



PR⊕L⊕G⊕

"L'atmosfera di quella notte era piuttosto tesa...", lasciò la frase sospesa, godendosi il senso di aspettativa che aveva creato nella piccola folla di curiosi che aveva attorno.

Era bravo a raccontare storie. Molti venivano alla taverna dei *Dodici Rettori* di Sigil per ascoltarlo, tutte le sere.

Si guardò intorno, fissando ciascuno dei suoi ascoltatori con le strette pupille giallastre, lasciando che sul viso rozzo camuso si aprisse un sorriso di soddisfazione, che rivelò una fila di denti aguzzi... adorava farlo!

"Allora Dak! Non tenerci sulle spine dannato caprone!", a spronarlo era stato Thorvalsen, un massiccio combattente di Ysgard.

"Sì! Avanti!" fece eco all'impaziente guerriero il resto della colorita compagnia. Dak si accorse di aver indugiato un istante troppo a lungo, per cui, senza ulteriori esitazioni, balzò in piedi sul tavolo consunto, trasformato per l'occasione in un podio improvvisato. Battendo gli zoccoli fessi sul legno massiccio, attese che attorno a sé calasse nuovamente il silenzio.

"Avreste dovuto vederli, amici miei...", riprese il tiefling, abbassando ad arte la voce raschiante.

"Smarriti di Sigil, certo, ma tipi decisi e coraggiosi. Chi mai avrebbe avuto altrimenti il fegato di scendere nelle catacombe! Tutti voi sapete bene dove esse conducono..."

Un basso mormorio serpeggiò tra il pubblico, mentre i suoni della fumosa taverna sotterranea parvero diventare all'improvviso distanti: Dak Sheres sapeva sempre come creare il giusto pathos.

"Erano in **[inserire il n. di PG e tre brevi descrizioni]**... Per gli dei immortali! Avrebbero ispirato timore anche nel cuore putrido di un balor dell'Abisso!"

Alzando gli occhi verso le lampade ad olio che gettavano una calda luce nel basso e claustrofobico locale, la creatura mezzo immonda parve rivolgersi ad un invisibile ascoltatore, apparentemente dimentico del suo pubblico.

"Alcuni li avrebbero presi per pazzi. Altri solo per degli sprovveduti profani". I suoi occhi si posarono nuovamente sul suo pubblico: una strana espressione sognante brillava sul muso del vecchio tiefling: "Io non so perché lo fecero, ma decisi di accompagnarli... di accompagnare in un'impresa folle dei folli eroi!"

"Giunsero qui. Gli sguardi cupi, le armi nella mano: ladri? Predoni? Assassini? Chiamateli come vi pare! Loro vennero a sfidare

un orrore più profondo della stessa morte nella sua dimora. Vi piacerebbe sapere come è andata, non è vero? Allora ascoltate amici miei: ascoltate la mia storia!"

IN+R⊕DUZI⊕NE

Questa avventura è stata progettata per un gruppo di avventurieri di livello compreso tra il 7° e il 9°. Si presume che i personaggi non siano mai stati sui Piani, in modo da rendere più vivida l'esperienza *aliena* della nuova situazione.

L'avventura utilizza l'ambientazione di Planescape e il sistema di regole DnD 3 Edizione (D20 System).

L'intera vicenda è ambientata a Sigil, la Città delle Porte. Non è necessario che i PG si trovino già a Sigil al momento di iniziare l'avventura.

La giovane **Freyda** contatta i PG con il preciso scopo di assoldare dei mercenari, perché l'aiutino a scovare e a vendicarsi degli assassini del padre – **Mirunn**. Freyda è un'aasimar: la madre una celestiale di Bytopia, agente dei poteri superni, e il padre, Mirunn, un umano, ex paladino di Waterdeep, divenuto mercante dei piani.

Dopo la morte della madre (uccisa dai demoni durante una incursione nei Piani Inferi), Freyda è stata allevata con amore dal padre umano. L'attività commerciale di Mirunn ha consentito a Freyda di vivere nell'agio in un ricco palazzo nel Rione delle Gilde di Sigil. L'esistenza dell'aasimar trascorreva spensierata tra feste danzanti e battute di caccia nella tenuta paterna di Tir-Na-Nog nelle Terre Esterne.

Poco tempo fa Mirunn è stato trovato morto nella propria signorile abitazione di Sigil. Il corpo violato da profonde ferite e con un lungo pugnale di fattura esotica (bytopiana) conficcato nel petto.

Per quale ragione Mirunn il mercante è stato assassinato? Chi ha voluto la sua morte? A questi enigmi Freyda vuole dare una risposta e vuole ottenere vendetta!

Freyda (Ari 3/Rgr 1, *indep*, aasimar, NB) ha un viso radioso e intenso come quello di tutti gli aasimar. Nel suo animo è gentile e generosa ma ha deciso di rinunciare all'aspetto più dolce del suo carattere finché non avrà raggiunto la vendetta. La giovane aristocratica ha lunghi capelli ricci, neri come l'ala di un corvo, e occhi





brillanti del colore del mare in tempesta. Sulla guancia sinistra ha tatuato il simbolo degli *Indep*, la fazione degli indipendenti di Sigil.

Indossa abiti comodi e scuri con decorazioni turchese sulle maniche e sul petto. Freyda è stata addestrata nell'arte della guerra e della caccia.

L'omicidio di Mirunn il mercante coinvolge molte personalità di Sigil, alcune delle quali implicate nella Guerra Sanguinosa (*Blood War*), l'eterno conflitto tra i demoni e i diavoli.

Freyda sa solo parte della verità sui traffici e sulle attività del padre. L'aasimar è convinta che Mirunn commerciasse solo prodotti esotici e di lusso, provenienti da ogni parte della Ruota: legname pregiato di Arborea, molluschi prelibati dello Stige, vino e olio da Arcadia, acciaio ysgardiano e molto altro ancora.

Mirunn era il fondatore di una grossa compagnia commerciale che portava il suo nome (*Compagnia Commerciale di Mirunn*). La società era amministrata da Mirunn e dal suo fido assistente e amico, un elfo di nome **Morin**. In pratica Morin aveva iniziato l'attività insieme al padre di Freyda e ne era stato uno dei fondatori.

La notizia dell'assassinio di Mirunn raggiunse Freyda, mentre si trovava a caccia di cinghiali nelle vaste foreste del reame di Tir-Na-Nog.

L'aasimar fece ritorno a Sigil immediatamente ma non trovò Morin ad attenderla. I servitori rimasti nel palazzo del mercante riferirono di non averlo più visto dal giorno prima della morte di Mirunn: è dunque implicato in qualche modo nel delitto?

Contrariamente a quanto sospetta Freyda, Morin non è responsabile dell'assassinio di Mirunn.

L'elfo, infatti, sotto le mentite spoglie del socio della compagnia commerciale di Mirunn è in realtà un planetar, un celestiale bytopiano, fratello della madre di Freyda.

Per il profondo legame di sangue con la madre di Freyda, l'essere dei Piani Superni assunse false spoglie mortali, per collaborare con Mirunn e proteggerlo.

Esiste infatti un'altra ragione per la quale Morin (il cui vero nome è *Morinius Peradnacles III*) si è interessato direttamente agli affari della compagnia commerciale di Mirunn. I traffici del padre di Freyda – all'insaputa della figlia – sono sempre stati vasti e articolati per coprire il commercio di armi e mercenari destinati alla Guerra Sanguinosa.

E' convinzione piuttosto comune tra i celestiali che la Guerra Sanguinosa debba continuare all'infinito. L'arcano (*dark*) conosciuto da pochi è che alcuni poteri celesti favoriscano traffici di armi e mercenari, per continuare a fomentare la guerra tra le due razze più pericolose dei Piani Inferi.

E' infatti opinione diffusa tra i poteri del bene che la Guerra Sanguinosa indebolisca tanto i tanar'ri quanto i baatezu, impedendo loro di porre una seria minaccia alla sicurezza di tutta la Ruota.

Il pensiero che i demoni e i diavoli possano un giorno smettere di combattere e allearsi per conquistare il Multiverso, provoca in più di un potere celestiale degli incubi spaventosi!

Purtroppo per Morin, le forze del male, costantemente all'opera, sono riuscite a uccidere Mirunn, senza che il planetar potesse fare qualcosa per impedirlo. Preoccupato per le possibili conseguenze che l'assassinio poteva comportare, Morin ha ritenuto più saggio eclissarsi e attendere l'evolversi degli eventi, anche se questo comportamento rischia di farlo apparire il mandante dell'omicidio agli occhi della nipote.

I MANDANTI DELL'OMICIDIO

I mandanti dell'omicidio del padre di Freyda sono figure oscure e pericolose: l'Arconte del Tempio dell'Abisso di Sigil – **Theleb Karna il Guercio** – e una mercante di nome **Sybarra**.

La donna, desiderando estendere i propri traffici al commercio di armi per la Guerra Sanguinosa, ha voluto eliminare un potente rivale e concorrente. Fino ad allora la compagnia commerciale di Sybarra, *La Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni* - era implicata solo in commerci illegali di merci provenienti dai Piani Inferi (Baator e Acheron).

Per mettere in atto il suo piano, la donna si rivolse al Tempio dell'Abisso.

Nei tenebrosi recessi del Tempio, incontrò l'Arconte Guercio Theleb Karna. In cambio di forniture cospicue di armi e approvvigionamenti, il prete dell'Abisso acconsentì a fornire alla malvagia mercante l'aiuto di cui aveva bisogno.

L'Arconte del Tempio diede incarico di uccidere Mirunn alla coppia di infallibili sicari tanar'ri **Waybarr** e **Greymistress**. I due assassini penetrarono senza difficoltà nella





dimora del mercante, uccidendolo nel sonno. Lasciarono piantato nel petto di Mirunn un lungo pugnale di fattura bytopiana con il chiaro intento di far credere agli Harmonium che il responsabile della morte del mercante fosse il suo socio elfo Morin.

Altre sorprese sono pronte e nuovi intrighi si stanno tessendo, e i personaggi dovranno affrontare insidie che li metteranno a dura prova.

IL TEMPIO DELL'ABISSO

Il Tempio dell'Abisso si trova al centro del Rione della Signora (*Lady's Ward*). Le sue torri sventano minacciose fino al cielo coperto di smog e i contrafforti e le cupole del vasto edificio sono decorate da lunghe lame d'argento brunito simili a zanne.

Il tempio è governato dal gran sacerdote **Noshteroth** e dalla figlia **Noxana** (che si dice sia anche l'amante del proprio padre), che guidano una legione di seguaci e cultisti fanatici.

Sulle lame affilate all'esterno della tetra costruzione sono impalati i resti dei sacrifici che sono condotti ogni notte all'interno delle sale del tempio.

I corpi sono rimossi ogni giorno dai seguaci dell'Abisso, per essere sostituiti con quelli di altre vittime, sacrificate sugli altari neri del tempio la notte successiva.

L'interno del tempio è un cupo santuario del male. Colonne di marmo nero sostengono un altissimo soffitto a volta decorato con orripilanti affreschi dei poteri dell'Abisso. Grotteschi doccioni viventi e assetati di sangue occhieggiano maligni dall'alto di buie nicchie. Migliaia di nere candele bruciano nella sala principale del Tempio dell'Abisso senza disperderne l'oscurità. Al centro della zona absidale brucia perenne un fuoco empio di luce purpurea, alimentato dalle ossa delle vittime dei sacrifici.

L'ingresso principale del Tempio dell'Abisso è virtualmente inespugnabile: i serpenti grifoni – costrutti sanguinari – montano la guardia alle porte di questo covo di perversione, impedendo a chiunque di accedere se non invitato.

Sul pinnacolo più alto del tempio si trovano le famigerate *Campane di Baphomet*, che suonano incessantemente nella testa di coloro che hanno cercato di imbrogliare i preti dell'Abisso.

La guardia scelta del Tempio dell'Abisso è costituita dai *Danzatori del Teschio*, un ordine di guerrieri d'élite votato anima e corpo alla difesa di questo tenebroso edificio del male.

Camere e passaggi sotterranei collegano il tempio alle fogne della Città delle Porte in ogni direzione.

L'Arconte del Tempio, Theleb Karna il Guercio, è il braccio destro del gran sacerdote Noshteroth e si occupa della "normale" amministrazione del tempio (per quanto ci possa essere della normale amministrazione in un luogo tale).

I PG devono penetrare nel Tempio dell'Abisso utilizzando una via alternativa: i condotti sotterranei sotto la città di Sigil, che partono dalla taverna dei *Dodici Rettori*, nel Rione della Signora (vedi oltre).

INIZIARE L'AVVENTURA

Non è necessario che il gruppo si trovi già a Sigil per iniziare l'avventura della *Vendetta di Sangue*.

L'avventura è organizzata in diversi scenari d'azione, alcuni dei quali a carattere essenzialmente investigativo, mentre altri, più articolati, richiedono l'uso della forza e di tutte le risorse dei PG. Per ogni scenario completato i giocatori avranno sufficienti informazioni per passare allo scenario successivo.

Freyda cerca di assoldare il gruppo di avventurieri per la propria vendetta, seguendo il consiglio della veggente **Black Marian di Bragi**, la custode della Fontana Canterina (vedi oltre).

Qui di seguito è presentato un incipit che tiene conto di entrambe le possibilità: i PG si trovano già a Sigil (magari per avere inavvertitamente attivato il portale della Ruota dei Piani – vedi "*La Cerca della Ruota dei Piani*") oppure sono ancora nel Primo Piano Materiale, impegnati nelle loro avventure.

a) I PG si trovano a Sigil

L'oscurità vi avvolge. Vi trovate in un luogo oscuro e ignoto. E' notte o giorno? Non sapete dire... Sopra di voi si odono delle grida distanti. Siete in un tunnel o forse un largo passaggio sotterraneo sotto una città.

Figure nere entrano nel vostro campo visivo: occhi lucenti e armi in pugno!

I PG si imbattono in cinque tagliagole tiefling, decisi a uccidere e derubare le loro vittime.

Tagliagole tiefling (5): ladri 1; GS 1; esterni di taglia media; DV 1d6+2; PF 6 ciascuno; Iniz





+5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 14 (+1 des, +3 cuoio borchiato); ATT pugnale +3 mischia (pugnale 1d4 crit x3); F/P standard; AS attacco furtivo, oscurità; QS resistenza 5 a freddo, fuoco ed elettricità; AL NM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +2; For 10, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 11, Car 8.

Abilità e talenti: Nascondersi +7, Muoversi in silenzio +5, Intimidire +3, Raggiare +2, Iniziativa migliorata.

Attacchi speciali: Attacco furtivo +1d6, Oscurità (1v/giorno, come se fosse lanciata da uno stregone di livello 1).

I tiefling hanno un aspetto decisamente minaccioso. Occhi luccicanti, pelle grigia, scaglie alla base del collo, capelli lunghi e unti: ognuno dei furfanti possiede un tratto caratteristico, che rivela la discendenza infera.

b) I PG si trovano sul Piano Materiale

La notte è fredda e l'aria vi penetra attraverso le vesti, mentre rientrate nei vostri alloggi dopo un'allegria serata a bere birra e ad ascoltare le ballate dei bardi alla taverna del Mago Ubriaco di **[inserire il nome della città]**.

Il cielo è appena velato di nubi, nere alla luce di una luminosa luna quasi piena, simile all'occhio argenteo di una distante divinità. Lontano si sentono le risate roche e sguaiate di qualche ubriaco.

Di nuovo vi trovate immersi nel silenzio della città dormiente, quando da un porticato escono a bloccarvi la strada un trio di figure imbacuccate da mantelli scuri. Non avete bisogno di voltarvi per capire che un altro gruppo vi ha sbarrato la via appena percorsa. Un movimento da parte loro e cogliete il riflesso della fredda luce lunare sulle lame sguainate dei malintenzionati.

I PG incontrano un gruppo di cinque furfanti, che hanno scambiato gli eroi per delle vittime da derubare.

Tagliagole umani (5): ladri 1; GS 1; umani di taglia media; DV 1d6+2; PF 6 ciascuno; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 12 (+1 des, +1 corpetto imbottito); ATT pugnale +3 mischia (pugnale 1d4 crit x3); F/P standard; AS attacco furtivo; AL NM; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +0; For 10, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Nascondersi +6, Muoversi in silenzio +5, Intimidire +4, Iniziativa migliorata.

Attacchi speciali: Attacco furtivo +1d6.

Indossano mantelli e vesti scure per confondersi con la notte. Hanno tutti delle grinte poco raccomandabili con capelli lunghi e unti, barbe non fatte e puzzo di alcool e sudore.

Al momento opportuno interviene Freyda, che si getta contro uno degli aggressori, mulinando la sua spada con grande perizia. Descrivete l'intervento della aasimar come *tempestivo*. La giovane arriva come un fulmine nella notte: la bastarda che brilla di una forte luce nivea e la pelle della donna che pare irraggiare una tenue luminescenza ultraterrena.

Terminato lo scontro, leggete le seguenti note narrative:

Sul luogo dell'aggressione cala nuovamente il silenzio. A pochi passi la vostra misteriosa alleata vi volta le spalle e inspira a fondo l'aria notturna, per riprendere fiato. Rimanete sorpresi dall'insolita bellezza della donna dai tratti particolari e stranamente esotici.

"Ho fatto un lungo viaggio per trovarvi", abbozza a mezza voce.

"Venite con me".

A questo punto Freyda risponde a tutte le domande dei personaggi, chiedendo poi di aiutarla a compiere la sua vendetta.

Se i PG sono ancora sul Piano Materiale, la giovane aasimar farà loro da guida fino al locale tempio della dea della fortuna (per l'ambientazione *Forgotten Realms: Tymora*), dove si trova un portale per Sigil, tra le colonne del porticato, la cui chiave di attivazione è un rametto di vischio.

Freyda sa che:

- ✓ Mirunn è stato ucciso dieci giorni fa nella sua abitazione di Sigil, nel Rione della Signora, con un pugnale conficcato nel petto;
- ✓ Sua madre era una celestiale di Bytopia, morta nei Piani Inferi;
- ✓ Il padre era un ex paladino di Helm, originario di Waterdeep. Trasferitosi a Sigil aveva fondato una compagnia commerciale;
- ✓ Mirunn commerciava in merci esotiche di vario tipo;
- ✓ Il pugnale trovato conficcato nel petto di Mirunn è di fattura bytopiana;
- ✓ Morin, il socio e amico del padre di Freyda, è scomparso il giorno primo della morte di Mirunn e di lui non si è avuta più notizia;
- ✓ Morin è un elfo nativo di Bytopia;
- ✓ Alla morte di Mirunn la compagnia commerciale ha perduto tutti i contratti con i vari clienti ed ha dovuto chiudere i battenti.

Freyda non sa che.





- ✓ Mirunn era implicato in un traffico d'armi per la Guerra Sanguinosa;
- ✓ Morin è un celestiale di Bytopia;
- ✓ Sybarra è la mandante dell'omicidio e ha rilevato tutti i contratti della compagnia commerciale di Mirunn;
- ✓ Nell'omicidio di Mirunn è implicato anche il Tempio dell'Abisso di Sigil.

L'ARRIV@ ALLA CI++À DI SIGIL

Questa presentazione va letta ai giocatori, quando Freyda ha condotto la compagnia a Sigil:

Alcuni poeti compongono inni che celebrano la gloria delle loro città. Cantano canzoni d'amore mentre contemplano il sole rosso del tramonto colorare di sangue i tetti degli edifici e si commuovono a osservare la loro patria che vince e che perde nel grande gioco della vita.

Nessuno celebra o canta in questo modo la strabiliante Sigil, la Città delle Porte. Nell'umidità del mattino Sigil è grigia e sporca. Il suo cielo, color della brace sopita, copre edifici dalle bizzarre geometrie, soffocati da arbusti rasoio e rovi vampiro.

I poeti di Sigil cantano dell'oscuro che non si può sapere, di ciò che accade negli scuri vicoli, dei segreti che pochi conoscono.

Ma, voi che ascoltate, non pensate che Sigil sia un luogo sordido. Oh no! Tutt'altro!

Le sue torri, i suoi templi, le semplici case sono le silenziose testimonianze di una storia che si perde nella memoria del più antico degli esseri che abita il Piano Materiale.

Sigil è il centro del Multiverso, il crogiuolo di razze e individui, di filosofie e religioni, dove tutti sono ammessi. Solo a Sigil puoi vedere gli elfi grigi di Arborea brindare e fare baldoria con i nani ysgardiani e i celestiali conversare di filosofia con malvagi demoni delle Fosse di Baator.

Nella Città delle Porte questo ed altre meraviglie potrai ammirare e non basteranno le parole per descrivere tutto quello che sperimenterai: perché sei a Sigil, sei al centro dell'universo.

IL PALAZZ@ DELLE INFORMAZIONI

Alla morte di Mirunn, Sybarra si è recata al Palazzo delle Informazioni (*Hall of Information*) ed ha rilevato tutti i contratti della *Compagnia Commerciale di Mirunn*.

Normalmente questa operazione è effettuata in presenza dell'acquirente e del venditore con la supervisione di un componente della fazione della Fratellanza dell'Ordine (*guvner*). L'intervento dell'Arconte del Tempio dell'Abisso ha permesso in questo caso di evitare la lunga procedura burocratica e il passaggio dei contratti di Mirunn alla *Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni* di Sybarra è avvenuta senza ritardi.

L'idea di venire ad indagare qui viene a Freyda, una volta che ha convinto di personaggi ad aiutarla. Tutte le transazioni commerciali passano per il Palazzo delle Informazioni, sotto il vigilante controllo della terribile **Bordon Mok** (Grr 12, *fatici*, bariaur, LN). La bariaur (sul cui capo crescono un paio di corna da ariete, cosa mai vista in una femmina della sua razza) è fredda e glaciale. Insulta i suoi sottoposti con epiteti ingiuriosi e non disdegna di usare su di loro un frustino argentato!

Il Palazzo delle Informazioni è gestito dai Fatici (*fated*). Si trova nel Rione delle Gilde (*clerk's ward*) ed è una costruzione bassa di marmo azzurro e onice. Le finestre opache sono incassate in cornici di turchese.

Un paio di scalinate di marmo salgono fino all'ingresso tra tre colonne, sui cui capitelli è stato inciso il motto del palazzo (in lingua planare, occorre una prova di Decifrare Scritture **CD 12**): COOPERAZIONE, CONTROLLO, RISPETTO.

All'interno del palazzo i PG sono accolti da un inserviente umano avvolto in vesti grigie e blu con un basco elegante sul capo. Al collo porta un medaglione d'argento con il simbolo dei Fatici. L'inserviente chiederà ai PG cosa desiderano. L'uomo ascolterà pazientemente, ma qualsiasi cosa dicano i PG, li inviterà a ripresentarsi da lì a tre giorni.

Se i PG cercano di intimidire l'uomo, occorre superare una prova di Intimidire (**CD 13**). Se superano la prova, l'inserviente li accompagnerà da Bordon Mok, in caso contrario chiamerà aiuto: nel giro di 1d4+1 round arriverà una pattuglia di una dozzina di Giustizieri armati (*mercykiller*).

Giustizieri (12): combattenti 2; GS 2; umani di taglia media; DV 2d8+4; PF 11 ciascuno; Iniz +1 (des); Vel 6m; CA 18 (+1 des, +5 corazza piastre, +2 scudo grande metallico); ATT spada +5 mischia (spada 1d8+2 crit 19-20/x2); F/P standard; QS individuazione dei pensieri; AL LN; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +0; For 14, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 10.





Abilità e talenti: Intimidire +3, Osservare +4, Percepire inganni +4, Arma focalizzata (spada).
Qualità speciali: Giustiziere (individua i pensieri di una creatura 1v/giorno come per l'omonimo incantesimo).

Proprietà: corazza di piastre, elmo, spada, scudo grande metallico.

I giustizieri di guardia al palazzo delle informazioni sono equipaggiati con corazze di piastre ed elmi di bronzo dalle decorazioni barocche e spaventose. Indossano mantelli scarlatti e sugli scudi hanno impresso l'emblema della fazione: un cobra su campo rosso. Le spade dei giustizieri sono pesanti e dalle lame decorate in modo bizzarro.

Quando finalmente i PG riescono a parlare con Bordon Mok (ad esempio: se hanno convinto l'inserviente ad avere subito un colloquio con lei, se sono tornati dopo tre giorni come da appuntamento o se è la stessa Bordon Mok a interrompere la battaglia tra PG e giustizieri), scoprono alcune importanti novità.

Bordon Mok sa benissimo che il passaggio dei contratti dalla compagnia commerciale di Mirunn a quella di Sybarra è stata "molto irregolare", ma che "personalità di rilievo" hanno garantito per la liceità dell'operazione. La bariaur è non è al corrente che il passaggio dei contratti è stato effettuato con la garanzia del Tempio dell'Abisso, ma sa che la beneficiaria della transazione è stata Sybarra della *Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni*.

L'ASSASSINI⊕ DI LADY SYBARRA

Con le scoperte fatte presso il Palazzo delle Informazioni, la mossa seguente da parte della compagnia potrebbe essere quella di indagare sulla *Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni* di proprietà di Sybarra.

La sede della compagnia commerciale si trova nel Rione delle Gilde: quando gli avventurieri arrivano al palazzo di lady Sybarra, scoprono di essere stati preceduti!

La mercante, infatti, dopo avere stipulato il patto con l'Arconte del Tempio dell'Abisso ha avuto la pessima idea di cercare di imbrogliarlo, vendendogli armi di qualità scadente. Il prete dell'Abisso non ha affatto gradito il maldestro tentativo di inganno di Sybarra e ha inviato alla villa della mercante i suoi sicari - Waybarr e Greymistress - per punirla.

I PG arrivano al palazzo della *Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni* poco prima che la

coppia di assassini abbia compiuto il proprio sporco lavoro.

Questo incontro avviene quando il gruppo, scoperto che nell'omicidio di Mirunn è implicata la *Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni*, va a investigare presso l'abitazione di Sybarra:

Le vie di Sigil sono affollate di gente e un traffico caotico ingorga le vie. Seguendo le indicazioni per raggiungere l'abitazione di lady Sybarra, il gruppo si allontana dal caos, inoltrandosi in un dedalo di strade strette e tortuose. Da bui porticati occhieggiano figure sfuggenti, mentre i rari giardini che si vedono sono neri ed oscuri come la città che li circonda.

Al termine di un lungo tragitto, il vicolo che i PG stanno percorrendo termina su una piccola piazza, all'estremità della quale si trova una signorile abitazione, che somiglia a un piccolo castello. Le forme severe della struttura principale sono la base per una sottile torre dal tetto conico, che svetta al centro del palazzo. Tutt'attorno all'abitazione vi è un giardino, protetto da una cancellata di ferro, con punte e barbigli di ferro sulla sommità, alta perlomeno quattro metri.

Un pesante cancello lavorato blocca l'accesso al viottolo che conduce all'ingresso del palazzo.

Per aprire il cancello occorre superare una prova di Disattivare Congegni (**CD 18**). E' possibile anche cercare di scavalcare la cancellata con una prova su Scalare (**CD 20**), ma in caso di fallimento di più di 5 punti ci si ferisce sulle punte di ferro, subendo 1d10 danni.

Quando i personaggi sono riusciti a entrare nel giardino, descrivete alcune statue che decorano il parco: esse raffigurano ninfe dei boschi e creature simili a satiri in atteggiamenti a dir poco sconvenienti. Se qualcuno si sofferma ad osservare da vicino una delle statue, si accorgerà che i volti delle ninfe e dei satiri sono atteggiati a espressioni di lussuria, crudeltà e follia.

Quando i personaggi si avvicinano al pesante portone d'ingresso a due battenti noteranno due cose: la prima è la coppia di leoni di pietra ai lati del portone e la seconda è che l'ingresso è semi aperto!

I leoni di pietra sono delle statue normali. Appena entrati nel palazzo di Sybarra, leggete ai giocatori le seguenti note narrative:

Entrando nel vasto salone d'ingresso del palazzo di Sybarra, vi ritrovate in un locale rettangolare lungo almeno 10 metri e forse più! Il pavimento è coperto da preziosi tappeti e i lati della stanza sono attraversati da decine di archi, oltre i quali scorrete scale di legno massiccio e porte oscure. Antiche





armature provenienti da decine di culture differenti fanno bella mostra di sé addossate alle pareti. Un ballatoio corre tutt'attorno alla stanza, quattro metri più in alto, mentre il soffitto a volta è decorato con uno spettacolare affresco della Grande Ruota dei Piani.

Un rumore improvviso e brutale vi sorprende, mentre l'aria si ammorba del fetore della carne bruciata... una figura umana, annerita e fumante, scagliata da qualche tipo di forza soprannaturale, viene proiettata al centro del salone, precipitando dal ballatoio sopra di voi.

Quando colpisce, con un tonfo sordo, il pavimento, capite si tratta del cadavere orrendamente ustionato di una donna. Una figura femminile appare ora sul ballatoio, nel punto dove il corpo, precipitando, ha sfondato la ringhiera di legno d'ebano. La nuova arrivata lancia uno stridulo e agghiacciante grido di guerra, che termina in un odioso cachinno di pazzia.

La figura sul ballatoio è quella di Greymistress (Str 10, *distruttori*, demone-alu [tanar'ri], CM), che inizierà subito a salmodiare qualche orribile sortilegio contro il gruppo. Il round successivo, una delle vetrate del salone sarà disintegrata da una massiccia figura, che piomba nel locale dall'esterno, pronta a dare battaglia: Waybarr (Ldr 5/Ass 9, *distruttori*, cambion [tanar'ri], CM)!

Dopo alcuni round di combattimento (1d4+1), i due sicari si teletrasporteranno al sicuro nelle sale del Tempio dell'Abisso, non prima però di avere convocato un branco di dretch per uccidere i ficcanaso.

D'improvviso si sente una serie di scoppi sonori e ravvicinati, come di grossi petardi che esplodono in un locale. Dei rauchi versi inarticolati seguono quasi immediatamente, quando attorno agli avventurieri si materializzano una mezza dozzina di grotteschi esseri umanoidi dal corpo gonfio e ripugnante. L'aria è ora satura di un odore sulfureo che emana dalle creature. Altri scoppi preludono all'apparizione di nuove sinistre creature, che escono barcollando da un fumo giallastro e fetido di zolfo demoniaco. Con una strana andatura caracollante, i mostri si avvicinano ai PG pretendendo gli artigli.

I demoni dretch sono stati evocati utilizzando un incantesimo di *Call dretch horde* da parte di Greymistress e rimangono per 10 round.

Tanar'ri, dretch (8): GS 5; esterno di taglia piccola [caotico, malvagio]; DV 5d8; PF 22 ciascuno; Iniz +0; Vel 6m; CA 16 (+1 taglia, +5 naturale); ATT 2 artigli +3 mischia, morso +1 mischia (artiglio 1d4, morso 1d4); F/P standard; AS capacità magiche, evoca tanar'ri;

QS riduzione del danno 5/argento, RI 5, qualità dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +3; For 10, Des 10, Cos 10, Int 5, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Multiattacco.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Oscurità, Spaventare, Telecinesi; 1v/giorno: nube maleodorante, CD base 10+liv inc), Evoca tanar'ri (1v/giorno 35% di probabilità di evocare un altro dretch).

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento, Resistenza agli incantesimi 5, Qualità tanar'ri (immune a veleno ed elettricità, resistenza 20 a freddo, fuoco e acido, telepatia a 20m con qualunque creatura).

I dretch sono grottesche e orrende creature dal corpo gonfio e sformato con arti sottili e sproporzionati, ma dotati di temibili artigli uncinati. I loro volti sono insieme ripugnanti e patetici con ciuffi di pelo ispido sulla pelle cianotica o verdastra. Si muovono con un curioso ondeggiare caracollante, mentre accompagnano ogni loro movimento con bestiali grugniti e rauchi versi inarticolati. Nell'aria attorno a questi demoni c'è sempre un fetido odore di zolfo e di rancido, che pare provenire dal più fetido buco abissale.

Il cadavere precipitato dal ballatoio è ovviamente quello di Sybarra, assassinata dai sicari del Tempio dell'Abisso come punizione per aver tentato di ingannare l'Arconte Guercio Theleb Karna.

Esplorando la casa di Sybarra, dopo aver sistemato i demoni dretch, i PG scoprono delle scale a chiocciola di pietra, che salgono verso la cima della torre al centro del palazzo. Alla sommità c'è un vestibolo allo studio vero e proprio della mercante.

1. Vestibolo

I PG arrivano in un locale semicircolare privo di finestre. Al centro della parete si trova un massiccio portone di legno scuro con grosse borchie bronzee. Il pavimento è di legno di quercia e un elegante tappeto dai colori scuri copre il centro del locale. Sulla parete curva, a intervalli regolari, vi sono delle alcove che ospitano delle armature nere dal disegno esotico. Spallacci dotati di lame e borchie dai curiosi intarsi. Le tre armature hanno le spade dalla lama bizzarra che tengono con entrambe le mani con la punta rivolta verso il basso.

Non si tratta di semplici armature ma di Guardie Spaventose (*dread guard*), che Sybarra teneva come custodi dei segreti del suo studio. Le armature animate attaccano solo se aggredite o se si cerca di aprire la porta dello studio.





Guardie spaventose (3): GS 5; costruito di taglia media; DV 8d10; PF 45 ciascuno; Iniz +0; Vel 6m (non possono correre); CA 17 (+7 corazza a bande perfetta); ATT spadone a due mani +6 mischia (spadone a due mani 2d6+5 crit 19-20/x2); F/P standard; QS resistenza 10 a fuoco e freddo, costruito, scurovisione 18m; AL N; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +3; For 17, Des 11, Cos -, Int 6, Sag 13, Car 2.

Qualità speciali: Resistenza 10 a fuoco e freddo, Costrutto (immune a incantesimi che influenzano la mente, a sonno, veleno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e negromantici, qualsiasi effetto che richieda un TS su Tempra a meno che non colpisca gli oggetti, ai colpi critici, ai danni debilitanti, al risucchio di energia e ai danni alle caratteristiche), Scurovisione 18m.

Gli spadoni a due mani delle guardie spaventose sono magici +2 (forgiati nel Piano Materiale).

La porta dello studio di lady Sybarra è chiuso a chiave (**CD 16** per scassinare la serratura, **CD 20** per forzarla) ed è protetta da una Runa di Veleno (*Rune of Poison*^{RR}).

2. Studio di lady Sybarra

Gli avventurieri si ritrovano nella stanza alla sommità della torre. Tre alte bifore dotate di sbarre consentono di avere una visione della strabiliante e sinistra Sigil: i suoi tetti appuntiti e le bizzarre costruzioni dalle geometrie irregolari.

Lo studio è dominato da uno scranno dall'alto schienale intarsiato e imbottito e da una monumentale scrivania ingombra di carte.

Il pavimento è di massiccio legno di quercia, mentre il soffitto è sostenuto da grosse travi lucide e scure.

Un'elegante lampada di bronzo pende da un sottile sostegno a lato della scrivania. Completano l'arredamento una serie di librerie e un piccolo cassettono.

Se i PG cercano nelle librerie possono trovare alcuni oggetti interessanti. A fianco di ciascun oggetto è indicata la CD da superare nella prova di Cercare:

- ✓ Una pergamena con 3 incantesimi arcani (livello incantatore 12): *Pietra in carne, Trasformazione di Tenser, Power word, thunder*^{RR} (**CD 13**);
- ✓ Un volume preziosamente miniato sulle abitudini sessuali degli yuan-ti (**CD 13**);
- ✓ Un grande raccoglitore di cuoio contenente una trentina di contratti commerciali della Compagnia dei Tre Dragoni (**CD 15**).

Il cassettono è chiuso a chiave e la serratura è protetta da un ago avvelenato da *Essenza d'Ombra* (vedi DMG pag. 81). Per scoprire la trappola occorre superare una prova di Cercare (**CD 20**), per disattivarla occorre superare una prova di Disattivare Congegni (**CD 22**). La serratura è di buona fattura (**CD 18** per scassarla, **CD 16** per forzarla).

All'interno del cassettono sono conservati tutti i contratti che Sybarra ha rilevato alla *Compagnia Commerciale di Mirunn* e una lettera di Estavan, l'ogre-magi mercante.

LA COMPAGNIA COMMERCIALE DEI PIANI

Se i PG sono dei profani di Sigil, non possono conoscere Estavan (Esp 8, *guvner*, ogre-magi, LM) e la sua famigerata compagnia commerciale. Dal canto suo, Freyda conosce l'ogre-magi solo di fama, poiché gliene aveva parlato una volta Mirunn, descrivendolo come un essere dall'intelletto fine, un abile mercante ma anche un individuo estremamente pericoloso.

Lady Sybarra aveva incaricato Estavan di ritirare per suo conto la prima partita di armi destinata ai tanar'ri, quale pagamento per l'omicidio di Mirunn. La mercante, infatti, aveva cercato di imbrogliare l'Arconte del Tempio dell'Abisso, consegnando una seconda partita di armi di qualità scadente ai tanar'ri e trattenendo per sé la merce più pregiata, nascondendola presso un dei tanti magazzini della *Compagnia Commerciale dei Piani*.

È probabile che con le informazioni ottenute esplorando il palazzo di Sybarra, il gruppo decida di recarsi alla sede della compagnia commerciale di Estavan. Ma non sono solo i personaggi a volere parlare con il mercante ogre-magi. Quando gli avventurieri visiteranno il palazzo di Estavan, scopriranno di essere stati preceduti da Morin!

La sede della *Compagnia Commerciale dei Piani* si trova nel Rione delle Gilde in un edificio a due piani dall'aspetto formidabile.

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 tetra e minacciosa del solito. Ogni respiro brucia in gola come la puntura di uno scorpione, mentre l'odore dolciastro dello zolfo, proveniente dalla Fonderia, offende l'olfatto.





Le strade della città sono quasi deserte e gli edifici ai lati della strada paiono incombere sui pochi passanti, come se fossero lì per cadere. Gli avventurieri non hanno difficoltà a raggiungere lo spiazzo antistante il palazzo della Compagnia Commerciale dei Piani, dalla rossa facciata ormai annerita dalla fuliggine depositata negli anni. Le strette finestre sono sbarrate da pesanti inferriate di ferro e le lame che circondano gli spioventi del tetto fanno somigliare l'edificio a una ferrigna e impenetrabile fortezza.

Mentre il gruppo si dirige verso il portale d'ingresso, un piccolo gheppio vola via da un ramo rachitico di un albero soffocato dalle liane rasoio ed entra in una delle finestre, passando attraverso le inferriate.

Il gheppio è il famiglio di Estavan, che sarà dunque avvertito dall'avvicinarsi della compagnia.

Nel palazzo, oltre ad Estavan, si trovano altre persone: il segretario personale del mercante, Ikin-Kâ, Morin, e una coppia di guardie githzerai dal Piano Astrale: Neera'y e Dhrrayf.

Il mercante è un uomo di mondo. Sa perfettamente che non può guadagnare nulla, trattando con chi brama la merce che custodisce nei propri magazzini. Nell'ufficio di Estavan è presente anche Morin, che gli ha riferito tutti i retroscena della vicenda.

Quando il gheppio avverte Estavan dell'avvicinarsi degli avventurieri e di Freyda (presumibilmente l'aasimar avrà accompagnato i PG), Morin si renderà invisibile, rimanendo in incognito nell'ufficio del mercante.

Essenzialmente ci sono due modi con cui i personaggi possono trattare con l'ogre-magi:

a) Con la forza: se il segretario particolare di Estavan non rappresenta una seria minaccia, i due mercenari githzerai che si trovano nell'edificio non sono avversari da sottovalutare, né deve essere preso sottogamba lo stesso Estavan. Il mercante ha inoltre numerosi allarmi magici, che possono essere fatti scattare in qualsiasi momento, richiamando dalle caserme un gran numero di soldati Harmonium e Giustizieri. Prima di lanciare un assalto contro i PG, l'ogre-magi cercherà di scoprire chi sono i ficcanaso e cosa vogliono da lui: non si sa mai che mostrandosi generosi non si abbia un vantaggio più consistente!

Tenete conto che nel palazzo c'è anche il planetar: se dovesse essere necessario, interverrà per far cessare le ostilità.

b) Con la diplomazia: si tratta sicuramente della scelta più saggia. Estavan non spera di guadagnare ulteriormente dalla merce che custodisce (a parte la somma già ricevuta dalla defunta lady Sybarra). Prima della visita di Morin, il mercante ignorava la natura della merce a deposito nei suoi magazzini. Estavan sa perfettamente che mettersi contro i poteri dell'Abisso può costargli molto caro, per cui farà di tutto per liberarsi delle armi senza essere coinvolto nella faida tra Freyda e il Tempio dell'Abisso.

L'ogre-magi racconterà ai personaggi quello che sa, chiedendo un adeguato compenso (10.000 pezzi d'oro dilazionabili nel tempo o pagabili con un "favore" futuro).

Le guardie assoldate da Estavan sono dei githzerai del Piano Astrale: Neera'y lo stregone e Dhrrayf il maestro di spada.

Dhrrayf: githzerai guerriero 7; GS 7; esterno di taglia media; DV 1d8+1 e 7d10+7 (guerriero); PF 55; Iniz +7 (+3 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 20 (+3 des, +5 giaco di maglia magico, scudo) 21 con Schivare; ATT sciabola githzerai della parata +14/+9 mischia, arco corto perfetto +11/+6 a distanza (sciabola githzerai 1d6+2 crit 18-20/x2, arco corto 1d6 crit x3); F/P standard; QS poteri psionici; AL CN; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +5; For 12, Des 16, Cos 12, Int 8, sag 11, Car 9.

Abilità e talenti: Osservare +5, Nascondersi +4, Saltare +4, *Armatura di inerzia* (non conteggiata, il bonus armatura +4 va considerato in caso di attacco di contatto per una Ca effettiva di 16), Iniziativa migliorata, Riflessi fulminei, Arma preferita (sciabola githzerai), Combattere alla cieca, Schivare, Mobilità, Attacco rapido.

Qualità speciali: Poteri psionici (a volontà: *precognizione marziale*, *pugno distante* e *caduta morbida*), nota: l'abilità di *combat prescience* è già stata conteggiata nel tpc in mischia.

Proprietà: sciabola githzerai +1 della parata, giaco di maglia +1, scudo piccolo di metallo, arco corto perfetto, faretra con 11 frecce, Anello d'oro bianco della Rigenerazione.

Il guerriero githzerai indossa una giacca di maglia d'acciaio scura e due spallacci con sopra incisi simboli di guerra gith. Sulle spalle ha un lungo mantello sbrindellato rosso scarlatto.

L'occhio sinistro è completamente bianco (cieco). Calvo e con un paio di sottili baffi spioventi.





La sciabola githzerai di Dhrrayf è una sottile arma dalla lama ricurva, simile a una scimitarra, a differenza della quale può essere utilizzata con il talento di Arma preferita. Per chiunque non sia un gith, la sciabola è considerata un'arma esotica (per i githzerai è un'arma da guerra). All'anulare della mano destra il maestro di spada indossa un prezioso anello d'oro bianco (valore apparente 200 mo): si tratta di un Anello della Rigenerazione.

Neera'y: githzerai stregone 6; GS 6; esterno di taglia media; DV 1d8 e 6d4 (stregone); PF 30; Iniz +7 (+3 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 17 (+3 des, +4 *Armatura di inerzia*); ATT pugnale perfetto +9 mischia, dardi +6 a distanza (pugnale 1d4 crit x3, dardo da lancio 1d4+veleno); F/P standard; AS incantesimi; QS poteri psionici; AL CN; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +8; For 10, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Osservare +6, Percepire inganni +6, Muoversi in silenzio +5, Nascondersi +5, Conoscenza (Piano Astrale) +6, *Armatura di Inerzia*, Arma preferita (pugnale), Iniziativa migliorata.

Qualità speciali: Poteri psionici (a volontà: *precognizione marziale*, *pugno distante* e *caduta morbida*), nota: l'abilità di *combat prescience* è già stata conteggiata nel tpc in mischia.

Incantesimi: (6/7/5/3, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Resistenza, Individuazione del magico, Luci danzanti, Suono fantasma, Lettura del magico, Frastornare, Raggio di gelo; Livello 1 - Dardo incantato, Sonno, Ventriloquio, Spruzzo colorato; Livello 2 - Polvere luccicante, Immagine speculare; Livello 3 - Lentezza.

Proprietà: pugnale perfetto, pozione di forma gassosa (viola, limpida), 6 dardi imbevuti di veleno di ragno mostruoso medio, sacca con 50 grane d'oro e 12 punture d'argento, orecchino d'argento githzerai (valore 15 monete d'oro).

Alto e scheletrico, Neera'y indossa delle pratiche vesti verde scuro. I lineamenti del viso sono affilati e la pelle ha la tonalità giallastra tipica della razza githzerai. I capelli neri sono lunghi, unti e divisi da una riga netta al centro del cranio. Porta un pizzetto e un vistoso cerchio d'argento gith al lobo dell'orecchio destro.

La coppia di githzerai pattuglia l'intero palazzo sede della *Compagnia Commerciale dei Piani*. La merce destinata ai tanar'ri è custodita in un magazzino segreto della compagnia commerciale e non si trova nella sede centrale.

Non viene fornita una mappa del palazzo di Estavan ma solo la descrizione delle due aree

10

d'incontro principali: l'ingresso al piano terra e l'ufficio dell'ogre-magi all'ultimo piano.

1. Ingresso principale

Quando gli avventurieri fanno il loro primo ingresso nel palazzo di Estavan, leggete le seguenti note narrative:

L'ingresso del palazzo è ampio ed elegante, pur essendo arredato con elementi essenziali. Decine di alte e strette vetrate lungo le pareti garantiscono una buona illuminazione del locale. Una mezza dozzina di bracieri di ferro battuto sono posizionati in altrettante nicchie, dietro cui occhieggiano delle statue di marmo bianco raffiguranti demoni e spiriti orientali.

Tra le alcove con i bracieri e le statue pendono preziose tende carminio e d'oro.

Il pavimento è rivestito di grandi piastrelle di marmo rosso e oro disposte a scacchiera. Di fronte alla porta d'ingresso si trova una piccola scrivania d'ebano e uno scranno imbottito su cui siede una figura minuta, impegnata a trascrivere qualcosa su un registro rilegato in cuoio. Dietro alla scrivania dove siede l'uomo delle ampie scale di legno scuro dalla balaustra riccamente intarsiata salgono al piano superiore.

L'uomo alla scrivania è Ikin-Kâ, il fedele segretario particolare di Estavan. Quando i PG entrano nell'ingresso, l'uomo alza lo sguardo dal libro e chiede con fredda cortesia cosa desiderano.

Ikin-Kâ: umano esperto 5; GS 4; umano di taglia media; DV 5d6; PF 25; Iniz +1 (des); Vel 9m; CA 11 (des); ATT stiletto +4 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 +10, Diplomazia +10, Alchimia +10, Professione (Calligrafo) +12, Conoscenza (Piani) +10, (Fazioni) +8, Artigianato (Libraio) +7, Percepire inganni +7, Muoversi in silenzio +5, Cercare +8, Arma preferita (stiletto), educazione, *Great diplomat*^{OA}.

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

Proprietà: stiletto, 3 borse dell'impedimento, 3 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.).

Il segretario particolare di Estavan indossa un elegante kimono di seta bianca bordata di blu e un paio di babbucce. I capelli sono lunghi, neri e lucidi - raccolti in una coda di cavallo dietro la schiena. I suoi lineamenti orientali sono





delicati, come se il viso fosse scolpito nella più fine della porcellana.

Sulla scrivania vi è un registro su cui il segretario segna tutti i visitatori. Prima di accompagnare nell'ufficio di Estavan i personaggi, chiederà il nome di ciascuno di essi, trascrivendoli diligentemente sul grande volume.

Estavan riceverà subito la compagnia.

2. Ufficio di Estavan

Quando Estavan si assenta dal proprio ufficio (anche se il mercante non è mai stato visto passeggiare per le vie di Sigil), la porta rimane chiusa a chiave, bloccata da un incantesimo di *Serratura arcana* (CD 30 per scassarla o forzarla, livello incantatore 12), e ulteriormente protetta da un sortilegio di *Allarme* (suono di allarme mentale, livello incantatore 12), che l'ogre-magi rinnova ogni sera.

Insieme a Estavan nell'ufficio è presente anche Morin. Il planetar rimarrà inizialmente invisibile, per ascoltare cosa hanno scoperto i PG e decidere come intervenire.

L'ufficio è molto elegante con le pareti ricoperte da librerie colme di volumi e libri disposti in bell'ordine. Alle pareti sono appesi anche alcuni trofei: uno stendardo araldico raffigurante una tigre bianca e i palchi di un maestoso cervo. La stanza è dominata da una massiccia scrivania d'ebano finemente intarsiata da un abile ebanista e da un grande scranno dall'alto schienale imbottito. Il pavimento di scuro legno di quercia è in parte coperto da un prezioso tappeto a disegni geometrici rossi, dorati e blu.

Il mercante è seduto sullo scranno, intento a dare da mangiare a un piccolo gheppio appollaiato su un trespolo.

Estavan il Mercante: ogre-magi esperto 8; GS 11; gigante di taglia grande; DV 5d8+15 e 8d6+24 (esperto); PF 74; Iniz +4 (iniziativa migliorata); Vel 9m; volo 12m (buona); CA 18 (-1 taglia, +5 naturale, +4 bracciali dell'armatura); ATT katana perfetta +14/+9 mischia (katana 1d10+7 [+10 a due mani] crit 19-20/x2); F/P 1,5x1,5/3m; AS capacità magiche; QS rigenerazione 2, RI 18; AL LM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +9; For 21, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 14, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Concentrazione +12, Osservare +10, Sapienza magica +8, Percepire inganni +14, Intimidire +11, Conoscenza (Piani) +8, (Sigil) +12, (Arcana) +6, (Religioni) +6.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Oscurità, Invisibilità; 1v/giorno

Autometamorfofi, Charme, Cono di gelo, Forma gassosa, Sonno; CD base 13+liv inc, come stregone di livello 9).

Qualità speciali: Comprensione dei linguaggi 1v/giorno (abilità di fazione - guvner), Rigenerazione 2, Resistenza agli incantesimi 18.

Proprietà: bracciali dell'armatura +4, spada katana perfetta, collana dell'adattamento.

Estavan è imponente e muscoloso. La sua pelle lucida è azzurra, porta i capelli neri lunghi, raccolti in un'unica treccia alla sommità del capo, mentre il resto del cranio è rasato. Le zanne e le corna che spuntano ai lati della fronte sono d'avorio. E' orgoglioso del proprio pizzetto e della cura che spende per lucidare gli artigli d'ossidiana (li lucida con finta noncuranza anche in presenza del gruppo).

Il mercante indossa un kimono scarlatto e d'oro e al collo porta uno splendido medaglione in argento e turchese, che raffigura il simbolo della Confraternita dell'Ordine.

Il medaglione (valore apparente 500 mo) è una collana dell'adattamento. Se deve combattere, Estavan utilizza una katana perfetta dalla lama in acciaio rosso.

I volumi della biblioteca privata di Estavan trattano di svariati argomenti e la maggior parte descrive le leggi e i codici commerciali che sono applicati nelle varie città delle Terre Esterne e a Sigil.

Il mercante ascolta con interesse tutto quello che avranno da dirgli i PG. Tenete conto che Morin ha rivelato ad Estavan tutti i retroscena della vicenda, per cui il mercante ha tutto l'interesse a collaborare per uscire indenne da questo intrigo.

Quando i PG hanno terminato di parlare al mercante, intervorrà Morinius Peradnacles III, uscendo dall'anonimato garantitogli dall'incantesimo di invisibilità.

IL COLLOQUIO CON MORIN

Morin è consapevole che la sua misteriosa scomparsa, a seguito dell'omicidio di Mirunn, ha gettato su di lui un pesante sospetto.

Si discolperà di fronte a Freyda: *"Bambina mia, non puoi nemmeno immaginare quanto mi sia costato sparire così, senza poterti spiegare e consolare. Ho dovuto compiere una scelta dolorosa quanto necessaria per il Bene Supremo"*.

Si presenterà ai PG, ringraziandoli per aver aiutato Freyda, complimentandosi per





essere riusciti a risalire fino a Estavan. E' verosimile che il gruppo si aspetti dal socio di Mirunn un bel po' di spiegazioni.

E' a questo punto che il celestiale si rivelerà per quello che veramente è, togliendo il velo illusorio che cela il suo aspetto reale: *"Credo che abbiate sentito parlare della Guerra Sanguinosa... Ebbene, esistono degli aspetti di questa guerra che non tutti conoscono..."*

Il planetar racconta ai PG dei traffici della Compagnia Commerciale di Mirunn e del suo coinvolgimento nella Guerra Sanguinosa. Morin e Mirunn fornivano armi, mercenari e spie ai baatezu. Subito dopo la morte di Mirunn, il planetar si è eclissato per evitare di essere interrogato dagli Harmonium (a causa del pugnale bytopiano lasciato sul luogo del delitto dai sicari) e per condurre personalmente le indagini sul caso. Morin ha dunque scoperto la manovra di Sybarra per eliminare un concorrente e assicurarsi l'appoggio del Tempio dell'Abisso.

A conti fatti, con la morte di Sybarra la vicenda potrebbe essere conclusa velocemente, in quanto il Tempio dell'Abisso ha comunque visto sfumata la possibilità di assicurarsi una ingente fornitura di armi ed equipaggiamenti per la Guerra Sanguinosa. Tuttavia, Freyda è più che mai decisa a compiere la sua vendetta nei confronti dell'Arconte Guercio del Tempio: il mandante dell'omicidio del padre.

A nulla varranno le preghiere di Morin per dissuadere la nipote dal portare a termine la propria vendetta. Alla fine, preoccupato, chiederà alla compagnia di accompagnare Freyda nel Tempio dell'Abisso e proteggerla.

Morin consiglierà Freyda e i PG di agire con prudenza. Entrare nel Tempio dell'Abisso non è un affare di poco conto e l'ingresso principale è semplicemente troppo sorvegliato, soprattutto a seguito degli ultimi eventi. Anche l'Arconte sa degli avventurieri e di Freyda a seguito della scaramuccia nel palazzo della *Compagnia Commerciale dei Tre Dragoni*.

Il planetar consiglia di rivolgersi a Black Marian della Fontana Canterina: *"La sacerdotessa di Bragi è una potente divinatrice. Dalle sue predizioni potreste sapere come agire per il meglio"*.

LA FON+ANA CAN+ERINA

La Fontana Canterina si trova nel Rione della Signora di Sigil (*Lady's ward*), poco distante dalla *Taverna dei Dodici Rettori (Twelve Factol's Tavern)*.

La fontana si trova al centro di una grande piazza. Si tratta di una vasca circolare in pietra dal diametro di circa 30 metri, con centinaia di placche metalliche, simili a piatti, disposti a diverse altezze su steli di pietra. Le placche catturano gli zampilli d'acqua che originano da altri steli di pietra, producendo delle melodie armoniose e sempre diverse.

I suoni prodotti dalla Fontana Canterina somigliano in parte alla musica di flauti e cembali e in parte a voci lontane e melodiose. Molti reclusi (gli abitanti di Sigil) si fermano ad ascoltare la musica della fontana.

Attorno alla fontana si radunano intere famiglie di piccioni sigiliani: uccelli grassi e sgraziati dal piumaggio nero-verde sporco e unto. La custode della Fontana Canterina è una sacerdotessa di Bragi (il dio della musica, della conoscenza e dell'arte divinatoria), chiamata Black Marian.

Black Marian è sempre impegnata a tenere pulite le placche della fontana dalle penne dei piccioni. La donna è inoltre capace di predire il futuro di coloro che bevono dalla fontana.

Black Marian: umana chierico 5 (Bragi); GS 5; umana di taglia media; DV 5d8; PF 32; Iniz +1 (des); Vel 9m; CA 11 (des); ATT mazza ferrata leggera *Strike Song* +4 mischia o +6 contro non morti (mazza ferrata leggera +1 anatema contro i non morti 1d6+1 o 1d6+3 [+2d6] contro non morti); F/P standard; QS penalità -1 a tutti i TS; AL N; TS Temp +3, Rifl +1, Vol +6 (la penalità è già stata conteggiata); For 10, Des 12, Cos 11, Int 13, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Conoscenza (Sigil) +6, (Fazioni) +6, (religione) +5, Diplomazia +11, Concentrazione +2, Intrattenere (Canto) +13, Percepire inganni +4, Scacciare extra, Scrivere pergamene, Abilità focalizzata (Canto).

Qualità speciali: Bonus +2 alle prove di Diplomazia con tutti gli esterni (non conteggiato).

Incantesimi: (5/4+1/3+1/2+1, CD base 13+liv inc) Livello 0 - *Clean*^{RR}, Cura ferite minori x2, Guida, Virtù; Livello 1 - Individuazione delle porte segrete*, Scudo della fede, Individuazione dei non morti, Santuario, Rimuovi paura; Livello 2 - Individuazione dei pensieri*, *Divine wisdom*^{RR}, Ristorare inferiore, Rimuovi paralisi; Livello 3 - Cerchio magico contro il male*, Veste magica, Fiamma perenne.

(*) incantesimi di dominio

Domini: Conoscenza (tutte le abilità di conoscenza sono abilità di classe e lancia incantesimi di divinazione a livello incantatore +1), Bene (lancia incantesimi con descrittore Bene a livello incantatore +1).





Proprietà: Strike Song (mazza ferrata leggera +1 anatema contro i non morti), mestolo d'argento (valore 100 mo).

Alta e sottile, la sacerdotessa ha la pelle alabastrina. I capelli sembrano una cascata di bambagia dorata, che le ricadono vaporosi sulle spalle, decorati con stringhe colorate e spighe di frumento.

I suoi occhi sono neri, senza altri colori (iride e pupilla). Indossa numerose vesti di vario colore e un ampio mantello alla moda degli zingari. Alla cintola porta un lungo e sottile cucchiaino d'argento.

Black Marian appartiene alla fazione dei divini (*Believers of the source*). I membri di questa fazione sono convinti che in ogni essere vivente ci sia qualcosa di divino.

L'arma della sacerdotessa di Bragi è una stupenda mazza ferrata chiamata *Strike Song*. La testa della mazza è stata scolpita a foglia di testa di falco, l'impugnatura in cuoio bianco termina e il pomolo decorato con una stupenda selenite dai riflessi madreperlacei. Quando l'arma colpisce un non morto emette una serie di note altissime, insopportabili per le creature della notte.

Per 5 monete d'argento (punture), Black Marian permette a uno degli avventurieri di avvicinarsi alla fontana per conoscere il proprio futuro: *"Come faccio a leggerlo? E' un dono di Bragi. Io mi limito a dividerlo con chi sa aprire il proprio cuore al suo destino"*.

La sacerdotessa riempie con l'acqua della fontana il suo mestolo d'argento, invitando il PG a bere. Se vengono seguite le istruzioni della donna, non appena il personaggio comincerà a parlare, in luogo delle parole usciranno dalla sua bocca delle melodie ultraterrene in una lingua bizzarra (Celestiale), che somigliano a quelle prodotte dalla fontana... la grande meraviglia dei testimoni dell'evento si esprimerà con un lungo *"Ooooooh!"* di sorpresa e timore reverenziale.

Dopo alcuni minuti la canzone finisce e il PG riacquisterà le proprie facoltà. La sacerdotessa di Bragi allora leggerà il futuro, interpretando la musica e le parole uscite dalla gola del personaggio.

Queste sono le profezie di Balck Marian:

- ✓ Dove dodici uomini potenti riposano di un sonno di pietra, troverete chi potrà illuminarvi il cammino;
- ✓ Il sigillo di colui che insidiò la figlia e amante di Colui Che Non Si Può Nominare,

Belzarius il Folle, non farà destare i temibili guardiani sul Ponte dell'Abisso;

- ✓ Grave minaccia pende sul capo di colui che oserà trafiggere il cuore nero del prediletto del Signore dei Morti.

Alla fine della divinazione Marian rivelerà di poter essere d'aiuto a interpretare almeno parte delle rivelazioni: *"Credo di potervi almeno in parte aiutare. Venite stasera alla taverna dei Dodici Rettori: capirete il significato della prima strofa... e forse riuscirò a presentarvi colui che potrà illuminarvi il cammino"*. La donna si riferisce a Dak Sheres, il tiefling che conosce la via sotto le catacombe di Sigil per raggiungere il Tempio dell'Abisso.

La seconda strofa della divinazione si riferisce alla cripta di Belzarius, un prete del Re dei Ghoul, dove è custodito un medaglione che permette di passare indenni attraverso i guardiani del Ponte dell'Abisso (i guardiani sono una coppia di margoyle immondi). L'ultima strofa, invece, fornisce un indizio sulla maledizione che può colpire colui che ucciderà Theleb Karna, l'Arconte del Tempio dell'Abisso e sacerdote di Orcus il Signore dei Morti (è possibile collegare il titolo al nome del demone Orcus con una prova su Conoscenza Arcana [CD 28], Conoscenza delle Religioni [CD 28] o Conoscenza dei Demoni [CD 20]).

E' necessario che il gruppo sia spinto a visitare la taverna dei *Dodici Rettori*, poiché solo dai sotterranei che partono dalla taverna è possibile entrare nel Tempio dell'Abisso senza dover affrontare i temibili serpenti grifoni.

I DODICI RETTORI

Questo locale sotterraneo si trova nel Rione della Signora di Sigil (*Lady's ward*) e la sua entrata si trova in un cortile dove grufolano maiali grossi e rumorosi. Gli animali sono allevati dal gestore della taverna per servire carne ai clienti.

La taverna si sviluppa nelle profondità della città di Sigil ed è costituita da numerose sale poste su più livelli. Per raggiungere la prima sala comune, la *Sala delle Tempeste*, occorre scendere 88 gradini!

Quando i PG imboccano i tetri gradini che li condurranno alla sala, leggete le seguenti note narrative:

La discesa lungo il corridoio sotterraneo sembra non avere più termine. I PG devono aguzzare la vista nella semioscurità, poiché i gradini di pietra





sono sconnessi e la luce delle poche torce accese è insufficiente a garantire un cammino sicuro.

Mano a mano che si scende verso il basso il caldo aumenta insieme a un brusio confuso di sottofondo, che pare originato da una piccola e rumorosa folla radunata nelle viscere della terra. Infine, si riesce a scorgere il fondo della gradinata, dove brilla la luce fumosa di lampade a olio... alle narici degli avventurieri giungono gli odori familiari dell'alcol e del cibo speziato, mescolato però al lezzo dello zolfo, del sudore e del rancido che sembra emanare dalla roccia stessa attorno a loro.

La sala comune d'ingresso nella quale vi trovate è la Sala delle Tempeste ed è solo una delle numerose camere che costituiscono la taverna dei Dodici Rettori. Il locale ha un soffitto piuttosto basso e questo contribuisce ad aumentare la sensazione di claustrofobia che monta dentro di voi. L'illuminazione è assicurata da decine di grosse lampade ad olio in bronzo, che pendono da rugginose catene appese al soffitto. L'olio combustibile delle lampade deve essere di pessima qualità, almeno a giudicare dalle volute di fumo grigio che si addensano sul soffitto, creando una spessa cortina di nebbia soffocante che grava sui clienti della taverna.

Almeno una trentina di avventori si trovano al momento nella Sala delle Tempeste. Alcuni di essi sembrano umani, la maggior parte di loro sono grandi e grossi: uomini e donne dalle facce rubizze e dai lineamenti rozzi. Altri ancora hanno un aspetto umano anche se notate qualche tratto curioso: una tinta della pelle, il riflesso degli occhi, un piccolo particolare nell'abbigliamento o anche solo il modo di camminare, che suggerisce il fatto non si tratti di semplici esseri umani...

Se i PG hanno risposto all'invito di Black Marian, troveranno la sacerdotessa di Bragi ad attenderli seduta a un tavolo. La donna desidera far conoscere agli avventurieri Dak Sheres, un tiefling che ha vissuto lunghi anni nelle fogne e nei cunicoli sotterranei che si snodano sotto la Gabbia. Se il gruppo cerca un modo di penetrare nel Tempio dell'Abisso attraverso le catacombe, solo Dak è in grado di mostrare loro il cammino.

Il tiefling può essere incontrato anche senza l'intermediazione di Black Marian (ad esempio su consiglio di Estavan o di Morin). In ogni caso, Dak passa il suo tempo nella taverna dei *Dodici Rettori*, l'unico luogo dove ci si può parlare.

Dak Sheres: tiefling ladro 1/esperto 6; GS 6; esterno di taglia media; DV 1d6+2 (ladro) e 6d6+12 (esperto); PF 40; Iniz +2 (des); Vel 9m; CA 14 (+2 des, +2 naturale); ATT pugnale perfetto +8 mischia o pugnale da lancio +7 a distanza (pugnale 1d4+1 crit x3); F/P standard; QS resistenza 5 contro acido, gelo e

fuoco; QS oscurità 1v/giorno, attacco furtivo +1d6 danni; AL CN; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +4 (i bonus per i talenti *Recluso* e *Topo di fogna* non sono conteggiati); For 12, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Conoscenza (Sigil) +8, Sopravvivenza urbana +6, Muoversi in silenzio +9, Nascondersi +8, Bluffare +6, Intrattenere (cantastorie) +5, Disattivare congegni +4, Utilizzare oggetti magici +3, Arma preferita (pugnale), *Recluso*, *Topo di fogna*.

Qualità speciali: *Cager* (+1 bonus TS contro veleni e gas tossici, +1 bonus TS contro malattie), *Sewer rat* (+4 bonus TS contro veleni ingeriti e infezioni; muoversi in silenzio e nascondersi sono abilità di classe).

Proprietà: pugnale perfetto, bandoliera con 6 pugnali da lancio, pozione di invisibilità (gialla, sciropposa).

Dak ha l'aspetto di un satiro magro e dinoccolato. Dalla vita in giù ha i quarti posteriori e le zampe da caprone con tanto di zoccoli fessi e una fitta peluria nera, che gli cresce abbondante anche sul petto e sulla schiena. La pelle è di un colore scuro. Il volto è camuso con occhi giallastri e una fila di denti appuntiti.

Le uniche armi del tiefling sono un pugnale perfetto dalla lama in bronzo e una mezza dozzina di corti pugnali da lancio assicurati a una bandoliera di cuoio, che porta a tracolla.

Per condurre i PG attraverso le catacombe sotto Sigil fino all'ingresso del Tempio dell'Abisso, il satiro chiederà un pagamento di 100 monete d'oro (grane d'oro) anticipato e un premio di altre 100 una volta giunti a destinazione. Per nessun motivo Dak entrerà nel Tempio dell'Abisso con i personaggi.

Dak Sheres è nativo della città di Thrassos una città di Olympus. La madre, una strega di Ecate di razza umana, lo diede alla luce dopo aver stretto un patto con una creatura dell'Ade. Il tiefling fa parte della fazione degli Esteti (*Sensates*), anche se non frequenta il Palazzo delle Feste, il quartier generale della fazione.

Il tiefling è disponibile ad accompagnare i PG attraverso le catacombe di Sigil la sera stessa del loro primo incontro.

LE CATACOMBE DI SIGIL

Per raggiungere il Tempio dell'Abisso occorre attraversare le catacombe che si estendono sotto la taverna dei *Dodici Rettori* e che si snodano per parecchie miglia in tutte le





direzioni. Solo assicurandosi l'aiuto di Dak Sheres come guida, i PG possono raggiungere l'ingresso sotterraneo del tempio.

Essendo delle aree molto vaste, non è stata fornita una mappa particolareggiata della zona. Sono presentati alcuni incontri, che i PG faranno lungo la via: un gruppo di Cinerei al lavoro e la Cripta di Belzarius.

1. Morte negli Occhi

Mentre il gruppo si sta muovendo attraverso il dedalo di corridoi sotto la Gabbia, si imbatte in un gruppo di Cinerei (*Dustmen*), impegnati a cercare l'illuminazione della Vera Morte.

Ad una svolta del passaggio i PG si trovano davanti a una cadente gradinata di pietra consunta, che conduce alcuni metri più in basso. Dal punto dove si trovano, la luce delle torce illumina un vasto salone dal soffitto a volta. Sul pavimento sono visibili le tracce vestigiali di un enorme mosaico: le tessere rosso cupo, nere e viola sono coperte da una patina di antichità e raffigurano un sinistro simbolo di qualche tipo: un infinito attraversato da una freccia barbigliata.

Nella fitta oscurità che grava sul resto della zona si odono dei ritmici tonfi metallici, come di attrezzi che battono sulla pietra.

Chiunque superi una prova su Conoscenza Arcana (**CD 25**) o Conoscenza dei Piani (**CD 20**), riconosce nel simbolo raffigurato il simbolo dell'Abisso.

Il salone era un antico ritrovo dei cultisti del Tempio dell'Abisso ormai da tempo abbandonato.

I tonfi sono prodotti dagli zombie che scavano nelle gallerie circostanti agli ordini di Morte negli Occhi, un mago Cinereo.

E' piuttosto facile seguire i rumori dei tonfi, per arrivare in una galleria dove alcuni non morti sono impegnati a scavare con dei picconi.

Ad una svolta della galleria vi trovate a osservare quasi una dozzina di agghiacciati operai intenti a lavorare senza sosta. I corpi degli zombie sono in vari stadi di decomposizione e appartengono a uomini e donne, di cui è difficile stabilire la razza. Indossano dei semplici vestiti di panno ruvido e mantellacci scuri. Ognuno di loro ha inciso sulla fronte o in viso un numero. I loro occhi sono vitrei e alcuni di essi hanno le labbra cianotiche cucite con del filo nero, per impedire che mandino di continuo un lamento verso inarticolato.

Tre umani vestiti di grigio stanno osservando il lavoro degli zombie, che continuano a picchiare la roccia con dei picconi.

Effettuate una prova contrapposta tra l'abilità di Ascoltare dei Cinerei e quella di Muoversi in silenzio dei PG, per capire se i Defunti hanno sentito l'arrivo della compagnia o meno.

Zombie (11): GS $\frac{1}{2}$; non morto di taglia media; DV 2d12+3; PF 20 ciascuno; Iniz -1 (des); Vel 9m; CA 11 (-1 des, +2 naturale); ATT schianto +2 mischia o piccone +2 mischia (schianto 1d6+1 o piccone 1d6+1 crit x3); F/P standard; QS non morto, solo azioni parziali; AL N; TS Temp +0, Rifl -1, Vol +3; For 13, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Abilità e talenti: Robustezza.

Qualità speciali: Non morto (immuni agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non sono soggetti a colpi critici, danni debilitanti, alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio), Solo azioni parziali (possono muoversi e attaccare solo se effettuano una carica parziale).

Gli zombie ignorano completamente i personaggi e continuano a scavare. Se uno zombie viene attaccato, tutti i non morti aggrediscono i PG.

Morte negli Occhi: tiefling mago 6; GS 6; esterno di taglia media; DV 6d4; PF 17; Iniz +2 (des); Vel 9m; CA 15 (+2 des, +1 deviazione, +2 naturale); ATT falcetto *Dead Blade* +6 mischia o tocco +3 mischia (falcetto +2 tocco fantasma 1d6+2, tocco 1d3+paralisi); F/P standard; AS oscurità 1v/giorno, incantesimi; QS patto della morte, resistenza 5 contro fuoco, gelo ed elettricità; AL NM; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +8; For 10, Des 14, Cos 11, Int 14, Sag 11, Car 6.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Conoscenza (Arcana) +6, (Non morti) +6, sapienza magica +6, Nascondersi +8, Osservare +5, Arma focalizzata (falcetto), Scrivere pergamene, Incantesimi focalizzati (negromanzia).

Attacchi speciali: Oscurità (come stregone di livello 6).

Qualità speciali: Patto della morte (abilità di fazione)

Incantesimi: (4/4/4/2, CD base 12+liv inc, 14+liv inc per gli incantesimi di negromanzia*) Livello 0 - Individuazione del magico x2, Distruggere non morti*, Frastornare; Livello 1 - Incuti paura*, Tocco gelido*, Contrastare elementi, Individuazione dei non morti; Livello 2 - Evoca sciame, Ragnatela, Mano spettrale* x2; Livello 3 - Tocco del vampiro*, *Malaise**^{RR}

Proprietà: *Dead Blade* (falcetto +2 tocco fantasma), *Ghoul death cloak*^{RRII}, Anello della





protezione +1, Anello dell'Ariete (27 cariche), Pozione Cura ferite leggere (1d8+5).

Il capo di questo gruppo di zombie e Cinerei indossa una lunga palandrana nera di pelle e un mantello sbrindellato grigio cenere. La pelle è coperta di sporco e cenere e i capelli sono impastati di qualche grassa sostanza che puzza di rancido e acconciati in modo da assomigliare a un porcospino. Sono gli occhi che colpiscono l'osservatore: enormi, fissi, senza pupille e di un freddo colore grigio metallico.

Morte negli Occhi è nato a Esecrata, uno squallido borgo delle Terre Esterne. Nel sangue del mago scorre il sangue degli yugoloth. Il Cinereo nasconde tra le pieghe della palandrana un falchetto d'argento magico +2 con il potere del tocco fantasma. Lungo la lama dell'arma è inciso il nome *Dead Blade* in rune esoteriche. Alle dita porta un Anello della Protezione +1 in oro rosso e un Anello dell'Ariete. L'orrida palandrana nera che indossa è stata ricavata da lembi di pelle di ghoul e si tratta, infatti, di un terribile *ghoul death cloak* (la descrizione di questo sinistro mantello si trova sul volume *Rituals and Relics II*). Mentre indossa la palandrana, Morte negli Occhi gode di un bonus +2 di armatura naturale e può effettuare attacchi di contatto in mischia, trasmettendo una paralisi come quella provocata da ghoul (CD 14 o paralisi per 1d6+2 round). L'attacco si considera armato e non provoca AdO. Grazie ai sinistri poteri della palandrana, il mago Cinereo può tramutarsi per 10 round/1v giorno in uno zombie marcescente, acquistando a tutti gli effetti lo status di non morto. Se dovesse morire con indosso il *ghoul death cloak*, risorgerebbe come ghoul entro 2d4 round (a meno che il corpo non sia benedetto).

I compagni di Morte negli Occhi sono una coppia di Cinerei: un uomo e una donna chiamati Mourn (Lamento) e Dirge (Canto Funebre).

Mourn e Dirge, Cinerei: umani popolani 3; GS 2; umani di taglia media; DV 3d4; PF 11 (Mourn), 7 (Dirge); Iniz +1 (des); Vel 9m; CA 11 (+1 des); ATT pugnale +2 mischia (pugnale 1d4 crit x3); F/P standard; QS patto della morte; AL NM; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +2; For 10, Des 12, Cos 10, Int 12, Sag 10, Car 6.
Abilità e talenti: Osservare +4, Ascoltare +4, Conoscenza (Non morti) +2, Arma focalizzata (pugnale)
Qualità speciali: Patto della morte (abilità di fazione)

Entrambi indossano delle sdrucite e vecchie tonache nere e grigie. Mourn porta un cappuccio dalle ampie falde tirato sul viso. I

due hanno un incarnato pallido, quasi terreo, accentuato dal fatto che hanno il viso e la pelle cosparso di cenere. Se non fosse per il numero tatuato sugli zombie e il loro stato di decomposizione, sarebbe difficile stabilire chi è morto e chi no. I lunghi capelli neri di Dirge sono grigiastri e lunghi sulla schiena con piccole ossa legate alle ciocche sfibrate.

Ogni Cinereo possiede una bisaccia di pelle con d8 monete di rame (verdi) e d6 monete d'argento (punture). Dirge ha un Talismano Mosca (*Fly Charm*), che, ingoiato, produce i medesimi effetti di un incantesimo arcano di *Evoca Sciame* (come se fosse lanciato da uno stregone di livello 10). Mourn conserva in una borsa due stringhe di pelle umana conciata, una rosa rossa essiccata (estremamente fragile) e una giara contenente della terra di tomba di assassino (sufficiente per 5 prese).

Morte negli Occhi e i Cinerei non sono subito ostili nei confronti dei PG. Questo gruppo di Defunti proviene dall'Obitorio di Sigil e ha il compito di recuperare le ossa e i resti di coloro che sono morti nelle catacombe. Se i PG rivelano a Morte negli Occhi il motivo per il quale si trovano nel sottosuolo della Gabbia, il mago Cinereo si offre di accompagnarli. Infatti, i seguaci dell'Abisso hanno trafugato dai tesori della fazione un antico libro: il *Libro dell'Occhio*. Il tiefling, sapendo che i PG hanno intenzione di esplorare il Tempio dell'Abisso, propone di aggregarsi con la speranza di recuperare la reliquia della propria fazione.

Il mago Cinereo non mente, cosa che sarà confermata con una prova su Percepire inganni (**CD 15**). Qualsiasi personaggio con l'abilità di Conoscenza delle fazioni (**CD 28**) ha sentito parlare del *Libro dell'Occhio* come di una reliquia ormai perduta appartenuta ai Cinerei e scritta dal Rettore che precedette Skall alla guida dei Defunti. Questa *quest* non è dettagliata in quest'avventura.

2. La cripta del prete del Re dei Ghoul

Belzarius era il precedente Arconte del Tempio dell'Abisso. Fu torturato e ucciso dal Gran Sacerdote Noshteroth, quando scoprì la relazione che legava l'Arconte a Noxana, la bellissima figlia e amante di Noshteroth stesso.

Belzarius fu tumulato in una cripta nei sotterranei del tempio, dove risorse come fantasma. Belzarius rendeva omaggio al Re dei Ghoul e, anche dopo la morte, la sua fedeltà a questa creatura dell'Abisso è rimasta inalterata. Il Re dei Ghoul continua a fornire al fantasma di Belzarius gli incantesimi, inoltre una tenebrosa





corte di ghouls e ghastr si è radunata attorno al sepolcro del prete.

Per accedere alla cripta dove si trova il sepolcro di Belzarius occorre attraversare un dedalo di cunicoli bassi e fetidi infestati da bande di ghouls e ghastr divoratori di cadaveri.

L'ex Arconte del Tempio dell'Abisso è stato tumolato insieme a un medaglione magico, che consente di passare attraverso il Ponte dell'Abisso senza destare i custodi: due margoyles immondi che impediscono a chiunque l'ingresso al tempio attraverso i sotterranei.

Mentre il gruppo si trova all'interno del labirinto di corridoi della tomba, c'è una probabilità del 20% ogni 10 minuti (100 round) di imbattersi in una banda di 1d6+2 ghouls guidati da 1-2 ghastr (30%). Agli ordini di Belzarius vi è un totale di 60 ghouls e 12 ghastr.

Ghoul (60): GS 1; non morto di taglia media; DV 2d12; PF 13 ciascuno; Iniz +2 (des); Vel 9m; CA 14 (+2 des, +2 naturale); ATT morso +3 mischia, 2 artigli +0 mischia (morso 1d6+1 e paralisi, artiglio 1d3 e paralisi); F/P standard; QS non morto, resistenza allo scacciare +2; As paralisi, produrre progenie; AL CM; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +6, Muoversi in silenzio +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Osservare +7, Saltare +6, Scalare +6, Arma preferita (morso), Multiattacco.

Qualità speciali: Non morto (immuni agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non sono soggetti a colpi critici, danni debilitanti, alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio), Resistenza allo scacciare +2. *Attacchi speciali:* Paralisi (TS sulla Tempore, CD 14, o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti, gli elfi sono immuni a questa paralisi).

Ghast (12): GS 3; non morto di taglia media; DV 4d12; PF 25 ciascuno; Iniz +2 (des); Vel 9m; CA 16 (+2 des, +4 naturale); ATT morso +4 mischia, 2 artigli +1 mischia (morso 1d8+1 e paralisi, artiglio 1d4 e paralisi); F/P standard; QS non morto, resistenza allo scacciare +2; AS fetore, paralisi, produrre progenie; AL CM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +6; For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della fuga +8, Ascoltare +8, Cercare +6, Muoversi in silenzio +7, Nascondersi +8, Orientamento +3, Osservare +8, Saltare +6, Scalare +6, Arma preferita (morso), Multiattacco.

Qualità speciali: Non morto (immuni agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non sono soggetti a

colpi critici, danni debilitanti, alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio), Resistenza allo scacciare +2. *Attacchi speciali:* Paralisi (TS sulla Tempore, CD 15, o rimanere paralizzati per 1d6+4 minuti, gli elfi non sono immuni a questa paralisi), Fetore (entro 3 metri, TS sulla Tempore, CD 15, o rimanere nauseati con penalità di circostanza -2 a tutti gli attacchi, ai TS e alle prove di abilità per 1d6+4 minuti), Produrre progenie.

Sono delle grottesche caricature degli esseri umani che erano un tempo. Camminano ingobbiti con le braccia che quasi sfiorano il terreno. La pelle ha la tonalità grigiastra della carne marcia e i denti e gli artigli sono affilati. I loro occhi sono neri e ferini, con una luce rossastra. Indossano stracci e alcuni di loro (i ghastr) hanno le giunture delle ginocchia rivolte all'indietro come quelle di alcuni rapaci e sono circondati da un tanfo di corruzione insopportabile.

Raggiungere la cripta di Belzarius non è affare semplice a causa delle decine di non morti che si aggirano per il dedalo di corridoi che circondano il sepolcro. Se i PG riescono a farsi largo attraverso il labirinto di cunicoli fino alla cripta, leggete loro le seguenti note narrative:

Una decrepita scalinata posta immediatamente dietro un cancello di ferro sfondato conduce a livello dell'ampia caverna davanti ai PG.

Un sarcofago di pietra rialzato di circa un metro occupa lo spazio di fronte alla scalinata, separato dalla stessa da tre colonne. Una luminescenza rossastra illumina fiocamente la caverna, senza però provenire da alcuna fonte in particolare. Una nebbia, sufficientemente densa da nascondere agli occhi qualsiasi cosa si trovi sul terreno, aleggia ad altezza delle ginocchia. Il coperchio del sarcofago è caduto al suolo ed ora giace a ridosso della tomba spezzato in due tronconi.

Se qualcuno dovesse osare superare le tre colonne, provocherà il risveglio del prete del Re dei Ghouls, che si leverà dal sepolcro con un gemito agghiacciante foriero di morte!

Belzarius, fantasma: GS 10; non morto di taglia media [incorporeo]; DV 8d12 (prete del Re dei Ghouls); PF 49; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m volare (media); CA 12 [15]; ATT falce +8/+3 mischia [tocco corruttore +8/+3 mischia] (falce 1d10 crit x3, tocco corruttore 1d4+5); F/P standard; AS tocco corruttore, manifestazione, aspetto spaventoso; QS non morto, incorporeo, malevolenza, ringiovanimento; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +9; For 14, Des 14, Cos -, Int 11, Sag 16, Car 20.





Abilità e talenti: Percepire inganni +8, Intimidire +11, Osservare +7, Ascoltare +6, Nascondersi +6, *Fiendish bloodline* (bonus +1 TS contro fuoco, elettricità e gelo, non conteggiato), Iniziativa migliorata, Sensi acuti, Incantesimi potenziati.

Attacchi speciali: Manifestazione (diventa visibile, pur rimanendo incorporeo - gli incantesimi di contatto non hanno mai effetto su creature materiali), Aspetto spaventoso (raggio di 18m, TS su Tempra CD 19, risucchio permanente di 1d4 punti di Des, Cos e For).

Qualità speciali: Non morto (immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non è soggetti a colpi critici, danni debilitanti, alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio), Incorporeo (immune alle armi normali, 50% ignora colpi da armi magiche, si muove sempre in silenzio, ignora scudi e armature, passa attraverso oggetti solidi), Malevolenza (come per l'incantesimo *Giara magica*, CD 20), Ringiovanimento (si riforma in 2d4 giorni), Resistenza allo scacciare +4.

Incantesimi: (6/5+1/4+1/4+1/2+1, CD base 13+liv inc) Livello 0 - Lettura del magico x2, Individuazione del magico x2, *No Light*^{BVD} x2; Livello 1 - Foschia occultante, Anatema x2, *Sorrow*^{BVD}§, Incuti paura*, Comprensione dei linguaggi; Livello 2 - Blocca persone, Dissacrare*, Silenzio x2; Livello 3 - Dissolvi magie, Oscurità profonda, Scagliare maledizione x2, Animare i morti*; Livello 4 - Influenza sacrilega*§, *Damning darkness*^{BVD}§, Arma spirituale (incantesimo potenziato).

§ incantesimo del male,
* incantesimo di dominio

§ incantesimo malvagio

Poteri di domino: Male (lancia incantesimi con descrittore "Male" a livello +1), Morte (tocco della morte - solo su creature incorporee).

Il prete del Re dei Ghoul è una orrenda figura spettrale ed incorporea, avvolta in una lurida veste rossa a brandelli. Il fisico del fantasma è esile con lunghe braccia scheletrite e un volto dagli orrendi lineamenti affilati, simili a quelli di un empio cannibale. I capelli sembrano un fetido ammasso di ragnatele e aleggiano nell'aria come una sinistra criniera.

Belzarius non ha nessuna intenzione di privarsi del medaglione che custodisce nella sua tomba. Appena sorge dal sepolcro, il fantasma del prete del Re dei Ghoul utilizzerà il proprio *Aspetto spaventoso*, per abbattere quanti più avventurieri possibile.

Solo in un caso Belzarius acconsentirà a consegnare ai PG il medaglione magico: l'ex Arconte del Tempio dell'Abisso vuole la testa di Noxana. Lo spirito non morto può utilizzare il

suo potere di *Malevolenza* per entrare nel medaglione. Il piano del fantasma è quello di essere portato dalla compagnia dentro il tempio, all'interno del medaglione, fino agli appartamenti della figlia di Noshteroth.

Sul pavimento della cripta di Belzarius, nascoste dalla foschia perenne che vi aleggia sopra, vi sono le ossa e i resti di parecchi folli saccheggiatori di tombe e di disgraziati rapiti dai ghouls per essere offerti in sacrificio al fantasma non morto.

All'interno del sarcofago del prete del Re dei Ghoul vi sono 100 ghiacci demoniaci, 254 schegge d'avorio, 2518 verdi (monete di rame) e un medaglione circolare di avorio dall'aspetto decrepito. Il talismano ha un diametro di circa 10 cm ed è decorato con l'effigie a sbalzo di un muso di gargoyles su un lato e il simbolo dell'Abisso dall'altro (prova su Conoscenza Arcana **CD 25** o Conoscenza dei Piani **CD 20**, per riconoscerlo). Questo medaglione emana una forte aura di abiurazione ed è la chiave che permette di accedere al tempio, attraverso il Ponte dell'Abisso, senza essere attaccati dalla coppia di margoyles immondi che lo custodiscono.

3. Il Ponte sull'Abisso

L'ingresso sotterraneo del Tempio dell'Abisso è custodito da una coppia di formidabili guardiani: margoyles immondi.

Queste creature recano inciso sulla fronte l'emblema blasfemo dei poteri abissali e hanno il compito di impedire l'accesso al tempio a tutti gli intrusi.

L'unico modo per evitare di risvegliare i due guardiani è quello di avere tra le mani il medaglione d'avorio, trovato nella tomba di Belzarius. Tenendo alto il medaglione, i margoyles consentiranno alla compagnia di attraversare indenni il Ponte dell'Abisso e raggiungere l'ingresso sotterraneo del tempio.

Margoyles immondi (2): GS 10; bestia magica di taglia media; DV 8d10+32; PF 73, 65; Iniz +2 (des); Vel 13,5m, volo 22,5m (media); CA 18 (+2 des, +6 naturale); ATT 2 artigli +10 mischia, morso +8 mischia, corna +8 mischia (artiglio 1d6+1, morso 1d6, corna 1d6); F/P standard; AS punire il bene; QS scurovisione 18m, resistenza 15 a fuoco e freddo, RI 16, riduzione del danno 10/+2; AL CM; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +3; For 13, Des 15, Cos 19, Int 8, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Nascondersi +7 (+15 quando si trova in ambienti sotterranei e rocciosi), Ascoltare +6, Osservare +8, Multiattacco, Arma preferita (artigli, morso e corna).





Attacchi speciali: Punire il bene (1v/giorno compie un normale attacco che infligge +8 danni aggiuntivi contro creature buone).

Qualità speciali: Resistenza 15 a fuoco e freddo, Resistenza agli incantesimi 16, Riduzione del danno 10/+2, Immobilità (occorre una prova di Osservare CD 20 per notare che sia vivo).

Queste creature massicce hanno il petto largo e arti attraversati da fasci muscolari simili a corde tese ed intrecciate. La pelle ha l'aspetto e la consistenza della pietra umida. Il loro colore è nero con screziature verde marcio. Sono dotati di ampie ali, mani e piedi artigliati e sul capo orribile hanno una corona di escrescenze cornee. Gli occhi dei custodi del ponte brillano di cupa luce maligna e sulla fronte hanno inciso l'empio sigillo dell'Abisso.

L'ingresso sotterraneo del tempio si trova in una caverna dalle dimensioni ciclopiche. Il soffitto è nascosto da una nebbia vischiosa e vorticante, che aleggia anche tra i detriti e i sassi sul terreno in piccole nubi, come se fosse una cosa viva. A circa metà della sua lunghezza la caverna è tagliata da un'immane precipizio, che si apre su un abisso di insondabile profondità. Il precipizio è attraversato da un esile ponte, largo circa tre metri, privo di parapetto e costituito da una pietra nera screziata di verde (come i margoyle). Il ponte è lungo 24 metri.

Dall'altra parte del ponte si trova una cengia profonda, sul fondo della quale c'è un doppio portale chiuso da battenti di bronzo ossidato.

A circa 6-7 metri dal bordo del precipizio, nell'abisso sottostante, si trova la stessa nebbia ributtante che sembra riempire completamente il burrone. A dispetto dell'aspetto minaccioso, la nebbia non è velenosa. Essa agisce come portale diretto per il Primo Strato dell'Abisso (in un luogo non lontano da *Broken Reach*, la fortezza della succube *Red Shroud*), senza bisogno di chiavi d'attivazione.

Chi dovesse cadere nel baratro e precipitarvi per più di 6-7 metri, sarebbe istantaneamente depositato nell'Abisso. La stessa sorte toccherebbe a chi avesse l'idea di esplorare il soffitto, volando nella nebbia; le nubi che aleggiano sul terreno sono, invece, innocue, essendo troppo piccole per avvolgere un personaggio anche di piccole dimensioni.

I margoyle immondi giacciono immobili ai lati del ponte, sulla cengia con la porta a due battenti. Sono virtualmente invisibili anche all'occhio più attento (prova su Osservare, **CD**

25). Se non sono tenuti a bada dal medaglione incantato di Belzarius, i due mostri balzeranno sul ponte quando i PG ne avranno percorso metà. La tattica iniziale dei margoyle immondi è quella di afferrare gli avversari e scagliarli giù dal ponte nella nebbia portale.

L'attacco base per afferrare dei mostri è +9. Poiché possono volare, i margoyle non corrono mai il rischio di finire nella nebbia.

La porta è chiusa da due imponenti battenti di bronzo ossidato. Ciascun battente è largo 1,8 metri e alto 3, decorato con orribili figure a sbalzo che celebrano l'oscura e sacrilega potenza dei Signori dell'Abisso.

La porta è molto resistente (durezza 10, PF 80) ed è chiusa. Per aprirla occorre sfondarla (prova sulla Forza, **CD 35**) o cercare di scassarla (**CD 25**).

La porta è protetta da un sigillo invisibile, che può essere individuato e disattivato solo da un ladro esperto (**CD 28** per entrambe le prove). Se il sigillo viene fatto scattare, attraversando la porta, esso brillerà di una malevola luce corrusca in un raggio di 9 metri. Chiunque si trovi nel raggio d'azione del sigillo riceve un oscuro battesimo dai poteri dell'Abisso e deve superare un TS sulla Volontà (**CD 18**) per non "scivolare" di uno step verso il male con il proprio allineamento (prima buono-neutrale-malvagio, poi legge-neutralità-caos).

Il cambiamento non è evidente. Informate il giocatore del PG che ha ricevuto il battesimo, in privato. I paladini perdono comunque i loro poteri speciali, finché non riacquistano il loro allineamento originale.

IL TEMPIO DELL'ABISSO

Oltre la porta a due battenti si estendono le camere del terribile Tempio dell'Abisso. Questo terribile edificio è semplicemente troppo vasto per essere descritto nella sua interezza. Qui di seguito sono descritte solo alcune specifiche aree di incontro che possono essere "incastrate" tra loro dal DM come meglio crede.

A meno che non sia altrimenti specificato, tutte le porte del Tempio dell'Abisso sono di solida quercia scura (durezza 5, PF 20, **CD 23** per sfondarle o scassarle).

In tutta l'area del Tempio dell'Abisso è attivo un incantesimo di *Dissacrare*, che sottrae una penalità profana -3 a tutti i tentativi di scacciare o intimorire i non morti. I non morti nel tempio ottengono un bonus profano +1 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza (questi bonus sono già conteggiati nelle statistiche dei non morti incontrati). Se sono presenti altari o





are dei poteri dell'Abisso (ad esempio nell'eremo del nabassu) questi bonus e penalità vengono raddoppiati (anche in questo caso i bonus sono già stati conteggiati nelle statistiche).

1. La sala del pilastro

Per accedere ai piani superiori del Tempio dell'Abisso, i PG devono ascendere le scale a spirale della sala del pilastro. Quando la compagnia giunge qui, leggete le seguenti note narrative:

I PG sono sull'ingresso di una sala circolare del diametro di alcune decine di metri. Il salone è completamente spoglio ed è illuminato da un sinistro chiarore turchino, che pare diffondere dall'aria stessa. Al centro della sala si innalza verso l'alto un obelisco di un materiale cristallino turchese, attorno al quale si inerpicano delle ripide scale dello stesso materiale. Il soffitto della stanza si perde tra una foschia fitta a circa 20 metri dal suolo.

Se qualche PG riesce in una prova di Ascoltare (**CD 15**), riferite che dall'alto provengono dei rumori bizzarri, come dei risolini di un pazzo e altri suoni inarticolati del tutto inumani.

Per procedere sulla scalinata occorre andare in fila indiana. L'aria della sala del pilastro è gelata e sulle vesti dei personaggi si depositeranno dei sottili cristalli di brina turchese che, nonostante le apparenze, è del tutto innocua.

Chi non è per niente innocuo è invece **Thalzazzerid**, un beholder reso schiavo dall'Arconte del tempio per custodire la via d'accesso ai piani superiori. Theleb Karna ha forgiato uno speciale *Anello dell'Obbedienza*, che costringe il mostro ad ubbidire al volere del prete dell'Abisso.

Thalzazzerid, beholder: GS 13; aberrazione di taglia grande; DV 11d8+11; PF 47; Iniz +4 (iniziativa migliorata); Vel 1,5m, volo 6m (buona); CA 20 (-1 taglia, +11 naturale); ATT raggio oculare +7 contatto a distanza, morso +2 mischia (morso 2d4); F/P standard; AS raggi oculari; QS visione 360°, cono antimagia, volare; AL LM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +11; For 10, Des 10, Cos 12, Int 17, Sag 15, Car 15. *Abilità e talenti:* Ascoltare +15, Cercare +18, Conoscenze (Arcane) +10, Nascondersi +7 (+27 entro la foschia), Osservare +20, Iniziativa migliorata, Sensi acuti, Tiro in movimento, Volontà di ferro.

Attacchi speciali: Raggi oculari (può usarli mentre vola, raggio 45m, CD 18. Può puntare fino a 3 raggi in un round o tutti se il bersaglio

si trova sopra. #1 Charme, #2 Charme sui mostri, #3 Sonno, #4 Carne in pietra, #5 Disintegrazione, #6 Paura, #7 Lentezza, #8 Infliggi ferite moderate, #9 Dito della morte, #10 Telecinesi)

Qualità speciali: Visione 360° (non può essere attaccato sui fianchi); Cono antimagia (raggio 45m, annulla tutta la magia - per i dettagli vedi Manuale dei Mostri pag. 26-27); Volare (volo naturale ed effetto di Caduta morbida permanente solo sul beholder).

Il Tiranno dai Molti Occhi ha un diametro di oltre un metro e mezzo. La sua pelle ha una schifosa tonalità rosa-rossastra con vene blu e viola in rilievo. Sulla sommità del capo si agitano una selva di orribili peduncoli oculari. Le fauci di Thalzazzerid sono irte di denti lunghi e affilati. La creatura ha attaccato alle piatte cavità nasali un grosso anello di platino fittamente inciso di rune magiche.

Grazie ai suoi poteri, Thalzazzerid è un avversario pericolosissimo. Il beholder rimarrà nascosto nella nebbia e attenderà i PG a circa 25 metri dal suolo. La nebbia garantisce a chiunque vi si trovi dentro un occultamento del 50% (probabilità del 20% di essere mancato) e all'occhio Tiranno un bonus di circostanza +20 alle prove di nascondersi.

L'anello di platino attaccato al naso del beholder è un magico Anello dell'Obbedienza, appositamente forgiato dall'Arconte del Tempio dell'Abisso. Un beholder con addosso questo oggetto è costretto ad obbedire al proprio padrone (in effetti è tutt'altro che facile riuscire ad avvicinarsi abbastanza a un beholder per mettergli al naso questo anello).

Thalzazzerid ridacchia di continuo tra se e fa commenti sottovoce ma è ben lungi dall'essere pazzo... almeno completamente. Il Tiranno dai Molti Occhi detesta Theleb Karna ma il suo primo approccio verso il gruppo sarà ostile. Solo se viene ferito per più del 50% dei suoi PF, Thalzazzerid interrompe le ostilità per parlamentare. Da notare che combattere sulle scale è piuttosto pericoloso e ogni round ogni PG che attacca o viene colpito deve effettuare una prova di Equilibrio (**CD 10**) per non precipitare in basso (una caduta infligge 4d6 danni e 1d6 danni debilitanti).

A causa della coercizione magica esercitata dall'Anello dell'Obbedienza, Thalzazzerid non può lasciare andare i PG se non lo hanno prima *battuto*. Poiché il mostro ha sperimentato la potenza degli avventurieri, la sua speranza è quella che riescano ad uccidere





l'Arconte e a liberarlo dalla sua schiavitù. Con fare infido il beholder proporrà allora ai PG di *batterlo* in un gioco d'astuzia. Se gli avventurieri lo batteranno, Thalzazzerid acconsentirà il passaggio fino alla cima del pilastro.

Il gioco proposto dal mostro è il seguente: "Ho otto pietre in fila. Quattro nere e quattro bianche. Posso muovere solo due pietre adiacenti per volta. Come posso fare in quattro mosse a mettere in fila le pietre in modo da averne una bianca e una nera alternate?".

La risposta al gioco di Thalzazzerid si trova nello schema "Il gioco di Thalzazzerid". Se i PG rispondono bene alla prova, il Tiranno dai Molti Occhi si farà da parte, augurando agli eroi di riuscire a uccidere il prete dell'Abisso. Thalzazzerid non può rivelare nulla delle forze che si annidano nel Tempio dell'Abisso; inoltre non è a conoscenza della maledizione che grava sull'eventuale uccisore di Theleb Karna.

Dopo circa 60 metri di ascesa, il pilastro e le scale terminano e un ponte di cristallo turchese permette l'accesso al Tempio dell'Abisso vero e proprio.

2. Vestibolo

Il vestibolo è una semplice stanza dalle pareti bombate, che permette l'accesso alla sala del tabernacolo della *Lampada dell'Abisso*, un libro blasfemo scritto, a quanto si dice, da un'avatara di Orcus, il tetro Capro Nero e Signore demoniaco della non morte.

Il vestibolo è illuminato da quattro sfere magiche, trattenute dalle fauci di visi mostruosi, scolpiti nella pietra, alle pareti. Le sfere magiche emanano una fosforescenza opalina alquanto sinistra.

Alla porta orientale del vestibolo montano la guardia due **danzatori del teschio**: un umano e un tiefling (guerrieri 5/danzatori del teschio 2 - vedi appendice). Le guardie scelte attaccano a vista qualunque intruso entri nella stanza. Se i PG sono travestiti da seguaci dell'Abisso o da preti dell'Abisso, i danzatori chiederanno il motivo per il quale si desidera consultare l'empio libro. I danzatori parlano in Abissale e per convincerli occorre una prova riuscita su Raggiare (**CD 20**). Perché l'inganno sia credibile, tutti i personaggi devono essere travestiti e devono parlare in Abissale.

3. Tabernacolo della Lampada dell'Abisso

Alla fine di quest'oscura galleria si trova il famoso libro conosciuto come la *Lampada*

dell'Abisso. Secondo le leggende, questo volume di ineffabile malvagità è stato scritto da Orcus in persona. E' necessario superare un tiro su Conoscenze bardiche (**CD 20**) o arcane (**CD 22**) per avere queste notizie.

Quando i personaggi fanno il loro ingresso nel tabernacolo, leggete le seguenti note narrative:

La camera è fiocamente illuminata da una serie di globi magici, che irradiano una malata luminescenza opalina. I globi sono incastonati nelle fauci di visi di pietra mostruosi, scolpiti nella pietra. Lungo le pareti vi sono otto alcove, che ospitano altrettante statue di pietra grezza. Ogni statua rappresenta una fanciulla elfa dai lunghi capelli scarmigliati e con indosso una specie di sudario. I lineamenti del viso di ciascuna statua sono contorti e deformati da un orrore indicibile e la bocca è spalancata in un silenzioso grido di pietra. Nell'aria aleggia il vago sentore nauseabondo del sangue, misto al profumo di incensi sconosciuti.

Sul fondo della galleria vi è una sorta di tabernacolo d'onice sul quale è poggiato un grosso libro dalla copertina nera.

Tre delle statue di questa stanza sono delle sentinelle speciali. Si tratta infatti di golem cariatidi, in cui è stata imprigionata l'essenza maligna di una banshee!

Le cariatidi banshee si animano nel caso qualche intruso cerchi di danneggiare il libro o di portarlo via. L'unico modo per non risvegliare questi orripilanti costrutti è quello di consultare la *Lampada dell'Abisso* sul posto o di ignorare il libro. Lo spirito intrappolato all'interno della cariatide ha, fortunatamente per gli avventurieri, perduto parte della sua letale potenza. In ogni caso, ogni 2 round, la cariatide banshee può emettere il suo lamento.

Golem, cariatidi banshee (3): GS 5; costruito di taglia media (malvagio); DV 5d10; PF 32, 29, 27; Iniz -1 (des); Vel 6m; CA 15 (-1 des, +4 naturale); ATT pugno +4 mischia o lamento (pugno 1d6+1); F/P standard; AS lamento della banshee (ridotto); QS riduzione del danno 10/+1, distruggere armi, costruito, immunità alla magia, resistenza; AL NM; TS Temp +1, Rifl +0, Vol +4; For 13, Des 9, Cos - Int 16, Sag 16, Car 1.

Attacchi speciali: Lamento della banshee (1v/2 round - infligge 3d6+6 danni se fallisce il TS su Vol, CD 16).

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1; Distruggere armi (qualsiasi arma che colpisce il golem deve superare un TS su Tempra, CD 12, o rompersi. Le armi magiche ricevono un bonus al TS pari al loro bonus di potenziamento);





Immunità alla magia (immune a tutti gli incantesimi e alle capacità magiche. Incantesimi di Trasmutare la roccia in fango, Pietra in carne e Scolpire la pietra uccidono all'istante il golem; Trasmutare il fango in roccia cura tutti i PF); Costrutto (immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno e alle malattie. Immune ai risucchi di energia, ai colpi critici e ai danni alle caratteristiche, ai danni debilitanti e alla morte per danno massiccio).

La trasformazione delle cariatidi banshee è di una rapidità impressionante: la pietra assume la consistenza della carne, pur rimanendo grigiastra, mentre gli occhi risplendono di una demoniaca fosforescenza verde.

La *Lampada dell'Abisso* è un voluminoso libro rilegato in pelle nera con i bordi rinforzati da salvaspigoli in acciaio e il titolo a sbalzo in filigrana d'argento. Il libro è scritto in Abissale. Si tratta di un maligno Libro delle Fosche Tenebre ed è in effetti stato scritto da una avatara di Orcus, il Signore demoniaco della non morte.

4. Ingresso all'eremo

Un potente demone nabassu ha posto qui la sua dimora e ha protetto l'ingresso con una trappola mortale. L'ingresso è lordo di sangue e puzza in maniera insopportabile. Le pareti e il pavimento di pietra sono sozzi di grandi macchie di sangue marrone essiccato e le scale di pietra sono celate alla vista da un pesante drappo nero.

Le scale sono protette da una trappola: una piccola piastra a pressione nascosta sul secondo gradino attiva un meccanismo, che permette lo sfianto di una nuvola di polvere corrosiva di Ungol (veleno a inalazione, CD 15, danno primario 1 car, danno secondario 1d6 car e 1 car permanente) da un foro nascosto nella parete sud. Per individuare la trappola occorre una prova su Cercare (**CD 20**).

Una volta individuata la trappola è sufficiente evitare la piastra. Se, invece, si desidera disattivare il congegno, occorre una prova su Disattivare congegni (**CD 18**). La nube di polvere di Ungol occupa un'area di 3x3x3 (in pratica tutta l'area delle scale).

5. L'eremo del nabassu

Un nabassu adulto e maturo si è trasferito a Sigil, nel Tempio dell'Abisso, per isolarsi dal resto dei suoi simili. Come eremo ha

scelto una cappella abbandonata, un tempo dedicata a un qualche oscuro potere abissale ormai dimenticato.

Da qualche tempo il nabassu ha abbandonato completamente il Piano Materiale (dove crescono i nabassu immaturi) e ha invece concentrato le proprie crudeli attenzioni sulle creature dei Piani Superni. Nella parte esterna del suo eremo ha messo in mostra come macabro trofeo la sua ultima preda: un arconte segugio rapito da Elysium.

L'essere angelico è stato appeso alla parete nord con dei ganci affilati da macellaio. Chiaramente, prima di morire, deve avere sofferto moltissimo:

Questo è un luogo di grande dolore. Appeso a dei ganci affilati e crudelmente contorti, sulla parete nord, vi è il cadavere di una slanciata creatura dal nobile viso. Una pelliccia marrone intrisa di sangue ricopre la pelle scorticata e ustionata, che un tempo avrebbe dovuto essere dorata.

Il capo reclinato è quello di un fiero molosso. Gli occhi e i denti sono stati strappati con una crudeltà senza pari. Lunghi coltelli ed altri ferri di tortura arrugginiti – lordi di sangue rappreso – sono sparsi in disordine sul pavimento.

Il nabassu ha coperto con drappi scuri le pareti e il soffitto della parte più interna del suo eremo. Un vecchio altare di pietra verde giace dimenticato nella zona più recondita del *Sancta Sanctorum*. Decine di candele nere di sego, su alti candelieri di ferro, emanano delle fioche fiamme verdastre, che diffondono uno spettrale bagliore.

Il demone si trova inginocchiato in oscura meditazione nell'alcova sud-ovest, nascosto dai drappi neri. Se la trappola all'ingresso è stata attivata, il nabassu sarà pronto a uscire dal suo nascondiglio per uccidere gli intrusi.

Demone nabassu, maggiore: GS 11; esterno di taglia media (caotico, malvagio); DV 10d8+14; PF 48; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m, volo 12m (media); CA 25 (+1 des, +14 naturale); ATT 2 artigli +16 mischia, morso +14 mischia (artiglio 1d4+6, morso 1d6+3); F/P standard; AS poteri magici, nutrirsi, evocare ghastr, aura di paralisi; QS RI 21, qualità demoniache, telepatia; AL CM; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +9; For 23, Des 13, Cos 14, Int 15, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Scalare +16, Artista della fuga +12, Nascondersi +10, Intimidire +14, Saltare +14, Conoscenza (Arcana) +10, (Tanar'ri) +10, Ascoltare +19, Muoversi in silenzio +10, Cercare +9, Osservare +10, Iniziativa migliorata, Multiattacco, Attacco poderoso.





Attacchi speciali: Poteri magici (a volontà: Oscurità profonda; 1v/giorno: Sguardo della morte (come Dito della morte), Tocco del vampiro, Silenzio, CD base 12+liv inc); Nutrirsi (azione di round completo, rende la vittima non resuscitabile, per ogni 8 DV consumati guadagna 1 DV); Evoca ghastr (1v/giorno, 2d4 ghastr); Aura di paralisi (raggio 3m, azione gratuita, TS su Tempra CD 17 o essere paralizzati come il tocco del ghastr - stregone livello 12).

Qualità speciali: Telepatia (raggio 30m); Resistenza agli incantesimi 21, Qualità demoniache (immune a veleno ed elettricità, resistenza 20 a freddo, fuoco e acido, scurovisione 18m).

Il nabassu appare come un gargoyle demoniaco estremamente magro. I muscoli e i tendini sono chiaramente visibili sotto la pelle grigia. L'aria attorno al demone puzza del fetore della morte e della disperazione. Gli occhi del mostro brillano di una infernale luce giallastra e sono privi di iride e pupilla.

Il nabassu emerge dalla sua alcova per uccidere gli intrusi. Farà immediatamente ricorso al potere dello *Sguardo della Morte* ed evocherà i ghastr.

I non morti usciranno dalle pareti, frantumando dei sottili diaframmi di roccia che li tenevano sepolti all'interno dell'antica cappella del male.

Descrivete i ghastr come esseri umanoidi grigiastri e polverosi, avvolti da antichi sudari e bende marcescenti, dai volti scheletrici e dalle membra contorte, guidati da un odio inestinguibile per tutto ciò che è vivo.

Ghastr (2d4): GS 3; non morto di taglia media; DV 4d12; PF 25 ciascuno; Iniz +2 (des); Vel 9m; CA 16 (+2 des, +4 naturale); ATT morso +6 mischia, 2 artigli +3 mischia (morso 1d8+1 e paralisi, artiglio 1d4 e paralisi); F/P standard; QS non morto, resistenza allo scacciare +8; AS fetore, paralisi, produrre progenie; AL CM; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +8; For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della fuga +8, Ascoltare +8, Cercare +6, Muoversi in silenzio +7, Nascondersi +8, Orientamento +3, Osservare +8, Saltare +6, Scalare +6, Arma preferita (morso), Multiattacco.

Qualità speciali: Non morto (immuni agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non sono soggetti a colpi critici, danni debilitanti, alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio), Resistenza allo scacciare +8.

Attacchi speciali: Paralisi (TS sulla Tempra, CD 15, o rimanere paralizzati per 1d6+4 minuti, gli elfi non sono immuni a questa paralisi), Fetore (entro 3 metri, TS sulla Tempra, CD 15, o rimanere nauseati con penalità di circostanza - 2 a tutti gli attacchi, ai TS e alle prove di abilità per 1d6+4 minuti), Produrre progenie.

Questi non morti sono molto più potenti a causa dell'incantesimo di Dissacrare che incombe sull'eremo come su tutto il Tempio dell'Abisso. I ghastr sono particolarmente difficili da scacciare (resistenza allo scacciare +8) per la vicinanza con l'altare dimenticato della cappella.

Il corpo dell'arconte segugio è infestato da larve putride (*rot grubs*). È possibile scorgere le orride bestiacce strisciare nelle carni marcescenti del celestiale con una prova su Osservare (CD 15). Se i PG non vedono le larve e toccano in qualsiasi modo il cadavere, saranno infestati ed è richiesta una prova sulla saggezza (CD 15), per notare strani rigonfiamenti sotto la propria pelle! Ogni round dopo l'inizio dell'infestazione occorre un TS sulla Tempra (CD 17) per non subire 2d6 danni temporanei alla costituzione. Durante i primi due round è possibile uccidere le larve putride applicando delle fiamme sopra di loro o tagliando la pelle infetta (le fiamme o i tagli causano 2d6 danni, anche se una prova su Guarire, CD 15, riduce questo danno a 1d6). Dopo il secondo round le larve putride possono essere eliminate solo con un incantesimo di *Rimuovi malattia*.

Le larve putride (GS 4) sono descritte nel *Tome of Horrors* a pagina 222.

Nell'alcova dove il demone nabassu meditava sono sparse alcune ricchezze: i tesori appartenuti a precedenti vittime della furia famelica della creatura infera. Le ricchezze ammontano a 89 ghiacci grigi di Acheron, 1200 grana d'oro e 102 merts di platino in un piccolo forziere aperto e un sacco di pelle contenente un diamante azzurro di Maladomini (1000 monete d'oro), 19 turchesi del reame di Amun-Thys (10 monete d'oro ciascuno) e uno stupendo opale di fuoco, grande quanto il pugno di un bambino, da 5000 monete d'oro di valore. In un angolo dell'alcova c'è una scatola di legno contenente quattro fiale imballate nella bambagia: una pozione di nuotare (gialla, sciropposa), una pozione di visione (viola, limpida), una pozione di volo (rossa, limpida) e una pozione di *frost weapon*^{RRII} (azzurrina, limpida). La fiala di quest'ultima pozione è coperta da un sottile strato di brina.

Sul terreno vi è anche uno stupendo spadone dalla lama dorata e l'elsa avvolta in





pelle con una grande pietra sole incastonata sulla guardia. Si tratta di uno spadone +2 sacro; il nome dell'arma, inciso in rune celestiali sulla lama, è *Kolthau*. Quest'arma consente al possessore, se di allineamento morale buono, di convocare lo spirito animale di Kolthau, un leone celestiale. L'evocazione può essere effettuata una volta a settimana.

Kolthau, leone celestiale: GS 3; bestia magica di taglia grande; DV 5d8+10; PF 45; Iniz +3 (des); Vel 12m; CA 15 (-1 taglia, +3 des, +3 naturale); ATT 2 artigli +7 mischia, morso +2 mischia (artiglio 1d4+5, morso 1d8+2); F/P standard; AS balzo, afferrare migliorato, sperone 1d4+2, punire il male; QS olfatto acuto, scurovisione 18m, riduzione del danno 5/+1, RI 10, resistenza 10 a acido, freddo ed elettricità; AL LB; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +2; For 21, Des 17, Cos 15, Int 5, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Equilibrio +7, Muoversi in silenzio +11, Nascondersi +4 (+8 nell'erba alta o nel fitto sottobosco), Osservare +5, Saltare +5.

Attacchi speciali: Balzo (se balza, può effettuare un attacco completo anche se ha già effettuato il movimento), Speroni (se trattiene la vittima colpisce anche con gli sperone delle zampe posteriore, +7 mischia e 1d4+2 danni ciascuno. Quando effettua il balzo può colpire anche con gli speroni), Punire il male (1v/giorno con un attacco normale infligge +5 danni addizionali contro creature malvagie).

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/+1, Resistenza agli incantesimi 10, Resistenza 10 a acido, freddo ed elettricità.

Kolthau apparteneva a un paladino di Fortezza, rapito e ucciso dal nabassu un anno fa. Il leone attacca a vista qualsiasi creatura malvagia nei paraggi. Rimane accanto al suo evocatore per 1 ora+1 ora per ogni bonus positivo al carisma del possessore dello spadone (minimo un'ora).

6. La farmacia del Tempio dell'Abisso

In questo locale sono conservati parecchi filtri nocivi e veleni distillati dal malvagio farmacista del Tempio dell'Abisso: **Draquak** (esp 6, rutterkin [tanar'ri], CM).

Quando i PG entrano nella farmacia, leggete le seguenti note narrative:

L'aria di quest'oscuro locale dal basso soffitto è saturata degli effluvi di spezie e componenti sconosciuti. Grandi candele mezzo sciolte di sego nero, su alti candelabri di ferro dai macabri intarsi, illuminano sinistramente la stanza.

A prima vista sembra essere una sorta di laboratorio alchimistico o l'antra di uno stregone. Un paio di tavoli da lavoro sono ingombri di equipaggiamento esoterico: provette, beute, fornelli e altra vetreria dall'aspetto singolare. Alle pareti corrono scansie piene di giare, fiale e contenitori di fogge differenti. In un angolo c'è una piccola biblioteca piena di volumi e rotoli di pergamena mentre, poco distante, su un leggìo di pietra simile a uno scheletro demoniaco, vi è un tomo dalle pagine di pelle aperto.

Il farmacista e i suoi aiutanti possono essere colti di sorpresa dagli avventurieri, se quest'ultimi non hanno fatto scattare la trappola nel vestibolo (area 4) e non hanno ingaggiato una lotta contro il demone nabassu (area 5). Se Draquak ha sentito avvicinarsi i PG, sarà pronto ad accoglierli insieme a una squadraccia di demoni mani, convocati per propria difesa personale. Il farmacista è inoltre coadiuvato da tre apprendisti umani (utilizzate le statistiche dei seguaci del caos fornite in appendice).

Draquak il farmacista, rutterkin: rutterkin esperto 6; GS 9; esterno di taglia media [tanar'ri, male, caos]; DV 4d8 e 6d6 (esperto); PF 36; Iniz +4 (iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 20 (+10 naturale); ATT 2 artigli +8 mischia o forchettone rutterkin +9 mischia o artiglio e forchettone +5/+4 mischia (artiglio 1d4+1, forchettone rutterkin 1d4 crit x3); F/P standard; AS capacità magiche, convocare demoni; QS qualità dei demoni, scurovisione 18m, RI 6, telepatia, riduzione del danno 5/argento; AL CM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +10; For 11, Des 11, Cos 11, Int 13, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Conoscenza (Natura) +7, Alchimia +10, Professione (Farmacista) +7, Osservare +5, Nascondersi +6, Muoversi in silenzio +9, Ascoltare +6, Ambidestria, Abilità focalizzata (alchimia), Iniziativa migliorata, Sensi acuti.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: oscurità, volare, dissacrare, incuti paura, telecinesi; 3v/giorno: invisibilità solo su se stesso, CD base 10+liv inc, come stregone di livello 5).

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento; Resistenza agli incantesimi 6; Qualità dei demoni (immune a veleni ed elettricità, resistenza 20 a freddo, fuoco e acido); Telepatia nel raggio di 30 metri.

Il farmacista è alto circa 1,6m, anche se una orrenda gobba gli spezza quasi in due la spina dorsale. La pelle ha una ributtante tonalità cianotica, come di un cadavere lasciato per giorni in mare. Ha piccoli occhietti scuri, incassati nel teschio deforme. La sommità del





cranio è coperta da pochi ciuffi di capelli ispidi e grigi. Una delle due orecchie è un ammasso di carne informe, mentre l'altra è lunga e appuntita.

Il rutterkin si muove veloce anche se la gamba sinistra sembra essere girata di almeno 40° rispetto al suo angolo normale. Questa deformazione gli conferisce una strana andatura ondeggiante. Indossa un lurido mantellaccio lurido di stoffa purpurea e i suoi piedi artigliati sono privi di calzature.

Il rutterkin farà attaccare i suoi mani e i suoi apprendisti, tenendosi a rispettosa distanza. Se ne ha la possibilità, farà uso della sua capacità magica di telecinesi per scagliare sui personaggi una mezza dozzina di fiale piene d'acido verdastro (vedi pag. 113 del Manuale del Giocatore). Questi attacchi vanno considerati come attacchi a distanza con un bonus +5.

In combattimento corpo a corpo, Draquak utilizza il suo bizzarro forchettone rutterkin.

Tanar'ri, mani (12): GS 1; esterno di taglia piccola [caotico, malvagio]; DV 1d8; PF 5 ciascuno; Iniz -1 (des); Vel 6m; CA 12 (+1 taglia, -1 des, +2 naturale); ATT 2 artigli +1 mischia, morso -1 mischia (artiglio 1d4-1, morso 1d4-1); F/P standard; AS nube acida; QS riduzione del danno 5/argento, riformazione, immunità ad effetti mentali, qualità dei demoni, scurovisione 18m; AL CM; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +0; For 8, Des 8, Cos 10, Int 4, Sag 6, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +2, Multiattacco.

Attacchi speciali: Nube acida (quando è distrutto esplose in una nube acida in un raggio di 3m, TS su Tempra CD 10 o subire 1d6 danni da acido).

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento, Immune agli effetti che influenzano la mente; Scurovisione 18m, Qualità dei demoni (immuni a veleno ed elettricità, resistenza 20 a freddo, fuoco e acido, telepatia a 20m con qualunque creatura).

Queste contorte figure umanoidi hanno corpi gonfi dal ventre prominente e pelle pallida del colore del latte acido. Sotto la pelle e sulle piaghe scoperte e infette di pus strisciano delle disgustose larve bianchicce, che si nutrono letteralmente della loro carne putrida. Hanno piedi e mani artigliati, capigliatura folta ed ispida e visi contorti e maligni.

Apprendisti (3): PF 12 ciascuno, vedi statistiche dei seguaci del caos in appendice.

I tre apprendisti umani sono impaludati in pesanti tuniche rosso lurido.

Se gli avventurieri si dimostrano molto forti, il rutterkin chiederà pietà in cambio di informazioni. Questa infida creatura è però piena d'odio nei confronti di tutti coloro che non appartengono alla schiatta demoniaca (e anche tra questi ultimi ne odia parecchi), per cui le notizie che passa sono false o fuorvianti. Ad esempio, se Freyda gli chiede dove si trovano gli appartamenti di Theleb Karna, il farmacista li indirizzerà verso l'eremo del nabassu!

Se i PG si mettono ad esplorare la stanza, scoprono parecchie cose interessanti. Innanzitutto la libreria contiene decine di opere che trattano di alchimia e distillazione di intrugli e preparati (ogni libro vale 1d6+2 x10 monete d'oro e se ne possono trovare 2d10+4). Con una prova di Cercare (**CD 14**) riuscita i PG trovano nella libreria un rotolo di pergamena con sopra vergati 3 incantesimi arcani di livello incantatore 10 (Blocca mostri, Nube mortale, Cono di freddo).

Il volume sul leggio è un trattato di alchimia estremamente pericoloso per chi non ha la mentalità tanar'ri. Chiunque legga questo libro senza essere caotico malvagio, deve superare un TS sulla Volontà (**CD 18**) o perdere permanentemente un punto di intelligenza e uno di saggezza; inoltre l'allineamento si sposterà di uno step verso il male e/o il caos. Se chi legge il libro è caotico malvagio o è protetto da un incantesimo di protezione dal male, riceve i benefici delle conoscenze demoniache: un punto di intelligenza e 10000 punti esperienza!

Tra i banchi di lavoro e le scansie della farmacia si possono trovare alcuni filtri e diversi componenti magici per vari incantesimi, tra cui: 6 fiale di acido (che Draquak potrebbe avere scagliato contro i PG durante lo scontro), una fiala di veleno di Olio di Sangue Verde, una giara contenente tre dosi di Gelatina di Larva Abissale (*Abyssal Larvae Jelly*^{T&TII}), una giara con dentro del Fungo Velenoso Striato (sufficiente per due volte), una scatola con 4 Candele di Fumo di Cripta (*Crypt Smoke Candle*^{T&TII}), una ciotola con 5 frammenti di ossa di baatezu, una fiala piena di polvere rossastra e rugginosa (proviene dal suolo arido del Primo Strato dell'Abisso), un panno bisunto avvolto attorno a un paio di penne luride di vrock, un vaso con 8 zampe mummificate di topo immondo, terra di cimitero, polvere di zoccolo di incubo, una matassa di bende di mummia, una fiala colma di sangue di





doppelganger e poi zolfo, fosforo, guano di pipistrello e salnitro in quantità.

7. Il Salone delle Orge

Nel cuore corrotto del Tempio dell'Abisso si trova il Salone delle Orge, dedicato alla dea demoniaca Lilith, la Regina delle Succubi. Per raggiungere gli appartamenti privati dell'arconte è necessario attraversare questo pericoloso luogo di perversione.

A tutte le ore del giorno e della notte nel Salone delle Orge sono condotti sfrenati bacchanali: succubi, lamie e vampiri si accoppiano con i più dissoluti seguaci del caos, sotto l'occhio dei preti dell'Abisso (che spesso indulgono essi stessi ai piaceri della carne) e la sorveglianza dei danzatori del teschio.

Ai due ingressi principali del salone si trova una coppia di **danzatori del teschio** (guerrieri 5/danzatori del teschio 4 - vedi appendice) e un **prete dell'Abisso** (chierico 2 - vedi appendice). I due ingressi laterali, invece, sono guardati da un **danzatore del teschio** (guerriero 5/danzatori del teschio 2 - vedi appendice) e da un **prete dell'Abisso** (chierico 2 - vedi appendice).

E' tanto e tale il caos che si genera nel Salone delle Orge, che i PG possono avere la fortuna di attraversarlo senza dover combattere. L'aria della sala è satura dei fumi dell'incenso e delle droghe più inebrianti, provenienti dai giardini demoniaci del palazzo di Lilith. Chi respira i vapori di queste sostanze tossiche perde i freni inibitori e si lascia contagiare dall'atmosfera malvagia e decadente dell'orgia perenne.

Quando i PG arrivano al Salone delle Orge, leggete le seguenti note narrative:

Seguite il passaggio mentre innanzi a voi si fa sempre più distinto il suono melodioso e ipnotico di flauti, sonagli e tamburelli. Nell'aria aleggia un vago e piacevole profumo di incensi odorosi.

Al termine del corridoio vi trovate in una sala dall'alto soffitto a volta, rutilante di marmi pregiati e statue, cuscini rossi e dorati e arazzi colore del sangue. Il salone è illuminato da dozzine di fiaccole e bracieri. Il gruppo si trova su una balconata rialzata [nda si presume che il gruppo entri dall'ingresso principale]: un'ampia scalinata di marmo scende al livello inferiore. La volta è sostenuta da una doppia fila di slanciate colonne di marmo con intarsi d'oro.

Nel salone si sta consumando un'orgia di dimensioni colossali. Centinaia di corpi di uomini e donne appartenenti a razze differenti si agitano in

un impressionante groviglio di membra sudate e lucide per gli oli cosmetici di cui sono cosparse. Dall'immensa orgia demoniaca salgono sussurri, gemiti e urla di piacere sfrenato. Luccichii di occhi rossastri, spezzoni di frasi in lingue sconosciute che promettono piaceri oltre ogni umana immaginazione. Al centro del salone una fontana zampilla un liquido rosso e denso, cui gli orgiasti si dissetano di continuo.

Se i PG non sono travestiti in alcun modo, saranno subito notati dai danzatori del teschio e dal prete dell'Abisso che montano la guardia a quest'ingresso.

Dal fondo del Salone delle Orge si stacca un trio di figure minacciose. Un prete dell'Abisso dallo sguardo allucinato sale le scale diretto verso di voi, seguito a poca distanza da una coppia di letali danzatori del teschio.

Occorre una grande forza di volontà per resistere al richiamo primordiale del bacchanale dell'Abisso: chiunque entri nel Salone delle Orge, respirandone i vapori, deve superare un TS sulla Volontà (**CD 23**) per non essere sottoposto agli effetti di una suggestione di sicurezza, benessere e lussuria.

Chi cade vittima dei vapori velenosi che saturano l'aria del Salone delle Orge sente l'impulso irrefrenabile di unirsi carnalmente con una delle creature depravate presenti. In base al compagno di letto scelto, i rischi possono essere differenti. Per ogni PG in preda alla foia lussuriosa, tirate un d6 per determinare con chi avviene la copula:

d6	Partner	Effetto
1-2	Tiefling/Umano	Nessun effetto
3-4	Succube/Incubo	1 liv. neg./rnd
5	Lamia	1 p.to sag./rnd
6	Vampiro/Vampira	2 liv. neg./rnd

Consultate il Manuale dei Mostri per verificare se il PG ha o meno diritto a un TS; in ogni caso l'effetto euforizzante dei vapori dura 1d4+3 round (+/. 1 round per ogni modificatore di saggezza del personaggio), dopodiché il PG, se ancora vivo, riacquista il senno e può allontanarsi... sempre che il partner non abbia qualcosa da dire al riguardo!

Dopo essere stato intossicato un PG soffre una penalità di -2 alla forza, all'intelligenza e alla saggezza per 1d4 ore.

Mentre sono sotto gli effetti inebrianti dei vapori malefici, i personaggi oppongono una fiera resistenza verso tutto ciò che impedisce loro di soddisfare i più turpi desideri carnali. Un personaggio in preda alla foga arriva ad





attaccare i propri compagni, se questi tentano di trascinarlo via dal Salone delle Orge... e ovviamente un evento di questo tipo presenta il rischio del 50% di attirare l'attenzione dei preti dell'Abisso e dei danzatori presenti.

Sotto gli effetti dei vapori, un personaggio non può lanciare incantesimi arcani o divini o attivare oggetti magici, quali bastoni, bacchette, anelli e poteri speciali (in linea generale tutto ciò che richiede la volontà di attivazione).

Tranne i preti e i danzatori del teschio di guardia agli ingressi del salone, nessun orgiasta attaccherà i PG a meno che non venga aggredito per primo. Anche in tal caso, la vittima dell'attacco perderà interesse nella lotta dopo 1d4 round di combattimento, venendo attirata in un'oscena massa di membra sudate e unte d'olio e bocche avido!

Se i PG incalzano, il combattimento durerà altri 1d4 round e così via. Naturalmente, se scoppia una rissa nel Salone delle Orge, tutti i preti dell'Abisso e i danzatori del teschio interverranno immediatamente.

Un PG in possesso dell'abilità di Alchimia può effettuare una prova (**CD 18**), per capire che il profumo di incenso e i vapori che aleggiano nel salone sono velenosi, anche se non letali. Avvolgersi delle vesti o degli stracci sulla bocca e sul naso rallenta la penetrazione del veleno nei polmoni: in questo caso la CD sul tiro salvezza si abbassa a 18.

8. Quartieri di Noxana, la strega di Graz'zt

In questo ampio locale i PG incontrano la famigerata Noxana, la bella e malvagia strega di Graz'zt. La tiefling è la figlia del Gran Sacerdote del Tempio dell'Abisso e l'amante stessa del terribile religioso.

Quando i PG entrano per la prima volta nell'appartamento di Noxana, leggete le seguenti note narrative:

La stanza è esageratamente calda anche se non sono visibili fonti apparenti di calore. Il pavimento è cosparso di decine di ricchi cuscini di seta rossi e dorati e le pareti stesse sono tappezzate da fini piastrelle di ceramica rossa e d'oro.

L'arredamento è completato da alcuni bassi tavolini di legno laccato e da mappe di interi strati dell'Abisso appese alle pareti.

Sdraiata mollemente su alcuni cuscini c'è una bellezza oscura e conturbante, riverita e servita da una coppia di ancelle seminude. La donna non pare particolarmente allarmata o sorpresa dal vostro apparire.

La donna distesa sui cuscini è Noxana (Ari 4/Str 4, *esteta*, tiefling, CM), la strega di Graz'zt. Le due ancelle sono lamie sotto gli effetti di un incantesimo di illusione.

Se i PG non attaccano immediatamente, la tiefling domanderà cosa ci fanno nei suoi appartamenti privati, minacciandoli di denunciare il fatto al proprio padre Noshteroth!

Qualora lo spirito di Belzarius sia ancora all'interno del medaglione del gargoyle e questo sia in possesso dei PG, il fantasma si manifesterà ululando il suo odio per la strega e scagliandosi contro di lei: *"Puttanella demoniaca! Ho perduto tutto per causa tua! Ora ti unirai a me in una notte senza fine, maledetta!"*

La conduzione di quest'incontro dipende da numerosi fattori. In linea generale, la strega non è subito ostile nei confronti dei personaggi e potrebbe decidere di aiutarli. Noxana non ha mai visto di buon occhio l'Arconte del tempio, anche perché costui adora Orcus, l'arcirivale di Graz'zt.

Se il gruppo rivela a Noxana l'obiettivo per il quale è penetrato nel Tempio dell'Abisso (e Freyda potrebbe cogliere di sorpresa tutti, spifferando alla strega il suo obiettivo), la tiefling deciderà di contribuire al compimento dell'assassinio!

Noxana offre al gruppo una chiave per attivare un portale all'interno del Tempio dell'Abisso, garantendo così al gruppo una veloce e sicura via di fuga dopo l'omicidio. La chiave è un ramo secco di rosa che deve essere agitato nell'aria per aprire un varco che conduce all'Alveare di Sigil. In cambio la strega pare accontentarsi della morte di Theleb Karna.

In realtà la strega desidera prendere i classici due piccioni con una fava. La morte dell'Arconte l'avvantaggerà nella complessa gerarchia di potere all'interno del Tempio dell'Abisso, indebolendo la fazione devota ad Orcus, alla cui testa c'è per l'appunto Theleb Karna. Inoltre Noxana vuole offrire i PG come sacrificio al suo oscuro patrono. La chiave d'attivazione del portale è infatti maledetta: la prima volta che viene utilizzata risponde alla volontà di chi la usa, ma la seconda volta apre un varco con il reame abissale di Azzagrat, portando gli sventurati che lo varcano in una cella del palazzo di Graz'zt!

Noxana è a conoscenza della maledizione che pende sul capo di colui che oserà uccidere l'Arconte del Tempio dell'Abisso. Purtroppo, neppure la strega di Graz'zt (nemico giurato di Orcus, patrono di Theleb Karna) conosce il modo per evitare tale maledizione.





Se i PG si dimostrano ostili, Noxana si difenderà al meglio delle sue capacità, contando sull'aiuto delle sue ancelle.

Lamie (2): GS 6; bestie magiche di taglia media; DV 9d10+9; PF 66, 55; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 18m; CA 17 (+2 des, +5 naturale); ATT tocco di contatto +9 mischia (tocco risucchio permanente di 1 punto di saggezza); F/P standard; AS capacità magiche, risucchio di saggezza; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +7; For 10, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +11, Nascondersi +14, Raggiare +13, Mobilità, Schivare, Volontà di ferro, iniziativa migliorata.

Attacchi speciali: Capacità magiche (1v/giorno: Charme, Immagine maggiore, Immagine speculare, Suggestione, CD 11+liv inc, come stregone di livello 9); Risucchio di saggezza (risucchia 1 punto per colpo di contatto andato a segno).

Le lamie nella loro vera forma somigliano a bellissime donne con la parte inferiore del corpo simile a quello di una fiera (un leone?) molto magro. Gli occhi sono ambrati e con le pupille verticali come quelle dei felini.

Le ricchezze di Noxana non dovrebbero entrare in possesso dei PG, a meno che questi ultimi non decidano di fare tutto da soli e rifiutino l'aiuto della strega. Cercando negli appartamenti della figlia di Noshteroth, i PG possono trovare un portagioie in avorio finemente cesellato (valore 100 monete d'oro), che contiene un paio di orecchini d'oro e rubini (valore 250 monete d'oro), una collana di fili di platino intrecciati (valore 1000 monete d'oro) e un set di aghi d'oro per tatuaggi (valore 50 monete d'oro). In un armadio vi sono decine di vestiti di stile chiaramente tanar'ri per le varie occasioni "pubbliche e ufficiali" cui partecipa la strega e in un doppiopetto (prova su Cercare, **CD 25**) vi è la chiave maledetta d'attivazione del portale, una borsa con una dozzina di piccoli rubini (100 monete d'oro ciascuno) e una pergamena con un incantesimo arcano vergato a livello incantatore 15 (*Transmute flesh to shadow^{RR}*).

9. Prigione

Nella prigione del tempio sono tenuti sotto chiave i personaggi più potenti, ai quali i seguaci dell'Abisso desiderano strappare i loro segreti o la loro collaborazione.

La prigione è un luogo di fetida miseria; tra le grandi pietre del pavimento cresce un disgustoso marciume alimentato dal sangue e

dalla paura di innumerevoli prigionieri, che sono stati torturati a morte e interrogati senza pietà.

Ad ogni ora del giorno e della notte si trovano qui 1d3+1 **seguaci dell'Abisso** (50% umani e 50% tiefling), che fungono da assistenti del maestro torturatore. Fortunatamente per i PG, il torturatore è stato richiamato nella fortezza del suo patrono nell'Abisso e non sarà incontrato in quest'occasione. In sua assenza, un prete dell'Abisso gestisce la prigione.

Il locale ha quattro celle: due piccole, una media e una grande. Tutte le celle sono chiuse con delle pesanti cancellate di ferro rugginoso e le chiavi sono in mano al prete dell'Abisso, che si trova nella Sala delle Torture (area 10). I lucchetti delle celle possono essere aperti con una prova su Disattivare congegni (**CD 18**) o con una prova di forza (**CD 22**), che però attirerà l'attenzione del prete dell'Abisso nella stanza attigua (che sarà comunque pronto al peggio anche nel caso in cui i PG abbiano combattuto contro gli assistenti del torturatore).

Attualmente la gabbia grande ospita la carcassa marcescente di un enorme serpente gigante strangolatore immondo, catturato nelle giungle di Smaragd. Le scaglie nere e ottone del rettile hanno ceduto in più punti, dove si intravedono le larve della putrefazione cibarsi delle carni sottostanti. Uno degli occhi si è ritirato, lasciando un'orrenda cavità nera del cranio a losanga del serpente infero.

E' intenzione del Gran Sacerdote Noshteroth lasciare la carcassa del mostro a imputridire nella gabbia per qualche tempo e, in seguito, rianimarla come zombie mostruoso.

Le due celle piccole ospitano, invece, un nano e un githyanki dall'aspetto patito. Il nano si chiama **Durrock** e viene dal borgo di Glorium nelle Terre Esterne. E' stato rapito dai tanar'ri dieci giorni fa e messo a marcire qui, fino a quando non si deciderà a collaborare con i demoni. Durrock è un esperto addestratore di bestie selvatiche e feroci e la strega di Graz'zt desidera che il nano addestri per lei un branco di felini immondi (leoni e tigri), pronti alla battaglia e leali ai poteri del Signore del Triplo Reame di Azzagrat.

La resistenza di Durrock è stata messa a dura prova dal trattamento inumano ricevuto dai suoi carcerieri ed è sul punto di capitolare.

Durrock l'addestratore: nano di montagna; GS 7; umanoide di taglia media; DV 7d6+21; PF 54 (attualmente 8); Iniz +2 (des); Vel 6m; CA 12 (des) o 13 con Schivare; ATT pugno +6 mischia o a seconda dell'arma +6 mischia o +7





a distanza (pugno 1d3+1 o a seconda dell'arma +1); F/P standard; QS abilità di fazione (*fatici*), abilità razziali dei nani; AL LN; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +7; For 13, Des 15, Cos 16, Int 13, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare animali +14, Artigianato (Lavorare il cuoio) +6, Ascoltare +5, Cercare +4, Conoscenza (Natura) +4, (Felini) +8, Orientamento +3, Guarire +6, Professione (Addestratore) +5, Abilità focalizzata (Addestrare animali), Schivare, Volontà di ferro.

Qualità speciali: Abilità di fazione (bonus +2 di resistenza ai TS contro effetti di ammaliamento); Abilità razziali dei nani.

Durrock è molto magro e reca sul viso e sul corpo il segno delle percosse e delle privazioni subite per mano dei demoni. Occhi e capelli sono neri come il carbone. La barba è stata invece tagliata malamente dai suoi aguzzini e la pelle trattata in modo che non possa ricrescere se non in radi ciuffi sparsi (il massimo dello spregio da fare a un nano).

Il githyanki è stato catturato solo qualche giorno fa e il suo aspetto, tutto sommato, indica ancora che è in un buono stato di salute. Si chiama **Khaenif'Yss** e parla Comune anche se con un forte accento roco.

Khaenif'Yss è in realtà un doppelganger, un mutaforma amorale, che è stato rapito dai preti dell'Abisso per costringerlo a diventare una spia del Tempio dell'Abisso. Il doppelganger ha mantenuto le sembianze della sua ultima vittima e reciterà la parte del guerriero reietto e in sventura presso il suo popolo, per convincere i PG a liberarlo. Il doppelganger è un discreto combattente e uno stregone alle prime armi: utilizzerà i suoi poteri magici per far credere ai PG di essere dotato di poteri psionici (una prova su Sapienza Arcana, **CD varia**, permette di capire che i poteri di Khaenif'Yss derivano dalla magia e non dalla mente).

Khaenif'Yss, doppelganger: doppelganger com 3/str 1; GS 6; mutaforma di taglia media; DV 4d8+4, 3d8+3 (combattente) e 1d4+1 (stregone); PF 48 (attualmente 40); Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 15 (+1 des, +4 naturale) o 16 con Schivare; ATT 2 schianti +7 mischia o a seconda dell'arma +7 mischia o a distanza (schianto 1d6+1); F/P standard; QS alterare se stesso, immunità; AS individuazione dei pensieri; AL N; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +9; For 12, Des 13, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Camuffare +12 (+22 quando usa alterare se stesso), Raggiare +12 (+22 quando usa individuazione dei pensieri), Percepire inganni +6, Concentrazione

+5, Sapienza magica +4, Conoscenza (Arcana) +5, Schivare, Sensi acuti, Iniziativa migliorata. **Qualità speciali:** Alterare se stesso (durata indefinita, solo forme umanoidi piccole o medie, azione standard, come stregone di livello 18), Immunità (sonno e charme).

Attacchi speciali: Individuazione dei pensieri (continua, come stregone livello 18, CD 13).

Incantesimi: (5/4, CD base 11+liv inc) Livello 0 - Luci danzanti, Raggio di gelo, Frastornare, Lettura del magico; Livello 1 - Ridurre, Armatura magica.

Il doppelganger nella sua vera forma è un umanoide alto poco meno di due metri dalla grigia pelle oleosa completamente glabra. Pur essendo di aspetto snello, ha muscoli d'acciaio e una resistenza formidabile. Gli occhi sono grandi e sporgenti di un uniforme colore madreperlaceo.

Khaenif'Yss, nella forma che ha assunto attualmente, appare come un githyanki di mezza età dalla pelle grinzosa e giallina. I lineamenti sono tirati e il fisico è magro e asciutto. E' calvo con una corona di trecce grigiastre attorno al cranio. Indossa delle semplici vesti di robusto tessuto grigio decorato con ricami scuri (viola e blu).

Nell'armadio di pietra della prigione sono conservati gli averi dei due prigionieri: un'armatura di cuoio perfetta a misura di nano, un martello da guerra perfetto, una frusta, un mantello scuro di protezione +2 (bonus di deviazione alla CA), una sottile spada lunga +1 e un pugnale perfetto, entrambi di fattura githyanki (armi barocche con l'elsa dorata e ornata di gemme rosse e verdi), uno zaino di pelle contenente 3 razioni conservate e una verga del sole. Accanto allo zaino c'è una tracolla con dentro un rotolo di pergamena di incantesimi arcani (Dardo incantato x2) di livello incantatore 5, un boccale di peltro scheggiato e due torce. Sul fondo dell'armadio c'è un arco corto e una faretra con 5 frecce perfette.

10. La Sala delle Torture

Nella sala delle torture si trova il **prete dell'Abisso** (chierico 5 - vedi appendice), che attualmente fa le veci del torturatore. Il sacerdote è un tiefling dalla pelle di una strana tinta rossastra e grandi occhi dalla pupilla rossa e l'iride nera. Se i PG hanno dovuto combattere con i seguaci dell'Abisso nelle prigioni o hanno fatto rumore, il sacerdote sarà pronto a riceverli.

In questa camera dal basso soffitto e infestata dai topi c'è una temperatura di parecchio superiore al





resto del tempio e un fetore di sangue ed escrementi rivoltante. Una bassa fossa al centro del locale è riempita di braci e su di essa è appoggiata una grande graticola con ceppi per mani e piedi. Tavoli di tortura, pietre da mola, tenaglie, pinze e uncini sono sparsi dappertutto. La luce è fornita da decine di teschi su cui bruciano dei ceri neri: i teschi sono posti a varie altezze in nicchie scavate alle pareti.

In fondo al locale (prova su Cercare, **CD 12**) vi è una scansia con sopra 10 fiale contenenti delle pozioni guaritrici (1d8+5).

Se il prete ha il tempo di farlo lancerà su di sé gli incantesimi di *Veste magica*, *Scudo della fede* e *Cerchio magico* di protezione dalla legge, arrivando ad avere un effettivo bonus alla CA di +4 (+2 di deviazione e +2 di potenziamento) oltre ai poteri del cerchio magico.

Alla cintura il prete tiefling ha un cerchio di chiavi che aprono le quattro gabbie delle prigioni adiacenti.

11. La prigione del diavolo delle fosse

Uno degli ultimi grandi successi dell'Arconte del Tempio dell'Abisso è stata la cattura di un terrificante diavolo di fossa di Baator. La creatura infera è tenuta prigioniera in questa caverna. I polsi e le caviglie delle bestie sono trattenute da bracciali magici, che sono piantati nella roccia. I bracciali impediscono al diavolo di utilizzare i propri poteri infernali e lo tengono alla mercé dei seguaci del caos, che lo tormentano con lunghe picche, mentre i chierici dei poteri dell'Abisso cercano di indottrinare la fiera e tenebrosa creatura sui sentieri del Caos.

Quando i PG arrivano nella caverna, descrivete loro una folla di depravati seguaci del Caos che, armati di lunghe picche affilate, tormentano un'immane bestia infera imprigionata alla parete più lontana della grotta, che ruggisce e impreca in Infernale senza potere agire in alcun modo.

Su un rialzo roccioso poco distante un trio di sacerdoti dell'Abisso intona lugubri canti in Abissale, bruciando incensi maleodoranti in lerci turiboli, spandendo il loro fumo pestilenziale nella stanza. Ai piedi della roccia una coppia di danzatori del teschio monta la guardia a protezione dei religiosi.

In totale nella caverna vi sono 14 **seguaci dell'Abisso** armati di picche +1 sacrileghe, due **preti dell'Abisso** (chierici 2 - vedi appendice) e un **alto prelato** (chierico 5 - vedi appendice). I due **danzatori del teschio**

(guerriero 5/danzatore del teschio 2 - vedi appendice) sono umani, i chierici pure e quattro dei seguaci dell'Abisso.

Il diavolo delle fosse, **Ak Mael Thor**, non può intervenire in aiuto dei PG se non viene liberato, ma farlo non è affatto semplice!

I suoi aguzzini sono disposti a semicerchio attorno al baatezu e il podio di pietra ove si trovano i preti dell'Abisso permette di vedere tutta la caverna. Inoltre, se i PG indugiano qui per più di 10 minuti, arriveranno altri 12 seguaci dell'Abisso guidati da un prete minore.

I bracciali che tengono prigioniero Ak Mael Thor sono di ottima fattura (durezza 5, PF 20) e provengono dalle fucine del tempio. Per essere scassinate occorre una prova di Disattivare congegni (**CD 25**). Devono essere aperte singolarmente, quindi occorrono quattro prove distinte e per raggiungere le mani del diavolo si deve scalare la parete con una prova su Scalare (**CD 14**).

Nell'eventualità che i PG non siano scoperti, la tortura del diavolo delle fosse continua per altre 4 ore, dopodiché i sacerdoti si ritirano per riposare e nella grotta rimangono solo una dozzina di seguaci dell'Abisso, un prete minore e un danzatore del teschio.

Diavolo della fossa: GS 16; esterno di taglia grande [baatezu, malvagio, legale]; DV 13d8+65; PF 121; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m, volo 18m (normale); CA 30 (-1 taglia, +1 des, +20 naturale); ATT 2 artigli +19 mischia, 2 ali +14 mischia, morso +14 mischia, botta di coda +14 mischia (artiglio 1d6+7, ala 1d4+3, morso 2d6+3 e veleno +malattia, botta di coda 2d4+3); F/P 1,5x1,5/3m; QS riduzione del danno 25/+2, RI 28, qualità dei baatezu, rigenerazione 5; AS capacità magiche, aura di paura, afferrare migliorato, stritolamento 2d4+10, evoca baatezu; AL LM; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +13; For 25, Des 13, Cos 21, Int 20, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +21, Camuffare +17, Cercare +21, Concentrazione +19, Conoscenze (Arcane) +20, Muoversi in silenzio +17, Nascondersi +4, Osservare +21, Raggiare +17, Saltare +19, Sapienza magica +21, Scalare +20, Attacco poderoso, Incalzare, Incalzare potenziato, Iniziativa migliorata.

Qualità speciali: Riduzione del danno 25/+2, Resistenza agli incantesimi 28, Qualità dei baatezu (immune al fuoco e al veleno, vista cieca, telepatia entro 30m), Rigenerazione 5 (subiscono danni normali da armi incantate o benedette con un bonus di potenziamento di +3 o superiore).





Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà): Animare i morti, Aura sacrilega, Autometamorfosi, Blasfemia, Blocca persona, Cerchio magico contro il bene, Charme, Creare non morti, Dissacrare, Dissolvi magie, Immagine maggiore, Individuazione del bene, Individuazione del magico, Invisibilità migliorata, Muro di fuoco, Palla di fuoco, Pirotecnica, Produrre fiamme, Profanare, Suggestione, Teletrasporto; 1v/giorno: Sciame di meteore, Simbolo (qualsiasi), come se fosse uno stregone di livello 17, CD base 13+liv inc); Desiderio (1v/anno, come stregone di livello 20), Aura di paura (azione gratuita in un raggio di 6m, TS CD 19, come l'omonimo incantesimo dei maghi e come stregone di livello 15), Afferrare migliorato (con la coda, se riesce a trattenere l'avversario può stritolare), Stritolamento (quando supera una prova di lottare con una creatura di taglia media o inferiore), Veleno e malattia (il morso inietta un veleno mortale, CD 21, danno 1° 1d6 punti di cos, danno 2° morte; se supera il TS la vittima deve effettuare un secondo TS a CD 14 o contrarre i *Brividi diabolici*).

Ak Mael Thor è una torreggiante figura d'incubo alta quasi 4 metri e coperta da spesse scaglie scarlatte dure come l'acciaio. Muscoli possenti guizzano sotto la pelle scagliosa e dietro la schiena si aprono immense ali da pipistrello, che può avvolgere attorno al proprio corpo come un tenebroso mantello. Un paio di immense corna lucide come l'ebano escono ai lati del capo bestiale e le sue zanne grondano una bava verde e acida.

Se fosse liberato, il diavolo delle fosse cercherà dapprima di distruggere tutti i suoi aguzzini: danzatori del teschio e preti abissali compresi. E' difficile entrare nella mente di un essere di tale profonda astuzia e malvagità. Egli certo odia a morte Theleb Karna e potrebbe essere convinto da Freyda e dai PG ad unirsi nella spedizione punitiva contro l'Arconte del Tempio dell'Abisso. Tenete conto, però, che allearsi con Ak Mael Thor è un vero e proprio azzardo, poiché il mostro non nutre alcuna simpatia per gli umani e se non viene vincolato in modo specifico, si rivolterà contro i suoi alleati una volta eliminato il sacerdote di Orcus (in questo caso la vera battaglia sarebbe contro il baatezu, poiché è presumibile che non ci sia storia in una lotta tra l'Arconte e i PG insieme al formidabile diavolo).

12. Anticamera

All'ingresso dell'anticamera degli appartamenti privati dell'Arconte del Tempio

dell'Abisso è stato lanciato un incantesimo di *Allarme*, che invia un segnale mentale silenzioso a Theleb Karna, nel caso degli intrusi dovessero penetrare nei suoi quartieri. L'allarme magico può essere individuato con un incantesimo di Individuazione del magico e disperso con un Dissolvi magie (tiro di dispersione 1d20+1 per livello del lanciatore contro una **CD 26**). Un ladro particolarmente abile può scoprire l'allarme con una prova su Cercare (**CD 30**) e tentare di disattivarlo con una prova su Disattivare congegni (**CD 30**).

Recentemente Theleb Karna ha partecipato a una battaglia nelle Distese Grigie dell'Ade, guidando alla vittoria un battaglione di guerrieri abissali e non morti, al fianco del generale balor Ter -Soth.

Come ricompensa per la vittoria ottenuta sui baatezu, il balor ha inviato all'Arconte dei doni e un plico contenente i piani di battaglia per la prossima campagna militare tanar'ri nell'Ade. L'Arconte ha visionato le carte (mappe, movimenti di truppe e strategie), che sono ancora sparse sul grande tavolo nero che domina la stanza.

L'anticamera è illuminata da alti candelieri di ferro, sopra i quali bruciano ceri neri mezzi sciolti, che gettano nel locale una sinistra luminescenza verdastra. Le pareti sono drappeggiate da pesanti arazzi neri con decorazioni malvagie. Oltre al tavolo nero l'arredamento della stanza è composto da alcune poltrone di pelle e da un tavolino basso sopra cui vi è una caraffa colma di vino e tre calici di cristallo. In un angolo della stanza vi è uno scrigno aperto con dentro tre piccole giare di terracotta e una lettera aperta (il sigillo è stato rotto). La lettera è stata scritta da Ter-Soth ed è in lingua Abissale: se i PG riescono a comprendere ciò che c'è scritto, consegnate ai giocatori la *Lettera di Ter-Soth*. Nelle giare sono tenute prigioniere delle asrai, delle piccole fate grandi poco più di un palmo, del Fiume Oceanus che gli esseri inferi considerano uno squisito aperitivo! Le asrai sono vive immerse nell'acqua del Fiume Oceanus.

Il vino proviene dai vigneti di Monte Celestia e non è avvelenato. I piani di battaglia possono valere una fortuna se venduti ai baatezu o a una fazione tanar'ri rivale.

Nell'anticamera si trovano tre **servitori umani dell'Arconte** (usate le statistiche dei seguaci del caos, anche se costoro sono disarmati).





Nell'angolo sud est della stanza si trova un passaggio nascosto per accedere agli appartamenti privati dell'Arconte (prova su Cercare, **CD 15**). In realtà il passaggio è velato da un'illusione che nasconde la terribile sentinella creata dal servo di Orcus per custodire la santità della propria casa: un muro vivente!

Quest'orrida e blasfema creatura è una via di mezzo tra un non morto e un costruito. E' costituita da decine di nemici di Theleb Karna, fusi insieme in un gorgogliante ammasso d'incubo.

Il muro vivente è costituito da tre preti dell'Abisso che hanno deluso l'Arconte, due guerrieri che hanno fallito la prova per diventare danzatori del teschio, un barbaro di Ysgard, un mago infernale che ha incrociato la sua strada con quella del sacerdote dell'Abisso, un massiccio ogre immondo, un gargoyle e uno sciamano goblin di Maglubiyet. Tutti costoro sono stati fusi insieme in un ammasso ributtante di icore e tendini, carne sciolta e sangue rappreso. I visi e gli arti di queste sventurate creature sono deformate dal dolore e dalla magia che le ha costrette insieme. Mentre attacca, il muro vivente emette un'agghiacciante cacofonia di strida e gemiti di pazzia e dolore!

Muro vivente: GS 10; costruito di taglia grande; DV 10d10; PF 38; Iniz +0; Vel 0m; CA 14 (-1 taglia, +5 naturale); ATT 3 coltellacci dell'Abisso + 2 mischia, 2 falci +13/+8 mischia, un'ascia da guerra ysgardiana +10/+5 mischia, un pugno umano +3 mischia, un randello +6 mischia, 2 artigli +3 mischia, una lancia corta +5 mischia (coltellaccio dell'Abisso 1d4+2 [+2d6 contro creature buone], falce 2d4+3 crit x3, ascia da guerra ysgardiana 1d8+5, pugno umano 1d3, randello 1d10+4, artiglio 1d4, lancia corta 1d6); F/P 1,5x3/1,5m; QS costruito, immunità alla magia, pazzia, RI 14; AS afferrare migliorato, assorbimento, capacità magiche; AL CM; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +4; For 19, Des -, Cos -, Int 10, Sag 15, Car 9.

Abilità e talenti: Multidestrezza.

Qualità speciali: Costrutto (immune agli effetti mentali, veleni e malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti e alle caratteristiche), Immunità alla magia (immune a Carne in pietra e magie simili - vedi *Denizens of Darkness* pag. 95-96 per i dettagli), Pazzia (chiunque cerchi di instaurare un legame telepatico con il muro deve superare un TS sulla Volontà, CD 17, o essere soggetto a un incantesimo di infermità mentale), Resistenza agli incantesimi 14.

Attacchi speciali: Afferrare migliorato e Assorbimento (vedi *Denizens of Darkness* pag. 95-96 per i dettagli), Capacità magiche (il

mago e i chierici possono lanciare i seguenti incantesimi invece di attaccare: Dardo incantato, Risata incontenibile di Tasha, Lampo [solo mago], Devastazione, Infliggi ferite leggere[solo chierici]).

L'orrendo muro vivente è nascosto da una illusione che lo fa sembrare una normale sezione di parete. Chi si trova a meno di 4,5 metri dal costruito può sentire dei bassi versi gutturali e dei gemiti di agonia e orrore. Un incantesimo di *Individuazione del magico* rivela la potente aura del muro, mentre una *Visione del Vero* o una magia simile spezza l'illusione, rivelando la orribile forma del guardiano. Chi vede il muro vivente per quello che è deve immediatamente superare un TS sulla Volontà (**CD 20**) o perdere un punto di saggezza permanente.

13. Appartamenti privati dell'Arconte

L'allarme magico posto all'ingresso dell'anticamera o i gemiti del muro vivente mettono sull'avviso l'Arconte, che sarà preparato a ricevere gli intrusi. Su di se lancerà tutti gli incantesimi di protezione e potenziamento, poi verserà sul terreno le ceneri delle mummie Khefez e Hebunat dai vasi canopi della non morte che si porta appresso (per una scena drammatica, lasciate per ultima quest'azione da parte del prete, in modo che i PG siano testimoni della formazione delle mummie dalle loro ceneri empie).

Questa grande stanza è arredata sfarzosamente ma trasuda malvagità e trasmette una sensazione di angoscia e inquietudine. Il pavimento è coperto da preziosi tappeti e le pareti decorate con arazzi che mostrano gli emblemi dei Signori dei demoni e la tenebrosa maestà dell'Abisso.

Sul fondo della camera, incatenate all'affusto di un mostruoso letto di bronzo, vi sono tre giovani fanciulle nude da volto pallido e atterrito. Accanto a una scala a chiocciola in pietra il malvagio Arconte del Tempio dell'Abisso sta gracchiando qualcosa in una lingua antica e sinistra. Ai suoi piedi due vasi canopi, simili ad urne funerarie, emettono vapori oscuri che vanno condensandosi di fronte ai vostri occhi.

Tenete conto che qualsiasi incantesimo ad area, lanciato dai PG, potrebbe ferire o uccidere le tre fanciulle. Queste sventurate giovani sono state rapite nei pressi di Fortezza (*Fortitude*) da selvaggi corridori armaniti agli ordini del demone Ter-Soth.





Il balor le ha inviate a Theleb Karna come parte della ricompensa per la vittoria ottenuta sui baatezu.

In un angolo del locale vi è una massiccia cassaforte, dove l'Arconte custodisce le sue ricchezze (vedi oltre).

Il prete attaccherà furiosamente con i propri terribili incantesimi, finché Hebnat e Khefez rimarranno in piedi, dopodiché fugge via su per le scale a chiocciola, che conducono alle guglie del Tempio dell'Abisso. Una volta sui tetti del maligno edificio, Theleb Karna evocherà le proprie ali demoniache (*demon wings*), per battagliaire con i PG nei cieli di Sigil!

Mentre combatte, l'Arconte urla ai PG della maledizione: "*Sciocchi profani! Se mi ucciderete, tutte le streghe dell'Ade vi perseguiteranno fino a succhiarvi l'anima dal corpo... Buaah Aah ah ah ah!*".

Hebnat e Khefez sono le guardie personali dell'Arconte. Le ceneri delle mummie sono conservate in speciali vasi canopi della non morte. I vasi sono di semplice terracotta, privi di decorazioni e chiusi con tappi d'avorio (valore 100 monete d'oro ciascuno). Il tappo dell'urna di Hebnat raffigura un falco, quello dell'urna di Khefez un asino.

Khefez e Hebnat, mummie: GS 3 (6); non morti di taglia media; DV 6d12+3 (12d12+3); PF 46 (93),; Iniz -1 (des); Vel 6m; CA 17 (-1 des, +8 naturale); ATT schianto +7 (+10) mischia (schianto 1d6+5 e putrefazione della mummia); F/P standard; AS disperazione, putrefazione della mummia; QS non morto, resistente ai colpi, riduzione del danno 5/+1, vulnerabilità al fuoco; AL LM; TS Temp +3 (+5), Rifl +2 (+4), Vol +8 (+10); For 17, Des 8, Cos -, Int 6 (10), Sag 14, Car 15 (18).

Tra parentesi le statistiche riferite a Hebnat.
Abilità e talenti: Ascoltare +9, Muoversi in silenzio +9, Nascondersi +8, Osservare +9, Conoscenza (Arcana) +5 (+10), Robustezza, Sensi acuti, Attacco poderoso.

Attacchi speciali: Disperazione (chi vede le mummie deve effettuare TS su Volontà CD 15 (17) o essere paralizzato dal terrore per 1d4 round), Putrefazione della mummia (TS sulla Tempra CD 20, incubazione 1 giorno, danni 1d6 punti di cos, la malattia continua fino ad arrivare a 0 cos).

Qualità speciali: Resistente ai colpi (attacchi fisici infliggono solo metà del danno; quest'effetto va applicato prima della riduzione del danno), Riduzione del danno 5/+1, Vulnerabilità al fuoco (subisce il doppio da attacchi provocati da fuoco, un TS riuscito

dimezza i danni e uno fallito li raddoppia), Non morto (immuni agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non sono soggetti a colpi critici, danni debilitanti, alle caratteristiche, risucchio d'energia e morte per danno massiccio), Resistenza allo scacciare +3 (a causa dell'aura sacrilega del Tempio dell'Abisso).

Hebnat e Khefez sono avvolti da antiche bende marcescenti; in diversi punti le strisce di lino hanno ceduto o sono state rovinare dai liquidi della putrefazione, rivelando le carni nere e avvizzite. Nelle orbite scure dei non morti splendono maligne fiamme verdastre come fuochi di empia dannazione.

Hebnat indossa una corona d'oro con un grosso turchese ovale incastonato al suo centro (valore totale 3000 monete d'oro) e un collare cerimoniale d'oro con inserti di smalto azzurro e viola (250 mo). Khefez indossa un lercio copricapo cilindrico decorato con una mezza dozzina di medaglioni circolari di oro antico, che raffigurano teschi, serpenti ed asini (25 mo per ciascun medaglione). Piantato nel fianco ha un pugnale dalla lama larga, di cui è visibile l'elsa istoriata in filigrana d'oro e con una giada dai cupi riflessi verdi, trattenuta da fauci demoniache sul pomolo.

Si tratta di un pugnale magico +2 sacrificale (*sacrificial^{BVD}*), utilizzato da Hebnat per uccidere Khefez e tramutarlo in mummia.

La massiccia cassaforte in legno robusto dell'Arconte è rinforzata con larghe bande di metallo borchiate dai riflessi bronzeei. La complicata serratura della cassaforte è un intricatissimo coacervo di ingranaggi, ruote chiodate, cinghie e leve. Solo un ladro esperto può tentare di scassinare la serratura (in realtà una serie di tre serrature poste in serie). Le prove su Scassinare serrature vanno effettuate con **CD** crescente: **18, 24, 30**.

Naturalmente il contenuto della cassaforte è anche protetto da tre trappole mortali, sistemate in modo tale da costringere il ladro a scovare e neutralizzare ognuna di esse singolarmente. Aprire la cassa, senza aver prima trovato e disinnescato tutte e tre le trappole, le farà scattare una dietro l'altra. Le trappole delle serrature sono le seguenti (tra parentesi è indicata la CD per scovarle e disattivarle - identica difficoltà):

- ✓ Un ago imbevuto della resina ottenuta dagli alberi vipera (*viper tree*) delle foreste di Zrintor, che scatta fuori da un comparto segreto, pungendo automaticamente chi si





trova ad armeggiare davanti la serratura. Il veleno ha una CD 15 (danno 1° 1d6 cos, danno 2° 1d8 cos) (**CD 22**);

- ✓ Un sistema a pressione libera una nube tossica di fumi di othur bruciato in un'area di 1,5 metri di spigolo davanti alla cassaforte (**CD 24**);
- ✓ Uno speciale simbolo magico che, se attivato, libera nella stanza un'allucinazione mortale (*phantasmal killer*), che colpisce tutti coloro che sono presenti. L'assassino spettrale esce dalla stanza dopo 3 round (**CD 26**).

All'interno della cassaforte c'è una splendida collezione di pietre preziose, provenienti da ogni angolo dei Piani.

In un astuccio di legno di teak vi è una collana di fili intrecciati di platino e oro bianco con un pendaglio a forma di goccia sulla quale è incastonata una Pietra Sangue di notevole pregio (valore 2500 mo).

Un cofanetto di pelle rigida e scura contiene sei diamanti grezzi, formati nelle incandescenti e tenebrose miniere della Gehenna, ognuno dei quali vale 500 monete d'oro.

Un piccolo scrigno di quercia con intarsi in avorio (250 mo) contiene un sacchetto di cuoio e 10 bastoncini di carbone legati da una cordella di pelle. Sopra i bastoncini sono state incise minuscole rune: si tratta di Talismani di Carbone (*coal charm*). Spezzandone uno si ottiene la protezione di un incantesimo *Resistere agli elementi - fuoco* come incantesimo divino di livello incantatore 6. Nella borsa vi sono tre smeraldi bytopiani (500 mo ciascuno) e sei pietre turchese di Amun-Thys (50 mo ciascuna).

Infine c'è un astuccio di legno, largo e basso, contenente nove pietre eccezionali (tre di queste sono in realtà delle pietre magiche, che inizieranno ad orbitare attorno al capo di colui che aprirà il cofanetto): una perla nera, grossa come una nocciola, proveniente da Ossa il reame acquatico di Arborea (valore 5000 monete d'oro), un rubino stellato tagliato dai mastri orafi di Monte Celestia (valore 5000 monete d'oro), un diamante bianco di Maladomini (3000 monete d'oro), una coppia di pietre luna perfettamente levigate e dai riflessi cangianti, provenienti dalle oscure miniere di Nidavellir (250 monete d'oro ciascuna), una scheggia di lapislazzuli grossa quanto il pollice di un uomo, dono degli ambasciatori di Set (1000 monete d'oro), un fuso iridescente (sostiene una creatura in assenza d'aria), un ellissoide lavanda e verde (assorbe 34 livelli di incantesimi fino a livello di potenza 8 prima di esaurirsi) e una sfera rosa e

verde (garantisce un bonus +2 di potenziamento al carisma).

APPENDICE - LE MONETE DEI PIANI

Le monete dei Piani sono diverse e varie. Di seguito sono fornite alcune indicazioni al riguardo.

Verdi: si tratta delle monete di rame, chiamate così per la patina di verde rame che si forma su di esse. Alcuni dicono che si forma a causa del tocco acido dei demoni. Comunque alcuni Verdi sono talmente incrostati da essere quasi irriconoscibili.

Punture: sono le monete d'argento. I demoni le detestano a causa della nota vulnerabilità delle creature malvagie a questo metallo. Pagare un demone con delle Punture equivale a insultarlo.

Badarelli: si tratta dell'electrum. E' una moneta poco apprezzata a Sigil e nei Piani, poiché non c'è modo di capire se la quantità d'oro e d'argento nella moneta siano nelle giuste proporzioni.

Grana: l'oro porta guai, come recita un vecchio adagio dei Piani Superni, e quindi le monete di questo metallo sono chiamate Grane.

Mert: il platino è chiamato così da Merthion, il più alto livello di Monte Celestia. I celestiali storcono il naso al pensiero che il luogo a loro più sacro sia collegato al vile denaro!

Schegge d'avorio: sono pezzetti d'osso levigato ricavati dai dannati dei piani inferi. Una scheggia d'avorio ha lo stesso valore di un pezzo d'argento.

Ghiaccio grigio: un'altra moneta infera, pesante e di un opaco colore grigiastro. Per i demoni vale quanto l'oro, tutti gli altri lo considerano al pari del platino.

Monete di Sigil: ne esistono essenzialmente tre, il Möebius, il Torus e lo Scudo Sigiliano. Nella Gabbia valgono, rispettivamente, 5, 10 e 25 monete d'oro. Negli altri piani possono essere ancora più preziosi o non valere niente (il metallo con cui sono fatti è una curiosa lega metallica dal colore simile al bronzo antico).

APPENDICE - IL CAST DEI PNG

In questa sezione sono presentate le statistiche di gioco dei principali personaggi non giocanti (PNG) dell'avventura. E' nell'intenzione di chi ha scritto l'avventura che alcuni di questi rappresentino delle figure ricorrenti nelle avventure dei personaggi, in modo particolare i sicari Waybarr e Greymistress e il planetar Morinius Perdnacles III.





Freyda: aasimar ari 3/rgr 1; GS 4; esterna di taglia media; DV 3d8 (aristocratico) e 1d10 (ranger); PF 21; Iniz +3 (des); Vel 9m; CA 17 (+3 des, +4 cuoio magico); ATT spada bastarda o pugnale +6 mischia, spada bastarda e pugnale +4/+4 mischia, arco corto composito potente [+1] +9 mischia (spada bastarda ysgardiana perfetta 1d10+1 crit 19-20/x2, pugnale +1 bytopiano 1d4+2 crit x3, arco corto composito potente [+1] e frecce perfette 1d8+1 crit x3); F/P standard; AS Luce 1v/giorno, nemico prescelto (barbari); QS resistenza 5 contro acido, freddo ed elettricità; AL CB; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +4; For 13, Des 17, Cos 10, Int 11, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Intrattenere (canto e danza) +8, Diplomazia +8, Osservare +7, Cavalcare +6, Conoscenza delle terre selvagge +5, Conoscenza (Fazioni) +3, Seguire tracce, Arma focalizzata (spada bastarda), Competenza nelle armi esotiche (spada bastarda), Ambidestria*, Combattere con due armi*.

(*) Solo quando indossa armature leggere.

Attacchi speciali: Luce (1v/giorno, come stregone di livello 1).

Qualità speciali: Indep (bonus +2 ai TS sulla Volontà contro charme e incantesimi della Scuola di Ammalimento - bonus non conteggiato - Abilità di fazione).

Proprietà: giaco di cuoio +2, arco corto composito potente [+1], faretra con 12 frecce perfette, spada bastarda ysgardiana perfetta, pugnale bytopiano +1

Ha un viso radioso e intenso come quello di tutti gli aasimar. Nel suo animo è gentile e generosa ma ha deciso di rinunciare all'aspetto più dolce del suo carattere finché non avrà raggiunto la vendetta. La giovane aristocratica ha lunghi capelli ricci, neri come l'ala di un corvo, e occhi brillanti del colore del mare in tempesta. Sulla guancia sinistra ha tatuato il simbolo degli *Indep*, la fazione degli indipendenti di Sigil.

Indossa abiti comodi e scuri con decorazioni turchese sulle maniche e sul petto.

La giovane Freyda ha assoldato la compagnia per aiutarla nella ricerca dei responsabili dell'omicidio del padre Mirunn, un mercante dei piani assassinato perché coinvolto nei traffici di armi e mercenari della Guerra Sanguinosa (*Blood War*). Come voto ha promesso di conficcare nel cuore di chi ha voluto la morte di Mirunn il pugnale bytopiano, che è stato trovato piantato nel petto del mercante (un tentativo da parte di Waybarr e Greymistress di indirizzare i sospetti sul socio di Mirunn, il planetar bytopiano Morinius Peradnacles III). Il pugnale in questione è un'arma pregevole dalla

lama delicatamente curva, l'impugnatura d'avorio avvolta in morbida pelle e uno stupendo smeraldo a taglio *cabocho*n incastonato sul pomolo.

Waybarr, maestro d'arme e sicario del Tempio dell'Abisso:

cambion ldr 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; 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 inganni +15, Disattivare congegni +10, Utilizzare oggetti magici +10, Linguaggi (Celestiale, Infernale), Conoscenza (Tanar'ri) +6, Intimidire +10, Ascoltare +12 [+9], Osservare +14, Cercare +8, Conoscenza delle terre selvagge +6, Attacco poderoso, Incalzare, Combattere alla cieca, Iniziativa migliorata, Maestria, Combattere con due armi, Ambidestria, Competenza nelle armi esotiche (spada a due lame).

Tra [...] il bonus con la penalità d'armatura alla prova.

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, 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*.

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, volo 15m (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 (abilità di fazione), 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 ghoule*, 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.

Noxana: tiefling ari 4/str 4; GS 7; esterno di taglia media; DV 4d8+4 (aristocratica) e 4d4+4 (strega); PF 41; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 16 (+2 des, +4 naturale); ATT stiletto perfetto +8 mischia o fuoco infernale [*hellfire*] (stiletto 1d4-1 e veleno crit x3 o fuoco infernale - vedi sotto); F/P standard; QS resistenza 5 a fuoco, acido ed elettricità; AS 1v/giorno oscurità come strega di livello 8; AL NM; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +9; For 8, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 20.

Abilità e talenti: Concentrazione +4, Conoscenze (Arcana) +6, (Religione) +6, (Sigil) +8, (Piani) +5, Muoversi in silenzio +6, Nascondersi +3, Percepire inganni +7, Intimidire +10, Raggirare +8, Iniziativa migliorata, Arma preferita (stiletto), Creare oggetti meravigliosi.

Incantesimi: (6/8/4, CD base 15+liv inc) Livello 0 - Resistenza, Individuazione della magia, Lettura del magico, Raggio di gelo, Aprire/Chiudere, Luci danzanti; Livello 1 - Armatura magica, Sonno, Dardo incantato; Livello 2 - *Graz'tz long grasp*^{BVD}.

Proprietà: stiletto perfetto (lama cosparsa di veleno di Olio di Sangue Verde), una fiala di veleno di Olio di Sangue Verde, 2 anelli d'oro *piercing* dell'armatura naturale +4, Pozione cura ferite critiche (4d8+20), *tongue hellfire studs*^{BVD}, 10 bracciali d'oro (25 mo ciascuno).

Il volto della strega di Graz'tz è di un pallore cadaverico impressionante eppure mostra una bellezza conturbante. Gli occhi cerchiati dall'henné rosso sono ambrati: la pupilla destra rotonda, quella sinistra verticale come quella dei felini. Le labbra sono rosse come il fuoco.

Sul capo indossa una semplice fascia di pelle nera, che le cinge i lunghi capelli d'oro. Piantate al centro della lingua sottile brillano tre piccole borchie d'oro. Le unghie delle mani sono lunghe e affilate, smaltate di scarlatto come quelle dei piedi nudi (non porta calzari).

Gli abiti di Noxana sono quanto mai rivelatori: indossa una lunga sottana di seta rossa e dorata, mentre dalla vita in su è completamente nuda. Ai polsi ha decine di semplici bracciali d'oro e due anelli d'oro dotati di punte sono conficcati nei capezzoli come dolorosi *piercing*.

La strega di Graz'tz e figlia di Noshteroth indossa numerosi aggeggi magici. Tutti i suoi *piercing* sono imbevuti di sortilegi: gli anelli ai capezzoli agiscono come *piercing* dell'armatura naturale, mentre le tre borchie sulla lingua permettono di trasformare il 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 delle borchie infligge danno sacrilego e può essere utilizzato tre volte al giorno.

Noxana è devota al signore demoniaco Graz'tz, il Sire Oscuro di Azzagrat. La strega ha modi raffinati e un atteggiamento distaccato nei confronti dei PG. Come indicato nel testo dell'avventura, la tiefling si offre di aiutare il gruppo, all'apparenza senza nessun tornaconto personale, donando una chiave di fuga per aprire un portale all'interno del Tempio dell'Abisso. In realtà, la strega ha in mente di offrire i PG come sacrificio al suo demoniaco patrono. La chiave d'attivazione del portale è infatti maledetta: la prima volta che viene utilizzata risponde alla volontà di chi la usa, ma la seconda volta apre un varco con il reame abissale di Azzagrat, portando gli sventurati che lo varcano in una cella del palazzo di Graz'tz!

Noxana è a conoscenza della maledizione che pende sul capo di colui che oserà uccidere l'Arconte del Tempio dell'Abisso. Purtroppo,





neppure la strega di Graz'zt (nemico giurato di Orcus, patrono di Theleb Karna) conosce il modo per evitare tale maledizione.

Morinius Peradnacles, planetar: GS 16; esterno di taglia grande (buono); DV 16d8+75; PF 160; Iniz +8 (+4 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m, volo 27m (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 1,5x1,5/3m; 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 (Armaiolo) +23, Nascondersi +17, Muoversi in silenzio +17, Osservare +23, Percepire inganni +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 legale, 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 il fratello della moglie di Mirunn e zio di Freyda. Dopo la morte della sorella, ha assunto le mentite spoglie dell'elfo mercante Morin, per aiutare e consigliare Mirunn nella sua attività mercantile. E' stata un'idea di Morinius quella di iniziare il traffico d'armi per la Guerra Sanguinosa. 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 legale 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*^{RRII}), 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.

Theleb Karna, l'Arconte del Tempio dell'Abisso: umano chierico 10 (prete dell'Abisso)/servo di Orcus 4; GS 14; umano di taglia media; DV 10d8+20 (chierico) e 4d8+8 (servo di Orcus); PF 85; Iniz +6 (+2 des, +4





iniziativa migliorata); Vel 9m, volo 9m (media); CA 15 (+2 des, +3 naturale) o 19 (veste magica); ATT falce del mietitore +14/+9 mischia (falce del mietitore 2d4+2 [+2d10 danni da freddo per ogni critico], crit 19-20/x3); F/P standard; AS incantesimi, *carrion stench*, *touch of fear*; QS *demon wings*; AL CM; TS Temp +13, Rifl +6, Vol +14; For 10, Des 14, Cos 14, Int 14, Sag 18, Car 12.

Abilità e talenti: Intimidire +14 (+16 con creature malvagie), Diplomazia +10 (+12 con creature malvagie), Muoversi in silenzio +10, Conoscenza (Piani) +10, (Religione) +8, (Arcana) +10, Concentrazione +12, Sapienza magica +8, Professione (Becchino) +6, (Tassidermista) +6, *Thrall to demons*, *Lichloved*, *Deformity (gaunt)*, Competenza nelle armi da guerra (falce), Iniziativa migliorata, *Evil brand*, Creare oggetti meravigliosi, Arma focalizzata (falce).

Qualità speciali: *Thrall to demons* (bonus +1 fortuna 1v/giorno su qualsiasi tiro), *Deformity (gaunt)* (bonus +2 circostanza alle prove di Artista della fuga), *Lichloved* (non morti privi di intelletto lo considerano un non morto, bonus +1 circostanza contro effetti di ammalimento, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie - non conteggiato), *Demon wings* (1v/giorno per un'ora spuntano ali demoniache nere).

Attacchi speciali: *Carrion stench* (a volontà, nel raggio di 3 metri emette un fetore pestilenziale, TS su Tempra, CD 16, o penalità -2 a tiri per colpire, danni, tiri abilità, caratteristica e tiri salvezza per 4 round), *Touch of fear* (3v/giorno lancia l'incantesimo *Incuti paura* a livello incantatore 10).

Incantesimi: (6/6+1/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1, CD base 14+liv inc) Livello 0 - Guida, Individuazione del magico, Lettura del magico x2, Resistenza, Purificare cibo e bevande; Livello 1 - Arma magica*, Protezione dal bene, Santuario, Scudo della fede, Maledire l'acqua, Cura ferite leggere x2; Livello 2 - Rintocco di morte*, Allineamento imperscrutabile, Blocca persone, Vigore, Infliggi ferite moderate, Cura ferite moderate; Livello 3 - Veste magica*, *Clutch of Orcus*^{BVD}, *Wrack*^{BVD}, Protezione dagli elementi, Epurare invisibilità, Parlare con i morti; Livello 4 - Influenza sacrilega*, *Abyssal might*^{BVD}, Cura ferite critiche x2, Potere divino; Livello 5 - Distruggere viventi*, Comando superiore, *Doomwail*^{RR}; Livello 6 - *Sacrificial heart**^{RR}, *Thousand needles*^{BVD}.

* incantesimo di dominio

Poteri di dominio: Morte (tocco della morte)

Proprietà: amuleto dell'armatura naturale +3 (scaglia di drago nera intarsiata in mithral), Falce del Mietitore (arma +2 affilata ed esplosione di freddo), 2 teste di morto (*kinskull*^{RR}), 2 urne canope della non morte (Khefez e Hebunat), talismano di sangue (cura 9 PF e dona il potere della rigenerazione 3 per

6 round), pozione di invisibilità (rossa sciropposa).

L'Arconte dimostra circa una settantina d'anni. E' calvo con una corona di capelli grigio ferro attorno alle tempie. Il viso è duro, le guance scavate, il naso adunco e occhi scuri sormontati da folte sopracciglia scure. L'occhio destro del prete è coperto da una patina lattiginosa biancastra. Indossa un abito talare, simile ad un pastrano, lungo fino a terra, dai colori luttuosi, su cui spicca ricamato il simbolo rugginoso dell'Abisso. La cintura è una semplice corda a cui sono appese alcune borse di pelle e due teste umane avvizzite.

L'Arconte Guercio del Tempio dell'Abisso trascorre le notti impegnato a condurre riti osceni e a salmodiare blasfemi inni in onore dei Signori dell'Abisso. Spesso rientra nei suoi alloggi privati all'alba, ancora lordo del sangue dei sacrifici.

L'arma dell'arconte è la temibile Falce del Mietitore dalla lama in osso affilata e con il potere speciale dell'esplosione di freddo. In una delle sue borse conserva 20 grane d'oro (monete d'oro) e 25 verdi (monete di rame), nelle altre i suoi componenti per incantesimi: un paio di sferette di ferro rugginoso, tre pezzi di corteccia di treant immondo, una pelle di vipera, un mazzetto di capelli di ghoule e una fiala contenente una dose di veleno di ragno medio.

Le sue guardie del corpo personali sono due mummie: Khefez ed Hebunat, le cui ceneri sono conservate in speciali vasi canopi della non morte (vedi la descrizione degli alloggi dell'arconte per le statistiche e i dettagli sulle due mummie).

Theleb Karna è un servitore di Orcus, il demone signore dei non morti (anche se l'arconte è ufficialmente un prete dell'Abisso). La sua fedeltà al Capro Nero gli garantisce una bizzarra forma di protezione. Colui che estingue la vita dell'arconte è condannato a un triste fato: essere perseguitato da una strega dell'Ade. Il prete ha ottenuto questa forma di vendetta contro il suo possibile uccisore, stringendo un patto con le streghe notturne del Grande Mercato delle Larvae di Oinos (il primo strato delle Distese Grigie dell'Ade). Garante del patto oscuro è stato Orcus.

L'Arconte del Tempio dell'Abisso ha avuto cura di diffondere la notizia della maledizione, per scoraggiare eventuali assassini. Purtroppo Freyda non è a conoscenza dell'esistenza della maledizione e rischia di essere lei stessa vittima delle streghe dell'Ade.





Qui di seguito sono fornite le statistiche base di alcuni tipici abitanti del Tempio dell'Abisso: le guardie scelte dell'ordine dei Danzatori del Teschio, i folli seguaci dei poteri demoniaci e i perversi preti dell'Abisso, devoti ai demoni più potenti.

Danzatore del teschio, livello 2: umano o tiefling grr 5/dat 2; GS 7; umano o esterno di taglia media; DV 5d10+10 (guerriero) e 2d10+4 (danzatore); PF 52 ciascuno; Iniz +3 (des); Vel 9m; CA 18 (+3 des, +5 giaco di maglia magico), 19 con Schivare; ATT falce perfetta +13/+8 mischia (falce 2d4+3 crit 19-20/x3); F/P standard; AS 1v/giorno oscurità (solo tiefling), danza del teschio; QS resistenza 5 a freddo, fuoco e acido (solo tiefling); AL CM; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +2; For 16, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Muoversi in silenzio +5, Nascondersi +4, Conoscenza (Tanar'ri) +4, Saltare +4, Schivare, Mobilità, Arma focalizzata (falce), Critico migliorato (falce).

Attacchi speciali: Danza del teschio (durata 8 round, CD 16).

Proprietà: giaco di maglia +1, falce perfetta, maschera del teschio in argento (valore 100 monete d'oro).

Danzatore del teschio, livello 4: umano o tiefling grr 5/dat 4; GS 9; umano o esterno di taglia media; DV 5d10+10 (guerriero) e 4d10+8 (danzatore); PF 68 ciascuno; Iniz +7 (+3 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m; CA 18 (+3 des, +5 giaco di maglia magico), 19 con Schivare; ATT falce perfetta +15/+10 mischia (falce 2d4+3 crit 19-20/x3); F/P standard; AS 1v/giorno oscurità (solo tiefling), danza del teschio; QS resistenza 5 a freddo, fuoco e acido (solo tiefling); AL CM; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +2; For 16, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Muoversi in silenzio +7, Nascondersi +6, Conoscenza (Tanar'ri) +6, Saltare +6, Schivare, Mobilità, Arma focalizzata (falce), Critico migliorato (falce), Iniziativa migliorata.

Attacchi speciali: Danza del teschio (durata 10 round, CD 18).

Proprietà: giaco di maglia +1, falce perfetta, maschera del teschio in argento (valore 100 monete d'oro).

I danzatori del teschio indossano delle vesti nere e lunghi mantelli di seta dello stesso colore sopra robuste giacche di maglia d'acciaio dai cupi riflessi d'argento. Il volto è celato da un'orrenda maschera che riproduce le fattezze di un teschio demoniaco e che copre solo la

parte superiore del viso. Il capo è nascosto dal cappuccio nero ad ampie falde del mantello.

La sola arma utilizzata dai danzatori del teschio è la falce da guerra. I custodi del Tempio dell'Abisso utilizzano delle falci perfette dal manico d'ebano e la lama d'osso. I danzatori del teschio parlano solo l'Abissale.

Per i dettagli su questa classe di prestigio consulta la seconda appendice.

Seguaci dell'Abisso: umani o tiefling popolani 3; GS 2; umani o esterni di taglia media; DV 2d4+4; PF 10 ciascuno; Iniz +1 (des); Vel 9m; CA 12 (+1 des, +1 vesti pesanti); ATT coltellaccio dell'Abisso +4 mischia (coltellaccio 1d4+2 [+2d6 contro creature buone] crit x3); F/P standard; AS 1v/giorno oscurità (solo tiefling); QS resistenza 5 a freddo, fuoco e acido (solo tiefling); AL CM; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +1; For 12, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Osservare +4, Cercare +4, Nascondersi +3, Arma focalizzata (coltellaccio).

Proprietà: coltellacci dell'Abisso +1, borsa con 1d6 grana d'oro, 1d6 punture d'argento e 1d10 verdi di rame.

I seguaci del Caos e dell'Abisso sono umani e tiefling depravati (ma vi sono cultisti anche di razze differenti), dediti all'adorazione delle tenebrose divinità demoniache. Di norma indossano dei lunghi sai di tessuto nero, rosso ruggine, viola o altri colori luttuosi e spesso hanno il capo completamente nascosto da cappucci conici, che lasciano scoperti solo naso e bocca.

In alcuni casi i seguaci dell'Abisso sono nudi (vedi il Salone delle Orge - area 7 del Tempio dell'Abisso). I cultisti sono armati con lunghi coltellacci dalla lama ricurva decorata con simboli e rune demoniache. All'interno del Tempio dell'Abisso questi coltellacci sono armi temibili +1 con il potere sacrilego. Fuori dal tempio devono essere considerate "solo" delle armi perfette.

La maggior parte dei seguaci del caos si occupa di vari compiti all'interno della malvagia struttura, ma nessuno di loro ha alcuna autorità sui danzatori del teschio e sui preti dell'Abisso.

Prete dell'Abisso, livello 2: umano o tiefling chierico 2; GS 2; umano o esterno di taglia media; DV 2d8+4; PF 15 ciascuno; Iniz +1 (des); Vel 9m; CA 15 (+1 des, +4 giaco di maglia) o 11 (des); ATT mazzafrusto leggero +2 mischia o coltellaccio dell'Abisso +2 mischia (mazzafrusto leggero 1d8 [+2d6 contro creature buone], coltellaccio 1d4 [+2d6 contro creature buone] crit x3); F/P standard; AS





1v/giorno oscurità (solo tiefling); QS resistenza 5 a freddo, fuoco e acido (solo tiefling); AL CM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +5; For 10, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +4, Conoscenza (Arcana) +5, (Tanar'ri) +5, Osservare +3, Ascoltare +3, Scrivere pergamene.

Incantesimi: (4/3+1, CD base 12+liv inc) Livello 0 - Lettura del magico, Guida, Purificare cibo e bevande, Resistenza; Livello 1 - Protezione dalla legge* o Protezione dal male*, Infliggi ferite leggere, Devastazione x2.

* incantesimo di dominio

Poteri di dominio: Male (lancia incantesimi con descrittore [male] a livello incantatore +1), Caos (lancia incantesimi con descrittore [caos] a livello incantatore +1).

Prete dell'Abisso, livello 5: umano o tiefling chierico 5; GS 5; umano o esterno di taglia media; DV 5d8+10; PF 36 ciascuno; Iniz +1 (des); Vel 9m; CA 16 (+1 des, +5 giaco di maglia magico) o 11 (des); ATT mazzafrusto leggero +5 mischia o coltellaccio dell'Abisso +5 mischia (mazzafrusto leggero 1d8 [+2d6 contro creature buone], coltellaccio 1d4 [+2d6 contro creature buone] crit x3); F/P standard; AS 1v/giorno oscurità (solo tiefling); QS resistenza 5 a freddo, fuoco e acido (solo tiefling); AL CM; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +7; For 10, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Conoscenza (Arcana) +8, (Tanar'ri) +8, Osservare +6, Ascoltare +6, Scrivere pergamene, Arma focalizzata (mazzafrusto leggero o coltellaccio).

Incantesimi: (5/4+1/3+1/2+1, CD base 13+liv inc) Livello 0 - Lettura del magico, Guida, Purificare cibo e bevande, Resistenza x2; Livello 1 - Protezione dalla legge* o Protezione dal male*, Infliggi ferite leggere, Devastazione x2, Scudo della fede; Livello 2 - Frantumare* o Dissacrare*, Cura ferite moderate x2, Rintocco di morte; Livello 3 - Cerchio magico contro la legge* o Cerchio magico contro il bene*, Infliggi ferite gravi, Veste magica.

* incantesimo di dominio

Poteri di dominio: Male (lancia incantesimi con descrittore [male] a livello incantatore +1), Caos (lancia incantesimi con descrittore [caos] a livello incantatore +1).

I preti dell'Abisso adorano i vari poteri abissali (Graz'zt, Orcus, Yeenoghu, Fraz'Urbluu ecc.) senza distinzioni, anche se alcuni di loro hanno una devozione particolare per un Signore dei Demoni specifico. Questi sacerdoti di corruzione e malvagità insondabile indossano pastrani neri o ruggine con il simbolo dell'Abisso

ricamato sul petto. Le armi caratteristiche dei preti sono il mazzafrusto leggero e il coltellaccio: entrambe le armi sono considerate magiche +1 e sacrileghe all'interno del tempio e "solo" perfette altrove.

I preti di più alto livello indossano un camauro nero o ruggine sul capo e hanno al collo il simbolo dell'Abisso in oro (valore 50 mo), che indica la loro autorità nei confronti dei seguaci del caos e dei danzatori del teschio

APPENDICE - DANZA+ΘRI DEL +ESCHIO⊕

I danzatori del teschio sono un ordine di guerrieri d'élite votati anima e copro alla difesa dei luoghi sacri agli oscuri poteri dell'Abisso. L'origine di quest'ordine è avvolto nel mistero ma sembra che sia stata una succube a insegnare al fondatore i segreti della mortale Danza del Teschio.

Una guarnigione di danzatori del teschio si trova presso il Tempio dell'Abisso della città di Sigil: perfino i preti di questo luogo perverso trattano con rispetto e riverenza i membri dell'ordine!

Ladri e guerrieri possono essere eccellenti danzatori del teschio. Tutti i membri dell'ordine devono avere allineamento malvagio (neutrale o caotico).

Dadi Vita: d10

Requisiti: per entrare a fare parte dell'ordine dei danzatori del teschio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Acrobazia: 4 gradi.

Saltare: 4 gradi.

Allineamento: neutrale o caotico malvagio.

Talent: arma focalizzata (falce), schivare e mobilità.

Speciale: il personaggio deve aver giurato di difendere anima e corpo i luoghi sacri dell'Abisso, nel corso di una cerimonia durante la quale sono stati sacrificati degli esseri intelligenti (uno per ogni aspirante danzatore) e si è consumata un'unione carnale fra il novizio e una succube dell'Abisso. Chi dovesse cedere al potere malefico delle tanar'ri, semplicemente non è ritenuto degno di entrare a fare parte dell'ordine (e viene ucciso durante il rito).

Abilità di classe: le abilità di classe del danzatore del teschio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: *Acrobazia* (des), *Saltare* (for), *Equilibrio* (des), *Muoversi in silenzio* (des), *Nascondersi* (des), *Correre* (for), *Diplomazia* (car), *Conoscenza* [una tra tanar'ri, piani inferi e arcana] (int).

Punti abilità: 4+modificatore di intelligenza.





Liv.	BAB	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1	+1	+0	+2	+0	Danza del teschio (CD 12+bonus car e des)
2	+2	+0	+3	+1	Critico migliorato (falce)
3	+3	+1	+4	+1	Danza del teschio (CD 14+bonus car e des)
4	+4	+1	+5	+1	Eludere
5	+5	+2	+6	+2	Danza del teschio (CD 16+bonus car e des)

Competenza nelle armi e nelle armature: i danzatori del teschio sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Danza del teschio: il danzatore del teschio può muoversi in una danza ipnotica, che confonde gli avversari. La danza ha effetto in un raggio di 9 metri. Le creature che falliscono un TS sulla Volontà (CD variabile - vedi tabella) rimangono frastornate per un round. Ogni round deve essere ripetuto il TS, a meno che non si distolga lo sguardo (50% ogni round di evitare di effettuare il TS, 20% di fallimento dell'attacco contro il danzatore per occultamento parziale).

La danza del teschio è un'azione gratuita e può essere mantenuta per un numero di round pari a 3+livello del danzatore +bonus della destrezza. La danza produce un effetto di ammaliamento ed è una capacità straordinaria.

Critico migliorato (falce): a partire dal secondo livello, il danzatore del teschio acquista il talento Critico migliorato con la falce, anche se non dovesse soddisfare i requisiti minimi necessari per quel talento (19-20/x3).

Eludere: al quarto livello un danzatore del teschio acquisisce l'abilità di eludere. Se esposto a un qualsiasi effetto che normalmente permette un TS sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un TS effettuato con successo. La capacità di eludere può essere effettuata solo se il personaggio indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Eludere è una capacità straordinaria.

APPENDICE - LA MALEDIZIONE DELL'ADE

Theleb Karna è un servitore di Orcus, il demone signore dei non morti (anche se l'arconte è ufficialmente un prete dell'Abisso). La sua fedeltà al Capro Nero gli garantisce una bizzarra forma di protezione. Colui che estingue la vita dell'arconte è condannato a un triste fato: essere perseguitato da una strega dell'Ade.

Il prete ha ottenuto questa forma di vendetta contro il suo possibile uccisore, stringendo un patto con le streghe notturne del Grande Mercato delle Larvae di Oinos (il primo strato delle Distese Grigie dell'Ade). Garante del patto oscuro è stato Orcus.

La maledizione consente a Maelegul, la strega notturna che appare all'assassino dell'Arconte, di utilizzare la sua capacità di *Infestare i sogni*, anche se la creatura maledetta non è di allineamento caotico o malvagio. L'unico modo di fermare la strega è quella di entrare nei sogni della vittima (occorre essere eteri) e sconfiggere Maelegul in combattimento.

Maelegul, strega notturna: GS 9; esterno di taglia media (malvagio); DV 8d8+8; PF 55; Iniz +1 (des); Vel 6m; CA 23 (+1 des, +9 naturale, +3 deviazione); ATT morso +12 mischia (morso 2d6+6 e malattia); F/P standard; AS capacità magiche, infestare i sogni; QS riduzione del danno 20/+3, immunità, RI 25; AL NM; TS Temp +11, Rifl +11, Vol +12; For 19, Des 12, Cos 12, Int 15, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cavalcare +11, Concentrazione +12, Intimidire +11, Osservare +14, Percepire inganni +12, Raggiare +11, Sapienza magica +13, Combattere in sella, Incantesimi in combattimento, Sensi acuti.

Attacchi speciali: Capacità magiche (a volontà: Autometamorfofi, Sonno, Dardo incantato, Individuazione del bene, Individuazione del caos, individuazione del magico, Individuazione del male, Individuazione della legge, Raggio di indebolimento, come stregone di livello 8, TS CD 11+liv inc), Malattia (febbre demoniaca, incubazione un giorno, TS su Tempra CD 18, vedi Malattia pag. 75 nella Guida del DM), Infestare i sogni (vedi Manuale dei Mostri, pag. 169-170).

Qualità speciali: Immunità (immune a fuoco, freddo, effetti di charme, sonno e paura), Riduzione del danno 20/+3, Resistenza agli incantesimi 25.

Proprietà: Palandrana dell'Ade, Pietra del Cuore, Collana delle streghe.

Maelegul, nella sua vera forma, si presenta come un'orrida vecchietta ingobbita con la pelle di un rivoltante color malva coperta di porri pelosi e verruche. I capelli sono neri, stopposi, lunghi e sporchi. Il viso contorto in un perenne ghigno malefico. Sul mento le cresce una rada peluria simile a una barbetta. Gli occhi sono itterici e i denti radi sono anneriti per gli innumerevoli osceni banchetta a cui ha partecipato nell'Ade.





La strega indossa una lurida palandrana ottenuta da decine di lembi di pelle di vittime precedenti (umani, tiefling, demoni ed esseri superni), cucite assieme. La veste emana un tanfo pestilenziale di sostanze conservanti.

Quando utilizza il suo potere mimetico, Maelegul predilige le forme di un enorme cane nero, di un grasso avvoltoio spelacchiato o quelle seducenti di una tiefling dalla pelle alabastrina, lunghi e lucidi capelli viola e succinte vesti porpora.

L'orrenda Palandrana dell'Ade è imbevuta di potenti sortilegi negromantici che conferiscono a chi la indossa un bonus +3 deviazione alla CA e la completa immunità agli effetti paralizzanti del tocco dei ghoul (quest'ultima caratteristica dovuta probabilmente alla pelle di un elfo cucita nella manica).

Al collo la strega indossa una stringa di intestini essiccati, da cui pendono 5 piccole sacche di budello, ognuno dei quali se scagliato produce un certo effetto magico (incremento di gittata 3m, richiede un tiro per colpire di contatto a distanza):

- ✓ Budello della Nube maleodorante;
- ✓ Budello della Freccia acida di Melf;
- ✓ Budello della Palla di fuoco;
- ✓ Budello della Ragnatela;
- ✓ Budello della Nube mortale.

Tutti gli incantesimi della Collana delle streghe sono considerati come incantesimi lanciati a livello incantatore 12 (CD base 12+liv inc).

A tracolla Maelegul porta una consueta borsa di pelle lurida con dentro orrendi componenti magici: tre larve putride essiccate, una palla di guano, una manciata di unghie di cadaveri, una scaglia di diavolo cornugon e un indice umano, scheletrito e annerito, sulla cui superficie sono state incise diverse rune magiche.

Spezzando il dito, viene liberato un incantesimo di Protezione dal bene (livello incantatore 8).

In un'altra borsa Maelegul conserva tre opali screziati di Tintibus (300 monete d'oro ciascuno), uno zaffiro nero del Piano dell'Ombra, che sembra assorbire la luce attorno a sé (valore 8000 monete d'oro).

Una terza borsa di pelle alla cintura della strega dell'Ade contiene 13 Pietre Sangue (10

monete d'oro ciascuna), su ognuna delle quali è stata incisa una runa. La strega notturna utilizza le pietre per lanciare uno speciale incantesimo di *Comunione*, che le permette di mettersi in contatto con la propria oscura divinità: Cegilune.

Alla cintura sono appese tre penne di Vrock e una bacchetta di Farfalle di Ferro (*Iron butterflies^{RRII}*) con 6 cariche rimaste. La bacchetta è di contorto legno nero, sulla cui punta è incastonata una sfera di malachite verde cupo con disgustose venature nere.

Come tutte le streghe notturne, anche Maelegul porta con sé un potente talismano: la Pietra del Cuore. La pietra cura istantaneamente qualsiasi malattia contratta da chi la indossa. Inoltre la Pietra del Cuore conferisce un bonus +2 di resistenza a tutti i tiri salvezza (conteggiato nelle statistiche di Maelegul). Una creatura di allineamento buono può beneficiare dei poteri della Pietra del Cuore, ma la pietra non permette di assumere forma eterea e si frantuma dopo 10 utilizzi.

La strega è inoltre esperta nel manipolare le correnti di magia negromantica, che imbevono il terreno delle Distese Grigie dell'Ade. Grazie a questa particolare abilità è in grado di convocare 1d6+3 fredde wight, che sorgono dal suolo obbedendo a ogni suo comando. Questo potere funziona solo quando la strega si trova nell'Ade.

Fredde wight (1d6+3): PF 25 ciascuna, vedi Manuale dei Mostri pag. 183.

APPENDICE - TALENTI

Qui di seguito sono presentate i nuovi talenti che compaiono nell'avventura. I talenti sono stati presi dal sito www.ps3.com e sono stati liberamente tradotti e interpretati dall'autore.

Topo di Fogna (Sewer Rat) [Generale]

Il personaggio è vissuto fin dall'infanzia in luoghi sordidi e oscuri, imparando a sopravvivere tra i rifiuti, a nascondersi dai predatori e a cibarsi di cose che farebbero vomitare anche un ogre.

Prerequisiti:

Il talento deve essere preso al livello 1 (talento di background).

Benefici:

Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +4 ai TS sulla Tempra, quando deve salvarsi da veleni ingeriti e da tutti i tipi di malattie non





magiche. Inoltre le abilità di Nascondersi e di Muoversi in silenzio diventano abilità di classe.

Normale:

Nulla.

Speciale:

Le buone maniere non sono il forte del personaggio, che riceve una penalità -4 a tutte le prove basate sul carisma, quando si tratta di attività sociali.

Recluso (Cager) [Generale]

Il personaggio è avvezzo al clima pessimo che si respira nella Gabbia: piogge acide, smog e fumi velenosi.

Prerequisiti:

Nessuno.

Benefici:

Il personaggio ottiene un bonus +1 ai TS contro veleni e gas velenosi e un bonus +2 ai TS contro tutte le malattie.

Normale:

Nulla.

Speciale:

Nativo di Sigil o residente della città di lungo corso (almeno un anno).

Patto della Morte (Dead Truce) [Cinerei]

I non morti considerano il Cinereo come un loro compagno e non una minaccia.

Prerequisiti:

Il personaggio deve essere affiliato alla fazione dei Defunti.

Benefici:

Quest'antico patto della morte consente al personaggio di essere ignorato dai mostri non morti privi di intelligenza. I non morti intelligenti non sono automaticamente ostili e tutte le prove basate sul carisma, nei loro confronti, ricevono un bonus di circostanza di +2.

Normale:

I non morti odiano tutti i viventi e li attaccano a vista.

Speciale:

Se un personaggio con questo talento, attacca un non morto, il patto viene momentaneamente interrotto. A discrezione del DM, potrebbe accadere che tutti i non morti di un castello di un negromante possano attaccare il personaggio che ha per primo rotto il patto con uno di loro.

Colpo Entropico (Entropic Blow)

[Distruttori]

Questo talento consente ai Distruttori di infliggere un danno maggiore in combattimento.

Prerequisiti:

Il personaggio deve essere affiliato alla fazione dei Guardiani del Destino.

Benefici:

Una volta al giorno il personaggio può infondere nella propria arma il potere dell'entropia. Il personaggio deve dichiarare l'azione (gratuita). Se il colpo va a segno, il danno viene aumentato del livello del personaggio. Questo bonus al danno si somma a qualsiasi altro bonus al danno il personaggio può avere.

Normale:

Nessuno.

Sangue Infero (Fiendish bloodline) [Generale]

Il personaggio ha del sangue demoniaco nelle vene, che proviene da un antico retaggio. Il personaggio non è un tiefling e non presenta nessun segno esteriore dei suoi oscuri avi.

Prerequisiti:

Il talento deve essere preso al livello 1 (talento di background).

Benefici:

Il personaggio guadagna un bonus +1 ai TS contro tre attacchi a scelta fra i seguenti: acido, fuoco, freddo, elettricità, sonico.

CREDI+I

Nella creazione di quest'avventura ho utilizzato i seguenti manuali: Manuale del giocatore, Manuale Dungeon Master, Manuale dei Mostri (versione 3.0) 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.

Alcuni personaggi che compaiono nell'avventura sono apparsi per la prima volta nel manuale *Uncaged: Faces of Sigil* di AD&D 2nd Edition. In particolare mi riferisco a Estavan il mercante della Compagnia Commerciale dei Piani, Black Marian e Bordon Mok del Palazzo delle RegISTRAZIONI.

Noxana e Noshteroth sono citati nel manuale *A Guide to Sigil*, anche se le statistiche della strega di Graz'zt sono opera del sottoscritto.

Il gioco di Thalzazzerid è stato ispirato a un enigma apparso per la prima volta nel modulo d'avventura *Crypt of Lyzandred the Mad* di Sean K. Reynolds.

I diversi coni delle monete nei piani sono stati illustrati brevemente nell'appendice e





derivano dal sito internet www.mimir.net, cui si rimanda per informazioni più dettagliate sulle diverse monete che i viandanti planari possono trovare nel corso dei loro viaggi.

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
BVD	Book of Vile Darkness

Non ci sarebbe bisogno neppure di scriverlo, ma lo faccio lo stesso: ogni riferimento a fatti e personaggi realmente esistenti (?) è puramente casuale ☺

Da ultimo, ma non per questo meno importante, l'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>.

Autore: Mauro Ferrarini - 2003

