

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA

Monstrous Arcana



A Quattr'Occhi

di Thomas M. Reid

Traduzione: Stefano Mattioli



A Quattr'Occhi

Crediti	1	Descrizione delle Aree	5
Introduzione	2	Livello 1 (Livello Inferiore)	15
Background	3	Livello 2	31
L'Antica Città Beholder	3	Piattaforma Cerimoniale	39
Eventi Attuali	4	Città Superiore	41
Velinax il Vermiglio	4	Guglie dei Beholder	41
Impostare L'ambientazione	5	Livello 3	42
Iniziare l'Avventura	6	Strategie ed Eventi	50
Uno Strano Mago	6	Possibili Astuzie	50
Qualcosa fra le Ombre	7	Una Supplica Disperata	50
Entrare in Ilth K'hinax	8	L'Ultima Soglia	53
Entrare nella Bocca	8	Conclusioni	54
Ilth K'hinax	10	Guida alle Ricompense	54
Organizzazione del Materiale	10	Informazioni Speciali e Principali PNG	55
Le Mappe	10	La Pietranera	55
La Descrizione	10	Combattere i Beholder Comuni	55
Gli Eventi	10	PNG Principali	55
Condizioni Attuali della Città	11		
Fenomeni Naturali	14		

Crediti

Editore: Miranda Horner
Direttore Creativo: Steve Winter
Grafica di Copertina: Dana Knutson
Illustrazioni: Glen Michael Angus
Design Grafico: Eilene Mecha
Tipografia: Tracey L. Isler
Cartografia: Darren Lamb
Direttore Artistico: S. Daniele
Traduzione: Stefano Mattioli

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Introduzione

Benvenuto in *A Quattr'Occhi*, un'avventura progettata per personaggi di livello compreso tra 8° e 12° (non meno di 48 livelli in totale) che può essere giocata separatamente o come il gran finale di una trilogia. Le due precedenti avventure della serie sono *Occhio del Dolore* e *Occhio del Destino*. Come sempre, prima di svolgere questa avventura, dovresti familiarizzare con lo scopo e ed i singoli incontri. Se sei a corto di tempo, almeno dai un'occhiata a tutto il testo, annotati la parte principale e leggi solo le tre sezioni "Background", "Strategie ed Eventi" e "Iniziare l'Avventura" nei dettagli.

A Quattr'Occhi è progettata per poter essere utilizzata in uno qualsiasi dei tuoi mondi campagna. Naturalmente, se stai usando questa avventura come parte di una trilogia, allora i passi seguenti saranno già stati completati. Dato che si svolge prevalentemente sottoterra, non richiede caratteristiche geografiche o climatiche specifiche, o perfino un particolare tipo di popolazione nelle vicinanze; tutto quel che serve che tu, il DM, faccia è determinare dove si trovi l'ingresso al luogo e spingere i personaggi in quella direzione.

Dato che questa avventura è progettata per personaggi di alto livello, non dovrebbe essere presa sotto gamba dai giocatori. *A Quattr'Occhi* si articola attorno alle ben conosciute, ma potenzialmente sottostimate creature del sistema di gioco AD&D®-l'astuto e temuto beholder e i suoi affini. Non sarà solo un compito del tipo entra e attacca; gli

avventurieri che penseranno di irrompere nel covo della bestia e ucciderla senza un minimo di organizzazione e preparazione, si troveranno di fronte a delle sgradevoli sorprese. Infatti, i personaggi saranno ben occupati a sopravvivere alle vili macchinazioni delle creature, con molto poco successo.

Sebbene il DM non abbia bisogno di nient'altro che la *Guida del DUNGEON MASTER*®, il *Manuale del Giocatore* e il *Manuale dei Mostri*™, per usare quest'avventura al suo meglio è consigliato l'accessorio sui beholder *Io, Tiranno*, facente parte della serie di supplementi MONSTRUOS ARCANA™. *Io, Tiranno* è un perfetto complemento alla trilogia di avventure, fornendo il DM con tutte le informazioni aggiuntive sui beholder e i beholder affini. Può servire come un valevole metodo per dare un po' di pepe agli incontri con i personaggi e le sgradevoli creature in questa e nelle altre due avventure. Infatti, un po' del materiale fornito in questo modulo è stato preso da *Io, Tiranno*.



Molto ben nascosto dagli occhi degli uomini, ha messo radici una colonia di beholder, aspettando l'avvento del glorioso giorno in cui potrà risollevarsi e riprendersi le antiche terre sacre dei beholder dalle grinfie dei suoi odiati nemici, gli umani. La madre della colonia, una grossa e pesante regina conosciuta come Ixathinon, regna la colonia con una morsa di fero, richiedendo la più rigorosa obbedienza dai suoi scagnozzi.

Il fine ultimo della madre della colonia è stato di reclamare per la colonia una regione di territorio occupata dagli umani. I beholder considerano questo territorio come sacro, in quanto è il sito di un'antica città di beholder. Sfortunatamente (per gli umani), la città di Cumbert giace direttamente sopra i resti di questo sito e, nel suo fervore, Ixathinon è diventata insistente sul fatto di sradicare la città e tutti quelli che vivono all'interno nelle mura. Il problema, naturalmente, è che la colonia non è sufficientemente forte per acquisire il suo scopo tramite la guerra aperta. Invece, Ixathinon intende prendere il controllo della città attraverso un programma di un'attività criminale organizzata per poi distruggere tutto alla fine. Ha piazzato il suo più fedele scagnozzo, conosciuto come Qeqtoxii, in carica alle operazioni di superficie.

Qeqtoxii (che è in realtà un anziano) ha altre idee, comunque, e sta implementando con cura i propri piani, sconosciuti alla madre della colonia. Spera un giorno di reclamare la conduzione della colonia per sé stesso. Per arrivare a questo, Qeqtoxii deve sconfiggere e distruggere la madre della colonia, un compito formidabile, davvero. Quindi, Qeqtoxii ha deciso di utilizzare delle forze esterne nella sua ricerca della supremazia-nominalmente, degli ignari avventurieri.

Per fare in modo di no soverchiare gli avventurieri con più di quello che possono gestire, Qeqtoxii ha diviso il suo piani in fasi multiple. La prima parte del piano del beholder anziano (che ha avuto luogo in *Occhio del Dolore*, la prima avventura della trilogia) comprendeva la ricerca di un gruppo di avventurieri dal cuore saldo e abbastanza astuti da sopravvivere all'esplorazione da un covo sotterraneo creato da Qeqtoxii stesso. Cosparsa di crudeli scagnozzi, trappole insidiose e un po' di tesoro-quel che basta per tentare gli eroi-il covo serve come terreno di prova per la tempra degli eroi. Una volta sopravvissuti a questo, Qeqtoxii li seppe capaci di sfide perfino più grandi-e più mortali.

La fase successiva dei piani di Qeqtoxii gettò gli eroi contro l'organizzazione criminale ben costruita del beholder anziano stesso all'interno di Cumbert (dettagliato nella seconda avventura della trilogia, *Occhio del Destino*). Le intenzioni del beholder anziano erano di distogliere qualsiasi sospetto su sé stesso da parte della madre della colonia. Di nuovo, attraverso una serie di personalità assunte e astuti raggiri, il beholder anziano condusse i personaggi

nel cuore della sua organizzazione criminale, dove hanno confrontato i seguaci più potenti di Qeqtoxii.

E ora, la parte finale dei piani di Qeqtoxii sono al culmine della riuscita. I personaggi sono penetrati nel cuore dell'organizzazione criminale di Qeqtoxii (nota come l'Occhio Sbarrato) e scoperto l'ingresso di una strada segreta che conduce nei recessi della terra dove si trova l'antica città beholder-e la colonia di Ixathinon. Se gli eventi seguiranno le aspettative di Qeqtoxii, gli eroi entreranno nella città, cercheranno di distruggere molti degli abitanti della colonia, feriranno o distruggeranno la stessa Ixathinon, per poi perire, lasciando un posto vacante da poter essere riempito da Qeqtoxii.

L'Antica Città Beholder

La città stessa ha origini nel lontano passato, quando i beholder regnavano sia in superficie che nelle profondità e gli umani avevano appena cominciato a apparire nell'area. Chiamata Ilth K'hinax nella lingua beholder (che significa "Luogo di Guglie"), la splendida città (almeno i beholder la consideravano bella) era un fervente centro popolato, con oltre 2.000 beholder e affini che vi abitavano. Molte delle altre specie sotterranee conoscevano e ammiravano la sua esistenza, e alcune avevano perfino stabilito relazioni pacifiche con gli occhi tiranni (sebbene adottando un'attitudine ossequiosamente adatta e quindi aggirando la leggendaria xenofobia dei beholder) e cominciarono a commerciare con loro.

Ma ancora, i beholder erano nemici di molte razze, e la vigilanza costante contro un'invasione era una necessità. In più di un'occasione altre specie sotterranee tentarono di attaccare Ilth K'hinax, sia apertamente che attraverso la subdola infiltrazione. Alcuni dei guerrieri caduti nemici dei beholder decorano i corridoi della città in questi giorni.

Alla fine, arrivò la caduta della città, non dall'esterno, ma dall'interno. Le fazioni all'interno della società della grande città si opponevano costantemente fra loro, complottando per il potere e il prestigio una contro l'altra. In fine, i conflitti divennero così apertamente militareschi da non poter essere più controllati, e fu guerra civile. Alcune fazioni furono annichilite, altre fuggirono verso paradisi più sicuri, e altre continuarono a combattersi fra i tunnel e le spire di Ilth K'hinax. Alla fine, una fazione regno suprema, ma la gloria della grande città beholder fu solo un ricordo. Le altre razze sotterranee, vedendo un'opportunità di vendetta e dominio, conversero contro i gli occhi tiranni rimasti, cacciandoli a uno a uno.

Quando tutto fu detto e fatto, i cittadini sopravvissuti di Ilth K'hinax erano sparsi ai quattro venti, e la città era silenziosa e buia. Nessun'altra specie poteva vivere lì senza l'abilità di levitazione innata dei beholder, così il luogo fu abbandonato dagli esseri senzienti. I mostri non intelligenti



che i beholder tenevano come animali da compagnia, si moltiplicarono e adattarono oppure morirono completamente (in quanto fuggire era per loro impossibile). Ilth K'hinax giacque dormiente per centinaia di anni, e la sua ubicazione si perse nell'ombra del tempo.

Lontano da Ilth K'hinax, la leggenda della città venne passata di generazione in generazione. Divenne più una storia di un mito e un mistero piuttosto che una serie di fatti, ma il ricordo del luogo rimase. Molti occhi anziani o madri di colonia hanno sognato un giorno di ritornare a reclamare il dominio, ma nessuno ci aveva mai provato, fino ad ora.

Ixathinon cominciò la sua impresa per ristabilire il trono di Ilth K'hinax più di 150 anni fa. Non esisteva nessuna strada conosciuta per il Luogo di Guglie, ma ha ricercato diligentemente per anni, esaminando schegge di indizi dai racconti e registri comprati, rubati o estorti da altre razze sotterranee. Un po' alla volta, la madre della colonia cominciò a costruire una mappa che rivelò una possibile locazione della città favolosa. La sua perseveranza ripagò gli sforzi; fu il primo beholder a posare gli occhi su Ilth K'hinax dopo millenni.

Al settimo cielo, Ixathinon condusse la propria colonia al sito e vi si stabilì. Fino ad oggi, il lavoro di salvare la città dalla devastazione del tempo si è dimostrato lungo e arduo, ma piano piano, i beholder hanno cominciato a riportare il Luogo di Spire alla gloria di un tempo. Solo una porzione di Ilth K'hinax è stata ripulita; il resto verrà ripristinato col tempo.

Eventi Attuali

Sulla via per riportare completamente Ilth K'hinax alla sua precedente grandezza si pone un grosso ostacolo: la presenza di umani e semiumani sulla superficie. Ixathinon sa fin troppo bene la storia della caduta di Ilth K'hinax, e si è convinta attraverso gli studi che fu l'interazione dei cittadini con un'accezione delle altre razze. E' diventata per lei un'ossessione che a nessun altro essere senziente sia permesso di abitare nei pressi della grande città; fare altrimenti causerebbe di nuovo il disastro.

Quindi è ormai assodato che Ixathinon ha escogitato un piano per sradicare la città di Cumbert e tutti i suoi abitanti. Comprendendo i limiti della forza militare del suo alveare, Ixathinon capisce di poter sperare di vincere una guerra in campo aperto contro gli abitanti della superficie. Il solo provare tale strada non solo consumerebbe le sue preziose risorse, ma attirerebbe la non voluta attenzione sull'alveare e le sue attività. Invece, usando l'organizzazione criminale chiamata l'Occhio Sbarrato, ha messo in moto uno schema

per portare subdolamente al degrado la struttura della società di Cumbert, sperando di condurla alla corruzione completa.

Il complotto è diventata la fonte della contesa tra la madre dell'alveare e Qeqtoxii. A causa del grande successo dell'Occhio Sbarrato, a Qeqtoxii è cominciato a piacere il livello di potere ottenuto sugli abitanti della superficie e non è così propenso a cederlo a Ixathinon. Vede il di lei piano di distruggere Cumbert una pura follia e uno spreco di potenziali risorse, così il beholder anziano ha deciso di usurparla e prendere il possesso dell'alveare. Se avrà successo, Qeqtoxii continuerà a costruire la sua base di potere in Cumbert per eventualmente espandere l'influenza dell'organizzazione più lontano.

Velinax il Vermiglio

Come parte del complesso piano di Qeqtoxii, è apparso in precedenza ai personaggi nelle sembianze di un saggio e mago conosciuto col nome di Velinax il Vermiglio. Il beholder anziano usa questa persona per manipolare i personaggi e fornirgli le informazioni utili per farli andare dove esso vuole che vadano. In diverse occasioni, Velinax è scomparso per brevi periodi di tempo, così è naturale che i personaggi siano ora sospettosi. Il mago agghindato di rosso ha sempre avuto ragioni plausibili per le sue assenze, ma è comunque plausibile che i personaggi comincino a dubitare la sua veridicità.

Se non stai svolgendo questa avventura come parte della trilogia, allora Velinax il Vermiglio è un PNG adatto per convincere gli eroi a entrare nelle profondità della città beholder ed esplorarla. Altrimenti, ricorda che Velinax è stato "imprigionato" nelle caverne immediatamente sotto il nascondiglio segreto dell'Occhio Sbarrato e ha dovuto essere "salvato" dai personaggi.

Probabilmente la cosa più importante da tenere in mente mentre svolgi quest'avventura è che Qeqtoxii, nei panni di Velinax, deve tenere un buon equilibrio tra il fingere ignoranza riguardo ciò che giace giù nelle caverne della città e il mantenere i personaggi sulla pista giusta per raggiungere gli scopi del beholder anziano. D'altra parte, sta impersonando un saggio che ha studiato in modo astratto i beholder senza diventarne molto familiare. Così se Velinax mostra di sapere un po' troppo riguardo l'uso delle stanze, o se esibisce conoscenze sui mostri che non dovrebbe avere, il saggio potrebbe apparire sospetto. L'altro lato della medaglia, comunque, è che Qeqtoxii vuole portare i personaggi nella città alta il più presto possibile, sia per conservare le loro forze per il combattimento finale (attaccare



Ixathinon) e per ridurre le probabilità di essere scoperti prima di avere la possibilità di fare la loro mossa.

Velinax dovrebbe essere anche in qualche modo utile, o altrimenti i personaggi potrebbero cominciare a sentirsi stanchi di avere il beholder anziano come un albatros attorno alle loro teste. Qeqtoxii userà tutte le sue abilità di lanciare incantesimi per passare per un mago di una certa capacità. Probabilmente fornirà proprio l'oggetto magico appropriato al momento giusto (questo può anche funzionare bene per tirare fuori i personaggi da una situazione difficile) oppure "scoprire" un passaggio segreto o una stanza che conduce il gruppo fuori da un immediato pericolo. Qualsiasi sia la sua azione, la persona assunta dal beholder anziano dovrebbe essere competente senza sembrare troppo potente.

Nel corso del testo delle sezioni "Descrizione dell'Area" ci sono delle sezioni etichettate "Qeqtoxii la Guida" che dovrebbero aiutare il DM a impersonare Velinax (o qualcun altro del personale umano di Qeqtoxii) nelle varie aree della città. Se un'area non ha una di queste sezioni, allora Velinax agisce secondo le linee guida descritte in precedenza. Visto che è molto probabile che Velinax sia con il gruppo nel loro viaggio attraverso Ilth K'hinax, vengono qui descritte le statistiche di Qeqtoxii nelle sembianze di Velinax

Velinax (persona assunta da Qeqtoxii), esperto di magia del 18° livello: umano maschio; CA 0; MV 12; pf 75; THAC0 5; N° Att. 1; Danni 1d6+2 (bastone da combattimento +2); AS incantesimi; DS immunità a sonno, charme e incantesimi che bloccano; RM 50%; T M (alto 1,8m); ML Impavido (19); Int. Divina (23); AM LM; PE 18.000

Equipaggiamento speciale: borsa conservante, pozione di super guarigione, pozione del volo (x3), pozione di forma gassosa, pozione del controllo degli umani (umani), pozione di invisibilità (x7), pozione di levitazione (x3), pozione per respirare sott'acqua, amuleto a prova di individuazione e localizzazione, fortezza istantanea di Daern, bastone da combattimento +2, una pergamena (contiene gli incantesimi *dissolvi magie*, *invisibilità nel raggio di 3m*, *levitazione (x2)* e *volare*), e il libro degli incantesimi.

Incantesimi (Qeqtoxii può memorizzare solo un incantesimo): 1° liv-caduta morbida, blocca porta; 2° liv-buio nel raggio di 4,5 m*, individuazione dell'invisibile*, ESP*†, scassinare; 3° liv-dissolvi magie*, protezione dai proiettili normali*†; 4° liv-controllare tiranno non morto**, porta dimensionale, estensione, istruire spettatore**, alterare sé stesso (nota che cambiare forma in umanoide non permette a Qeqtoxii di lanciare incantesimi con componenti materiali o somatici); 5° liv-contattare altri paini, teletrasporto†,

*muro di pietranera** o muro di forza**; 6° liv-estensione III†, costrizione; 7° liv-porta intermittente, parola che stordisce, teletrasporto senza errori, svanire; 8° liv-creare tiranno non morto**, charme masse, parola che acceca†; 9° liv-disgiunzione di Mordenkainen, parola che uccide, sfera prismatica, fermare il tempo.

† indica gli incantesimi preferiti probabilmente memorizzati. * indica una variante del beholder anziano di un incantesimo esistente-richiede solo componente verbale, richiede due volte il tempo di lancio di quelli normali, ed è conosciuto solo dal beholder anziano. ** indica uno speciale incantesimo che appare in *Io, Tiranno*.

A un certo punto, gli avventurieri che una ritirata sia necessaria, che sia per riunirsi, trovare più alleati, curarsi, o solo perché gli eroi non sono ancora così eroici per affrontare un'avventura così terribile. Se tu, il DM, vuoi accelerare le cose un poco in queste fasi più lente, Ixathinon potrebbe cominciare a essere un pochino più pressante. Forse una scorreria o due in Cumbert durante le ore più buie della notte. Qeqtoxii sarà estremamente frustrato, ma il beholder anziano è troppo saggio per spingere stupidamente i personaggi a un fine sicura; si morderà la lingua e cercherà di far smuovere le cose in altri modi.

Durante il confronto finale, Qeqtoxii aiuterà i personaggi nella persona di Velinax, ma se sembra che il combattimento stia andando male, il beholder anziano fugge. Quando gli avventurieri riescono a uccidere Ixathinon, Qeqtoxii si mostrerà per quello che è cercherà di uccidere il gruppo. Se ci sono altri beholder rimasti nell'area, si mostreranno e cominceranno anche loro a combattere. Dai un'occhiata alla descrizione del beholder per vedere se questo aiuta Qeqtoxii oppure no.

Impostare l'Ambientazione

Mentre svolgi l'avventura, cerca di tenere in mente che il luogo è *spettrale*. Le sorgenti di luce dei personaggi sono pietose e insignificanti contro l'oscurità opprimente, e pare come se dovesse spegnersi in ogni momento. Sembra sempre che ci sia un qualche rumore di strascicamento proprio oltre il limitare della luce, ma ogni volta che i personaggi si muovono per investigare, non trovano niente (o forse qualcosa ora manca dalle loro provviste). Trasmetti l'idea che trovarsi così sottoterra può essere snervante; molta roccia incombe sopra le loro teste, e se il luogo dovesse all'improvviso allagarsi, dove potrebbero fuggire?



Per portare gli avventurieri nel Luogo delle Guglie sono stati approntati due diversi scenari. Il primo, intitolato "Uno Strano Mago," assume che tu non abbia utilizzato le due precedenti avventure, Occhio del Dolore e Occhio del Destino, iniziando l'avventura proprio da qui. Questo scenario è semplice e sequenziale, dando modo ai personaggi di venire a conoscenza dell'antica città nascosta attraverso le macchinazioni di Velinax il Vermiglio, l'alter ego di Qeqtoxii. Tieni a mente che le informazioni fornite qui non sono applicabili se il DM e i giocatori hanno svolto la prima e/o la seconda avventura della serie.

Il secondo metodo di iniziare l'avventura, intitolato "Entrare in Ilth K'hinax," assume che tu abbia usato le altre due avventure di questa serie (o almeno la precedente, Occhio del Destino) e la storia si sia già sviluppata. Questo inizio prende un po' di materiale dall'avventura precedente e ne espone dell'altro. Passare dalla fine di Occhio del Destino all'inizio di A Quattr'Occhi dovrebbe essere una transizione senza ostacoli (a meno che i personaggi non siano proceduti attraverso un percorso di eventi totalmente inaspettato, nel qual caso dovrai trovare un modo per riportarli sul tracciato).

Uno Strano Mago

Per quei DM che non hanno scelto di svolgere Occhio del Dolore e Occhio del Destino, questo evento conduce gli avventurieri che non sono a conoscenza dei due moduli precedenti di questa serie nel parte principale di questa avventura. Inizia con gli avventurieri in un sera di relax in una taverna conosciuta come il Goblin Brontolone nella città di Cumbert. I dettagli di Cumbert non sono importanti; sentiti libero di inventare ciò che ti serve. Se intendi svolgere l'avventura in una campagna esistente, allora scegli una comunità che possa ospitare geograficamente un'ampia caverna nelle sue profondità.

Un mago che desidera assoldarli per aiutarlo nell'esplorare un covo di beholder nei sotterranei della città si avvicina ai personaggi. Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori:

Il Goblin Brontolone non è un luogo degno di nota, una tipica taverna il cui interno è pieno di fumo. Un po' di gente siede a piccoli gruppi qui e là, ma il luogo non è particolarmente affollato. Da un lato e un po' più distane dietro di voi, siede a un tavolo rotondo un gentiluomo. Questo tipo si distingue dalla folla, in quanto indossa dalla testa ai piedi completamente con abiti rossi. Siete quasi sicuri ch si tratti di un mago.

Vi guarda, sorride graziosamente, e viene dove siete seduti voi. Annuisce appena quando si presenta. "Salve e buona serata a voi. Sono Velinax il Vermiglio, e ho degli affari da proporvi. Posso offrirvi un giro mentre ne discutiamo?"



Permetti ai giocatori di decidere se i personaggi siano interessati o no a sentire la storia di Velinax. Se no lo sono, allora vai direttamente alla sezione "Qualcosa fra le Ombre," di seguito. Altrimenti, continua a leggere quanto segue ad alta voce ai giocatori:

"Molto bene, allora," dice l'attempato gentiluomo mentre fa segno al barista e si siede al vostro tavolo in un solo movimento. Ordina un giro di bevande e poi procede.

"Sto cercando un gruppo come il vostro per aiutarmi in una spedizione piuttosto pericolosa. Per un certo numero di anni, ho raccolto informazioni sulle leggende beholder. E' un argomento sorprendente. Naturalmente, tutti i miei studi sono stati di natura astratta-pochissime persone hanno incontrato un occhio tiranno e sono tornati indietro a raccontarlo, molti meno tornano indietro con dettagli utili.

"Ho raggiunto un punto nel quale sento che i miei studi sono arrivati fin dove potevano arrivare in laboratorio, e ora desidero svolgere ricerche sul campo di prima mano. Credo fortemente che un covo di beholder giaccia da qualche parte sotto la superficie di questa città.

"Ho raccolto le prove in tal senso ormai un mese fa, e penso che un nido di essi stia in questo momento ripristinando un antico habitat per loro nel profondo del sottosuolo. Naturalmente, la sola prova incontrovertibile è quella di scoprirlo da soli, ma il pericolo si apra lungo il cammino, e sono terrorizzato di rischiare da solo. Se sapete qualcosa riguardo i beholder, allora sapete anche che possono essere un vero incubo per i maghi.

"Voglio assoldarvi per aiutarmi a investigare: Non vi mentirò; il rischio è grande. Ma sono disposto a lasciarvi qualsiasi tesoro si riesca a confiscare. Tutto quello che mi interessa sono le informazioni che si potranno ottenere. Che ne pensate?"

Permetti ai giocatori di discutere la situazione e di decidere se i personaggi hanno intenzione di andare. Se non sono interessati, allora vai alla sezione "Qualcosa fra le Ombre," di seguito. Altrimenti, svolgi qualsiasi cosa necessaria per concludere l'accordo.

Velinax si accorda per incontrare i personaggi e rivelargli dove pensa si trovi l'entrata segreta per le caverne del sottosuolo. In realtà, li condurrà in un passaggio che ha appositamente costruito per connettere l'ingresso principale di Ilth K'hinax (nessuno dei membri della colonia e nessuno dell'Organizzazione criminale di Qeqtoxii è a conoscenza di questo passaggio). Ha fatto in modo acquisire

alcuni rapporti della milizia ufficiale raccolti da una coppia di persone che dichiarano di essere stati testimoni di qualcosa "grande e tondo, muoversi lentamente nell'aria" lì nei pressi. E' andato di persona a controllare la zona e ha concluso che quel passaggio è l'unico posto dove possa essersene andato. Era troppo impaurito per entrare il magazzino egli stesso, spiega. Una volta all'interno del luogo, il saggio incoraggia i personaggi a disperdersi e cercare qualsiasi cosa di insolito.

Qualcosa fra le Ombre

L'incontro fornisce un metodo alternativo per indurre i personaggi a esplorare le caverne sotto la città di Cumbert e imbattersi nell'entrata segreta di Ilth K'hinax. Qeqtoxii non ha avuto successo nelle sembianze di Velinax il Vermiglio, così cerca questa volta una tattica differente. Usa i vari poteri degli occhi e gli incantesimi per seguire le tracce dei personaggi, seguendoli in città mentre fanno tutto quello che vogliono. A un certo punto dopo l'imbrunire, leggi il passaggio seguente ad alta voce ai giocatori:

La serata è una di quelle piacevoli, e le stelle cominciano a brillare mentre il sole scompare dietro l'orizzonte. Mentre vi aggirate per le strade, una figura scivola veloce attraversando la strada per poi sparire alla vista. Dalla forma non si capisce cosa sia, ma di certo non è una forma umana.

Dai ai giocatori la possibilità di decidere cosa fanno i loro personaggi. Se decidono di investigare, leggi quanto segue ad alta voce, modificando dove necessario:

Alla svolta della strada, un vicolo conduce sul retro di alcuni grandi magazzini. Nella fiavole luce dell'imbrunire, è difficile dirlo con certezza, ma sembra esserci una porta parzialmente aperta che conduce in una delle costruzioni. Ad un'ispezione più ravvicinata, confermate che è in effetti una porta, quasi completamente divelta dai cardini.

Sei personaggi entrano, scoprono un magazzino abbandonato pieno di rifiuti. E' tutta ferraglia; non si trova nulla di valore qui, e i rifiuti sono infestati dai ratti. Comunque, le cianfrusaglie sono disposte in pile abbastanza alte per capire che c'è la possibilità per qualcuno (o qualcosa) di nascondersi, o di celare un passaggio segreto che conduce da qualche altra parte. Ciò è esattamente quel che ha fatto Qeqtoxii. Dopo aver attraversato la strada di fronte ai personaggi per attirare la loro attenzione, ha usato



l'incantesimo *alterare sé stessi* per trasformarsi in un grosso ratto e intrufolarsi nella costruzione. Il beholder anziano ha costruito qui il suo passaggio segreto che conduce direttamente a Ilth K'hinax.

Il portale è posto nelle fondamenta parzialmente crollate di una costruzione precedente su cui il magazzino è stato costruito. Vicino alla parete più lontana dalla porta che conduce all'interno del magazzino, si trova un grande foro nel pavimento che espone l'area della fondamenta. Qui sotto, nelle fondamenta ci sono ancora più detriti, ma una delle pareti della vecchia struttura è stata sostituita dalla pietranera (vedi pagina XX). La sezione di muro rimpiazzata di innesta perfettamente con il resto delle fondamenta, ma ha un colore completamente diverso ed è immediatamente riconoscibile da chiunque la noti. Come risultato, Qeqtoxii ha coperto la sezione di parete con assi di legno disposte a caso sopra di essa. A Qeqtoxii è sufficiente spostare le assi con il potere di *telecinesi* e vaporizzare il muro di pietranera con il raggio *anti-magia* dell'occhio centrale, rimettendo a posto le assi dopo il suo passaggio. Dietro il muro di pietranera c'è un passaggio tondo e liscio del diametro di 3 metri che discende ripido fino all'ingresso della caverna, di sotto. Procedi con la sezione intitolata "Entrare in Ilth K'hinax."

Entrare in Ilth K'hinax

Questa porzione dell'avventura dovrebbe riprendere lì dove l'avventura *Occhio del Destino* ci ha lasciato. Alla fine dell'avventura, gli eroi sono discesi nelle caverne immediatamente sotto il quartier generale segreto dell'Occhio Sbarrato, dove Qeqtoxii è fuggito dopo essersi rivelato ai personaggi come l'Uomo Senza Volto. Nello sforzo di rallentare i personaggi, il beholder anziano ha liberato dalla pietrificazione un Idra di Lerna. Alla fine della caverna da dove gli avventurieri sono arrivati c'era un grosso teschio scolpito nella parete di fondo della caverna. All'interno delle orbite galleggiano un paio di sporangi, ed un beholder spettatore si trova a guardia della "bocca" del teschio.

In aggiunta, Qeqtoxii si è tramutato nella forma di Velinax il Vermiglio e si è posto dietro un muro di forza per far sembrare di essere stato imprigionato qui. I personaggi l'avranno trovato in queste condizioni prima di arrivare alla bocca del teschio. Velinax spiega ai personaggi che ha visto il grande beholder entrare nella bocca e scomparire, così è arrivato a concludere che essa conduca al nido dei beholder del quale ne sospettava da tanto l'esistenza.

Velinax inoltre suggerisce con sollecitudine di aspettare a combattere lo spettatore finché non sono riusciti a riposare e recuperare le forze. Il saggio sa che il seguito sarà molto

duro, e crede fermamente che gli avventurieri dovrebbero essere freschi e ben armati. Se i personaggi proseguono con questo scenario, allora libereranno Velinax e ritorneranno in superficie con lui per riposare, ricaricare gli incantesimi, curarsi e forse fare un po' di addestramento per crescere di livello. Dovresti gestire tutte queste cose nel modo in cui sei abituato. Il resto dell'avventura assume che tutte queste cose sono state preparate, gestite e svolte.

E' possibile che i personaggi stiano operando in un insieme di circostanze completamente diverse da quelle descritte sopra. Per esempio, potrebbero aver già piantato in asso Velinax perché non si fidavano di lui (sebbene sia altamente improbabile che l'abbiano ucciso - Velinax è un beholder anziano con innumerevoli modi per fuggire a sua disposizione). Forse hanno deciso di ignorarli gli avvertimenti del saggio e siano determinati a procedere nel covo delle bestie senza riposare o riguadagnare forza. Se le azioni dei personaggi hanno deviato significativamente dai piani di Qeqtoxii, dovrai modificare il modo di condurli qui per compensare. Indifferentemente da come la situazione sia cambiata, comunque, i personaggi devono sempre passare oltre lo spettatore e discendere nell'immensa città di Ilth K'hinax, così non dovrebbe essere così difficile rimettere le cose in linea.

Tieni a mente che gli avventurieri non hanno Velinax che li accompagna, quindi molti degli eventi nelle sezioni successive che fanno cardine su di lui non avvengono. Comunque, Qeqtoxii può sempre seguire i personaggi in segreto, attivando gli eventi per perseguire i suoi piani, così perfino se il saggio non è presente, i fenomeni speciali indicati nel testo avvengono lo stesso. Le note di questi effetti sono incluse nel testo.

Entrare nella Bocca

Tra i personaggi e la strada per la leggendaria città beholder di Ilth K'hinax si staglia uno spettatore (assumendo che i personaggi non l'abbiano già sconfitto alla fine dell'avventura *Occhio del Destino*). Nelle orbite vuote del teschio, sopra di esso ci sono due sporangi.

Spettatore (1): CA 4/7/7; MV Vo 9 (B); DV 4+4; THAC0 15; N° Att. 1; Danni 1d4+1; AS magia; DS magia; RM 5%; T M (diam 1,2 m); ML Elite (14); Int. Int.issimo (14); AMLN; PE 4.000.

Note: Lo spettatore ha un modificatore di +2 sulla sorpresa e di +1 sull'iniziativa; è difficile da sorprendere. Lo spettatore combatte in modo non violento quando possibile; cominciano col loro potere di *suggestione*, passando alla *y* se ciò non funziona, passando al *y* solo se veramente in



pericolo. Se accecato in tutti gli occhi ma ancora vivo, uno spettatore si *teletrasporta* in Mechanus, si cura, e ritorna il giorno successivo. Se ciò a cui stava facendo la guardia non c'è più, se ne va per la sua.

Poteri degli Occhi: Centrale-*riflessione* (un incantesimo non da tocco per round, solo finché l'occhio è intatto; lo spettatore deve fare un tiro-salvezza contro Incantesimi per riflettere; il fallimento fa entrare in gioco prima la RM del 5% e poi il tiro-salvezza personale); 1°-*creare cibo e acqua* (sufficiente per 6 persone, richiede 1 round); 2°-*causa ferite gravi* (2d8+3 punti danno contro un solo bersaglio entro 18 m; tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni); 3°-*raggio paralizzante* (raggio 27 m, un bersaglio, 8d4 round); 4°-*telepatia* (raggio 36 m, un bersaglio; può comunicare in questo modo, o può usare *suggestione* se il bersaglio fallisce tiro-salvezza contro Incantesimi; la *suggestione* consiglia sempre di lasciarlo in pace).

Altri Poteri: Uno spettatore può *teletrasportarsi* tra la sua attuale casa e il piano Mechanus, un *teletrasporto* al giorno; mentre si trova in Mechanus, può rigenerare tutti i danni in un solo giorno.

Per attaccare uno spettatore fare riferimento alla seguente tabella:

Tiro	Locazione	CA	Punti-ferita
01-70	Corpo	4	4+4 DV
71-90	Peduncolo/occhio	7	1 pf
91-00	Occhio centrale	7	1 pf

Questo spettatore è stato istruito da Qeqtoxii di stare a guardia dell'entrata alla città beholder, per evitare l'ingresso a tutti tranne che ai beholder e affini. Lo spettatore cercherà di compiere il suo dovere, tentando prima con mezzi pacifici.

Sporangio (Fungo) (2): CA 9; MV 3; DV -; 1 pf; THAC0 20; N° Att. 1; Danni speciale; AS speciale; DS speciale; T M (diam 1,2-1,8 m); ML Normale (8); Int. non int. (0); AMN; PE 120 ognuno.

Note: quando colpita, uno sporangio esplosivo, infliggendo 6d6 punti-ferita a chiunque si trovi entro 6 metri (tiro-salvezza contro Bacchette per dimezzare i danni). Se uno sporangio entra in contatto con la carne esposta, inietta piccoli rizomi nella materia vivente che si diffondono nell'organismo in 1 round. Lo sporangio poi muore immediatamente. La vittima deve ricevere un incantesimo cura malattie entro 24 ore per non morire, emettendo 2d4 sporangi. I beholder sono immuni a tutti gli effetti degli sporangi.

Dietro lo spettatore c'è un muro fatto di pietranera, e dietro di essa c'è un tunnel perfettamente circolare, del diametro di 3 metri, che discende molto profondamente nella città beholder. Fai riferimento alla sezione "Ilth K'hinax," più avanti.

La grande città beholder di Ilth K'hinax occupa un'immensa caverna molto al di sotto della superficie del mondo. Si estende fino a che l'occhio è in grado di vedere, e i beholder che la costruirono e vi abitarono la progettaron con attenzione in modo che fosse un tributo al loro stile di vita. Sebbene occupi uno spazio che è fondamentalmente orizzontale, ogni cosa nella costruzione della città è di natura verticale.

Ilth K'hinax è divisa in due grandi sezioni: la sezione superiore, che è ospitata da una grossa protuberanza della roccia (dalla forma molto simile ad una stalattite gigante, sebbene la sua formazione geologica non lo sia) che discende dal soffitto, e la inferiore, che occupa un'immensa montagna che si eleva dal fondo della caverna (di nuovo, molto simile, ma non geologicamente identificabile, ad un'enorme stalagmite). Le due formazioni terminano molto vicine l'una all'altra vicino alle estremità, formando un'immensa clessidra all'interno della caverna. Spire vaste e invertite discendono dal livello superiore estendendosi verso il basso come radici da un albero gigantesco, ed allo stesso modo, alte torri di guardia si ergono dai fianchi del montagnoso livello inferiore.

Il livello superiore serve come residenza esclusiva per i beholder. Molti dei passaggi all'interno si snodano verticalmente, i quali sono no sono un problema per una specie in grado di levitare. Le spire invertite stesse fungono da abitazioni private, con l'accesso solo dall'esterno. L'area centrale, comunque, era l'area pubblica comune e il centro del governo dei cittadini beholder. A poche altre creature era permesso stare nel livello superiore.

Il livello inferiore della caverna ospita le creature che non possono levitare. Queste creature inferiori comprendevano i tirapiedi dei beholder e i servi, come anche i pochi selezionati ambasciatori e mercanti stranieri delle altre razze indipendenti in visita qui dalle proprie città sotto la superficie. Era una questione abbastanza semplice contenere le specie serventi e controllare il loro flusso di traffico; i beholder strutturarono appena le aree della base con grandi passaggi verticale che solo loro potevano attraversare velocemente e facilmente. Unito al costante pattugliamento dei beholder al di sopra, le creature al livello del terreno erano controllate in modo efficiente.

Organizzazione del Materiale

Le informazioni su Ilth K'hinax sono divise in tre porzioni distinte. La prima porzione consiste nelle mappe. Si trovano fra le pagine nel testo e all'interno della copertina. La seconda porzione del materiale è essenzialmente la descrizione: la descrizione stanza per stanza della città, con i dettagli e le statistiche degli abitanti che possono essere incontrati qui. Queste descrizioni sono associate alle mappe. L'ultima porzione di materiale contiene una serie di eventi che dovrebbero avvenire in vari momenti durante il corso

dell'esplorazione del luogo da parte dei personaggi. Essi sono preparati per essere inseriti nell'avventura in certi momenti e in certi luoghi. Sta al DM decidere quando e come avvengono questi eventi. Non è necessario utilizzare tutti gli eventi, sebbene molti di loro portano avanti il piano globale, nello specifico il tentativo di Qeqtoxii di usurpare la guida della colonia a Ixathinon, la madre e la sua reazione a esso.

Le Mappe

Le mappe principali all'interno della copertina e quella al centro delle pagine del manuale ritraggono al città. Una è uno spaccato della vista laterale, mostrante una sezione dell'interno sia della montagna superiore sia di quella inferiore, più un esempio di spirale invertita che discende dall'alto e le torri di guardia che si protendono dal basso. Le mappe rimanenti mostrano una vista sottosopra dei livelli inferiori, più una speciale spaccato del livello superiore. Nessuna delle viste presenta tutti i dettagli di ogni stanza; i livelli sono troppo intricati e interconnessi perché siano qui mostrati efficacemente. Invece, le mappe forniscono un esempio delle aree più mondane, mentre le parti più evidenti della città sono descritte in modo esaustivo.

La Descrizione

Come detto precedentemente, non sono state indicate sulle mappe tutte le stanze della città. Farlo sarebbe stato poco pratico, sia per da un punto di vista cartografico e anche per limite di spazio. Non tutte le aree della città possono essere descritte in modo proprio all'interno del testo. Per compensare a questa mancanza, alcune aree sono indicate all'interno del testo come tipiche, mentre altre come uniche.

Le statistiche e i dettagli di qualsiasi creatura trovata in un'area particolare (sia che l'area sia considerata rappresentativa di molte altre sia che sia completamente unica) che non si muove molto o che partecipa agli eventi sono incluse nella descrizione dell'area. Di solito, le note che descrivono le azioni della creatura in varie circostanze accompagnano tale materiale. Tutte le altre creature che assumono un ruolo dinamico all'interno degli schemi dell'avventura sono descritte alla fine del libro, sotto il titolo "PNG Principali."

Gli Eventi

Gli eventi stessi sono tutti progettati per essere dati al DM affinché li inserisca nel corso generale dell'avventura. Ricorda, questa non è un semplice esplorazione in sequenza; i personaggi sono stati manipolati nel arrivare qui da Qeqtoxii, e il beholder anziano deve continuare ad orchestrare le cose per ottenere i risultati desiderati. Molti degli eventi aiutano a far progredire il piano del beholder anziano, mentre pochi altri danno semplicemente un po' di pepe all'avventura.



Gli eventi sono stati separati dal resto del materiale sia per attirare l'attenzione su di loro e sia perché non hanno una locazione specifica. In altre parole, non avvengono nel momento in cui i personaggi entrano una stanza, ma piuttosto quando il DM decide di far avanzare il piano, indipendentemente da dove si trovano i personaggi. Un paio di eventi sono legati ad una locazione, ma differiscono da un tipico evento da stanza per il fatto che non avvengono necessariamente la *prima* volta che gli eroi entrano nell'area.

Condizioni Attuali della Città

Sebbene Ilth K'hinox ora sia un monumento alla perdita della gloria della popolazione beholder che una volta vi governava, è tutt'altra che una vuota cavità simile ad una tomba all'interno della crosta terrestre. Il luogo brulica di vita, sebbene non sia immediatamente ovvio alla prima occhiata. Naturalmente il clan di Ixathinon è tornato sul sito e sta sistemando le zone del livello superiore, ma ben prima che arrivassero, molte specie si sparsero per i tunnel e i cunicoli verticali della città.

Molte di queste creature sono i discendenti degli animali da compagnia e di altre bestie domestiche che furono lasciate indietro quando la città cadde e fu abbandonata. Quelli che furono in grado di sopravvivere adattandosi alla completa oscurità e si diffusero nella grande caverna che ospita Ilth K'hinox. Altre creature semplicemente arrivarono qui e vi si insediarono, prosperando sul bottino trovato. Come risultato, in questo luogo funziona un'intera micro ecologia, così i vari mostri e le altre cose in cui gli avventurieri si imbattono durante la loro esplorazione non stanno vivendo in un vuoto ambientale senza il bisogno di fonti di sostentamento.

Quello che segue è una tabella degli incontri. Piuttosto che fornire solo probabilità di incontro con i mostri principale del luogo, queste tabelle danno al DM un po' di scintille da far brillare nei tunnel, rendendo i personaggi più cauti nella loro esplorazione e mantenere un miglior senso dell'ecologia del luogo (e forse dando ai personaggi un paio di indizi su cosa potrebbe attendere dietro la svolta successiva).

L'incontro casuale standard ha 1 probabilità su 10 di capitare per ogni ora. Comunque, potresti voler esercitare maggiore controllo su quando e dove avvengano gli incontri casuali (rendendoli in qualche modo meno casuali) per evitare circostanze insolite o illogiche. In più, quando scegli le aree dove avvengono gli incontri, dovresti scegliere un incontro sulla lista in base ai dintorni del luogo dove si trovano i personaggi piuttosto che sceglierne uno a caso, ma viene comunque fornita una tabella casuale per quelle

circostanze in cui nessuna scelta è ovvia. Dove sono indicate più creature per un incontro, il numero in parentesi che segue sono le percentuali dei due tipi di incontro, rispettivamente.

Tabella 1

INCONTRI CASUALI

Controlla 1 volta ogni ora; un incontro avviene con un tiro di 1 su 1d10.

<u>Tiro</u>	<u>Risultato</u>
01-08	Pipistrello comune o grande (75%/25%)
09-16	Scarabeo del fuoco
17-24	Millepiedi gigante
25-32	Boleto stridente (75% fungo violetto)
33-40	Insetto gigante, grillo delle caverne
41-46	Muffa brunastra o giallastra (20%/80%)
47-52	Scorpione grande
53-60	Ragno peloso
61-66	Uccello stigeo
67-00	Fenomeno naturale-consulta Tabella 2

Tabella 2

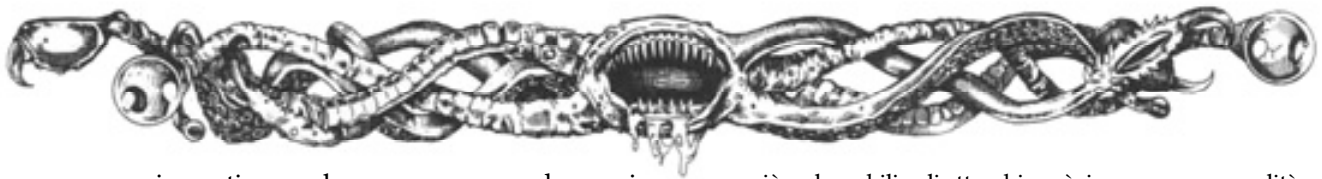
FENOMENI NATURALI

<u>Tiro</u>	<u>Risultato</u>
01-13	Corrente d'aria
14-26	Odore
27-39	Oggetto inutile
40-52	Suono
53-65	Acqua
66-78	Terreno instabile
79-91	Temperatura
92-00	Piccolo tesoro

Pipistrello comune (1d100): CA 8 (vedi sotto); MV 1, Vo 24 (B); DV 1-2 pf; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1; AS disturbo; T Mi (30 cm); ML Inaffidabile (3); Int. Animale (1); AM N; PE 15 ognuno.

Note: Se spaventati, uno stormo di pipistrelli può volare addosso alle persone o alle cose, spegnendo torce (1% per pipistrello incontrato per round), disturbando il lancio di incantesimi (prova di Saggezza superata con successo), disturbando il combattimento (penalità di -2 sulla THAC0); in condizioni di volo ideali, un pipistrello può abbassare la sua CA da 8 a 4.

Qualsiasi incontro con un pipistrello comune avverrà probabilmente nelle vicinanze nelle zone del nido. Potrebbe



essere necessario un tiro per la sorpresa per vedere se i personaggi notano i pipistrelli (o il guano) prima che si impauriscano e comincino a sciamare. I pipistrelli vanno si cibano degli insetti di caverna i quali si possono trovare quasi ovunque in Ilth K'hinax.

Pipistrello grande (3d6): CA 8; MV 3, Vo 18 (C); DV 1d4 pf o 1; THAC0 19 o 20; N° Att. 1; Danni 1-1 (1d4 per pipistrello da 1 DV); DS difficili da colpire con proiettili; T M (1,5-1,8 m); ML Incostante (6); Int. Animale (1); AMN; PE 35 ognuno.

Note: Solo il 10% di questi incontri sarà con la varietà più grande da 1 DV; le creature ottengono un bonus alla CA di 3 quando qualcuno con una Destrezza di 13 o meno cerca di colpirlo con dei proiettili; il pipistrello deve atterrare per mordere; chiunque sia morso da un pipistrello grande ha la probabilità di 1% di contrarre la rabbia (vedi il supplemento *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni).

I pipistrelli grandi si incontrano principalmente vicino al loro nido, ma c'è un probabilità del 20% che condividano l'area con i pipistrelli comuni.

Scarabeo del fuoco (3d4): CA 4; MV 12; DV 1+2; THAC0 19; N° Att. 1; Danni 2d4; T P (lungo 75 cm); ML Risoluto (12); Int. non Int. (0); AM N; PE 35 ognuno.

Note: Delle speciali ghiandole rendono lo scarabeo del fuoco luminoso; le ghiandole possono essere rimosse e continueranno a emettere luce rossastra per 1d6 giorni; la luce illumina un raggio di 3 metri.

Gli scarabei del fuoco vagano dappertutto nel livello inferiore di Ilth K'hinax. Sono qui dal tempo in cui la città era occupata, servendo da particolare fonte di luce per gli abitanti. Ogni tanto si possono trovare nella stessa area dove ci sono dei pipistrelli, a caccia di guano. Ixathinon e gli altri beholder hanno catturato e preso qualche scarabeo del fuoco da usare come fonte di luce per il livello superiore, così si possono trovare sia lì che nei livelli inferiori.

Millepiedi gigante (2d12): CA 9; MV 15; DV 2 pf; THAC0 20; N° Att. 1; Danni nessuno; AS veleno; DS penalità -1 su tutti tiri-salvezza; T Mi (lungo 30 cm); ML Incostante (7); Int. non Int. (0); AM N; PE 35 ognuno.

Note: I millepiedi giganti hanno un veleno piuttosto blando (+4 sul tiro-salvezza) che paralizza la vittima per 2d6 ore; la piccola taglia delle creature li rende

più vulnerabili agli attacchi, così ricevono una penalità di -1 a tutti i tiri-salvezza.

I millepiedi giganti si possono incontrare ovunque, perfino nei livelli superiori di Ilth K'hinax, perché i beholder li possono evitare facilmente e vedono le creature come pratici deterrenti per altri piccoli intrusi nei livelli superiori.

Boleto stridente (2d4): CA 7; MV 1; DV 3; THAC0 17; N° Att. 0; DS strillo; T M (1,2-2,1 m); ML Risoluto (12); Int. non Int. (0); AMN; PE 120 ognuno.

Note: La luce entro i 9 metri o il movimento entro i 3 metri dal bolete gli fa emettere uno strillo che dura per 1d3 round; lo strillo ha il 50% di probabilità per ogni round di attrarre altre creature.

I boleti stridenti erano usati dai beholder in Ilth K'hinax come sistema di allarme per tenere le altre creature fuori dalle aree di sicurezza. Ogni volta che un beholder voleva passare un bolete stridente, l'occhio tiranno usava semplicemente il potere di pietrificazione di uno degli occhi per immobilizzare il fungo finché durante il passaggio. I boleti stridenti sono spesso (75% probabilità) assieme ai funghi violacei.

Fungo violaceo (1d4): CA 7; MV 1; DV 3; THAC0 17; N° Att. 1d4; Danni nessuno; AS marcire la carne; T M (1,2-2,1 m); ML Risoluto (12); Int. non Int. (0); AMN; PE 175 ognuno.

Note: Ogni fungo violaceo può formare da 1 a 4 rami che usa per attaccare. La lunghezza dei rami dipende dalla taglia del fungo: un fungo alto 1,2 m ha i rami di 30 cm, un fungo alto 1,5 m ha rami da 60 cm, un fungo alto 1,8 m ha rami da 90 cm, un fungo alto 2,1 m ha rami da 1,2 m; questi rami secernono un veleno che fa marcire la carne in 1 round dopo il fallimento di un tiro-salvezza contro Veleno o se non si usa un incantesimo di *cura malattie*.

Insetto, grillo delle caverne (1d8): CA 4; MV 6, Sa 3; DV 1+3; THAC0 20; N° Att. 0; T M (2,5 cm); ML Inaffidabile (2); Int. Animale (1); AMN; PE 15 ognuno.

Note: Lo stridio dei grilli delle caverne giganti disturbano qualsiasi conversazione o pronuncia di incantesimo (che usano componenti verbali) entro 6 metri, e inibisce l'individuazione dell'avvicinarsi di predatori e nemici.

I grilli delle caverne si possono trovare praticamente ovunque nei livelli inferiori, ma Ixathinon non si è presa la briga di ripulire i livelli superiori, perché non completamente insignificanti.

Muffa brunastra (1 chiazza): CA 9; MV 0; DV n/a; THAC0 n/a; N° Att. 0; AS raffredda; DS assorbe calore; T L; ML n/a; Int. non Int. (0); AMN; PE 15.

Note: Qualsiasi creatura dal sangue caldo che si avvicina a meno di 1, 5 m dalla muffa brunastra subisce 4d8 punti-ferita per round in quanto la muffa assorbe il calore del corpo; gli oggetti magici che scaldano (come *l'anello del calore*) proteggono chi li indossa completamente e gli oggetti che negano o riducono gli attacchi basati sul calore (come la *pelliccia del calore*) funzionano normalmente; qualsiasi calore applicato alla muffa brunastra la fa crescere-le torce raddoppiano le dimensioni, le fiamme provocate da una fiamma di olio la quadruplicano, un incantesimo *palla di fuoco* la fanno crescere di otto volte; solo un incantesimo *disintegrazione* (che in effetti la distrugge), incantesimi che influenzano le piante, e quelli basati sul freddo hanno influenza su di loro; *tempesta di ghiaccio* o *muro di ghiaccio* la rendono inerme per 5d6 turni; una *bacchetta del freddo*, il soffio di un drago bianco o *cono di freddo* al uccidono; le muffe brunastre non influenzano le creature che usano il freddo.

Muffa giallastra (1 chiazza): CA 9; MV 0; DV n/a; THAC0 n/a; N° Att. 1; Danni n/a; AS spore velenose; DS ferita solo dal fuoco; RM 20%; T L; ML n/a; Int. non Int. (0); AMN; PE 65.

Note: La muffa giallastra (50%) emette una nuvola di spore in un raggio di 3 m se viene toccata; qualsiasi creatura presa nella nuvola deve superare un tiro-salvezza contro *Veleno* per non morire, un incantesimo *cura malattie* o *resurrezione* entro 24 ore può riportare in vita la vittima; il fuoco di ogni sorta può distruggere la muffa giallastra, e un incantesimo *luce perenne* la rende innocua per 2d6 turni; nessuna delle muffe giallastre che abitano Ilth K'hinax sono senzienti.

Le muffe di qualsiasi tipo si sono formate nelle zone fuori mano delle caverne e nei tunnel della città, e i beholder le hanno lasciate in gran parte in pace, in quanto possono evitarle facilmente. L'unica eccezione sono le muffe brunastre nei livelli superiori. Dato che i beholder non possono passare così facilmente attorno alle chiazze di muffa brunastra, queste sono state disintegrate.





Scorpione grande (1d6): CA 5; MV 9; DV 2+2; THAC0 19; N° Att. 3; Danni 1d4/1d4/1; AS pungiglione velenoso; T P (lungo 60 cm); ML Normale (8); Int. non Int. (0); AM N; PE 175 ognuno.

Note: Il veleno dei grandi scorpioni è in qualche modo più debole (tipo A, 15/0 punti danno, bonus +2 al tiro-salvezza); se ridotto a 1° 2 punti-ferita, entra in una specie di frenesia in cui continua a pungere, ottenendo 2 attacchi per round con la coda; lo scorpione non è immune al suo stesso veleno; questo particolare tipo di scorpione sono ciechi e quindi subiscono una penalità di -2 sul tiro per colpire.

Gli scorpioni grandi che abitano Ilth K'hinax sono di colore bianco e sono ciechi, avendo vissuto per molte generazioni in completa oscurità. Sono stati portati qui da una razza in visita (con molta probabilità dai drow) durante i giorni migliori della città. Il clan di Ixathinon non si cura degli scorpioni per questa ragione, ma sono contenti di lasciare le creature in giro in quanto fungono da altro deterrente per i visitatori non voluti.

Ragno peloso (1d20): CA 8; MV 12, Ra 9; DV 1-1; THAC0 20; N° Att. 1; Danni 1; AS veleno; T Mi (15 cm o meno); ML Normale (10); Int. poco Int. (7); AM NM; PE 65 ognuno.

Note: I ragni pelosi non tessono ragnatele, usa invece le ragnatele degli altri ragni o si getta direttamente sulla vittima; sono immuni a tutti i veleni dei ragni; possono sciamare su una vittima di taglia umana fino a 40 ragni pelosi ottenendo un bonus di +5 al tiro per colpire una volta che si sono attaccati alla vittima; sono resistenti ai danni da armi contundenti, così se la vittima rotola sul terreno o va contro un muro, i ragni non subiscono effetti; possono trasportare piccoli oggetti e possono camminare su pareti e soffitti; hanno infravisione di 18 m e non sono feriti dal fuoco; c'è una probabilità del 40% che tali creature possano individuare l'invisibile, avendo 4 probabilità su 6 di scoprirle ogni round; le vittime ottengono un bonus di +2 ai tiri-salvezza del ragno peloso, ma se fallisce, la vittima subisce una penalità di 1 sulla CA e sui tiri per colpire, e una penalità di -3 alle prove di Destrezza per 1d4+1 round successivo.

I ragni pelosi vennero portati in Ilth K'hinax dai drow; molti fra gli elfi oscuri usavano queste creature come animali da compagnia o come messaggeri. Sebbene ai beholder non piacciono particolarmente i ragni, permisero ai drow di tenerli con loro. Quando la guerra civile si diffuse nella città, i ragni divennero liberi e infestarono il luogo. Nei secoli dopo la caduta della città, si sono accoppiati e

moltiplicati, e ora ci sono migliaia di bestie in tutto il luogo. Ai beholder piacerebbe tanto disfarsi dei ragni, in gran parte perché sono un ricordo negativo della precedente interazione degli occhi tiranni con i drow. Sfortunatamente, i ragni sono molto prolifici e difficili da scovare, così sembra proprio che siano qui per restare.

Uccello stigeo (3d10): CA 8; MV 3, Vo 18 (C); DV 1+1; THAC0 17; N° Att. 1; Danni 1d3; AS succhia sangue; T P (apertura alare 60 cm); ML Normale (8); Int. Animale (1); AM N; PE 175 ognuno.

Note: Gli uccelli stigei attaccano come creature da 4 DV grazie alla loro capacità di trovare i punti deboli della preda; quando un uccello stigeo colpisce con successo con la sua proboscide comincia a succhiare 1d4 punti-ferita prelevando sangue per ogni round successivo; quando ha succhiato 12 punti di sangue, se ne va per digerire; grazie alla forte presa, gli uccelli stigei devono essere uccisi per poter essere rimossi dalla vittima; se un attacco contro un uccello stigeo va a vuoto, fai un altro tiro per colpire contro la CA della vittima per vedere se l'attacco colpisce appunto la vittima..

Quando il clan di beholder tornò la prima volta nella città, scoprì un "rifornimento" di uccelli stigei che erano stati pietrificati e messi in magazzino. Ixathinon ordinò che gli uccelli stigei venissero liberati e posti in una camera o due a guardia contro visitatori indesiderati. Quindi si possono trovare solo nei livelli inferiori, lontani dai beholder stessi.

Fenomeni Naturali

Ognuno dei seguenti incontri è stato lasciato vago intenzionalmente e aperto a miglioramenti da parte tua, il DM. Non sono altro che una naturale occorrenza nella geografia del luogo, ma dovrebbero dare ai giocatori delle pause mentre i loro personaggi esplorano le profondità della città.

Corrente d'aria: Questo può comprendere cose come correnti fredde o calde, verso l'alto o verso il basso, luoghi umidi, brezza di vento, e luoghi perfettamente immobili. Possono soffiare dal nulla o possono provenire da un piccolo tunnel verticale posizionato sul terreno, le pareti o il soffitto.

Odore: Gli odori possono comprendere materiale in decomposizione, odori acri o di fumo, spazzature di animali, l'odore di zolfo, o qualsiasi altro odore che ti viene in mente.



Oggetto inutile: Dovrebbe essere qualche pezzo rotto di qualche tipo di equipaggiamento materiale vario. Forse i personaggi lo riconoscono, o forse no. Tali oggetti possono comprendere frecce rotte, sangue rappreso, un attrezzo arrugginito o rotto, macchie viscide sulla parete, pietre allineate con attenzione sul terreno, insoliti o strani graffi o intagli nella pietra, ecc.

Suono: In questa categoria sono compresi i rumori di qualsiasi tipo. Gli avventurieri possono udire un ruggito lontano, acqua corrente o che gocciola, mugugni o fischietti, strani rumori di passi, e così via. Potrebbero anche arrivare in un luogo in cui la pietra è stata costruita in forme tali da trasportare il suono in maniera differente oppure da diminuirlo e da aumentarlo (come lo stare nel mezzo di una stanza circolare).

Acqua: Gli incontri con l'acqua possono variare da un piccolo rivolo che fuoriesce da una crepa nel muro fino a una scura pozza stagnante o a un grosso torrente che scorre attraverso un tunnel o un passaggio. L'acqua può essere fredda o calda, cristallina e potabile o piena di minerali, terra o veleni rilasciati dal terreno.

Terreno instabile: Durante il corso dei combattimenti e negli anni successivi, l'integrità strutturale della città è diventata dubbiosa in molti luoghi. I personaggi possono imbattersi in luoghi dove la lavorazione della pietra è crepata o crollata, o dove il camminare può essere pericoloso. Buchi nascosti potrebbero trovarsi appena sotto il fine strato di lastricato, in attesa che un guerriero in pesante armatura ci metta un piede e vi cada dentro. Gli effetti causati dal disturbare le strutture in pietra sono lasciati al DM.

Temperatura: In ogni dove nei tunnel e nelle caverne della città si possono trovare luoghi caldi o freddi. La temperatura può variare solo leggermente, o può diventare fastidiosamente calda o fredda. Può avere effetto sull'aria o sulla pietra stessa.

Piccolo tesoro: Quest'ultima voce comprende ogni sorta di ammeniccolo insignificante perduto o lasciato cadere durante il caos della guerra civile. Gli oggetti trovati dovrebbero essere piccoli e di relativamente poco valore, come una moneta, un piccolo gioiello di scarso valore, o qualcosa di non riconoscibile dai personaggi (un buon esempio è una mappa tattile di una razza cieca, letta dal senso del tatto piuttosto che con la vista). Se il DM desidera, si può sostituire con qualcosa di più significativo, ma in generale non dovrebbe mai essere di più di una gemma o due, o forse, una pozione.

Descrizione delle Aree

Le sezioni seguenti sono le descrizioni delle aree rappresentate sulla mappa. Sono state divise in due categorie: il primo numero indica il livello della città che si sta descrivendo, e il secondo indica la stanza o area specifica all'interno di quel livello. Occasionalmente delle lettere in minuscolo seguono il numero della stanza, indicando sottosezioni multiple di un particolare luogo. Nota che tutto il testo descrittivo da leggere ad alta voce assume che gli avventurieri stiano usando un qualche tipo di fonte di luce normale. Se stanno utilizzando altri sistemi visuali, potresti dover correggere leggermente le descrizioni. Se veramente cercano di avventurarsi al buio, è ovvio che non vedono assolutamente nulla (e non dureranno molto a lungo nelle profondità della terra).

Livello 1 (Livello Inferiore)

Questo livello è il livello fisico più basso nell'intera città. Era trattato come un'area comune dai beholder. Tutto il traffico entrante e uscente nella città passava per la caverna a questo livello, e durante i momenti normali (cioè, quando la città non è sotto un attacco) i cancelli erano sempre aperti e il passaggio non era ristretto. Il solo modo per raggiungere i livelli più alti è di viaggiare all'interno della città e chiedere il permesso. Chiunque venga sorpreso a camminare lungo i pendii esterni della montagna veniva imprigionato immediatamente. Le varietà affini di beholder adatti a tale compito pattugliamento i "cieli" per far osservare tale restrizione.

Dato che c'era una varietà di creature sia che servivano i beholder sia in visita come mercanti, l'aspetto di questo livello inferiore della città è in qualche modo casuale. Ogni specie aveva gusti e/o necessità specifiche, e i beholder a volte imponevano il loro volere. In alcuni casi (come per i duergar, vedi più avanti), i beholder imposero la propria volontà sul progetto delle zone residenziali, mentre in altri lasciarono che le varie specie modificassero gli ambienti per adattarli alla propria specie. Quelle specie che i beholder consideravano molto al di sotto di loro (perché essi considerano inferiore qualsiasi creatura non beholder) erano confinati nel livello inferiore. Agli alleati più rispettati (quel tipo di creature che i beholder consideravano dei nemici potenzialmente formidabili e quindi meritevoli del loro rispetto) erano permessi più aree al secondo livello.

Ixathinon ha lasciato stare questa porzione della città in quanto la colonia ha risorse limitate e non ha in realtà ancora bisogno dei livelli inferiori di questo luogo. Zулnethrac, un crudele beholder incaricato della protezione di Ilth



K'hinax, ha eseguito solo una ispezione esplorativa quando arrivarono la prima volta in Ilth K'hinax. Il suo intento principale era quello di assicurarsi che non fosse occupato da una società organizzata di creature che potesse essere una minaccia per la colonia. Trovò segni di creature ma decise di lasciarle in pace, in quanto potevano servire da difesa contro altre specie che avessero trovato la strada per i livelli inferiori. Inoltre, non fu in grado di esplorare completamente tutte le aree delle sezioni inferiori, perché alcune zone erano diventate impraticabili. Scelse saggiamente di non liberare i passaggi dai blocchi usando il potere dei suoi occhi, assumendo che alcune di esse erano instabili e la loro rimozione avrebbe richiesto un più attento esame. Non è più tornato indietro dalla sua ultima esplorazione.

1-1. Ingresso del Tunnel e Cancelli della Città

Che i personaggi discendano dai livelli del quartier generale segreto dell'Occhio Sbarrato oppure dal magazzino abbandonato (a seconda di quale inizio hai usato per cominciare l'avventura), il tunnel circolare conduce giù, giù, e perfino più giù, snodandosi per quasi 2 km prima di terminare in un largo passaggio che prosegue più orizzontalmente. Leggi il testo seguente ai giocatori, e modificalo come necessario:

Il tunnel circolare dietro la barriera di pietra magica discende ripido, ripiegandosi in basso con inclinazione costante, girando e svoltando e torcendosi verso il centro della terra. Il sentiero è intenso sulle vostre ginocchia. Dopo quello che sembra un 'eternità, il passaggio finalmente termina, aprendosi in un passaggio molto più ampio e continua orizzontalmente. Questo nuovo tunnel è largo più di 9 metri e alto quasi 6. Le pareti ed il soffitto sono grezzi, ma il pavimento è usurato e liscio, come se avesse vissuto anni di viaggi sopra di esso.

Questo tunnel più grande è uno delle antiche strade del Sottosuolo, usato eoni fa da molte specie sotterranee per viaggiare da posto a posto. Questo particolare percorso non è più in uso, cosa del quale i personaggi potranno facilmente rendersene conto voltando verso destra. Dopo circa 200 metri, arrivano a una grande frana. Il collasso avvenne durante la guerra civile di Ilth K'hinax, e nessuno si occupò più di scavare per riaprire il passaggio.

L'altra direzione conduce alla città stessa. I personaggi che si avventurano in questa direzione si ritroveranno a viaggiare per 400 metri prima di raggiungere uno dei

cancelli ufficiali di Ilth K'hinax. Leggi quanto segue ai giocatori

Il tunnel corre dritto, e mentre lo seguite, percepite che infiniti altri una volta vi passarono, proprio come un abitante della superficie percorresse la strada del re. Il centro del pavimento del tunnel sembra più usurato dei bordi, come se migliaia di piedi lo avessero levigato in ere passate. Tracce di decorazioni ancora ricoprono le pareti.

Questo corridoi continua a discendere per altri 350 metri circa prima di arrivare a un cancello. Quando gli avventurieri arrivano a questo punto, leggi quanto segue a voce alta ai giocatori:

Di fronte a voi, un imponente cancello blocca il tunnel che state seguendo. Il passaggio si allarga leggermente e il soffitto si alza di un bel po'. Fra voi e l'apertura si trova una larga pozza di acqua scura che sembra fungere da fossato per il cancello in rovina. Quelle che sembrano essere un paio di mastodontiche porte di pietra giacciono sparse all'ingresso del passaggio. Una volta queste grandi ante dovevano essere perfettamente bilanciate sui loro cardini, perché pesano palesemente diverse tonnellate. Sopra il cancello c'è un piccolo balcone con un'alcova nascosta dietro di esso.

La pozza di acqua è in effetti un "fossato" gigante profondo circa 12 metri che circonda parte del livello inferiore della città. Il canale che contiene l'acqua si estende oltre il fianco del tunnel in una curva leggera in entrambe le direzioni; il soffitto sta a pochi centimetri dal livello dell'acqua dappertutto tranne dove interseca il tunnel che arriva in città.

Il cancello un tempo aveva uno speciale ponte estensibile che poteva stendersi sopra l'acqua fino al passaggio. Era ancorato ad uno speciale boma che si estendeva sopra il cancello dal balcone sopra il cancello. Quando il ponte era ritirato, fungeva da ulteriore blocco per l'entrata.

La balconata serve come punto di vedetta per una sentinella e ospita il meccanismo di estensione e ritrazione del boma e del ponte. L'alcova è in effetti la soglia per l'altro lato del cancello, ma è bloccato da una porta di pietra nera. Qui erano di stanza duergar, supervisionati da spettatori. L'affine beholder apriva il passaggio mediante il raggio antimagia, naturalmente, ma gli invasori non potevano passarvi attraverso.

Il ponte e il boma si sono da tempo deteriorati e sono crollati, cadendo nelle fangose profondità dell'acqua e



affondando lontano dalla vista. I personaggi non dovrebbero avere grossi problemi ad attraversare l'acqua e entrare nel passaggio. Al di là del cancello il tunnel continua come prima.

La guida Qeqtoxii: Quando i personaggi affrontano per la prima volta la decisione se andare a destra o a sinistra, Qeqtoxii suggerisce di andare a sinistra per qualche ragione plausibile. Naturalmente, il beholder anziano non vuole spingere troppo perché non vuole bruciare troppo presto il proprio travestimento, ma cerca anche di guidare gli avventurieri dove può.

1-2. Strada Principale

Dopo che i personaggi attraversano il cancello dall'Area 1-1, si ritrovano a seguire una delle strade principale che portano dritti al cuore della città. Quando la città era occupata tutti gli accessi dall'esterno di Ilth K'hinax evitavano il perimetro esterno e si dirigevano al centro del livello inferiore, che fungeva come mercato comune per le varie razze. Questa strada in particolare ha subito un crollo e ora sembra completamente ostruita.

Se i personaggi ispezionano il crollo con attenzione, scopriranno che una piccola ma ancora percorribile apertura conduce all'Area 1-4. I personaggi non troveranno altri modi per farsi strada attraverso il crollo per raggiungere l'altra parte del passaggio e il centro della città. Se ci provano, i detriti si assestano con gran frastuono e movimento.

La guida Qeqtoxii: Dato che Qeqtoxii non può condurre i personaggi direttamente verso l'apertura nel crollo, il beholder anziano cercherà semplicemente di dirigere un personaggio in quella specifica zona. Questo può essere facile come chiedere a una persona: "Qualcuno ha già cercato là?".

1-3. Torri d'Osservazione

Le torri di osservazione distribuite attorno il perimetro del Livello 1 sono costruite tutte allo stesso modo. Si ergono dal terreno del livello fino al soffitto e oltre la superficie della montagna. Esiste un solo modo per entrare e uscire dalle torri dall'interno della montagna, e quell'accesso era una volta un passaggio bloccato sempre dalla pietranera. Attualmente c'è solo il 30% di probabilità che la pietranera sia intatta, a meno che non specificato diversamente nella descrizione. Solo i beholder, le varietà affini e gli scagnozzi che accompagnano uno degli occhi tiranno potevano avere accesso alle torri.

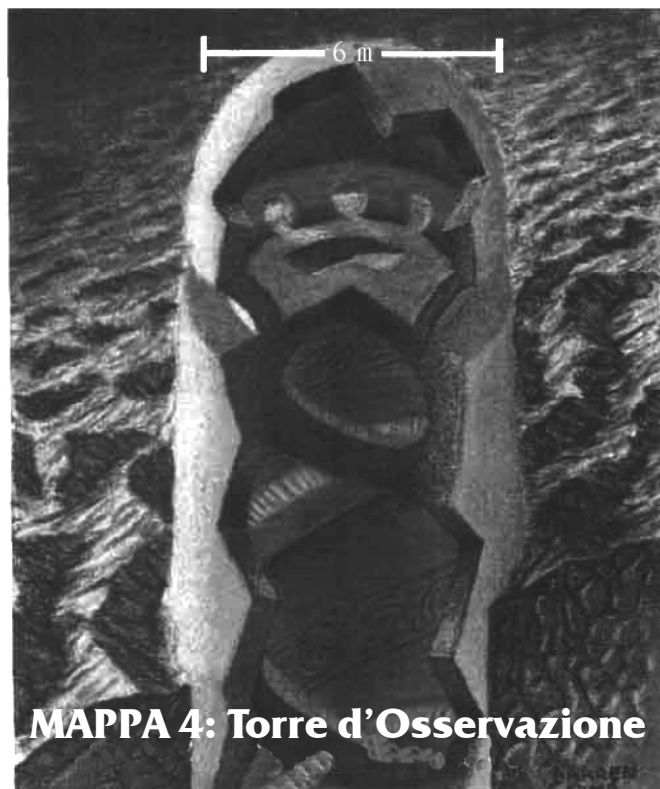
All'interno della torre c'è un tunnel verticale cavo di circa 6 metri di diametro. Una serie di scalini si spingono a spirale verso l'alto partendo dal pavimento, arrivando fino

al muro. Gli scalini ascendono la torre, che è alta approssimativamente 30 metri. L'esatta lunghezza è differente per ognuna delle torri perché la cima della montagna è imperfetta-la cima della torre risulta ergere per 12 metri dal punto in cui emerge dal terreno.

In cima alla torre c'è un camminamento che circumnaviga il perimetro. Le creature in servizio di montare la guardia usano questo camminamento, mentre i beholder ascendevano la torre per poi restare a levitare nei pressi. Dato che i beholder erano così paranoici riguardo la lealtà della altre razze, facevano il servizio di guardia loro stessi. Come risultato, ogni torre era anche equipaggiata da lanterne speciali che venivano usate dai beholder come fari, dirigendo il fascio di luce sul terreno attorno alla base della torre.

La prima volta che i personaggi scaleranno la cima di una torre intatta, leggi il testo seguente ad alta voce:

Come ascendete verso la cima del tunnel verticale e arrivate al camminamento, vi ritrovate in una torre che si affaccia in una grande area di oscurità come inchiostro che si estende oltre il campo visivo. Lontano e ad una certa altezza sembrano esserci dei punti luminosi, simili a stelle, ma non ne si capisce l'origine.



MAPPA 4: Torre d'Osservazione



I punti luminosi in alto sono il livello superiore della città, la parte che Ixathinon ha attualmente già occupato. Hanno ripristinato quelle parti della città alla piena funzionalità. A questa altezza, Ilth K'hinax era pieno di luci meravigliose provenienti da molte sorgenti di luce diverse. Abbondavano funghi luminosi, speciali scarabei delle caverne, perfino oggetti con incantesimi luce perenne. I beholder amano questi effetti visivi, e queste ostentazioni di luce ricadono in questa categoria. Sebbene molte delle specie sotterranee hanno un'infravisione molto sviluppata, i beholder di Ilth K'hinax tenevano la città ben illuminata, sia per loro beneficio e anche per quei visitatori e scagnozzi il cui potere visivo era limitato.

Se i giocatori decidono di desiderano far scalare ai personaggi l'esterno del livello inferiore, ci possono riuscire in tre ore e tre prove di Destrezza (con penalità +2). Per il fatto che è passato molto tempo da quando i beholder vivevano qui (e tenevano il luogo in buone condizioni), la superficie esterna del livello inferiore ha formato numerose stalagmiti a cui i personaggi dovranno girare attorno. Se i personaggi usano corde e le assicurano alle stalagmiti, allora solo il primo personaggio della fila dovrà eseguire la prova di Destrezza (a meno che non abbia degli incantesimi appropriati che lo aiutino).

La guida Qeqtoxii: La naturale curiosità dei personaggi li porterà quasi sicuramente investigare le torri di osservazione nella speranza di vedere il panorama (se nient'altro) Qeqtoxii è contento di tale curiosità. Dopo tutto, una volta che i personaggi avranno osservato il panorama, il beholder anziano avrà compito più facile a condurli verso la parte superiore della città. Comunque, dopo che i personaggi avranno visto il panorama, Qeqtoxii preferirà che essi evitino le altre torri. Essendo una creatura intelligente, Qeqtoxii è attento a non mostrare troppo entusiasmo quando i personaggi vedranno la prima torre. Invece, il beholder anziano menzionerà che salire in una delle torri potrebbe dargli un'idea di come appare la città nel suo complesso (o suggerirà ad uno dei personaggi di portare avanti tale idea). In questo modo, dopo che i personaggi avranno visto il panorama, il beholder anziano potrà mettere urgenza senza avervi direttamente nulla a che fare.

1-3a. Covo dell'Acaro Pescatore

Questa particolare torre non ha più il passaggio bloccato dalla pietranera. Fu distrutto durante la guerra civile che disgregò la città di Ilth K'hinax molti anni fa. Da allora, una famiglia di acari pescatori ha occupato il tunnel verticale interno. Gli acari pescatori hanno sistemato il loro covo

sulla balconata e lanciato i loro filamenti giù per il tunnel. Sopravvivono grazie a un vicino nido di pipistrelli che volano nella torre regolarmente per cibarsi degli insetti nella grande caverna al di là. I personaggi che entrano nella torre sono in pericolo, potendo incappare nei filamenti della bestia, i quali tenteranno di tirarli verso l'alto della torre per cibarsene.

Acaro Pescatore (4): CA 4; MV 1; DV 3; pf 16 (x2), 10, 7; THAC0 17 o 15; N° Att. 2; Danni 2d4/2d4; AS trappola vischiosa; DS ancoraggio; T M (lungo 2,1m); ML Risoluto (12); Int. semi- (3); AMN; PE 175 ognuno.

Note: L'acaro pescatore può appendere dei filamenti adesivi che sono quasi in individuabili dalle sue prede-c'è solo il 20% di probabilità di scorgerli a una distanza di 3 m, e nessuna probabilità oltre questa distanza; un incantesimo individuazione delle trappole rivela i filamenti; i filamenti possono essere tagliati solo con armi da taglio + 1 o più; l'acaro pescatore può in alternativa colpire la vittima direttamente, colpendo come un mostro da 6 DV (THAC0 15); può sollevare fino a 200 kg di peso alla velocità di 5 metri per round e si considera avere Forza 18/00; può camminare sulle pareti e sui soffitti e usa la sua adesività per ancorarsi sul posto.

1-4. Riserve dei Duergar

Quando i personaggi raggiungono l'altro lato del crollo e discendono in quest'area, leggete quanto segue a voce alta:

I detriti del crollo sono notevoli, ma in cima c'è un piccolo pertugio praticabile. Mentre vi fate strada dall'altra parte, vi trovate in una grande area aperta piena di strane strutture. Molte delle costruzioni sono state demolite e non sono altro che detriti, ma alcuni degli edifici ancora sono intatti. Queste strutture sembrano essere state progettate per una specie più piccola di quella umana, in quanto le porte sono piccole e non più alte di 1,5 metri. Ognuna delle strutture ha forma cilindrica, sebbene variano in dimensione e numero di piani.

Una delle razze subordinate ai beholder erano i duergar. Questi nani dalla pelle grigia avevano una umile posizione ai molti occhi dei beholder, ma erano un numero notevole e facilmente intoribiti. Così divennero la forza lavorativa all'interno della città. I duergar furono messi al lavoro, trasportando, pulendo, raccogliendo, e scavando attraverso i livelli inferiori della città, e gli venne data questa intera zona dove abitare.

I soffitti delle sezioni residenziali sono più alti di quelli dei tunnel d'ingresso alla città cosicché i beholder e le varietà



affini potevano pattugliare l'area facilmente. In quest'area in particolare, le riserve dei duergar sono come delle micro città all'interno di quella più grande; l'intera area ha il soffitto a ben più di 15 metri, ed ognuna delle strutture tonde sono costruzioni di solo due o tre piani. Le pattuglie di beholder potevano muoversi al di sopra dei soffitti di queste abitazioni, ottenendo una visuale libera di tutto il luogo.

I duergar non avevano una cura particolare per le abitazioni fornite loro dai beholder, ma gli era stata data poca scelta; i beholder hanno un solo punto di vista riguardo l'architettura, e quel punto di vista è fortemente e invariabilmente devoto alla rotondità. Inoltre, ai duergar non piaceva che le loro case fossero così esposte all'aperto e che i beholder potessero spiarli a loro piacimento, ma risolsero la cosa scavando nella roccia sotto le loro case e costruendo una rete di tunnel. Potevano usare i tunnel per muoversi da un domicilio all'altro senza essere visti, sfuggendo agli occhi sempre vigili dei beholder sopra le loro teste.

Essi preferivano i confini dei tunnel alla sensazione di aperto e esposizione delle case, così passavano gran parte del tempo lì sotto.

Oggi, molte delle strutture sono demolite perché furono distrutte durante il combattimento che ebbe luogo durante la guerra in Ilth K'hinax. Alcuni dei tunnel sono anche loro crollati, ma molti di loro sono ancora intatti, e gli avventurieri vi si possono avventurare se lo desiderano. Vedi le sezioni individuali per ulteriori informazioni. Esiste solo un'altra via d'uscita dalle riserve dei duergar; uno dei due cancelli che conducono alla piazza centrale è bloccato da detriti di costruzioni crollate, ma l'altra (quella più lontana a nord) è ancora accessibile.

C'è il 15% di probabilità per ogni round (non cumulativo) che i personaggi passano nelle riserve dei duergar che incontrino un millepiedi sotterraneo (vedi area 1-4a) nascosto fra i detriti, in attesa che qualche preda passi nelle vicinanze. Le probabilità di sorpresa sono quelle normali. Riduci il numero di millepiedi sotterranei nell'area 1-4a per ognuno incontrato e ucciso in questo modo.

La guida Qeqtoxii: Qeqtoxii si accorge che i personaggi devono passare attraverso quest'area per arrivare al centro del livello inferiore, ma il beholder anziano cerca di spingere avanti gli avventurieri. Per fare questo, metterà in risalto il fatto che non solo i beholder probabilmente sono già stati qui, ma che hanno anche raccolto qualsiasi cosa di valore ci fosse stata. Se i personaggi sono troppo curiosi per lasciarsi alle spalle le abitazioni intatte (area 1-4a), il beholder anziano supporta la loro decisione col silenzio.

1-4a. Abitazioni Intatte

Questa è una delle poche strutture dei duergar ancora perfettamente intatte. Se i personaggi si avventurano all'interno, leggi il testo che segue ad alta voce ai giocatori:

Accucciandovi per poter attraversare il basso ingresso, vi ritrovate in una stanza dal soffitto basso-non più di 165 cm. L'ampia stanza nel quale vi trovate è vuota, ma un passaggio conduce più all'interno della struttura, e una scala di pietra nell'angolo sale al secondo piano. Ogni cosa è costruita con la stessa pietra del tipo che si trova in questa regione.

Il resto della struttura è vuota come la prima stanza, tutto il suo contenuto è stato saccheggiato tempo fa. In una delle stanze sul retro, un'apertura conduce ad una cantina che in effetti conduce in un tunnel scavato nella roccia sotto il pavimento di questa immensa area. Se gli avventurieri discendono in quest'apertura, si ritrovano in una serie di cunicoli e svolte (mostrati sulla mappa in colore diverso). Chiunque, eccetto gnomi o halfling devono piegarsi in un modo o nell'altro per potersi muovere qui sotto. Se i personaggi esplorano questi tunnel avranno una bella sorpresa, perché ora questi cunicoli sono l'abitazione di uno sciame di millepiedi sotterranei.

Millepiedi sotterraneo (5): CA 4; MV 6; DV 9+3; pf 53, 40, 38 (x2); THAC0 11; N° Att. 1; Danni 2d4; AS balzo; T Ga (9 m); ML Risoluto (12); Int. non- (0); AM N; PE 1.400 ognuno.

Note: Il millepiedi sotterraneo attacca balzando addosso alla vittima, ottenendo un bonus di +2 al tiro per colpire; quando colpisce, ha afferrato la vittima fra le mandibole, ma non infligge danno finché non si è fatto strada attraverso l'armatura: 1 round per il cuoio o meno, 2 round per le armature spesse come la corazza di maglia, e 3 round per le altre più spesse; Dopo che l'armatura è stata masticata, il millepiedi sotterraneo infligge danno automatico ogni round successivo; se un millepiedi sotterraneo subisce 15 punti-ferita o più di danni da fuoco o perde il 60% dei punti-ferita, rilascia la vittima e si ritira nella tana.

I millepiedi sotterranei giacciono in attesa nei cunicoli laterali, balzando e colpendo quando le creature passano vicino alle intersezioni. Se possibile inoltre cercano di attaccare alle spalle. Consulta la mappa per pianificare una strategia appropriata per queste creature.

All'interno del covo dei millepiedi (segnato sulla mappa con una "X") si possono trovare qualche moneta (2 mo, 6 mp, tutte di una coniazione mai vista prima dai personaggi),



un braccialetto di perle (valore 500 mo), e un'agata rossa a forma di goccia del valore di 10 mo. Questi tesori sono sparsi in mezzo a bucce, ossa e altri rifiuti lasciati qui dai millepiedi.

1-4b. Giardino

Quest'area era una volta una piazza aperta per i duergar quando desideravano riunirsi in assemblea. Al centro di essa c'è una piattaforma di pietra rialzata dal quale gli oratori potevano essere uditi chiaramente dalla folla raccolta. Anche se alcuni dei detriti delle costruzioni crollate hanno invaso l'area, è ancora ingombra dai detriti che invece coprono ogni parte della città.

Quando i personaggi raggiungono quest'area, vedono una debole luce provenire dalla parte più lontana del giardino. Se si avvicinano alla luce, leggi il testo che segue, modificandolo se necessario:

La debole luce s'irradia da un qualche tipo di muschio fosforescente sul tetto di una delle abitazioni dei duergar. Come vi avvicinate, notate il primo segno di forma di vita vegetale normale che mai abbiate visto da quando siete entrati in questa buia città. Sembra un qualche tipo di edera fiorita. I fiori giallo chiaro e porpora emanano un odore dolce che ricorda la vita fuori da queste grezze caverne. Notate anche che l'edera ricopre tutto tranne il soffitto dell'abitazione.

I vegetali sono muschi gialli rampicanti. Se gli avventurieri arrivano a meno di 3 metri da uno qualsiasi dei vegetali, allora diversi fiori vicino ai personaggi si aprono e li inondano di polline. Coloro colpiti dal polline devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non entrare in trance e muoversi verso la pianta. Se la vittima raggiunge il rampicante, uno dei bulbi verdi che la pianta cresce estende le sue radici nella testa della vittima. Le radici raggiungono il cervello della vittima in due round. Quando avviene, la vittima perde 1d4 punti di Intelligenza per round dopo il primo round.

Muschio giallo rampicante (Vegetale dannoso) (2):

CA 7; MV 0; DV 3; pf 21, 13; THAC0 17; N° Att. 7, 5; Danni nessuno; AS polline; DS immunità speciali; T G (2 mq); ML Impavido (20); Int. non- (0); AMN; PE 650 ognuno.

Note: Questo vegetale è immune a incantesimi che addormentano, charmano e bloccano, alle illusioni e agli altri attacchi che influenzano la mente; questi vegetali in particolare hanno 3 e 2 bulbi verde scuro e 7 e 5 fiori, rispettivamente; qualsiasi danno alla pianta è inefficace a meno che non sia diretto ai bulbi; le vittime ridotte a 0 punti di Intelligenza muoiono istantaneamente; gli umanoidi di taglia umana ridotti a 1 o 2 punti di Intelligenza diventano muschio giallo zombi sotto il controllo del rampicante (uno



zombi ogni due fiori); se la pianta muore prima di aver ridotto la vittima ad uno zombi, si riguadagna 1 punto Intelligenza al giorno oppure l'incantesimo *guarigione* ripristina istantaneamente l'Intelligenza; uno zombi può essere curato distruggendo la pianta e poi usando *neutralizzare veleni* seguito da un incantesimo *guarigione* e quattro settimane di riposo.

Se uno dei personaggi diventa uno zombi, la pelle gli diventa gialla e lo sguardo vacuo ma mantiene tutto il resto. Mentre può mantenere i suoi punti-ferita, attacca come un mostro da 2 DV e non può lanciare incantesimi e né riceve bonus per gli alti punteggi delle caratteristiche. I muschi gialli zombi non possono essere scacciati e servono il rampicante per due mesi (rimanendo entro 30 metri dal vegetale per tutto il tempo) prima di muoversi a 60 metri dal rampicante e morire. I semi che sono cresciuti nella testa dello zombi germogliano, fioriscono e diventano un nuovo rampicante.

Se gli avventurieri uccidono tutte e due le piante, possono scavare sotto la pianta e trovare 57 mr, 2 pietre lapislazzuli, una pietra calcedonio (valore 50 mo), 2 spinelli (100 mo), una olivina (500 mo), 2 gemme topazio orientali (1.000 mo), una spada arrugginita, alcune corazze di cuoio marcite, una *spada corta +1*, e i resti scheletrici di due umanoidi.

I personaggi possono cercare attorno in cerca di altre piante (visto il loro modo di riprodursi), non ne troveranno. Zulnethrac ha cominciato a distruggere i vegetali col suo raggio con l'effetto *disintegrazione*. Il beholder fu interrotto mentre lavorava al suo progetto e non è ancora tornato indietro a finire il suo lavoro.

1-5. Piazza Centrale

La gran parte del commercio della città aveva luogo in questa parte di Ilth K'hinax. Le carovane delle varie nazioni del Sottosuolo percorrevano i grandi tunnel del sottosuolo e arrivavano qui, arrivando attraverso il tunnel via principale e attraverso il cancello. Questo era un luogo pubblico, una locazione centrale dove tutte le specie erano su un terreno equo; le faide fra clan e specie venivano lasciate fuori dai cancelli, e i beholder non tolleravano la violazione di tale regola.

La piazza centrale era anche un grosso punto di sicurezza per la città, in quanto tutte le strade conducono direttamente qui, e tutte le altre parti della città dovevano essere accedute attraverso questa locazione. Il livello al di sopra di questo è aperto su quest'area, affacciato su questa piazza centrale da un'altezza considerevole simile a una balconata. Molti dei beholder residenti che interagivano

con la città inferiore entravano e uscivano per questa via, così c'era un costante flusso di attività sopra la testa, un effettivo deterrente per tenere i mercanti da basso di intraprendere qualsiasi attività criminale.

Leggi il testo che segue ad alta voce ai giocatori la prima volta che arrivano in questo sito:

Come passate attraverso l'alto passaggio e lasciate la costruzione cilindrica dietro di voi, vi ritrovate nel mezzo di quello che probabilmente fu un tempo teatro di guerra. Sparsi ovunque e fin dove potete vedere ci sono i resti di quello che sembra fosse un qualche tipo di baraccopoli. Ridotte ora a nient'altro che schegge, le strutture, le carrozze, e i carri che dovevano una volta occupare questo luogo sono ancora distinguibili.

I personaggi non troveranno alcunché di valore qui. A un certo punto, molto del materiale che era stato usato per costruire i baracconi e i trasporti rimase qui perfino dopo la fine della guerra, ma il tempo e i saccheggiatori si sono portati via gran parte di tutto questo. Poco rimane se non scaglie di pietra e poche assi di legname.

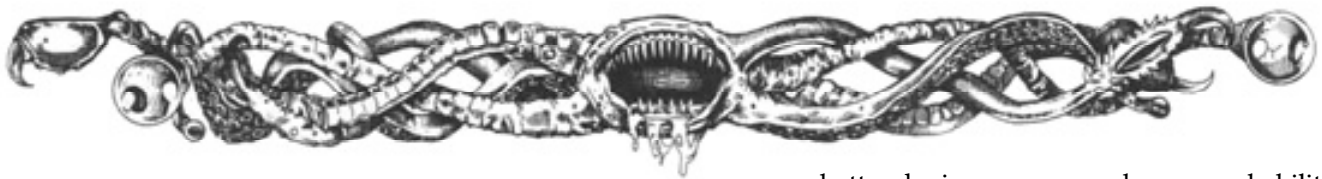
Il secondo livello della città inferiore si affaccia su quest'area, sebbene si trovi a ben 23 di altezza. Se gli avventurieri guardano verso l'alto, possono vedere la vastità della caverna superiore, come anche alcune delle luci della città superiore. Possono anche vedere le colonne di supporto dell'elevatore che si erge dalla piazza interna fino alla piattaforma che si estende attraverso lo spazio aperto dal secondo livello. Il nucleo centrale si erge più in là di qualsiasi fonte di luce disponibile. Il muro che separa la piazza centrale dalla piazza interna è alto 15 metri.

La guida Qeqtoxii: Una volta che i personaggi saranno entrati in quest'area, il beholder anziano seguirà semplicemente il capo del gruppo finché non scoprono l'area 1-5b.

1-5a. Covo del Mimo

Lungo una porzione del muro che separa la piazza centrale dalla piazza interna c'è una gran quantità di pile di rifiuti e detriti che sembrano essere stati raccolti tra la devastazione circostante.

Sebbene ancora disordinato, sembrano definitivamente delle pile organizzate di rifiuti, messe insieme forse come riparo per qualche piccolo umanoide. Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori quando i personaggi riescono ad individuare l'aberrazione:



Contro un segmento del muro interno c'è una strana pila di detriti che potrebbe fungere da riparo di qualche sorta. Mentre il materiale che compone la formazione è senza dubbio dello stesso tipo che giace tutt'attorno il resto di questo luogo, di certo sembra costruito di recente, piuttosto che composto naturalmente.

In realtà, questa pila di materiale è un mimo che ha trovato la strada per questa antica città e si è cibato per molti anni dei vari piccoli animali che si trovavano qui. Agisce nello stile tipico di un mimo, rimane in attesa finché una qualche creatura si avvicina troppo e diventa il suo pasto. Sebbene non ci sia stato molto via vai di umanoidi qui per molti anni, prende ancora la forma di qualcosa di artificiale, a causa delle sue origini magiche. Sebbene Zulnethrac ha pattugliato quest'area diverse volte e ha visto la particolare "struttura", ha scelto di ignorarla, in quanto non ha visto segni evidenti che qualcosa viva qui.

Sebbene ancora disordinato, sembrano definitivamente delle pile organizzate di rifiuti, messe insieme forse come riparo per qualche piccolo umanoide. Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori quando i personaggi riescono ad individuare l'aberrazione:

Mimo comune (1): CA 7; MV 3; DV 8; pf 42; THAC0 13; N° Att. 1; Danni 3d4; AS appiccica; DS camuffamento; PD luce brillante; T G; ML Campione (15); Int. Normale (10); AM N; PE 1.400.

Note: Un mimo può facilmente sorprendere le sue vittime (penalità -4 sul tiro); ogni volta che una creatura arriva nel raggio di azione del mimo, egli emette uno pseudopodo e infligge danni; ogni creatura o oggetto che tocca il mimo viene attaccato saldamente dalla colla che secerne; una vittima incollata può cercare di liberarsi con un tiro per "piegare sbarre", l'alcool indebolisce la colla in tre round, fornendo il successo automatico nel liberarsi; una vittima che sta cercando di liberarsi non può fare altre azioni; la colla si dissolve cinque round dopo la morte del mimo; un mimo può neutralizzare la sua stessa colla in qualsiasi momento; il mimo è immune all'acido e non è influenzato dalle muffe, la muffa verde, e i vari protoplasmici; i mimi sono sensibili alla luce e al calore fino a 27 metri, e una fonte di luce abbastanza potente può acceccarlo facilmente.

Il mimo aspetta finché un avventuriero si avvicina per controllare la finta struttura, poi colpisce. Se i personaggi passano molto tempo in combattimento, o se fanno un gran

rumore combattendo, innescano una buona probabilità (base di 35%) di attirare l'attenzione di uno dei beholder del clan di Ixathinon.

Se i personaggi osservano, scopriranno un po' di tesoro sotto il mimo. Sono pochi oggettucoli raccolti da altre creature che il mimo ha mangiato. Nel mucchio ci sono 22 pp (monete dei drow) e una manciata di gemme-tre turchesi del valore di 10 mo, un gemma serpentina (50 mo), e un anello d'oro con un occhio di gatto ovale del valore di 150 mo.

1-5b. Ingresso alla Piazza Interna

In questo luogo lungo il grande muro che divide le due aree della piazza c'è un enorme passaggio. L'apertura è sufficientemente grande da permettere il passaggio di un carro, e prima della guerra civile, era protetto tutto il tempo sia da beholder che dalle specie loro seguaci. Per assicurarsi ulteriormente che non passassero attraverso questo portale ospiti indesiderati, l'intera apertura era in effetti sigillata con blocchi giganti di pietranera piuttosto che da normali porte. Gli occhi tiranno non desideravano alcuna breccia nella sicurezza qui, in quanto questo era il solo modo di raggiungere il secondo livello della città dal basso, oltre che a passare attraverso una delle torri di osservazione sulla superficie della montagna. Quindi, solo i beholder usando il potere anti-magia del loro occhio potevano permettere l'accesso a chiunque desiderasse entrare.

Sebbene questo enorme passaggio fu divelto durante la guerra che distrusse Ilth K'hinax, Ixathinon ha fatto riparare la pietranera da Qeqtoxii quando il clan arrivò qui la prima volta. Non desidera lasciare nessuna possibilità, anche se si suppone che la città sia persa o dimenticata dal resto del mondo. Leggi il testo che segue ai giocatori la prima volta che i personaggi arrivano a questo punto:

Ritta e minacciosa nel grande muro che circonda la parte più interna della città, una grossa struttura di pietra liscia e nera blocca il passaggio attraverso il cancello. Ai suoi lati si ergono due grandi torri di pietra, con funzione sia di posto di guardia che da struttura di sostegno per la strana porta nera.

Le torri stesse non sono altro che colonne cave con una scala a chiocciola all'interno. Le truppe al suolo che una volta servivano i beholder potevano arrampicarsi fino in cima delle torri in questo modo (accedendo all'area 1-6), mentre gli occhi tiranno galleggiavano nell'aria sempre vigili.

La guida Qeqtoxii: Negli sforzi di mantenere il progresso degli eventi velocemente e efficientemente, Qeqtoxii offre di lanciare un dissolvi magie contro la pietranera di quest'area. Se Qeqtoxii ha già usato questo incantesimo per quel giorno, allora usa la versione su pergamena di questo incantesimo.

1-6. Piazza Interna

Dietro il cancello di pietranera giace la piazza interna, in realtà niente di più di un posto di controllo per i beni e le creature che desideravano salire al punto di vista.

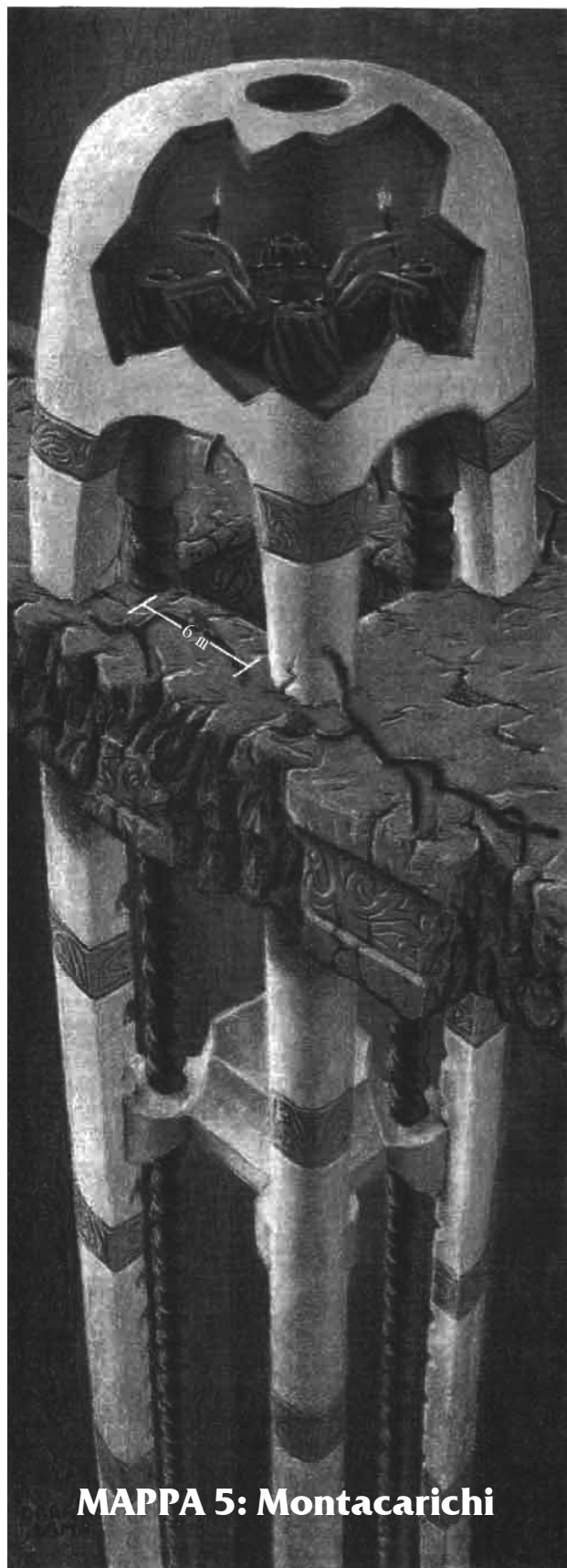
1-6a. Montacarichi

La sola cosa di nota di quest'area è lo speciale ascensore che era designato al trasporto del carico pesante su e giù fra i livelli. I pedoni dovevano salire per la rampa a spirale che circonvolge la colonna centrale. Quando gli avventurieri entrano nella piazza interna e raggiungono il luogo dell'ascensore per la prima volta, leggi a voce alta ai giocatori il testo seguente:

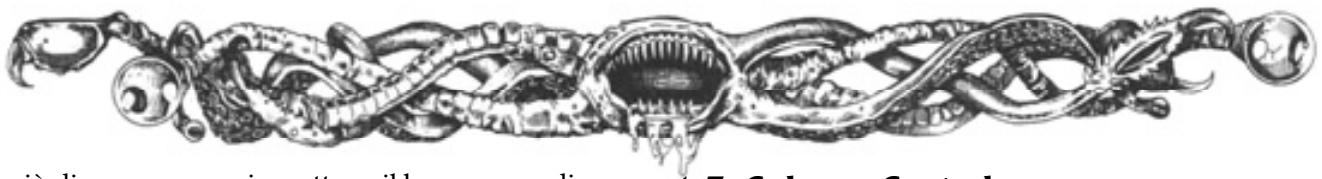
Quattro spesse colonne disposte a quadrato si ergono dal pavimento. Ognuna di queste colonne hanno intagliata una scanalatura negli angoli interni, cosicché il taglio si affaccia sull'interno del quadrato. Poste proprio vicino al quadrato ci sono quattro colonne tonde e filettate. Entrambe i due gruppi di colonne salgono piuttosto in alto fino ad una piattaforma. Circa a due terzi della distanza, si può vedere una sorta di piattaforma, sebbene da questa distanza non si possa vedere come sia connessa alle colonne. Comunque sembra essere in cattive condizioni.

Questo è, ovviamente, l'ascensore. La piattaforma (che è danneggiata parecchio) era originariamente montata sulle colonne filettate (conosciute anche come viti) agli angoli. Le viti corrono attraverso quattro bracci speciali agli angoli della piattaforma, che sono anche questi filettati. Oltre questi bracci si protendono c'erano dei tiranti che si agganciano stretti nelle scanalature delle colonne esterne (vedi diagramma). L'intero sistema era mosso su e giù da un sistema di ingranaggi i cima che facevano girare le quattro viti. Come le viti giravano, la filettatura spingeva la piattaforma in basso o in alto, a secondo del verso di rotazione. Gli ibridi erano usati come schiavi dai beholder, incatenati a un meccanismo girevole e forzati ad operare l'ascensore

Durante la guerra la piattaforma fu danneggiata, così ora pende precariamente da solo due delle quattro viti e le colonne di supporto. Non c'è un modo facile per arrivare alla piattaforma, se non lasciarsi cadere dall'alto con delle corde (Area 2-2), e perfino così, non può sopportare un gran peso. Se solo un personaggio cerca di stare sulla piattaforma danneggiata, scricchiola e grugnisce sonoramente, ma tiene.



MAPPA 5: Montacarichi



Se più di un personaggio mettono il loro peso su di essa, comunque, si rompono gli appoggi e cade per 18 metri fino al terreno, infliggendo 6d6 punti-ferita ai personaggi che cadono. Ad un certo punto, Zulnethrac desidera costruire una nuova piattaforma per l'ascensore una volta che i detriti della vecchia verranno portati via.

La guida Qeqtoxii: Se personaggi decidono di fare qualcosa con l'ascensore, Qeqtoxii dice che potrebbero causare una catastrofe, col risultato di perdere delle vite. Se i personaggi vanno avanti il piano di usare l'ascensore nonostante gli avvertimenti del beholder anziano, Qeqtoxii si fa da parte e aspetta che la follia delle loro azioni si riveli, scuotendo la testa.

1-6b. Rampa dei Pedoni

Per il fatto che l'ascensore era usato per i carichi pesanti ed era quindi progettato per muoversi molto lentamente, tutto il traffico pedonale usava una rampa a spirale che circumnavigava la colonna centrale fino alla stessa piattaforma dove è collegato l'ascensore (area 2-2). Una volta la struttura aveva un camminamento liscio e livellato e un corrimano, ma ora grosse sezioni sono mancanti in molte parti, e gran parte del corrimano protettivo è caduto. La rampa esegue due rivoluzioni complete attorno alla colonna centrale prima di raggiungere la piattaforma posta a 24 metri di altezza. Questo dà alla rampa una pendenza di circa 15%, ripido più o meno come un sentiero di montagna.

Se gli avventurieri desiderano usare questa rampa come mezzo per raggiungere il secondo livello, devo riuscire a passare oltre le sue voragini in qualche modo. Se cominciano ad ascendere la rampa senza qualche precauzione per impedire la caduta, fai fare ad ognuno un tiro-salvezza contro Pietrificazione per poter evitare un passo falso. Qualsiasi sorta di precauzione (come legare diversi personaggi assieme, usando un incantesimo *movimenti da ragno*, ecc.) nega il bisogno di un tiro-salvezza. Le porzioni che rimangono intatte sono ancorate saldamente alla colonna centrale e sono perfettamente sicuri.

La guida Qeqtoxii: Se gli avventurieri non prendono precauzione alcuna prima di salire questa rampa, Qeqtoxii fa notare che la rampa non sembra così robusta come sembra fosse stata costruita. Se questo indizio sembra non attecchire, il beholder anziano suggerisce che potrebbero usare una corda per legarsi per evitare un'eventuale caduta. Questo dovrebbe indurre i personaggi a pensare prima di agire. Se non accade, i personaggi si meritano qualsiasi danno che riceveranno (o così crede il beholder anziano).

1-7. Colonna Centrale

Un'enorme colonna di solida roccia si erge più in là di dove gli avventurieri possono vedere con qualsiasi fonte di luce possano avere. Sebbene no riescano a discernerlo da questo livello della città, l'interno della colonna è cava e discende nella sacra camera funeraria dei beholder (vedi la sezione chiamata "Piattaforma Cerimoniale" per maggiori informazioni).

1-8. Strada per il Sottosuolo

Questo passaggio fa uscire dalla città di Ilth K'hinax e conduce da qualche parte nel Sottosuolo. Se preferisci, può proseguire per una breve distanza prima di essere bloccato, allagato, ecc.

La guida Qeqtoxii: Visto che questa strada è essenzialmente un vicolo cieco per i personaggi, Qeqtoxii tenterà di condurli via da esso.

1-9. Viale Bloccato

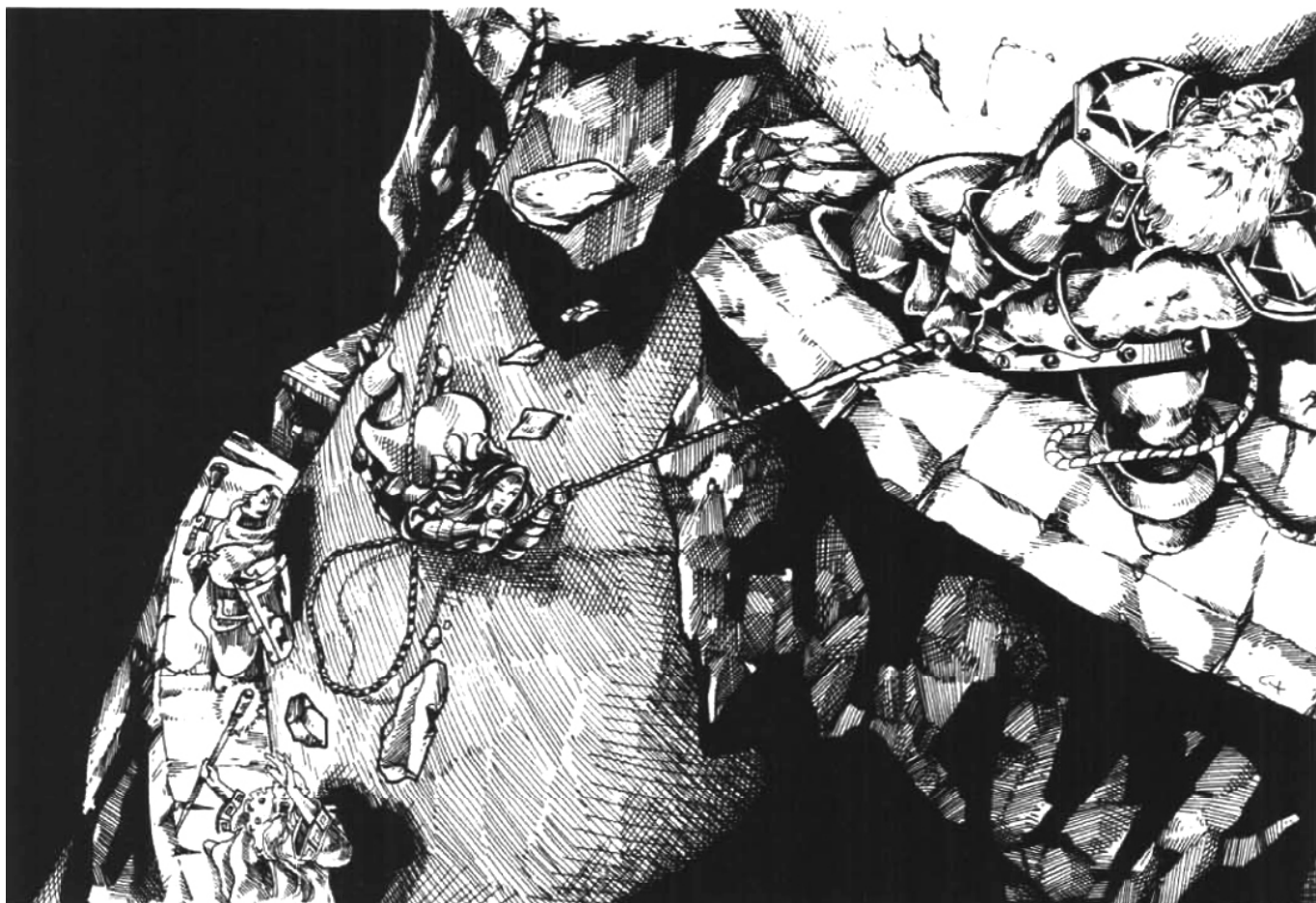
Questo particolare passaggio conduceva anch'esso fuori dalla città verso un altro luogo nel Sottosuolo, ma una delle spire dei beholder della città superiore (vedi la sezione chiamata "Spire dei Beholder") si ruppe e cadde sulla superficie della montagna, facendo crollare una vasta sezione della città inferiore. I personaggi non hanno possibilità di scavare una via d'uscita attraverso questo impedimento.

Comunque, se gli avventurieri si avvicinano a sufficienza ai detriti per esaminarli nel dettaglio, si espongono agli attacchi di ammasso di fanghiglia olivastra che cresce sul soffitto. Qualsiasi PG che si avvicini a meno di 3 metri dalla fine della pavimentazione è soggetto all'attacco di questa mortale essere.

Leggi il testo che segue ad alta voce ai giocatori quando i giocatori si avvicinano alla fine di questo viale:

Come il largo passaggio che avete seguito per raggiungere la grande città abbandonata dei beholder, questo viale è largo abbastanza da permettere il passaggio di due carri uno accanto all'altro. Il pavimento è stato consumato da eoni di traffico. Avanti, nel bagliore umido, potete vedere dove un altro grosso crollo ha depositato tonnellate di pietra sul vostro cammino. Qualcosa scintilla alla base di questa montagna di terra.

Il luccichio non è altro che una pietra umida che brilla nella luce, ma l'olio che copre la roccia lo fa sembrare come se brillassero infinite gemme, invitando i personaggi ad avvicinarsi. Quest'area è più umida del resto di questo



livello della città perché l'acqua spilla dalla città superiore e cadendo immediatamente dall'alto e imbeve il terreno, disperdendosi nell'area. La fanghiglia olivastra cadrà addosso al primo avventuriero che si avvicina abbastanza per capire che il luccichio non è altro che un effetto dell'acqua.

Fanghiglia olivastra (1 chiazza): CA 9; MV 0; DV 2+2; pf 15; THAC0 19; N° Att. 0; Danni nessuno; AS veleno, alterazione della mente; DS resistenza agli incantesimi; T P (raggio 1,2 m); ML Normale (10); Int. non- (0); AM N; PE 420.

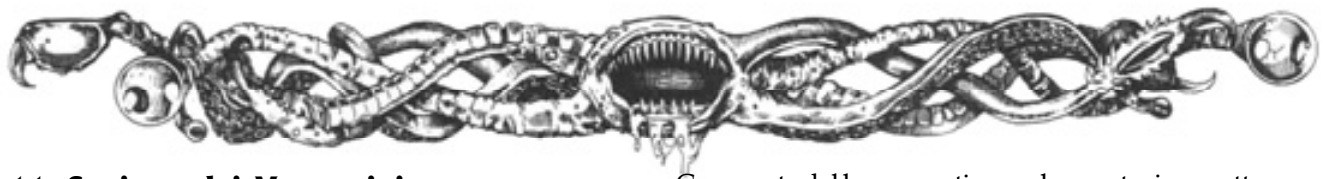
Note: Quando sente vibrazioni sotto di essa, si lascia cadere sulla creatura che ha causato le vibrazioni; ignora l'armatura e la Destrezza per il tiro per colpire, a meno che la creatura non sia conscia della fanghiglia e cerchi di evitarne il contatto; il contatto causa la fuoriuscita dalla fanghiglia di un veleno stordente; una vittima che non osserva deve superare un tiro-salvezza contro Veleno altrimenti non si accorge di essere stato colpito dalla fanghiglia; gli altri personaggi possono notare la fanghiglia il 50% delle volte, l'individuazione magica (solo mediante oggetti magici) può aumentare la probabilità, sebbene una ricerca diretta rivela automaticamente

la fanghiglia; entro 2d4 ore, la vittima soccombe alla fanghiglia, il suo unico interesse diventa il benessere della fanghiglia e di tenerla nascosta; in pratica la vittima diventa una fanghiglia zombi; la fanghiglia olivastra sono colpite solo dall'acido, dal gelo, il fuoco, o da un incantesimo *cura malattia*; anche gli incantesimi che influenzano i vegetali funzionano contro la fanghiglia olivastra..

La guida Qeqtoxii: Sebbene Qeqtoxii non ha idea che la fanghiglia olivastra vive in quest'area, il beholder anziano cerca di guidare i personaggi via da questo luogo in ogni caso.

1-10. Strada per il Sottosuolo

Questa strada è identica alla strada indicata sulla mappa come 1-8, sebbene se tu, il DM, decidi che essa continua in qualche altro luogo importante all'interno della tua campagna, dovrebbe ovviamente condurre in un luogo differente di quello descritto per il viale 1-8.



1-11. Sezione dei Magazzini

Questo distretto del livello inferiore della città era designato ai bisogni di immagazzinaggio dai vari mercanti e capi carovane che entravano nella città con i loro beni. Non solo serviva come luogo per ospitare i carri, il materiale per il viaggio e le merci che erano state acquistate nella città, ma inoltre aveva delle stalle capaci di ospitare qualsiasi tipo di bestie da soma. Naturalmente, siccome le differenti specie che arrivavano alla città dei beholder usavano diversi tipi di animali da tiro, le stalle diventavano un qualche tipo di luogo inusuale.

Nel mezzo di quest'area c'erano dei silo speciali, molto simili ai silo di grano della superficie, dove il cibo veniva tenuto per permettergli di asciugarsi. Una parte del cibo veniva usato per foraggiare gli animali tenuti nelle stalle, e un'altra parte veniva usato per i cittadini della città. La grande costruzione a nord era la stalla principale, mentre i magazzini erano posizionati lungo le pareti est e sud.

Il crollo che bloccò l'area 1-9 arrivò fino a qui, dove distrusse diversi dei magazzini. Sorprendentemente, molto poco di quest'area subì danni di sorta. Pochi combattimenti ebbero luogo qui, così le costruzioni rimasero intatte per qualche tempo.

Comunque, a causa dell'ammontare di cibo che venne lasciato qui quando la città fu abbandonata, saccheggiatori di ogni sorta trovarono la strada per questo luogo di banchetto. Il più piccolo, e meno pericolosi fece strada ad una minaccia più grande, ognuno fungeva da cibo per il successivo. Inoltre, il livello di umidità è alto qui, a causa dell'acqua che filtra nel terreno dall'alto (dove gocciola giù dalle spire beholder). Come risultato, il luogo brulica di vita organica di ogni tipo.

Leggi ai giocatori il testo che segue ad alta voce la prima volta che i personaggi arrivano in questo luogo:

L'umidità si nota immediatamente qui, come anche l'odore di terra e decomposizione. E' come se l'interno luogo serva come una sorta di bizzarro giardino sotterraneo. Ovunque guardate, potete vedere la crescita di muschi e funghi che ricoprono quello che una volta devono essere state delle strutture. Nel mezzo della grande area aperta ci sono enormi cilindri torreggianti ricoperti di colorata vegetazione. Ai due lati ci sono quelle che sembrano grandi costruzioni, anche queste coperte di varie spore, muschi e altro. Il suono degli insetti impegnati a mangiare si può individuare facilmente, come anche il fatto che un numero infinito di creature hanno fatto qui i loro pasti.

Gran parte del luogo contiene solo vegetazione sotterranea innocua, ma ci sono due necrofili di nota: una colonia di protoplasmi neri e un otyugh sono qui per banchettare.

La guida Qeqtoxii: Qeqtoxii non sa di nessun pericolo in quest'area. Come risultato, il beholder anziano è estremamente cauto riguardo l'intero luogo. Qeqtoxii tenta di incoraggiare la continuazione del cammino, ma non spinge troppo la questione. Come al solito, dà una mano in qualsiasi problema gli avventurieri potrebbero eventualmente inguaiarsi.

1-11a. Silo in Rovina

L'otyugh si è fatto la sua casa nel primo dei silo vicino alla porta, quella segnata con area 1-11a. Questa particolare struttura si è rovinata così tanto che ormai sembra più un gazebo che un silo, cercando e attendendo cibo di vario tipo che si avvicini sufficientemente vicino alla sua casa per permettergli di cibarsene. Quando un avventuriero arriva a meno di 1,5 metri dalla costruzione per investigare, l'otyugh attacca.

Otyugh (1): CA 3; MV 6; DV 8; pf 31; THAC0 13; N° Att. 3; Danni 1d8/1d8/1d4+1; AS afferrare, malattia; DS mai sorpreso; T G (diam 2,1m); ML Elite (14); Int. Normale (10); AM LN; PE 1.400.

Note: Gli otyugh possono afferrare gli avversari con i loro tentacoli; le vittime afferrate subiscono 1d3+1 punti-ferita ogni round a causa della presa; gli otyugh ottengono un bonus di +2 agli attacchi con la bocca contro gli avversari afferrati; Gli avversari afferrati possono tentare di liberarsi-se hanno Forza di almeno 18, lo fanno automaticamente, impiegandoci 1 round, mentre tutti gli altri devono superare un tiro per aprire porte; l'otyugh porta malattia, e il suo morso trasmette malattie al 90% (80% debilitante, 20% fatale); hanno un'infravisione di 18 metri; hanno una limitata capacità telepatica, che gli permette di trasmettere emozioni generali alle creature nei pressi.

L'otyugh non ha tesori. Se un gran numero di scontri hanno luogo vicino a questo silo, c'è una probabilità (20% per round, non cumulativo) che crolli per le vibrazioni e gli scossoni. Se questo è il caso, ogni personaggio (come anche l'otyugh) ingaggiato in combattimento deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per evitare di essere travolto dal crollo. Ogni personaggio che fallisce il tiro-salvezza subisce 2d6 punti-ferita e deve superare un ulteriore tiro-salvezza contro Paralisi (con bonus di +4) per evitare di trovarsi schiacciato sotto una pesante trave. Gli avventurieri bloccati non possono combattere e perdono i bonus



derivanti dalla Destrezza conferiti alla CA. Per liberare un personaggio schiacciato, ci vogliono un totale di 25 punti di Forza per sollevare l'oggetto (i personaggi schiacciati possono contribuire agli sforzi per essere liberato).

1-11b. Colonia di Protoplasmi Neri

La colonia di protoplasmi neri ha ripreso rifugio nei resti di uno dei magazzini, indicato con 1-11b sulla mappa. La porzione del retro di questa costruzione cadde preda del crollo, così la struttura non è completamente sicura. All'interno, grandi porzioni di tetto sono crollate, lasciando cumuli di pietre sul pavimento e buchi sul soffitto. I protoplasmi neri hanno cibo più che a sufficienza, banchettando sulla crescita vegetativa che nasce grazie al calore e all'umidità. Sparso qui a causa del crollo del tetto c'è terra sufficiente da nutrire queste crescite.

Se gli avventurieri si affacciano sul passaggio e non entrano, non disturberanno i protoplasmi. Se invece entrano i protoplasmi li percepiranno e si muoveranno per chiudere l'uscita. C'è il 25% di probabilità che uno dei protoplasmi sia appostato sul soffitto, pronto a lasciarsi cadere addosso a un personaggio se ne ha la possibilità.

Finché il combattimento si limita a colpi fisici e alla magia non violenta, i personaggi sono al sicuro all'interno della struttura. Se, comunque, impiegano incantesimi ad alto potenziale come *fulmine* e *palla di fuoco* per combattere i protoplasmi, c'è il pericolo che il luogo crolli. Ogni volta che viene generata una forza concussiva di tale magnitudine, tira un dado percentuale. Con un risultato di 30% o meno, l'integrità della struttura viene messa sotto stress. La prima volta che succede, avvengono solo forti rumori roboanti, ma la seconda volta indica che una porzione della costruzione crolla. Se il risultato è 01, crolla l'intera costruzione-vedi sotto. Ogni avventuriero all'interno dell'edificio deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per evitare i detriti che cadono. Il fallimento indica che un personaggio è incastrato sotto i detriti e subisce 4d6 punti ferita.

Se crolla l'intera struttura (a causa del risultato di 01 sul dado percentuale), chiunque si trovi all'interno resta seppellito sotto i detriti. Ogni personaggio deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non subire 10d6 punti ferita. Il successo indica che si subisce solo metà danno. In ogni caso, gli avventurieri sono seppelliti e dovranno scavarsi una via di uscita, o moriranno. Per rendere le cose peggiori, i protoplasmi neri si saranno divisi a causa del crollo in dozzine di protoplasmi più piccoli, ognuno con l'abilità strisciare attraverso le aperture della pietra rotta. Tira 2d6 per ogni personaggio intrappolato; il numero

risultante è il numero di round che impiega un protoplasma nero per scovare un personaggio intrappolato iniziando a mangiarselo.

I personaggi non troveranno nulla di valore in questo posto.

Protoplasma nero (4): CA 6; MV 6; DV 10; pf 53, 44, 41, 37; THAC0 11; N° Att. 1; Danni 3d8; AS acido; DS immunità a acido, gelo e veleno; T M (largo 1,5-1,8m); ML Speciale; Int. Non- (0); AM N; PE 2.000 ognuno.

Note: I protoplasmi hanno l'abilità di percepire e analizzare il materiale fino a 27 metri; fulmini e i colpi delle armi li dividono in protoplasmi più piccoli, ognuno capace di attaccare esattamente come l'originale; il fuoco gli causa il danno normale come i dardi incantati; i protoplasmi possono strisciare attraverso crepe larghe fino a 2,5 cm e possono muoversi sul soffitto e le pareti velocità normale; i protoplasmi neri dissolvono 5 cm di legno o una corazza di maglia in 1 round, corazze di piastre in 2; ogni bonus magico aggiunge 1 round al tempo di dissoluzione..

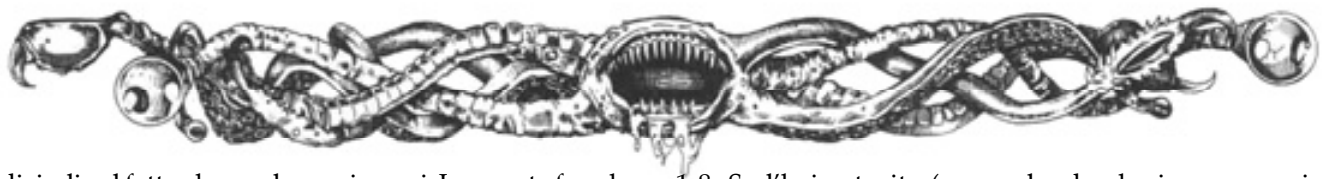
1-12. Alloggi Generali

Questa sezione del livello inferiore era atta a contenere gli alloggi generali per le varie specie che visitavano Ilth K'hinax. Molto simile alle riserve dei duergar, questo luogo era ampio e aperto, permettendo ai beholder di fluttuare sopra l'andirivieni e il trambusto del luogo e di tenere d'occhio la situazione. In basso, sul pavimento, alcune squallide costruzioni erano state raccolte assieme vicino all'ingresso. Le strutture erano primariamente taverne e uffici della città. Il commercio nelle taverne era proibito perché i beholder volevano che il commercio avvenisse nella piazza centrale. Il resto dell'area non era altro che terreno aperto, disponibile per chiunque volesse allestire un campo. C'era poca privacy, ma molto spazio.

Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori la prima volta che i personaggi arrivano in questa sezione della città.

L'alto e stretto passaggio rivela una città fantasma. Sparse fin dove arriva la vista ci sono costruzioni dilapidate, abbandonate da tempo, che delineano delle strette vie. Alcune sembrano ordinarie, quasi familiari, nel loro stile, ma altre sono costruite con uno stile di architettura così selvaggio che potete solamente immaginare quale tipo di creatura avrebbe trovato confortevole tale luogo.

Sebbene ad una prima ispezione sembra che non si possa trovare nulla di interessante o di valore in questa parte della città, un'osservazione attenta da parte dei personaggi può



indiziarli sul fatto che qualcosa vive qui. Impronte fresche di stivali, pietre rotte che non mostrano alcun segno dell'età, e così via. Perfino così, non saranno in grado di localizzare le creature a meno che non esibiscano un qualche tipo di ovvia animosità a qualsiasi beholder che trovi la via per quest'area.

La verità è che un gruppo di esplorazione di svirfneblin (gnomi sotterranei) ha scoperto la strada per la città ma gli fu poi bloccata la via di fuga dai beholder. Sono stati costretti a rifugiarsi qui, attendendo un'opportunità e osservando attentamente tutte le attività nelle stanze, nelle caverne e corridoi nell'attesa di un'occasione per fuggire.

Si sono così adattati a restare nascosti che possono osservare tutto quello che fanno gli avventurieri senza essere minimamente visti-questo è precisamente quello che fanno. Non hanno desiderio di rivelarsi al gruppo, essendo estremamente cauti e sospettosi di tutto. Dopo tutto, sono intrappolati qui, e se si rivelano nel momento sbagliato o alle creature sbagliate, sarebbero spacciati. Inoltre, questo li ha salvati dai beholder, così non sono molto propensi a rischiare di essere scoperti.

Se i personaggi esibiscono aperta ostilità a uno o più beholder (c'è il 30% di probabilità che Sespexoxri si mostri qui), comunque, i svirfneblin considereranno l'idea di mettersi in contatto. Naturalmente, questo dipenderà dalle azioni dei personaggi se condurranno a tali eventi. Se hanno passato l'intero tempo a cercare quest'area sperando di scovare gli gnomi sotterranei per rubarne il tesoro, allora l'esplorazione dei personaggi ovviamente non condurrà a nessun tipo di contatto. Se invece i personaggi stanno cercando molto tranquillamente di introdursi agli gnomi, gli gnomi li considereranno come potenziali alleati e molto probabilmente cominceranno i rapporti comunicativi.

Lo scopo primario degli gnomi è quello di fuggire dalla città e tornare nella loro terra del Sottosuolo, così non hanno desiderio di aiutare i personaggi nel fare guerra ai beholder. Potrebbero essere convinti ad assistere i personaggi facendo qualcosa per riconoscenza, ma ci vorrebbe un bella corruzione di pietre preziose per convincerli che ne vale la pena. Se gli gnomi e gli avventurieri si ritrovano intrappolati insieme a fronteggiare un nemico comune (che siano i beholder o qualche altro pericoloso abitante del luogo), combatteranno valorosamente fianco a fianco e schiena a schiena con i personaggi. Appena ne avranno la possibilità, comunque, i svirfneblin eseguiranno una veloce ritirata per la via da cui sono venuti (assumendo che non abbiano accetta di lavorare con i personaggi, nel qual caso se ne andranno appena adempiuti alle loro obbligazioni).

Se diventa importante durante il gioco, la strada di ritorno degli gnomi verso la loro città è quella indicata con

1-8. Se l'hai ostruita (non volendo che i personaggi si perdessero nell'esplorare aree inutili) gli gnomi accederanno al tunnel uscendo dalla città inferiore o da una torre di osservazione o attraverso la cima della montagna, vicino al centro della colonna centrale. Una volta fuori nella caverna principale, si dirigeranno verso un punto vicino al bordo della caverna dove uno smottamento della crosta terrestre ha aperto una piccola fenditura che gli permetterà di raggiungere la via 1-8 al di là del crollo mostrato sulla mappa.

Zulnethrac è conscio che i svirfneblin sono intrappolati qui, ma ha altro da fare che cercare di scovarli e forzarli ad uscire. Ha scelto invece di attendere il suo tempo e lasciare che escano in superficie, e poi spera di perseguitarli quando saranno vulnerabili all'aperto dove non si possono nascondere.

Gnomo, svirfneblin (7): CA 2 (giubbetti di cuoio con sopra anelli di ferro); MV 9; DV 3+6; pf 26, 23, 18x2, 17, 15, 12; THAC0 17 (16 con piccone e pugnale, 15 con dardi stordenti); N° Att. 1 o 3; Danni 1d4+1 (pugnale), 1d6+2 (piccone), o 1d3 (dardo stordente); AS dardo stordente; DS nascondersi, resistenza, bonus tiro-salvezza; PD malfunzionamento magico; RM 20%; T P (90-105 cm); ML Elite (13); Int. Normale (11); AMNB; PE 420 ognuno.

Note: Gli gnomi sotterranei possono lanciare *accecamiento*, *sfocatura* e *alterare sé stesso* una volta al giorno; hanno un'infravisione di 36 m e possono individuare passaggi inclinati (1-5 su 1d6), individuare pareti, soffitti o pavimenti pericolanti (1-7 su 1d10), e approssimare la profondità (1-4 su 1d6) e la direzione (1-3 su 1d6) sottoterra; possono restare immobili rendendosi non individuabili dalle altre creature (perfino quelle con infravisione) il 60% delle volte; sono sorpresi solo il 10% delle volte e sorprendere gli avversari il 90% delle volte; sono immuni alle illusioni, ai fantasmi e alle allucinazioni; hanno un bonus sui tiri-salvezza di +3, tranne che contro il veleno, per il quale è +2; i dardi stordenti hanno una gittata di 12 metri, e rilasciano una nuvoletta di gas che stordisce l'avversario per 4 round a meno che non superi un tiro-salvezza contro Veleno; c'è il 20% di probabilità che gli oggetti magici utilizzati dagli gnomi (con l'eccezione delle armi, armature e illusioni) non funzionino.



Gnomo, capo svirfneblin (1): CA 1 (giubbetti di cuoio con sopra anelli di ferro); MV 9; DV 4+7; pf 29; THAC0 17 (16 con piccone e pugnale, 15 con dardi stordenti); N° Att. 1 o 3; Danni 1d4+1 (pugnale), 1d6+2 (piccone), o 1d3 (dardo stordente); AS dardo stordente; DS nascondersi, resistenza, bonus tiro-salvezza; PD malfunzionamento magico; RM 20%; T P (90-105 cm); ML Elite (13); Int. Int.issimo (13); AM NB; PE 650.

Note: Come sopra.

La guida Qeqtoxii: Il beholder anziano è a conoscenza che alcuni svirfneblin si aggirano in quest'area. A causa di questo, Qeqtoxii cercherà di spingere gli avventurieri a stare fuori da quest'area. Il momento in cui i personaggi si fanno sospettosi delle motivazioni di Qeqtoxii, il beholder anziano si calma, dichiarando che l'esplorazione della città, sebbene di estremo valore informativo per lui, dovrebbe essere fatto dopo che ci si sarà presi cura della minaccia dei beholder. Naturalmente, fai in modo di sistemare i commenti del beholder anziano quanto necessario per la tua campagna.

Una volta che il gruppo si incontra con i svirfneblin, Qeqtoxii permette loro di interagire come desiderano. A questo punto, al beholder anziano non importa se il gruppo si rende gli gnomi sotterranei nemici o alleati.

1-12a. L'Arena

Oltre l'iniziale sezione delle costruzioni si trova un grandioso anfiteatro, ora in rovina. Una volta serviva da luogo per gli intrattenimenti per i visitatori della città. All'interno di quest'arena, gli schiavi combattevano i mostri e anche l'uno contro l'altro. Ora il fondo dell'arena è pericolante, sconnesso. Evidentemente, parte del terreno "solido" dell'arena fu costruito sopra uno spesso strato di calcare. Questo calcare fu esposto a un corso d'acqua sotterraneo (parte del sistema che fornisce l'acqua al fossato) che lo ha eroso, causando il crollo di una gran parte del terreno indebolito dell'arena. Il buco creatosi coinvolge solo l'arena e qualche punto confinante, ma Zulnethrac sta attualmente lavorando a una soluzione per evitare la graduale erosione dello strato di calcare in questa parte della città.

Se gli avventurieri vanno più in là dell'ingresso dell'arena, leggi quanto segue ad alta voce, modificandolo se necessario:

Di fronte a voi, il grande spazio dell'arena contiene diversi buchi di erosione. Uno di loro comincia quasi ai vostri piedi e ha un diametro di 6 metri. Un altro buco sembra aver ingoiato parte dell'ingresso opposto. Anche se potrebbe essere possibile evitare diversi buchi per arrivare fin dall'altra parte, sembra proprio un compito davvero pericoloso.

Zulnethrac è stato in grado di esplorare l'intera arena grazie alla sua abilità di volare, ma se i personaggi cercano di attraversare l'area, devono superare una serie di numerose prove di Destrezza per arrivare dall'altra parte. Ogni volta che un personaggio arriva vicino al bordo di un buco, deve essere superata una prova di Destrezza con penalità -2 per non cadere nel buco. Se un personaggio cade in un buco, scoprirà piuttosto in fretta che l'acqua al di sotto è molto fredda. Un altro personaggio può aiutare l'eroe caduto se agisce entro due round. Dopo questo tempo, l'avventuriero caduto viene sbattuto un paio di volte nella caverna prima di venire spinto nelle acque del fossato. Alla fine si ritrova nell'area 1-13, subendo solo 1d4 punti-ferita dal insolito viaggio.

1-13. Il Covo dei Kuo-Toa

I kuo-toa non erano in alto nella scala sociale in termini di valore per i beholder (o per molte delle maggiori razze del Sottosuolo, per quel campo), ma gli garantirono lo stesso dei quartieri speciali. A causa dell'affinità con l'acqua di questi uomini pesce, erano necessari dei quartieri speciali per ospitarli ogni qual volta arrivassero in Ilth K'hinax. Quest'area è il risultato dei loro sforzi.

L'intero luogo è in effetti una serie di piscine che a cascata si susseguono dall'ingresso fino al fondo dell'area. Le piscine più basse sono alimentate da una grossa sorgente d'acqua, i fiumi che percorrono molti chilometri sotto la crosta terrestre. Di fatto, i kuo-toa non viaggiavano nei modi comuni per arrivare alla città dei beholder, ma invece arrivavano e partivano proprio qui in quest'area mediante i fiumi sotterranei che alimentavano le piscine inferiori. (Accidentalmente, questa è la stesse sorgente d'acqua che alimenta il grande fossato che circonda parte del perimetro della città.

L'intera area è divisa in tre sezioni principali. Quella più in alto ha anche l'altitudine più elevata (l'acqua è profonda 1,5 metri), e l'acqua zampilla nella piscina di mezzo attraverso un argine, perché la prima è leggermente più bassa del secondo. Questa piscina, a sua volta, fa zampillare l'acqua nella piscina più bassa (l'acqua è



profonda 4,5 metri), la quale è connessa molto in basso rispetto alla superficie dell'acqua al fiume sotterraneo. La piscina più in alto è in effetti alimentata da una *caraffa d'acqua* che è stata piazzata sul fondo e impostata in modalità fontana; in altre parole, ogni minuto (round) vengono immessi nella piscina 20 litri di acqua. Quindi, ogni minuto (round) zampillano oltre l'argine 20 litri di acqua, alimentando la piscina dimezzo, ecc.

Attorno al bordo dell'area corre un camminamento che le specie terrestri usavano per raggiungere le torri di osservazioni in questa parte della città. Grazie a un grande scalinata è possibile uscire ed entrare dalla piscina più in alto. Quando i personaggi entrano in quest'area leggi ad alta voce quanto segue:

Il suono melodico di acqua corrente vi allietta l'ingresso in quest'area. Per qualche ragione, questa zona sembra essere più luminosa dell'area che avete appena lasciato. Di fatto, una debole luminescenza si irradia dall'acqua di fronte a voi. Guardandovi attorno, vedete due pozze d'acqua e una grande scalinata che conduce giù nella prima pozza. Un camminamento circonda il bordo dell'acqua alla vostra destra.

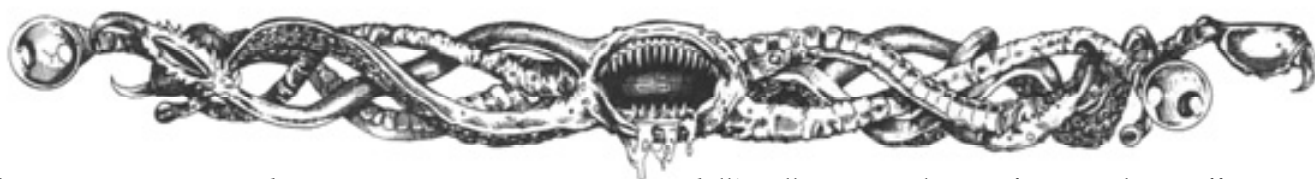
La luce nell'acqua proviene da un cristallo sfaccettato e chiaro che è stato incantato con l'incantesimo luce perenne. Se i personaggi cercano di indagare riguardo la sorgente di luce nell'acqua, devono farsi strada attraverso il muro della prima pozza e poi nella seconda per poi immergersi a cercarla. Dato che l'acqua è limpida, gli avventurieri non dovrebbero avere problemi nel rintracciarlo.

Attorno al bordo dell'area corre un camminamento che le specie terrestri usavano per raggiungere le torri di osservazioni in questa parte della città. Grazie a un grande scalinata è possibile uscire ed entrare dalla piscina più in alto. Quando i personaggi entrano in quest'area leggi ad alta voce quanto segue:

La guida Qeqtoxii: La sola ragione per il quale Qeqtoxii potrebbe aver motivo di venire in quest'area è quella di permettere ai personaggi di recuperare qualsiasi personaggio che possa essere caduto nei buchi dell'area 1-12a. Altrimenti, il beholder anziano preferisce evitarla.

1-13a. Tesoro Nascosto

A causa del crollo del terreno che blocca il camminamento nell'angolo norddest dell'area, è difficile raggiungere la torre



di osservazione a piedi. Per questa precisa ragione, Sespextoxri ha scelto di nascondere alcuni dei suoi tesori in questo luogo. Con la più attenta cura, il beholder ha piazzato un piccolo scrigno in una cavità sotto il camminamento sul bordo ovest del crollo. Il beholder pensa che chiunque cerchi di arrivare alle torri dovrebbe usare un metodo per passare oltre l'acqua piuttosto che circumnavigare i detriti che bloccano il passaggio. Quindi, non ci sarebbe motivo alcuno per trovarsi su quel lato di esso, e qualsiasi cosa il beholder nasconda lì sotto dovrebbe essere abbastanza sicuro.

Il tesoro comprende una *pozione ESP*, due pergamene, ognuna con un incantesimo (*levitazione* e *dissolvi magie*), una pergamena di protezione dal veleno. L'intero tesoro è poso in una cassetta impermeabile all'interno di un piccolo scrigno che Sespextoxri ha posto in una alcova nascosta. Ha scavato questa nicchia nel muro sotto il camminamento ma al di sopra la superficie dell'acqua.

Livello 2

Il secondo livello della città inferiore era riservato agli ospiti speciali dei beholder, quelle specie che gli occhi tiranni consideravano all'altezza di un trattamento migliore o che sarebbero state una seria minaccia militare se non fossero state contenute. Tali specie comprendevano i drow e gli illithid o mind flayer. Come il primo livello, i beholder non tolleravano lo sfoggio di aperte animosità nel secondo livello; per minimizzare la possibilità che ciò avvenisse, mantenevano una vigilanza costante e segregavano le due specie l'una dall'altra.

Sorprendentemente questo livello della città subì pochi danni. E' sostanzialmente più piccolo del primo livello, e assolutamente di alcun valore tattico. Come il livello inferiore, è circondato dalle torri di osservazione, accessibili solo dai beholder e i loro seguaci. Il centro del livello si affaccia sulla piazza centrale del primo livello, e l'anello interno delle stanze e camere hanno le finestre che vi si affacciano. Un grande corridoio centrale percorre questo livello in un grande cerchio, così ogni luogo in questo livello è accessibile.

Come il livello di sotto, quest'area della città è stata quindi ignorata da Ixathinon. Zulnethrac ha eseguito un'ispezione del luogo, ma di nuovo, aveva poche ragioni per essere allarmato dalla presenza delle poche creature trovate qui, così le ha lasciate in pace, mantenendole per scopi difensivi.

2-1. Area Aperta

Quest'enorme area aperta si affaccia su 25 metri di baratro sulla piazza centrale del Livello 1. Molte delle stanze

dell'anello interno hanno finestre che si affacciano su quest'area. La colonna centrale si erge proprio nel mezzo, continuando verso l'alto per altri 45 metri fino alla piattaforma cerimoniale. La scala a spirale che ascende dal basso, arriva all'area 2-2.

2-2. Camminamento e Ascensore

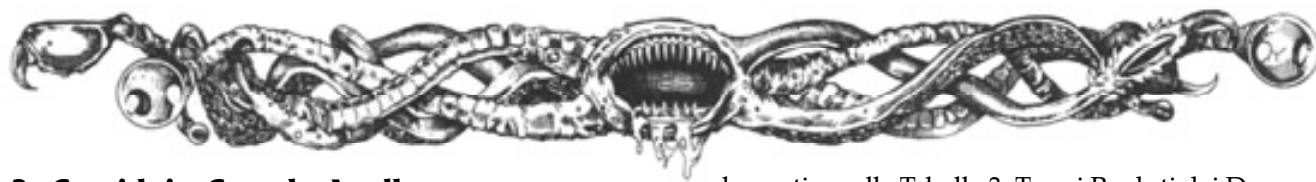
Quando i personaggi arrivano qui per la prima volta, leggi quanto segue ai giocatori ad alta voce:

Un largo camminamento copre la distanza tra la grande colonna di pietra che sembra continuare verso l'alto all'infinito e il bordo della città a questo livello. Nell'oscurità di sotto, la piazza è appena visibile. Un grosso buco quadrato si apre nel mezzo del camminamento, e minacciose colonne si protendono dai quattro angoli, da dove ascendono verso una costruzione posta sopra la cima delle quattro colonne. Ad una delle colonne è attaccata una scala che conduce su verso una stretta porta

E' qui che arrivava l'ascensore dall'area 1-6a quando era ancora funzionante. Ora, naturalmente, c'è solo il buco nel mezzo del pavimento del largo camminamento. La costruzione sopra il punto d'arrivo dell'ascensore ospita il sistema di ingranaggi dell'ascensore. E' aperto in cima cosicché una guardia beholder poteva controllare gli schiavi che operavano all'interno.

Una volta l'intero camminamento aveva un sistema di corrimano per evitare le cadute accidentali, ma il tempo e la guerra ne hanno eliminato gran parte. I personaggi che si avventurano troppo vicino al bordo (particolarmente i bordi crollati indicati sulla mappa) rischiano di cadere. Quando si cerca di oltrepassare il buco dell'ascensore, ogni avventuriero deve superare una prova di Destrezza con penalità -4. Questa penalità può essere ridotta a -2 se i personaggi prendono una qualche tipo di precauzione contro la caduta quando si muovono attraverso l'area.

La guida Qeqtoxii: Una volta che io personaggi arrivano in quest'area, il beholder anziano spinge per una gran attenzione. Qeqtoxii permette al gruppo di esplorare alcune delle stanze l'ungo il corridoio grande anello (area 2-3), ma diventa impaziente dopo le prime stanze. Invece di mostrarsi impaziente, comunque, il beholder anziano esprimerà estrema cautela e aiuterà in qualsiasi situazione pericolosa in cui gli avventurieri si potrebbero trovare. Solo occasionalmente farà commenti riguardo lo sbrigarli..



2-3. Corridoio Grande Anello

Questo corridoio circumnaviga l'intero secondo livello, dando accesso ad ogni porzione di questo luogo, comprese le torri di osservazione. Durante i giorni di gloria della città, questo era un luogo molto pulito, perché i beholder desideravano trattare i loro ospiti speciali in modo adeguato e assicurarsi che non avessero alcuna ragione per diventare ostili. Ora, è tutto in rovina, e rimane poca evidenza della bellezza e del lusso che c'era una volta.

2-4. Suite dell'Anello Interno

Ognuno dei segmenti segnati sulla mappa all'interno del Corridoio Grande Anello è una suite di stanze disponibili per gli ospiti drow quando erano qui in visita. Questi ospiti comprendevano emissari, mercanti e capi religiosi. Ogni suite consiste in un salotto principale con due o più stanze private adiacenti ad esso. Dei fori erano stati ricavati nella parete rivolta verso l'area 2-1, e le finestre formate dagli incantesimi *vetro-acciaio* fornivano una vista superba sulla piazza del mercato sottostante.

Le decorazioni e gli ornamenti di ogni stanza emulavano lo stile favorito dai drow per farli sentire a casa. Anche se molti di questi ornamenti furono distrutti o saccheggiate durante la caduta della città, rimangono ancora dei pezzi di mobilia. Leggi quanto segue ai giocatori quando entrano in una di queste stanze:

Un ingresso di solida pietra si apre per rivelare una strana stanza, apparentemente un luogo che una volta serviva da salotto. Anche se nulla è intatto, a provare l'evidenza che una volta questa era una specie di salotto o qualcosa di simile rimangono sufficienti frammenti di mobilia. Un divano sfasciato giace sul suo schienale contro la parete, un tavolo distrutto giace rovesciato in un angolo. I resti di un tappeto sono accartocciati sul pavimento, mentre le tappezzerie lacerate pendono precariamente dai ganci sul soffitto. Sul muro opposto a quello dal quale siete entrati ci sono una serie di finestre. Sorprendentemente i pannelli sono ancora intatti. Altre due porte conducono altrove.

Le stanze oltre il salotto sono sfasciate in modo simile. Se i personaggi cercano la suite, c'è una probabilità di poter trovare qualche piccolo tesoro perduto lasciato indietro durante la guerra civile. Se i personaggi dichiarano che i loro personaggi stanno cercando, chiedi loro quanto tempo vogliono dedicare a questo compito, se passano un tempo sufficiente (tre turni), c'è il 25% di probabilità di trovare qualcosa. Se il controllo rivela che i personaggi trovano

qualcosa, tira sulla Tabella 3: Tesori Perduti dei Drow per determinare cosa hanno trovato.

Tabella 3	
TESORI PERDUTI DEI DROW	
<u>Tiro 1d20</u>	<u>Risultato</u>
1-4	1d4 gemme
5-8	1 oggetto d'arte
9-19	Borsa di monete
20	Oggetto magico minore

Gemme. Si individua una singola o un piccolo borsello con poche gemme all'interno. La Sottotabella 3a: Valore della Gemma è la tabella delle gemme estratta dal *Manuale del DM* per aiutare a determinare il valore delle gemme trovate:

Sottotabella 3a		
VALORE GEMME		
<u>Tiro d100</u>	<u>Valore Base</u>	<u>Classe</u>
01-25	10 mo	Ornamentale
26-50	50 mo	Semi preziosa
51-70	100 mo	Pregiata
71-90	500 mo	Preziosa
91-99	1.000 mo	Gemma
00	5.000 mo	Gioiello

Oggetto Artistico. Si possono rinvenire alcuni oggetti personali di tipo decorativo. La tabella 3b: Valore degli Oggetti Artistici è la tabella degli oggetti d'arte del *Manuale del DM* per aiutare a determinare il valore degli oggetti artistici trovati:

Sottotabella 3b	
VALORE OGGETTI ARTISTICI	
<u>Tiro d100</u>	<u>Valore</u>
01-10	10-100 mo
11-25	30-180 mo
26-40	100-600 mo
41-50	100-1.000 mo
51-60	200-1.200 mo
61-70	300-1.800 mo
71-80	400-2.400 mo
81-85	500-3.000 mo
86-90	1.000-4.000 mo
91-95	1.000-6.000 mo
96-99	2.000-8.000 mo
00	2.000-12.000 mo



Monete. Si può rinvenire una piccola borsa di monete. Le monete sono sia d'oro (60%) o di platino (40%) entrambe provenienti dai drow. La borsa contiene 1d4x10 monete.

Oggetto Magico Minore. Viene trovato qualche piccolo oggetto magico. Può essere una pozione (60%) o una pergamena (40%). La Sottotabella 3c: Pozioni e la Sottotabella 3d: Pergamene sono le tabelle modificate prese dal *Manuale del DM* per aiutare a determinare gli oggetti trovati:

Sottotabella 3c	
POZIONI	
<u>Tiro 1d20</u>	<u>Oggetto</u>
1	Arrampicamento
2	Autometamorfosi
3	Chiaraudienza
4	Chiaroveggenza
5	Colorante
6	Controllo Animali*
7	Controllo Piante
8	Crescita
9	Dolcificante
10	Filtro d'Amore
11	Forma Gassosa
12	Guarigione
13	Invisibilità
14	Levitazione
15	Resistenza al Fuoco
16	Rimpicciolimento
17	Velocità
18	Ventriloquio
19	Vitalità
20	Volo

*Il tipo di creatura influenzata può essere determinato da un tiro di dado (vedi al descrizione specifica dell'oggetto per maggiori informazioni)

Sottotabella 3d	
PERGAMENE	
<u>Tiro 1d20</u>	<u>Oggetto</u>
1	1 Incantesimo
2	2 Incantesimi
3	3 Incantesimi
4	4 Incantesimi
5	5 Incantesimi
6	6 Incantesimi
7	7 Incantesimi
8	Mappa
9	Protezione-Acido
10	Protezione-Acqua
11	Protezione-Elementali
12	Protezione-Elettricità
13	Protezione-Freddo
14	Protezione-Fuoco
15	Protezione-Gas
16	Protezione-Magia
17	Protezione-Pietrificazione
18	Protezione-Soffio del Drago
19	Protezione-Vegetali
20	Protezione-Veleno

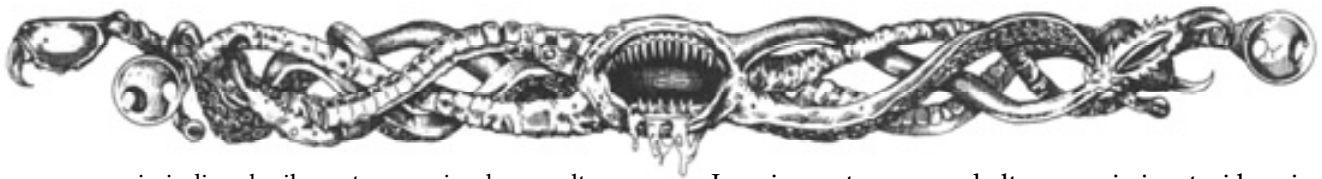
Gli incantesimi sulle pergamene sono il 65% per esperti di magia ; tira 1d6+(1d4-1) per determinare il livello; per gli incantesimi sacerdotali, tira 2d4-1 per li livello; il valore in PE (punti esperienza) per la pergamena è uguale alla somma dei livelli degli incantesimi moltiplicata per 100. La mappa nella lista è lasciata al DM. Se la mappa non è un risultato adatto per la tua campagna, ritira o scegli un altro oggetto nella lista.

2-4a. Covo del Manto Assassino

Questa stanza è quasi identica a tutte le altre di questo tipo, ma è diventata il covo di un manto assassino. Quando i personaggi entrano in questa particolare suite, il manto assassino sarà appeso alla parete opposta, rappresentando un pezzo di tappezzeria sorprendentemente intatto.

Manto Assassino (1): CA 3; MV 1, Vo 15 (D); DV 6; pf 33; THAC0 15; N° Att. 2 + speciale; Danni 1d6/1d6 + speciale; AS gemiti, manipolare le ombre; DS manipolare le ombre; PD luce brillante; T G (lungo 2,4m); ML Elite (14); Int. Int.issimo (14); AM CN; PE 1.400.

Note: Quando individuato per la prima volta, il manto assassino assomiglia ad un pezzo di vestiario appeso; un attacco andato a segno contro il suo primo



avversario indica che il manto assassino ha avvolto la vittima; le vittime intrappolate vengono morse automaticamente subendo 1d4 punti-ferita più il valore della CA della vittima; il manto assassino attacca gli altri nemici due volte per round con la sua coda, infliggendo 1d6 punti-ferita; la coda ha CA 1 e viene tagliata quando subisce 16 punti danno da armi da taglio; qualsiasi attacco a segno contro il manto assassino causano metà danno al manto ma anche alla vittima che avvolge; gli attacchi con area di effetto causano danno pieno a tutti e due; il manto assassino ha 4 gemiti a disposizione che può usare se decide di non mordere in quel round: appannamento delle facoltà mentali, chiunque si trovi entro 24 subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e per le ferite (dopo 6 round la vittima cade in trance), *paura*, tutte le vittime entro 9 m devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire per 2 round, nausea, un cono lungo 9 m e largo 6 alla base che ha effetti di nausea e debolezza contro chiunque non superi un tiro-salvezza contro Veleno per 1d4+1 di round, lasciando la vittima incapace di agire, e *bloccapersona*, che ha effetto su una persona alla volta, in un raggio di 9 metri, per 5 round; ogni effetto di gemito può essere annullato con un incantesimo *neutralizzare veleni*; i manti assassini hanno il potere di manipolare le ombre, che possono usare per manipolare la luce a loro beneficio; può essere usato per oscurare la visione degli avversari portando a 1 la CA del manto assassino, o può creare delle immagini illusorie del manto assassino come l'incantesimo degli esperti di magia (1d4+2 di immagini); un incantesimo *luce* lanciato sul manto assassino lo acceca e gli impedisce di usare il potere di manipolare le ombre.

Il manto assassino attacca il primo individuo che lo avvicina, usando prima il suo gemito per appannare i sensi dell'avversario e poi usando l'abilità di manipolare le ombre per oscurare la visione degli altri personaggi. Il manto assassino non ha un suo tesoro, il corpo di una vittima precedente (un solitario avventuriero che ha scoperto la via per questo luogo mesi fa) si sta decomponendo nell'angolo. IL cadavere ha una corazza a bande +3 e un sacco con 1.025 ma.

2-5. Tempio di Lolth

Questa stanza lunga e curva fu consacrata da una sacerdotessa drow affinché diventasse luogo di culto per la loro divinità, Lolth. All'interno, i visitatori drow di Ilth K'hinax potevano prendersi il tempo di contemplare la loro devozione e offrire una preghiera per un commercio favorevole e buoni negoziati con l concorrenza.

Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori la prima volta che i personaggi entrano in questo luogo:

L'ingresso di questa stanza dalla forma strana è segnato da doppie porte che giacciono in rovine, essendo state strappate dai loro cardini tempo fa. La stanza curva verso sinistra ed è decorata in uno stile molto particolare; su ogni superficie disponibile brillano depositi di minerale multi sfaccettato. E' come se steste passeggiando su un giardino di cristallo. Due file di colonne cristalline fiancheggiano un camminamento che conduce più profondamente nel luogo, e le alcove che fiancheggiano questo passaggio ospitano strane sculture ultraterrene. I colori abbagliano, le sfaccettature scintillano e l'intero luogo ha un'aria eterea.

Ogni alcova ospita una figura prominente o una creatura dei miti e leggende drow, e sono fatte in colori differenti di pietra cristallina per stagliarsi dal colore bianco della superficie delle pareti. Al di là di questo passaggio di leggenda c'è il tempio principale, con il suo altare. Sempre di cristallo, questo altare e il resto del decoro sono di strane, più scure, tinte-malva, ocre, ruggine e verde malato. Appese sopra l'altare c'è una rappresentazione tridimensionale del capo di Lolth in forma di ragno. Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori quando i personaggi arrivano fino a qui:

Alla fine di questo strano e meraviglioso camminamento c'è quello che ovviamente è un luogo di culto; una piattaforma sopraelevata è coronata con un altare del cristallo più nero, intervallato da striature di colore porpora, verde pallido e ruggine. Appeso sopra di esso e rivolta malevola verso di voi c'è l'immagine di un grande ragno con la testa di un'umanoide femmina. Il ragno è fatto del cristallo più nero, il colore della mezzanotte, eccetto per gli occhi, che sono due rubini gemelli tanto grandi che non ne avete mai visti prima.

I rubini sono rari e di valore, davvero, ma rimasero qui a causa del loro ruolo sacro in questa scena distorta. Chiunque cerchi di prendere i rubini farà scattare una trappola insidiosa; la bocca dell'immagine spruzza una nuvola di vapori mortali che funzionano come un incantesimo *nube assassina*. Qualsiasi ladro che cercasse di individuare trappole prima di rimuovere le gemme fallisce automaticamente di scoprire il meccanismo di innesco in quanto Lolth ha piazzato una maledizione sull'immagine che ha effetto su chiunque possa dissacrare la sua sacra effigie. Gli oggetti che individuano le trappole magicamente non sono influenzati da questa maledizione.



Di più immediata preoccupazione per il gruppo, comunque, è un altro visitatore del luogo. Uno xorn si è scavato la sua strada fino a qui dall'esterno della montagna e si è allegramente cibato dei deliziosi cristalli e minerali che ha trovato qui. Per lo xorn, questa stanza è l'equivalente di un ristorante in cui puoi mangiare fino a sazieta'. In normali circostanze, lo xorn potrebbe ignorare i personaggi o chiedere una qualche parte dei loro tesori, ma questa particolare creatura è impazzita per il lusso sopra la sua nuova montagna di cibo, e vede qualsiasi altra creatura come una minaccia per i suoi rifornimenti.

Il momento in cui lo xorn si accorge di uno qualsiasi dei personaggi (che non sarà subito se i personaggi si muovono silenziosamente-è piuttosto impegnato a consumare una sezione di muro nell'angolo), si dispone in posizione minacciosa e gli intima di andarsene immediatamente. Se essi non obbediscono, lo xorn si muove ed attacca gli, cercando di spingerli verso l'uscita. Può essere fatto molto poco per convincere lo xorn che gli avventurieri non intendono rubare la sua cena, salvo se non offrendo qualcosa di succulento per lui. In questo caso, i personaggi potrebbero essere in grado di evitare il combattimento, ma

è impossibile rendersi amica la creatura, in quanto il suo solo interesse è di mangiare qui per molto tempo.

Xorn (1): CA -2; MV 9, Sc 9; DV 7+7; pf 47; THAC0 13; N° Att. 4; Danni 1d3 (x3)/6d4; AS sorpresa; DS immunità agli incantesimi; T M (alto 1,5 m); ML Campione (16); Int. Normale (9); AM N; PE 4.000.

Note: Lo xorn può portare 3 attacchi con le braccia e uno con il potente morso; uno xorn si può confondere con la pietra circostante imponendo una penalità di -5 al tiro per la sorpresa degli avversari; uno xorn ha l'abilità di passare attraverso la pietra, ma un incantesimo *porta intermittente* lo uccide immediatamente il round in cui fa così; è immune al freddo e al fuoco magico e non magico; gli attacchi elettrici e le armi da taglio gli causano solo metà danno, le armi da punta e contundenti infliggono danni normali; un incantesimo *muovere la terra* respinge uno xorn di 9 metri e lo stordisce per 1 round; un incantesimo *pietra in carne o roccia in fango* gli abbassa la CA a 8 per un round, e non attacca mentre viene respinto; un incantesimo *passapareti* infligge 1d10+10 punti-ferita a uno xorn.



Sparso per la stanza c'è il tesoro dello xorn, che è stato scartato in maniera scomposta nel momento in cui ha scoperto questo luogo meraviglioso. Il tesoro comprende un olio di invulnerabilità, una pozione del controllo dei non morti, una pietra ematite da 10 mo, un diaspro sanguigno da 50 mo, e una gemma acquamarina da 100 mo, 51 mr, 77 ma, 307 mo, 14 mp. Tutte le monete sono aliene per i personaggi, provenendo dal Sottosuolo.

2-6. Suite Aggiuntive per Ospiti

Queste stanze sono in molti modi simili alle stanze per gli ospiti drow (indicate come 2-4), ma sono leggermente meno sfarzose, essendo sul lato esterno del grande anello e non avendo finestre. Di frequente venivano in visita in città ospiti meno stimati o i servitori di dignitari drow molto potenti e venivano qui accomodati. In alcune occasioni, le stanze furono usate perfino come magazzini. In qualcuna di queste stanze si possono trovare dei preziosi minori, ma le probabilità si abbassano del 15%.

2-7. Quartieri degli Illithid

Queste stanze servono per ospitare gli emissari dei mind flayer che venivano in visita in città. Diversamente dalle stanze dei drow, che sono approntate in maniera simili a come potrebbe piacere agli umani, questi luoghi di ritiro posseggono delle pozze raccapriccianti in cui i mind flayer fanno il bagno. Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori la prima volta che i loro personaggi entrano in una di queste stanze:

La porta di pietra perfettamente bilanciata si fa da parte per rivelare un'austera stanza di pietra senza decorazioni alcuna. Al centro del luogo c'è una grande depressione nel pavimento di pietra, come una grande pozza, sebbene sia attualmente vuota. Nulla nella stanza fornisce indizi su quale fosse stato il suo uso. Lungo il muro sul fondo ci sono dei buchi ricavati dalla pietra stessa, contenenti pannelli trasparenti ancora intatti che fungono da finestre.

Perfino con la vasta quantità di risorse a disposizione dei beholder, non aveva tutte le amenità di cui gli illithid avevano bisogno. Così i mind flayer si portavano appresso molte cose per rendere i loro quartieri più confortevoli. Ogni altra specie consideravano gli odiati illithid una razza così ripugnante che quando il combattimento cominciò, gli illithid furono rapidi a partire, impacchettando tutte le proprie cose (e molte delle cose che i beholder gli avevano fornito) e scivolarono via quasi indisturbati.

I personaggi non troveranno nulla in queste stanze (con l'eccezione della 2-7a), non importa quanto a lungo cercano.

2-7a. Covo del Pseudopavimento

All'interno di questa stanza (che è identica in tutti gli aspetti alle altre stanze dello stesso tipo) giace un pseudopavimento, in attesa di un altro pasto che si avventuri nei paraggi. È stato qui per moltissimo tempo, dormiente per molto di quel tempo, ma quando i beholder ritornarono poco tempo fa, il pseudo pavimento si è risvegliato. Naturalmente, visto che gli occhi tiranni sorvolano il pavimento, Zulnethrac non si è rivelato alla creatura che giace in attesa. Ma il beholder sa della sua presenza, a causa del falso oggetto che ha formato per attirare la preda.

Questo particolare pseudo pavimento risiede nella pozza di fluido vuota di questa stanza, formando quello che sembra uno scudo pulito e risplendente nel mezzo di sé stesso come esca. Qualsiasi avventuriero che entra nella depressione nel pavimento viene attaccato dal pseudo pavimento.

Pseudopavimento (Pseudosoffitto) (1): CA 3; MV 3; DV 12; pf 56; THAC0 9; N° Att.4+; Danni speciale; AS soffocare; T E (diam 6-9 m); ML Risoluto (11); Int. Int.issimo (13); AMN; PE 3.000.

Note: Uno pseudo pavimento altera il proprio colore e la forma per mimetizzarsi con il pavimento sotto di sé; c'è il 95% che non venga individuato quando mimetizzato in questo modo; le vittime subiscono 4 punti-ferita più il valore della CA della vittima ogni round dopo l'avviluppamento; le vittime soffocano in 6 round indifferentemente dai danni subiti; un pseudo pavimento non rilascia la vittima a meno che non ridotta a 1 punto-ferita o uccisa; i pseudo pavimenti sono immuni agli attacchi basati sul freddo e sul caldo; mentre digeriscono la vittima rimangono in forma di palla (1d8 ore).

Il tesoro del pseudo pavimento è nascosto sotto la creatura e consiste in 472 mo sparse in giro e una collezione di gemme che comprendono 2 quarzi azzurri da 10 mo, 2 quarzi rosa stellati da 50 mo, 3 ametiste da 100 mo, 2 topazi da 500 mo e un singolo zaffiro da 1.000 mo. Tutto questo era in origine proprietà di uno svirfneblin dell'area 1-12 che fu molto fortunato.

2-8. Tempio Illithid

Nello stesso modo in cui i beholder di Ilth K'hinax permettevano ai drow di stabilire un tempio alla loro divinità, fornirono anche ai mind flayer un luogo per



stabilire un piccolo luogo di culto per il proprio dio. Quello che i beholder non capirono mai è che i mind flayer non venerano alcuna divinità di per sé; venerano invece la "mente degli anziani." Quindi fanno poco uso del tempio. Comunque, scoprirono come comunicare con i loro mentori attraverso lunghe distanze, ben al di là del normale raggio di azione telepatica della loro "mente degli anziani." Convertirono questa particolare sala in un qualcosa tipo stanza di comunicazione, costruendo un trasmettitore a lungo raggio camuffandolo come luogo di culto.

Molto di esso ora è andato, essendo stato rimosso quando gli illithid se ne andarono dalla città in gran fretta all'inizio della guerra. Comunque, c'era di più qui di quanto potessero portare via facilmente o in modo sicuro, così furono costretti a lasciarsi dietro del materiale di valore. Altre specie arrivarono dopo e razziarono la stanza di volta in volta, ma tutti trovarono virtualmente impossibile entrare nel luogo illesi dalle sferze psichiche; il residuo delle macchinazioni aliene dei mind flayer ancora lo infetta.

Quando i personaggi arrivano la prima volta in questo luogo, troveranno la porta bloccata con la pietra nera, leggi quanto segue a voce alta ai giocatori:

Quando entrate in questa stanza sigillata, la prima cosa che cattura la vostra attenzione è l'aspetto del luogo, sembra di essere in un altro mondo. Bizzarri bassorilievi intagliati dominano le pareti, ma le immagini sono tutte strane e indecifrabili illusioni ottiche. Il lavoro in pietra è stato svolto per creare l'aspetto di materia grigia melmosa; nulla ha una struttura di forma normale.

Se si inoltrano più all'interno nella stanza, i personaggi cominceranno a percepire un senso di disagio, quasi come se non appartenessero a questo luogo e siano sul punto di essere catturati. Più all'interno nella sala, troveranno una serie di depressioni nel pavimento, molto simili a quelle delle pozze, tutte poste in cerchio attorno a un oggetto che non ha alcun significato per loro. E' più o meno della forma di un uovo, posto su un'estremità, ma l'intera superficie ha delle spesse linee, come delle crepe che lo fanno assomigliare alla materia di un cervello. Delle braccia distorte si estendono da questo oggetto verso ognuna delle pozze vuote, con una strana appendice che si estende perfino più in là.

Questo è il ricetrasmittitore che gli illithid una volta usavano per rimanere in contatto con la loro mente degli anziani, anche se oltre la capacità del suo potere telepatico erano in grado di raggiungerlo in circostanze normali. Per operare sul dispositivo, ogni pozza doveva essere occupata da un mind flayer, che proiettava l'energia mentale

attraverso il tentacolo fin dentro la cosa. Il capo entrava nell'obelisco a forma di uovo attraverso una porta segreta vicino alla base, chiudendosela dietro e incanalando le energie combinate degli altri illithid per amplificare la comunicazione telepatica con la mente degli anziani. I beholder hanno assunto semplicemente che questo era il modo con il quale gli illithid rendevano omaggio alla propria divinità.

Quando i mind flayer se ne andarono, non "spensero" il dispositivo e, perfino se non ha energia per dare completa potenza, ha abbastanza energia psichica residua per proiettare un senso di disagio e avversione. Gli illithid speravano che, lasciando questa energia psichica negativa nelle immediate vicinanze del dispositivo, sarebbe stato lasciato indisturbato e avrebbero potuto tornare a riprenderselo in qualche data futura. Fino ad ora, ha funzionato, ma i mind flayer si sono dimenticati di averlo lasciato qui, così ora è qui a difesa di sé stesso, pulsando di pensieri debilitanti.

Un'altra cosa che fecero i mind flayer in questa stanza per assicurarsi che il loro prezioso dispositivo fosse lasciato da solo fu lasciarsi dietro uno dei loro animali da compagnia a guardia della stanza. Sebbene sapevano che la creatura sarebbe morta prima o poi, sarebbe stato nei paraggi per far scappare i razziatori nei cruciali primi giorni della guerra, quando le possibilità di intrusione sarebbe stata maggiore. La creatura lasciata di riserva fu un mangiacervelli.

Una cosa strana accadde a questo essere, comunque. Il segnale psichico del ricetrasmittitore divenne una fonte di sostentamento per il mangiacervelli, dando sostegno alimentare e occupando la bestia così da tenerla legata alla sua postazione. Abbastanza sorprendentemente, la creatura è ancora viva, anche se passa gran parte della sua esistenza immobile, in uno stato di trance, cibandosi del flusso psichico del ricetrasmittitore.

Se qualcosa entra nel tempio, comunque, il mangiacervelli reagisce, uscendo dalla sua trance e inseguendo gli intrusi con l'intento di ucciderli o di mandarli via. E' astuto e usa le sue abilità psioniche molto prima di usare le sue capacità di combattimento fisico. Si nasconde finché gli intrusi sono vicini al ricetrasmittitore, poi balza fuori e attacca con i suoi artigli.

Mangiacervelli (1): CA 4; MV 15; DV 6+6; pf 43; N° Att. 4; Danni 1d4 (x4); AS poteri psionici, muoversi in silenzio; DS colpito con arma +3 o più, subisce solo 1 punto-ferita per colpo; T Mi (lungo 1,8 m); ML Fanatico (18); Int. Molto intellig. (12); AM CM; THAC0 13; PE 6.000.

Note: Il mangia cervelli ha tre forme di abilità psioniche che sono costantemente in uso, senza consumare PPP ma continuando come attività psioniche a scopi di individuazione-immunità alle armi normali e al fuoco magico e subisce solo 1 punto-ferita per dado di danno elettrico, abilità di attaccare psionicamente e fisicamente, e senso psionico con raggio 18 m; un mangia cervelli subisce solo 1 punto-ferita da armi +3 o più; l'incantesimo della *morte* ha solo il 25% di probabilità di funzionare; un incantesimo di *protezione dal male* lo tiene a bada, e la luce brillante lo manda via; il mangia cervelli può entrare nel corpo di un cadavere, mangiarne il cervello, e poi animare il corpo dall'interno.

Dati Psionici:

Livello Dis/Sci/Riti Attacco/Difesa Fattore PPP
6 3/3/11 FE,II/VM,SM,FI =Int 200

Psicometabolismo – Scienza: forma ectoplasmica. Riti: equilibrio corporeo, potere camaleontico, espansione, riduzione.

Psicotrasporto – Riti: protezione astrale.

Telepatia – Scienze: dominazione, legame mentale. Riti: avversione, contatto, frusta egotica, ESP, insinuaione d'identità, proiezione telepatica.

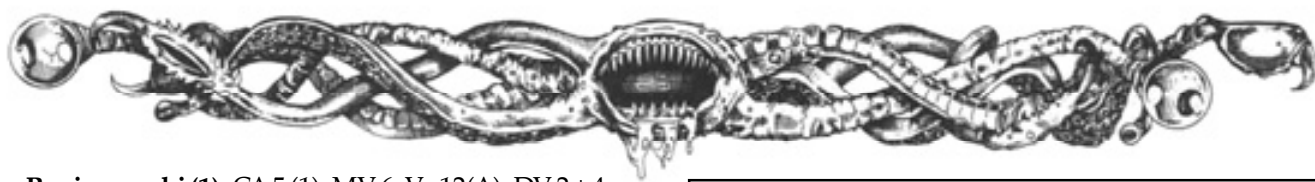
Questa stanza non contiene nient'altro di valore.

2-9. Stanze Vuote

Queste stanze aggiuntive furono costruite per ricevere ulteriori ospiti, ma siccome non ci furono mai altri visitatori a lungo termine in Ilth K'hinax e molte delle altre specie non si sentivano a loro agio vicino agli illithid, queste stanze non vennero mai usate. Furono comunque di qualche utilità durante i combattimenti che portarono alla caduta della città, perché furono utili per nascondersi durante qualche battaglia.

Se gli avventurieri cercano in queste stanze, attireranno l'attenzione di un rovinamaghi che si aggira nell'area. Zulnethrac non ha idea che questa creatura si trova nell'area, altrimenti lo avrebbe distrutto. Così com'è il rovinamaghi si attaccherà all'esperto di magia di più alto livello nel gruppo e si ciberà di un po' di magia.





Rovinamaghi (1): CA 5 (1); MV 6, Vo 12(A); DV 2+4; pf 19; THAC0 17; N° Att. 1; Danni 1d4+2; AS coda frusta; DS invisibilità, immune e invisibile agli psionici; RM 75% (100% al mago prescelto); T S (lungo 45 cm, 90 cm apertura alare); ML Elite (14); Int. Poca (6); AM CN; PE 270.

Note: I rovinamaghi possono vedere l'aura magica e gli incantesimi che vengono lanciati entro 48 metri da lui; un rovinamaghi è invisibile a tutti tranne che ai lanciatori di incantesimi; quanto il mago scelto da lui lancia un incantesimo, c'è il 60% di probabilità che il rovinamaghi rubi la sua energia del tutto (1 o 2 su 1d6) o in parte (3-6 su 1d6); se viene risucchiata tutta l'energia dell'incantesimo, esso viene perso e non ha effetto; se viene risucchiata solo parte dell'incantesimo, allora avviene una delle cose seguenti: l'incantesimo ha la durata minima, infligge il danno minimo, permette un bonus di +2 al tiro-salvezza della vittima, o coinvolge un'area inferiore di volume o materia; gli incantesimi di 7° livello più vengono risucchiati solo parzialmente (1 su 1d6), oppure no risucchiati affatto; se il prescelto viene attaccato, lo difende con gli artigli (1d4+2 punti-ferita) o sferza con la sua coda (2d4 punti-ferita); la CA del rovinamaghi è 5 per il prescelto e per quelli che usano un incantesimo visione del vero, ma la sua CA è 1 (solo al momento dell'attacco) per gli altri.

Oltre al rovinamaghi, la sola cosa ancora rimasta in questo luogo completamente vuoto sono pezzi di rifiuti e detriti. C'è un possibilità (20%) che uno qualsiasi di loro abbiano un buco che passa attraverso, lasciato lì dal tempo in cui i beholder decisero di farsi strada disintegrando un vicolo cieco (forse 1,5-1,8 metri di diametro) e che porti sulla superficie della montagna.

Piattaforma Cerimoniale

La cima del pilastro centrale (area 1-7) termina con una ampia piattaforma che si trova direttamente sotto l'ingresso della città superiore. Sulla piattaforma c'è una serie di grandi bracieri che una volta bruciavano continuamente durante il periodo di sfarzo della città, ma che si estinsero dopo la sua caduta. Quando Ixathinon condusse qui la colonia, una delle prima cose che ordinò fu che venissero riparati e riaccesi i bracieri, perché detenevano il più alto significato dello stile di vita dei beholder-onoravano i morti.

Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori la prima volta che i personaggi arrivano in cima alla piattaforma cerimoniale.

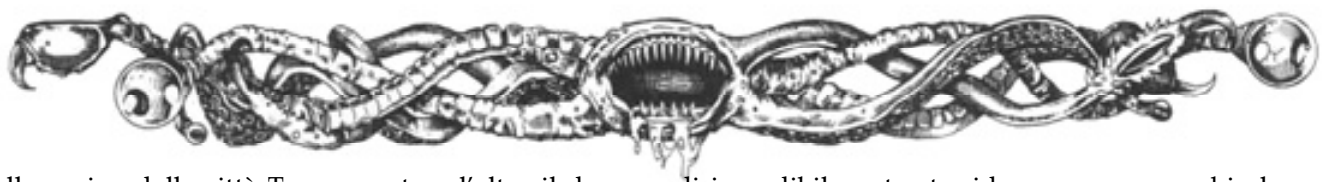
Questa piattaforma, diversamente dalla città sottostante, è stata sistemata di recente da qualcosa o qualcuno. Attorno a un grande pozzo del diametro di circa 12 metri ci sono quattro bracieri, ognuno posto ad un punto cardinale. Ogni braciere è alto 3 metri è piuttosto largo. Da ognuno di loro guizzano fiamme limpide, producendo luce sufficiente per mantenere la piattaforma ben illuminata.

In otto punti immediatamente attorno al pozzo ci sono delle pietre inserite nella piattaforma stessa. L'intera piattaforma ha intarsi di piastrelle colorate che formano intricati disegni. E' difficile discernere i disegni da questo punto, ma le immagini sono più chiare e visibili dall'alto, proprio dalla punta di un'enorme stalattite che è probabilmente grande quanto la montagna che ospita la città inferiore.

Il pilastro centrale ospita un grande pozzo che scende verso il basso per 270 metri, nel profondo delle viscere della terra molto più in profondità del livello più basso della città. A quel punto si allarga in una grande sfera del diametro di quasi 90 metri. Questa bolla nella crosta terrestre fu scavata dai beholder quando la città venne costruita. Se un qualsiasi personaggio fa cadere qualcosa per vedere quanto sia il ritardo del suono, non lo sentiranno nemmeno colpire il fondo, a meno che non sia di una dimensione consistente, e poi correranno il rischio di risvegliare l'assonnato abitante del luogo.

Quando un membro della comunità (membri beholder di qualsiasi tipo) moriva, si teneva sulla piattaforma cerimoniale una cerimonia. Il corpo del confratello caduto veniva tenuto sospeso sull'apertura del pozzo, tenuto sospeso da una rete di spesse corde ancorate agli otto punti attorno al perimetro del pozzo. Alla conclusione della cerimonia, otto guardie d'onore disintegravano le corde nello stesso momento, e il corpo del loro compagno deceduto cadeva silenzioso nelle profondità del pozzo, lungo tutto il percorso fino alla camera funeraria, dove riposava insieme ai suoi fratelli, indurendosi in una sostanza simile alla roccia.

Non molti anni prima dell'arrivo della colonia di Ixathinon, un drago sotterraneo trovò la via per la grande caverna. Ci volle un po' di tempo per rendere la grande camera funeraria il luogo perfetto per la sua tana. Là depose un uovo e subito dopo, ne emerse un nuovo drago. La madre lo accudì il piccolo finché non fu grande abbastanza per badare a sé stesso, e poi se ne andò da questo luogo. Il giovane drago lasciato alle spalle, anch'essa una femmina, continuò a crescere, cacciando le piccole creature all'interno



delle rovine della città Tra un pasto e l'altro il drago sotterraneo dorme per lunghi periodi di tempo.

Attualmente sta sonnecchiando qua giù in una piccola nicchia nella parete del pozzo stesso, ricavando un nido nascosto nella roccia e fra i corpi dei beholder. Il suo sonno è profondo, ma se qualcosa di piuttosto grande cade nel pozzo, o se gli avventurieri stessi discendono nel pozzo, è possibile che la creatura si svegli.

La colonia non sa che esiste il drago sotterraneo, perché per loro è un tabù entrare nella camera funeraria una volta che siano stati svolti alcuni riti sacri all'ingresso. Da quel momento in poi, solo i morti possono passare l'ingresso e discendere nel mondo dell'al di là. Quindi, Zulnethrac non ha esplorato la camera funeraria e per questo non sa cosa vi giace.

NOTA: Questo è un incontro opzionale! Se i tuoi giocatori hanno passato momenti relativamente facili, e vuoi metterli in difficoltà un po' di più, allora non dovresti far passare troppo tempo prima di risvegliare il drago. Se, comunque, sono stati spinti fino al limite delle loro capacità, allora il drago dovrebbe essere difficile da risvegliare. Perfino se i personaggi discendono il pozzo e incontrano la creatura, rimarrà addormentata (a meno che non facciano qualcosa

di incredibilmente stupido, come punzecchiarlo con un'arma lunga; allora avranno ciò che si meritano).

Drago sotterraneo, giovane (1): CA 0; MV 12, Vo 30 (C), Sc 6, Nu 9; DV 14; pf 64; THAC0 7; N° Att. 3 + speciale; Danni 3d4/3d4/3d8/ o 8d8+4; AS soffio, incantesimi; DS rigenerazione, immunità agli incantesimi; T E (lungo 15 m); ML Fanatico (17); Int. Eccezionale (16); AM CM; PE 8.000.

Note: I draghi sotterranei ottengono abilità speciali con l'età; uno giovane può assumere la forma di serpente 4 v/g (CA 6; MV 9, Vo 4 (D), Nu 11; perdono l'attacco degli artigli ma acquisiscono quello con stretta soffocante (occorre tiro per colpire) che provoca 3d8 punti-ferita per round, impedisce il movimento e gli incantesimi, causa penalità 1 punto alla CA e ai tiri per colpire), assume forma umana 4 v/g (CA 10; MV 12, Nu 12; danno in base agli incantesimi o .all'arma usata; può assumere la forma di qualsiasi umanoide di taglia circa umana e può copiare esseri specifici con una probabilità del 66% di essere scambiato proprio per quella creatura), rigenera 1d4 pf per round; il soffio del drago sotterraneo è un cono di gas che corrode la carne in un cono lungo 15 m e largo 12 metri e alto 9 m; le creature dimezzano i danni con un tiro salvezza contro Soffio (penalità -2 con pelle secca o esposta); lancia incantesimo al 9° livello, ha l'infravisione, *visione del vero* e *individuazione del magico* infallibile, ed è immune al sonno e allo charme e alle magie che bloccano; è inoltre immune a caldo e freddo estremi; (-3 per ogni dado di danno, minimo 1 per dado).

Incantesimi (1): Primo livello-dardo incantato.

Questo drago sotterraneo è riuscito a raccogliere un po' di tesori durante la sua breve (per gli standard dei draghi) vita, che tiene accumulati in un angolo della sua tana. Questo tesoro comprende 9.376 mr, 2.320 ma, 4.527 mo, 5 oggetti d'arte (una piccola stella di cristallo a cinque punti - 12 mo, una statuetta di una flessuosa pantera - 400 mo, un uovo ornamentale - 500 mo, una collana di perle - 1.400 mo e un circolo in delicata filigrana d'oro con innesti di zaffiri blu - 3.000 mo), 8 gemme (1 epidoto - 10 mo, 4 cornaline - 50 mo, 1 eliotropo - 100 mo, 1 tormalina 500 mo e 1 diamante - 5.000 mo).

La guida Qeqtoxii: Di tutte le aree in cui i personaggi entrano, questa potrebbe diventare piuttosto provante per le credenze di Qeqtoxii. Dato che la piattaforma cerimoniale e la camera funeraria significano molto per il beholder anziano, potrebbe essere piuttosto stressante mantenere la copertura. Come risultato, quando Qeqtoxii esorta gli avventurieri ad andare in alto invece di guardare in basso,



MAPPA 6: Piattaforma Cerimoniale



ci potrebbe essere un po' di tensione nella sua voce. Infatti, la persona di Qeqtoxii rischierà una bugia per evitare che i personaggi scendano in basso. Visto che ormai Qeqtoxii conosce bene il gruppo, non dovrebbe avere problemi nell'inventarsi qualcosa di convincente.

Se i personaggi non sono pronti ad un incontro con un drago sotterraneo, allora fai in modo che i solleciti e le azioni di Qeqtoxii siano più solerti. D'altra parte, se i personaggi hanno avuto vita facile, allora Qeqtoxii mette meno resistenza ai tentativi di discendere. Dopo tutto, il beholder anziano sa che non può spingerli troppo in fretta; Qeqtoxii non vuole bruciare il suo travestimento... ancora.

La Città Superiore

All'interno della grande stalattite che incombe sopra la caverna di Ilth K'hinax c'è la città superiore. All'interno dei corridoi verticali e le stanze sacre, i beholder vivono le loro vite, perfino paranoici delle creature sotto di loro, sempre all'erta, senza mai fidarsi. Vivevano in alto, eludendo la gravità, sempre in aria, isoalti sia fisicamente che mentalmente dal resto della società della loro città. La loro casa non era adatta alle altre specie, e questo era il modo in cui i tiranni lo volevano. Sfortunatamente, quando la loro sfiducia divenne così grande da poterne più sopportare il peso, la città crollò con esso.

Tutt'attorno la parte esterna della città superiore ci sono delle guglie, le case individuali del beholder. Ognuna è una struttura unica, attentamente ricavata dalla pietra della caverna. All'interno del centro della città superiore c'era in governo dei beholder. Era lì che gli occhi tiranno andavano per discutere, pianificare e intrattenersi. L'intera città superiore è stata costruita da un punto di vista verticale, piuttosto che orizzontale. Le singole stanze venivano più spesso raggiunte ascendendo un pozzo piuttosto che muovendosi di lato attraverso un corridoio. Di frequente, le stanze non hanno nemmeno un pavimento vero e proprio.

In questa sezione di Ilth K'hinax hanno preso residenza Ixathinon e quelli della sua stessa specie. Hanno cominciato a ripristinare le varie stanze del luogo riparando i danni causati durante la guerra, rimpiazzando le decorazioni e gli ornamenti persi o rubati, e rimpiazzando gli animali da compagnia deceduti nei combattimenti. Anche se ci vorrà molto tempo prima che la città assomigli almeno parzialmente a quella che fu la sua gloria, stanno nondimeno facendo buoni progressi.

Guglie dei Beholder

Dal soffitto della grande caverna pendono innumerevoli guglie. Ognuna di queste era l'abitazione privata di una o più famiglie beholder, e in molti modi sono identiche, sebbene ogni singola dimora abbia le sue varianti. Indipendentemente dal tocco personale aggiunto a ogni abitazione, ognuna ha molte caratteristiche in comune. Per cominciare, l'ingresso è sempre posto sul fondo, cosicché un beholder che desiderasse entrare può semplicemente levitare dritto verso l'alto nella struttura dal basso. Questo era la forza dei beholder (in altre parole, la loro capacità di eludere la gravità) e gli diede protezione aggiuntiva dalle altre razze di creature costrette a terra.

Una volta all'interno della guglia, un beholder poteva ascendere attraverso il condotto centrale a qualsiasi livello desiderasse, dove le varie stanze si collegavano a esso. Molto simile al modo in cui un'abitazione umana ha stanze multiple designate per scopi differenti, la casa del beholder offriva una varietà di stanze per le differenti attività. C'era, naturalmente, l'area comune, una specie di salotto, dove i beholder facevano arrivare i propri ospiti. Una o più camere da letto, solitamente vicino alla cima della guglia, lontano dall'ingresso. Molte delle guglie avevano anche una sorta di dispensa, un luogo dove i beholder potevano immagazzinare il cibo pietrificato fino al momento in cui serviva.

Durante la guerra, molte di queste guglie divennero il centro delle ostilità. Le battaglie infuriarono fra di esse quasi costantemente, e i fori nelle mura causati dalle azioni militaristiche divennero una cosa comune da vedere. Infatti, non poche delle guglie furono così indebolite strutturalmente da non poter più sostenere il proprio peso e caddero schiantandosi sul terreno sottostante. Questo è ciò che fece crollare il passaggio orientale del Livello 1.

Oggi le guglie sono libere, abbandonate da tempo dagli occhi tiranno che una volta le chiamavano casa. Dopo la lunga assenza dei beholder, l'acqua è gocciolata lungo le guglie per formare stalattiti sulla punta delle guglie. Sebbene Ixathinon e la sua colonia abbiano esaminato le guglie, è stato fatto poco per ripararle; non ce n'è ancora il bisogno. Prima o poi, la colonia crescerà, ma, fino a quel momento, Ixathinon preferisce concentrare le sue risorse sull'interno della città superiore, che è stato il centro nevralgico della società e dell'attività politica dei beholder.

La guida Qeqtoxii: Se gli avventurieri decidono di entrare in queste guglie, allora Qeqtoxii supporta i loro sforzi. Dopo tutto, la persona rappresentata dal beholder anziano deve mostrare qualche interesse in come vivevano i beholder! Comunque, dopo che il gruppo sarà entrato in

una (se riesce), allora il beholder anziano cercherà di farli muovere oltre nel Livello 3.

Livello 3

Questa particolare porzione della città consiste in stanze inusuali designate a vari scopi all'interno della struttura sociale e governativa dello stile di vita beholder. Ognuna di loro ha un unico uso, ma ognuna era molto bella a proprio modo. Ixathinon si sta dando molto da fare per ripristinare questa porzione di Ilth K'hinax, cercando di riprodurre tutti gli ornamenti per creare la reminescenza dei giorni gloriosi della città.

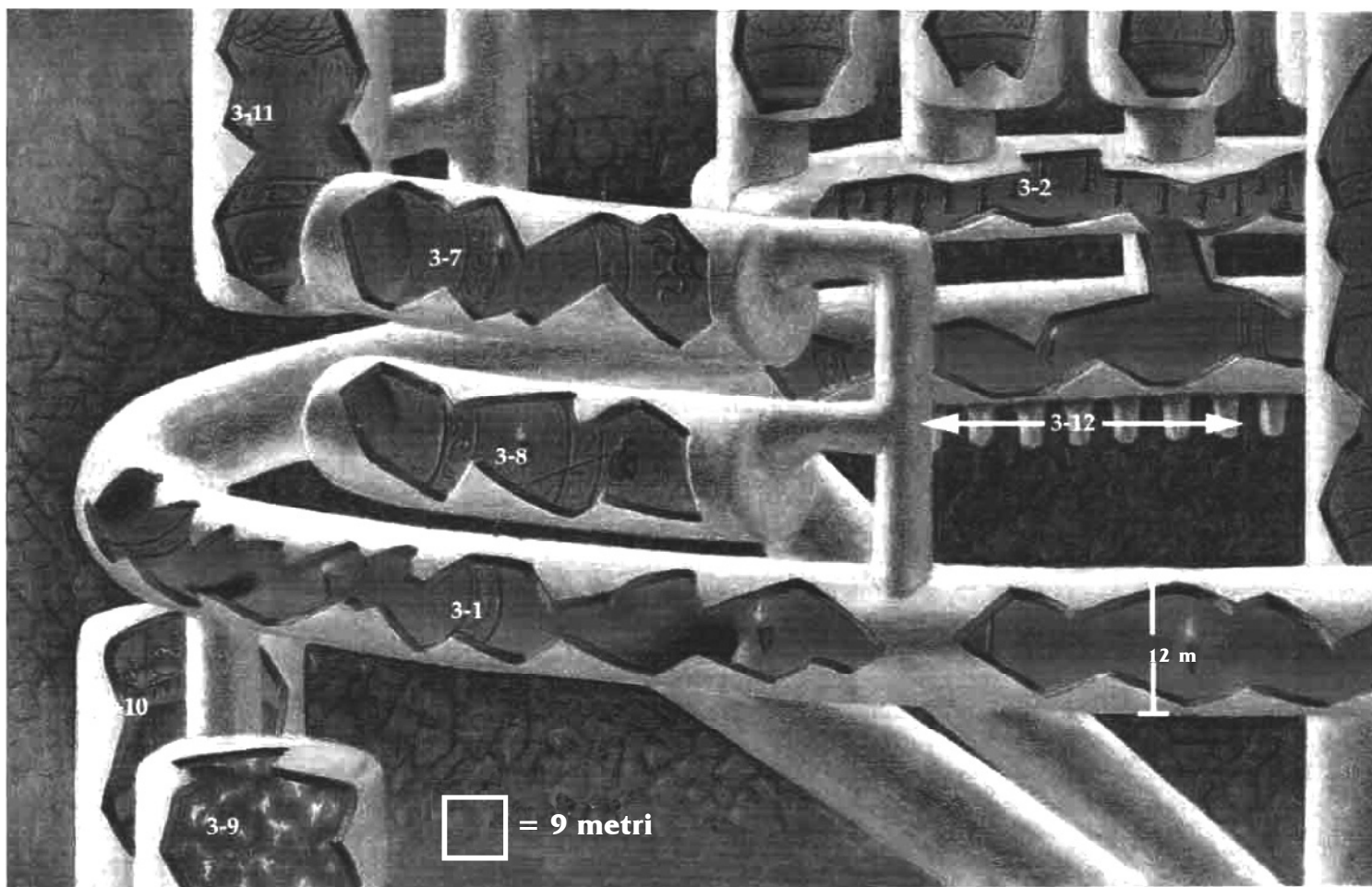
Le decorazioni beholder si concentravano primariamente sulla stimolazione visiva, compresi lavori di basso rilievo, fantasiose esposizioni di colore in vari modi, come piastrelle o affreschi, e metodi luminosi assortiti. La luminosità in particolare era uno dei modi più popolari di decorazione per i beholder; andarono molto al di là di quello che possiamo comprendere in termini di decorazione luminosa.

Per esempio, speciali misture chimiche all'interno di pigmenti usati per la pittura degli affreschi facevano in modo che brillassero nell'oscurità. Melme e creature fosforescenti vennero portate qui e usate per la decorazione.

Oggetti magici minori con l'unico scopo di emanare lampi di luce erano molto popolari. I beholder avevano una pletera di modi di usare la luce con grande effetto all'interno della città, e non c'era miglior passatempo che sedersi e osservare i frutti del loro lavoro.

Una delle cose insolite di questo livello è la sua forma nel complesso. A causa del fatto pensano per sé stessi, qualsiasi cosa che fanno ha una qualità tonda o sferica. Con la città superiore, questo fu ottenuto creando l'area in modelli cilindrici. La città superiore si raggiunge ascendendo il pozzo centrale principale. L'apertura di questo pozzo si trova alla cima della formazione di roccia a forma di stalattite gigantesca, circa 24 metri al di sopra della piattaforma cerimoniale. Una volta all'interno del pozzo, quattro passaggi si diramano obliquamente e si connettono al grande corridoio circolare. Diverse stanze e camere si raggiungono da questo corridoio, ma invece di diramarsi verticalmente, si raggiungono tramite piccoli pozzi verticali distinti.

In alternativa, i beholder potevano salire lungo tutto il pozzo principale fino in cima, dove si arrivava in una enorme auditorio che poteva contenere centinaia di occhi tiranno. Questo luogo era usato quando dovevano essere discusse le questioni principali. Divenne il pulpito della struttura sociale beholder.



3-1. Corridoio Circolare Principale

Questo tubo del diametro di 12 metri si dipana in un grande cerchio della circonferenza di 360 metri. Ricavato dalla roccia stessa, le sue pareti sono perfettamente lisce. Distanziati irregolarmente sia in alto che in basso ci sono piccoli tunnel che conducono nelle altre camere e stanze della città superiore.

Una situazione molto interessante e potenzialmente molto pericolosa che esiste all'interno di questo corridoio è il costrutto che è stato piazzato qui da Khuxristul. Fu scoperto poco dopo l'arrivo della colonia. Per tutti gli intenti e scopi, è un golem, creato da un potente mago beholder o forse da un beholder anziano. Comunque, non assomiglia a nessun altro golem che i personaggi abbiano visto.

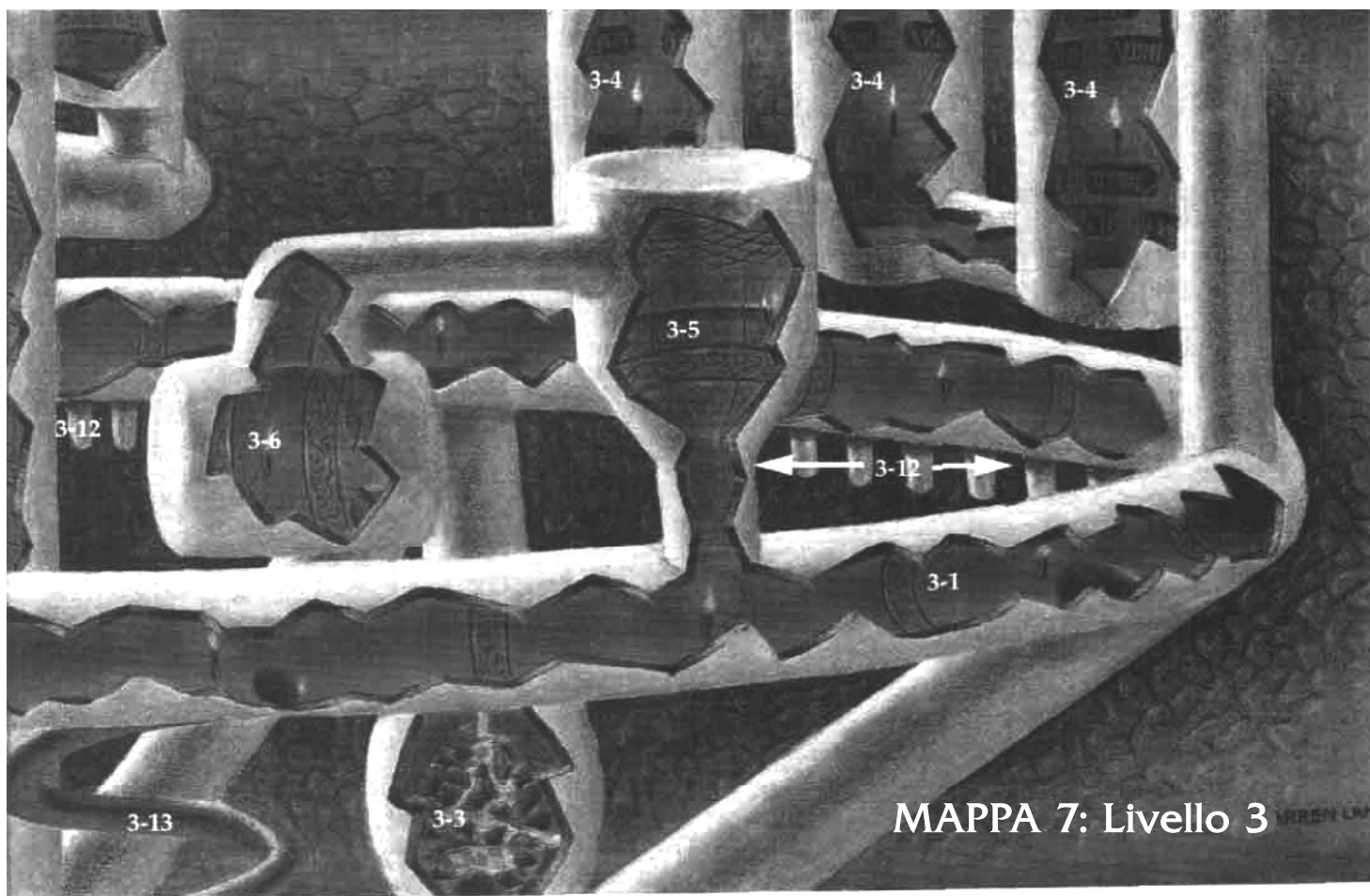
Chiunque costruì questo golem gli diede l'aspetto di un umber hulk. Grazie a questa natura (in altre parole, il suo colore e la sua forma), il golem sembra muoversi proprio come un umber hulk, così c'è solo il 15% di probabilità che la sua vera natura possa essere riconosciuta.

Khuxristul scoprì il golem in un'altra parte della città, lo portò qui, l'attivò (dopo molti tentativi ed errori), e gli comandò di pattugliare il corridoio. Attaccherà chiunque o qualsiasi cosa si trovi nel corridoio che non riconosce.

Golem di pietra (forma di umber hulk) (1): CA 5; MV 6; DV 14; pf 60; THAC0 7; N° Att. 1; Danni 3d8; AS capacità incantesimo *lentezza*; DS immunità al veleno, e alle magie che influenzano la mente; PD alcuni incantesimi; T G (altro 2,8 m); ML Impavido (20); Int. non- (0); AMN; PE 8.000.

Note: Tutti i golem sono immuni al veleno agli incantesimi che *bloccano*, *charmano* e che influenzano la mente, alla *paura*, in quanto non hanno una mente; un golem di pietra non può essere sviato dalle istruzioni del suo padrone; ha Forza 22; è immune alle armi magiche +1 o inferiori; un incantesimo *roccia in fango* lo rallenta per 2d6 round; *tramutare il fango in roccia* guarisce completamente il golem; un incantesimo *carne in pietra* rende vulnerabile il golem alle armi normali per 1 round; una volta ogni round i golem di pietra può lanciare *lentezza* su qualsiasi avversario in un raggio di 3 metri da lui.

La guida Qeqtoxii: Una volta che i personaggi raggiungono questa sezione, il beholder anziano comincerà a cercare il golem in maniera discreta. Se Qeqtoxii lo vede prima degli avventurieri, il beholder anziano fornisce qualche frase di allarme che sta tra l'interessato e l'impaurito allo stesso tempo.



MAPPA 7: Livello 3



Se il golem non è un'immediata minaccia o se i personaggi si occupano del problema, Qeqtoxii cerca di portarli direttamente nel covo di Ixathinon. Ora che i personaggi sono in quest'area, il beholder anziano vuole che essi svolgano il loro compito prima che la regina della colonia si accorga della loro presenza in questo livello. Se i personaggi sembrano fare resistenza, allora Qeqtoxii cercherà di portare i personaggi nel proprio covo. Almeno lì possono essere tenuti fuori vista di qualsiasi beholder che possa passare nei pressi. Dovessero gli avventurieri desiderare di entrare nella prima stanza che incontrano, allora il beholder anziano farà quel che potrà per renderli più sfuggenti possibile (usando pozioni o pergamene di *invisibilità* per esempio).

3-2. Galleria d'Arte

Questa serie di stanze servivano da galleria d'arte per i beholder che venivano qui in visita. Naturalmente, ciò che i beholder considerano stupendo, è facile che i personaggi lo trovino orripilante. L'ingresso si apre in un'ampia area piatta delle dimensioni di un campo da rugby. L'intero

luogo ha una serie di colonne decorative che sostengono il tetto.

La prima volta che i personaggi entrano in quest'area leggi ciò che segue ad alta voce ai giocatori:

Dopo aver intrapreso la via lungo il breve passaggio dal tunnel principale, vi ritrovate in una stanza ovale molto grande. Colonne decorative che sorreggono il soffitto riempiono l'intero luogo. Queste colonne sono piuttosto insolite in quanto sono circondate da molte specie di creature differenti; alcune di esse sono umani, mentre altre sembrano elfi. Ne esistono poche altre perfino più bizzarre, come un mind flayer o uno dei terribili kuotua. Sopra di voi potete vedere altri passaggi che conducono in altri luoghi.

Le colonne sono in effetti nemici dei beholder pietrificati raccolti attorno alle lisce colonne di pietra. Questa stanza aveva un duplice scopo, sia come galleria d'arte, ma anche come prigione permanente.

Oltre alle colonne che riempiono l'intera sala in file precise, ci sono alcune costruzioni lungo le pareti. Queste sono letteralmente pareti di forme umanoidi, questa volta principalmente nani e gnomi. Sono stati scolpiti in modo da sembrare che lo strato più esterno delle creature stia scalando i propri simili nello sforzo di raggiungere la cima.

Se i personaggi esaminano una qualsiasi delle colonne attentamente, descrivi come ognuna appaia straordinariamente dettagliata. Ogni cosa riguardo le sculture sono perfette nella loro rappresentazione delle varie specie. Un altro curioso dettaglio è la loro espressione. Molti di loro hanno un'espressione di paura di terrore, rassegnata, o di improvvisa e terrificante comprensione. E' piuttosto sconcertante osservarle.

Se i personaggi capiscono il significato delle colonne, potrebbero desiderare di provare a liberare uno o più esseri. Tieni a mente che la maggior parte di questi esseri intrappolati furono catturati molte centinaia di anni fa, e che l'attuale stato di eventi, sia sopra che sotto il terreno, sarà per loro un duro colpo. In più, molte di queste statue che sembrano elfi sono in realtà drow; i beholder incontravano di gran lunga più drow che i loro cugini dalla pelle chiara i quali normalmente vivono in superficie. Gli gnomi e i nani sono un misto di nani veri, svirfneblin e duergar.

Se gli avventurieri davvero cercano di liberare alcuni esseri intrappolati, sarà necessario generare una rapida lista degli esseri. Sebbene una lista completa non sia necessaria, ci vuole almeno una certa quantità di informazioni individuali. Tieni a mente, anche, che a causa del fatto che le creature provengono dal passato, probabilmente non parleranno la lingua dei personaggi (dipende da come funzionano i linguaggi nella tua particolare campagna).

Le stanze sopra della principale a un certo punto contengono speciali rappresentazioni luminose, creazioni artistiche, e così via, ma quelle furono o danneggiate dai combattimenti o semplicemente consumate e svanite. Ixathinon ha appena cominciato a farle riparare (c'è il 25% di probabilità che Gazriktak si trovi qui se gli avventurieri non lo hanno ancora incontrato nel suo covo), in quanto la galleria è ancora qualcosa di lussuoso del quale ancora non permette a sé stessa di godere.

3-3. Giardini Acquatici

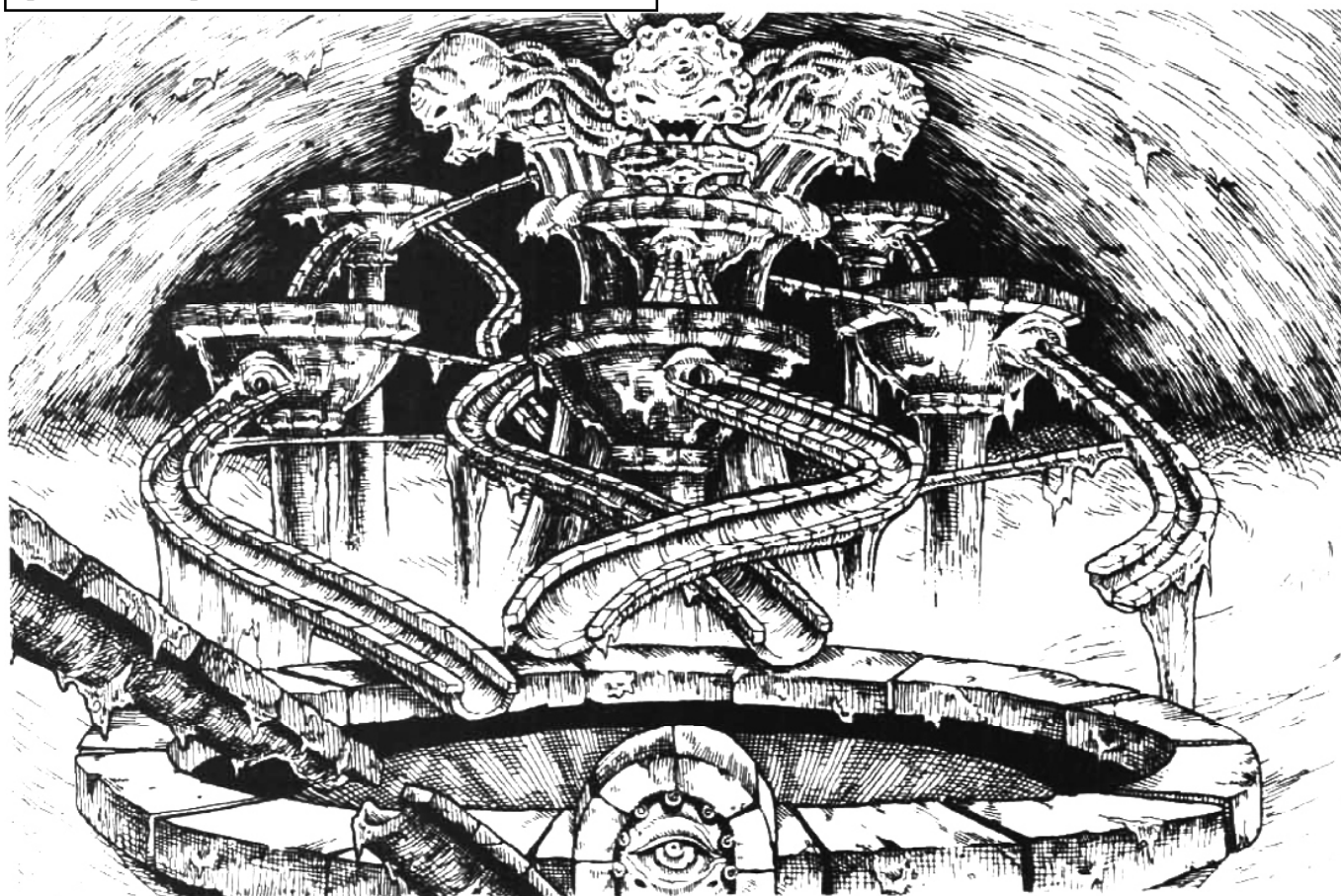
Questa stanza dalla forma strana era un capolavoro di modello architettonico quando fu creata. Un'intera serie di piscine, canali, e fontane furono combinate a formare un giardino di delicate cascatelle, pozze e così via. Quando i personaggi arrivano qui per la prima volta, leggi quanto segue ad alta voce:

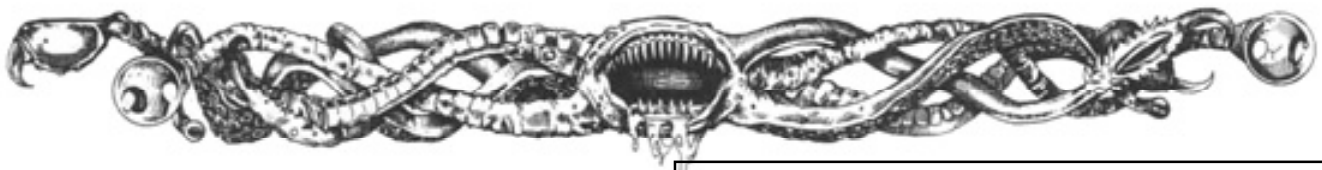
Questa stanza è una delle più bizzarre che avete mai visto da queste parti. Ha più o meno la forma di un uovo, sebbene un po' più stretto, ma la caratteristica del luogo che colpisce di più è la miriade di formazioni di pietra sovrapposte che riempiono il luogo da cima a fondo. Sembra tutte progettate per incanalare l'acqua, sebbene qui non ci sia acqua.

Il concetto generale di questo giardino acquatico era quello di usare l'acqua corrente per creare un ambiente affascinante. In cima alla stanza c'è una grande piscina. L'acqua spilla da questa piscina attraverso dei getti tutt'attorno. Quest'acqua cade in un'altra serie di piscine sottostanti da tutti i lati. Lì, l'acqua scorre attraverso alcuni canali che permettono all'acqua di spillare lungo un lato, creando una cortina d'acqua. Questo processo continua verso il basso attraverso la stanza, spruzzando da un recipiente o confluenza ad un altro, fino a raggiungere il fondo, dove si ferma nella piscina calma e profonda.

L'acqua è generata da una *caraffa d'acqua* e fu consumata sul fondo da una *sfera annientatrice*. Entrambe questi oggetti non ci sono più, presi come bottino durante i combattimenti.

I beholder trovavano divertente avventurarsi per i giardini, dove venivano spruzzati mentre si abbassavano sotto un piccolo getto di fontana, o levitando vicino a una piscina, guardando i rivoli delle cascatelle dall'alto. Ixathinon non è stata ancora in grado di reperire i due oggetti magici necessari per rendere il giardino di nuovo in funzione, ma ha dato l'incarico a Qeqtoxii di reperire gli oggetti e di riportarglieli il prima possibile.





3-4. Biblioteca

Questa serie di camere erano la biblioteca dei beholder. Quando i combattimenti infuriarono, molta della letteratura qui presente scomparve o fu distrutta. L'intero luogo ha migliaia di piccole nicchie ricavate lungo tutte le pareti per ospitare i libri, le pergamene e quant'altro.

Ixathinon ha dei piani a lungo termine per ricostruire questa libreria, e ha cominciato a piazzare qui tutti i testi in possesso della colonia. Ha dato ordine a Qeqtoxii di fare della raccolta di libri l'attività principale dell'Occhio Sbarrato e di portarli tutti qui per porli negli scaffali. Il beholder anziano ha soddisfatto solo in parte i desideri della regina della colonia. Gli sono stati mandati alcuni libri, semplicemente per tenerla a bada, ma la maggioranza dei testi più interessanti li ha tenuti per sé stesso, in quanto il beholder anziano è un vorace lettore e brama conoscenza quasi quanto brama la posizione di Ixathinon alla testa della colonia.

I titoli attualmente custoditi qui sono di un'ampia varietà di argomenti, e molti di essi sono in una lingua sconosciuta alle persone di Cumbert. Se i personaggi diventano troppo interessati a questi volumi, dovrai pensare in anticipo ad alcuni titoli. Non ci sono comunque testi magici nella collezione. Se gli avventurieri non hanno ancora incontrato Khuxristul nella sua tana, allora c'è il 25% di probabilità che il beholder mago si trovi qui.

3-5. Covo di Zulnethrac

Questa stanza attualmente serve come abitazione personale di Zulnethrac. Una serie di mensole scavate nelle pareti della stanza dalla forma cilindrica permettono di riporre degli oggetti, e una grande rete stesa per la sua ampiezza vicino al soffitto funge da letto. La stanza è adornata in modo sparso, in quanto il beholder passa poco tempo qui (c'è solo il 30% di probabilità di trovare qui l'occhio tiranno).

3-6. Covo di Ixathinon

La regina dell'alveare scelse questa stanza come suoi appartamenti perché poteva avere Zulnethrac al di fuori a servire come guardia. Ha portato molto del suo tesoro qui, e il suo stile di arredamento particolare sta cominciando a dominare le pareti. Leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori quando finalmente raggiungono questa stanza:

Il corridoio si apre in una stanza decorata generosamente, piena di delicate sculture, drappeggi alle pareti cristalli dai colori brillanti. Un combinazione di mufte luminescenti, funghi, scarabei di fuoco e strane lanterne colorate illuminano l'intero luogo. Su un basso blocco di

pietra giace un libro aperto, mentre quello che appare essere una qualche sorta di lavoro a mano è posto su un altro blocco di pietra in un angolo. In un secondo angolo una pila di varie cose sembrano formare un giaciglio.

C'è una buona probabilità (il 75%) che Ixathinon sia in casa, a meno che non prevalgano altre circostanze. Difficilmente sarà impreparata ad accogliere gli intrusi a meno che i personaggi non abbiano preso le più eccelse precauzioni per evitare di essere individuati. Vedi la sezione "Strategie ed Eventi" per maggiori informazioni su come essa reagirà quando affrontata per la prima volta.

Ixathinon ha nascosto il tesoro della colonia sotto il blocco di pietra con il libro posto sopra. E' richiesta un punteggio di Forza totale di 35 per spostare la cosa da una parte e rivelare il gruzzolo nascosto in uno spazio cavo. Il tesoro consiste in 4 pozioni (*ventriloquio*, *forma gassosa*, *longevità* e *filtro di loquacità*); 3 pergamene (1 incantesimo, 1 incantesimo, 7 incantesimi); 3 opere d'arte: 1 sfera fatta di diversi metalli preziosi uniti assieme in disegni vorticosi-113 mo, una tappezzeria-1.234 mo, 1 scultura di beholder in cristallo-434 mo; 3 ossodiane-50 mo, 3 pietre onice-50 mo, 3 pietre ambra-100 mo, 1 spinello rosso-marrone-500 mo; e 466 monete di platino.

3-7. Covo di Gazriktak

All'interno di questa stanza il beholder Gazriktak ha scelto di creare il suo covo. A causa della sua paranoia, l'occhio tiranno si è acuartierato nei recessi di questo luogo, usando il resto della stanza per porre delle barricate tra sé stesso e l'ingresso. Inoltre, Gazriktak ha pietrificato un roper e poi l'ha posto all'ingresso di questa stanza. Quando dorme, il beholder tiene i peduncoli rivolti verso l'ingresso cosicché si possa svegliare al più leggero sospetto di minaccia. Se Gazriktak percepisce di essere attaccato, libera il roper dal suo pietrificato per farlo agire come prima linea di difesa.

Negli sforzi di compiacere Ixathinon, Gazriktak ha unito i suoi averi con quelli della colonia, così qui non c'è alcun tesoro.

Roper (1): CA 0; MV 3; DV 10; pf 62; THAC0 11; N° Att. 1; Danni 5d4; AS filamenti, risucchio di Forza; DS immune all'elettricità e resistente al freddo; PD vulnerabile al fuoco; RM 80%; T G (alto 2,7 m); ML Campione (15); Int. Eccezionale (15); AM LM; PE 10.000.

Note: Gli avversari subiscono una penalità di -2 al tiro per la sorpresa; i roper lanciano contro l'avversario dei filamenti viscosi (1 per round) fino a 15 metri di distanza ((1d4+1)x10); ogni volta che un filamento colpisce (normale tiro per colpire), le vittime devono



superare un tiro-salvezza contro Veleno per non perdere metà del punteggio di Forza in 1d3 round; l'effetto dura 2d4 turni; la preda viene trascinata di 3 metri per round; ogni filamento può trascinare 325 kg; il morso della creatura è automatico per le vittime catturate dai filamenti; i filamenti possono essere staccati con un tiro per aprire porte; un filamento ha CA 0 e deve subire 6 punti-ferita da un singolo colpo da arma da taglio per essere reciso; i roper sono immuni all'elettricità e subiscono solo metà danni da attacchi basati sul freddo; subiscono una penalità di -4 ai tiri-salvezza contro il fuoco.

All'interno del ventriglio del roper ci sono 13 mp e 3 citrine da 50 mo.

3-8. Covo di Sespetoxri

Questo covo di beholder non ha nulla di particolare. L'occhio tiranno ha nascosto i suoi averi in un altro luogo, ma per sviare i sospetti, vive una vita piuttosto povera in presenza degli altri membri della colonia. Ciò che comunque è stato posto in questa stanza è un cavo steso e tirato a molla manovrato da 2 servitori replicanti. Quando Sespetoxri lascia il covo, i due servitori girano una manovella finché il cavo non è teso. Questi servitori attendono finché qualcuno

non entra: Se si tratta del loro padrone o un altro beholder i servitori rilasciano il cavo cosicché giaccia sul terreno. Se entra qualcun altro entra nella stanza principale, uno dei due servitori taglia il cavo: Una volta rilasciato, il cavo sferza attraverso la stanza ad altezza fianchi, infliggendo 2d6 punti-ferita a chiunque colpisca (THAC0 16).

Replicante (2): CA 5; MV 9; DV 4; pf 25, 28; THAC0 17; N° Att. 1; Danni 1d12; AS sorpresa; DS immunità al sonno e allo *charme*; T M (variabile); ML Elite (13); Int. Molto intell.te (11); AM N; PE 420.

Note: I replicanti possono assumere la forma di qualsiasi creatura umanoide tra 1,2 metri e 2,4 metri di altezza; può usare *ESP* e può imitare la vittima al 90% di accuratezza; esegue tutti i tiri-salvezza cose fosse un guerriero di 10° livello.

3-9. Covo di Sikerewxes

Questa stanza dalla forma cilindrica è illuminata da muffe fosforescenti ed è tenuta molto pulita. Comunque, il covo di Sikerewxes non è interamente così come sembra. L'intera stanza è sotto l'effetto di un incantamento *soffitto adesivo* che Sikerewxes ha fatto porre da uno dei suoi servitori. Nello sforzo di mantenere segreta la parola d'ordine, Sikerewxes

uccise il servitore. Ora Sikrewxes accende l'effetto o lo spegne ogni volta che desidera mettere in difficoltà un altro beholder.

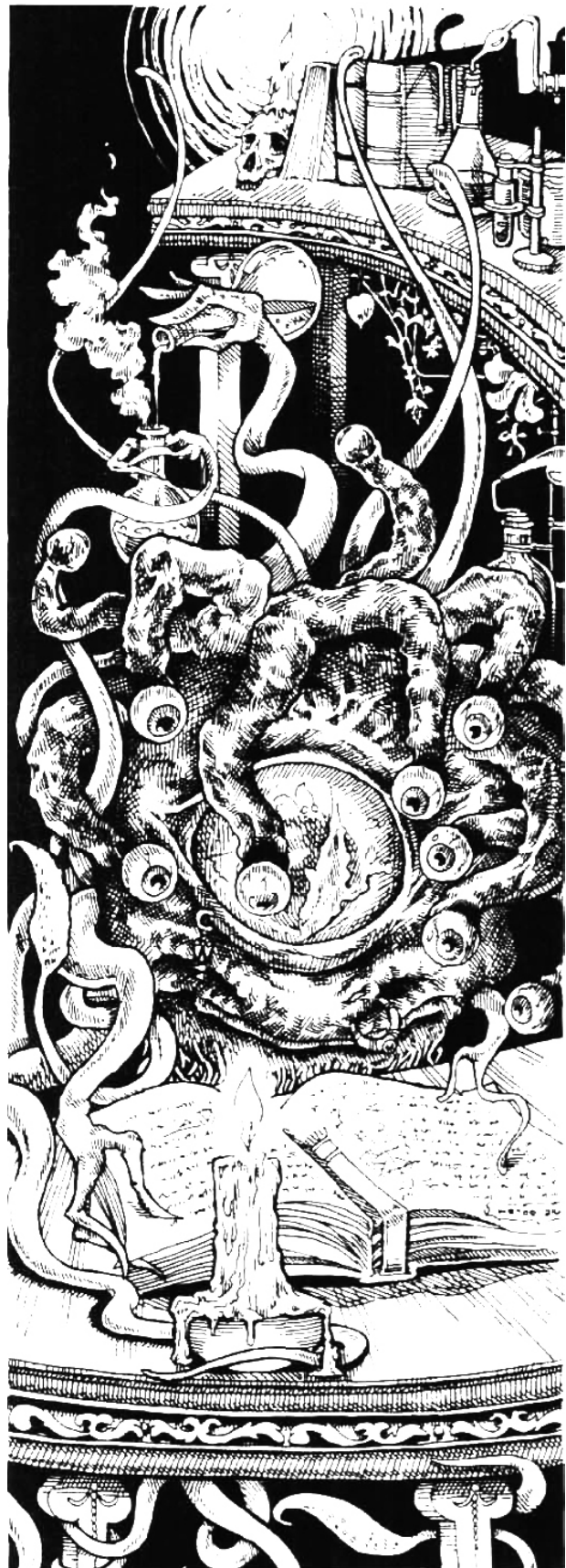
Se gli avventurieri tentano di entrare in quest'area, scopriranno le insolite proprietà di questo tipo di effetto. Ogni volta che qualcuno entra in una stanza con l'incantamento *soffitto adesivo* attivo, "cade" verso il soffitto invece che verso il pavimento, subendo i normali danni da caduta. Anche se *levitazione* non funziona contro questo incantamento, sia *caduta morbida* che *volare* possono essere usati per evitare gli effetti. Un incantesimo *caduta morbida* funziona esattamente come descritto eccetto che il personaggio si muove verso il soffitto invece che verso il pavimento. Un incantesimo *volare* permette al ricevente di ignorare gli effetti finché riesce a superare una prova di Destrezza ogni round. Il momento in cui il personaggio fallisce la prova di Destrezza, cade verso il soffitto perché è confuso riguardo la differenza tra sotto e sopra.

I beholder evitano gli effetti della caduta girandosi sottosopra. Quando Sikrewxes implementò la prima volta l'incantamento soffitto adesivo, fece in modo di frustrare tutti i beholder che venivano nel suo covo. Quando tornavano per una ulteriore visita i beholder si giravano automaticamente per gestire gli effetti dell'incantamento. Comunque, Sikrewxes lasciava decadere l'incantamento dopo 24 ore, così che la volta successiva si trovavano di nuovo a cadere. Questo piccolo vezzo di Sikrewxes ha fatto in modo che ora tutti i beholder della colonia (eccetto Ixathinon, naturalmente) si tengano alla larga dal covo di Sikrewxes

3-10. Covo di Khuxristul

Questa stanza è colma dell'equipaggiamento per le ricerche di Khuxristul. Circa ogni 3 metri un tavolo segue la parete circolare della stanza. Ognuno di questi tavoli (ce ne sono 8) è coperto con alambicchi, fornelli, crogioli, calamai, mortai, pergamene, fiale, pesetti e così via. Sotto i tavoli pendono vari tipi di erbe secche e altri componenti di incantesimi. Dato che Khuxristul ricerca nuovi incantesimi e varianti di quelli che già conosce, Ixathinon ha fornito al beholder mago una speciale disposizione per tenere qualsiasi libro necessario per portare avanti le ricerche magiche. Come risultato, diversi tomi giacciono sparsi su ogni tavolo nel covo di Khuxristul. Molti di questi tomi sono studi teorici di magia, ma uno di essi dovrebbe essere un *manuale dei golem* e, un altro, il libro degli incantesimi di Khuxristul.

Quando entrano nel covo c'è il 75% di probabilità che Khuxristul sia presente, ricercando una versione dell'incantesimo palla di fuoco. Con il beholder mago c'è un *suwyze*, che è qui per avvisare il suo padrone dell'arrivo di qualcuno. Quando si trova profondamente coinvolto nel lavoro di controllo e ricerca, Khuxristul ha una sfortunata





tendenza a dimenticare dove si trova. Una volta nel passato, quest'abilità di tagliare fuori l'ambiente circostante permise ad un altro beholder di sorprendere inavvertitamente il beholder mago mentre stava ricercando un incantesimo volatile: Il tragico risultato uccise l'altro beholder e ferì Khuxristul. Per evitare incidenti futuri, Ixathinon permise a Khuxristul di tenere un suwyze che Zulnethrac trovò mentre svolgeva l'esplorazione preliminare dei livelli inferiori di Ilth K'hinax.

Quando gli avventurieri si avvicinano all'area, il suwyze gorgoglia un avvertimento al suo padrone (se Khuxristul è presente) e poi si nasconde. Come risultato, Khuxristul è preparato per il combattimenti quando i personaggi entrano il suo covo. Se Khuxristul non è presente, il suwyze semplicemente si nasconde sotto il tavolo più basso, rendendosi invisibile, finché non forzato a combattere (se questo è il caso).

Suwyze (1): CA 4; MV 12, Ar 12; DV 4+4; pf 29; THAC0 15; N° Att. 8; Danni 1d6; AS incantesimi, viticci; DS mai sorpreso; T E (diam 6 m); ML Risoluto (11); Eccezionale (15); AM N; PE 975.

Note: Un suwyze può percepire il pericolo in arrivo a distanza perché i suoi viticci e antenne percepiscono la luce, il calore, gli odori, l'aria, le aure magiche, le creature fortemente buone o cattive e i leggeri cambi di pressione (come l'apertura di una porta); un suwyze può usare ognuna delle seguenti abilità simili a incantesimi tre volte al giorno: *chiaraudienza, chiaroveggenza, individuazione del bene, individuazione del male, individuazione del magico, invisibilità, urlo e occhio dello stregone*; la sua alta abilità percettiva gli conferisce un bonus di +2 ai tiri-salvezza contro la magia basata sulle illusioni; attacca con i viticci abrasivi lunghi 3 metri che infliggono 1d6 punti-ferita; può fare in modo che un attaccante veda il combattimento dal suo punto di vista (con molta esagerazione in suo favore) o la vittima fallisce un tiro-salvezza contro Incantesimi (provocando una penalità di -3 ai tiri per colpire e di -1 al danno); se tutto il resto fallisce, il suwyze usa una versione dell'incantesimo *urlo* per chiamare aiuto colpendo tutti gli avversari allo stesso tempo.

3-11. Covo di Qeqtoxii

Dato che Qeqtoxii visita Ilth K'hinax solo occasionalmente, il suo covo ha solo il minimo indispensabile. Ogni volta che il beholder anziano si trova in città per più di un giorno, dorme in una rete in cima alla stanza. Pochi tavoli sono intorno alla stanza (in modo simile a quello di Khuxristul), ma su essi ci sono solo pochi pezzi di metallo e erbe secche.

Comunque, se i personaggi guardano in alto, vedranno diversi specchi. Un totale di otto specchi sferici beholder sono disposti in cerchio a equa distanza fra loro intorno alla cima e al fondo del covo di Qeqtoxii. Questi specchi hanno l'abilità di riflettere il raggio di un occhio senza perdere il suo potere. Mentre Qeqtoxii non lo apprezzi molto è possibile svellere questi specchi dai supporti con un tiro per aprire porte eseguito con successo. Gli avventurieri possono tentare di usare questi specchi per riflettere contro i beholder il raggio degli occhi.

3-12. Prigioni

Quando Ilth K'hinax era una città fiorente, i beholder avevano problemi con alcuni degli abitanti della città. Siccome i beholder non volevano trasformare ogni cosa in pietra, costruirono delle prigioni per tenere i prigionieri finché non fosse arrivato il momento di prendersi cura di loro in modo appropriato. Ogni "cella" è profonda e larga 6 metri, come un tubo. In molti casi, una pesante grata copre ognuno dei buchi. Comunque, il buco direttamente sotto l'area 3-2 non ha la grata. Se i personaggi cadono dal museo al di sopra, devono superare una prova di Destrezza (penalità -2) o cadere dentro il buco.

Se il gruppo decide di non rischiare di cadere nel buco, possono cercare di spostare la grata lì vicino con un tiro per piegare sbarre/sollevarle saracinesche. Solo tre personaggi possono lavorare insieme per svolgere questo compito.

3-13. Stanze dei Servitori

Questa piccola caverna conduce giù dal tunnel principale al Livello 3. Questo accesso è conveniente per i servitori duergar che i beholder desiderano tenere nella parte superiore della città. I servitori che vivono in questa area sono principalmente a guardia delle prigioni o forniscono assistenza a qualsiasi beholder che ne avesse bisogno.

Queste stanze non solo contengono il gabinetto per i servitori, ma hanno anche il magazzino per la carne sia per i beholder che per i servitori. Dato che c'è solo qualche duergar attualmente, hanno molto spazio per loro.

Se i personaggi desiderano controllare l'area, la troveranno di poco interesse. Il gabinetto è solo una piccola alcova con una piccola sporgenza ricavata dalla roccia attraverso il quale i fori (e il tunnel verticale) vennero scavati. Sono passati molti anni nel quale la città è stata disabitata, così qualsiasi spazzatura che era nel buco del gabinetto è da lungo decomposta. Il magazzino della carne attualmente non ha niente più che qualche pietra si sporangio e qualche altra scheggia di pietra.



Strategie ed Eventi

Attraverso tutta questa avventura, Qeqtoxii cerca di mantenere segreti i suoi piani e la sua identità a Ixathinon e agli altri membri della colonia. Da parte sua, Ixathinon non è una sprovveduta; sa perfettamente cosa sia Qeqtoxii (un beholder anziano) e che cosa stia macchinando nel corso delle ultime settimane. Non sa però che il beholder anziano impersona i panni di Velinax, così è possibile che scambi la persona di Qeqtoxii come un altro stupido avventuriero in attesa della distruzione. La regina della colonia passa la gran parte del suo tempo nella città superiore, supervisionando gli altri membri della colonia nel ripristino delle cose, ma si avventurerà al di fuori di tali confini occasionalmente per dare un'occhiata a altre aree. Si fida di Zulnethrac implicitamente, così qualsiasi cosa egli gli racconterà (e sembra che racconti), la prenderà per un dato di fatto. Sebbene non sia particolarmente contenta dell'idea di Zulnethrac di lasciare i mostri distribuiti in tutta la zona come deterrente per gli intrusi ficcanaso, è una ferma sostenitrice dell'abitudine di delegare le responsabilità, così ha intenzione di appoggiarsi al giudizio dell'altro beholder.

Siccome sa che Qeqtoxii ha in mente qualcosa, ha piazzato un paio dei suoi replicanti vicino all'area 1-2. I loro ordini sono di controllare gli esseri che possono diventare una minaccia per lei. Una volta che la minaccia è individuata, uno dei replicanti deve fare rapporto a lei così che ella sappia dell'esistenza del pericolo. Il replicante che resta dovrebbe seguire il gruppo senza mai prendere contatto in alcun modo. Dopo aver fatto rapporto, il replicante che aveva lasciato il gruppo dovrebbe tornare indietro e mettersi a seguire anche lui il gruppo. Se vede che il gruppo raggiunge il livello superiore, allora il replicante dovrebbe fare rapporto del loro imminente arrivo a Ixathinon. Questo le darà l'opportunità di preparare un piccolo comitato di "benvenuto" per loro.

Replicante (2): CA 5; MV 9; DV 4; pf 28, 30; THAC0 17; N° Att. 1; Danni 1d12; AS sorpresa; DS immunità al sonno e allo *charme*; T M (variabile); ML Elite (13); Int. Molto intell.te (11); AMN; PE 420.

Note: I replicanti possono assumere la forma di qualsiasi creatura umanoide tra 1,2 metri e 2,4 metri di altezza; può usare *ESP* e può imitare la vittima al 90% di accuratezza; esegue tutti i tiri-salvezza come fosse un guerriero di 10° livello.

Possibili Astuzie

Una volta che i personaggi raggiungono il livello superiore, il replicante rimane con il gruppo come ordinato per cercare di insinuarsi nel gruppo e sabotare i suoi sforzi in qualche modo. Siccome avrà seguito il gruppo per un po', dovrebbe avere una buona idea sul come farlo con successo. Usando le sue astute abilità, dovrebbe essere in grado di eliminare uno dei membri del gruppo (possibilmente qualcuno di nuovo nel gruppo) e rimpiazzarlo, o potrebbe tentare di imitare uno *svirfneblin* o un altro umanoide e unirsi al gruppo.

Naturalmente, è possibile che Qeqtoxii si renda conto degli sforzi del replicante o della sua presenza. Se Velinax sembra essere la nuova aggiunta al gruppo, allora il replicante potrebbe tentare di attirare Velinax distante con l'intenzione di sostituirsi al mago. Comunque, tieni a mente che il replicante ha la possibilità di capire che Velinax è più di quel che sembra. In questo caso, il replicante potrebbe tentare di esporre Velinax aggirandolo il beholder anziano in qualche modo. In effetti, è possibile che la presenza del beholder possa neutralizzare la presenza del replicante e vice versa.

Se gli avventurieri si accorgono che qualcosa li sta seguendo, allora il replicante si fa da parte un poco. Permetti a qualsiasi trappola ben pianificata di funzionare con uno o tutti e due i replicanti. Se uno dei replicanti diventa prigioniero del gruppo, esso non rivelerà nulla di più che il fatto di essere un servitore della regina della colonia. Se i personaggi trovano qualche modo per fargli rivelare di più, allora adirà qualcosa riguardo qualche dettaglio sulla colonia (compreso di alcuni beholder) ma siccome è di solito impegnato con gli affari di Ixathinon, non conosce in particolare più dei suoi incarichi da servitori.

Una Supplica Disperata

Se i personaggi non hanno sufficiente iniziativa per proseguire verso l'incontro finale con Ixathinon, questo evento può essere piazzato in qualunque momento il DM desideri. Un'avventurata giovane donna di nome Deena si era avventurata per la città alla ricerca di suo padre. Appare piuttosto ferita e diverso sangue imbratta i suoi vestiti. Quando i personaggi la incontrano, sta quasi per svenire a causa della copiosa perdita di sangue. Diversi uccelli stigei giacciono ai suoi piedi, morti. Se gli avventurieri non la curano entro 1 round, Deena morirà. Se no la possono curare, allora riuscirà a sopravvivere quel tanto che basta per raccontare la sua storia. Leggi o parafrasa la storia di Deena, aggiungendo dei sospiri quando raccoglie le forze per continuare la narrazione, se appropriato:



“Quando ero una ragazzina, mio padre mi raccontava le storie di una città beholder che fu distrutta dall’interno a causa delle guerre fra le fazioni. Crescendo, mi resi conto che queste storie erano in effetti delle leggende sul quale mio padre stava eseguendo delle ricerche. Col passare del tempo fu in grado di restringere l’area nel quale poteva essere la città beholder. Pochi mesi fa, arrivammo in questa zona nel tentativo di trovare l’antica città dei beholder e dare un’occhiata con i nostri occhi. Come potete vedere, l’abbiamo trovata. Comunque, dopo poche ore di esplorazione, ci rendemmo conto che la città non era disabitata dai beholder come asserivano le leggende. Durante la battaglia, venni stordita fino all’incoscienza. In qualche modo, mio padre fu in grado di evitare che mi catturassero perché quando mi svegliai, lui non c’era e io giacevo sotto una piccola frana nella sezione dei duergar.”

Deena crede che i beholder abbiano imprigionato il padre da qualche parte nella città. Negli sforzi di cercare di trovare e liberare il padre, ha attraversato diversi pericoli. Se viene curata, desidererà unirsi al gruppo nel loro viaggio attraverso la città. Deena e suo padre, Garon, hanno esplorato la città solo fino al punto in cui i personaggi trovano Deena. Se qualcuno nel gruppo suggerisce che Garon potrebbe essere stato disintegrato, Deena rifiuterà di dare ascolto. Il suo “istinto” le dice che suo padre è ancora vivo e probabilmente si trova al livello sopra di loro (Livello 3)

Effettivamente, Deena ha ragione. Garon è detenuto in una delle celle prigioni del Livello 3. Quando i personaggi trovano le prigioni per la prima volta, sentiranno Garon che chiede aiuto. Una volta rilasciato (vedi area 3-12), avrà bisogno di alcune cure, ma poi si offre di unirsi a loro. Sebbene egli voglia abbandonare la città, desidera anche impedire ai beholder di causare problemi alla gente che vive in superficie al di sopra della città. Se Deena è morta, allora suo padre ha un incentivo in più per distruggere coloro che la uccisero. Alla fine, comunque, Garon ha sentito riguardo i piani di Ixathinon di distruggere gli umani di superficie. Grazie alla sua natura a cedenze, Garon non può, in buona coscienza, lasciare la città finché i suoi malvagi abitanti non ne saranno sradicati.

Deena, donna umana G5: CA 4 (corazza di maglia e buckler); MV 12; pf 31 (0 a causa delle ferite); THAC0 16 (14 con *spada lunga* +1 e specializzazione); N° Att. 3/2; Danni 1d8+4 (*spada lunga* +1 con bonus Forza e specializzazione); T M (1,72 m); ML Elite (14); AM LB; PE 270.

Personalità: avventata, testa calda.

Equipaggiamento Speciale: *pozione del volo* (2), *spada lunga* +1, corazza di maglia, buckler, zaino con razioni speciali per 5 giorni, cote per affilare e acciarino, coperta, torcia, borraccia, 15 metri di corda di seta, chiodi.

Capacità: caccia, arco lungo*, *spada lunga**, alpinismo, navigazione, uso della corda, parlare il comune, parlare il dialetto (*indica specializzazione).

For 16, Des 9, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 14.

Deena è stata allevata da suo padre e da alcuni suoi compagni di avventure. A causa del suo temperamento rude, racconta le cose così come stanno. Ha svolto alcune avventure con suo padre e i suoi amici in precedenza, ma questa è la prima volta che vanno in cerca di qualcosa solo loro due. Non è esattamente sicura del perché egli abbia voluto così, ma pensa che abbia a che fare col fatto che i compagni di suo padre ridicolizzavano l’idea dell’esistenza di una città beholder. Crede che Garon deve aver deciso di scoprire la verità per conto suo prima di portare gli altri a dare un’occhiata.

Garon, maschio umano G9: CA 1 (corazza di maglia elfica +2, buckler e bonus Des); MV 12; pf 78 (43 a causa delle ferite); THAC0 12 (9 con *spada lunga* +2, bonus di Forza e specializzazione); N° Att. 2/1; Danni 1d8+5 (*spada lunga* +2 con bonus Forza e specializzazione); T M (1,78 m); ML Elite (14); AM LB; PE 2.000.

Personalità: metodico, paziente.

Equipaggiamento Speciale: (presente nella cella accanto a lui) *pozione del volo* (2), *spada lunga* +2, corazza di maglia elfica +2, buckler, zaino con razioni speciali per 5 giorni, cote per affilare e acciarino, coperta, torcia, borraccia.

Capacità: storia antica, caccia, arco lungo*, *spada lunga**, navigazione, uso della corda, parlare il comune, parlare il dialetto (*indica specializzazione).

For 17, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 11, Car 9.

Garon è un uomo quieto che pensa molto. La sua pazienza non ha confini-il quale è l’eccezione al detto “tale padre, tale figlia.” Garon è stato affascinato dalla legenda della città dei beholder per diversi anni. Ogni volta che lui e i suoi compagni si trovavano in luoghi sconosciuti, egli chiedeva sempre riguardo le leggende che aveva sentito. Dopo anni di ricerche (e un indizio dalla persona umana di Qeqtoxii), Garon finalmente trovò una possibile locazione della città e scoprì che le sue ricerche erano state ripagate. Ora, comunque, vuole liberare la città dai suoi attuali occupanti-fosse solo per proteggere gli abitanti che vivono in superficie dalla malvagia macchinazione della colonia!

Ilth K'hinax





L'Ultima Soglia

Se Ixathinon non viene avvisata dai replicanti dell'arrivo degli avventurieri al Livello 3, la regina della colonia non ha nessun piano specifico o alcuna trappola preparata. Come indicato nell'area 3-6 (il covo di Ixathinon), c'è il 75% di probabilità della sua presenza nel covo al momento del confronto. Se non si trova nell'area, allora si trova nella grande camera delle udienze (25% di probabilità se i personaggi arrivano qui di essere stati nell'area 3-6). Quando il gruppo incrocia per la prima volta la propria strada con Ixathinon, non esiterà a usare tutto il suo potenziale per cercare di sopraffarli. Evocherà anche gli altri membri della colonia, se ne ha la possibilità. Una cosa che farà sicuramente è quella di usare la gravità a suo favore e a sfavore dei personaggi. Se arriva a una svolta, è questione di un attimo per lei di infilarsi in un buco nella roccia e farsi da parte (direttamente in alto, se necessario). SI può fare qualcosa per condurre il gruppo nel mezzo di altri beholder, in un pericoloso vicolo cieco, o perfino sul bordo di un precipizio (se ci riesce).

Se i replicanti sono in grado di avvisarla dell'arrivo del gruppo al Livello 3, incontreranno Ixathinon da sola o nel covo della regina o nella camera delle udienze (a scelta del DM). Quando vede il gruppo, agisce come se li stesse aspettando per tutto il tempo. Anche se non riconoscerà Qeqtoxii in forma umana (a meno che i replicanti non lo sappiano e siano riusciti ad avvisarla), la regina della colonia sa che il beholder anziano ha spinto i personaggi fino qui. Se i personaggi attaccano senza porre domande, lancia il suo contrattacco istantaneamente usando tutti i poteri a sua disposizione. Altrimenti, leggi quanto segue ad alta voce ai giocatori al primo confronto con Ixathinon, modificando quando necessario:

Davanti a voi si libra una immensa creatura sferica con molti occhi. Invece dei peduncoli, comunque, gli occhi di questa creatura circondano la sua forma sferica. Velinax sussurra acconto a voi con timore e ammirazione nella voce, "E' la grande regina della colonia... deve esserlo! La configurazione degli occhi..."

Prima che possa finire la frase, comunque, la creatura parla. "Così, siete voi... gli avventurieri i quali Qeqtoxii pensa che mi uccideranno. Credo che la povera creatura sottovaluta il mio potenziale. Bene, l'errore di Qeqtoxii si mostrerà fatale per voi e per quell'idiota. A meno che..." la regina della colonia fa una pausa, come se pensasse, "... potreste fornirmi alcuni dettagli riguardo le operazioni di Qeqtoxii al di fuori della città così la transizione più fluente quando un nuovo capo prenderà il suo posto.

Gli avventurieri possono chiedere delle chiarificazioni sulle domande della regina della colonia per sapere cosa voglia dire. Se scopre che non hanno indizi su quanto Qeqtoxii stava facendo con L'occhio Sbarrato, allora essa attacca immediatamente. Una volta che la battaglia sarà cominciata, gli avventurieri avranno 1d4 di round prima dell'arrivo di Gazriktak (o Sikrewxes, se Gazriktak è già morto). Ixathinon ha predisposto di proposito così da far arrendere i personaggi per la paura. Ad ogni modo se il gruppo sembra sostenere il combattimento, chiamerà gli altri beholder muggendo. Dopo il muggio di richiamo, altri beholder arriveranno ogni 4 round per aiutare la regina della colonia a difendersi. L'ordine di arrivo (saltando le morti precedenti) come segue: Sikrewxes, Sespetoxri e Khuxristul. A causa del fatto che si trovi ai livelli inferiori svolgendo delle pratiche per la regina della colonia, Zulnethrac non arriva sulla scena se no dopo la morte di Ixathinon.

A seconda di quanto bene vada ai personaggi, sono possibili diversi scenari. Se il gruppo riesce a uccidere Ixathinon, allora dovranno affrontare Qeqtoxii nella sua vera forma. Se i personaggi smascherano Qeqtoxii prima, allora il beholder anziano si mostra solo dopo che i personaggi avranno svolto la gran parte del lavoro sporco. Quando Ixathinon sarà morta, tutti i beholder smetteranno di combattere per un momento. Quando accade, leggi quanto segue ad alta voce, modificando se necessario:

I secondi passano dopo la morte di Ixathinon. All'improvviso, colui che conoscete come Velinax il Vermiglio inizia a ridere. Poi, il tono cambia, diventando più profondo. Mentre guardate, la forma di Velinax si distorce e diventa sferica. Gli occhi si allungano dagli arti. Alla fine, levitante di fronte a voi con un ghigno malvagio che gli attraversa la faccia, c'è un beholder.

"Ilth K'hinax è mia! Vi siete comportati bene, cari miei. Sappiate che vi siete guadagnati la gratitudine di Qeqtoxii prima di morire!" esclama il beholder mentre tutti i suoi occhi peduncoli si mettono in posizione per rivolgersi ognuno verso un membro del vostro gruppo.

Qeqtoxii crede che qualsiasi gruppo capace di uccidere una regina della colonia è una grossa minaccia per lui, così il beholder anziano cercherà di distruggere il gruppo. Naturalmente, a Zulnethrac non piace il fatto che Qeqtoxii sia stato in grado di uccidere al sua beneamata regina della colonia, così attaccherà immediatamente Qeqtoxii (se Zulnethrac è ancora vivo).

Conclusioni

Se i personaggi riescono a sopravvivere alla battaglia fra i beholder, possono esplorare la città (o il Sottosuolo se tu, il DM, desideri) o possono riprendere la strada del ritorno per la città di Cumbert. Una volta raggiunta la superficie, leggi il paragrafo che segue:

Il tempo speso in Ilth K'hinax sembra essere passato inosservato per coloro che si trovano sopra la città. Nella luce del tardo pomeriggio, vedete i cittadini di Cumbert chiudere le loro attività per tornare a casa, accorgendosi poco di quale minaccia fosse cresciuta nel sottosuolo. Con la minaccia della città rimossa, possono continuare le loro faccende quotidiane liberi dalla dominazione degli occhi tiranno che hanno prosperato sotto di loro.

Permetti ai personaggi di concludere le questioni in sospeso in città prima di andarsene. Facendolo gli darai la possibilità di notare alcuni subdoli cambiamenti dopo che il problema della presenza dei beholder è stato risolto. Per esempio, se è stata distrutta l'intera colonia, l'Occhio Sbarrato soffrirà di un vuoto di potere. Questo potrebbe condurre a mole guerre fra fazioni per i vicoli di Cumbert. Se i personaggi rimangono in città abbastanza a lungo per vedere il problema, la sistemazione anche di questa particolare confusione potrebbe fornirgli alcune ulteriori sfide. Una volta che il problema è stato sistemato, gli avventurieri possono essere ufficialmente riconosciuti e ring razioni dalla città.

D'altra parte, se qualcuno dei beholder è riuscito a scappare durante la battaglia finale, allora i personaggi potrebbero concludere andandone in cerca per distruggerlo. Questo può portare i personaggi in diverse altre avventure e potrebbe rappresentare per il gruppo un nemico in futuro!

Guida alle Ricompense

E' responsabilità ultima del DM di gestire il finale della storia e le ricompense del gruppo riflettendo il modo in cui il gruppo ha interpretato, lavorato assieme, ecc. Comunque, sono state fornite alcune linee guida in questa avventura che aiutano il DM nella sua stima finale sul quando ricompensare un gruppo in circostanze specifiche (non comprendendo i PE guadagnati debellando i mostri). Se il gruppo desidera avanzare più lentamente (come un gruppo che abbia cinque o più avventure per livello di avanzamento), allora diminuisci le ricompense. Se un gruppo desidera avanzare più velocemente, allora aumenta le ricompense. Naturalmente, il DM può assegnare altri punti se il gruppo ha fatto qualcosa di unico (in altre parole, non elencato qui) che ha risolto le situazioni.

- Area 1-2 (Strada Principale): Se i personaggi trovano l'apertura nella frana, guadagnano un totale di 2.000 PE.
- Area 1-4 (Riserve dei Duergar): Se il gruppo scopre il sistema di tunnel dell'area, guadagna in totale 1.000 PE. Se evitano il muschio giallo rampicante, allora dagli altri 1.000 PE.
- Area 1-6 (Montacarichi e Rampa dei Pedoni): Se i personaggi evitano il montacarichi e prendono la rampa dei pedoni, guadagnano in totale 1.000 PE. Se prendono particolari precauzioni nel salire la rampa, allora dagli altri 1.000 PE.
- Area 1-12 (Alloggi Generali): Se i personaggi fanno amicizia con i svirfneblin e li aiutano a lasciare la città, guadagnano 5.000 PE.
- Piattaforma Cerimoniale: Se i personaggi riescono a salire alla città superiore (senza l'aiuto di Qeqtoxii), allora guadagnano 5.000 PE.
- Se i personaggi distruggono i replicanti prima di raggiungere il Livello 3, allora guadagnano 1.000 PE per essere stati in guardia.
- Se i personaggi aiutano Deena e Garon, allora guadagnano 1.000 PE. Se riescono a portare fuori dalla città tutti e due i guerrieri, allora guadagnano altri 2.000 PE (1.000 PE se solo uno dei due).
- Se i personaggi sospettano che Velinax non sia ciò che sembra, allora guadagnano un totale di 5.000 PE. Se arrivano alla conclusione che Velinax sia una sipa dei Beholder, allora dovrebbero guadagnare altri 3.000 PE.

La sezione seguente contiene informazioni sulla pietranera, sul combattimento dei beholder standard e i principali personaggi non giocanti.

La Pietranera

Uno dei principi della magia e dell'architettura dei beholder comprende l'uso della pietranera. La pietranera è creata dall'incantesimo *muro di pietranera*, che è un incantesimo di 5° livello dei maghi. Quando pronunciato, questo incantesimo crea pietranera a cui il lanciatore può dare qualsiasi forma desideri. Per ogni livello di esperienza, si creano 28 dmc di pietranera con l'incantesimo. Ripetuti usi di questo incantesimo non creano muri di pietranera senza giunture, comunque.

Una volta creata, la pietranera possiede le proprietà naturali della roccia. E' possibile far sparire la pietranera per 1 round con l'incantesimo *dissolvi magie* o con un raggio anti-magia. Un *dissolvi magie* elimina temporaneamente 56 dmc di materiale per ogni livello di esperienza del lanciatore. Un raggio anti-magia elimina tutta la pietranera all'interno delle dimensioni del raggio.

Combattere i Beholder Comuni

I beholder hanno differenti valori di classe d'armatura per le differenti parti del corpo. Dopo che un personaggio esegue un tiro per colpire in mischia o con armi da lancio deve tirare un dado percentuale per determinare quale parte del corpo il personaggio abbia colpito.

Tiro	Parte	CA
01-75	Corpo	0
76-85	Occhio centrale	7
86-95	Peduncoli	2
96-00	Occhio pedunculato	7

Per colpire parti specifiche del corpo, un personaggio deve fare un colpo mirato, che non solo aggiunge un +1 alla sua iniziativa, ma anche gli conferisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

I punti-ferita sono divisi fra le componenti del corpo del beholder. Del totale indicato, due terzi sono assegnati al corpo e un terzo all'occhio centrale. I peduncoli e i piccoli occhi possono sostenere 1d8+4 punti-ferita prima di essere distrutti; comunque questi danni non contano per il conteggio totale dei punti-ferita del beholder. Il solo modo per uccidere un beholder è di ridurre i suoi punti-ferita a zero.

PNG Principali

Qui di seguito sono indicate le caratteristiche di tutti i principali PNG di questa avventura (in ordine alfabetico). Sentiti libero di modificare le statistiche per rendere il gioco più equilibrato.

Gazriktak (Beholder): CA 0/2/7; MV Vo 3 (B); pf 48; THAC0 11; N° Att. 1; Danni 2d4; AS magia; DS raggio anti-magia; RM nessuna; T M (diam 1 m); ML Fanatico (18); Eccezionale (16); AM LM; PE 14.000.

Poteri degli Occhi: Centrale-raggio anti-magia (raggio d'azione 140 m, arco di 90° gradi davanti al beholder, nell'area non funziona alcuna magia); 1°-charme (come l'incantesimo); 2°-charme mostri (come l'incantesimo); 3°-sonno (come l'incantesimo, ma un solo bersaglio); 4°-telecinesi (112 kg di peso); 5°-carne in pietra (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 6°-disintegrazione (raggio d'azione 20 m); 7°-paura (come la bacchetta); 8°-lentezza (come l'incantesimo, ma su un solo bersaglio); 9°-causa ferite gravi (raggio d'azione 50 m); 10°-raggio della morte (come incantesimo della morte, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 40 m).

Gazriktak è una creatura ossequiosa e codarda fra quelli della sua specie, sempre impaurito dalla possibilità che Ixathinon possa essere dispiaciuta dal suo servizio alla colonia e di venir scacciato via. Egli è certo che il disastro attente dietro ogni angolo e che gli incubi siano in agguato nelle più buie profondità di Ilth K'hinax, in attesa che i beholder abbassino la guardia. Desidera che la colonia ritorni a casa propria, ma naturalmente no lo rivelerà a nessuno degli altri beholder per paura di essere emarginato e esiliato.

Se Gazriktak è presente durante il confronto fra Ixathinon e gli eroi, combatterà per la regina della colonia. Ad ogni modo, se essa muore ed è presente Zulnethrac, allora Gazriktak combatterà con Zulnethrac contro Qeqtoxii. Comunque questo è il solo motivo dove Gazriktak combatte dalla stessa parte dei personaggi.

Ixathinon (Beholder Regina della Colonia): CA -1; MV Vo 6 (A); DV 20; pf 130; THAC0 5; N° Att. 1; Danni 5d4; AS magia, oggetti magici; DS raggio anti-magia; RM 5%; T E (diam 2,4 m); ML Fanatico (18); Int. Geniale (17-18); AM LM; PE 24.000.

Note: La regina della colonia ingoia la preda di dimensioni umane con un tiro naturale di 20. (Mentre ingoiata, la vittima subisce 4d5 punti-ferita ogni round finché non muore o fugge. A causa della mancanza di profondità del corpo della regina e degli organi digestivi, la preda può fuggire con un normale tiro per colpire.)

Informazioni Speciali e PNG Principali



Poteri degli Occhi: Centrale-*raggio anti-magia* (raggio d'azione 140 m, arco di 90° gradi davanti al beholder, nell'area non funziona alcuna magia); 1°-*charme* (come l'incantesimo); 2°-*charme mostri* (come l'incantesimo); 3°-*sonno* (come l'incantesimo, ma un solo bersaglio); 4°-*telecinesi* (112 kg di peso); 5°-*carne in pietra* (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 6°-*disintegrazione* (raggio d'azione 20 m); 7°-*paura* (come la bacchetta); 8°-*lentezza* (come l'incantesimo, ma su un solo bersaglio); 9°-*causa ferite gravi* (raggio d'azione 50 m); 10°-*raggio della morte* (come incantesimo della morte, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 40 m).

Ixathinon è una creatura spietata e senza cuore, interessata solo all'adempimento del proprio schema. Non tollera assolutamente alcuna insubordinazione da parte degli altri beholder nella sua colonia e, se sospetta il tradimento, e cerca soddisfazione crudelmente e implacabilmente. Questo può prendere la forma di una subdola trappola piuttosto che l'accusa in pubblico e la distruzione, ma non esita di certo a tale riguardo-l'insistenza per l'obbedienza è assoluta.

La mente di Ixathinon ha una logica quasi infallibile; comprende e manipola le informazioni più complesse e subdole meglio di molti dei più brillanti saggi del mondo conosciuto. Le piacciono gli intrighi astuti, gli indovinelli e gli enigmi, sebbene diventi frustrata per la mancanza di una versa sfida nei suoi confronti.

La ricerca di conoscenza della regina della colonia non ha rivali, perfino fra i beholder; è una vorace lettrice, e invia i suoi servitori nei più lontani recessi dei territori in cerca di nuovi tomi e volumi. La sua biblioteca è estesa, davvero. Fu questa sua persistenza nel raccogliere conoscenza che condusse Ixathinon alla scoperta della città perduta dei beholder di Ilth K'hinax.

Se Ixathinon ha una debolezza, di certo sarebbe la sua estrema xenofobia. Crede che le altre razze non abbiano alcun merito, sentendo che la sola vera strada verso la supremazia beholder si il completo annichilimento di tutte le altre specie senzienti. Si rende conto, comunque, che talvolta si necessario l'uso di ciò che si odia per provocarne l'autodistruzione, così ha controllato la propria tendenza ad aborrire le altre specie nell'interesse di ricostruire la gloria della colonia. E' solo con grande soppressione personale che ha implementato i suoi piani per stabilire l'organizzazione criminale Occhio Sbarrato e permesso ai suoi servitori di interagire con gli abitanti di superficie.

Oltre al tesoro della colonia, Ixathinon ha una manciata di oggetti magici per uso personale. Tiene questi oggetti in un piccolo sacchetto che tiene all'interno della bocca o che trasporta in giro grazie al potere di *telecinesi*. Per poter usare

diversi di questi oggetti (o qualsiasi altro che possa capitargli nell'avventura), Ixathinon chiude l'occhio centrale per spegnere il *raggio anti-magia*. Tiene due bacchette all'interno della bocca.

Gli oggetti magici in possesso di Ixathinon comprendono *pozione sputa fuoco*; *pozione di invisibilità*; *pozione di autometamorfofi*; *bacchetta dei dardi incantati* (63 cariche); *bacchetta delle meraviglie* (47 cariche); *tomo del chiaro pensiero*; *tomo della comprensione* (Ixathinon non ha avuto ancora modo di usarli); *2 pietre magnetizzate* (fuso madreperla, rigenera 1 pf/turno; prisma rosa polvere, protezione +1 alla CA); *1 cubo di forza*.

Combattere la Regina della Colonia: La regina della colonia ha solo due parti che possono essere colpite: il corpo e l'occhio centrale. Gli occhi più piccoli non possono essere colpiti in combattimento-nemmeno per sbaglio. I colpi mirati contro la regina della colonia aggiungono un penalità di +1 all'iniziativa e una penalità di -4 al tiro per colpire.

Tiro	Parte	CA	Punti-Ferita
01-90	Corpo	0	20DV
91-00	Occhio centrale	7	15 pf

Khuxristul (Beholder Mago): CA -1; MV Vo 3 (B); pf 60; THACO 11; N° Att. 1; Danni 2d4; AS magia; RM nessuna; T M (diam 1,5 m); ML Fanatico (18); Int. Geniale (18); AMLM; PE 13.500.

Equipaggiamento Speciale: *collana di proiettili*, *collana di protezione*.

Poteri degli Occhi: 1°-*charme mostri* (come l'incantesimo); 2°-*telecinesi* (112 kg di peso); 3°-*carne in pietra* (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 4°-*disintegrazione* (raggio d'azione 20 m); 5°-*raggio della morte* (come incantesimo della morte, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 12 m).

Incantesimi dei Peduncoli: *acceccamento*, *bloccaporta*, *caduta morbida*, *porta dimensionale*, *scassinare*.

Khuxristul perse il suo occhio centrale in una scaramuccia contro una piccola pattuglia di sverga molti anni fa. Piuttosto di andare a morire in qualche luogo sperduto, decise di tentare di padroneggiare le vie della magia. Attraverso lunghe e dolorose ricerche, il beholder cominciò a capire la natura della magia e fu capace di trasformare qualcuno dei suoi occhi pedunculati in peduncoli magici. Fu davvero attento nella scelta degli incantesimi, comunque, perché capiva la vera natura del potere di fuoco combinato non viaggi amai da solo, invece fa coppia con una altro beholder standard e complimentando i suoi poteri degli occhi con i propri incantesimi.



Gli altri beholder non hanno mai preso in giro Khuxristul, sebbene molti di loro ne abbiano segretamente pietà per la perdita dell'occhio. Comunque, negli anni recenti, quando la sua competenza nelle arti magiche divenne molto fruttuosa, gli altri sono arrivati a comprendere e ad apprezzare esattamente quanto ben complimentano le loro abilità. Ora, ogni altro beholder gareggia per il privilegio di essere partner di Khuxristul.

Molti degli oggetti di Khuxristul sono o nel suo covo/laboratorio o nella biblioteca di Ixathinon, ma porta con sé alcuni degli oggetti più utili. Tra questi oggetti ci sono 1 *collana dei proiettili* (con 3 proiettili da 2 DV, 1 da 4 DV, 1 da 6 DV e 1 da 8 DV rimasti) e 1 *collana di protezione* (fornisce un +1 alla CA) che sono tutte e due legate saldamente a due peduncoli. Khuxristul usa la *collana dei proiettili* utilizzando il peduncolo con la *telecinesi* per rilasciare uno dei globi e poi spedire il globo contro il bersaglio con la *telecinesicamente*.

Durante il confronto finale con Ixathinon, Khuxristul combatte per Ixathinon. Se la regina della colonia muore e Zulnethrac non è presente, allora Khuxristul aiuta Qeqtoxii. Dovesse Zulnethrac essere presente, comunque, il beholder mago combatte contro Qeqtoxii.

Combattere il Beholder Mago: La sola differenza in combattimento tra un beholder comune e un beholder mago è che il danno all'occhio centrale non conta contro i punti ferita totali.

Qeqtoxii (Beholder Anziano): CA 0/2/7; MV Vo 3 (B); pf 75; THAC0 5; N° Att. 1; Danni 2d4 (morso); AS poteri degli occhi, incantesimi; DS raggio anti-magia, immunità a *sonno*, *charme*, e incantesimi che *bloccano*; RM 50%; T M (diam 1,8 m); ML Impavido (19); Int. Divina (23); AMLM; PE 18.000.

Equipaggiamento Speciale: *borsa conservante, libro degli incantesimi, pozione di superguarigione, pozione di forma gassosa, pozione del controllo degli umani, pozione per respirare sott'acqua, amuleto a prova di individuazione e localizzazione, forza istantanea di Daern.*

Poteri degli Occhi: Centrale-raggio anti-magia (raggio d'azione 140 m, arco di 90° gradi davanti al beholder, nell'area non funziona alcuna magia); 1°-*charme* (come l'incantesimo); 2°-*charme mostri* (come l'incantesimo); 3°-*sonno* (come l'incantesimo, ma un solo bersaglio); 4°-*telecinesi* (112 kg di peso); 5°-*carne in pietra* (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 6°-*disintegrazione* (raggio d'azione 20 m); 7°-*paura* (come la bacchetta); 8°-*lentezza* (come l'incantesimo, ma su un solo bersaglio); 9°-*causa ferite gravi* (raggio d'azione 50 m); 10°-*raggio della morte* (come incantesimo della morte, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 40 m).

Incantesimi: (Qeqtoxii può memorizzare un incantesimo per livello alla volta): 1°-*caduta morbida, bloccaportat*; 2°-*buio nel raggio di 4,5 metri**, *individuazione dell'invisibile**, *ESP*†*, *scassinare*; 3°-*dissolvi magie**, *protezione dai proiettili normali*†*; 4°-*controllo dei tiranni non morti***, *porta dimensionale, estensione, istruire spettatore***, *autometamorfoosi verat* (nota che trasformare sé stesso in forma umanoide non permette a Qeqtoxii di pronunciare gli incantesimi con componenti somatiche); 5°-*contattare altri piani, teletrasportot*, *muro di pietranera***, *muro di forza**; 6°-*estensione III†*, *costrizione*; 7°-*porta intermittente, parola che stordisce†*, *teletrasporto senza errori, svanire*; 8°-*creare tiranno non morto***, *charme masse, parola che accecat*; 9°-*disgiunzione di Mordenkainen, parole che uccide, sfera prismaticat, fermare il tempo.*

† Indica un incantesimo preferito. * Indica una variante creata dal beholder anziano; richiede solo componente verbale, ci vuole il doppio del tempo di lancio, ed è conosciuto solo dal beholder anziano. ** Indica un incantesimo speciale che appare nel volume *Io, Tiranno*.

Qeqtoxii è una creatura brillante e astuta, capace di predisporre un piano per qualsiasi contingenza e individuare e eliminare tutti i difetti nella logica dei suoi complessi schemi. Se ha una passione che lo assilla, è il comprendere la natura del pensiero umano, che non è sempre logico dopotutto. Siccome ha cominciato a interagire con loro, sta migliorando la sua comprensione.

Qeqtoxii brama il potere più di ogni altra cosa. Brucia del desiderio di spodestare la regina della colonia che ora serve e prenderne il suo posto. Il beholder anziano si è insinuato all'interno della colonia sotto le spoglie di un beholder normale e sta attendendo il momento giusto per poterla usurpare. I suoi piani sono complessi e richiedono tempo, ma il beholder anziano è paziente. Ha lavorato per diversi anni per fare dei suoi piani una realtà.

Qeqtoxii non permette ai suoi nemici di individuarlo e di metterlo alle strette; se c'è il pericolo di un contatto diretto, userà qualsiasi mezzo che ha a disposizione per non essere notato, più probabilmente con l'uso degli incantesimi. Non è davvero nell'interesse di Qeqtoxii di essere visto dai personaggi nella sua vera forma finché i suoi piani non si sono compiuti. A quel punto, naturalmente, non avrà remore nel rivelarsi ai personaggi e distruggerli. Il beholder anziano considera i personaggi degli strumenti da usare. Come tutti gli strumenti, comunque, possono cadere nelle mani sbagliate e "usati male," sia da qualcun altro che da loro stessi.

Qeqtoxii ha diversi oggetti magici a sua disposizione, compreso il libro di incantesimi. Il primo di questi oggetti è

Informazioni Speciali e PNG Principali



una *borsa conservante*, che contiene tutti gli oggetti magici del beholder anziano, i suoi averi importanti e il libro degli incantesimi. Gli altri oggetti sono: *pozione di superguarigione*, di forma gassosa, del controllo degli umani e di respirare sott'acqua; un *amuleto a prova di individuazione e localizzazione* (che è stato appositamente costruito per essere indossato su uno dei suoi occhi, e che indossa; e una *fortezza istantanea di Daern*.

Nota: Alcuni di questi oggetti magici sono stati consumati durante le precedenti avventure; sentiti libero di rimpiazzarli se questo è il caso.

Combattere Qeqtoxii: Quando si combatte il beholder anziano, usa la stessa tabella e le informazioni precedentemente descritte per il beholder comune.

Sespetoxri (Beholder): CA 0/2/7; MV Vo 3 (B); pf 57; THAC0 9; N° Att. 1; Danni 2d4; AS magia; DS raggio anti-magia; RM nessuna; T M (diam 1,2 m); ML Fanatico (18); Int. Eccezionale (16); AMLM; PE 14.000.

Poteri degli Occhi: Centrale-*raggio anti-magia* (raggio d'azione 140 m, arco di 90° gradi davanti al beholder, nell'area non funziona alcuna magia); 1°-*charme* (come l'incantesimo); 2°-*charme mostri* (come l'incantesimo); 3°-*sonno* (come l'incantesimo, ma un solo bersaglio); 4°-*telecinesi* (112 kg di peso); 5°-*carne in pietra* (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 6°-*disintegrazione* (raggio d'azione 20 m); 7°-*paura* (come la bacchetta); 8°-*lentezza* (come l'incantesimo, ma su un solo bersaglio); 9°-*causa ferite gravi* (raggio d'azione 50 m); 10°-*raggio della morte* (come *incantesimo della morte*, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 40 m).

Sespetoxri è una creatura avida, perfino per un beholder. Questo beholder accoglie qualsiasi cosa di valore trovi, cercando di tenerla un segreto perfino per gli altri membri della colonia. Sespetoxri teme che gli altri possano scoprire le sue ricchezze e portargliele via, così è un beholder piuttosto nervoso. Ha messo al sicuro il suo gruzzolo con qualsiasi trappola magica o mondana per prevenire i furti. La sua più grande paura è che Ixathinon stessa scopra il suo tesoro e ordini all'avidio beholder di consegnarle tutto quanto. Se questo evento succede, Sespetoxri cercherà di fuggire con il suo tesoro piuttosto che darglielo. La sua fedeltà è riposta solo verso il suo tesoro.

Sebbene Sespetoxri aiuterà Ixathinon durante lo scontro finale tra essa e i personaggi, questo avido beholder fuggirà dopo la sua morte. Una volta fuori dal campo di battaglia, Sespetoxri si dirigerà verso il suo tesoro e si nasconde finché tutto non sarà finito. Se gli avventurieri lo trovano dopo il confronto finale, Sespetoxri combatterà per difendere il suo

prezioso tesoro, ma coglierà anche la prima occasione per fuggire se le cose cominciano ad andare male.

Sikrewxes (Beholder): CA 0/2/7; MV Vo 3 (B); pf 64; THAC0 7; N° Att. 1; Danni 2d4; AS magia; DS raggio anti-magia; RM nessuna; T M (diam 1,2 m); ML Fanatico (18); Int. Eccezionale (16); AMLM; PE 14.000.

Poteri degli Occhi: Centrale-*raggio anti-magia* (raggio d'azione 140 m, arco di 90° gradi davanti al beholder, nell'area non funziona alcuna magia); 1°-*charme* (come l'incantesimo); 2°-*charme mostri* (come l'incantesimo); 3°-*sonno* (come l'incantesimo, ma un solo bersaglio); 4°-*telecinesi* (112 kg di peso); 5°-*carne in pietra* (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 6°-*disintegrazione* (raggio d'azione 20 m); 7°-*paura* (come la bacchetta); 8°-*lentezza* (come l'incantesimo, ma su un solo bersaglio); 9°-*causa ferite gravi* (raggio d'azione 50 m); 10°-*raggio della morte* (come *incantesimo della morte*, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 40 m).

Questo beholder politico è forse il più sinistro di tutta la colonia. Si diverte a giocare con l'equilibrio di potere fra il resto dei beholder della colonia, cercando di mettere l'uno contro l'altro attraverso subdoli trucchi. La gran parte dei membri della colonia è a conoscenza dei complotti di Sikrewxes, così fanno attenzione alle informazioni fornite da lui. Ancora, ha sviluppato l'arte del sotterfugio ad un tale livello che in alcune occasioni riesce a manipolare lo stesso gli altri beholder. Ixathinon è a conoscenza dei giochi di Sikrewxes, ma ha scelto di ignorarli e vedere se qualcuno dei membri della colonia si sentirà insultato dalle sue azioni e cercherà rappresaglia.

Per il fatto che gli piace maneggiare l'equilibrio del potere, Sikrewxes non si schiera con nessuno quando Ixathinon muore. Sebbene ubbidisca agli ordini di Ixathinon mentre è in vita, il momento in cui muore, Sikrewxes cerca di mantenere le due fazioni in equilibrio. Questo beholder politicante si comporta in questo modo in modo da poter schierarsi con la fazione vincente quando tutto sarà finito. Ciò significa che se saranno rimasti solo gli avventurieri quando tutto è finito, così va bene per Sikrewxes. Può prendere tutto il tesoro della colonia e andarsene per la sua strada beato una volta che avrà finito anche con i personaggi.



Zulnethrac (Beholder): CA 0/2/7; MV Vo 3 (B); pf 72; THAC0 5; N° Att. 1; Danni 2d4; AS magia; DS raggio anti-magia; RM nessuna; T M (diam 1,2 m); ML Fanatico (18); Int. Eccezionale (16); AMLM; PE 14.000.

Poteri degli Occhi: Centrale-*raggio anti-magia* (raggio d'azione 140 m, arco di 90° gradi davanti al beholder, nell'area non funziona alcuna magia); 1°-*charme* (come l'incantesimo); 2°-*charme mostri* (come l'incantesimo); 3°-*sonno* (come l'incantesimo, ma un solo bersaglio); 4°-*telecinesi* (112 kg di peso); 5°-*carne in pietra* (come incantesimo, raggio d'azione 30 m); 6°-*disintegrazione* (raggio d'azione 20 m); 7°-*paura* (come la bacchetta); 8°-*lentezza* (come l'incantesimo, ma su un solo bersaglio); 9°-*causa ferite gravi* (raggio d'azione 50 m); 10°-*raggio della morte* (come *incantesimo della morte*, ma un solo bersaglio, raggio d'azione 40 m).

Zulnethrac è il servitore più fidato di Ixathinon, una creatura fiera e ben organizzata. Come risultato, la regina della colonia ha posta Zulnethrac in carica della protezione di Ilth K'hinax. Ha avuto il compito di preparare le difese, piazzare i mostri in alcune aree, e preparare i turni di pattuglia per le razze fra le più intelligenti che seguono la colonia.

Questi compiti si adattano bene a Zulnethrac in quanto è una creatura austera e crudele, e esige assoluta obbedienza e puntualità dalle sue truppe. Governa mediante la paura ma anche attraverso la comprensione di cosa ci si aspetta esattamente; quei servitori che eseguono gli ordini con precisione sono trattati bene, mentre invece coloro che commettono errori o che sono pigri vengono severamente puniti. In più di una occasione, Zulnethrac ha giustiziato in maniera sommaria alcuni servitori disobbedienti, per farne un esempio per il resto delle sue truppe.

Se Zulnethrac è presente durante lo scontro finale, fa quanto più possibile per aiutare la regina della colonia. Quando Qeqtoxii si rivela, dopo la morte di Ixathinon, Zulnethrac cerca di vendicare la morte della regina della colonia uccidendo il beholder anziano. Mentre al beholder poco importa dei personaggi, di certo vuole che Qeqtoxii paghi per i crimini commessi. Come risultato, gli avventurieri si ritrovano dalla stessa parte di Zulnethrac e di qualsiasi altro beholder di propria volontà segua la guida di Zulnethrac. Questo non vuol dire che qualsiasi beholder che cerchi di uccidere Qeqtoxii protegga i personaggi. In effetti, se un personaggio si mette in mezzo, Zulnethrac non esita a uccidere il personaggio.

Nuovi Mostri - Suwyze

CLIMA/TERRENO:	Qualsiasi sotterraneo
FREQUENZA:	Molto raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Omnivoro
INTELLIGENZA:	Eccezionale (15-16)
TESORO:	I
ALLINEAMENTO:	Neutrale

N. DI MOSTRI:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	12, Ar 12
DADI-VITA:	4+4
THACO:	15
N. DI ATTACCHI:	8
FERITE PER ATTACCO:	1d6
ATTACCHI SPECIALI:	Incantesimi, viticci
DIFESE SPECIALI:	Mai sorpreso
RESIST. ALLA MAGIA:	Nessuna
TAGLIA:	E (diam. 6 m)
MORALE:	Risoluto (11-12)
VALORE PE:	975

Il suwyze sembra essere composto interamente di soffici antenne, ciuffosi viticci e lunghi tentacoli-un'enorme massa di organi sensoriali. Sebbene occupi molto volume, gran parte della creatura è composta di appendici, e solo il suo corpo centrale ha una certa massa. Il suwyze è una sorta di bestia osservatrice, favorita dai maghi e altri che richiedono una certa sicurezza senza doversene curare troppo. Il suwyze può imparare una versione del Comune gorgogliata e ingarbugliata, sebbene pochi padroni lo insegnino a queste creature. Si muovono con movenze increspate e fluenti, e possono arrampicarsi su molte superfici abbastanza bene da scalare le pareti, ma non appendersi sui soffitti.

Combattimento: Il suwyze può vedere il pericolo da distante, in quanto i suoi tentacoli e viticci gli permettono di percepire la luce, il calore, i lievi odori, i venti, le aurore magiche, le creature molto buone o molto malvagie, e perfino i più piccoli cambi di pressione come quelli provocati dall'apertura o chiusura di una porta. Il suwyze dorme in modo irregolare, e alcuni dei suoi tentacoli sono attivi perfino allora. Quando qualcosa fa scattare il suo senso del pericolo, ne è istantaneamente allertato, così un suwyze non può mai essere preso di sorpresa. La sua reazione tipica è quella di avvisare il proprio padrone e poi nascondersi.

Il suwyze può usare ognuno delle seguenti abilità simili a incantesimi tre volte al giorno: *chiaraudienza*, *chiaroveggenza*, *individuazione del bene*, *individuazione del male*, *individuazione del magico*, *invisibilità*, *urlo* e *occhio dello stregone*. Le usa per seguire perfino il più difficile degli avversari in tutta l'area. I suoi poteri di percezione gli conferiscono anche un bonus di +2 ai tiri-salvezza contro la magia basata sulle illusioni.

Se forzato in mischia, il suwyze attacca con i suoi viticci, ognuno un'appendice simile a una frusta lungo 3 metri ricoperto da una pelle ruvida. Queste fruste abrasive causano 1d6 punti-ferita quando colpiscono. Un'abilità molto importante è quella di indurre una doppia visione magica nei suoi avversari come un gioco di simpatia. A meno che la vittima non superi un tiro-salvezza contro Incantesimi, l'attaccante comincia a vedere il combattimento dal punto di vista del suwyze, in una qualche sorta di forma alterata. Questo disorientamento provoca una penalità di -3 al tiro per colpire. Udire



il pianto pietoso di un suwyze e vedere gli effetti magici esagerati di ogni colpo che va a segno son così reali che l'avversario subisce anche una penalità di .1 al danno. Se l'abilità fallisce, un suwyze urla magicamente in cerca di aiuto, investendo gli avversari nel processo.

Un suwyze può usare anelli e braccialetti sui suoi viticci, e una bestia benivolenta potrebbe ricevere questi oggetti da un padrone benevolo.

Habitat/Società: Il suwyze è una bestia curiosa, una probabilmente troppo astuta per il suo stesso bene. Vede il suo compito di guardiano come una diversione, qualcosa per il quale è portato ma che non prende seriamente. I suwyze si considerano dei filosofi, assaporando all'infinito la percezione della natura o semplicemente prendendola tutta. Sono anche codardi, veloce ad avvisare del pericolo e più propensi a dare un falso allarme piuttosto che ignorare un potenziale pericolo. Sono spaventata dai rumori improvvisi, odori poco familiari, estranei, o altre cose nuove nell'ambiente.

Il suwyze preferisce particolari profumi, colori e strutture e col passar del tempo il loro gusto diventa più difficile. I suwyze più vecchi possono obiettare quando vengono ospitati in un'area che non soddisfa i loro bisogni. Queste preferenze rende difficile il loro trasferimento da un'area ad un'altra; sono buone sentinelle, ma diventano eccentrici nelle loro abitudini.

Si dice che alcuni suwyze abbiano lontani contatti con colonie indipendenti create dal suwyze progressisti e indipendenti che erano liberi da qualsiasi servizio presso padroni o proprietari. Dato quanto vulnerabili possano essere queste creature, questi "contatti" sono probabilmente le semplici fantasie dei sensi iperattivi dei suwyze.

Ecologia: I suwyze vivono quasi sempre in relazioni simbiotiche con altre creature del sottosuolo. Possono prestare servizio come cani da guardia per un drago sotterraneo, una razza malvagia, o per qualcos'altro-ai suwyze non interessa finché vengono nutriti bene e spesso. A causa del loro esteso potere percettivo, i suwyze devono mangiare di più di quanto facciano le creature della loro taglia. Inoltre, richiedono più carne di molte delle creature del sottosuolo.

Nuovi Mostri - Rovinamaghi (Magebane)

CLIMA/TERRENO:	Tombe, rovine, sotterranei
FREQUENZA:	Raro
ORGANIZZAZIONE:	Solitario
CICLO DI ATTIVITA':	Qualsiasi
DIETA:	Energia magica
INTELLIGENZA:	Poco Intell. (5-7)
TESORO:	Nessuno
ALLINEAMENTO:	Caotico Neutrale

N. DI MOSTRI:	1
CA:	Vedi sotto
MOVIMENTO:	6, Vo 12(A)
DADI-VITA:	2+4
THAC0:	17
N. DI ATTACCHI:	1
FERITE PER ATTACCO:	1d4+2
ATTACCHI SPECIALI:	Frustata di coda
DIFESE SPECIALI:	Vedi sotto
RESIST. ALLA MAGIA:	Vedi sotto
TAGLIA:	P (lungo 45 cm, 90 cm ala)
MORALE:	Elite (13-14)
VALORE PE:	3.000

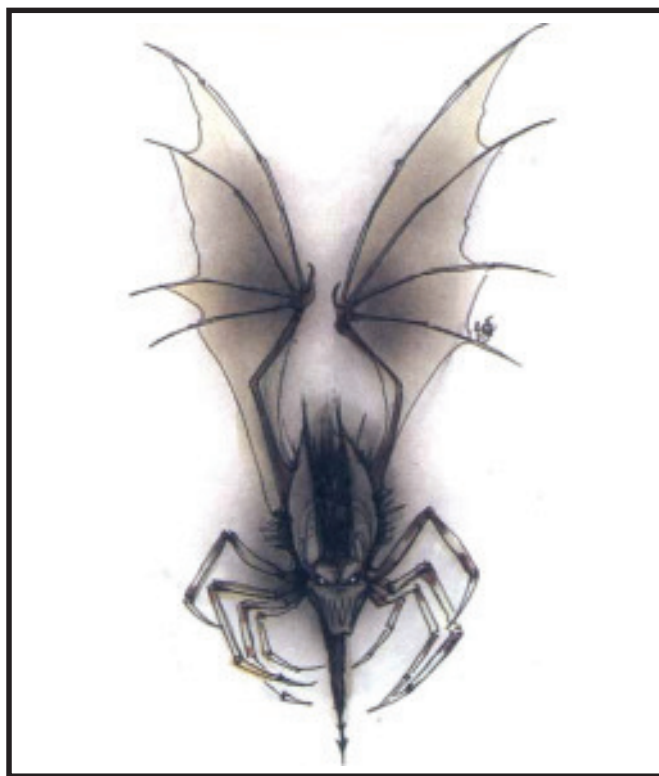
Queste misteriose creature abitano le tombe, le rovine e le caverne. Sembrano dei grossi pipistrelli neri con la coda simile ad un aculeo frastagliato, e due freddi e ardenti occhi blu. I corpi sono amorfi, ma hanno sempre 10 o più lunghi artigli simili alle zampe di un ragno, nella parte inferiore. Si nutrono di magia e si attaccano a potenti individui lanciatori di incantesimi, dei quali diventano presto una temibile piaga.

Un rovinamaghi è immune e invisibile agli psionici (che a sua volta non riesce ad individuare), ma può vedere l'aura magica e lanciare incantesimi fino a 48 metri di distanza. Un rovinamaghi è normalmente invisibile a tutti gli esseri eccetto il lanciatore di incantesimi prescelto.

Un rovinamaghi insegue il mago prescelto, svolazzando nei pressi o solitamente dietro di lui. Ogni qual volta lo stregone lancia un incantesimo, c'è il 60% di probabilità che il rovinamaghi derubi l'incantesimo di tutta (1-2 su 1d6) o parte (3-6 su 1d6) della sua energia. Se viene risucchiata tutta l'energia, l'incantesimo è perduto e non ha effetto (come gli effetti di una verga dell'assorbimento). Quando viene risucchiata solo parte dell'energia, l'incantesimo ha effetto con forza ridotta, subendo una o più delle modifiche seguenti: L'incantesimo ha durata minima; l'incantesimo infligge danni minimi; il bersaglio dell'incantesimo ottiene un bonus di +2 o più sul tiro-salvezza; L'incantesimo ha effetto su un'area di volume inferiore o su una minor quantità di materiale. Gli incantesimi di 7° livello o più sono immuni al nutrimento di molti rovinamaghi, venendo risucchiati solo parzialmente con 1 su 1d6, e rimanendo inalterato negli altri casi.

I rovinamaghi sono silenziosi e non parlano per non farsi scoprire dal loro incantatore prescelto (in quanto sono facilmente visibili e molto probabilmente uccisi dallo stesso), così la loro presenza può rimanere segreta per il prescelto e per qualsiasi compagno per un bel po' di tempo.

Combattimento: I rovinamaghi non attaccano mai i loro prescelti, invece prendono a interesse la loro sicurezza. Un rovinamaghi può uscire dall'invisibilità per colpire chiunque minacci il prescelto attaccandolo con gli artigli (il suo attacco usuale) o sferzarlo con la



sua coda affilata (2d4 punti-ferita). In dissolvenza torna visibile per attaccare e poi svanisce di nuovo.

La Classe d'Armatura del rovinamaghi è 5 per l'incantatore e gli altri che lo possono vedere (attraverso un incantesimo visione del vero); per gli altri, la CA del rovinamaghi è 1 (Nel momento in cui colpisce in combattimento). Un rovinamaghi ha una resistenza magica del 75% contro qualsiasi magia lanciata contro di lui, eccetto quella lanciata dal suo prescelto-è immune al 100% alla magia lanciata dall'essere prescelto. Un rovinamaghi sembra incapace di anticipare perfino gli effetti più ovvi incantesimi, leggere le intenzioni di un lanciatore di incantesimi, o riconoscere qualsiasi incantesimo dalla sua esecuzione. Può essere influenzato da qualsiasi magia che non sia un attacco o che abbia area d'effetto lanciata dal suo prescelto (come buio), e non sembra in grado di assorbire tale incantesimo.

Habitat/Società: Un rovinamaghi può scegliere un altro lanciatore di incantesimi se ne incontra uno più potente dell'attuale prescelto. Altrimenti, deve essere ucciso affinché il prescelto se ne possa liberare. Un rovinamaghi si sposta raramente da un membro di un gruppo di avventurieri ad un altro, perfino se i ranghi del gruppo comprendono uno stregone più potente di quello a cui attualmente è legato, in quanto sembrano rifuggire la presenza dei prescelti precedenti.

I rovinamaghi sembrano assorbire e necessitare solo umidità, luce, calore ed energia magica. Vivono solo per accompagnare o cercare un prescelto. Si riproducono raramente, quando incontrano un altro rovinamaghi, dopo di che entrambi abbandonano il loro prescelto per entrare in un processo lungo un mese alla fine del quale ogni genitore bisessuale ha con sé 1d3 giovani quattro mesi più tardi.

Ecologia: I predatori che si cibano di pipistrelli spesso si cibano anche dei rovinamaghi se riescono a individuarlo o a catturarlo. Gli alchimisti e i maghi usano la carne di rovinamaghi in molti processi magici sperimentali, e pagheranno 400 mo o più per qualsiasi carcassa in gran parte eintatta.

Advanced
Dungeons&Dragons
2^a EDIZIONE



A Quattr'Occhi

di Thomas M. Reid

Traduzione: Stefano Mattioli

Molto al di sotto della superficie giace un'antica città beholder chiamata Ilth K'hinax. In passato, centinaia di beholder la chiamavano casa, finché le rivalità interne non esplosero in una guerra intestina. I pochi sopravvissuti fuggirono, lasciando la città deserta per centinaia di anni. Comunque, la storia della gloria di Ilth K'hinax venne tramandata da una generazione di beholder alla successiva. Ora, dopo innumerevoli anni di esilio autoimposto, i beholder sono tornati!

Dopo essersi assicurata la città, la regina della colonia di Ilth K'hinax sviluppò un piano per fare piazza pulita di tutti gli esseri viventi che vivono sopra di essa. Sfortunatamente per i beholder, alcune sfaccettature del piano della regina della colonia sono state scoperte attraverso le gesta di un gruppo di avventurieri. Ora, il gruppo di eroi deve incontrarsi a quattr'occhi con i nuovi occupanti di Ilth K'hinax nello sforzo di fermare i perniciosi piani della regina della colonia!



A Quattr'Occhi è l'ultima di tre avventure che coinvolgono i terribili beholder. Può essere giocata come missione individuale o come parte della serie che comincia con *Occhio del Dolore* e continua con *Occhio del Destino*.

Questa avventura è stata adattata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2^a Edizione. Sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*. Fa parte della serie di avventure *Monstrous Arcana*; il manuale accessorio correlato *Io, Tiranno* è consigliato, ma non indispensabile.

©1996 TSR, Inc. Tutti i Diritti Riservati

