:	2,500 mo
Bonus Armatura:	+9
Bonus max Dex:	+1
Penalità prova:	-6
Fallimento inc arcani:	40%
Velocità:	9m - 6m 6m - 4,5m
Peso:	22,5 kg

Corazza a scaglie d'acciaio verde di Baator (Normale)

Tipo:	Media
Costo:	500 mo
Bonus Armatura:	+6
Bonus max Dex:	+4
Penalità prova:	-3
Fallimento inc arcani:	25%
Velocità:	9m - 6m 6m - 4,5m
Peso:	12,5 kg

Bomba di fuoco

Una bomba di fuoco è una piccola sfera di vetro riempita con uno scuro e vischioso liquido verde. Questo composto è estremamente volatile e si incendia a contatto con l'aria. Queste sfere sono utilizzate come delle vere e proprie bombe da lanciare contro i propri avversari. Occorre però prestare attenzione, per evitare che si rompano dentro lo zaino!

Quando la sfera di vetro si frantuma e il liquido viene a contatto con l'aria, si verifica una tremenda esplosione che infligge 5d6 danni a tutti coloro che si trovano in un raggio di 3 metri dal punto di impatto. Un TS sui Riflessi riuscito dimezza i danni subiti. L'incremento di gittata di una bomba di fuoco è 6 metri. Il normale prezzo di mercato di una bomba di fuoco è di 100 monete d'oro.

Pipa abissale

Questa piccola pipa di legno è scolpita in modo da somigliare alla testa di un demone. Quando viene accesa, emette una nuvola di fumi

mortali provenienti dagli infiniti strati dell'Abisso, creando un effetto simile all'incantesimo arcano di livello 5 *Nube mortale* a livello dell'incantatore pari a quello dell'utente.

LI 9; Creare oggetti meravigliosi, *Nube mortale*; Prezzo 2250 mo.

Quadrello di Acheron

Questi dardi per balestra sono generalmente di un colore cupo e grigiastro e sono ottenuti dal ferro dei cubi di Acheron. I quadrelli di Acheron possiedono un bonus di potenziamento +1. In aggiunta, se uno di questi dardi colpisce un avversario, questi deve superare un TS sulla Tempra (CD 15) o rimanere stordito per 1d6 round.

LI -; Creare armi magiche, *Frastornare*; Prezzo 107 mo.

Staffa sciamanica di Oth-Sharye

Questi bastoni in legno di alberi cancerosi sono decorati con penne dai colori luttuosi e pietre dure (solitamente onici, malachiti e opali neri). Sono oggetti prodotti dagli sciamani bullywug della città di Oth-Sharye e non hanno mai più di 10-12 cariche. Questa staffa concede l'uso dei seguenti incantesimi a livello incantatore 10:

- ✓ *Contagio* (1 carica)
- ✓ *Infliggi ferite moderate* (1 carica)
- ✓ *Breath of death*^{RR} (2 cariche)

LI 8; Creare bastoni, *Contagio*, *Infliggi ferite leggere*, *Breath of death*; 8750 mo.

Talismano coda di ratto

Questo talismano ottenuto dalla coda di un ratto cerebrale è particolarmente sozzo e puzza di vomito. La coda è rigida ma può essere piegata in forme differenti come un filo di ferro... Potrebbe funzionare da ottimo grimaldello, se non fosse così spesso.

Quando questo talismano viene masticato, conferisce una grande furtività e un'ottima probabilità di successo nei tentativi di muoversi in silenzio e di borseggiare. Tuttavia, le persone che incontrano chi ha consumato un talismano della coda di ratto hanno la sgradevole impressione di trovarsi di fronte ad una persona particolarmente infida e sfuggente.

Questa sensazione dura finché il talismano ha effetto e da una penalità di -2 a tutte le prove basate sul carisma. Chi gode del potere del talismano ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Rapidità di mano e





di Muoversi in silenzio. L'effetto di un talismano dura 10 minuti.

LI 3; Creare oggetti meravigliosi, *Grazia del gatto*, Prezzo 75 mo.

Consumare un talismano della coda di ratto è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Triboli baatezu

Questi grossi triboli hanno un aspetto organico con decine di spine e punte affilate. Si tratta dei semi di una particolare pianta infernale, che cresce in Avernus. I triboli baatezu funzionano esattamente come quelli normali eccetto il fatto che hanno un bonus +2 al tiro per colpire. Le ferite inflitte dai triboli baatezu sono profonde e dolorose (per essere curate, la CD alla prova di Guarire è 17 invece di 15).

APPENDICE - IL CUORE DI RAMENOS

Il Cuore di Ramenos è un potente artefatto creato dagli sciamani bullywug di Smaragd, il 74esimo Strato dell'Abisso.

Si tratta di un idolo scolpito da un unico blocco di pietra serpentina dai disgustosi riflessi verdastri. La statuina è alta 30 cm e raffigura le oscene sembianze di un grasso rospo immondo.

Le leggende narrano che l'idolo fu creato dalle viscidie carni dell'orribile divinità demoniaca adorata dai bullywug e incantato con antichi sortilegi ormai dimenticati.

Chi possiede il Cuore ha un limitato controllo sul demone batrace. Ramenos, pur dormiente all'interno dell'Albero Cavo, sogna disperatamente di rientrare in possesso dell'artefatto. L'unico modo per distruggere il Cuore di Ramenos è quello di farlo ingoiare ad un'avatara del dio stesso.

Il possesso del Cuore di Ramenos garantisce l'immortalità e la completa immunità agli effetti dell'invecchiamento, delle malattie e dei veleni sia naturali che magici. Il possessore dell'idolo acquista il talento vile di Deformità (obesità) [*Deformity - Obese - Vile*], anche se non ne soddisfa i requisiti.

L'idolo ha inoltre i seguenti poteri a livello incantatore 20:

- ✓ *Demonflesh*^{BoVD} (3v/giorno)
- ✓ Teletrasporto superiore (1v/anno, consente di portare con sé tutti coloro che si trovano in un raggio di 100m dal possessore)
- ✓ Dominare persone (1v/settimana)

Il possesso continuato dell'artefatto garantisce anche altri poteri, che sono diversi da utente a utente.

CREDI+I

Nella creazione di quest'avventura ho utilizzato i seguenti manuali: Manuale del giocatore, Manuale Dungeon Master, Manuale dei Mostri (versione 3.5) edizione 25th Edition, *Rituals & Relics volume I* e *volume II* della Sword & Sorcery Studios, i manuali *Vile Darkness Handbook*, *Psionics Handbook*, *Oriental Adventures* e *Manual of the Planes* della Wizards of the Coast, *Denizens of Darkness* della Sword & Sorcery Studios, il *Tome of Horrors* della Necromancers Games e il volume *Traps & Treachery II* della Fantasy Flight Games.

Gli oggetti magici e gli incantesimi che sono stati presi dai manuali diversi dai tre *core rulebooks* possono essere sostituiti con altri equivalenti dal master. Le varie abbreviazioni si riferiscono ai seguenti manuali:

RR	Rituals and Relics
RRII	Rituals and Relics II
T&TII	Traps & Treachery II
OA	Oriental Adventure
BVD	Book of Vile Darkness

Quest'avventura è stata scritta per essere giocata da chiunque ami l'ambientazione di Planescape in modo totalmente libero. La Vendetta di Sangue si basa sulle meccaniche OGL (Open Game License), il cui regolamento particolareggiato può essere consultato e scaricato al seguente indirizzo: <http://www.wizards.com/D20/main.asp?x=welcom e.3>.

Da ultimo vorrei ringraziare Robert E. Howard, Clark Ashton Smith e Karl Edward Wagner per i loro magnifici romazi e racconti, che mi hanno ispirato per alcune delle atmosfere di quest'avventura.

Un grazie anche a Claudio per avere avuto la pazienza di leggere e correggere la versione "beta" di questo lavoro e per avere dato vita alle Terre Esterne!

Mauro Ferrarini - Gennaio 2004

