

Un'avventura per personaggi di 18° livello

DUNGEONS & DRAGONS®

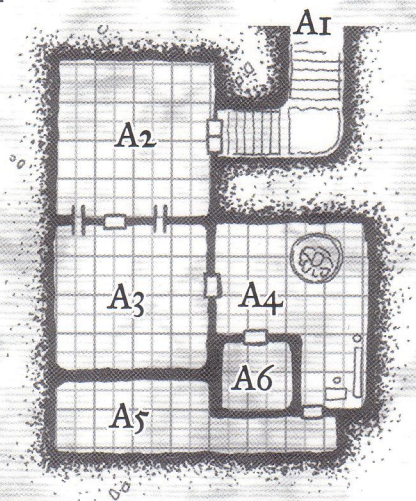
Avventura

Il Bastione delle Anime Infrante

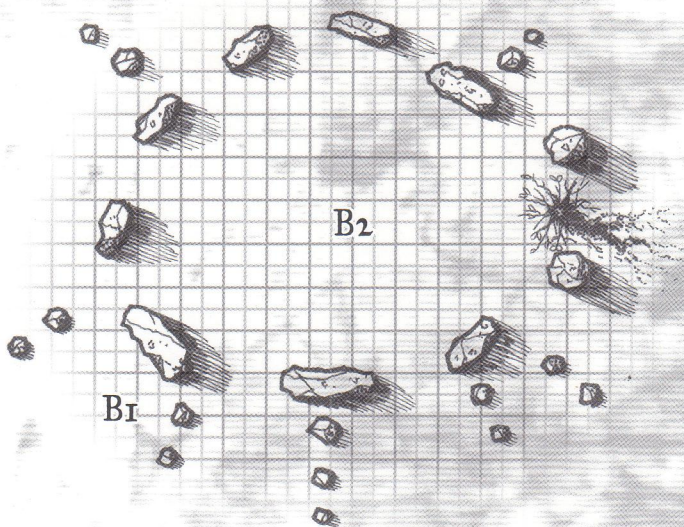


Bruce R. Cordell

Mappa A: Dimora della Cathezar



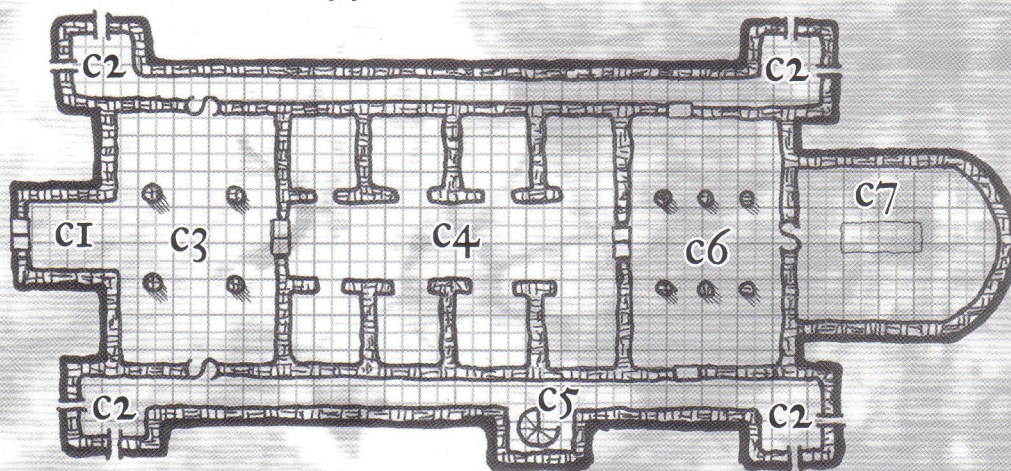
Mappa B: Chiesa degli Elementi



Legenda

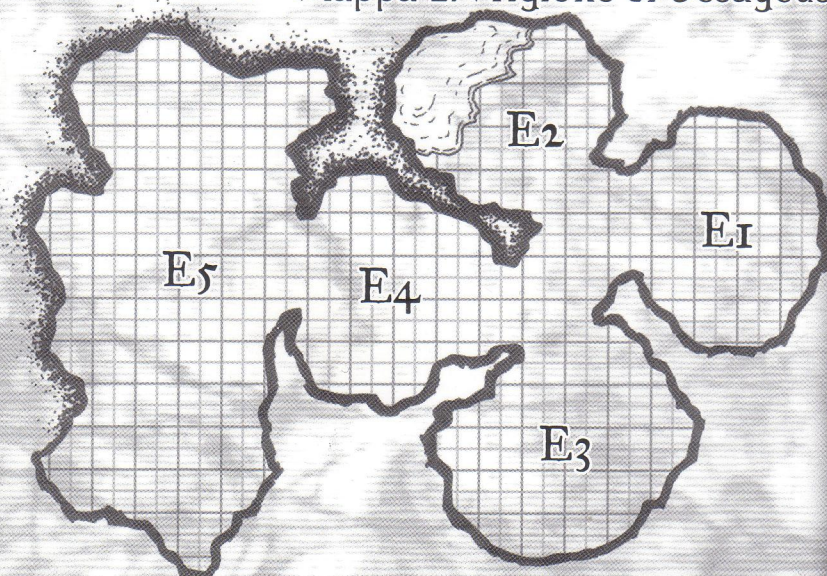
-  Porta segreta
-  Spioncino
-  Porta
-  Scala a chiocciola
-  Scale
-  Colonne

Mappa C: Gilda del Sonno

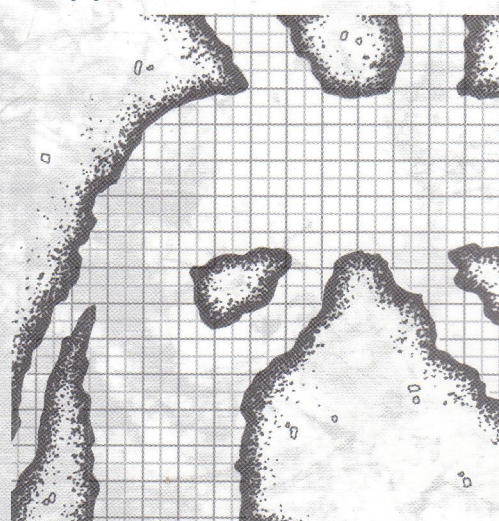


Scala in metri  3

Mappa E: Prigione di Desayeus



Mappa D: Incontro con Eco



Scala in metri  1,5
0,75

IL BASTIONE DELLE ANIME INFRANTE

Crediti

Progetto: **BRUCE R. CORDELL**
Sviluppo: **STAN!**
Revisore: **DALE DONOVAN**
Revisori di bozze: **JESSE HAJICEK, PETER SEEBACH**
Direttore Creativo: **ED STARK**
Illustrazione di Copertina: **JEFF EASLEY**
Illustrazioni interne: **DAVID ROACH**
Cartografia: **TODD GAMBLE**
Tipografia: **ERIN DORRIES**
Produzione Grafica: **CYNTHIA FLIEGE**
Direttore Artistico: **DAWN MURIN**
Business Manager: **ANTHONY VALTERRA**
Responsabile del Progetto: **MARTIN DURHAM**
Direttore di Produzione: **CHAS DELONG**

Playtester: Andy Collins, Brian Campbell, Chris Perkins, Chris Thomasson, David Noonan, Eric Cagle, James Wyatt, Jeff Grubb, Martin Durham, Michele Carter, Quill, Rich Redman, Stacie Fiorito, Teeuwynn Woodruff

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Per Dee.

Indice

Introduzione	2	Seconda Parte: Bastione delle Anime Nascenti ...	19
Prima Parte: Un mistero	3	Scena 1: Piano dell'Energia Positiva	19
Scena 1: La Cathezar	3	Scena 2: Bastione delle Anime Nascenti	21
Scena 2: Raccogliere informazioni	5	Conclusioni	33
Scena 3: Dimora della Cathezar	7	Appendice 1: Statistiche dei PNG	34
Scena 4: Chiesa degli Elementi	10	Appendice 2: Nuovi mostri	41
Scena 5: Gilda del Sonno	11	Appendice 3: Nuovi incantesimi e oggetti magici ..	45
Scena 6: Prigione di Desayeus	15	Appendice 4: PG pregenerati	47

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Chiara Battistini

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni e Piermarco Remeri

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11647

Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc.

Il logo d20 system e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc.

Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

E giunse il drago.

—J.R.R. Tolkien, *Lo hobbit*

Ne *Il Bastione delle Anime Infrante*, i personaggi giocanti (PG) devono risolvere un mistero, aiutare un principe dei demoni a venire a patti con la sua doppia natura, sopraffare una divinità privata del suo status divino, combattere un drago rosso/mezzo-demone grande dragone e alla fine ripristinare il ciclo della vita danneggiato.

Livelli di Incontro: *Il Bastione delle Anime Infrante* è stato concepito per un gruppo di quattro personaggi di D&D® di 18° livello che dovrebbero avanzare fino al 19° livello durante il gioco, per riuscire a raggiungere il 20° livello alla fine.

PREPARAZIONE

Per utilizzare quest'avventura il Dungeon Master ha bisogno di tre manuali base di D&D: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*. Se si desidera ampliare i viaggi planari della presente avventura, sarebbe utile consultare il *Manuale dei Piani*, che comunque non risulta imprescindibile ai fini del gioco.

Un avversario in particolare che è descritto nel background sarà familiare ai personaggi che giocano a D&D da molto tempo. Demogorgon è un personaggio il cui nome è noto a molti giocatori, e sul quale sono diffuse parecchie storie. Quando i PG scoprono il suo coinvolgimento, il DM dovrebbe concedersi un po' di tempo per capire cosa i giocatori (e i PG) pensano di sapere riguardo a questo principe dei demoni, e sfruttare queste nozioni a vantaggio dell'avventura. Alcune informazioni ulteriori su Demogorgon possono essere reperite nel *Manuale dei Piani*, ma non è assolutamente necessario usare questo manuale per lo svolgimento dell'avventura.

I riquadri evidenziati contengono informazioni per i giocatori. I riquadri laterali contengono importanti informazioni riservate al DM. Le informazioni sui personaggi non giocanti (PNG) appaiono in forma abbreviata; vedi Appendice 1, Appendice 2 e il *Manuale dei Mostri* per le statistiche complete dei PNG e dei mostri. Le statistiche qui fornite per le creature presenti nel *Manuale dei Mostri* riflettono i cambiamenti dovuti a proprietà o statistiche non standard; queste sostituiscono oppure si aggiungono a quelle nel *Manuale dei Mostri*, come più appropriato, ma tutte le altre informazioni del *Manuale dei Mostri* per quella creatura rimangono le stesse.

Background dell'avventura

Il principe dei demoni Demogorgon è sconvolto da una guerra di segreti per il controllo di se stesso. Demogorgon ha due teste e due menti, ma una cerca di ottenere il dominio sull'altra. Molte creature sono a conoscenza dell'eterno conflitto interiore di Demogorgon.

Aameul, una delle personalità di Demogorgon, tenta di separarsi dall'altra personalità affine, chia-

mata Hethradiah. Aameul e Hethradiah non sono in grado di controllarsi a vicenda, siccome ognuna è in realtà un aspetto dell'altra. Né è possibile che una uccida l'altra senza a sua volta morire. Tuttavia, Aameul sa di un'anima demoniaca sovraccarica di energia vitale, che, se la assorbe abbastanza velocemente dopo che lui ha ucciso la sua testa affine, dovrebbe permettere ad Aameul di sopravvivere come entità singola.

Aameul ha appreso della breccia in un luogo conosciuto come il Bastione delle Anime Nascenti creata dal grande dragone Ashardalon. Il Bastione è una fonte di anime pre-incarnate, quelle cioè che non hanno ancora vissuto. La presenza di Ashardalon ha corrotto il Bastione e ha provocato una "infermità" che ha colpito ovunque le creature nascenti.

Il drago è la chiave del piano egoistico di Aameul, poiché il grande dragone possiede il cuore di un demone un tempo leale a Demogorgon. Fino a quando Ashardalon continua a nutrirsi di anime pre-incarnate nel Bastione, il suo cuore demoniaco, un tempo cagionevole, diventa sempre più forte giorno dopo giorno (ma sempre più dipendente) grazie a questa forza vitale. Per ottenere quest'anima-in-un'anima, Aameul deve eliminare Ashardalon.

Aameul ha bisogno di un vantaggio contro il drago estremamente potente: ha la necessità di trovare un discendente di un'antica druida di nome Dydd, il cui sangue potrebbe domare il potere del drago. Invia alcuni agenti per scovare questo individuo. Hethradiah a sua volta manda i suoi agenti a vedere cosa sta succedendo.

E in uno dei PG scorre il sangue di Dydd.

SINTESI DELL'AVVENTURA

L'avventura inizia quando si verifica l'aggancio primario (vedi "Agganci per i personaggi", sotto). I PG potrebbero anche essere a conoscenza (e più tardi apprendere) di altri agganci di supporto. Gli avvenimenti dell'avventura si svolgono come descritto qui.

Un mistero: Un'agente di Aameul rintraccia un discendente di Dydd e attacca. L'agente di Hethradiah interviene e offre un'alleanza. Più tardi, i PG potrebbero seguire le tracce dell'agente di Aameul fino alla sua dimora.

Raccogliere informazioni: I PG si riuniscono, raccolgono informazioni e formulano un piano per cercare la Gilda del Sonno oppure la Chiesa degli Elementi.

Gli agenti di Aameul continuano a tormentare i PG mentre questi tentano di risolvere l'avventura.

Chiesa degli Elementi: La società druidica fornisce la storia di Dydd e le informazioni su Ashardalon, il drago che Dydd ha ferito mortalmente molto tempo fa.

Gilda del Sonno: Strane entità che vivono nei sogni possiedono le informazioni su come entrare nel Bastione delle Anime Nascenti.

Prigione di Desayeus: I PG devono riuscire a penetrare in una prigione celestiale per trovare un pezzo del *Totem delle Anime*, che garantisce loro l'accesso al Bastione.

Bastione delle Anime Nascenti: Gli eroi viaggiano fino al Bastione e affrontano Ashardalon.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

L'aggancio primario è quello che meglio coinvolge i personaggi giocanti direttamente.

Aggancio primario: L'agente di Aameul, la Cathezar, attacca i PG poiché ha determinato che uno di loro è un discendente di Dydd (una druida leggendaria che ha vissuto un migliaio di anni fa e che dicono abbia ucciso completamente da sola un grande drago rosso). L'attacco della Cathezar scaraventa i PG in modo spettacolare nel bel mezzo dell'azione. Vedi "Prima Parte: Un mistero".

Aggancio di supporto: Un'"infermità" inizia ad affliggere le creature appena nate, solo poche all'inizio: nate disattente e deboli, che sembrano quasi prive di qualche scintilla vitale. Le indagini rivelano che questi bambini sono senz'anima, e il loro numero sta crescendo. I PG che iniziano con questo aggancio alla fine trovano la Gilda del Sonno. Vedi "Prima Parte: Scena 5".

Aggancio di supporto: Le divinazioni sono stranamente e inquietantemente mute su alcuni argomenti: la bizzarra infermità che affligge i bambini appena nati prima di tutto. Ai PG di alto livello viene chiesto di indagare su questa situazione dalle autorità PNG della campagna. Il problema è dovuto al Bando dei Nascituri, che impedisce alle divinità di esercitare alcuna influenza sulle anime nascenti. (Vedi il riquadro laterale "Bando dei Nascituri" nella "Prima Parte: Scena 2".)

Aggancio alternativo: Gli eroi, da lungo tempo sulle tracce del leggendario drago rosso Ashardalon, sono finalmente nella posizione di rintracciarlo.

PRIMA PARTE: UN MISTERO

Fa a tuo potere tutto quello che avrai modo di fare; perciocché sottoterra, ove tu vai, non vi è né opera, né ragione, né conoscenza, né sapienza alcuna.

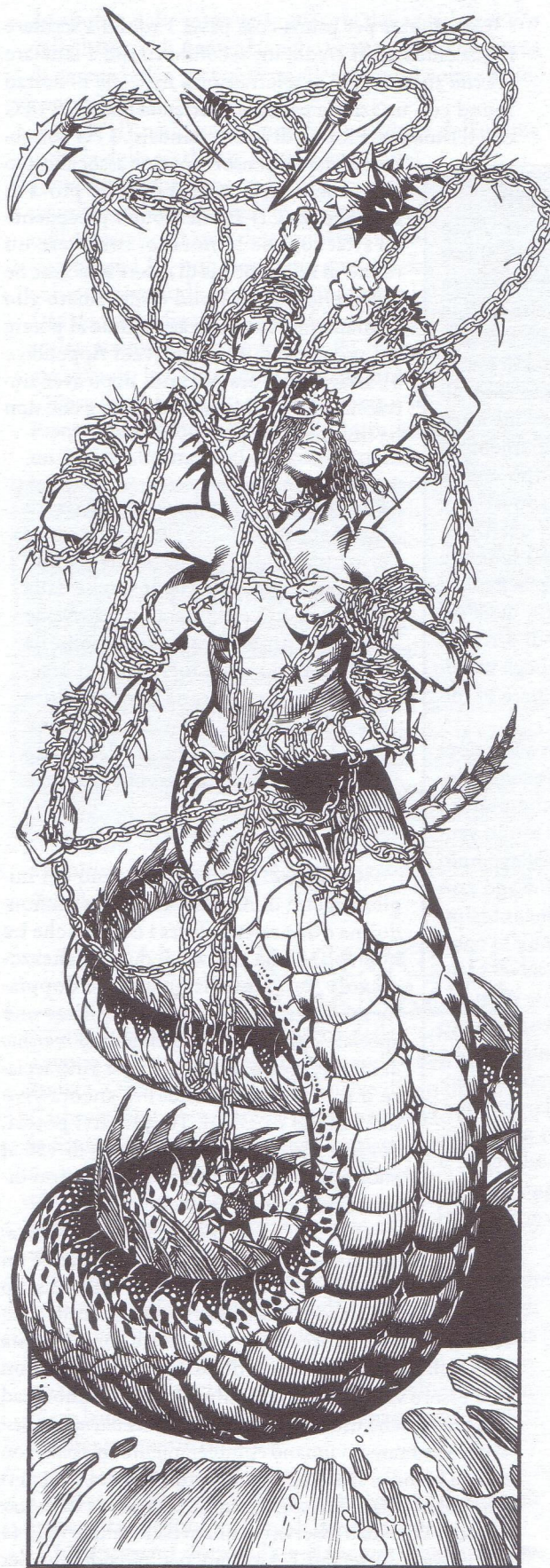
—Ecclesiaste 9,10

Utilizzare l'aggancio primario per cominciare l'avventura catalizza l'attenzione dei PG e li spinge a scoprire le motivazioni alle spalle dell'attacco. Il DM deve decidere quale dei PG è il discendente di Dydd (scegliere un PG che non ha alcun familiare ancora in vita, o uno che è stato segretamente adottato). Se non si vuole usare l'aggancio primario, si può sviluppare un aggancio appropriato alla campagna.

Le Scene dalla 2 alla 6 della Prima Parte possono verificarsi in qualsiasi ordine, in base a quando e come i PG apprendono dei collegamenti, e alle scelte che fanno su come meglio affrontare la situazione.

SCENA 1: LA CATHEZAR (LI 21)

La Cathezar, una mezzo-demone/mezzo-diavolo, attacca i PG senza preavviso in questa scena. Scegliere un momento e un luogo in cui i personaggi sono tutti insieme e non si aspettano di essere assaliti. Le diverse possibilità comprendono una strada o una taverna pubbliche a scelta del DM dove alcuni popolani vocianti e altri PNG secondari forniscono un interessan-



te folklore. Un'altra possibilità intrigante è un attacco contro i PG mentre sono coinvolti in un'altra avventura non collegata a questa.

Durante o immediatamente dopo l'incontro con la Cathezar, fa la sua comparsa Nurn, l'agente di Hethradiah.

Potenziamento

Questo termine viene usato in tutto *Il Bastione delle Anime Infrante* per definire la schiera di capacità magiche che la creatura in questione prepara, lancia o attiva prima di entrare in combattimento. Oltre alle capacità stesse, un altro aspetto del potenziamento è la quantità di tempo che la creatura ha a disposizione per prepararsi. Ad esempio, un mago che vuole lanciare *scudo*, *protezione dalle frecce* e *vedere invisibilità* (in quell'ordine) ha bisogno di 3 round per lanciare tutti quegli incantesimi prima di entrare in mischia.

Spetta al DM (e alle azioni dei personaggi giocanti) determinare fino a che punto i potenziamenti qui forniti vengano utilizzati. Nell'esempio sopra indicato, il mago con tutti e tre i suoi incantesimi attivi prima di entrare in combattimento è un avversario molto più resistente di quanto non sia lo stesso mago senza quegli incantesimi che lo proteggono. Di conseguenza, questi potenziamenti forniscono ai DM un altro strumento con cui modificare la forza degli avversari dei PG, l'incontro e l'avventura nel suo complesso.

La Cathezar per prima cosa passa 1 round a scrutare il discendente di Dydd, un secondo round a lanciare *velocità* su di sé, poi si teletrasporta in scena nel terzo round con un'azione parziale *velocizzata* e attacca i PG con il rimanente round di azioni standard. I PG potrebbero notare il sensore magico associato allo scrutamento (prova di Scrutare o prova di Intelligenza CD 20) nel round precedente all'attacco, e se lo notano, compiere un round di azioni prima di essere attaccati. Se il discendente di Dydd è schermato allo scrutamento, la Cathezar si affida al potere del suo *marchio di sangue* (vedi Appendice 3), arrivando 1 ora più tardi dopo aver rintracciato i PG magicamente fino a che non ha trovato la sua preda.

Un immondo alto poco meno di tre metri appare nell'aria fina e attacca. La creatura sembra un serpente gigante con verdi spire coperte di scaglie dalla cintola in giù e simile a un'umanoide femmina ammantata di catene nella parte superiore del torso. Ha sei braccia, di cui tutte brandiscono volute diabolicamente animate di catene chiodate. Altre catene crudelmente dotate di spuntoni le servono da armatura e vestito.

Creature: La Cathezar è uno dei migliori agenti di Aameul. Essa è un immondo, ma è una reietta sia tra i demoni che tra i diavoli: è una mezzo-demone e mezzo-diavolo, progenie di un'unione doppiamente sacrilega. La Cathezar utilizza uno speciale oggetto magico chiamato *marchio di sangue*, creato da Aameul per rintracciare il più vicino discendente ancora vivo del sangue di Dydd. Tra gli altri poteri, l'oggetto le garantisce un bonus di +20 ai suoi tentativi di scrutare il più vicino discendente vivo di Dydd.

Nurn è un agente di Hethradiah, incaricato di controllare la Cathezar. Nurn è un maestro di furtività, e fino ad ora è riuscito

a stare alle calcagna della Cathezar mentre tenta di capire le sue attività sospette (egli ha misteriose capacità psioniche che gli permettono di vedere ciò che non può essere visto e predire il futuro). Nurn è uno slaad della morte che usa sempre la sua capacità *alterare se stesso* per sembrare un umano completamente sbarbato con capelli biondi a spazzola e occhi verdi. Indossa abiti neri e impugna una spada corta magica. Quando la Cathezar attacca i PG, Nurn osserva occultato dalle ombre (CD 44 alle prove di Osservare e Ascoltare per individuarlo) per 1 round completo. Poi decide di sfruttare l'opportunità di trarre informazioni dai PG, e quindi attacca la Cathezar come presunto alleato degli eroi nel secondo round di combattimento, con un attacco furtivo.

• **La Cathezar:** Mezzo-demone/mezzo-diavolo; pf 250; vedi Appendice 1.

• **Nurn:** Slaad della morte Ldr5; pf 164; vedi Appendice 1.

Tattiche: Quando la Cathezar arriva, il suo potenziamento (vedi il riquadro laterale) è attivo (vedi le sue statistiche nell'Appendice 1). È chiaro dalle azioni della Cathezar chi stia cercando con intento omicida più che evidente: il PG che è il discendente di Dydd.

La Cathezar è resistente e si affida alla sua terribile raffica di attacchi per incapacitare il discendente di Dydd (se uccide il personaggio, più tardi può usare *rianimare morti* sulla vittima nella sua dimora). Siccome non può usare la sua innata capacità di teletrasporto per trasportare più di 22,5 kg extra, deve incapacitare fisicamente il bersaglio con il combattimento in mischia o con gli incantesimi, poi compiere un'azione standard per afferrare il bersaglio incapacitato, poi finalmente usare il suo *elmo del teletrasporto* (che può teletrasportare solo compagni consenzienti o privi di sensi/morti) per viaggiare fino alla sua dimora.

La Cathezar, anche se è un'abile agente della testa sinistra di Demogorgon, è principalmente preoccupata per la propria sicurezza. Alle prime avvisaglie che i PG la stanno sopraffacendo, sfrutta la sua capacità innata *teletrasporto senza errore* per ritirarsi nella propria dimora e pianificare un nuovo attacco in un momento successivo (scene successive forniscono i dettagli per tali attacchi da parte sua). A questo punto dell'avventura, non combatte fino alla morte.

Nurn rende nota la sua presenza con un attacco furtivo contro la Cathezar (anche il di lui potenziamento è attivo) nel suo turno, durante il secondo round completo di combattimento. Se la difesa dei PG non ha ancora dato tregua alla Cathezar, l'improvvisa comparsa di Nurn la fa cadere in preda al panico, dal momento che riconosce Nurn per chi è veramente. La Cathezar usa la sua capacità *teletrasporto senza errore* per tornare nella propria dimora nella sua azione successiva. I suoi *bracciali del varco* (vedi Appendice 3) le permettono di superare gli effetti di un incantesimo *ancora dimensionale*, se ne è stato lanciato uno su di lei. Questo termina la parte di combattimento di questo incontro, supponendo che i PG credano alle parole di Nurn.

Sviluppo: Se i PG uccidono la Cathezar quando il suo compito non è ancora stato completato, verranno inviati degli agenti secondari che continuino la sua missione (vedi il riquadro laterale "Le Riserve" nella Scena 3).

Se i PG interrogano la Cathezar, vedi "Cosa sa la Cathezar" nella Scena 3, stanza A4.

Se la Cathezar fugge, a mani vuote o dopo essere riuscita ad ottenere il suo bersaglio, si ritira in un'area che funge da tappa intermedia sullo stesso piano in cui si trovano i PG (vedi Scena 3). I PG potrebbero tentare di inseguire la Cathezar nell'area intermedia, possibilmente con l'aiuto di Nurn.

Trattare con Nurn: Una volta che la battaglia si è conclusa, Nurn rimane. Offre la sua alleanza ai PG. È curioso di sapere cosa la Cathezar stia cercando di ottenere tanto quanto lo sono i PG, e quindi vuole collaborare con gli eroi per scoprire la verità. Fornisce volontariamente le informazioni indicate di seguito, ma non rivelerà adesso da chi prende ordini.

• "La Cathezar è un'agente di un signore dei demoni

dell'Abisso di nome Aameul. Cosa avete fatto per scatenare l'ira di un signore dei demoni?"

- "La mia fedeltà è al servizio di chi si oppone alla Cathezar e al suo infido signore, ma ho giurato solennemente di non rivelare mai la vera identità del mio padrone, anche se si fa chiamare col nome di Hethradiah quando si rivolge a me. Quindi potete chiamarlo così anche voi."
- "Da lungo tempo osservo la Cathezar, nel tentativo di capire cosa sta cercando. Ho scoperto un fatto importante: Aameul crede di aver scoperto un modo per raddoppiare il proprio potere. Io e Hethradiah vorremmo che Aameul non ottenga un tale potere, ma non siamo sicuri quale sia la strada per la sua supposta ascesa."
- "Durante la mia sorveglianza della Cathezar ho appreso, per motivi a me sconosciuti, che è sempre alla ricerca di un discendente di Dydd. A quanto pare, crede che uno di voi sia quel discendente."
- "Un altro nome che ho scoperto è "Bastione delle Anime Nascenti". La Cathezar è stata sentita borbottarlo, insieme al suo desiderio di trovare un discendente vivo di Dydd, così che "il dragone possa essere sottomesso". Più di questo non so."
- "Aameul ha già un grande potere, e se dovesse diventare ancora più potente, le cose peggiorerebbero per molti. Io mi rimetto a voi perché sia fermato. Siccome voi siete stati scelti da Aameul e dalla sua Cathezar, penso che potremmo entrambi trarne profitto cercando di scoprire cosa stiano combinando la Cathezar e gli altri agenti di Aameul. Mi aiuterete?"

Nurn sa che Aameul è in realtà un aspetto di Demogorgon, ma preferisce non rivelare questa informazione, poiché anche questa potrebbe condurre troppo vicino allo scoprire la vera identità di Hethradiah. Lo slaad è un opportunist, e sa che i potenti PG possono aiutarlo nella sua missione. Inoltre, se Nurn scopre perché il discendente di Dydd è così importante per Aameul, comprende che la stessa cosa si applica a Hethradiah, mettendolo in una posizione ideale per approfittare della fiducia dei PG; magari può lui stesso portare via il discendente più avanti.

Proteggere il segreto di Nurn: Nurn è per quanto possibile sincero, senza esporsi troppo. Se non può rispondere a una domanda senza rigirare le parole per rendere la sua risposta almeno parzialmente vera, ripete che il suo "giuramento a Hethradiah non gli permette di parlare di tali cose", nella speranza che una parvenza di mistero interrompa le domande su questo argomento. Anche se in qualche modo viene determinata la sua reale natura di slaad, per prima cosa tenta di parlamentare il proseguimento dell'alleanza con i PG. Se in qualsiasi momento viene determinata la vera natura del suo padrone, egli la dichiara spontaneamente, implorando i PG di lasciare immutata la situazione e tenerlo nel gruppo (vedi "Nurn viene allo scoperto" nella Seconda Parte). Se queste trattative con i PG non servono a niente, Nurn cerca di scappare, e diventa un altro agente colpisci e fuggi di Demogorgon che i PG non devono sottovalutare mentre continuano l'avventura. In questo caso, il DM può inserire incontri con Nurn lungo tutta l'avventura a suo piacimento, traen-

do spunto dalle tattiche impiegate dalla Cathezar e/o dalle Riserve di Aameul (anche se per prima cosa cerca di persuaderli a stringere un'alleanza ogni volta che incontra i PG).

Nurn all'inizio non conosce la posizione dell'ultima dimora della Cathezar, ma più avanti nell'avventura potrebbe usare il suo potere psionico *metafacoltà* (vedi le sue statistiche nell'Appendice 1) per determinarne la posizione, se i PG non riescono a trovarla da soli con i metodi descritti più avanti. Il DM decide a che punto Nurn faccia questa scelta: possibilmente dopo che i PG hanno già visitato la Gilda del Sonno oppure la Chiesa degli Elementi (se la Cathezar o le Riserve non sono mai riusciti a catturare un PG, gli altri membri del gruppo potrebbero essere meno motivati nel rintracciare la PNG). Se viene catturato un PG, potrebbe essere divertente lasciare che quel giocatore interpreti Nurn fino a che non viene liberato il suo personaggio, sempre che quel giocatore giuri di mantenere il segreto sulla sua vera eredità slaad (e che non gli sia rivelato che in realtà serve Demogorgon).

Modifica ad hoc dei PE: Assegnare il normale numero di punti esperienza la prima volta che la Cathezar viene costretta a fuggire. Assegnare il 50% dei normali punti esperienza per ogni altra volta in cui la Cathezar viene respinta, se avviene più volte. Assegnare ulteriori 200% PE se i PG alla fine uccidono in modo definitivo la Cathezar (o se la sconfiggono nella sua dimora).

SCENA 2: RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Subito dopo l'improvviso attacco della Cathezar, i PG devono far fronte a parecchie domande e ben poche risposte. Quando tentano di trovare direttamente la Cathezar, fare riferimento a questa sezione (e anche alla Scena 3). Allo stesso modo, ritornare a questa sezione quando i giocatori vogliono scoprire qualcosa di più su Dydd e sul Bastione delle Anime Nascenti, o sulle informazioni relative portate alla luce dal loro stesso reperimento.

Le informazioni in questa scena hanno lo scopo di fornire sufficienti indicazioni da permettere ai PG di proseguire in una qualsiasi delle varie scene. Se i giocatori si inchiodano in un punto particolare o non sono in grado di lanciare gli incantesimi richiesti o compiere le necessarie prove di Conoscenze, fornire i PNG che hanno queste capacità.

I personaggi hanno accesso a una varietà di fonti di informazioni e incantesimi di divinazione.

Incantesimi domanda-e-risposta: Questa categoria comprende *presagio* (Chr 2), *divinazione* (Chr 4), *comunione* (Chr 5) e *contattare altri piani* (Brd 5, Mag/Str 5). *Presagio* fornisce solo informazioni sugli avvenimenti che si verificheranno nei successivi 30 minuti (e quindi non sarà molto utile nel comprendere il quadro generale). *Divinazione* può essere più utile a secon-

Nurn come alleato

Se i PG decidono di accogliere Nurn nel loro gruppo, egli combatte fermamente al loro fianco (come descritto altrove): questo significa che guadagnerà una parte uguale di qualsiasi esperienza ottenuta nel corso dell'avventura. Ai fini dell'avanzamento, considerare Nurn come se fosse un personaggio di 20° livello con 198.000 PE; vedi "Personaggi oltre il 20° livello" nella sezione "Conclusioni" di questa avventura.

da di cosa chiede il PG. Il DM deve usare il proprio giudizio per decidere se i PG meritano un'utile informazione o solo un consiglio generico come "Cerca il Male dove si nasconde" oppure "Il modo migliore per combattere il Male è conoscere il proprio nemico".

Bando dei Nascituri

Per mezzo di un editto vecchio quanto il multiverso, alle divinità viene proibito di influenzare, contattare o trattare in qualsiasi modo possibile con le anime pre-incarnate. Questo serve per impedire la loro intrusione nella santità del libero arbitrio che tutte le creature possiedono alla nascita. Per i PG questo significa che non possono fare appello alle divinità una volta che capiscono cosa sta accadendo. Similmente, gli alleati planari evocati non accompagneranno i PG nel Bastione. Gli incantesimi di divinazione e simili che riguardano direttamente il Bastione delle Anime Nascenti semplicemente non ricevono risposta, mentre le domande che fanno indirettamente riferimento al Bastione sono aggirate o ricevono solo risposte parziali. È il Bando dei Nascituri che impedisce agli incantesimi *divinazione* e simili di determinare la causa dell'"infermità" infantile descritta negli "Agganci per i personaggi". Domande ripetute o particolarmente astute raccolgono solo la seguente risposta: "Il Bando dei Nascituri non può essere messo da parte." Prove di Conoscenze (religioni) rivelano qualcosa in più (vedi sotto).

Nonostante il Bando, i chierici che entrano nel Bastione continuano a ricevere gli incantesimi concessi; allo stesso modo, gli oggetti o gli artefatti che si nutrono di potere divino continuano a funzionare.

Le domande sulla Cathezar o su Dydd trovano una risposta migliore con incantesimi di informazione generale (vedi sotto), conoscenze bardiche e prove di Conoscenze. Le domande sul Bastione delle Anime Nascenti non ricevono risposta (a causa del Bando dei Nascituri). Le domande su Aameul e Hethradiah (o sul padrone della Cathezar) in realtà vengono intercettate da Demogorgon (l'una o l'altra testa). Quindi, anche le domande su questi due non ricevono risposta. Le domande su Nurn rivelano che è un solido alleato dei PG; se venisse posta l'esatta domanda, potrebbe essere rivelato che Nurn serve un padrone segreto. Le risposte alle domande sull'infermità che affligge i bambini appena nati potrebbero alla fine rendere noto il fatto che essi sono vuoti gusci privi di anima.

Le risposte alle domande su Ashardalon rivelano che il drago è un drago rosso grande dragone/mezzo-demone che cerca con qualsiasi mezzo di prolungare la sua vita che si sta lentamente indebolendo (a causa del Bando dei Nascituri, nessuna risposta rivela che egli è entrato nel Bastione).

Incantesimi di informazione generale: Incantesimi quali *comunione con la natura* (Drd 5), *conoscenza delle leggende* (Brd 4, Conoscenza 7, Mag/Str 6) e *visione* (Mag/Str 7) rientrano nella categoria degli incantesimi che garantiscono all'incantatore di ricevere informazioni, ma non riescono a rispondere a domande specifiche. Vaghe informazioni sugli avvenimenti che circondano questa trama potrebbero comprendere frasi come quelle che seguono.

- "La natura della Cathezar è divisa, come la mente del suo padrone."
- "Un dragone dal cuore di demone, creduto morto, vive mentre si nutre di anime ancora non nate."
- "Il ciclo della vita è stato interrotto, ma gli dei non hanno il potere per ripristinarlo."
- "Alcune canzoni celebrano le epiche imprese di Dydd."
- "Il Bando dei Nascituri soverchia la volontà degli dei."
- "Anime pre-incarnate crescono nel fertile suolo della possibilità."
- "La Sognatrice rivela ciò che le divinità devono mantenere celato."

Scrutamento: *Scrutare* (Brd 3, Chr 5, Drd 4, Mag/Str 4) e *scrutare superiore* (Brd 6, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7) sono strumenti potenti. La CD per scrutare la Cathezar, le Riserve di Aameul o Nurn parte da 10 siccome i PG in-

contrano questi soggetti prima di tentare di scrutarli. In effetti, lo scrutamento potrebbe essere il metodo migliore per i PG per rintracciare la Cathezar nella sua dimora (anche se mentre si trova nella sua dimora, ha certi incantesimi attivi che dirigono qualsiasi viaggiatore *etero* o chiunque si teletrasporti all'interno ad un punto di accesso protetto da una trappola). Ai PG è interdetto lo scrutamento diretto del Bastione o di quanti vi si trovano all'interno (a causa degli effetti legati al Bando) e di Demogorgon (a causa dei potenti incantesimi sulla sua fortezza, l'Abysm).

Anche se i PG in qualche modo trovano un oggetto che un tempo apparteneva ad Ashardalon, gli effetti dell'incantesimo *rivela locazioni* sono bloccati a causa del Bando dei Nascituri.

Conoscenze bardiche: Conoscenze bardiche (o la capacità di sapienza di un maestro del sapere) potrebbe essere in grado di mettere in collegamento un riferimento a Dydd con la canzone *Commiato di Dydd* (CD 25), una canzone che racconta la storia della battaglia di un'antica druida contro un drago rosso dal potere devastante (CD 33 per determinare che il nome del drago era Ashardalon). Il drago fu ferito a morte, e Dydd venne uccisa, insieme a molti altri druidi. La canzone parla del legame di Dydd con un'organizzazione druidica chiamata la Chiesa degli Elementi. Qualsiasi druido che vive nelle vicinanze può fornire indicazioni e informazioni generali sul tempio (vedi Scena 4). Una prova di conoscenze bardiche (CD 30) può indicare la posizione dell'enigmatica Gilda del Sonno (vedi Scena 5).

Abilità Conoscenze: Alcuni personaggi potrebbero avere modificatori all'abilità Conoscenze abbastanza alti da riconoscere gli indizi forniti mediante gli incantesimi nell'avventura. Una prova di Conoscenze (storia) o Conoscenze (locali) contro una CD 35 rivela le stesse informazioni su Dydd di una prova di conoscenze bardiche. Conoscenze (religioni) o Conoscenze (i piani) rivela che il Bando dei Nascituri è un editto più vecchio del multiverso a cui tutte le creature divine devono adeguarsi (CD 25). La stessa prova di Conoscenze rivela che il solo gruppo che sappia qualcosa di più sul Bando è la Gilda del Sonno (vedi Scena 5); un'altra prova (CD 25) indica la posizione dell'enigmatica Gilda. Un'altra prova di Conoscenze (religioni) o Conoscenze (i piani) per informazioni sul Bastione (CD 30) allo stesso modo indirizza alla Gilda del Sonno come solo legame potenziale al nome. Una prova di Conoscenze (storia) riguardo ad Ashardalon (CD 25) rivela come un grande drago rosso un tempo governasse una regione del mondo e fosse adorato come una divinità. Tuttavia, venne ucciso o scacciato, e il suo culto avvizzì fino a scomparire: molti testi formulano supposizioni che il drago sia morto. Una prova di Conoscenze (i piani) riguardo alla Cathezar (CD 35) rivela che quello è il nome di un misterioso demone provocatore, presumibilmente il capo di una grande rete segreta di demoni infiltrati (vedi Scena 3).

Modifica ad hoc dei PE: Assegnare punti esperienza ai PG per il solo fatto di possedere i mezzi per poter sfruttare le loro risorse e penetrare il velo di questo mistero, e proseguire nelle scene successive. Questi punti esperienza vengono assegnati solo una volta, anche se i

PG potrebbero tentare di raccogliere informazioni più volte nel corso dell'avventura. Garantire ai PG tanti PE quanti ne otterrebbero da un incontro con LI 16.

SCENA 3: DIMORA DELLA CATHEZAR

I PG possono trovare la dimora scrutando la Cathezar o il loro amico scomparso e poi tentare di usare un incantesimo *teletrasporto* per entrarvi, oppure possono entrare con l'aiuto di Nurn. In base al flusso di eventi, il DM potrebbe dover escogitare altri modi per i PG di scoprirla.

Sotto un magazzino abbandonato in una grande città sul Piano Materiale si trova una cantina che serve come quartier generale dell'estesa rete di demoni di Aameul infiltrati nella società umanoide. La Cathezar è a capo della rete, e il suo quartier generale serve anche come sua dimora personale. Vedi la Mappa A: "Dimora della Cathezar" nell'interno di copertina.

La Cathezar si ritira nella sua dimora se fugge dai PG, o dopo che è riuscita a rapire il discendente di Dydd.

La città in cui si trova la dimora è a scelta del DM, e potrebbe essere vicino o lontano da dove i PG iniziano questa avventura (per PG di alto livello, la semplice distanza non dovrebbe essere un ostacolo). Il DM potrebbe persino decidere di metterla in qualche metropoli extraplanare preferita (anche se posizionarla all'esterno del piano rende più difficile per i PG *teletrasportarsi* all'interno senza essere notati).

A1. Scale

Queste scale portano verso il basso da una coppia di porte modeste nel retro di un magazzino cittadino abbandonato pieno di botti vuote (possibilmente un tempo usate per far invecchiare il vino).

Sporchi gradini coperti di polvere conducono in basso. La polvere e gli escrementi di animali indicano un lungo disuso.

La porta verso A2 ha una serratura sorprendente (CD 40 per scassinarla) ma non è protetta con una trappola.

A2. Stanza d'accoglienza (LI variabile)

Uno strato di polvere sul pavimento e le ragnatele che riempiono gli angoli danno alla stanza l'aria di essere stata abbandonata da parecchio tempo.

Naturalmente, la parvenza di abbandono è intenzionale. I demoni in A3 hanno minuscoli spioncini (Osservare CD 30) che permettono loro di osservare all'interno della stanza, anche se si affidano al rumore della trappola che scatta più che all'osservazione.

Trappola: Qualsiasi movimento di 1,5 metri o più (oppure ogni volta che qualcuno usa un incantesimo *teletrasporto* per entrare) attiva un incantesimo *dissolvere superiore* immediatamente seguito da un campo di freddo che ha effetto su tutto ciò che è in A2 e per 6 metri su per le scale di A1. La trappola si ripristina ogni round, quindi le creature che non escono com-

pletamente dall'area influenzata (tutta la stanza A2) possono essere soggette a ulteriori esplosioni gelide.

➤ **Dissolvere superiore:** GS 7; attivatore di prossimità; ripristino automatico; vedi *Manuale del Giocatore*; Cercare (CD 34); Disattivare Congegni (CD 33).

➤ **Campo di freddo:** GS 9; attivatore di prossimità; ripristino automatico; 15d6 danni da freddo (livello dell'incantatore effettivo 20°); Rifil CD 22 per dimezzare; Cercare (CD 34); Disattivare Congegni (CD 33).

Tattiche: I demoni in A3 usano i loro rispettivi spioncini per esercitare le loro capacità a distanza: *regressione mentale* e *ragnatela* sono le più adatte per tenere gli intrusi catturati nell'area della trappola.

Sviluppo: Se la Cathezar è avvisata dal rumore della trappola che scatta, impiega 4 round per lanciare il suo potenziamento, poi si muove per affrontare gli intrusi nel quinto round. Un gruppo di personaggi che si teletrasportano potrebbe essere diviso tra quelli che vengono convogliati in A2 e quelli che raggiungono la loro destinazione finale: la Cathezar attacca quelli che trova per primi. La Cathezar non teme di entrare nella stanza A2, siccome è immune al freddo.

A3. Guardie alla porta (LI 18)

Tra A2 e A3 c'è una porta di ferro spessa 5 cm (durezza 10, pf 60, CD per sfondare 28) che è chiusa a chiave con una serratura sorprendente (Scassinare Serrature CD 40).

Questo grottesco antro puzza di putrefazione e morte. A giudicare dai resti sgranocchiati di creature umanoidi sparpagliati sul pavimento o affissi in crudele posizioni alle pareti e al soffitto, apparentemente serve come sala dei banchetti per gli immondi che vengono dalle fosse più orribili dell'Abisso.

Creature: Due nalfeshnee sono di guardia in questa stanza, anche se in realtà trascorrono più tempo a mangiare le prede che hanno catturato in aree lontane (usano *teletrasporto senza errore* per ritornare in questa stanza; sono collegati alla trappola di teletrasporto e possono evitare i suoi effetti). Questi due si alternano ai turni di guardia con altri due nalfeshnee, dedicandosi a rotazione alla sorveglianza e alla caccia (normalmente solo due nalfeshnee sono sul posto in qualsiasi momento, ma il DM ha l'opzione di usarne fino a quattro). I nalfeshnee maltrattano le creature nella stanza A2 con i loro poteri a distanza, e attaccano fisicamente le creature che fanno breccia nella porta.

➤ **Nalfeshnee (2):** pf 98; pf 108, indossa *anello di protezione+5* (CA 33); vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Se i nalfeshnee capiscono che gli intrusi

Caratteristiche della dimora

La prima difesa della dimora è il suo aspetto ordinario. È una cantina priva di alcun segno distintivo con pareti in muratura spesse 30 cm e robuste porte di legno spesse 5 cm. Anche se la sua semplice normalità serve più che bene a camuffare la sua vera natura, la dimora gode di una speciale protezione magica pensata per tendere un agguato a quanti tentano di usare l'incantesimo *teletrasporto* o il viaggio eterico per introdursi nella dimora. Questo effetto magico è un elemento di *dungeon in loco*, della scuola di Trasmutazione, lanciato al 20° livello di effetto, che richiede un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30) da ogni creatura che tenti di teletrasportarsi o di introdursi in forma eterica in una qualsiasi delle stanze della dimora. La Cathezar è accordata, e di conseguenza immune, all'effetto, così come quelli che lei porta all'interno. Le creature che viaggiano in forma eterica devono effettuare un nuovo tiro salvezza ogni volta che entrano in un'altra stanza.

Quanti falliscono il tiro salvezza sulla Volontà trovano che la destinazione finale del loro teletrasporto è ora il centro della stanza A2, indipendentemente dal loro intento. I viaggiatori eterici che falliscono il tiro salvezza sono allo stesso modo trasportati nella stanza A2.

Abysm

Quando i PG scoprono che Demogorgon (o almeno una delle sue teste) è all'origine dei loro guai, potrebbero semplicemente voler viaggiare fino all'Abisso e combattere faccia a faccia con il principe dei demoni. Questa è una pessima idea. Il DM dovrebbe notare, e cercare di far capire ai suoi giocatori, che Demogorgon è una falsa pista: non ha nulla a che fare con le nascite senz'anima o con il reale pericolo che Ashardalon rappresenta per il multiverso. Inoltre, egli è un principe dell'Abisso, uno che anche questi potenti PG dovrebbero temere.

Tuttavia, se i PG pongono le giuste domande, possono trarre informazioni su Demogorgon e la sua casa.

L'88° strato dell'Abisso, chiamato le Pianure Salmaestre, è la casa di Demogorgon. È un reame di acque salmastre e promontori rocciosi usati come nidi dai demoni volanti. Aboleth, kraken e mante demoniache si danno battaglia nelle profondità, ma tutti si inchinano davanti alla potenza di Demogorgon. Qui, Demogorgon ha il suo terribile palazzo, chiamato Abysm.

La porzione di Abysm al di sopra dell'acqua ha la forma di due torri serpentine, ognuna incoronata da minareti a forma di teschio. Demogorgon lavora con abilità arcana, cercando di indurre l'Abisso stesso a vomitare i suoi segreti. Il corpo principale del palazzo si estende in profondità sott'acqua, in caverne gelide e oscure che non hanno mai intravisto la luce, né mai la vedranno. Il principe dei demoni raccoglie le sue forze, solo raramente lasciandosi coinvolgere direttamente nelle scioche guerre tra demoni minori e altre entità planari: i suoi progetti scavano molto più in profondità.

con ogni probabilità riusciranno a entrare nella stanza, ognuno tenta di evocare un glabrezu, poi lancia uno o entrambi i seguenti incantesimi su di sé in qualsiasi momento gli sia rimasto: prima *invisibilità* (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) e poi *aura sacrilega* (bonus di deviazione +4 alla CA, bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza, resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del bene e incantesimi lanciati da creature buone, blocca il possesso e l'influenza mentale, qualsiasi creatura buona che compia con successo un attacco in mischia subisce 1d6 danni temporanei alla Forza [Tempra CD 21 nega]).

Tesoro: Un cadavere quasi completamente conservato (è immerso nella resina) protegge il tesoro accumulato dai nalfeshnee: 3.200 mo, sei zaffiri blu (1.000 mo ciascuno) e tre pergamene (*disintegrazione*, *debolezza* e *glifo di interdizione superiore* ognuno lanciato al 18° livello).

Sviluppo: Come indicato in A2, la Cathezar può sentire qualsiasi scontro che si verifichi in quest'area, e quindi potrebbe già essere in procinto di attivare il suo potenziamento e di dare man forte alle sue guardie alla porta.

A4. Stanza della Cathezar (LI 22)

Bianche lastre di arenaria ricoprono il pavimento e delle travi inclinate tengono su il soffitto alto 6 metri di quest'area. Le decorazioni più sorprendenti sono le catene dotate di spuntoni e uncini e appese alle pareti come arazzi dall'aspetto brutale. Le macchie sul pavimento indicano che l'arenaria è stata impregnata da copiose quantità di sangue per molti giorni; infatti, alcune zone sono ancora umide. Un pentagramma con diametro di 3 metri è stato inciso nella lastra dell'angolo nord-est della stanza. Un letto di rose è sparso nell'angolo nord-ovest della stanza, vicino a uno specchio d'argento isolato stretto e alto. In una grande alcova nell'angolo sud-est della stanza ci sono una scrivania, uno scaffale di libri e molte pergamene.

Creature: La Cathezar attualmente abita qui e, a volte, viene contattata da Demogorgon (o, piuttosto, dall'aspetto chiamato Aameul del principe dei demoni) mediante il pentagramma.

A causa della necessaria segretezza di Aameul, i contatti sono rari, e quindi anche dopo che la Cathezar ha catturato il discendente di Dydd, tiene il PG prigioniero nella stanza A6 fino a che non riceve ulteriori istruzioni. La Cathezar non è autorizzata a contattare Aameul direttamente.

Se un PG entra in questa stanza senza che la Cathezar sia stata avvertita (vedi A2), essa si muove immediatamente per difendere la sua dimora.

➔ **La Cathezar:** Mezzo-demone/mezzo-diavolo; pf 250; vedi Appendice 1.

Tattiche: Se sorpresa nella sua dimora, la Cathezar usa *teletrasporto senza errore* per spostarsi in un luogo a scelta del DM. Impiega 4 round a lanciare il suo potenziamento, poi ritorna qui mediante il teletrasporto, possibilmente cogliendo di sorpresa i PG, che possono aver presunto che sia fuggita. Come opzione per il DM, essa potrebbe anche portare con sé un balor che fa parte delle Riserve (farlo solo se i PG non hanno avuto alcuna difficoltà con la Cathezar fino ad ora).

La Cathezar difende la sua dimora più vigorosamente di quando normalmente attacca i PG durante i suoi frequenti assalti col pisci e scappa. È particolarmente preoccupata che, se sconfitta, il contenuto del suo studio (l'alcova a sudest) possa cadere in mano ai PG. Di conseguenza, se il combattimento va male, tenta di lanciare una *palla di fuoco* nello studio, sperando di carbonizzare le sue ricerche rendendole un ammasso di cenere iriconoscibile.

Catene animate

La Cathezar gode di un aiuto speciale nella stanza A4, sotto forma di ventitre catene uncinate lunghe 6 metri che sono appese alle pareti (che per la Cathezar è come se fossero lunghe 10,5 metri, grazie alla sua capacità di danza delle catene). Usando la sua capacità speciale per animare le catene come azione standard, può compiere ventitre attacchi separati con gli speroni da catena contro gli avversari in questa stanza (e possibilmente per circa un metro nelle stanze vicine che può vedere) con il suo miglior modificatore di attacco normale. Può farlo ogni volta che compie un'azione standard. Ogni catena, quando è animata, ha la CA, i tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi della Cathezar. Le catene hanno sempre durezza 10, 5 punti ferita e una CD per spezzarle di 26.

Catene animate (Cathezar normale): Att +31 in mischia (2d8+11, 23 speroni da catena).

Catene animate (Cathezar potenziata): Att +36 in mischia (2d8+16, 23 speroni da catena).

Sviluppo: Se la Cathezar viene sconfitta, le Riserve subentrano dopo qualche giorno, tentando di rapire il discendente di Dydd e trattenerlo per Aameul. In questo caso, bisogna sostituire le Riserve per tutte le future indicazioni che riguardano la Cathezar. Vedi il riquadro laterale "Le Riserve".

Quando giunge il momento, Aameul fornisce ai suoi agenti sopravvissuti (la Cathezar, le Riserve o qualche altro agente demoniaco) una chiave per accedere al Bastione delle Anime Nascenti: un pezzo del *Totem delle Anime* infranto. Tuttavia, quella chiave viene rifiutata fino a che il discendente di Dydd non è condizionato in modo appropriato e pronto a servire la Cathezar, oppure fino a che gli eroi non entrano nel Bastione prima.

Cosa sa la Cathezar: La Cathezar rivela le informazioni nascoste nel suo studio solo se sottoposta a compul-

sione magica. Nessuna tortura o intimidazione è sufficiente a estorcerle queste informazioni.

La scrivania e lo scaffale nell'alcova a sudest contengono una varietà di tomi che trattano diversi aspetti misteriosi dei piani, degli dei e dell'"aldilà". I libri frutterebbero parecchie monete nel giusto mercato (a meno che non vengano distrutti dalla *palla di fuoco* della Cathezar; vedi "Tattiche", sopra). Il vero tesoro che si trova nella scrivania sono le ricerche illecite codificate dalla Cathezar sul suo padrone, Aameul. La Cathezar cerca di determinare segretamente cosa stia organizzando Aameul, e quindi quando il tempo glielo permette prosegue le sue ricerche. Il suo piccolo diario rilegato in pelle è scritto a mano in linguaggio Infernale (così che altri demoni abbiano meno possibilità di riuscire a leggerlo). Riporta i risultati delle ricerche della Cathezar e la sua ricostruzione delle informazioni date da Aameul, che sarebbe piuttosto seccato di sapere che queste informazioni sono state trascritte. Se lo studio viene colpito da una *palla di fuoco*, la copertina del diario è carbonizzata, ma le pagine rimangono intatte.

Le importanti porzioni di testo che si ottengono dall'attento esame del diario sono queste:

- Aameul ha appreso del misterioso Bastione delle Anime Nascenti, un nome più vecchio del tempo immemore, anche se nessuno sa cosa sia o dove possa trovarsi. Aameul ha appreso la verità: il Bastione delle Anime Nascenti è una fonte di anime vergini, anime non ancora corrotte dall'incarnazione fisica, possibilmente una delle molte disperate "fonti di anime" nel multiverso. Aameul ha saputo che se potesse ottenere un cuore demoniaco "dotato di anima" che venga poi trapiantato nel petto di un grande dragone, potrebbe uccidere Hethradiah con impunità, trapiantare il cuore demoniaco rubato (e l'anima) nella propria essenza vitale, e quindi dirigere la crescita e maturazione dell'anima come una mente in accordo con i propri desideri. Demogorgon cerca di rifare se stesso alle spese di se stesso. Potrei fare anch'io lo stesso?
- Aameul ha appreso del Bastione delle Anime Nascenti dopo che Ashardalon, un drago rosso grande dragone col cuore di demone, è riuscito a penetrarvi. La Chiesa degli Elementi ha maggiori informazioni su Ashardalon e sulla sua antica nemica, una donna di nome Dydd. Una volta che ho tempo, mi ripropongo di visitare il tempio. Presumibilmente il discendente di Dydd offre qualche potere sul drago. Devo recarmi alla Chiesa e vedere cosa mi dicono.
- La duplice natura di Aameul è il motivo dei suoi rari contatti. Mi domando se esiste una qualche possibilità di ricattare il principe dei demoni con la minaccia di rivelare le sue vere nature duplici e in conflitto a nemici scelti appositamente? Demogorgon è un potere da soppesare con attenzione, forse farei meglio ad aspettare.

Le rivelazioni su Aameul e Demogorgon potrebbero innervosire il gruppo per un po' di tempo, e convincerne i membri a rivedere i loro piani di continuare l'avventura, siccome un principe dei demoni non è un potere con cui si possa scherzare. Ma i PG non hanno bisogno di scontrarsi con Demogorgon per rovinare i suoi piani: è

sufficiente salvare il discendente di Dydd dalla Cathezar e liberare il Bastione. Un piano dei PG per affrontare direttamente Demogorgon va ben al di là dello scopo di questa avventura, ma se il DM brama una tale svolta nella trama, può consultare il riquadro laterale "Abysm" per alcune informazioni sul suo reame. Anche PG del livello degli eroi dovrebbero indugiare prima di combattere direttamente contro un principe dei demoni.

Tesoro: Lo specchio d'argento è di qualità eccezionale, del valore di 5.000 mo e più che idoneo ad essere usato per l'incantesimo *scrutare*. I libri nello studio hanno un valore totale di 10.000 mo. Il resto del tesoro della Cathezar si trova in A5.

Modifica ad hoc dei PE: Se la Cathezar alla fine viene uccisa o sconfitta, assegnare ai PG un addizionale 200% dei PE a cui hanno diritto.

A5. Stanza di raccolta

La porta tra A4 e A5 è chiusa a chiave con una serratura sorprendente (Scassinare Serrature CD 40) ed è protetta con una trappola allo stesso modo delle porte in A2, tranne che questa trappola si attiva se la porta viene aperta, e ha effetto su tutte le creature nelle stanze A4 e A5.

➤ **Campo di freddo:** GS 9; attivatore ad apertura della porta; ripristino automatico; 15d6 danni da freddo; Rifl CD 22 per dimezzare; Cercare (CD 34); Disattivare Congegni (CD 33).

Imputriditi scaffali coprono la parete sud, dal pavimento al soffitto. Ogni cavità è stracolma di monete, spazzatura marcia, strani ammennicoli, ossa, libri, cibo e pietre preziose.

Tesoro: Ci vogliono 1d6+10 minuti per trovare tutto il tesoro sparso nelle cianfrusaglie di questa stanza. Un esame accurato della stanza frutta 3.314 monete di platino, 33 gemme di alessandrite ognuna del valore di 500 mo, e una corona tempestata di gemme del valore di 5.000 mo. In mezzo agli scarti e al vero tesoro che si trova qui, i PG scoprono anche tutto l'equipaggiamento del loro amico rapito (se applicabile).

A6. Cella

La porta tra A4 e A6 è una porta di ferro spessa 5 cm (durezza 10, pf 60, CD per sfondare 28) ed è chiusa a chiave con una serratura sorprendente (Scassinare Serrature CD 40).

Questa spoglia stanza di pietra è soffocante e puzza spaventosamente. Insetti piccoli (e non così piccoli) zampettano sul pavimento.

Se la Cathezar è riuscita a rapire il PG discendente di Dydd, quello si trova qui. A meno che il discendente non sia stato ucciso durante il rapimento, è privo di sensi e ha -5 punti ferita (stabile, non morente), che è

Le Riserve (LI 21)

Se la Cathezar viene uccisa, Aameul ben presto ne viene a conoscenza e fa in modo che un trio di balor al di sopra della media prendano il suo posto. I balor sono inconsapevoli che il loro padrone sia altro se non Demogorgon, e se la ridono se qualcuno cerca di convincerli del contrario. Se le Riserve prendono il suo posto, sostituire questi demoni per tutti i futuri incontri che riguardano la Cathezar.

➤ **Riserve (3 balor):** pf 115, 118, 120; For 32 (tutti i tiri per colpire e per i danni sono migliori di +6 rispetto a un balor standard); vedi *Manuale dei Mostri*.

una condizione che la Cathezar preferisce. Se il PG è stato ucciso durante il rapimento, la Cathezar ha lasciato qui il cadavere e ha programmato di trovare qualche ignaro chierico per rianimare il discendente più tardi.

Il DM si senta pure libero di aggiungere qualche altro prigioniero qui: altri discendenti di Dydd che non hanno la "scintilla" che ha il PG. Questi altri prigionieri dovrebbero essere popolani (o, al massimo, avventurieri di 3° livello o inferiore) nello stesso stato di salute descritto sopra.

Se il discendente rapito viene liberato, la Cathezar o le Riserve rinnovano i loro tentativi di recuperare il discendente.

SCENA 4: CHIESA DEGLI ELEMENTI

Una volta che i PG scoprono l'esistenza della Chiesa degli Elementi, mediante l'uso di incantesimi di informazione (Scena 2) o nella dimora della Cathezar (Scena 3), possono scoprire come arrivarci parlando con qualsiasi druido che viva nelle vicinanze o effettuando una prova di Raccogliere Informazioni (CD 15).

La Chiesa degli Elementi è un luogo venerato dalla società druidica di cui tutti i druidi sono nominalmente membri. È una miniera di conoscenze e storia druidica, costruita sul luogo in cui è nato il primo albero (secondo la leggenda). La chiesa è aperta per accogliere tutti gli elementi, circondata solo da antichi obelischi e menhir (vedi Mappa B: "Chiesa degli Elementi" nell'interno di copertina). La collina su cui si trova la chiesa è immersa nelle profondità di una fitta foresta.

La posizione geografica della collina su cui si trova la Chiesa degli Elementi è a discrezione del DM, e potrebbe essere vicina o lontana da dove i PG vengono a sapere per la prima volta della sua esistenza. Qualsiasi druido che viva nelle vicinanze può fornire indicazioni per raggiungere questo luogo sacro.

B1. Fuori dai monoliti

Una liscia collina si erge dalla stretta verde scuro della foresta. La collina è alta all'incirca 60 metri, ma la pendenza non è molto ripida. La collina è coronata da alcuni monoliti.

Il perimetro dei monoliti indica l'estensione di un incantesimo *santificare* permanente lanciato al 20° livello di capacità che raggiunge un'altezza di 60 metri (incantesimo *zona di verità* fisso sul luogo).

Nonostante alcuni treant sorvegliano il perimetro (vedi sotto), questo non è un incontro che debba essere svolto con trattative o combattimenti; quindi, questo incontro non è stato dotato di un LI.

Creature: Parecchie dozzine di druidi di 13° livello e superiore vivono nelle profondità della loro venerata foresta entro 1,6 o 3,2 km dalla chiesa. Tuttavia, dodici degli "alberi" che formano il cerchio interno di piante rivolte verso la collina sono in realtà treant con 21 DV. Nel normale svolgimento della maggior parte delle visite alla chiesa, i treant non vengono chiamati a rivelare la loro presenza (e quindi non contano come una

minaccia da superare). Tuttavia, sono una forza potente se qualcosa dovesse minacciare Sempheon, l'alberello all'interno del cerchio (nel qual caso essi contano come minaccia da superare).

➤ **Treant avanzati** (12): pf 231; vedi Appendice 1.

Tattiche: I gruppi di avventurieri standard probabilmente non attirano l'attenzione di questi treant, ma nel caso dovesse manifestarsi un pericolo, la metà dei treant usano la loro capacità *animare alberi*, mentre gli altri si avventano e tentano di travolgere i disturbatori.

B2. Dentro ai monoliti

I monoliti non sono solo simbolici: indicano un confine decisamente reale. Mentre all'esterno il cielo è calmo, all'interno del cerchio il cielo è un vortice di stelle rotanti, esplosioni di luce, turbinanti nubi cariche di elettricità e rombi di tuono. Il terreno è coperto da un lastricato irregolare, attraverso cui spunta un fitto muschio verde che brilla illuminando ciò che altrimenti sarebbe nell'oscurità. Sul lato est del cerchio, tra due obelischi coperti da fitta scrittura, cresce un alberello di colore bianco candido con foglie dorate. Una donna abbigliata con una veste fluttuante è in piedi con la testa china vicino all'alberello.

I druidi entrano nella chiesa per onorare occasioni speciali, per meditare, per osservare i fenomeni nel cielo e per leggersi presagi per il futuro, e infine per consultare Sempheon.

Creature: Sempheon è un alberello mistico di incredibile antichità. Il suo aspetto è quello descritto sopra. I druidi qui considerano l'albero un'incarnazione fisica della Natura. Inoltre, l'albero è la memoria della storia druidica che risale a parecchi secoli prima. È un grande onore occuparsi di Sempheon, un dovere che svolgono a rotazione i druidi di alto livello che esprimono l'interesse di farlo.

L'attuale custode è Dorus (elfa Drd20; Conoscenze (natura) +24), accompagnata dalla sua compagna tigre crudele. Dorus è l'interprete delle domande poste a Sempheon. I due comunicano mediante un profondo senso di empatia (un effetto soprannaturale). A tutti gli altri, Sempheon non sembra altro che un semplice albero (nonostante sia un semplice albero che è molto difficile danneggiare), e non è possibile comunicare con esso.

➤ **Sempheon (alberello mistico):** pf 99, RD 30/-, RI 34; nessun'altra statistica rilevante.

➤ **Dorus:** pf 113; vedi la tabella "PNG Druido" nella Guida del DUNGEON MASTER, se necessario.

➤ **Tigre crudele:** pf 102; vedi Manuale dei Mostri.

Tattiche: Sempheon non ha alcun modo per difendersi, se non le sue resistenze innate. Se folli creature minacciano la santità della chiesa, vengono attaccate da Dorus e dalla sua tigre crudele, e dai dodici treant avanzati di B1. Tuttavia, uno scontro non dovrebbe essere il risultato dell'incontro qui.

Domande per Sempheon: I PG che entrano nella chiesa con domande su Dydd e/o su Ashardalon trovano qui le loro risposte. Sempheon riferisce quanto segue, tramite Dorus:

- "Ashardalon è un drago rosso di potere ineguagliabi-



le, un grande dragone

al cui cospetto pochi potrebbero sperare di rimanere. Secoli fa, egli incrociò un ramo di questa chiesa guidato da Dydd. Anche se il ramo della società venne spazzato via, anche Ashardalon fu ferito quasi mortalmente dalla mano di Dydd."

- "Il vecchio cuore di Ashardalon fu danneggiato senza possibilità di ripresa, ma il drago ingannò la morte (ed evitò la non morte) con l'impianto di un nuovo "cuore" nella forma di un demone vivente. Sebbene il nuovo cuore garantisse ad Ashardalon di continuare a vivere, fu un rimedio temporaneo, e la sua capacità di sostenere il drago iniziò a decadere lentamente. Ashardalon è ancora vivo, anche se alla fine il suo cuore smetterà di battere a meno che il drago non possa trovare qualche modo per rin vigorirsi. Poco sappiamo degli attuali spostamenti di Ashardalon: tutti i quesiti divinatori riguardanti il drago non trovano altro che uno strano e freddo silenzio. È come se il drago si fosse spostato in un reame oltre i confini del nostro universo naturale. Abbiamo scoperto solo una frase con le nostre divinazioni: "La Sognatrice rivela ciò che le divinità devono mantenere celato."
- "Dal leggendario colpo di Dydd contro il drago, un legame mistico si è instaurato tra il drago e Dydd, e quanti discendono da Dydd. Questo legame è l'anatema del drago, ed egli è indebolito nella sua diretta presenza."
- "Per usare il potere di Dydd sul drago, il discendente deve attivare il legame, dicendo: "Nel nome di Dydd, il cui sangue è il mio sangue, che ha assassinato il tuo cuore, senti di nuovo il dolore del decesso del tuo cuore!"
- "In qualche modo, il drago Ashardalon è direttamente responsabile per l'infermità delle anime che affligge le creature appena nate in tutto il mondo. Se non viene fermato, i senz'anima continueranno ad accumularsi e ad un ritmo sempre maggiore. Più di questo, non posso scoprire."
- "In verità, il potere del discendente sul drago non è assoluto. Il drago non si sottometterà con una sola parola, né morirà a comando. No, niente di così drammatico. Tuttavia, in presenza del discendente, il drago sarà intimidito e decisamente umiliato."

- "Non sappiamo chi sia la Sognatrice: forse un riferimento alla Gilda del Sonno?"

Sviluppo: È possibile che i PG abbiano altre domande per Semphelon, e l'albero è felice di rispondere, anche se le sue conoscenze sono incentrate su questioni druidiche.

La Cathezar: La Cathezar continua a tenere sotto controllo i PG mediante incantesimi *divinazione* e *comunione* e sceglie un momento per scrutare i PG in cui non sono circondati da potenziali alleati (come nella chiesa). Come descritto nella Scena 1, scruta per avere un collegamento visivo, poi si teletrasporta nel round successivo, *velocizzata* e con il suo potenziamento già attivo. Se le viene impedito di scrutare, si affida al suo *marchio di sangue*. Vedi Scena 1 per le tattiche complete della Cathezar.

PE ad hoc: Ai PG che ottengono le informazioni richieste in questa scena assegnare i punti esperienza equivalenti al superamento di un incontro di 18° livello.

SCENA 5: GILDA DEL SONNO

I PG apprendono il nome Gilda del Sonno mediante l'uso degli incantesimi di informazione e delle prove di Conoscenze (Scena 2) oppure nella Chiesa degli Elementi (Scena 4). Con questo nome, possono rintracciare la posizione della Gilda sfruttando conoscenze bardiche o l'abilità Conoscenze (vedi Scena 2).

La Gilda del Sonno è la casa di un culto di febbrili incantatori dipendenti dalle droghe che credono che la fonte dei loro poteri, e le altre verità del multiverso, possano essere raccolte meglio andando alla deriva attraverso il mondo dei sogni. A questo fine, la gilda ha vari minuscoli capitoli dove gli aderenti dormono per giorni interi in trance di devozione. Questo luogo è la casa capitolare principale, la vera Gilda del Sonno, dove i maestri della disciplina dormono per mesi, anni, decenni o anche più. La casa madre della Gilda è un palazzo di mattoni a tre piani con sotto un'estesa rete di cantine e cripte. Vedi Mappa C: "Gilda del Sonno" nell'interno di copertina. Nella mappa è mostrato solo il pianoterra.

La locazione della casa madre della Gilda del Sonno, che sia in una grande città, in un piccolo villaggio o nascosta in qualche valle o sulla cima di un'alta montagna, è a scelta del DM. La casa potrebbe essere vicino o lontano da dove i PG apprendono per la prima volta della sua esistenza.

Caratteristiche della Gilda del Sonno

Un elemento di dungeon in loco, della scuola di Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale], lanciato al 20° livello di effetto, permea l'intera casa madre della Gilda del Sonno con un effetto di *sonno*. A differenza dell'omonimo incantesimo, l'effetto in loco provoca un profondo sonno comatoso in qualsiasi creatura, indipendentemente dai DV totali, che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11): la prova viene effettuata da ogni abitante della Gilda ogni 10 minuti. Il sonno dura fino a che l'addormentato non viene svegliato da uno schiaffo o da uno scuotimento vigoroso. Naturalmente, i PG probabilmente non saranno influenzati da questo effetto di basso livello. I PG elfi non se ne devono proprio preoccupare.

C1. Ingresso

Queste porte sono aperte giorno e notte.

Suoni tranquilli e profumi rilassanti aleggiano attraverso le porte di quercia aperte dell'edificio. Le porte sono intagliate con un motivo in rilievo raffigurante tutti i tipi di bestie immaginarie, banchetti e panorami bellissimi.

C2. Sentinelle (LI 15)

Slanciate figure di ferro, alte 3,6 metri, stanno di guardia immerse in un attento silenzio, scrutando attraverso alti spioncini l'esterno dell'edificio.

Creature: Golem di ferro forgiati in modo speciale stanno di guardia in tutti e quattro gli angoli della Gilda del Sonno. Due golem del sonno si trovano in ogni locazione indicata sulla mappa con C2. (Anche i piani sotterranei non raffigurati nella mappa hanno otto golem disposti in modo simile su ogni piano.) I golem del sonno non ostacolano nessuno che entri naturalmente nell'area C1; tuttavia, in virtù della loro capacità di vedere l'invisibilità, inseguono e controllano qualsiasi creatura che tenti di entrare nell'edificio sotto forma invisibile o etera.

➤ **Golem del sonno (2):** pf 99; identico al golem di ferro tranne per CA 37 (contatto 16, colto alla sprovvista 31); Att 2 schianti +26 in mischia; 2d10+14 danni; TS Rifl +13; For 38, Des 24; AS Soffio di sonno; QS Vedere invisibilità; vedi *Manuale dei Mostri*.

Soffio di sonno (Sop): Come azione gratuita ogni 1d4+1 round, il golem soffia un effetto simile all'incantesimo *sonno* in un cubo con spigolo di 3 metri direttamente davanti al golem che dura 1 round; tiro salvezza sulla Volontà (CD 19), quelli che falliscono si addormentano come per l'incantesimo *sonno*. (L'arma a soffio del golem non si conforma al solito totale di DV dell'incantesimo *sonno*, ma per il resto l'effetto è lo stesso.)

La costruzione di un golem del sonno è identica a quella di un golem di ferro, tranne che richiede gli incantesimi *forza straordinaria*, *grazia felina*, *sogno*, *vedere invisibilità* e *sonno* in aggiunta a *costrizione/cerca*, *desiderio limitato* e *metamorfosi di un oggetto*.

C3. Vestibolo

Questa vasta sala è illuminata dalla luce di dozzine di candele poste in alcove su ogni parete e nelle colonne che sostengono il soffitto alto 4,5 metri. L'odore di gelsomino si leva dai numerosi lumini profumati. Paglia e cuscini sono sparpagliati sulle lastre di granito del pavimento, e sparse in modo simile sono dozzine di persone che dormono e sonnecchiano di tutte le età e le razze. Piccoli tavoli coperti da dozzine di minuscole fiale di varie forme sono allineati discretamente lungo le pareti e vicino alle colonne. Tre elfi abbigliati con tuniche blu scuro siedono su sedie di velluto conversando a bassa voce.

Il vestibolo è un luogo pubblico dove i visitatori possono condividere il dono del sonno (per una ragionevole donazione). La Gilda del Sonno predica la purificazione attraverso il sogno, e ogni giorno gli umanoidi (e qualche non umanoide civilizzato) giungono per ricevere quel dono. A questo scopo, sui piccoli tavoli di trova una certa varietà di soporiferi, alcuni più potenti (e pericolosi) di altri, ma tutti che garantiscono di indurre ad un sonno pieno di sogni. Entità di basso livello che entrano nella Gilda con ogni probabilità saranno sopraffatte senza l'uso delle droghe a causa dell'effetto di *sonno* in loco che permea la casa madre.

Creature: In qualsiasi momento, venti popolani giacciono in posizione di riposo. Essi sognano, sperando di trovare le risposte o, più probabilmente, di sfuggire ai loro problemi. I drogati dei sogni sono comuni, ma quanti pagano volontariamente non vengono mai respinti.

La gilda assume qualcuno per risvegliare (come i tre elfi in questa stanza) che non subisca l'effetto del *sonno* magico. Il suo lavoro consiste nello svegliare i dormienti dopo un periodo di tempo commisurato alla loro generosità nei confronti della chiesa. Anche le anime più generose vengono svegliate dopo un po', così che non sopraggiunga la morte per deperimento (anche se si sono verificati degli incidenti). A volte i risveglianti sono costretti a gettare fisicamente i drogati dei sogni fuori dalla porta principale, con l'ordine di non tornare fino al giorno seguente.

➤ **Risveglianti (3):** Elfi Pop3; pf 10 ciascuno; nessun'altra statistica rilevante.

➤ **Dormienti (20):** Razze umanoidi miste Pop1-5; pf 4-10 ciascuno; nessun'altra statistica rilevante.

Tattiche: I risveglianti evitano lo scontro.

Sviluppo: Le due coppie di golem del sonno posizionate più vicino a questa stanza arrivano 2 round dopo l'inizio di qualsiasi scontro (anche se questo è già finito) attraverso le porte segrete indicate nella mappa. Se i PG sono pacifici, possono instaurare una conversazione con i risveglianti. Quest'ultimi hanno le seguenti informazioni da offrire.

- "Noi offriamo sogni purificatori, sogni di pace o sogni su richiesta. Quale desiderate?"
- "Gli Adepti dei Sogni conoscono o possono trovare segreti nelle loro missioni oniriche, che possono durare mesi. La Prima Sognatrice ha sognato ininterrottamente per sette anni dal suo ultimo risveglio. Esistono poche domande a cui non possa rispondere. La potete trovare nella stanza in fondo al corridoio a est."
- "Bastione delle Anime Nascenti? Dovete svegliare la Prima Sognatrice per risposte a domande a cui nessun altro metodo trova rimedio. Fate attenzione: non le piace essere svegliata e oppone resistenza."

C4. Bozzoli onirici

Alcove arredate confortevolmente si aprono su un corridoio che va da est a ovest e pavimentato con giada chiara. Ogni alcova è rivestita con pesanti tappeti e tendaggi, contiene una candela che brucia serenamente ed è profumata con oli essenziali. Tre delle alcove sono chiuse da una tenda; il rumore di un profondo russare proviene da queste tre.

Per una quota maggiore, gli ospiti paganti vengono messi a dormire dagli Adepti dei Sogni con la promessa di sogni controllati, chiarezza riguardo a qualche problema personale o di qualche altra terapia legata al sogno.

Creature: Tre nobili in questo momento sognano in alcove private. Ognuno di essi ha anche due elfi guardie del corpo che rimangono vigili mentre i loro padroni dormono.

➤ **Dormienti (3):** Umani Ari5; pf 10, 11, 12; RD; nessun'altra statistica rilevante.

➤ **Guardie del corpo (6):** Elfi Pop1-5; pf 4-10; nessun'altra statistica rilevante.

Sviluppo: I dormienti qui non sono di alcun interesse per il bisogno dei PG di ottenere informazioni sul Bastione delle Anime Nascenti. Naturalmente, il DM potrebbe intrecciare qualche trama di sua invenzione, ponendo un PNG che è in qualche modo importante per i PG in uno dei bozzoli.

C5. Scale

Le scale a chiocciola portano su al secondo e al terzo piano. Questi livelli contengono sostegno ausiliario per la gilda, compresi cucine, depositi, uffici amministrativi e alloggi per gli Adepti dei Sogni (che non si preoccupano dei tentativi altrui di svegliare la Prima Sognatrice, siccome svegliarla è tutto parte del rituale, e pochi di quanti ci provano riescono, o addirittura, sopravvivono al tentativo). Le scale verso il basso conducono alle cantine, altri depositi, stanze del tesoro e cripte per coloro che dormono per lunghi periodi. La Gilda del Sonno (se il DM la colloca in una città) ha collegamenti segreti tra questo scantinato e altre cantine, sistemi fognari e caverne profonde nell'area.

C6. Sala delle udienze (LI variabile)

Un affresco che ricopre tutte le pareti dà a questa stanza alta 6 metri uno sfondo che sembra quasi reale di un panorama uniforme di cielo blu e bianche nuvole sparse. Il soffitto, il pavimento e anche i pilastri portanti sono dipinti. Strane creature sono accucciate sulle nuvole qua e là, e una donna vestita di giallo intenso è sospesa serenamente al centro della stanza. I suoi capelli fluttuano come se fosse sott'acqua e una galassia di piccole luci brilla in mezzo a questa scura capigliatura.

Questa è la Prima Sognatrice con i suoi animali da compagnia. O, a dire la verità, è l'immagine onirica della Prima Sognatrice (il risultato di un nuovo incantesimo; vedi Appendice 3) e varie creature oniriche che essa ha estratto dai sogni e lasciato girare nella realtà per una breve scorrazzata.

Creature: La Prima Sognatrice affronta le creature qui, dicendo loro che non vuole essere svegliata (che potrebbe sembrare strano per i PG che non capiscono che è un'immagine onirica della vera Prima Sognatrice nella stanza C7). Se i PG espongono le loro domande sul Bastione delle Anime Nascenti, l'immagine riferisce loro questo:

- “Risponderò a queste domande solo se svegliata, ma il sogno è troppo piacevole per rinunciarvi... combatterò se solo ci provate. Andatevene subito.”

I PG che non se ne vanno devono prepararsi a combattere. Anche se i PG se ne vanno, la Prima Sognatrice rimane in guardia nel caso i PG cerchino di intrufolarsi in C7 e svegliare il suo corpo fisico senza aver prima affrontato la sua immagine onirica.

➤ **Immagine onirica della Prima Sognatrice:** Strega notturna Str16; pf 103; vedi Appendice 1.

➤ **Tigri oniriche (3):** pf 45; vedi Appendice 1.

➤ **Triceratopo alato onirico:** pf 200; vedi Appendice 1.

Tattiche: L'immagine onirica della Prima Sognatrice

ce ha tutte le caratteristiche e le capacità della Prima Sognatrice stessa (vedi il nuovo incantesimo *immagine onirica* nell'Appendice 3). Inizia ogni giorno con il lancio delle parti del suo potenziamento che durano almeno 1 ora per livello: *grazia felina* e *vigore*. Lancia gli altri incantesimi del suo potenziamento se ha qualche round di avvertimento prima che giungano i PG. Le sue creature oniriche la difendono contro gli attacchi. Queste creature oniriche sono incorporee e ottengono tutti i benefici forniti dall'incorporeità.

La Prima Sognatrice non inizia certo in modo cauto o moderato, ma usa *disintegrazione* come colpo d'apertura (se soggetta a *velocità*, lo fa due volte).

Nel terzo round dopo l'inizio del combattimento, arrivano le due coppie più vicine di golem del sonno dalle stanze più a est indicate con C2 (se i PG non si sono già occupati di loro), per dare man forte alla Prima Sognatrice.

Sviluppo: Se la Prima Sognatrice viene uccisa (cioè, se viene sconfitta la sua immagine onirica), qualsiasi creatura onirica che non è ancora stata uccisa inizia a svanire; ognuna ottiene un altro round di azioni prima di svanire completamente. I golem del sonno continuano a combattere fino a che non vengono distrutti o richiamati dalla Prima Sognatrice.

Allo stesso modo, l'immagine onirica della Prima Sognatrice svanisce completamente nel round in cui essa viene uccisa. Alla fine del round successivo (o quando vengono distrutti tutti i golem del sonno di rinforzo), la doppia porta segreta che conduce nella stanza C7 si spalanca (la trappola è superata automaticamente), rivelando una stanza vuota. Nel round successivo,

lo sportello segreto nel pavimento si spalanca (la trappola è superata automaticamente), e il bozzolo onirico sale fino al livello del pavimento. All'interno, la reale Prima Sognatrice è stata svegliata. Vedi la stanza C7 per maggiori informazioni.



C7. Bozzolo onirico della Prima Sognatrice (LI variabile)

La doppia porta segreta tra C7 e C6 è chiusa a chiave con una serratura sorprendente (Scassinare Serrature CD 40) ed è protetta con una trappola di estratto di loto nero.

➤ **Serratura coperta di estratto di loto nero:** GS 10; attivatore a contatto; ripristino manuale; veleno estratto di loto nero (primario 3d6 Cos, secondario 3d6 Cos); tiro salvezza sulla Tempra (CD 20); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 26).

Questa stanza è spoglia e coperta di polvere come se avesse visto solo anni di inattività. Nessuna decorazione abbellisce la stanza, ad eccezione di due sculture di ferro longilinee e sospettosamente dettagliate che sono in piedi vicino al centro della stanza.

Qui è dove giace il corpo della Prima Sognatrice, nascosto in un "bozzolo" speciale sotto allo sportello segreto su cui si ergono i due golem del sonno.

Creature: I PG che entrano nella stanza senza aver sconfitto l'immagine onirica della Prima Sognatrice in C6 vengono attaccati dai due golem del sonno (grazie alla loro capacità di vedere l'invisibilità possono vedere i PG che si spostano in forma invisibile oppure eterea). Se si verifica questo attacco, l'immagine onirica non sconfitta e le bestie oniriche in C6 entrano in questa stanza per difendere il bozzolo da tutti coloro che sopraggiungono. Un round dopo, arrivano anche le due coppie di golem del sonno provenienti dalle due stanze indicate con C2 più vicine, se i PG non si sono già occupati di loro.

Il vero corpo della Prima Sognatrice giace in una bara sotto uno sportello segreto nel pavimento al centro della stanza. Essa si sveglia se viene sconfitta la sua immagine onirica, oppure se il suo corpo fisico viene schiacciato o scosso violentemente (o se subisce danni reali). Nonostante sia una strega notturna, la Prima Sognatrice non ha il sottotipo malvagio: considerazioni quali il bene e il male sono ben al di sotto dei suoi interessi.

➤ **Prima Sognatrice:** Strega notturna Str16; pf 103; vedi Appendice 1.

➤ **Golem del sonno (2):** pf 99; identico al golem di ferro tranne per CA 37 (contatto 16, colto alla sprovvista 31); Att 2 schianti +26 in mischia; 2d10+14 danni; TS Rifl +13; For 38, Des 24; AS Soffio di sonno; QS Vedere invisibilità; vedi *Manuale dei Mostri*.

Soffio di sonno (Sop): Come azione gratuita ogni 1d4+1 round, il golem soffia un effetto simile all'incantesimo *sonno* in un cubo con spigolo di 3 metri direttamente davanti al golem che dura 1 round; tiro salvezza sulla Volontà (CD 19), quelli che falliscono si addormentano come per l'incantesimo *sonno*. (L'arma a soffio del golem non si conforma al solito totale di DV dell'incantesimo *sonno*, ma per il resto l'effetto è lo stesso.)

Tattiche: Se viene sconfitta l'immagine onirica, la Prima Sognatrice, nel suo corpo reale, acconsente a rispondere alle domande. Diversamente, i golem del sonno e l'immagine onirica tentano di interrompere i PG mentre cercano di accedere al bozzolo onirico. Se in qualsiasi momento il vero corpo della Prima Sognatrice viene scoperto e risvegliato scuotendolo vigorosamente,

l'immagine onirica svanisce istantaneamente e i golem del sonno ritornano alle loro postazioni originali.

Bozzolo onirico: Uno sportello segreto cela il bozzolo onirico. È chiuso a chiave con una serratura sorprendente (Scassinare Serrature CD 40) e protetto con una trappola di estratto di loto nero.

➤ **Serratura coperta di estratto di loto nero:** GS 10; attivatore a contatto; ripristino manuale; veleno estratto di loto nero (primario 3d6 Cos, secondario 3d6 Cos); tiro salvezza sulla Tempra (CD 20); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 26).

Se si apre lo sportello segreto, il bozzolo automaticamente sale al livello del pavimento mediante una carucola meccanica a contrappeso: la stessa cosa si verifica per conto suo se l'immagine onirica della Prima Sognatrice viene sconfitta. Il bozzolo è un uovo nero allungato e levigato: si apre con dei cardini come una bara ed è foderato con soffice velluto. Inoltre, è dotato di fori per permettere all'occupante di respirare.

Il bozzolo si apre senza alcun rumore, rivelando una sola occupante donna che sembra risvegliarsi da un sonno molto profondo. A differenza dell'immagine che proiettava, però, la donna è spaventosamente brutta. Il viso è ricoperto di verruche, vesciche, ulcere ed è incorniciato da ingarbugliati capelli nerissimi. I denti sono grandi e terribilmente gialli, e quando sbatte le palpebre si nota che i suoi occhi sono così iniettati di sangue che è difficile immaginare possano essere di un qualche colore diverso dal rosso.

Sviluppo: Una volta sveglia, la Prima Sognatrice pone fine al combattimento. Supplica, anche arrendendosi se necessario, e usa *teletrasporto* per andarsene come ultima risorsa. Sicuramente, il suo aspetto potrebbe turbare i PG: dopotutto, è una strega notturna (anche se per i PG potrebbe semplicemente essere una donna odiosamente brutta). Non assomiglia per niente alla propria immagine onirica, ma ha informazioni di cui i PG necessitano per proseguire nella parte successiva dell'avventura. (Se la vera Prima Sognatrice viene uccisa da PG troppo zelanti, il DM potrebbe doverla sostituire con un Adepto dei Sogni da un piano superiore, qualcuno che stesse aspettando dietro le quinte per usurpare il posto della Prima Sognatrice.)

La Prima Sognatrice loda i PG per le loro capacità. "Nessuno ha sconfitto la mia immagine onirica negli ultimi sette anni, periodo durante il quale ho contemplato molte cose meravigliose e verità inquietanti." È decisamente possibile che il DM abbia domande specifiche della campagna per cui permetterebbe alla Prima Sognatrice di rispondere ai PG, ma la strega notturna è a conoscenza dei fatti seguenti riguardanti questa avventura, che rivela in risposta alle giuste domande.

- "Il Bastione delle Anime Nascenti è una fonte di anime pre-incarnate da cui gli spiriti del multiverso traggono la loro origine. La vostra anima, come la mia, probabilmente hanno avuto origine nel Bastione, o magari in una fonte molto simile. Potrebbero esserci altre fonti, io non lo so, ma so che nel Bastione crescono le anime: e le divinità sono bandite, per antico

decreto. E gli dei obbediscono al Bando, per timore di essere private del loro potere, come Desayeus.”

- “Ashardalon è un’entità di potere, in possesso di una maturità che pochi draghi hanno mai raggiunto. Volgendo tutti suoi poteri, il suo tesoro e parecchi secoli di ricerche allo scopo di conservare la propria vita senza dover ricorrere alla condizione di lich, Ashardalon ha determinato che richiedeva un nuovo tipo di dieta: anime pre-incarnate dal Bastione delle Anime Nascenti. Nutrendosi di tali anime, sperava di prolungare la sua vita per un tempo indefinito. Ma ogni anima pre-incarnata che digerisce è un altro guscio vuoto mortale rigurgitato sul Piano Materiale. Sembra che la fame di Ashardalon sia grande, e che possa essere in procinto di accrescersi.”
- “Esistono tre modi per entrare nel Bastione delle Anime Nascenti, e Ashardalon ne ha usato uno: uno dei tre pezzi del *Totem delle Anime* di Desayeus. Il *Totem delle Anime* fu infranto quando Desayeus venne cacciato da un conclave di divinità preoccupate che il Bando fosse violentemente e indiscriminatamente rinforzato, e che tutti gli dei soffrissero per l’impertinenza di Desayeus.”
- “Desayeus era una divinità con grandi piani, che per suo decreto divino rivendicò le anime dei nascituri come parte della sua area di influenza. Scelse come simbolo il *Totem delle Anime*, e lo profuse con molto del suo potere divino. La sua nuova area di influenza durò sette ore prima che egli fosse cacciato. Un terzo del suo *Totem delle Anime* venne perso (e successivamente ritrovato da Ashardalon), un altro terzo è sotto la custodia di un potere che io non riesco a scorgere e l’ultimo terzo è ancora custodito gelosamente da Desayeus, ultimo vestigio della sua condizione divina. Desayeus marisce in una cripta dimenticata di Agathion, in una regione dei Piani Esterni chiamata Pandemonium. Solo la sua Guardiana può accedervi.”
- “La Guardiana di Desayeus è Eco, un essere celestiale con occhi di topazio, pelle argentata, ali bianche e un cuore più duro del ferro. Cercate lei se volete trovare Desayeus. Eco attende nello strato di Pandemonium conosciuto come Flegeton, uno strato sopra la cripta di Agathion.”
- “Aameul, certo. Nessuno lo sa, nessuno dei demoni dell’Abisso. Ma io lo so, certo. Ho spiato i suoi sogni. Non indovinate? È un aspetto di Demogorgon che cerca il sangue di Dydd.” La Prima Sognatrice non rivela la vera natura di Hethradiah. Se Nurn accompagna il gruppo, far effettuare ai PG prove di Osservare (CD 15); il successo permette a un PG di notare che la Prima Sognatrice lancia un’occhiata divertita a Nurn mentre rivela quest’ultima informazione.

Se i PG chiedono di Dydd, la Prima Sognatrice dice loro di interrogare Semphelon nella Chiesa degli Elementi: non è obbligata a rivelare informazioni che possiedono altri oracoli. Le domande sulla Cathezar (e su Nurn) vengono accolte con una semplice risata.

Le domande sulla posizione di Eco non trovano altro che un cenno del capo e un borbottio: “Avete i mezzi per trovarla. Essa attende sul piano di Pandemonium, nello strato di Flegeton.” Vedi Scena 6 per come i PG possiedono questi mezzi.

La Cathezar: La Cathezar continua a spiare i PG mediante incantesimi *divinazione* e *comunione*, e sceglie un momento per scrutare i PG in cui non sono circondati da potenziali alleati (come nella Chiesa, o possibilmente subito dopo). Come descritto nella Scena 1, scruta per avere un collegamento visivo, poi si teletrasporta nel round successivo, *velocizzata* e con il suo potenziamento già attivo. Se le viene impedito di scrutare, si affida al suo *marchio di sangue*. Vedi Scena 1 per le tattiche complete della Cathezar.

Tesoro: La Prima Sognatrice indossa tutti i suoi tesori più preziosi. Allo scopo di far dimenticare la propria umiliazione per essere stata svegliata, dà ai PG il suo *anello della stregoneria II* in aggiunta alle informazioni che cercano.

Modifica ad hoc dei PE: Assegnare ai PG un addizionale 50% di PE per aver ottenuto le informazioni di cui avevano bisogno dalla Prima Sognatrice per poter continuare nell’altra sezione dell’avventura.

SCENA 6: PRIGIONE DI DESAYEUS

I PG molto probabilmente vengono a sapere di Desayeus e della sua prigione dalla Prima Sognatrice nella Scena 5. Insieme a quell’informazione apprendono della guardiana di Desayeus, Eco. Mentre la parete della prigione di Desayeus è impenetrabile da *scrutare*, *rivela locazioni* e simili metodi per raccogliere informazioni, Eco non è protetta e quindi i PG potrebbero tentare di rintracciarla magicamente. Con le informazioni fornite dalla Prima Sognatrice, i PG possono provare a scrutare Eco (CD 15, con una penalità di -5 alla prova di Scrutare mentre i PG sono su qualsiasi piano che non sia Pandemonium), e poi usare una combinazione di *spostamento planare*, *proiezione astrale* o altri metodi di viaggio planare per raggiungere Pandemonium, poi usare *teletrasporto* o *teletrasporto senza errore* per raggiungere la sua reale posizione con più di un collegamento visivo su di lei grazie allo scrutamento. I tentativi di scrutare direttamente Desayeus falliscono, a causa delle condizioni della sua prigione.

Riguardo a Pandemonium: Una prova di Conoscenze (arcane) (CD 20) rivela che Pandemonium è uno dei vari Piani Esterni in cui abitano gli dei, un luogo di venti ululanti e gementi. Una prova di Conoscenze (i piani) (CD 15) rivela la stessa cosa e di più: Pandemonium è un reame sotterraneo, una grossa massa di materia attraversata da innumerevoli tunnel scavati dai venti urlanti del piano. È ventoso, rumoroso e oscuro, senza alcuna sorgente naturale di luce. I tunnel dello strato più profondo, Agathion, spesso si riducono quasi al nulla, lasciandosi dietro un infinito numero di spazi chiusi o cripte. Le cripte sono quasi impossibili da trovare. Per questo motivo, sono state usate dagli dei per conservare oggetti e tenere nascosti prigionieri.

Caratteristiche della prigione

In parte a causa dell’effetto residuo del Bando dei Nascituri, e in parte per il decreto divino di quanti hanno costruito la prigione, lo spazio ristretto è indipendente. Non permette alcuna forma di viaggio per entrare o uscire, che sia scavare fisicamente o mediante poteri divini, arcani o psionici. Non è possibile neppure alcuna forma di comunicazione verso l’interno o verso l’esterno della bolla.

Eco fornisce l’unica forma di accesso e uscita. Se la porta viene attivata dalla morte di Eco, quella porta rimane aperta per tre giorni, poi si chiude in modo permanente. Nulla, se non il diretto intervento degli dei, consente di riapirla. Di norma, il tempo all’interno della prigione è rallentato in modo impressionante, ma si sincronizza con il mondo esterno ogni volta che si apre la porta di Eco.

Pandemonium

I PG potrebbero per prima cosa scrutare Eco, poi viaggiare fino a Pandemonium, quindi trovarla. Da là, possono entrare nella prigione di Desayeus.

I PG che riescono a scrutare Eco vedono quanto segue:

Caratteristiche di Pandemonium

I venti di Pandemonium sono una minaccia a meno che i PG non arrivino direttamente alla locazione di Eco (dove i venti sono meno forti).

Sentire: Il vento costante rende impossibile udire qualsiasi cosa oltre 3 metri. Allo stesso modo, gli incantesimi e gli effetti che si affidano a componenti sonore non funzionano oltre 3 metri. I viaggiatori sono temporaneamente assordati dopo 1d10 round di esposizione, e assordati permanentemente dopo 24 ore di esposizione. Le creature temporaneamente assordate riacquistano l'udito 1d10 round dopo essersi allontanate dal vento. La sordità permanente può essere compensata con *guarigione*, *guarigione di massa*, *rimuovi cecità/sordità* o magie simili.

Tappi per le orecchie o simili espedienti negano l'effetto di sordità, ma il rumore è comunque snervante. Indossare tappi per le orecchie effettivamente riproduce i normali effetti dell'essere assordato. (Un personaggio assordato non può sentire niente, subisce una penalità di -4 alle prove di iniziativa, e ha una probabilità del 20% di fallimento incantesimi quando lancia incantesimi con componenti verbali.)

Vedere: Tutte le sorgenti di luce, naturale e magica, illuminano solo per la metà della normale distanza. La scurovisione è inalterata.

Il Piano Etereo non è coesistente con Pandemonium, e quindi le creature qui non possono diventare eteree.

Una donna alta poco meno di tre metri con chiari occhi gialli, pelle argentata e bianche ali ripiegate si erge con gli occhi abbassati. Sta in piedi in uno stretto tunnel in cui il vento ulula e geme. Vicino a lei c'è un maschio muscoloso e dotato di ali, circa della stessa altezza, ma con la pelle verde. Entrambi sono in silenzio e sembra che siano rimasti fermi di sentinella esattamente nella stessa posizione per decenni.

Come per i PG quando vengono scrutati, Eco ha la possibilità di notare il sensore di scrutamento (prova di Intelligenza CD 20).

Arrivo su Pandemonium: Il viaggio planare non è preciso, ma con la conoscenza che Eco si trova nello strato di Flegetonte sul piano di Pandemonium, i PG potrebbero tentare di usare *spostamento planare* (o un metodo alternativo). Quale che sia il metodo che usano, probabilmente arrivano da qualche parte tra otto e ottocento km (come per *spostamento planare*) dall'attuale posizione di Eco.

Quando giungono a Flegetonte, i PG osservano la scena seguente. (Questa descrizione potrebbe dover essere modificata leggermente in base alla fonte di luce a disposizione dei PG.)

L'incessante rombo del vento ulula attraverso lo stretto tunnel tortuoso. Il vento è freddo e risucchia il calore dalla pelle esposta. La sua brezza senza fine vi colpisce, soffiando sabbia e polvere nei vostri occhi e trascinando via qualsiasi oggetto incustodito. Alcune folate minacciano di sollevarvi da terra e farvi rimbalzare lungo il tunnel. La roccia del tunnel sembra assorbire la luce e il calore. Stalattiti e stalagmiti decisamente erose spuntano dal soffitto e dal pavimento.

Quando i PG entrano per la prima volta nel piano, non è necessario che il DM conosca alla perfezione la geografia di Flegetonte: è sufficiente scegliere una locazione cavernosa in cui il tunnel ha un diametro

di circa 6 metri ed è pieno di stalattiti, stalagmiti e di un vento ululante. Siccome i PG si teletrasporteranno ben presto alla Mappa D, e qui non è stato progettato alcun incontro (se non con il vento; vedi sotto), non è necessaria una mappa.

Una volta sullo strato di Flegetonte, non dovrebbe essere troppo difficile per i PG ottenere un collegamento visivo sul loro bersaglio e quindi teletrasportarsi direttamente da lei.

Se i PG scrutano Eco una seconda volta, vedono la stessa scena descritta in precedenza.

Esposizione su Flegetonte: I PG sono soggetti all'ambiente di Pandemonium, come indicato nel riquadro laterale "Caratteristiche di Pandemonium". Inoltre, ogni 1d10 round che i PG trascorrono in questo luogo, una folata di vento eccezionalmente forte li solleva e li scaraventa contro la parete del tunnel per 4d10 danni (Riflessi CD 24 per dimezzare).

Incontro con Eco (LI 9)

L'area di Flegetonte in cui si trova Eco è meno ventosa della maggior parte di Pandemonium. Qui non c'è la possibilità di essere assordati né la minaccia di essere sbattuti contro una parete. (Vedi Mappa D.)

Due esseri celestiali, con le ali bianche e il viso nobile, si stagliano in un tunnel dal soffitto alto in cui si incrociano molti altri tunnel minori. Qui, il vento di Pandemonium è solo una brezza che porta echi inquietanti da zone distanti del piano, così tanto distorti da sembrare urla di tormento.

Eco preferisce rimanere "vicino" alla prigione di Desayeus; tuttavia, è concepibile la si possa trovare ovunque pur sorvegliando l'ingresso: poiché lei è l'ingresso.

Creature: Eco ha l'aspetto di una femmina dalla pelle argentata; è un essere celestiale conosciuto come solar. Il suo compagno, un essere celestiale conosciuto come planetar, si chiama Bramam. Mentre Eco è incaricata dell'eterna vigilanza, sorvegliando la porta della prigione di Desayeus, Bramam trascorre i secoli in tranquilla conversazione con Eco, dibattendo sui molti sentieri dell'illuminazione. Eco e Bramam spesso cacciano insieme nei tunnel oppure si avventurano insieme fino al più vicino avamposto di esseri mortali su Flegetonte, la città di Tetrovento. Quando terminerà l'incarico di Eco, Bramam potrebbe sostituirla.

Se interrogata, Eco risponde:

- "Mi chiamo Eco, e sono incaricata di sorvegliare l'ingresso alla prigione di Desayeus, il Dio Che Fu Bandito."
- "Possiedo la chiave della prigione, e non la cederò volontariamente."
- "Se siete creature buone, ve ne andrete subito, e supplicherete le vostre divinità per l'accesso alla prigione di Desayeus. Combattere con me per entrare nella prigione pone in grave pericolo le vostre anime immortali, poiché io servo la Giustizia."

A causa del Bando dei Nascituri, i PG non sono in grado di supplicare i loro dei, che rimangono muti su questo argomento. I PG intelligenti potrebbero decidere di chiedere ai loro dei informazioni su Eco (vedi "Tattiche", più avanti). Se insistono nel fare i prepotenti, però, i PG potrebbero dover scegliere il minore tra due mali: permettere ad Ashardalon di devastare il Bastione a proprio piacimento, o possibilmente uccidere un servitore del bene così da poter salvare innumerevoli e innocenti anime pre-incarnate, ripristinando il ciclo della vita.

- “La vostra missione termina qui: sebbene le vostre necessità sembrino grandi, io non possiedo l'autorità morale per contraddire le divinità che servo nel sorvegliare questa prigione. Dovrete combattere con me per avere la chiave.”

➤ **Eco:** Celestiale (solar); pf 209; CA 35 (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, *mantello della distorsione maggiore*); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Bramam:** Celestiale (planetar); pf 133; CA 40 (*bracciali dell'armatura+8*); vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Gli ordini e l'incarico di Eco sono abbastanza chiari; tuttavia, non è impossibile per i PG trovare un modo pacifico per aggirarla (è solo estremamente difficile). Anche se è vero che gli dei non risponderanno ad alcuna petizione o domanda riguardante il Bando dei Nascituri, prenderanno in considerazione e risponderanno a domande o richieste che riguardano direttamente (ed esclusivamente) Eco, l'ingresso per Agathion, o qualsiasi altro soggetto a portata che non menzioni il Bastione, Desayeus, o qualcos'altro contemplato dal Bando dei Nascituri. (Ad esempio, i PG potrebbero richiedere agli dei il permesso di costringere Eco ad aprire la “porta”, un atto che di per sé non ha alcuna relazione con il Bando.)

Gli alleati planari buoni dei PG, se ne hanno, si rivolgono contro i PG se questi attaccano Eco o Bramam. Eco per prima cosa usa la sua capacità magica *imprigionare*, cercando di indirizzarla contro il primo PG che la minaccia. Dopo ciò, si affida alla sua lama vorpal. Il planetar Bramam per prima cosa usa la sua capacità magica *colpo infuocato* contro coloro che minacciano Eco, poi si affida al suo *spadone+3*. Se non può colpire con il suo *spadone* poiché il suo bonus di attacco è troppo basso, bisogna permettere a Bramam di usare la sua Intelligenza 22 per determinarlo dopo un round o due. A questo punto, continuerà con gli incantesimi e con le capacità magiche, compreso un uso giudizioso di *barriera di lame* e fino ad altri due *colpi infuocati* al giorno.

Tesoro: Eco impugna uno *spadone danzante vorpal+5* (in realtà un artefatto minore), ma dopo la sua sconfitta viene considerato per sempre uno *spadone danzante+4*. Indossa un *mantello della distorsione maggiore*. Bramam ha uno *spadone+3* e *bracciali dell'armatura+8*. Tra tutti e due, trasportano quattordici gemme di fuoco marino estratte e tagliate sul piano di Bytopia, ognuna del valore di 1.000 mo.

La porta Eco: A volontà, Eco può trasformare il suo corpo in un portale a doppio senso con diametro di 2,7 metri che si apre sulla stanza E1 della prigione di Desayeus. Tuttavia, è improbabile che lo faccia. Il portale si forma automaticamente se viene uccisa; dura tre giorni prima di svanire. Quindi, la sua stessa forza vitale è il sigillo che tiene confinato Desayeus. Una qualità speciale del portale ne impedisce l'uso da parte di Desayeus e dei suoi Fedeli.

Il Dio Che Fu Bandito

Come descritto dalla Prima Sognatrice nella Scena 5, Desayeus fu cacciato da un conclave di dei nervosi che temevano che la sua temerarietà potesse invocare il Bando dei Nascituri contro tutti gli dei.

Desayeus non è solo nella sua prigione: con lui ci sono i suoi principali sostenitori, chiamati Fedeli. Ora,

sono tutti ugualmente prigionieri in una bolla sperduta e chiusa di Agathion sul piano di Pandemonium. Chilometri di solida roccia separano questa bolla dalla vicina, che è più che probabilmente vuota, o la casa di qualche abominio messo da parte per tenere lui, o gli altri, al sicuro.

L'interno della prigione di Desayeus è rappresentato in dettaglio nella Mappa E: “Prigione di Desayeus”.

E1. Ingresso (LI 19)

La roccia levigata crea uno spazio confinato all'incirca del diametro di 12 metri. Un'apertura del diametro di 6 metri conduce a un'altra stanza non illuminata. Logori cuscini coprono il pavimento, arazzi consunti sono allineati alle pareti e lampade dalla luce fioca brillano pallidamente da colonne di pietra inclinate e ribaltate. Tra i cuscini giacciono arpe, corni e altri strumenti musicali rotti da lungo tempo e sparpagliati in giro. Due figure parzialmente umanoidi sono mollemente sdraiate sui cuscini. Una canticchia un triste motivetto; l'altra pizzica le corde rotte di un liuto.

Le stanze della prigione sono piene dei resti degli oggetti che Desayeus e i Fedeli hanno portato qui. Molti si sono rotti nei secoli dal loro imprigionamento, e quindi hanno ben poco valore.

Creature: I Fedeli, per la maggior parte, sono creature mezzo-umanoidi chiamate lillend, con la parte superiore del corpo di bellissimi umani o elfi, con ali piumate, e la parte inferiore di serpenti multicolori (vedi *Manuale dei Mostri*). Tutti i Fedeli che hanno accompagnato Desayeus nella sua prigionia in origine avevano livelli da paladino e chierico, ma con la caduta di Desayeus dallo stato divino, l'avanzamento dei Fedeli deve essere considerato come livelli da guerriero.

Una volta che si sono resi conto della presenza di visitatori nella prigione, i due lillend in questa stanza diventano eccezionalmente agitati: considerarli ostili nei confronti dei PG (vedi “Attitudine dei PNG” nella Guida del DUNGEON MASTER). Essi presumono che l'ingresso dei PG possa significare solo una cosa: il conclave divino ha deciso alla fine di uccidere il loro fratello, Desayeus.

Se i PG riescono a persuadere i lillend che non sono qui per uccidere Desayeus (mediante prove di Diplomazia o di Carisma per modificare la loro attitudine), i due Fedeli acconsentono di condurre i PG dove riposa Desayeus (stanza E5).

➤ **Fedeli:** Lillend Grr12 (2); pf 154 ognuno; vedi Appendice 1.

Tattiche: I Fedeli si affidano alle loro capacità di combattere, insieme alla loro capacità di usare afferrare migliorato e stritolamento mentre impugnano una spada.

Sviluppo: Se qui scoppia una battaglia, altri due lillend (dalla stanza E3) sopraggiungono nel terzo round di combattimento, poi altri due dalla stanza E4 nel quinto round. Nel settimo round, lo stesso Desayeus indaga dalla stanza E5 e si unisce a qualsiasi scontro si stia svolgendo. Se il portale magico rimane aperto, usa il suo primo round nel tentativo di uscire: ma il portale non gli permette di passare in nessuna circostanza.

E2. Area comune

Muschio luminescente ricopre il pavimento di questa stanza come erba. Una piccola polla con una fontana gorgoglia, e dal pavimento spuntano alberi coperti di frutti blu.

Gli alberi che crescono in questa stanza (e solo in questa stanza) sono nutriti da acqua riempita magicamente. Ogni frutto fornisce il nutrimento di un giorno per una creatura. Attualmente, sette frutti blu grossi come prugne sono abbastanza maturi da poter essere raccolti.

E3. Arte perduta (LI 19)

Centinaia di urne, di cui la metà infrante, sono situate attorno al perimetro di questa stanza. Le urne distrutte apparentemente contenevano tinte e liquidi colorati; vari colori si sono sparsi sul pavimento, poi sbiaditi dal tempo. Nel centro della stanza vi sono i resti di un enorme falò; cumuli di ceneri indicano che molti oggetti sono stati bruciati nelle fiamme, anche se non ci sono segni reali di cosa possano essere stati. Pitture fatte con le dita coprono quasi ogni superficie rocciosa, tutte di qualità infantile.

I Fedeli hanno iniziato la loro incarcerazione con speranze di soddisfare il loro desiderio razziale di produrre arte, ma l'ambiente soffocante della prigione li ha privati di qualsiasi creatività e visione artistica, quindi tutte le tele sono state bruciate. Rimangono solo le pitture essiccate.

Creature: A meno che non siano già stati attirati in E1 dalla battaglia, due Fedeli passano qui il loro tempo, pitturando con le dita disegni patetici di oggetti a caso sul pavimento roccioso. Attaccano i PG, a meno che quest'ultimi non possano convincerli a rimanere calmi; uno scontro qui attira gli altri Fedeli e Desayeus (vedi stanza E1).

➤ **Fedeli:** Lillend Grr12 (2); pf 154 ognuno; vedi Appendice 1.

Tesoro: Una ricerca in tutte le urne rivela che parecchie non sono piene di pittura secca, ma invece contengono un totale di 5.531 mo e quaranta piccoli zaffiri ognuno del valore di 100 mo.

E4. A pezzi (LI 19)

Le macerie di centinaia di statue di pietra distrutte creano un pavimento irregolare di roccia sparpagliata in questa stanza. Le poche sculture relativamente intatte rappresentano tutte la stessa immagine: un umanoide appena nato dall'aspetto di cherubino con grossi occhi spalancati. Vecchi attrezzi per lavorare la pietra e per modellarla sono sparsi in mezzo ai detriti.

L'ambiente soffocante della prigione ha privato i lillend scultori delle loro capacità, e in preda alla frustrazione le creature hanno distrutto la maggior parte delle sculture che li hanno accompagnati nella loro incarcerazione.

Creature: A meno che non siano già stati attirati in E1 o E2 dal rumore di battaglia, due Fedeli passano qui il loro tempo, sognando di scolpire forme tridimensionali al di là delle loro attuali capacità. Attaccano i PG, a meno che quest'ultimi non possano convincerli a rimanere calmi (vedi stanza E1).

Tesoro: Le macerie contengono una manciata di antiche monete d'oro coniate; ma il totale di 123 mo non vale certo il tempo perso a cercare.

➤ **Fedeli:** Lillend Grr12 (2); pf 154 ognuno; vedi Appendice 1.

E5. Non più divinità (LI 21)

La stanza è una buia cavità le cui pareti sono striate da anni di futile raschiamento da parte di mani enormi.

Se i PG non hanno già attirato Desayeus con il rumore di battaglia in un'altra stanza, leggere la seguente descrizione.

Un umanoide alto 7,5 metri è sdraiato sulla schiena in modo scomposto con un braccio sugli occhi. È vestito con sbiaditi abiti regali e stringe un enorme martello da guerra. Ha un pendente raggiante di qualche tipo appeso al collo.

Creature: Desayeus trascorre qui le sue ore, sognando ad occhi aperti la sua perduta condizione divina. Non dorme, ma è maledetto a rimanere eternamente sveglio, consapevole della propria perdita. Anche se privato di tutti i suoi poteri divini, Desayeus rimane una creatura potente: un titano, infatti (vedi *Manuale dei Mostri*). Ma un tempo era molto di più.

Desayeus è ben contento di parlare con i PG; in tutti questi secoli si è annoiato parecchio. A meno che i PG non si avventino su di lui e lo attacchino, dice loro tutto ciò che sa sul Bastione e sul Bando (in risposta a domande appropriate).

- “Una volta ero una divinità. Ma nella mia arroganza, ho preso per la mia area di influenza il reame dei nascituri. Sarei stato il protettore degli immacolati, se mi fosse stato permesso. Cosa mi importava del Bando? Non sembrava altro che una storia che gli dei raccontavano l'un l'altro per invocare un sentimento di grande mistero nel cosmo. Alla fine, la minaccia stessa del Bando ha provocato la mia caduta, e un conclave di dei ha agito contro di me. Mi domando ancora, se gli altri me lo avessero permesso, il Bando dei Nascituri mi avrebbe lasciato libero di perseguire il mio scopo?”
- “Il Bastione delle Anime Nascenti è una fonte di anime pre-incarnate. Da tali fonti sgorga tutta l'animazione spirituale. Non dubito che esistano altre fonti, ma il Bastione è quella che ho trovato e rivendicato. Ho posto una grande quantità del mio potere in uno strumento di mia divina volontà, il *Totem delle Anime*, con cui mi aspettavo di imporre i miei ordini al Bastione a mio piacimento.”
- “Tutto ciò che mi rimane è un frammento del mio *Totem delle Anime*, che mi ha fornito l'accesso al

Bastione delle Anime Nascenti, e una parte di potere. È molto prezioso per me. Per me vale più di ogni altra cosa."

Alla fine, Desayeus non cede volontariamente il suo Totem delle Anime, l'ultimo legame alla sua divinità ormai perduta. I PG devono sconfiggerlo per sottrarglielo. Gli rimangono alcune reliquie del suo status divino, compresi i massimi punti ferita per i suoi DV e l'armatura naturale potenziata.

► **Desayeus:** Titano; pf 280; CA 42 (+33 armatura naturale); Att +36/+31/+26/+21 in mischia (4d6+24, martello da guerra di energia luminosa+5 Mastodontico); vedi Manuale dei Mostri.

Incantesimi da mago preparati (4/6/5/5/5/5/4/4/4/4; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-frastornare, lettura del magico, mano magica, resistenza; 1°-colpo accurato, dardo incantato, movimenti del ragno, raggio di indebolimento, ridurre, scudo; 2°-frantumare, immagine speculare, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, vento sussurrante; 3°-anti-individuazione, blocca persone, intermittenza, palla di fuoco, velocità; 4°-allucinazione mortale, autometa-morfosi, individuazione dello scrutamento, occhio arcano, tempesta di ghiaccio; 5°-cono di freddo, nube mortale, occhi indagatori, scolpire pietra, teletrasporto; 6°-catena di fulmini, conoscenza delle leggende, dissolvere superiore, visione del vero; 7°-camminare nelle ombre, dito della morte, gabbia di forza, inversione della gravità; 8°-esigere, nube incendiaria, orrido avvizzimento, pugno serrato di Bigby; 9°-dominare mostri, mano stritolatrice di Bigby, proiezione astrale, sciame di meteore.

Tattiche: Se i PG raggiungono la sua stanza prima di ingaggiare battaglia, dovranno scontrarsi con i Fedeli provenienti dalle stanze precedenti che arrivano a un ritmo di due ogni due round fino a che non sono arrivati tutti e sei. Questi Fedeli combattono per sostenere Desayeus e con essi non si può più discutere.

Come titano, Desayeus può lanciare incantesimi arcani come un mago di 20° livello e, se gli viene dato qualche round di avvertimento (come nel caso che i Fedeli stiano scortando i visitatori presso di lui o se lui stesso va ad aiutare i suoi Fedeli che combattono in un'altra stanza), lancia *velocità* (azione parziale extra, +4 alla CA), *intermittenza* (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) e *immagine speculare* (1d4+4 finzioni duplicate) su di sé. (Questo spiega il perché impiega così tanto a raggiungere la scena se i PG iniziano a combattere con i Fedeli in altre stanze.) Come preludio al combattimento in mischia, lancia prima *dissolvere superiore*, poi *orrido avvizzimento* sui PG durante un singolo round *velocizzato*, quindi si accinge con vigore nel suo successivo round di azioni a sfruttare il suo *martello da guerra di energia luminosa+5* (di taglia Mastodontica). Se gli avvenimenti non volgono a suo favore, lancia *fermare il tempo* al fine di lasciare altra dissoluzione e incantesimi danneggianti in prossimità dei PG quando si esaurisce *fermare il tempo*.

Tesoro: In aggiunta al suo martello da guerra incantato e al frammento del Totem delle Anime (vedi Appendice 3) attorno al collo, gemme di diverse varietà per un valore di 10.000 mo sono sparse a casaccio nella terra e nel fango su cui normalmente Desayeus sta sdraiato.

SECONDA PARTE: BASTIONE DELLE ANIME NASCENTI

Poiché temo la vita più della morte. Ho così paura di fare il mio primo respiro. Questo è reale e quello non lo è. Ricordo ora che fa molto male. Fa molto male, fa molto male, fa malissimo essere nato. [...] Vieni e cammina sulla terra. Vieni e indossa la tua pelle.

—Peter Himmelman, Pelle

Quando hanno un frammento del Totem delle Anime (vedi Prima Parte, Scena 6 e Appendice 3), nulla impedisce ai PG di tentare di viaggiare fino al Bastione delle Anime Nascenti, che si trova sul Piano dell'Energia Positiva.

SCENA 1: PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Con il frammento di Totem delle Anime che agisce come focus speciale per un incantesimo *spostamento planare*, i PG possono usare quell'incantesimo per viaggiare fino a entro otto miglia dal Bastione sul Piano dell'Energia Positiva. Una volta sul Piano dell'Energia Positiva, il Totem delle Anime agisce come bussola spirituale, indirizzando i PG attraverso questo piano fin troppo ospitale.

Riguardo al Piano dell'Energia Positiva: Una prova di Conoscenze (arcani) (CD 20) rivela che il Piano dell'Energia Positiva è uno dei diversi Piani Interni in cui scaturiscono gli elementi base della realtà: terra, aria, fuoco, acqua ed energia positiva e negativa. Un importante aspetto di questa conoscenza rivela che le creature viventi non durano a lungo sul Piano dell'Energia Positiva prima di gonfiarsi ed esplodere per eccesso di vita (vedi "Caratteristiche del Piano dell'Energia Positiva", più avanti). Tuttavia, gli incantesimi come *protezione dall'energia positiva* (vedi Appendice 3) proteggono il viaggiatore da un tale destino fintanto che dura l'incantesimo.

Una prova di Conoscenze (i piani) (CD 15) rivela la stessa cosa e anche di più: il Piano dell'Energia Positiva è come il cuore di una stella. È una perenne fornace di creazione, un dominio di splendore oltre la capacità di comprensione dei mortali. La sua stessa essenza vibra e si espande man mano che nascono nuova materia ed energia. Qui, gli effetti che utilizzano l'energia positiva sono potenziati, e quelli che utilizzano l'energia negativa sono ostacolati (vedi "Caratteristiche del Piano

Caratteristiche del Bastione

Il Bastione delle Anime Nascenti non è realmente fatto di cristallo, ma di una sostanza molto più dura: energia positiva solidificata. Quindi, è infrangibile, impenetrabile all'accesso magico o psionico, e insensibile ai metodi magici o psionici anche solo per conoscerne il contenuto. La sua impenetrabilità significa che le creature (e i PG) all'interno non possono evocare aiuto con incantesimi di evocazione o alleato planare (nessun incantesimo di evocazione o richiamo funziona all'interno del Bastione). Solo un dio concepibilmente potrebbe imprimere forza sufficiente ad aprire e forzare fisicamente un accesso... ma nessun dio tenterebbe una tale follia, nel giusto timore del Bando dei Nascituri. Tutti gli altri incantesimi funzionano normalmente, anche se gli incantesimi *divinazione* e *comunione* che riguardano specificamente il Bastione rimangono inutili come sempre.

All'interno del Bastione, lo splendore visivo del Piano dell'Energia Positiva è assente, ad eccezione di quanto indicato; comunque, l'effetto sovraccaricante di troppa energia positiva rimane, e deve essere affrontato.

All'interno del Bastione, la gravità diventa oggettiva, creando un pavimento e un soffitto definiti.

I soffitti simili a gemme nel Bastione sono tutti alti 18 metri.

dell'Energia Positiva", più avanti).

Una volta che i PG conoscono alcuni dettagli sul Piano dell'Energia Positiva, una prova di Conoscenze (i piani) (CD 20) rivela che esiste un incantesimo per aiutarli a contrastare gli effetti più pericolosi del viaggiare là. L'incantesimo è chiamato *protezione dall'energia positiva* (vedi Appendice 3).

Le informazioni su un incantesimo così specializzato sono difficili da trovare, ma una prova di Raccogliere Informazioni potrebbe intradarli. Con un successo contro CD 15, apprendono che chiunque progetti di recarsi al Bastione potrebbe essere a conoscenza dell'incantesimo. A CD 20, fanno il collegamento che la Cathezar quasi sicuramente dovrebbe avere una tale conoscenza. E a CD 25, trovano l'incantesimo in uno dei diari della Cathezar.

Piano dell'Energia Positiva

Quando giungono sul Piano dell'Energia Positiva, i PG osservano la scena seguente.

Questo è un luogo di bianco splendente. Una brillantezza pulsante sbianca lo spettro e crea vere e proprie ombre. Qualsiasi cosa lontana più di 1,5 metri diventa un'indistinta macchia di oscurità che si muove sullo sfondo bianco: le macchie vicine sono sicuramente i vostri compagni. La distanza è impossibile da stimare all'interno di questo ambiente splendente.

Quando i PG entrano per la prima volta nel piano, non è necessario che il DM ne conosca la geografia, infatti, è solo un'area indifferenziata. Non ha superficie, ed è simile al Piano Elementale dell'Aria nella sua natura aperta e sconfinata.

Esposizione sul Piano dell'Energia Positiva: I PG sono soggetti all'ambiente del Piano dell'Energia Positiva, come indicato nella seguente sezione di testo. I PG

sotto l'influenza di un incantesimo *protezione dall'energia positiva* (i PG chierici possono pregare per ricevere questo incantesimo; vedi Appendice 3) non ottengono guarigione rapida 5, ma neppure si gonfiano per eccesso di energia né rischiano di esplodere. Questo stesso incantesimo allevia la qualità accecante del piano. I PG che escogitano un modo più fisico per compensare l'effetto di guarigione rapida possono fare a meno di effettuare prove di Tempra ogni round contro la cecità, se legano delle leggere "bende" sugli occhi: la brillantezza permette comunque una normale visuale entro un raggio di 90 metri.

Caratteristiche del Piano dell'Energia Positiva

La porzione di Piano dell'Energia Positiva in cui si trova il Bastione influenza i visitatori come segue. Ogni round, i viaggiatori vivi devono effettuare una prova di

Tempra (CD 15) per evitare di essere accecati per 10 round (come per l'incantesimo *cecità/sordità*) dallo splendore dell'ambiente circostante. Semplicemente l'essere sul piano garantisce guarigione rapida 5 come capacità straordinaria. Inoltre, coloro che hanno il massimo di punti ferita ottengono 5 punti ferita aggiuntivi temporanei ad ogni round. Questi punti ferita temporanei svaniscono 1d20 round dopo aver lasciato il Piano dell'Energia Positiva. Tuttavia, una creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) ogni round in cui i suoi punti ferita temporanei eccedono i suoi normali punti ferita totali. Un tiro salvezza fallito risulta nell'esplosione della creatura in una profusione di energia che uccide e consuma completamente la creatura.

Gli incantesimi e le capacità magiche che utilizzano l'energia positiva (compresi tutti gli incantesimi di guarigione) sono massimizzati come per il talento di metamagia Incantesimi Massimizzati. I tentativi di scacciare e intimorire i non morti ottengono un bonus di +10 al tiro per determinarne l'effetto. Gli individui ottengono un bonus di +10 ai tiri salvezza sulla Tempra per riottenere i livelli negativi inflitti mediante risucchio di vita.

Il Piano Etereo non è coesistente con il Piano dell'Energia Positiva, e quindi le creature qui non possono diventare eteree.

Viaggiare qui

Sul Piano dell'Energia Positiva, ogni individuo sceglie la direzione dell'attrazione di gravità; la gravità è individualmente soggettiva, e gli oggetti incustoditi e le creature non senzienti sono prive di peso. I personaggi possono muoversi normalmente su una superficie solida immaginando il "basso" vicino ai loro piedi. Se sospesi a mezz'aria, "volano" semplicemente scegliendo una direzione "in basso" e "cadendo" da quella parte. L'individuo cade per 45 metri nel primo round, per 90 metri nel secondo e in ogni round successivo. Il movimento è solo in linea retta. Allo scopo di fermarsi, si deve rallentare il proprio movimento cambiando la designazione "basso" (di nuovo, ci si muove per 45 metri nella nuova direzione in basso nel primo round, 90 metri nel secondo e così via). Sono necessarie un'azione gratuita e una prova di Saggezza (CD 16) per stabilire una nuova direzione di gravità; la prova può essere effettuata una volta per round. Qualsiasi personaggio che fallisca due prove di Saggezza in round successivi riceve un bonus di +6 alle prove successive fino a che non ha successo.

Una volta che i PG hanno imparato come spostarsi, poco li separa dal Bastione se hanno il *Totem delle Anime*. Funziona come una bussola e i PG possono muoversi attraverso il piano, seguendo l'attrazione del Totem, per una distanza di non più di otto km fino a che non raggiungono il Bastione.

Nurn viene allo scoperto

Se Nurn sta accompagnando i PG, è durante questo spostamento che capisce che potrebbe meglio servire il suo padrone guadagnandosi la completa fiducia dei PG. Decide di rivelare tutta la verità agli eroi. Se i PG lo hanno scacciato in precedenza, usa la sua capacità

Natura del Bastione

Una concentrazione localizzata di energia positiva, il Bastione delle Anime Nascenti è una delle molte fonti di anime, e non ve ne sono due uguali. Il Bastione ha la struttura più riconoscibile a causa dell'ingerenza di Desayeus. All'interno, alberi cristallini fanno spuntare anime pre-incarnate, che sembrano splendidi punti di luce. Quando "matura", un'anima cade dall'albero in un lampo di luce brillante: l'anima pre-incarnata è fuori, per incarnarsi ben presto da qualche parte nel multiverso. Se raccolta prima di essere matura, l'anima pre-incarnata avvizzisce e muore entro 10 round. I demoni e le progenie draconiche che attualmente sono all'interno del Bastione si nutrono di queste anime pre-incarnate, che, se consumate, funzionano come una singola *bacca benefica* (come per l'incantesimo). Ogni anima pre-incarnata consumata condanna una creatura da qualche parte nel multiverso ad una nascita senz'anima.

psionica *metafacoltà* per localizzarli ora e avvicinarli per parlamentare: vuole lavorare con loro, non contro di loro. Dice:

- “L'equilibrio di Legge e Caos è a rischio, e devo ammettere qualcosa che voi potreste considerare spiacevole, ma dovete promettere di ascoltarmi, se vogliamo ripristinare l'equilibrio.”
- “È vero che Aameul è un aspetto di Demogorgon... e una delle sue teste. E Hethradiah è l'altra.”
- “Hethradiah capisce che il tessuto del multiverso stesso sarà attenuato se Demogorgon diventa essenzialmente un essere, invece di due. Questo sarebbe vero se Aameul o Hethradiah in qualche modo riuscisse a uccidere l'altro. Hethradiah sa che mozzare una testa di Demogorgon, un grande signore del Caos, diminuirà il ruolo del Caos nel multiverso, e quindi cerca di preservare il suo status attuale.”
- “Di conseguenza, possiamo collaborare per configurare Ashardalon, e assicurarci che smetta di nutrirsi di forza vitale. Inoltre, porremo fine al battito del suo cuore demoniaco rubato, e così non offrirà più ad Aameul un modo per sovvertire il naturale ordine del cosmo.”
- “Spero che, nonostante le nostre divergenze, possiamo collaborare per una causa comune.”
- “Aameul e Hethradiah non sono entità fisiche separate, e quindi ognuna deve utilizzare degli agenti. Aameul sa che nessuno dei suoi agenti, neppure la Cathezar, ha la minima possibilità contro Ashardalon senza l'aiuto del discendente di Dydd. Ma Aameul spera che con quella persona, il drago possa essere sopraffatto, e la demoniaca anima-in-un'anima sovraccarica recuperata.”

Se i PG lo mandano via, Nurn tenta di seguirli a distanza per poter essere presente quando alla fine affrontano Ashardalon.

SCENA 2: BASTIONE DELLE ANIME NASCENTI

I PG giungono al Bastione attraverso la bianca distesa di fremente potenziale che è l'essenza del Piano dell'Energia Positiva: possono trovare il Bastione solo se hanno il *Totem delle Anime*, sottratto a Desayeus.

Il Bastione delle Anime Nascenti è una fonte di anime pre-incarnate, creata prima che ci fossero gli dei, ed esistente senza alcuna influenza divina. Le divinità tentano, con diversi gradi di successo, di ottenere il controllo di un'anima una volta che si è incarnata (nata) e di nuovo nella sua vita dopo la morte, ma non hanno alcuna conoscenza né capacità per controllare da dove giungono realmente le anime. Per loro, è un grande mistero. Ed è un mistero che non bramano svelare, per timore di invocare accidentalmente il Bando dei Nascituri.

L'aspetto esteriore del Bastione delle Anime Nascenti cambia continuamente: è soggetto a costanti cambiamenti. Da lontano, appare come un fiocco di neve tridimensionale largo vari chilometri composto di cristallo pulsante. I PG che sono riusciti a ridurre il riverbero del piano osservano quanto segue quando giungono entro 150 metri.

Spanne di cristallo, lunghe chilometri e larghe centinaia di metri, pulsano con una languida cadenza di splendore. Le spanne formano i bordi di quello che sembra, per mancanza di un paragone migliore, un fiocco di neve di dimensioni titaniche. Solo i bordi sono evidenti; il centro della struttura si perde nella luce splendente. Chiazze di oscurità si aggregano vicino ai nessi di parecchie spanne di cristallo. Fluttuante vicino alle chiazze c'è una massiccia creatura simile a un ragno.

Un giro completo intorno al Bastione rivela che è una struttura con un diametro di circa 16 km, di complessità frattale sempre in aumento man mano che ci si muove dal centro verso l'esterno della spanna. Tutti i tentativi per vedere all'interno del cristallo dall'esterno portano un osservatore a credere che la struttura sia solida. Tuttavia, le chiazze scure visibili da lontano sono creature fisiche che si sono aggregate intorno a un grande portale, che suggerisce una cavità interna.

La Mappa F: “Bastione delle Anime Nascenti” è nell'interno di copertina. Vedi la stanza F1 più avanti, per maggiori informazioni sulle creature attorno all'ingresso.

F1. Entrata del Bastione (LI 21)

Quando i PG raggiungono i nessi di spanne più esterne descritti sopra, determinano che le chiazze scure visibili da lontano sono creature.

Al centro dei nessi esterni, dove molte spanne cristalline si uniscono, la struttura contiene la sua unica irregolarità: una spanna circolare di cristallo opaco con diametro di 12 metri e con incisi strani glifi e inserti.

Torreggiante sopra al portale e alle creature vicine c'è una creatura aracnoide mastodontica con un diametro di 21 metri e con artigli a mannaia, che rimane sospesa in aria ma con una singola zampa simile a un albero che funziona da ormeggio. Anche un eterogeneo gruppo di creature immonde fluttua o sta in piedi vicino al portale. Lì accanto è sospesa una slitta stracolma di borse di pelle e barili. Ogni creatura indossa una leggera benda sugli occhi e un braccialetto stranamente ticchettante, dal quale lentamente sgocciola sangue o icore.

Il cristallo opaco è l'unica entrata del Bastione delle Anime Nascenti, l'ingresso usato da Ashardalon quando è entrato così tanti secoli fa. Uno dei disegni incisi sul portale sembra familiare; una prova riuscita di Intelligenza (CD 12) rivela che è un'immagine del *Totem delle Anime* nella sua forma completa. Se un frammento del *Totem delle Anime* viene posto rasente al disegno, la porta svanisce lenta-

Incontri casuali

Il numero sia di demoni che di prole draconiche è limitato nel Bastione; essi non hanno l'opzione di chiamare rinforzi se i PG attaccano e si ritirano, ad eccezione di quando specificatamente indicato nella sezione “Sviluppo” di una stanza. Tuttavia, per ogni 12 ore che i PG trascorrono nel Bastione, tirare 1d20 e consultare la seguente tabella. Per ogni risultato di 7 o più, non si verifica nessun incontro. Per un risultato da 1 a 6, svolgere l'incontro suggerito.

1d20	Mostro	Numero creature	LI
1	Nalfeshnee*	2	18
2	Drago rosso adulto maturo*	1	17
3	Balor*	1	18
4	Urlatore cristallino**	1	16
5	Succhianime**	4	20
6	Predatore spirituale**	2	22
7-20	Nessun incontro		
* Vedi <i>Manuale dei Mostri</i>			
** Vedi Appendice 2			

mente e rimane aperta per 3 round dopo che il *Totem delle Anime* è stato rimosso, poi si solidifica richiudendosi di nuovo.

Creature: Parecchi demoni inviati da Aameul hanno stabilito un accampamento di vario genere intorno all'entrata, in attesa che il loro signore mandasse il discendente di Dydd e un frammento del *Totem delle Anime*. A meno che il DM non abbia programmato diversamente, la Cathezar non è qui (se è ancora viva), ma segue

i PG e li ritrova più tardi all'interno del Bastione (una volta che ha ottenuto l'altro frammento del *Totem delle Anime*).

I demoni attualmente presenti sono un recuperatore avanzato con 30 DV, un hezrou, quattro glabrezu e un nalfeshnee. Attaccano qualsiasi creatura che tenti di entrare nel Bastione. Non sanno o non gli interessa sapere se i PG lavorano per Aameul: questi demoni lavorano per la Cathezar e sanno solo che lei lavora per un grande principe dei demoni, che sospettano essere Demogorgon.

➤ **Recuperatore avanzato:** pf 156; vedi Appendice 1.

➤ **Hezrou:** pf 67; CA 30 (anello di protezione+4); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Glabrezu (4):** pf 85 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Nalfeshnee:** pf 93; TS Temp +14, Rifl +11, Vol +16 (mantello della resistenza+3); vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Il recuperatore è ben contento di lanciare i suoi raggi oculari contro gli avversari, due per round. Se sembrano inefficaci, però, passa agli attacchi fisici.

L'hezrou usa *intermittenza* su di sé, poi lancia *influenza sacrilega* sui PG più e più volte (se i PG sono di allineamento buono). Si deve anche affrontare il suo fetore naturale ad ogni round.

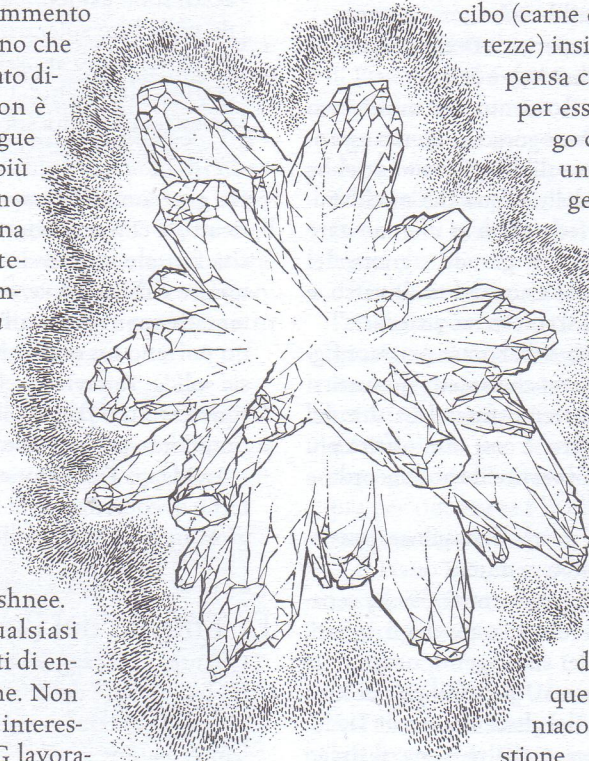
Se il tempo lo permette il glabrezu usa *ingrandire* (bonus di ingrandimento +2 alla Forza), poi si lancia nella mischia. Siccome

il glabrezu ha *visione del vero* come capacità soprannaturale, i PG troveranno difficile avvicinarsi invisibilmente ai demoni.

Il nalfeshnee usa *immagine speculare* su di sé, attiva la sua capacità soprannaturale di punire, poi si lancia in mischia.

Tesoro: Il braccialetto che indossa ogni creatura (ad eccezione del recuperatore) sarebbe uno strumento di tortura su qualsiasi altro piano, ma qui è un oggetto di valore (vedi "Braccialetto di tortura" nell'Appendice 3). I vari altri oggetti magici indossati dai demoni fanno anch'essi parte del tesoro. La slitta contiene cibo (carne elfica essiccata e altre prelibatezze) insieme alla considerevole ricompensa che i demoni hanno ricevuto per essersi avventurati fino a un luogo così terribile: 300 mo, 50 mp e un idolo d'oro tempestato di gemme di Demogorgon del valore di 200 mo (per il giusto compratore).

Sviluppo: Aameul ha aperto il portale in precedenza e inviato un'orda di varie creature demoniache e cacciatori di taglie all'inseguimento di Ashardalon. Hanno tutti fallito, e quindi Aameul ha imparato per certo la necessità di ottenere la "collaborazione" del discendente di Dydd. I resti di questo precedente esercito demoniaco ora infestano l'interno del Bastione.



F2. Accoglienza nel Bastione (LI 22)

Quando i PG riescono a superare i demoni a guardia dell'entrata e a oltrepassare la porta (ponendo il *Totem delle Anime* nel posto prescritto), notano immediatamente che all'interno del Bastione non si applica la gravità direzionale soggettiva. Qui dentro, la gravità è oggettiva: il pavimento è in basso.

Le creature all'interno possono uscire semplicemente camminando attraverso la "porta" come se non esistesse, ma una volta all'esterno, solo il *Totem delle Anime* permette di rientrare.

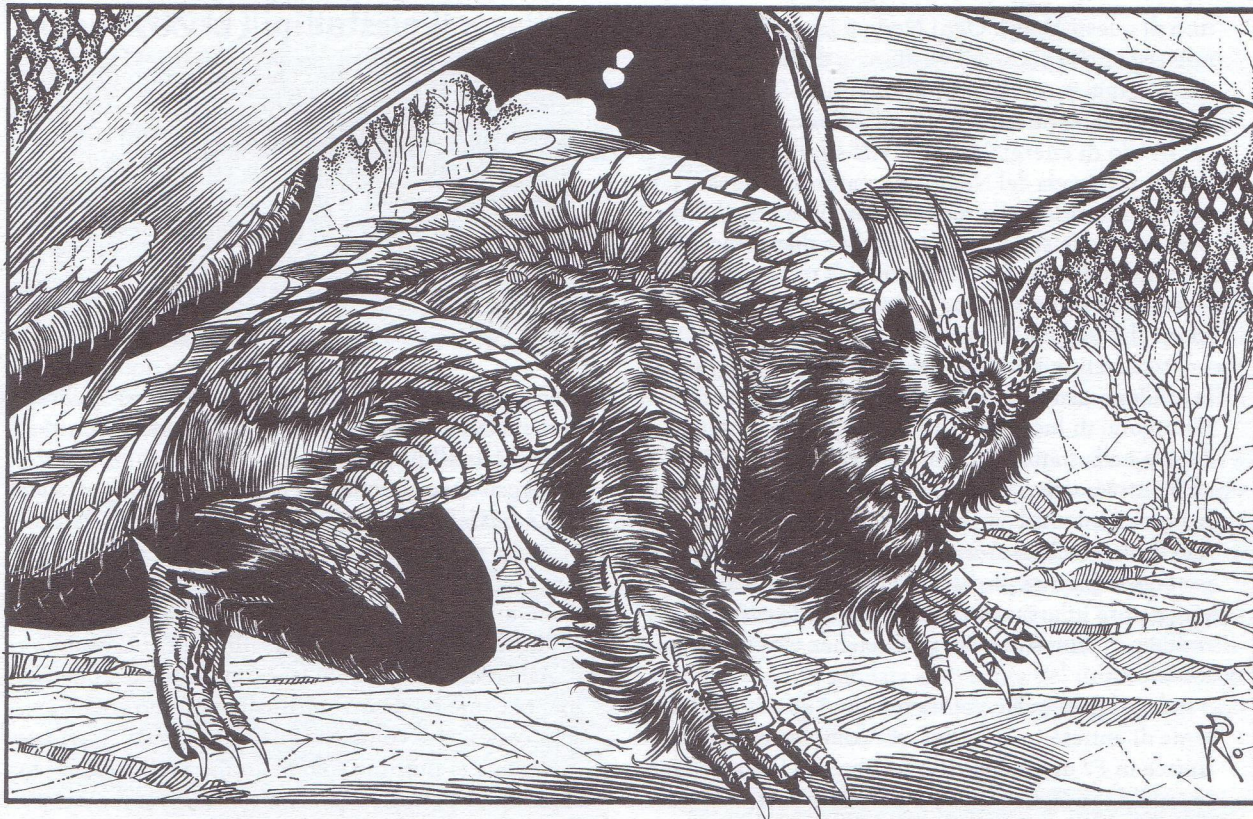
Sfaccettate superfici cristalline scintillano di smeraldi, zaffiri e altri colori di gemme preziose. Candidi alberi cristallini spuntano fittamente dal terreno, ricoperti di splendidi puntini di luce bianca. Il suono di centinaia di foglie cristalline che tintinnano costantemente come campane riempie l'aria. Tuttavia, molti dei cristalli sono infranti e anneriti, e frammenti multicolori coprono il pavimento. Qui bruciano anche dei fuochi in falò costruiti con frammenti di cristallo; le carcasse di strane bestie arrostito su parecchi fuochi. Tre tende a brandelli sono qua e là nella stanza.

Sono visibili tre uscite da questa stanza. Quella centrale procede direttamente in una vampa di luce splendente. Passaggi più stretti su entrambi i lati dell'uscita centrale forniscono anch'essi la possibilità di spostarsi da questa stanza a qualche altro luogo.

Alberi cristallini

L'albero cristallino medio su cui crescono le anime pre-incarnate è alto 9 metri, ed è fitto di rami leggermente splendenti, foglie di cristallo e grappoli di anime pre-incarnate che sembrano puntini di luce bianca. Gli alberi cristallini sono più che abbastanza forti perché una creatura Media o anche Grande ci si arrampichi sopra. Il ramo medio ha durezza 13 e 60 punti ferita; i tronchi principali hanno 240 punti ferita. Ognuna delle foglie è una goccia di cristallo perfettamente formata, e il loro costante movimento crea un susurro di molte campane in tutto il Bastione. Questo suono significa che qualsiasi rumore, anche il rumore di battaglia, può raramente essere udito nelle stanze vicine (il suono interposto conferisce una penalità di circostanza -5 alle prove di Ascoltare all'interno della stessa stanza e una penalità di circostanza -20 alle prove di Ascoltare tra stanze vicine).

Copertura nel boschetto: I combattenti di taglia Grande o inferiore nel folto del boschetto che sono tra 4,5 e 6 metri l'uno dall'altro hanno un quarto di copertura nei confronti l'uno dell'altro. Quelli che sono distanti da 6,1 a 9 metri hanno metà copertura, e quelli oltre i 9 metri hanno copertura totale (e non possono essere visti).



Le creature accampate in quest'area possono facilmente vedere attraverso il portale di cristallo in F1, e quindi sono pronte a respingere qualsiasi intruso. A qualsiasi creatura all'esterno del Bastione, la porta, come anche il resto della struttura, sembra essere una solida massa cristallina, almeno secondo tutti i metodi di osservazione disponibili. Come risultato, quelli fuori non possono sapere in anticipo quale resistenza li attende dall'altra parte del portale.

Un corridoio libero da alberi cristallini, largo all'incirca 9 metri, va da F1 a F3. Le tre tende, allestite sul bordo del percorso libero, contengono ognuna giacigli consunti, abbastanza cibo per una singola creatura Media per diversi mesi (sebbene sia tutto invecchiato e intatto) e molte bottiglie di vino vuote.

Creature: Parecchie delle progenie e dei sostenitori di Ashardalon più potenti lo hanno seguito nel Bastione ed egli ha stanziato qui un contingente per impedire ulteriori incursioni demoniache. Il contingente include Po (un coboldo/mezzo-drago guerriero), Krushar (un ettin/mezzo-drago barbaro), Thalidorus (una chimera avanzata) e Grisly (un orso crudele/mezzo-drago avanzato). Tutte le vestigia di drago sono della varietà rossa.

☛ **Po:** Coboldo/mezzo-drago Grr18; pf 161; vedi Appendice 1.

☛ **Krushar:** Ettin/mezzo-drago Brb10; pf 190; vedi Appendice 1.

☛ **Thalidorus:** Chimera avanzata; pf 283; vedi Appendice 1.

☛ **Grisly:** Orso crudele/mezzo-drago avanzato; pf 486; vedi Appendice 1.

Tattiche: Po e Krushar hanno il loro potenziamento attivo. Il contingente qui semplicemente si getta in mischia, anche se ogni membro spende un'azione per la propria arma a soffio (a meno che non diventi ovvio

dopo il primo uso di un'arma a soffio che i PG sono protetti contro il fuoco). Krushar ha due utilizzi dell'arma a soffio (che può richiamare simultaneamente) grazie alle sue due teste.

Se lo scontro si volge a loro sfavore, Po cerca di scappare verso F7 attraverso F3, con l'intenzione di unirsi ad altre progenie draconiche accampate lì (vedi F3 per informazioni sugli spostamenti nel Bastione).

Tesoro: Il tesoro per queste creature è il loro equipaggiamento.

Sviluppo: Il costante tintinnio delle foglie di cristallo isola dal punto di vista uditivo ogni stanza dalle altre, così che uno scontro in una stanza non allerta automaticamente le creature in una stanza adiacente.

Se qui viene catturata una progenie draconica e interrogata, rivela vantandosi le seguenti informazioni.

- "Ashardalon diventa sempre più forte man mano che si nutre delle anime nel Nodo!" (Non è necessariamente vero, ma la progenie ne è convinta.)
- "Non potete avvicinare il Padre: vive nel Centro, ed è fuori fase rispetto a voi." (Quest'ultima parte è una bugia; se in qualche modo costretta a dire la verità, la progenie è riluttante ma rivela il modo per raggiungere il Nodo, come descritto in F3.)
- "Molti demoni sono riusciti a passare: ora appestano le aree attorno al Centro. Non sono nulla paragonati ad Ashardalon! Ma tutti noi temiamo i predatori di vita che pascolano qui: sono terribili." (Questa è la verità.)

F3. Il viale splendente

Una brillantezza candida che nulla può contenere riempie questo ampio corridoio come una nebbia.

Il Bastione delle Anime Nascenti contiene centinaia, forse migliaia, di Nodi, chiamati anche Centri (F11 è

uno di questi Nodi). Ogni Nodo è leggermente fuori fase rispetto al resto del Bastione e dello stesso Piano dell'Energia Positiva. Le creature fisiche (e incorporee) che vogliono entrare in un Nodo devono elevare il loro "livello di energia" in modo da sintonizzarsi con il livello di energia del Nodo. Le creature che adesso tentano di scrutare Ashardalon hanno una possibilità di riuscirci come se fossero su un altro piano, ma *spostamento planare* e simili incantesimi di trasporto non ne forniscono l'accesso: solo la sintonia rivela un percorso per il Centro (vedi sotto).

Una creatura non in sintonia che tenti di penetrare la brillantezza non trova il Nodo, invece i suoi occhi si riempiono di luce e, 1d4 round dopo che è entrata, si ritrova nella stanza esterna direttamente opposta a dove è entrata nel viale splendente. Se diverse creature entrano contemporaneamente nella luce, ogni individuo finisce nella stanza opposta 1d4 round dopo. Ogni passaggio ha una probabilità del 20% di scaricare il viaggiatore in una stanza di destinazione casuale (tirare 1d8 per determinare in quale stanza arriva il viaggiatore).

Ad esempio, una creatura non in sintonia in F2 che tenta di entrare in F3 oltrepassa completamente F11 e finisce in F7 direttamente adiacente al viale splendente, 1d4 dopo essere entrata dall'altra parte. Oppure, con un tiro da 1 a 20 su un d%, la creatura finisce in una delle otto stanze circostanti.

Entrare in sintonia: Ognuna delle otto stanze secondarie fuori dal centro del Nodo (stanze F2 e F4-F10) pulsano di energia positiva sintonizzata, ognuna con un livello di energia leggermente diverso. Se una creatura passa attraverso ogni stanza (in successione oppure a caso), l'energia cumulativa di tutte le otto stanze rende perfettamente in sintonia la creatura. Una creatura deve trascorrere un minimo di 1 minuto in ogni stanza per entrare in sintonia.

Da notare che la mappa raffigura due strade alternative per passare da una stanza all'altra, come descritto nel riquadro ombreggiato di F2 (vedi sopra). È possibile che le creature entrino in sintonia spostandosi da una stanza all'altra sfruttando queste uscite alternative, senza dover mai entrare in F3 e correre il rischio di non sapere dove finiranno.

Le creature che entrano in tre o più stanze possono effettuare una prova di Saggezza (CD 12) ogni volta da lì in avanti che entrano in una stanza secondaria. Il successo indica che riconoscono una "sensazione di sintonia" che li pervade. Gli effetti del graduale sintonizzarsi sono permanenti, a meno che una creatura non se ne vada completamente dal Bastione (nel qual caso il processo di sintonizzazione deve ricominciare da capo). Nell'istante in cui si verifica la sintonia, tutte le altre creature in sintonia già all'interno del Nodo diventano consapevoli del fatto che un'altra è appena entrata in sintonia. Le creature all'interno non possono vedere fuori dal Nodo, ma possono sentire. Una creatura in sintonia che attraversa lo splendore di F3 si ritrova immediatamente sul bordo della stanza F11, dove Ashardalon aspetta.

F4. Pascoli cristallini (LI 20)

Qui gli alberi cristallini crescono molto fitti, mostrando meno segni di danneggiamento rispetto ad altre stanze. Alcuni degli alberi cristallini sfiorano il soffitto alto 18 metri con la cima dei loro rami. Tintinnii stridenti si mescolano in modo non armonioso dall'interno del boschetto. La carcassa di un drago rosso lungo 3 metri giace in piena vista, la pelle che penzola in maniera stranamente floscia sul corpo.

Le condizioni di copertura nel boschetto si applicano per la totalità di questa stanza (vedi il riquadro laterale "Alberi cristallini").

L'ecosistema naturale del bastione ha molti paralleli con ambienti più familiari. Gli alberi cristallini e le anime pre-incarnate sono foraggio per quanti pascolano, mentre altre creature predatrici a loro volta cacciano quelli che pascolano qui. Il drago rosso morto è la vittima di una di queste creature, a cui i sostenitori di Ashardalon e i demoni fanno riferimento collettivamente come predatori spirituali. Esistono anche creature conosciute come succhianime; questi esseri normalmente si nutrono solo di anime pre-incarnate ma sono anche pericolosi per le creature viventi. Più intelligenti di tutti sono i pochi giardinieri senzienti, che né i demoni né le progenie hanno ancora incontrato, nonostante le evidenti tracce delle loro attività. Gli intrusi chiamano queste creature virgulti spirituali.

Creature: Questa sfaccettatura del Bastione contiene quattro succhianime risvegliati (e molti altri inattivi; vedi Appendice 2 per maggiori informazioni su queste creature). Come per tutte le creature native del Bastione che si sono tenute in vita grazie alle anime pre-incarnate "insapori", le anime vive degli eroi (e dei demoni e dei draghi) sono un eccitante cambiamento nella dieta di questi abitanti. Grazie alla loro capacità di vedere e percepire anime, indipendentemente dagli impedimenti fisici, i succhianime nascosti tra gli alberi attaccano quasi subito qualsiasi creatura vivente che entri nel boschetto.

➤ **Succhianime, energon (4):** pf 152; vedi Appendice 2.

Tattiche: I succhianime, in quanto esseri incorporei, scivolano attraverso gli alberi cristallini per sferrare un attacco contro gli intrusi. Fortunatamente per i PG, queste creature vocalizzano mentre si muovono, emettendo un suono simile a un tintinnio cristallino; solo i PG che effettuano con successo le prove di Ascoltare contro le prove di Muoversi Silenziosamente dei succhianime ottengono di agire nel round di sorpresa. I succhianime iniziano a suonare il loro canto di accoglienza durante il primo round completo di combattimento. Sono attirati dalle anime vive all'interno degli strati di carne di ogni PG, e ne bramano un assaggio.

Tesoro: I succhianime esplodono quando vengono uccisi e non hanno tesori fisici. Tuttavia, una ricerca sul cadavere del drago (ucciso da un ben più spaventoso predatore spirituale) porta alla luce un *anello di protezione dall'energia positiva* (vedi Appendice 3).

Incontro con il giardiniere

Mentre i PG rimangono nel Bastione, sono sotto osservazione mistica di almeno un virgulto spirituale. Se i PG sembrano essere decisamente nei guai durante un incontro, un singolo virgulto spirituale (vedi Appendice 2) interviene, usando i suoi incantesimi per aiutare i PG: preferisce usare i suoi poteri di guarigione e resurrezione piuttosto che gli incantesimi da combattimento. Una volta che li ha aiutati, informa telepaticamente i PG che essi combattono dalla parte del ciclo della vita, e che lui e i PG potrebbero rincontrarsi, se Ashardalon viene sconfitto.

Il virgulto spirituale vuole Ashardalon fuori dal Nodo, ma lui stesso non vuole entrarci. Aspetta che i PG interrompano la perversione che il drago ha causato.

F5. Il Bastione esteso e Oyalui (LI 12)

La foresta di cristallo è fitta e il tintinnio delle campelle cristalline è forte, più forte qui che in altre stanze. Anche le dimensioni della stanza sono molto più grandi delle stanze precedenti, infatti non riuscite a vedere la parete dall'altra parte. La stanza si prolunga per varie decine di metri almeno; una nebbia di foschia scintillante nasconde la parete più lontana, se esiste.

Le condizioni di copertura nel boschetto si applicano per la totalità di questa stanza (vedi il riquadro laterale "Alberi cristallini").

Come indicato nella mappa, questa stanza (e F7 e F9) si estendono al di fuori della pagina. Come le stanze più piccole, questa è al margine del Nodo (F11), ma a differenza delle altre questa è molto più grande. La stanza F5 e le stanze affini si collegano a miriadi di altri corridoi e stanze, ognuna delle quali contiene un fitto boschetto di alberi cristallini carichi di frutti delle anime pre-incarnate.

Molto pochi dei demoni e delle progenie draconiche si sono avventurati oltre le stanze che "confinano" con F11, e ancora meno sono tornati vivi. I PG che desiderano girovagare ed esplorare questi vasti spazi scoprono che le stanze simili a fiocchi di neve si estendono in tutte le direzioni, così lontano e con tali promesse di proseguire che appare ben presto evidente che il Bastione è molto più grande all'interno che all'esterno. La disposizione delle stanze F1-F11 si ripete in continuazione, ad eccezione di una sola differenza fondamentale: l'unico Nodo è F11. Le altre stanze non contengono Nodi fuori fase, ma invece la semplice continuazione del boschetto di anime. Naturalmente, i PG potrebbero arrivare nelle stanze F5, F7 e F9 "da dietro" aprendosi la strada attraverso l'estensione delle varie stanze. Ma alla fine, dovranno visitare tutte le stanze che confinano con F11 per poter entrare in sintonia e accedervi.

Se i PG sono contenti di vagare in queste distese, utilizzare la seguente tabella "Incontri casuali" invece di quella fornita in precedenza, tirando per un incontro ogni 12 ore. (I demoni e le progenie draconiche non verranno incontrati nelle locazioni "fuori mappa", poiché rimangono sempre vicino al Nodo.)

1d20	Mostro	Numero creature	LI
1-2	Urlatore cristallino**	1	16
3-4	Succhianime**	4	20
5-6	Predatore spirituale**	2	22
7-20	Nessun incontro		

** Vedi Appendice 2

Creature: Oyalui è un incontro interessante per i PG e dovrebbero incontrarlo da qualche parte quando si allontanano dal sentiero battuto. Il DM decide quando utilizzarlo: al posto di uno dei soliti incontri casuali, quando i PG si sono spostati o stanno per spostarsi troppo lontano dalla porzione del Bastione raffigurata nella mappa, oppure in qualsiasi momento che sembri più appropriato.

Oyalui è un satiro/mezzo-drago che è andato a esplorare troppo lontano e si è perso. Non è troppo preoccupato per questo. Infatti, ha cominciato ad apprezzare la selvaggia maestosità degli arbusti cristallini e l'infinito labirinto dell'interno del Bastione.

Il primo incontro dei PG con Oyalui avviene quando essi sentono la musica del suo flauto languidamente inquietante suonata al di sopra del tintinnio di sottofondo delle foglie cristalline. Seguire la musica fino alla sua fonte rivela Oyalui.

Un uomo cornuto con le gambe di un drago siede appagato tra i rami di un albero cristallino. I capelli sono rossi, come le corna, e la pelle è chiazata con lievi tracce di scaglie. Suona un flauto, creando una bellissima melodia. Tutte le luci delle anime entro almeno 15 metri dal suonatore pulsano a ritmo con la musica.

➤ **Oyalui:** Satiro/mezzo-drago avanzato; pf 85; vedi Appendice 1.

Sviluppo: Oyalui è prevedibilmente allarmato se i PG lo affrontano. Possibilmente la progenie draconica meno potente che sia mai stata portata nel Bastione, Oyalui non ha illusioni sulla sua capacità di difendere la maggior parte delle creature che si trovano qui. Cerca subito di parlamentare, anche se i PG iniziano l'incontro con violenza. Se i PG interagiscono pacificamente con Oyalui, egli può riferire le seguenti informazioni. Se i PG sono chiaramente in combutta con i demoni (vedi F6), Oyalui parla comunque, anche se con riluttanza.

- "Mio padre, un drago, mia madre, un folletto. Fui un figlio obbediente, quando mio padre mi trovò e mi portò qui, come fece con così tante delle sue progenie. Vedete, il suo nuovo cuore stava cedendo. Il suo vecchio cuore è stato strappato via dal suo petto centinaia di anni fa da qualche druido spregevole. Ma lui ha trovato un nuovo cuore: un cuore di demone! Questo ha cambiato la sua prospettiva su alcune cose, certo."
- "Il suo cuore demoniaco è durato diverse centinaia d'anni, ma Papà sapeva fin dall'inizio che era destinato a cedere. So che ha trascorso parecchie centinaia d'anni in cerca di una risposta prima di portarmi qui. E la sua risposta era questa: per sostenere la sua forza in modo indefinito, solo la forma più pura di forza spirituale avrebbe potuto farlo... anime pre-incarnate."

- “Ora che mi sono perso qua fuori, capisco che questo posto non era fatto per creature come Ashardalon, o per nessuna creatura mortale, in realtà. Ho osservato apparizioni fugaci dei veri giardinieri, e nei miei sogni mi dicono che Papà deve andarsene. E io ci credo. Ho abbandonato la mia famiglia, ed ora eccomi qui.”
- “Né Papà né alcuno dei suoi figli, beh, a parte me, ha osato allontanarsi molto dal Nodo dove Papà si è rifugiato al sicuro. Qua fuori, in mezzo alla natura, ci siamo solo io, le luci delle anime e il mio flauto. Io amo i luoghi selvaggi dell'universo, e questo è il più selvaggio, e il più bello che io abbia mai visto. Comunque, se cercate Ashardalon, i suoi servitori o i suoi nemici, dovete tornare indietro verso il Nodo: qua fuori non troverete nient'altro che questo.”
- “I demoni vogliono Papà, è chiaro. Il perché è meno chiaro. Sospettiamo che in qualche modo la colpa sia del cuore. Dopotutto, ha catturato un balor vivo, uno tra i ranghi più importanti della gerarchia dell'Abisso, e lo ha fisicamente usato come cuore. Potrebbe essere che i demoni rinvogliono indietro il loro amico, anche se sembra strano che i demoni mostrino un tale sentimentalismo.”

Oyalui, in realtà, non è completamente perso; può mostrare ai PG la strada per tornare indietro fino alla zona rappresentata nella mappa. Accompagna i PG se glielo chiedono, e combatte anche al loro fianco contro i suoi fratelli e sorelle. Se sopravvive fino all'incontro finale con Ashardalon, allora non compie più alcuna azione diretta: tradire Ashardalon è fin troppo per lui anche solo da immaginare, e non si fida della sua decisione.

F6. Avamposto demoniaco (LI 21)

La metà circa di arbusti cristallini in questa stanza è infranta, per creare una linea di visuale libera tra tutte le tre uscite. Una tozza torre costruita con alberi cristallini abilmente tagliati o spezzati si erge per 6 metri d'altezza. La torre apparentemente non ha un'entrata, ma contiene tre feritoie per ogni lato. Spuntoni di cristallo rivolti verso l'alto proteggono la sommità della torre. Sono visibili delle creature demoniache che fanno la guardia.

Un'area spogliata di alberi cristallini consente una comoda linea di visuale tra le uscite verso F5, F7 e F3, come mostrato nella mappa. Le condizioni di copertura nel boschetto si applicano per la totalità di questa stanza (vedi il riquadro laterale “Alberi cristallini”).

Creature: I servitori demoni di Demogorgon che sono sopravvissuti alla loro ultima incursione nel Bastione hanno la loro base più organizzata in questa stanza. Attendono che la Cathezar o le Riserve portino il discendente di Dydd. Mentre aspettano, respingono occasionali incursioni da parte delle progenie, insieme ad occasionali scorrerie dei succhianime e dei predatori spirituali. Presumono che qualsiasi creatura che non riconoscono sia un alleato delle progenie di Ashardalon, anche se, nel caso la Cathezar non li abbia ancora raggiunti, sfidano verbalmente i PG e potreb-

bero addirittura parlamentare (vedi la sezione “Sviluppo” più avanti).

Dentro alla torre ci sono quattro vrock. Altri due sono in cima, insieme a due glabrezu e un balor chiamato Buphalthus. Nascosto nel boschetto cristallino più vicino alla torre c'è Tamion, un balor che impugna una lama potentemente malvagia.

➤ **Vrock (6):** pf 60 ciascuno; Att +9 attacco di contatto a distanza (1d8 più speciale, esplosione di spore); AS Esplosione di spore; vedi *Manuale dei Mostri*.

Explosione di spore (Str): Come la capacità speciale di spore del vrock, tranne che questi vrock sputano una spora speciale 1 volta per round come attacco di contatto a distanza contro qualsiasi bersaglio entro 18 metri. Le vittime sono soggette alla capacità di spore, tranne che anche le vittime emanano spore per altri 10 round, influenzando tutte le creature entro 1,5 metri da loro (proprio come un vrock standard). I danni da molteplici esplosioni di spore e dall'esposizione alle spore standard si sommano.

➤ **Glabrezu (2):** pf 85 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Buphalthus:** Balor; pf 110; AS *Implosione* 2 volte al giorno (sostituendo l'utilizzo extra al posto di *tempesta di fuoco*); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Tamion:** Balor; pf 156; Att +24/+19/+14 (2d6+14 +2d6 contro creature buone, *spadone vorpal sacrilego*+3); TS Temp +16, Rifl +14, Vol +17 (*mantello della resistenza*+4); For 31 (*cintura della forza da gigante*+6); vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Siccome i glabrezu hanno *visione del vero* come capacità soprannaturale e i balor vedono sempre le creature invisibili, i PG troveranno difficile avvicinarsi furtivamente ai demoni. Se PG invisibili entrano nella stanza, la prima azione compiuta dai glabrezu è lanciare *dissolvi magie* così che i vrock possano vedere i loro bersagli.

I vrock sfruttano la loro posizione nascosta e protetta all'interno della torre (uscendo ed entrando mediante teletrasporto) per compiere attacchi di esplosioni di spore contro i PG distanti, e avere nove decimi di copertura mentre lo fanno (bonus di copertura +10 alla CA, bonus di copertura +4 ai tiri salvezza sui Riflessi).

La responsabilità primaria dei glabrezu (dopo aver negato l'invisibilità dei PG) è di proteggere Buphalthus. Entrambi attaccano per prime tutte le creature che minacciano Buphalthus.

Da parte sua, Buphalthus usa per prima cosa la sua capacità *implosione* (attivandola due volte in successione se lo ritiene opportuno). Dopo, usa le sue capacità magiche a distanza per infastidire i PG, a meno che i PG non si avvicinino alla sommità della torre, nel qual caso egli li attacca fisicamente, supponendo che abbia già usato entrambi i suoi poteri di *implosione*.

Tamion, nascosto tra gli alberi cristallini (Osservare CD 26 per un PG che scruti attentamente tra gli alberi in cerca di nemici) beve la sua unica *pozione di velocità* e usa la sua azione parziale extra per attivare *aura sacrilega*. Nel secondo round si teletrasporta in combattimento, concentrando i suoi attacchi sui PG che sono incantatori arcani.

Sviluppo: Se i PG tentano di parlamentare, trovano i demoni ostili (vedi “Attitudine dei PNG” nella Guida



del DUNGEON MASTER), e agli eroi viene imposta un'ulteriore penalità di circostanza -4. PG particolarmente diplomatici potrebbero spiegare che anche loro sono qui per uccidere Ashardalon. Esistono tre ostacoli potenziali alla possibilità di un'alleanza a breve termine, di

cui il primo è il personale disgusto dei PG per i demoni sul piano morale. Il secondo è Nurn (o Oyalui), che è risolutamente contrario all'idea e che abbandona i PG se questi proseguono nella loro idea (solo per ricomparire più tardi, in realtà aiutando Ashardalon contro i PG allo scopo di impedire che il cuore demoniaco venga usato da Aameul). Infine, se la Cathezar è sopravvissuta (o se è stata riportata in vita tramite un desiderio) ed è riuscita a raggiungere il Bastione, potrebbe trovarsi qui a disposizione del DM. Per lei, combattere contro i PG è diventata una questione personale. Non farà nemmeno finta di allearsi con loro: vuole ucciderli tutti, anche il discendente (che riporterà in vita dopo), anche se la logica le suggerisce che potrebbe per un breve lasso di tempo unire la propria sorte a quella dei personaggi giocanti. Ma la Cathezar è un essere capace solo di odiare, e quindi non lo farà.

Se viene raggiunta una qualche forma di alleanza, qui si evita lo scontro (ma i PE per il LI vengono comunque assegnati), Tamion accompagna i PG nella loro missione di uccidere Ashardalon.

Tesoro: A parte l'equipaggiamento, compresi i braccialetti di tortura che indossano tutte le creature, un forziere demoniaco chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 40) nella torre contiene tre *pozioni di velocità* e 590 mp.

F7. Progenie protette (LI 21)

Se il coboldo/mezzo-drago Po è sfuggito all'incontro nella stanza F2, si trova qui per riferire a Myra e Paraselson. Myra ha usato le pozioni per curarlo di tutte le ferite che ha subito per mano dei PG. Modificare il testo che segue per inserire la sua presenza.

Gli alberi cristallini più vicini alle tre uscite principali di questa stanza sono in frantumi, per creare una linea di visuale libera. Due grosse tende di pelle si trovano al confine della rimanente foresta cristallina. Qui sono presenti i segni di un accampamento, compresi i resti anneriti di un grosso fuoco. Nell'accampamento si erge una donna e un massiccio drago rosso.

Alle loro spalle, inoltre, la stanza sembra molto più grande delle stanze precedenti: infatti, non riuscite a vedere la parete opposta. La stanza si prolunga per diverse decine di metri almeno. Una nebbia di foschia splendente nasconde la parete più lontana, se esiste.

Un'area spogliata di alberi cristallini consente una comoda linea di visuale tra le uscite verso F6, F8 e F3, come mostrato nella mappa, mentre le condizioni di copertura nel boschetto si applicano per la totalità di questa stanza (vedi il riquadro laterale "Alberi cristallini").

La porzione di questa stanza fuori dalla mappa è come quella descritta nella stanza F5. La porzione più vicina alle tre principali uscite è stata resa sicura dalle progenie di Ashardalon.

Creature: Normalmente, il drago rosso adulto maturo Paraselson e la sua compagna Myra Dal Cuore di Drago (una chierica umana della divinità draconica malvagia Tiamat) difendono questa stanza, ma se i PG

prendono il sopravvento, Paraselson tiene a distanza i PG mentre Myra va a chiamare rinforzi nella stanza F2. Se Po è presente, corre a chiedere aiuto, permettendo a Myra di rimanere al fianco di Paraselson.

✦ **Paraselson:** Drago rosso adulto maturo; pf 312; vedi Appendice 1.

✦ **Po:** Coboldo/mezzo-drago Grr18; pf 161; vedi Appendice 1.

✦ **Myra Dal Cuore di Drago:** Umana Chr12; pf 69; Appendice 1.

Tattiche: Paraselson di solito si acquatta in una posizione equidistante dalle uscite che portano alle stanze F6, F8 e F11. I suoi sensi draconici gli permettono di ignorare molta della cacofonia dei boschetti cristallini. Infatti, se i PG hanno avuto un alterco nella stanza F6 oppure F8 prima di entrare in questa stanza, lui lo sa e inizia a lanciare il suo potenziamento per essere pronto quando entrano gli intrusi. Non appena percepisce la presenza di non prole nella stanza, dà l'allarme e scatena il suo soffio infuocato. Continuerà a usare la sua arma a soffio anche se ci sono tra i piedi altre prole, siccome sono tutte immuni al fuoco. Tra un soffio e l'altro, mette in gioco le sue impressionanti capacità in mischia.

Se presente, Po carica i PG e questa volta combatte fino alla morte. Per prima cosa attiva il suo potenziamento (se rimane qualche round di *velocità* nei suoi stivali, e non ha ancora usato tutte le sue *pozioni di vigore*).

Myra cerca di non entrare in combattimento in mischia: tracanna la sua *pozione di volare* per la manovrabilità, poi lancia incantesimi da una posizione più sicura possibile. Per prima cosa lancia *dissolvere superiore* sui PG (o su una parte dei PG), poi *distruggere viventi* e *colpo infuocato*. Lancia *guarigione* su Paraselson dopo che il drago ha perso metà dei suoi punti ferita. Altrimenti, tenta di colpire i PG con *luce incandescente* e altri incantesimi di attacco.

Sviluppo: Se la battaglia continua per più di 10 round, il rumore è sufficiente per attirare l'attenzione dei predatori spirituali nella stanza F8. Questi attaccano sia i PG che le prole, determinandolo casualmente.

Tesoro: In aggiunta all'equipaggiamento che indossa ogni creatura, il bottino personale di Paraselson (dieci opali bianchi da 1.000 mo) si trova in un *buco portatile* ripiegato e cucito nella fodera del mantello di Myra.

F8. Predatori (LI 22)

Qui gli alberi cristallini crescono molto fitti, mostrando meno segni di danneggiamento rispetto ad altre stanze. Alcuni degli alberi cristallini sfiorano il soffitto alto 18 metri con la cima dei loro rami. Tintinnii stridenti si mescolano in modo non armonioso dall'interno del boschetto. I cadaveri di parecchi demoni con la testa da avvoltoio ma con la pelle floscia sono visibili che giacciono sotto i rami tintinnanti.

Le condizioni di copertura nel boschetto si applicano per la totalità di questa stanza (vedi il riquadro laterale "Alberi cristallini").

Creature: Due predatori spirituali pattugliano il boschetto qui, essendosi spostati di recente dalle estese regioni del Bastione accessibili attraverso F9. Non appena i predatori spirituali si accorgono della presenza dei PG, attaccano. Attualmente, in questa stanza si nascondono due vrock, che aspettano di aprirsi un varco verso F7.

✦ **Predatori spirituali, energon (2):** pf 230; vedi Appendice 2.

✦ **Vrock (2):** pf 60 ciascuno; Att +9 contatto a distanza (1d8 più speciale, esplosione di spore); AS Esplosione di spore (Str): Come la capacità speciale di spore del vrock, tranne che questi vrock sputano una spora speciale 1 volta per round come attacco di contatto a distanza contro qualsiasi bersaglio entro 18 metri. Le vittime sono soggette alla capacità di spore, tranne che anche le vittime emanano spore per altri 10 round, influenzando tutte le creature entro 1,5 metri da loro (proprio come un vrock standard). I danni da molteplici esplosioni di spore e dall'esposizione alle spore standard si sommano; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: I predatori spirituali iniziano qualsiasi scontro con un ruggito, poi tentano di avvicinarsi per avere un assaggio di anime viventi. Se i PG combattono con i predatori spirituali, anche i due vrock nella stanza cercano di aprirsi un varco, dirigendosi verso F9, dove sperano di ritrovare la loro strada attorno alla porzione estesa e non indicata sulla mappa del Bastione, e alla fine raggiungere F5 e poi F6.

Sviluppo: Uno scontro che dura 10 o più round in F7 o F9 produce rumore sufficiente da sovrastare la cacofonia dei boschetti di cristallo e spingere questi predatori spirituali a indagare, se sono ancora vivi.

F9. Parassiti cristallini (LI 18)

Gli alberi cristallini crescono piuttosto fitti, anche se diverse aree con diametro di 6 metri contengono solo polvere di cristallo, come se tutti gli alberi fossero stati distrutti. Il rumore di sottofondo delle campane tintinnanti qui è discordante. Inoltre, la stanza è molto più grande delle precedenti; infatti non riuscite a vedere la parete dall'altra parte: la stanza si prolunga per varie decine di metri almeno. Una nebbia di foschia splendente nasconde la parete più lontana, se esiste.

La porzione di questa stanza fuori dalla mappa è come quella descritta nella stanza F5. La porzione più vicina alle tre uscite principali è un'area resa sicura dalle prole di Ashardalon. Le condizioni di copertura nel boschetto si applicano in questa stanza (vedi il riquadro laterale "Alberi cristallini"), ad eccezione dei pochi punti distrutti dal ruggito sonoro dell'urlatore cristallino.

Creature: Gli urlatori cristallini sono creature peculiari che predano le anime non ancora nate. A differenza dei succhianime e degli altri energon, essi sono creature materiali, composte di cristallo vivo. Si nutrono infrangendo piccoli cespugli di alberi cristallini, poi risucchiando le anime pre-incarnate sparpagliate.

I PG che entrano nella stanza diventano bersagli per la stessa ragione per cui i succhianime attaccano le creature viventi: sono qualcosa di nuovo e interessante, e probabilmente abbastanza saporiti.

➤ **Urlatori cristallini, energon (2):** pf 378; vedi Appendice 2.

Tattiche: Gli urlatori cristallini diventano consapevoli della presenza dei PG nel momento in cui entrano nella stanza. Non appena le creature riescono ad arrivare entro 6 metri da un personaggio giocante, gli urlatori scatenano i loro attacchi sonori.

Sviluppo: Uno scontro qui che dura più di 10 round provoca sufficiente rumore da attrarre i predatori spirituali da F8. Quest'ultimi attaccano i PG e gli urlatori cristallini indiscriminatamente.



mente inviati contro Ashardalon. Come i demoni, Orrun-Pelor ha cercato di sconfiggere il drago, ma per ragioni molto più nobili.

Impaziente di allontanarsi dagli altri demoni, che non riusciva più a tollerare, ha abbandonato il gruppo principale e si è accampato qui. Ed è qui che ha fallito la sua vigilanza. Sopraffatto dalla stanchezza, provato dal punto di vista emotivo per la perdita di tutti i suoi compagni e della sua cavalcatura ad opera dei servitori del drago qualche giorno prima, e rattristato dalla completa mancanza di sostegno dalla sua divinità Pelor (a causa del Bando dei Nascituri), Orrun-Pelor si è addormentato. Mentre dormiva, un predatore spirituale ha consumato la sua anima.

Proprio una storia triste, e ancora peggio per il fatto che il paladino non può essere resuscitato. Tuttavia, per i PG che trovano il suo equipaggiamento, è decisamente un tesoro. Tra i suoi averi c'è l'arma che sperava potesse permettergli di combattere contro Ashardalon con una qualche possibilità di vittoria: l'artefatto chiamato *Martello del*

Drago.

Il resto dell'equipaggiamento di Orrun-Pelor comprende: un braccialetto di tortura di manifattura demoniaca, *armatura completa+4*, *arco potente lungo composto+4* (bonus For +4), *20 frecce+5*, *2 pozioni di cura ferite moderate*, *2 pozioni di cura ferite gravi*, *1 pozione di volare*, una pergamena con *rimuovi paralisi*, una pergamena con *interdizione alla morte*, un *amuleto dell'armatura naturale+1*, un *corno del bene*, un *diadema incandescente* e *Martello del Drago* (vedi Appendice 3).

F10. Boschetto pacifico

La delicata melodia di centinaia di minuscole campane di cristallo risuona in questa stanza. Gli alberi cristallini crescono indisturbati in questa stanza. Ad eccezione di qualche scheggia di cristallo infranto qua e là, sembra che i tumultuosi eventi che si sono riversati sul Bastione delle Anime Nascenti abbiano di gran lunga evitato questa stanza.

Le condizioni di copertura nel boschetto si applicano per la totalità di questa stanza (vedi il riquadro laterale "Alberi cristallini").

Attualmente, nessuna progenie rinnegata né demone disperato si nasconde in questa stanza. Né gli urlatori cristallini né gli energon spiritovori cacciano nelle sue profondità cristalline per assaporare le luci delle anime. I PG che si riposano qui non hanno bisogno di tirare per mostri erranti, come dovrebbero fare se si avventurassero nelle selvagge regioni fuori dalla mappa del Bastione (vedi F5).

Tesoro: Un giro esplorativo lungo il perimetro di questa stanza rivela il corpo scheletrico di un orco in armatura completa su cui è visibile il simbolo sacro di un sole. Gli alberi cristallini apparentemente sono in parte cresciuti sul corpo coprendolo, nonostante sia ancora visibile.

Il corpo è tutto ciò che rimane del paladino Orrun-Pelor, un orco particolarmente pio (quando gli venne conferito il palatinato, decise di cambiare il proprio nome da Orrun a Orrun-Pelor per dimostrare la sua devozione). Il paladino, camuffato da demone grazie ad un incantesimo *trasformazione*, è entrato nel Bastione insieme a una schiera di altri demoni originaria-

F11. Ashardalon al centro (LI 27)

Le creature che attraversano ogni stanza indicata con un numero all'interno del Bastione (F2-F10) entrano in sintonia (vedi stanza F3) fino al momento in cui non lasciano il Bastione. Nell'istante in cui si verifica la sintonia, i soggetti sanno che ora hanno la capacità di oltrepassare il flusso ed entrare nel Nodo in F11 (e le creature nel Nodo possono facilmente ripassare attraverso qualsiasi interfaccia di F3). Tuttavia, anche tutte le creature in sintonia già nel Nodo diventano consapevoli di ogni nuova sintonia.

Qui abita una creatura maestosamente potente: un drago rosso brillante con un viso palpabilmente demoniaco. Sul suo petto c'è una rozza cicatrice rossa che ha all'incirca la forma di un grande umanoide alato. Il drago indossa un amuleto intorno al collo, un pezzo del *Totem delle Anime*. La terribile creatura è alta almeno 18 metri, è larga circa 12 metri e lunga 24 metri, e occupa poco più della metà dello spazio disponibile. Si è sistemata al centro della stanza.

Lo spazio ha un diametro di più di 30 metri, limitato da una luce splendente. Il soffitto cristallino è

all'incirca 30 metri più in alto. Un flusso di forme debolmente risplendenti e simili a wraith cadono dal centro del soffitto come una cascata. Ma il drago, come un macigno in un torrente, interrompe il flusso. La materia formata da figure simili ad anime che cadono scorre sulla pelle del drago come fosse acqua. E, come l'acqua in un barile tappato, il materiale si raccoglie in una pozza profonda 60 centimetri, che copre l'intero pavimento con una forza vitale nuda, debolmente risplendente e sussurrante.

Una torre metallica quadrata con lato di 6 metri e alta 9 metri si trova vicino al perimetro dello spazio. Varie feritoie si aprono sui lati e in cima ha un bastione merlato. La pozza di materia spirituale lambisce la parte inferiore delle pareti. Una piccola figura umanoide è in piedi in cima alla torre, dietro alle merlature.

Questo è il Nodo chiamato anche Centro. La materia spirituale forma una coalescenza dal tessuto stesso del Piano dell'Energia Positiva e si raccoglie in questo bacino, da dove viene attinta per nutrire i boschetti di alberi cristallini coperti di anime pre-incarnate. Ma ora, con la venuta di Ashardalon, l'ordine naturale è stato completamente stravolto.

Creature: Un grande drago rosso con il cuore di un demone devia il flusso, travasando la materia spirituale dal suo utilizzo presunto. Parte del flusso viene assorbita direttamente da Ashardalon, creando un minuscolo vortice di materia spirituale intorno alla cicatrice del cuore del drago. Una dei prescelti di Ashardalon trascorre il tempo con suo padre, di solito rimanendo al sicuro nella torre (*fortezza istantanea di Daern*): Pemoka, un coboldo femmina/mezzo-drago barda (la cui condizione di prescelta deriva dalle storie che racconta e dal sollievo alla noia che fornisce al padre intrappolato).

Ashardalon sa, come tutte le creature già nel Nodo, quando un'altra creatura all'esterno entra in sintonia. Puramente per riflesso, Ashardalon inizia a lanciare il suo potenziamento (sa che i demoni lo stanno cercando, vedi "Tattiche" più avanti). Saluta gli intrusi con una voce tonante dotata di più volume e potere di qualsiasi altra voce i PG possano aver sentito. Comunque, il drago è intrappolato qui (vedi sotto) ed è più che propenso a spiegare la propria situazione a intrusi non demoniaci che mostrino una certa diplomazia e che parlamentino con lui invece di entrare immediatamente in mischia. Se i PG rivelano che il discendente di Dydd fa parte del loro gruppo, Ashardalon interrompe subito la conversazione, urlando: "Allora dovete morire!" e attacca.

- "Benvenuti alla Fonte della Vita, il Centro, il vero Bastione delle Anime Nascenti! Ora è mio; è il mio tesoro più prezioso, quindi l'ho ribattezzato il mio Bastione delle Anime Infrante. Spiegate la vostra intrusione e potrei anche lasciarvi vivere."
- "Il mio cuore è cattivo. Cattivo in ogni senso che possiate immaginare, ma molto significativamente cattivo perché, come trapianto, sta lentamente venendo meno. Il mio cuore originale fu mortalmente, misticamente ferito da colei che non voglio...

non posso nominare, così ho trovato un sostituto: il cuore è il demone Ammet, chiamato Divoratore di Anime. Tristemente, Ammet sta lentamente fallendo in questi ultimi secoli. Se non avessi alla fine trovato e violato il Bastione, sarei potuto morire completamente. Ora devo trascorrere tutto il mio tempo al Centro, per timore che il mio cuore cessi completamente di battere. Sono dipendente dalla grezza forza vitale."

- "I demoni mi cercano, è chiaro. Per motivi a me oscuri, vogliono indietro Ammet. Vorrei aver scelto un figlio minore dell'Abisso, davvero, ma non c'è modo di tornare indietro. Ammet è parte di me e con me dovrà rimanere per sempre."
- "Pensate che mi interessi il fatto che la materia spirituale che consumo stia creando un vuoto nella vita del multiverso? No, perché sono diventato il predatore finale! Le vite che consumo sono pure e incontaminate dall'incarnazione e i miei pasti sono ancora più dolci per questo! Fareste bene a unirvi a me qui, abbandonandovi al vostro desiderio interiore di vivere per sempre. Pensateci: potete andare e venire come volete, portandomi notizie degli avvenimenti del cosmo esterno. In cambio, io vi offro la vita, la mia amicizia e possibilmente l'immortalità!"

I PG buoni preoccupati per l'interruzione del ciclo vitale probabilmente non prenderanno seriamente in considerazione questa offerta. Se Nurn è con qualche PG titubante, fa notare che Aameul non rinuncerà mai alla sua idea finché Ashardalon è vivo. Peggio ancora, il Bando dei Nascituri potrebbe finalmente agire contro tutti coloro che si sono introdotti nel Bastione. Meglio che i PG si occupino ora del drago.

➤ **Ashardalon:** Drago rosso grande drago/mezzo-immondo; pf 700; vedi Appendice 1.

➤ **Pemoka:** Coboldo femmina/mezzo-drago Brd13; pf 84; vedi Appendice 1.

Tattiche: Il grande drago non può vedere oltre i confini di F3, ma il suo modificatore di abilità di Ascoltare +50 rende ragionevole supporre che possa sentire coloro che stanno per attraversare ed entrare nel Centro. Sia con l'ascolto oppure perché nota che sta per verificarsi una sintonia, Ashardalon inizia a lanciare il suo potenziamento. Lancia uno degli incantesimi elencati nel suo potenziamento ogni round, iniziando con *velocità* che significa che dopo il primo round, può compiere la sua azione parziale rapida per lanciare gli altri incantesimi del suo potenziamento). Se c'è una qualche conversazione con i PG, smette di lanciare gli incantesimi del suo potenziamento per quel periodo di tempo. Una volta che inizia il combattimento, smette di lanciare il suo potenziamento e si getta nella mischia (anche se considera essenziale *velocità* e non comincia senza). È decisamente probabile che Ashardalon non abbia più di uno o due incantesimi del suo potenziamento già attivi, e i PG potrebbero aver bisogno di questo tipo di fortuna dalla loro parte per sopravvivere.

Ashardalon sa che nemici abbastanza folli da affrontarlo sono probabilmente protetti contro i danni da fuoco, ma soffia fuoco ogni 1d4 round lo stesso (a me-

no che non combatta contro un gruppo composto solo da demoni, di cui sa che sono immuni), consumando queste protezioni e sopraffacendole: tuttavia, non userà la sua arma a soffio su un gruppo in cui potrebbe anche colpire il discendente di Dydd, almeno per i primi 4 round. Mentre rimane attiva la sua *velocità*, sfrutta la sua azione parziale gratuita garantita per questo soffio: nei round in cui non soffia, usa la sua azione parziale gratuita per lanciare incantesimi (iniziando con *fatale, orrido avvizzimento, sciame di meteore e cerchio di morte*). Anche se termina il suo effetto di *velocità* o se viene dissolto dai PG, può usare il suo talento draconico *Capacità Magica Rapida* ogni round come azione gratuita, cominciando con *orrido avvizzimento*, poi *distruzione e veleno* (ma non *evoca mostri IX*, poiché i mostri non possono essere evocati nel Bastione). Usa le sue azioni normali per compiere attacchi in mischia contro i suoi nemici, sfruttando tutte le armi elencate nelle sue statistiche. Da non dimenticare che qualsiasi attacco riuscito con gli artigli o col morso potrebbe potenzialmente finire con l'avversario ghermito, come per il talento del drago Ghermire descritto nel *Manuale dei Mostri*.

Gli incantesimi lanciati contro Ashardalon devono prima penetrare la sua resistenza agli incantesimi, poi tirare contro il suo anello di *riflettere incantesimo*, poi finalmente aspettare che il drago effettui un tiro salvezza contro l'effetto, se necessario. L'anello dei controincantesimi superiore di Ashardalon (vedi Appendice 3) contrasta il primo *fermare il tempo*, se c'è, lanciato dai PG, anche se Ashardalon è colto alla sprovvista o frastornato dal potere del discendente di Dydd.

Il drago non lascia volontariamente F11, né passa più di 1 round lontano dal contatto con la pozza di materia spirituale.

Pemoka, il coboldo femmina/mezzo-drago barda in cima alla fortezza, lancia *dissolvere superiore* sui PG stregati (lancia prima *vedere invisibilità*, se necessario), poi *cura ferite critiche* e altri incantesimi curativi su suo padre: in realtà, non è molto utile in combattimento (è solo per divertimento che Ashardalon la tiene vicino a sé). Lancia la sua *pergamena di libertà* su Ashardalon se riescono a usare *imprigionare* contro di lui (non ci sono "profondità della terra" nel Bastione, quindi non va da nessuna parte, anche se viene mantenuto in uno stato di animazione sospesa).

Discendente di Dydd: Se il DM ha tempo, dovrebbe copiare la seguente invocazione su un pezzo di carta e darla al PG che interpreta il discendente di Dydd in modo che possa leggerla personalmente se invoca il potere: "Nel nome di Dydd, il cui sangue è il mio sangue, che ha assassinato il tuo cuore, senti di nuovo il dolore del decesso del tuo cuore!" Quando vengono pronunciate queste parole, l'intero corpo del discendente improvvisamente brilla di rosso rubino, con un riverbero così forte da illuminare l'intera stanza. Il drago urla.

In termini di gioco, Ashardalon perde 1 round completo di attività mentre rimane immobile in preda a un orrore estasiato (come se fosse frastornato). Dopo, non attaccherà direttamente il discendente (né bersaglierà il discendente con la sua arma a soffio né con altri effetti ad area) per altri 4 round, a meno che il di-

scendente non lo attacchi per primo (non ha però alcun problema ad attaccare i compagni del discendente). Trascorsi i 4 round, Ashardalon è libero di attaccare come preferisce. Tuttavia, il discendente di Dydd continua a brillare per tutto il tempo in cui rimane entro 60 metri da Ashardalon. Se il drago uccide o rende incapacitato un qualsiasi altro membro del gruppo prima della fine dei 4 round, allora è comunque libero di attaccare il discendente di Dydd.

Per tutto il tempo in cui dura la brillantezza, il grande drago ha una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica, e le CD per i tiri salvezza contro tutte le sue capacità sono ridotte di 4. Infine, la guarigione rapida di Ashardalon pari a 15 (dovuta alla sua immersione nella pozza di materia spirituale, poiché ci si è abituato) viene negata per tutta la durata.

Inoltre, per tutto il tempo in cui il discendente continua a brillare, tutte le creature subiscono solo il 75% dei danni da fuoco dall'arma a soffio di Ashardalon di quanti ne subirebbero altrimenti. Ad esempio, una creatura che effettua il suo tiro salvezza potrebbe comunque subire 66 danni, ma ora ne subisce solo 49 (oppure la sua protezione dal fuoco subisce 49 punti).

Se il discendente viene incapacitato o ucciso, la brillantezza svanisce e termina l'effetto protettivo.

Tesoro: Ashardalon ha speso la maggior parte del suo stupendo tesoro per trovare e accedere al Bastione; di conseguenza, l'unico tesoro è l'equipaggiamento che indossa ogni creatura. Naturalmente, la fortezza *istantanea di Daern* conta come tesoro.

Sviluppo: È probabile che i PG abbiano bisogno di ritirarsi almeno una volta dalla furia iniziale di Ashardalon. Se qualche demone ancora sopravvive nelle stanze confinanti, questi si trattengono dall'attaccare i PG, siccome ora è perfettamente chiaro che condividono lo stesso scopo: tranne per la Cathezar, che ha un risentimento personale nei confronti dei PG e li vuole eliminare. Se è ancora viva, trasgredisce completamente al servizio di Aameul e aspetta l'occasione migliore, per vedere se i PG sconfiggono o vengono sconfitti da Ashardalon.

Se i PG riescono a sopraffare Ashardalon (un'impresa che vale centinaia di canzoni), la loro vittoria è rovinata dal ritorno di Ammet:

Il corpo di Ashardalon freme. Il petto del drago si distende, poi si squarcia aprendosi completamente. Il sangue esce a fiotti, creando un piccolo geyser. Da questo portale carnoso esce una creatura grottesca: un cuore a forma di demone. L'intera forma della creatura pulsa con lenta e calma malvagità. È alto 3,6 metri, ha la pelle rosso sangue e massicce mani artigliate. Le ali si spiegano e con un'udibile

Condizioni del Nodo

Il materiale spirituale che scende a cascata attraverso il Nodo e si raccoglie sul pavimento è energia positiva concentrata. Come tale, è indubbiamente "salutare", conferendo guarigione rapida 10 ad una creatura per ogni round in cui la creatura rimane a contatto con essa. Quindi, le creature che usano i bracciali di tortura standard oppure l'incantesimo o l'anello di *protezione dall'energia positiva* si gonfiano per la troppa forza vitale ad un ritmo di 5 punti ferita per ogni round che rimangono in contatto con la materia spirituale (anche se due bracciali continuerebbero a fornire protezione). Come descritto in precedenza, una creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per ogni round in cui i punti ferita temporanei superano il normale totale di punti ferita della creatura. Il fallimento del tiro salvezza risulta nella morte della creatura che esplode in una vampata di energia.

vampata la creatura si incendia coprendosi di fiamme.

Alza le mani e urla: "Liberò! Ammet è tornato! Mie vecchie armi... a me!" In risposta, la brillantezza della pozza di materiale spirituale si spegne, facendo piombare la stanza nell'oscurità per un momento: anche le fiamme di Ammet si affievoliscono. Un istante dopo, ritornano le fiamme e anche lo splendore. Ammet ora tiene in una mano uno spadone con incise delle rune e nell'altra una frusta a tre strisce. Ogni striscia è composta dal vuoto scuro come la notte. Ancora peggio, il flusso di materia spirituale vortica intorno ad Ammet sempre più velocemente. Il demone sembra risucchiare naturalmente la forza vitale dentro di sé. Il risucchio è così forte che tutte le creature vicine sentono la loro forza vitale ridursi.

Se i PG hanno conquistato Ashardalon mediante l'uso di un potere o di un incantesimo che non lascia indietro un corpo (come *disintegrazione* o *imprigionare*), Ammet rimane lì (ma non ha bisogno di farsi strada per uscire).

Ed ecco qui Ammet, che fino a pochi momenti fa era usato fisicamente per arginare la vita cagionevole di Ashardalon. Il tempo che Ammet ha passato con Ashardalon lo ha cambiato sotto molti aspetti, compreso garantendogli l'archetipo di mezzo-drago. Ammet scatena un attacco immediato contro qualsiasi figlio di Ashardalon che sia rimasto vivo. Altrimenti, ringrazia i PG, poi lancia un urlo inarticolato, possibilmente inteso come risata. Se Nurn rimane con i PG, attacca Ammet. Se qualche agente demoniaco di Aameul è ancora vivo, o si presenta in scena, anche lui attacca il demone (tentando di incapacitarlo, non di ucciderlo). D'altra parte, la Cathezar ne ha avuto abbastanza dei suoi servigi per Aameul. Se è ancora viva e si presenta in scena, giura solennemente la propria fedeltà ad Ammet qui e per sempre.

Se non si presentano subito avversari (oppure se Ammet sconfigge quelli sopra indicati e i PG non si immischiano nel conflitto), Ammet si rivolge ai personaggi, dicendo: "Avete reso ad Ammet un grande favore. Ma voi, solo voi, sapete che Ammet è tornato. Ammet preferisce che la sua rinascita rimanga segreta. Quindi, le vostre vite, e le vostre anime, sono spacciate."

Il DM può interpretare Ammet come assetato di sangue e pronto ad assalire subito i PG, oppure come segretamente insicuro sulle cose e desideroso di stringere un patto. Garantire ai PG una dilazione se le loro risorse sono esaurite e se rimangono riluttanti a fuggire. Ammet può essere un meraviglioso e terrificante futuro nemico per PG estremamente potenti.

➤ **Ammet:** Balor/mezzo-drago avanzato; pf 323; vedi Appendice 1.

Tattiche: L'arma più potente di Ammet è la frusta, l'artefatto chiamato *Lingua Infernale*, in cui è stata riversata una grossa porzione del potere stesso di Ammet durante la sua creazione più unica che rara. Preferisce usare quest'arma più di tutte le altre in qualsiasi



scontro. A differenza di un balor normale, non sfrutta il suo potere di intralciare: *Lingua Infernale* non è un mezzo per un fine, ma un fine in se stesso. A differenza di una frusta normale, *Lingua Infernale* ha tre strisce:

per ogni tiro per colpire riuscito, una, due o tutte e tre le strisce possono sferrare un colpo (vedi Appendice 3). Se il combattimento si volge a sfavore del demone, questi afferra il pendente del *Totem delle Anime* dal cadavere di Ashardalon e poi tenta di teletrasportarsi all'entrata del Bastione, e da lì fuggire nel multiverso. Tuttavia, come Ashardalon, anche lui è ormai dipendente dalla materia spirituale al centro del Bastione e, a meno che non gli venga impedito, alla fine ritorna per nutrirsi.

CONCLUSIONI

Poi venne la neve dopo il fuoco, e anche i draghi trovarono la loro fine.

—J.R.R. Tolkien, *Lo hobbit*

Vittoria o sconfitta, l'avventura è finita.

Fallimento

Da qualche parte lungo il percorso, i PG sono stati uccisi o allontanati. Se i PG lasciano che il discendente di Dydd cada in mano di Aameul, è possibile che i demoni riescano a far crollare Ashardalon e catturare Ammet (il DM decide cosa preferisce). Se capita, Demogorgon diventa una entità unica, ma per molte creature questo evento ha ben poco effetto. L'aspetto positivo di questo risultato disastroso è la rimozione di Ashardalon dal Bastione e il ripristino del ciclo vitale.

Se i demoni non ci riescono, e i PG falliscono, Ashardalon rimane trincerato nel Bastione. D'ora in avanti, o fino a che una qualche altra forza non rimuove Ashardalon, le creature nascono senz'anima qui e là e ovunque nel multiverso. E il numero lentamente comincia ad aumentare, siccome Ashardalon ha bisogno di sempre maggior forza vitale per rafforzare il suo metabolismo decadente.

Successo

Quando i PG sono ormai pronti per andarsene dal Bastione, un consesso di virgulti spirituali compare davanti a loro:

Nell'aria compaiono cinque splendidi puntini di luce. Crescono rapidamente in cinque forme umanoidi di luce. Il tintinnio di migliaia di campane cristalline rintoccano all'unisono, formando una singola nota perfetta all'arrivo delle entità. Queste entità trasudano una palpabile presenza di pura gioia incontaminata.

Le cinque forme sono virgulti spirituali. Parlano telepaticamente ai PG, ringraziandoli per le loro imprese e offrendo un dono.

- "Il ciclo vitale è stato ripristinato. Il Bando dei Nascituri riposa, e gli dei, e così tutto il creato, respira più tranquillamente. Noi siamo la manifestazione della forza vitale della creazione. Vi ringraziamo. Accettate il nostro dono e siatene lieti."

Tutti i PG ricevono una "scossa all'anima", che balea dal consesso come una catena di fulmini. I PG mor-

ti vengono rianimati come se da *resurrezione pura*. I punteggi di caratteristica risucchiati non lo sono più, i livelli negativi si dissipano, e tutti i veleni, malattie e maledizioni vengono spazzati via. D'ora in avanti, ogni PG gode di guarigione rapida 5 fino a che la morte involontaria non lo reclama. A quel punto, una sorta di *resurrezione pura* contingente riporta immediatamente il PG in vita. Prima del suo uso, la resurrezione contingente non può essere dissolta. Una volta che la resurrezione contingente viene attivata, la guarigione rapida svanisce. Allo stesso modo, la scossa all'anima fornisce solo una "vita gratuita" per ogni PG o PNG.

Gli eroi uccidono Ashardalon e distruggono o scacciano Ammet. Le nascite di creature senz'anima cessano. Aameul non ha più motivo per inviare agenti in cerca del discendente di Dydd (e inoltre, ha probabilmente perso il suo agente migliore con la morte o la defezione della Cathezar). L'antico drago Ashardalon, dopo più di mille anni di atrocità che sono culminate nella sua invasione del Bastione delle Anime Nascenti, ora giace morto e vinto per sempre.

I PG sono ora tra le più potenti creature mortali che esistano. Pochi poteri eclissano il loro, e anche gli dei conoscono il loro nome. Sono considerati eroi ora e per sempre.

Personaggi oltre il 20° livello

I personaggi che giocano quest'avventura potrebbero guadagnare PE sufficienti per avanzare oltre il 20° livello. Ai livelli 21° e oltre si fa riferimento come livelli "epici". Le regole complete per avanzare nei livelli epici sono descritte in dettaglio nel *Manuale dei Livelli Epici*. Se il DM non possiede quel volume, può usare queste linee guida. Ad ogni livello oltre il 20°, un personaggio seleziona un singolo beneficio di livello epico (vedi sotto). I personaggi non ottengono incrementi ai punteggi di caratteristica e talenti in base al livello oltre il 20° livello come facevano prima. Per calcolare i PE richiesti per avanzare nei livelli di personaggio oltre il 20°, semplicemente aggiungere 1.000 PE per un numero di volte pari all'attuale livello del personaggio ai PE richiesti per il suo attuale livello. Per esempio, raggiungere il 21° livello richiederebbe 20 volte 1.000 PE (o 20.000 PE) + 190.000 PE, per un totale di 210.000 PE.

Benefici di livello epico

Per ogni livello che un personaggio raggiunge oltre il 20°, sceglie uno dei seguenti benefici di livello epico. Lo stesso beneficio può essere selezionato più volte se lo si desidera; ad esempio, un personaggio potrebbe scegliere il beneficio di attacco +1 al 21° livello e di nuovo al 22° livello.

Livello effettivo +1: Il personaggio ottiene un livello in una classe, acquisendo i privilegi di classe e i punti abilità per quel livello di classe e incrementando il suo grado massimo di abilità di 1. Non aumentano il suo bonus di attacco base, i Dadi Vita, i punti ferita, né

Alleanza PG/Ashardalon

I PG privi di scrupoli (o disperati e spaventati) potrebbero essere tentati dall'offerta di Ashardalon di unirsi a lui nel Centro e nutrirsi di forza vitale. Anche se questa potrebbe sembrare una soluzione ideale a breve termine per l'immediato, nel lungo termine i PG si trovano di fronte molte minacce: un consesso di virgulti spirituali con predatori spirituali al seguito, sempre crescenti scorrerie demoniache (orchestrate da Aameul) ed eventualmente c'è anche la possibilità di un gruppo di eroi riuniti dalle divinità preoccupate per il Bando dei Nascituri. Sta al DM escogitare i vari casi specifici.

i tiri salvezza base. Non è possibile usare i livelli effettivi per aumentare il livello di classe di un personaggio oltre il 20°. Non è possibile usare i livelli effettivi per aumentare il livello di un personaggio in una classe che ha abbandonato; ad esempio, un ex-paladino non può più ottenere livelli nella classe di paladino.

Caratteristica +1: Aggiungere 1 a un punteggio di caratteristica. Questo beneficio di livello epico sostituisce l'incremento al punteggio di caratteristica che i personaggi normalmente ottengono ogni quattro livelli.

Attacco +1: Aggiungere +1 al bonus di attacco base. (I monaci sommano anche questo al loro bonus di attacco senz'armi.) Questo bonus non aumenta il numero di attacchi aggiuntivi che un personaggio ottiene grazie a un alto bonus di attacco base (quindi il bonus di attacco base di un guerriero di 20° livello aumenta a +21/+16/+11/+6 senza che ottenga un quinto attacco a +1).

Livello di incantesimo bonus +1: Il personaggio ottiene uno slot incantesimo al giorno il cui livello è più alto di uno rispetto al livello di incantesimo più alto che può già lanciare in una classe particolare. Questo beneficio è disponibile anche se un personaggio ha già 20 livelli in una classe di incantatore. Questi slot incantesimo possono essere usati per incantesimi di livello inferiore o per incantesimi modificati da talenti di metamagia.

APPENDICE 1: STATISTICHE DEI PNG

Questa sezione fornisce le statistiche dei vari PNG e delle creature uniche incontrate nell'avventura, elencate in ordine alfabetico in ogni sezione.

Prima Parte, Scena 1: La Cathezar

Potenziamento della Cathezar

La Cathezar lancia *favore divino*, *velocità*, *catena magica* (come *arma magica*) e *influenza sacrilega* (Tempra CD 25 nega). Le sue statistiche modificate sono:

CA 43, *intermittenza* probabilità del 50% di mancare il bersaglio, infligge danni alla For all'attaccante (contatto 27, colta alla sprovvisa 39); Att +36 in mischia (2d8+16, 5 speroni da catena), +33 in mischia (4d6+10, botta di coda); AS Stritolamento (4d6+21).

➤ **La Cathezar:** Mezzo-demone/mezzo-diavolo femmina; GS 22; esterno Grande; DV 20d8+160; pf 250; Iniz +10; Vel 12 m; CA 35, *intermittenza* probabilità del 50% di mancare il bersaglio (contatto 19, colta alla sprovvisa 31); Att +31 in mischia (2d8+11, 6 speroni da catena), +28 in mischia (4d6+5, botta di coda); AS Stritolamento (4d6+16), danza delle catene, afferrare migliorato, capacità magiche, evoca immondo, sguardo snervante; QS Tratti dei baatezu e dei tanar'ri, RD 20/+5, impavida, tratti degli esterni, RI 32, rigenerazione 5, bonus razziale +8 alle prove di Ascoltare e Osservare; AL NM; TS Temp +25, Rifl +27, Vol +22; For 32, Des 30, Cos 27, Int 22, Sag 20, Car 24.

Abilità e talenti: Acrobazia +33, Artista della Fuga +32, Ascoltare +33, Cercare +26, Concentrazione +23, Conoscenze (i piani) +26, Conoscenze (religioni) +26, Diploma-

zia +11, Equilibrio +12, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +26, Osservare +33, Percepire Inganni +25, Raggiare +27, Saltare +13, Sapienza Magica +26, Scrutare +26; Arma Focalizzata (speroni da catena), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Incalzare, Multiattacco, Multidestrezza.

Capacità magiche: A volontà: *animare morti*, *aura sacrilega*, *autometamorfosi*, *catena magica* (come arma magica per le catene personali), *cerchio magico contro il bene* (solo se stessa), *comprensione dei linguaggi*, *dissacrare*, *frantumare*, *immagine proiettata*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *individuazione del magico*, *infliggi ferite gravi*, *influenza sacrilega*, *martello del caos*, *nube mortale*, *oscurità*, *palla di fuoco*, *pirotecnica*, *scagliare maledizione*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore* (solo se stessa più 22,5 kg di oggetti), *vedere invisibilità*, *velocità*. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 20° livello (CD del tiro salvezza 17 + livello dell'incantesimo).

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la Cathezar deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il suo attacco di botta di coda. Se ha successo, può stritolarlo.

Stritolamento (Str): La Cathezar infligge 4d6+16 danni con una prova riuscita di lottare contro creature di taglia Media o inferiore. La creatura stritolata deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 31) o perdere i sensi per tutto il tempo in cui rimane nelle spire e per 2d4 round dopo.

Danza delle catene (Sop): La Cathezar può controllare tutte le catene entro 6 metri come azione standard, facendole danzare o muovere a suo piacimento. In aggiunta, può aumentare la lunghezza delle catene per una sezione fino a 4,5 metri e fare in modo che spuntino uncini affilati come rasoi. Queste catene attaccano efficacemente come la Cathezar stessa. Essa può scalare le catene che controlla alla sua normale velocità senza una prova di Scalare.

Impavida (Str): La Cathezar è così fiera da credere che niente e nessuno possa sconfiggerla. È immune a tutti gli effetti di *paura*, comprese le prove di Intimidire.

Sguardo snervante (Sop): Una volta per round come azione gratuita, la Cathezar può far sì che il suo viso assomigli a quello di un amore perduto o di un nemico giurato dell'avversario. Quanti sono soggetti allo sguardo devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 27) o subire una penalità al morale di -1 a tutti i tiri per colpire per 1d3 round.

Rigenerazione (Str): La Cathezar subisce danni normali dalle armi benedette.

Evoca immondo (Mag): Una volta al giorno la Cathezar può tentare di evocare un balor o un diavolo della fossa con una probabilità di successo del 50%.

Tratti dei baatezu e dei tanar'ri: Immune a elettricità, freddo e veleno; resistenza a fuoco e acido 20; può vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, compresa quella creata da incantesimi *oscurità profonda*; può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimata né resuscitata (anche se un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può ridarle vita).

Proprietà: Mantello della resistenza+5, anello di intermittenza, sfera di cristallo, elmo del teletrasporto, 3 pozioni di cura ferite gravi, marchio di sangue (vedi Appendice 3), bracciali del varco (vedi Appendice 3).

➤ **Nurn:** Slaad della morte Ldr5; GS 18; esterno Medio (caotico); DV 15d8+60 più 5d6+20; pf 164; Iniz +12;

Vel 9 m; CA 33 (contatto 15, colto alla sprovvista 33); Att +24 in mischia (3d6+6 più stordimento, 2 artigli), +22 in mischia (2d10+3, morso); o in forma umanoide +30/+25/+20/+15 in mischia (1d6+11, 19-20, *spada corta caotica*+5); AS Attacco furtivo +3d6, *poteri psionici*, capacità magiche, stordire, *evoca slaad*; QS Resistenza ad acido, freddo, elettricità, fuoco e sonora 5, forma alternativa, RD 20/+2, eludere, guarigione rapida 5, tratti degli esterni, telepatia, trappole, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +14, Rifl +21, Vol +14; For 22, Des 26, Cos 18, Int 18, Sag 18, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +33, Artista della Fuga +26, Ascoltare +22, Cercare +27, Conoscenze (i piani) +22, Conoscenze (storia) +22, Diplomazia +6, Equilibrio +10, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +31, Nascondersi +31, Osservare +27, Raggiare +21, Saltare +26, Scalare +24; Arma Focalizzata (spada corta), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Poteri psionici (Mag): A volontà: individuazione dei pensieri, suggestione, divinazione e vista remota (vedi sotto); 2 volte all'anno: *metafacoltà* (vedi sotto).

Vista remota: Come l'incantesimo *scrutare*, tranne che Nurn non ha bisogno di un focus.

Metafacoltà: Per qualsiasi creatura che sia riuscito in precedenza a osservare con la sua vista remota, o su cui abbia usato *suggestione* o *individuazione dei pensieri*, Nurn può ottenere un'immagine mentale della creatura, dell'allineamento del soggetto e un collegamento abbastanza buono alla posizione del soggetto per teletrasportarsi là come se la locazione fosse stata studiata attentamente. Neppure *desiderio*, *vuoto mentale*, né un *amuleto anti-individuazione e localizzazione* bloccano *metafacoltà*; tuttavia, le prigioni create divinamente (come la prigione di Desayeus) e gli editti ultradivini (come gli effetti del Bando dei Nascituri sul Bastione delle Anime Nascenti) ostacolano questa capacità. Utilizzare questo potere è estenuante e Nurn può tentare solo due volte all'anno. (Al momento dell'avventura, l'ha già usato una volta per quest'anno.)

Capacità magiche: A volontà: *animare oggetti*, *cerchio di morte*, *cerchio magico contro la legge*, *dissolvi la legge*, *dito della morte*, *frantumare*, *identificare*, *individuazione del magico*, *invisibilità*, *mantello del caos*, *martello del caos*, *oscurità profonda*, *palla di fuoco*, *parola del caos*, *parola del potere accecare*, *paura*, *vedere invisibilità*, *volare*; 1 volta al giorno: *implosione*. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 18° livello (CD tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo).

Stordire (Str): Uno slaad della morte può usare Pugno Stordente come il talento, tre volte al giorno. La CD del tiro salvezza è 21.

Forma alternativa (Sop): Uno slaad della morte può passare dalla sua forma naturale a qualsiasi forma umanoide a volontà come azione standard. Uno slaad della morte il cui tesoro personale comprenda armi magiche le userà quando è in forma umanoide. Uno slaad della morte rimane in forma umanoide per un periodo indefinito. La capacità per il resto è simile ad *alterare se stesso* lanciato da uno stregone di 15° livello.

Evoca slaad (Mag): Due volte al giorno uno slaad della morte può tentare di evocare 1-2 slaadi rossi o blu con una probabilità di successo del 40%, oppure 1-2

slaadi verdi con una probabilità di successo del 20%.

Telepatia (Sop): Uno slaad della morte può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato né resuscitato (anche se un incantesimo *desiderio* oppure *miracolo* può ridargli vita).

Proprietà: *Spada corta caotica*+5, *armatura di cuoio borchiato*+3, *amuleto anti-individuazione e localizzazione*, 2 pozioni di invisibilità, 4 pozioni di velocità, 1 pozione di forma gassosa, 2 pozioni di cura ferite gravi.

Prima Parte, Scena 4: Chiesa degli Elementi

➤ **Treant avanzati:** Vegetale Mastodontico; GS 22; DV 21d8+147; pf 231; Iniz -1; Vel 9 m; CA 22 (contatto 5, colto alla sprovvista 22); Att +22 in mischia (2d8+13, 2 schianti); AS *Animare alberi*, travolgere, danni raddoppiati contro oggetti; QS Tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco, danni dimezzati da armi perforanti; AL NB; TS Temp +17, Rifl +5, Vol +8; For 37, Des 8, Cos 25, Int 12, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Conoscenze (storia) +8, Intimidire +8, Nascondersi -9*, Percepire Inganni +9, Osservare +9; Attacco Poderoso, Volontà di Ferro.

Animare alberi (Mag): Un treant può animare gli alberi entro 54 metri a volontà, controllando fino a due alberi alla volta. Un albero normale impiega un round completo per sradicarsi. Dopo, si muove a una velocità di 3 metri e combatte come un treant normale per ogni altro aspetto. Gli alberi animati perdono la loro capacità di muoversi se il treant che li ha animati è incapacitato o si muove fuori dal raggio di azione. Per il resto la capacità è simile a *querciaviva* lanciato da un druido di 12° livello.

Travolgere (Str): Un treant o un albero animato può travolgere creature di taglia Media o inferiore per 4d8+7 danni. Gli avversari che non compiono attacchi di opportunità contro il treant o l'albero animato possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per dimezzare i danni.

Danni raddoppiati contro oggetti (Str): Un treant o un albero animato che compie un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni raddoppiati.

Tratti dei vegetali: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Non soggetto ai colpi critici.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Un treant o albero animato subisce danni raddoppiati dagli attacchi basati sul fuoco a meno che gli attacchi non permettano un tiro salvezza, nel qual caso subisce danni raddoppiati con un tiro salvezza fallito e nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Danni dimezzati da armi perforanti (Str): Le armi perforanti infliggono solo danni dimezzati ai treant o agli alberi animati, con un minimo di 1 danno.

Abilità: I treant ricevono le abilità come se fossero

Potenziamento di Nurn

Nurn beve una *pozione di velocità* (azione parziale extra e bonus per schivare +4 alla CA) e attiva il *mantello del caos* (Volontà CD 22 resiste effetti di *confusione*), *volare* e *vedere invisibilità*. Le sue statistiche modificate sono:

Vel 9 m, volare 27 m buona; CA 41 (contatto 23, colto alla sprovvista 37); attaccanti legali confusi 1 round; RI 25 contro incantesimi/incantatori legali; TS Temp +18, Rifl +25, Vol +18.

folletti. *Hanno un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi effettuate nelle aree boschive.

Prima Parte, Scena 5: Gilda del Sonno

Potenziamento della Prima Sognatrice

La Prima Sognatrice lancia *riflettere incantesimo*, *visione del vero*, *pele di pietra*, *distorsione*, *velocità*, *volare*, *grazia felina*, *vigore*, *scudo*, *immagine speculare*. Le sue statistiche modificate sono:

pf 151; Vel volare 27 m buona; CA 32, probabilità del 50% di mancare il bersaglio, 1 probabilità iniziale su 8 di colpire l'immagine reale (contatto 16, colta alla sprovvista 26); azione parziale extra; Att +18 attacco di contatto a distanza; QS RD 10/+5 (tirare prima) e 20/+3; Rifl +17.

➤ **Prima Sognatrice:** Strega notturna Str16; GS 22; esterno Medio; DV 8d8+11 più 16d4+16; pf 103; Iniz +5; Vel 6 m; CA 20 (contatto 11, colta alla sprovvista 19); Att +20 in mischia (2d6+6, morso più malattia), +16 attacco di contatto a distanza con raggio; AS Malattia, infestare i sogni, capacità magiche, lancia incantesimi come stregone di 16° livello; QS RD 20/+3, RI 25, immunità (fuoco, freddo, charme, sonno, paura), tratti degli esterni; AL N; TS Temp +14, Rifl +14, Vol +22 (+2 da *pietra del cuore*); For 19, Des 12, Cos 12, Int 15, Sag 18, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Concentrazione +17, Conoscenze (arcano) +10, Conoscenze (natura) +7, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +7, Conoscenze (i piani) +10, Conoscenze (religioni) +4, Conoscenze (storia) +10, Diplomazia +9, Intimidire +15, Osservare +14, Percepire Inganni +12, Raggiare +13, Sapienza Magica

+22, Scrutare +21; Arma Focalizzata (raggio), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti.

Malattia (Str): Febbre demoniaca: morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), periodo di incubazione 1 giorno; 1d6 danni temporanei alla Costituzione. Ogni giorno successivo, con un tiro salvezza fallito, la vittima deve subito effettuare con successo un altro tiro salvezza sulla Tempra o subire 1 punto di risucchio permanente alla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *autometamorfosi*, *dardo incantato*, *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del magico*, *individuazione del male*, *raggio di indebolimento*, *sonno*. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 8° livello (CD del tiro salvezza 15 + livello dell'incantesimo). Una strega notturna può usare forma eterea a volontà come uno stregone di 16° livello finché possiede la sua *pietra del cuore* (vedi sotto).

Infestare i sogni (Sop): La Prima Sognatrice può visitare i sogni di individui caotici o malvagi sfruttando un talismano speciale conosciuto come *pietra del cuore* per diventare eterea, poi fluttuando sopra la creatura, anche se preferisce usare il *bozzolo onirico*, che le permette di entrare nei sogni di qualsiasi creatura e senza bisogno di fluttuare sopra la vittima in forma eterea. Una volta che la strega invade i sogni di qualcuno, cavalca sulla schiena della vittima fino all'alba. Il dormiente soffre per i sogni tormentati e subisce 1 punto di risucchio permanente alla Costituzione quando si sveglia. Un dormiente ridotto a un punteggio di Costituzione 0 muore. Un altro essere etereo può fermare queste intrusioni notturne, affrontando fisicamente e sconfiggendo la strega. Allo stesso modo, un viaggiatore onirico potrebbe affrontare e scacciare o sconfiggere la strega notturna all'interno del sogno stesso.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimata né resuscitata (anche se un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può ridarle vita).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/14/14/7/7/6/5/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-colpo accurato, dardo incantato, foschia occultante, protezione dal bene, scudo; 2°-alterare se stesso, grazia felina, immagine speculare, sfocatura, vigore; 3°-distorsione, fulmine, velocità, volare; 4°-confusione, pelle di pietra, tempesta di ghiaccio, tentacoli neri di Evard; 5°-cono di freddo, incubo, sogno, teletrasporto; 6°-disintegrazione, dissolvere superiore, visione del vero; 7°-gabbia di forza, riflettere incantesimo; 8°-immagine onirica (vedi Appendice 3).

Proprietà: *Pietra del cuore* (vedi la descrizione della strega notturna nel *Manuale dei Mostri*), *anello della stregoneria II*, *anello della stregoneria III*.

➤ **Tigre onirica:** GS 6; esterno Grande; DV 6d8+18; pf 45; Iniz +2; Vel 12 m; CA 14, probabilità del 50% di mancare il bersaglio (contatto 11, colto alla sprovvista 12); Att +9 contatto in mischia (1d2 danni Sag, 2 artigli), +4 contatto in mischia (1d2 danni Sag, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d8+3; QS Incorporeo, immune a veleno, sonno, paralisi e stordimento, non soggetto a colpi critici, ignora i primi 5 danni sonori, da elettricità, da freddo, da fuoco e da acido ogni round, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +2; For 23, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag -, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +5, Nuotare +11, Osservare +3.

Danni alla Saggezza (Sop): Il tocco di una creatura onirica (chiamata anche elemento onirico) infligge danni temporanei alla Saggezza a un avversario vivo. Una creatura che è ridotta a Saggezza 0 da una creatura onirica si ritira in uno stato comatoso, afflitto da incubi.

Balzo (Str): Se una tigre onirica salta su un avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già compiuto un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la tigre onirica deve colpire con un attacco con gli artigli o col morso. Se riesce a trattenere, può usare gli speroni.

Sperone (Str): Una tigre onirica che riesce a trattenere può compiere due attacchi con gli speroni (+9 contatto in mischia) con le zampe posteriori per 1d2 danni alla Saggezza per ogni attacco. La tigre può usare gli speroni anche dopo essere balzata sopra un avversario.

Incorporeo: Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da fonti corporee. Può passare attraverso gli oggetti solidi a volontà, e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

➤ **Triceratopo alato onirico:** GS 10; esterno Enorme; DV 16d10+112; pf 200; Iniz -1; Vel volare 12 m malde-

stra; CA 18, probabilità del 50% di mancare il bersaglio (contatto 7, colto alla sprovvista 18); Att +15 contatto in mischia (1d4 danni Sag, incornata); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Carica per danni raddoppiati, travolgere; QS Olfatto acuto, RD 10/+1, incorporeo, immune a veleno, sonno, paralisi e stordimento, non soggetto a colpi critici, ignora i primi 5 danni sonori, da elettricità, da freddo, da fuoco e da acido ogni round, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +17, Rifl +9, Vol +6; For 20, Des 9, Cos 25, Int 1, Sag -, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Osservare +8.

Danni alla Saggezza (Sop): Il tocco di una creatura onirica (chiamata anche elemento onirico) infligge danni temporanei alla Saggezza a un avversario vivo. Una creatura che è ridotta a Saggezza 0 da una creatura onirica si ritira in uno stato comatoso, afflitto da incubi.

Travolgere (Str): Un triceratopo può travolgere creature di taglia Media o inferiore per 2d4 danni. Gli avversari che non compiono attacchi di opportunità contro il triceratopo possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 23) per dimezzare i danni.

Incorporeo: Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da fonti corporee. Può passare attraverso gli oggetti solidi a volontà, e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Prima Parte, Scena 6: Prigione di Desayes

❖ **I Fedeli:** Lillend maschio e femmina Grr12; GS 17; esterno Grande (buono, caotico); DV 7d8+21 più 12d10+36; pf 154; Iniz +7; Vel 6 m, volare 21 m normale; CA 21 (contatto 21, colto alla sprovvista 18); Att +30/+25/+20/+15 in mischia (1d8+13, 17-20, *spada lunga*+3), +25 in mischia (2d6+8, botta di coda); AS Stritolamento (2d6+5), afferrare migliorato, capacità magiche; QS Resistenza al fuoco 20, tratti degli esterni, immunità ai veleni, scurovisione 18 m, bonus razziale +4 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge; AL CB; TS Temp +16, Rifl +12, Vol +14; For 26, Des 17, Cos 16, Int 14, Sag 16, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +26, Concentrazione +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +17, Conoscenze (arcano) +12, Conoscenze (i piani) +5, Diplomazia +6, Intrattenere (10 qualsiasi) +14, Nascondersi -1, Osservare +10, Percepire Inganni +8, Sapienza Magica +12, Valutare +12; Arma Focalizzata (botta di coda), Arma Focalizzata (*spada lunga*), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (*spada lunga*), Incalzare, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (*spada lunga*), Volontà di Ferro.

Incantesimi: Un lillend lancia incantesimi arcani come un bardo di 6° livello. CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *luce*, *oscurità*, *scassinare*, *terreno illusorio*; 1 volta al giorno: *charme*, *parlare con gli animali*, *parlare con i vegetali*. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da un bardo di 10° livello (CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo).

Un lillend ha anche la capacità di musica bardica di un bardo di 6° livello.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il lillend deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il suo attacco di botta di coda. Se riesce a trattenere, può stritolarlo.

Stritolamento (Str): Un lillend infligge 2d6+8 danni con una prova riuscita di lottare contro avversari di taglia Media o inferiore. Per stritolare usa l'intera porzione inferiore del corpo, quindi non può compiere azioni di movimento quando stritola, anche se può comunque attaccare con la spada.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, *spada lunga*+3, 3 pozioni di cura ferite gravi, 1 pozione di velocità.

Seconda Parte, Scena 2: Bastione delle Anime Nascenti

❖ **Recuperatore avanzato:** Costrutto Mastodontico; GS 18; DV 30d10; pf 165; Iniz +1; Vel 15 m; CA 24 (contatto 7, colto alla sprovvista 23); Att +31 in mischia (2d8+11, 4 artigli) o +19 attacco di contatto a distanza (vedi sotto, 2 raggi oculari); AS Raggi oculari, afferrare migliorato, *trovare bersaglio*; QS Tratti dei costrutti, rigenerazione 5; AL CM; TS Temp +10, Rifl +11, Vol +10; For 33, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1.

Raggi oculari (Sop): Gli occhi di un recuperatore possono produrre quattro diversi raggi magici con un raggio di azione di 30 metri. Ogni round può lanciare due raggi, ma un raggio individuale è utilizzabile solo una volta ogni 6 round. Non può lanciare raggi nello stesso round in cui compie attacchi fisici.

Ogni effetto segue le regole per un raggio. CD del tiro salvezza è 26. Gli effetti dei quattro occhi sono:

Fuoco: Infligge 12d6 danni da fuoco al bersaglio e a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri (a quanti sono vicini è concesso un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni).

Freddo: Infligge 12d6 danni da freddo al bersaglio.

Elettricità: Infligge 12d6 danni da elettricità al bersaglio.

Pietrificazione: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o tramutarsi permanentemente in pietra.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il recuperatore deve colpire con il suo attacco col morso. Se riesce a trattenere, tiene l'avversario stretto in bocca. Questo è generalmente il modo in cui "recupera" le cose.

Trovare bersaglio (Mag): Quando gli viene ordinato di trovare un oggetto o un essere, un recuperatore lo fa con una tale infallibilità che sembra guidato da *revela locazioni*.

Tratti dei costrutti: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, malattie ed effetti simili. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Rigenerazione (Str): Le armi benedette e sacre infliggono danni normali ai recuperatori.

Seconda Parte, Scena 2, stanza F2

❖ **Po:** Coboldo/mezzo-drago Grr18; GS 20; drago Piccolo; DV 1/2d12+5 più 18d10+54; pf 161; Iniz +5; Vel 9 m;

CA 31 (contatto 14, colto alla sprovvista 30); Att +35/+30/+25/+20 in mischia (1d8+21, 17-20 più 2d6 sacrilego, *spada lunga sacrilega*+4) o +30 in mischia (1d4+11, morso), +25 in mischia (1d3+5, artiglio); AS Arma a soffio; QS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità (fuoco, sonno, paralisi), sensibilità alla luce; AL LM; TS Temp +17, Rifl +14, Vol +11; For 33, Des 13, Cos 16, Int 14, Sag 10, Car 10.

Potenziamento di Po

Po beve la sua *pozione di vigore* e attiva i suoi *stivali della velocità*. Le sue statistiche modificate sono:

pf 197; CA 35 (contatto 20, colto alla sprovvista 26); azione parziale extra; TS Temp +19; Cos 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +17, Cercare +7, Conoscenze (i piani) +7, Equilibrio +3, Nascondersi +10, Osservare +17, Saltare +10; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (spada lunga), Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Spinta Migliorata, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri, 1 volta al giorno, 6d10 danni, Riflessi CD 20 per dimezzare.

Proprietà: 1 *pozione di cura ferite moderate*, 3 *pozioni di vigore*, *stivali della velocità*, *lenti dell'aquila*, *anello di protezione*+2, *cintura della forza da gigante*+6, *mantello della resistenza*+3, *armatura completa*+4, *spada lunga sacrilega*+4 "Tritacarne", *anello di protezione dall'energia positiva*.

Potenziamento di Krushar

Krushar beve la sua *pozione di velocità*. Krushar cade anche in preda all'ira per 8 round. Le sue statistiche modificate sono:

pf 230; CA 36 (contatto 15, colto alla sprovvista 32); Att +39/+34/+29/+24 in mischia (1d12+25, crit x3, *ascia grande*+4), +38/+33/+28/+23 in mischia (1d12+24, crit x3, *ascia grande*+3); TS Temp +24, Vol +17; For 40, Cos 21.

Krushar: Ettin/mezzo-drago Brb10; GS 18; drago Grande; DV 10d12+30 più 10d12+30; pf 190; Iniz +4; Vel 15 m, volare 15 m normale; CA 32 (contatto 11, colto alla sprovvista 32); Att +37/+32/+27/+22 in mischia (1d12+23, crit x3, *ascia grande*+4), +36/+31/+26/+21 in mischia (1d12+22, crit x3, *ascia grande*+3) o +32 in mischia (1d8+13, 2 morsi), +27 in mischia (1d6+6, 2 artigli); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Arma a soffio, Combattere con Due Armi Superiore; QS Scurovisione 27 m; movimento veloce, immunità (fuoco, sonno, paralisi), ira 3 volte al giorno, schivare prodigioso (bonus Des a CA, non può essere attaccato ai fianchi, +1 contro trappole), bonus razziale +2 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare; AL CM; TS Temp +22, Rifl +12, Vol +15; For 36, Des 10, Cos 17, Int 8, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +21, Cercare +0, Intimidire +11, Nascondersi -5, Nuotare +14, Osservare +12, Saltare +14, Scalare +14; Arma Focalizzata (*ascia grande*), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri, 2 volte al giorno, 6d10 danni, Riflessi CD 20 per dimezzare.

Combattere con Due Armi Superiore (Str): Siccome ognuna delle due teste controlla un braccio, l'ettin non subisce penalità ai tiri per colpire o per i danni quando attacca con due armi.

Proprietà: Corazza di piastre+5, *ascia grande*+3 "Sanguinaria", *ascia grande*+4 "Sanguinosa", 2 *pozioni di ristorare inferiore*, 2 *pozioni di neutralizza veleno*, 4 *pozioni di velo-*

rità, anello di protezione+3, *guanti del potere orchesco, mantello della resistenza*+3, braccialetto di tortura recuperato (vedi Appendice 3).

Thalidorus: Chimera avanzata; GS 15; bestia magica Enorme; DV 27d10+135; pf 283; Iniz +4; Vel 9 m, volare 15 m scarsa; CA 18 (contatto 8, colto alla sprovvista 18); Att +33 in mischia (2d8+7, morso), +31 in mischia (2d6+3, morso), +30 in mischia (2d6+3, cornata), +30 in mischia (1d8+3, 2 artigli); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Arma a soffio; QS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +20, Rifl +17, Vol +12; For 24, Des 11, Cos 21, Int 6, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +20, Nascondersi -8, Osservare +21; Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 6 metri, una volta ogni 1d4 round, 9d8 danni, Riflessi CD 28 per dimezzare.

Olfatto acuto (Str): La creatura può individuare nemici che si avvicinano, percepire nemici nascosti e seguire tracce grazie al senso dell'olfatto.

Proprietà: Anello di protezione dall'energia positiva (vedi Appendice 3).

Grisly: Orso crudele/mezzo-drago avanzato; GS 17; drago Enorme; DV 36d12+252; pf 486; Iniz +0; Vel 12 m, volare 12 m normale; CA 23 (contatto 8, colto alla sprovvista 23); Att +52 in mischia (2d6+18, 2 artigli), +47 in mischia (2d10+9, morso); Faccia/Portata 3 m per 9 m/3 m; AS Arma a soffio, afferrare migliorato, abbraccio dell'orso; QS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità (fuoco, sonno, paralisi), olfatto acuto; AL NM; TS Temp +27, Rifl +20, Vol +21; For 47, Des 11, Cos 25, Int 8, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Nascondersi -8, Osservare +9.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri, 1 volta al giorno, 6d10 danni, Riflessi CD 20 per dimezzare.

Afferrare migliorato (Str): Se Grisly colpisce con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità, se la vittima è almeno una categoria di taglia più piccola di Enorme. Ogni prova di lottare riuscita che effettua durante i round successivi contro la creatura in lotta infligge automaticamente i danni elencati per l'attacco con cui è riuscito a trattenere, in aggiunta ai danni dell'abbraccio dell'orso (vedi sotto).

Abbraccio dell'orso (Str): Grisly infligge 4d6+36 danni con una prova di lottare effettuata con successo contro creature di taglia Mastodontica o inferiore che ha afferrato, in aggiunta ai suoi danni da artiglio standard (2d6+18), per un totale di 6d6+54 danni.

Olfatto acuto (Str): La creatura può individuare nemici che si avvicinano, percepire nemici nascosti e seguire tracce grazie al senso dell'olfatto.

Proprietà: Braccialetto di tortura (vedi Appendice 3).

Seconda Parte, Scena 2, stanza F5

Oyalui: Satiro/mezzo-drago avanzato; GS 6; drago Medio; DV 10d12+20; pf 85; Iniz +1; Vel 12 m; CA 19

(contatto 11, colto alla sprovvista 18); Att +14 in mischia (1d6+4, incornata), +9 in mischia (1d6+2, 2 artigli), +9 in mischia (1d4+2, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/1,5 m; AS Arma a soffio, flauto; QS Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, tratti dei draghi, immunità (fuoco, sonno, paralisi), bonus razziale +4 alle prove di Ascoltare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare; AL CN; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +12; For 18, Des 13, Cos 14, Int 14, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Ascoltare +19, Diplomazia +4, Equilibrio +3, Intimidire +4, Intrattenere (danza, piffero, recitare poesie, liuto e altre sei) +10, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +19, Raggiare +12, Saltare +6; Mobilità, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri, 1 volta al giorno, 6d10 danni, Riflessi CD 20 per dimezzare.

Flauto: Quando un satiro suona il suo flauto, tutte le creature entro una propagazione di 18 metri (ad eccezione dei satiri) devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18) o essere soggette a *charme, sonno o paura*, come per gli incantesimi lanciati da uno stregone di 10° livello. (Il satiro sceglie la melodia e il suo effetto.) In mano ad altri esseri, questo flauto non ha poteri speciali. Una creatura che supera il tiro salvezza contro uno qualsiasi degli effetti del flauto non può più essere influenzata da quello stesso flauto per un giorno.

Proprietà: Anello di protezione dall'energia positiva (vedi Appendice 3), anello di scudo mentale.

Seconda Parte, Scena 2, stanza F7

➤ **Paraselson:** Drago rosso adulto maturo; GS 17; drago Enorme (fuoco); DV 25d12+150; pf 312; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m scarsa; CA 35 (contatto 11, colto alla sprovvista 35); Att +36 in mischia (2d8+16, morso), +34 in mischia (2d6+8, 2 artigli), +32 in mischia (1d8+8, 2 ali), +32 in mischia (2d6+24, botta di coda); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Arma a soffio, schiacciata, presenza terrificante, capacità magiche; QS Immunità (fuoco, sonno, paralisi), vista cieca, vista acuta (scurovisione 210 m, visione crepuscolare), RI 23, RD 10/+1; AL CM; TS Temp +20, Rifl +14, Vol +18; For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +25, Artista della Fuga +25, Ascoltare +29, Cercare +29, Concentrazione +31, Conoscenze (storia) +29, Diplomazia +33, Intimidire +8, Osservare +29, Raggiare +29, Saltare +41, Sapienza Magica +29, Scrutare +29; Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (sguardo penetrante), Fluttuare, Incalzare, Multiattacco.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 15 metri, una volta ogni 1d4 round, 14d10 danni, Riflessi CD 28 per dimezzare.

Presenza terrificante (Str): La presenza terrificante ha effetto automaticamente ogni volta che il drago attacca, carica o sorvola. Le creature entro un raggio di 63 metri sono soggette all'effetto se hanno 24 o meno DV e falliscono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 26). Quelle che effettuano il tiro salvezza con successo so-

no immuni per quel giorno. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV sono scosse per 4d6 round. I draghi ignorano la presenza terrificante degli altri draghi.

Incantesimi: Paraselson conosce e lancia incantesimi arcani come uno stregone di 9° livello.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano; 1°-colpo accurato, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ingrandire, scudo; 2°-bocca magica, grazia felina, protezione dalle frecce, sfocatura; 3°-distorsione, respirare sott'acqua, velocità; 4°-autometamorfosi, pelle di pietra.

Capacità magiche: 7 volte al giorno: *localizza oggetti*; 1 volta al giorno: *sguardo penetrante* (CD 20). Le usa come uno stregone di 9° livello.

Proprietà: Braccialetto di tortura (vedi Appendice 3), anello di protezione+3, pietra magica lavanda chiaro (assorbe 20 livelli di incantesimi fino al 4° livello).

➤ **Myra Dal Cuore di Drago:** Umana Chr12; GS 12; umanoide Medio; DV 12d8+15; pf 69; Iniz +1; Vel 6 m; CA 25 (contatto 12, colta alla sprovvista 24); Att +10/+5 in mischia (1d8+1, *morning star*+1); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno; AL CM; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +14; For 10, Des 12, Cos 13, Int 8, Sag 20, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +4, Guarire +10, Sapienza Magica +14; Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Resistenza Fisica, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierico preparati (6/7/6/6/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-cura ferite minori (2), individuazione del magico, lettura del magico, luce, virtù; 1°-comando (5), comprensione dei linguaggi, mani brucianti*; 2°-blocca persone (2), frantumare, ristorare inferiore, scudo su altri (2); 3°-glifo di interdizione, luce incandescente (4), resistere agli elementi*; 4°-influenza sacrilega* (3), libertà di movimento, ristorare; 5°-colpo infuocato (2), distruggere viventi (2); 6°-dissolvere superiore, guarigione, semi di fuoco*.

*Incantesimo del dominio. **Divinità:** Tiamat. **Domini:** Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Fuoco (5 volte al giorno scaccia/distrugge creature d'acqua o intimorisce/comanda creature di fuoco).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo, *morning star*+1, pergamena con *rianimare morti*, pergamena con *transizione eterea*, pergamena con *camminare nel vento*, pergamena con *resurrezione*, 1 pozione di volare, 1 pozione di eroismo, 4 pozioni di cura ferite gravi, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1, bacchetta di blocca persone (13 cariche), perla della Sapienza+2, bacchetta della luce incandescente (48 cariche), amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione dall'energia positiva (vedi Appendice 3).

Potenziamento di Paraselson

Paraselson lancia *velocità, grazia felina, distorsione, pelle di pietra*. Le sue statistiche modificate sono:

CA 41, probabilità del 50% di mancare il bersaglio (contatto 17, colto alla sprovvista 35); TS Rifl +16; Des 12; Artista della Fuga +27.

Seconda Parte, Scena 2, stanza F11

➤ **Ashardalon:** Drago/mezzo-immondo; GS 27; drago Colossale (fuoco); DV 40d12+440; pf 700; Iniz +6; Vel 12 m, volare 60 m maldestra; CA 44 (contatto 4, colto alla sprovvista 42); Att +52 in mischia (4d8+19, morso),

+47 in mischia (4d6+9, 2 artigli), +46 in mischia (2d8+9, 2 ali), +46 in mischia (4d8+27, botta di coda) o +51 in mischia (2d8+27 a tutte le creature in un semicerchio di raggio 12 m [Rifl CD 40 per dimezzare], spazzata di coda) o +75 in mischia (lottare); Faccia/Portata 12 m per 24 m/4,5 m; AS Arma a soffio, schiacciata, presenza terrificante, capacità magiche; QS Resistenza ad acido, freddo ed elettricità 20, immunità (fuoco, sonno, paralisi, veleno), vista cieca, vista acuta, scurovisione 360 m, visione crepuscolare, RI 32, RD 20/+3, guarigione rapida 15 (mentre rimane nel Nodo: non soggetto a cecità e danni per troppa energia positiva); AL CM; TS Temp +33, Rifl +24, Vol +32; For 49, Des 14, Cos 33, Int 30, Sag 27, Car 28.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +42, Ascoltare +50, Cercare +50, Concentrazione +51, Conoscenze (arcane) +50, Conoscenze (i piani) +50, Conoscenze (religioni) +50, Diplomazia +37, Intimidire +53, Muoversi Silenziosamente +42, Nascondersi +26, Osservare +50, Percepire Ingan-

ni +48, Raggiare +49, Sapienza Magica +50, Scrutare +50, Valutare +30; Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 21 metri, una volta ogni 1d4 round, 24d10 danni, Riflessi CD 40 per dimezzare.

Presenza terrificante (Str): La presenza terrificante ha effetto automaticamente ogni volta che Ashardalon attacca, carica o sorvola. Le creature entro un raggio di 108 metri sono soggette all'effetto se hanno 40 o meno DV e falliscono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 39). Quelle che effettuano il tiro salvezza con successo sono immuni per quel giorno. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV sono scosse per 4d6 round. I draghi ignorano la presenza terrificante degli altri draghi.

Incantesimi: Ashardalon conosce e lancia incantesimi arcani come uno stregone di 19° livello.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/8/8/8/8/7/7/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo): 0-distuggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-colpo accurato, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ingrandire, scudo; 2°-bocca magica, grazia felina, immagine speculare, protezione dal freddo, sfocatura; 3°-distorsione, respirare sott'acqua, suggestione, velocità; 4°-autometamorfosi, invisibilità migliorata, porta dimensionale, scrutare; 5°-blocca mostri, congedo, nube mortale, regressione mentale; 6°-cerchio di morte, dis-

solvere superiore, globo di invulnerabilità; 7°-riflettere incantesimo, spostamento planare, visione; 8°-intrappolare l'anima, protezione dagli incantesimi, vuoto mentale; 9°-fatale, sciame di meteore.

Capacità magiche: 12 volte al giorno: localizza oggetti; 3 volte al giorno: aura sacrilega, oscurità, veleno; 1 volta al giorno: blasfemia, contagio, dissacrare, distruzione, evoca mostri IX, influenza sacrilega, orrido avvizzimento, profanare, rivela locazioni, sguardo penetrante. Le usa come uno stregone di 19° livello.

Proprietà: Totem delle Anime (uno dei tre pezzi; vedi Appendice 3), anello dei controincantesimi superiore (fermare il tempo), anello di riflettere incantesimo.

➤ **Pemoka:** Coboldo femmina/mezzo-drago Brd13; GS 13; drago Piccolo; DV 13d6+39; pf 84; Iniz +6; Vel 9 m; CA 28 (contatto 13, colta alla sprovvista 16); Att +15/+10 in mischia (1d6+6, 19-20, spada corta+2); AS Arma a soffio; QS Conoscenze bardiche 14, musica bardica (controcanto, affascinare, infondere coraggio) 13 volte al giorno, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità (fuoco, sonno, paralisi), sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +9, Rifl +12, Vol +11; For 16, Des 14, Cos 16, Int 12, Sag 12, Car 20.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +11, Concentrazione +13, Diplomazia +7, Equilibrio +4, Intimidire +7, Intrattenere +10, Nascondersi +16, Raggiare +15, Saltare +5, Sapienza Magica +11, Svuotare Tasche +9, Utilizzare Oggetti Magici +15; Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri, 1 volta al giorno, 6d10 danni, Riflessi CD 20 per dimezzare.

Sensibilità alla luce (Str): Pemoka subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire nella piena luce del sole, entro il raggio di un incantesimo luce diurna e in presenza della brillantezza del discendente di Dydd.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/4/4/3/1; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, prestidigitazione, suono fantasma; 1°-allarme, caduta morbida, charme, ventri- loquio; 2°-blocca persone, cura ferite moderate, individuazione dei pensieri, vedere invisibilità; 3°-cura ferite gravi, dissolvi magie, immagine maggiore, intermittenza; 4°-conoscenza delle leggende, cura ferite critiche, dominare persone, spezzare incantamento; 5°-dissolvere superiore, nebbia mentale.

Proprietà: Corazza di piastre+3, spada corta+2, 2 pozioni di ristorare inferiore, 2 pozioni di cura ferite gravi, 2 pozioni di velocità, anello di protezione+2, pergamena con libertà.

➤ **Ammet:** Balor/mezzo-drago avanzato; GS 21; drago Grande (caotico, malvagio); DV 19d12+95; pf 323; Iniz +12; Vel 12 m, volare 27 m buona; CA 41 (contatto 17, colto alla sprovvista 33); Att +22/+17/+12/+7 a distanza (2d6+9 più speciale, frusta possente+5 [bonus For +4], Lingua Infernale), +22 in mischia (2d6, 19-20, spadone vortal+1); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Arma a soffio, capacità magiche, fiamme corporee; QS RD 30/+3, RI 28, immunità (fuoco, sonno, paralisi, veleno, elettricità), resistenza a freddo e acido 20, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, guarigione rapida 15 (mentre rimane nel Nodo: non soggetto a cecità e danni per troppa energia positiva), telepatia 30 m,

Potenziamento di Ashardalon

Non supporre che Ashardalon abbia il suo potenziamento già attivo: deve lanciare ogni incantesimo nell'ordine indicato, iniziando quando diventa consapevole dell'imminente (o attuale) attacco dei PG. Ashardalon lancia *velocità, grazia felina, distorsione, vuoto mentale, protezione dagli incantesimi, protezione dal freddo, immagine speculare* (1d4+8 finzioni). Le sue statistiche modificate sono:

CA 50, probabilità del 50% di mancare il bersaglio (contatto 10, colto alla sprovvista 42); TS (contro incantesimi) Temp +41, Rifl +34, Vol +40; Des 18.

individuazione del magico, vedere invisibilità, *evoca tanar'ri*, spasmo mortale, bonus razziale +8 alle prove di Ascoltare e Osservare; AL CM; TS Temp +16, Rifl +19, Vol +16; For 33, Des 26, Cos 21, Int 22, Sag 20, Car 18.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +30, Ascoltare +35, Concentrazione +27, Conoscenze (arcano) +28, Conoscenze (religioni) +28, Diplomazia +28, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +26, Osservare +35, Raggiare +26; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Iniziativa Migliorata.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri, 1 volta al giorno, 6d10 danni, Riflessi CD 20 per dimezzare.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega*, *blasfemia*, *dissacrare*, *dissolvere superiore*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *influenza sacrilega*, *lettura del magico*, *linguaggi* (solo se stesso), *muro di fuoco*, *oscurità profonda*, *paura*, *pirotecnica*, *profanare*, *simbolo* (qualsiasi), *suggestione*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore* (solo se stesso più 22,5 kg di oggetti); 1 volta al giorno: *implosione*, *tempesta di fuoco*. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 20° livello (CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo).

Fiamme corporee (Sop): I balor possono avvolgere i loro corpi con fiamme scoppiettanti come azione gratuita. Il balor non subisce alcun danno, ma chiunque stia lottando con lui subisce 4d6 danni da fuoco ogni round.

Individuazione del magico (Sop): I balor individuano continuamente il magico come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 20° livello.

Vedere invisibilità (Sop): I balor vedono continuamente l'invisibilità come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 20° livello.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno un balor può evocare automaticamente 4d10 dretch, 1d4 hezrou oppure un nalfeshnee, glabrezu, marilith o balor.

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso, un balor esplode in un accecante lampo di luce che infligge

50 danni a qualsiasi co-

sa entro 30 metri

(Riflessi CD

20 per dimez-

zare).

Proprietà: Spadone vorpal+1,

frusta possente+5 (bonus For +4)

Lingua Infernale (vedi Appendice 3).



APPENDICE 2: NUOVI MOSTRI

Questa sezione fornisce le descrizioni dei nuovi mostri creati per questa avventura.

Urlatore cristallino

Bestia magica Mastodontica

Dadi Vita: 36d10+180 (378 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m, scavare 4,5 m

Classe Armatura: 23 (-4 taglia, +1 Des, +16 naturale)

Attacchi: Morso +41 in mischia

Danni: Morso 4d6+13

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/3 m

Attacchi speciali: Urlo sonoro +37 contatto a distanza

Qualità speciali: Vista cieca, guarigione rapida 5, immunità, scavare, RI 26

Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +23, Vol +15

Caratteristiche: For 28, Des 12, Cos 21, Int 6, Sag 12, Car 12

Abilità: Ascoltare +33, Nascondersi -11

Talent: Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario o covata (2-4)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Spesso neutrale

Avanzamento: 37-72 DV (Mastodontico)

Nativo del Piano dell'Energia Positiva, l'urlatore cristallino è stato creato per affrontare le altre creature che competono con il suo parassitario bisogno di nutrirsi di anime pre-incarnate. Un urlatore cristallino sembra un verme di cristallo fluido lungo all'incirca 12 metri. Percepisce i suoni e il movimento con una singola protuberanza a forma di corno sulla testa di cristallo. Questo stesso corno emette raggi sonori potentemente focalizzati.

Gli urlatori usano i loro raggi sonori per distruggere una macchia di 5-6 alberi cristallini simultaneamente, e poi assorbono le luci spirituali che rimangono sospese alla loro mercé.

Nonostante la loro intelligenza, gli urlatori cristallini non parlano.

Combattimento

Un urlatore cristallino alterna il suo attacco sonoro con il suo morso devastante.

Urlo sonoro (Sop): Ogni 2 round, un urlatore cristallino può focalizzare energia sonora in

un raggio lungo fino a

18 metri. Questo è un

attacco di contatto a

distanza che

infligge 18d6

danni a un

singolo bersaglio. Se inve-

ce lo desidera, può

indirizzarlo contro un albero cristallino (o contro il terreno, se non è nel Bastione delle Anime Nascenti) per creare un'esplosione di cristallo infranto. Questo attacco infligge 9d6 danni perforanti a tutto ciò che si trova entro 3 metri dal centro dell'effetto e distrugge tutti gli alberi cristallini nello stesso raggio, indipendentemente dalla loro durezza e dai punti ferita.

Scavare (Sop): Creando una speciale risonanza udibile, gli urlatori cristallini possono scavare attraverso la sostanza del Bastione delle Anime Nascenti (energia positiva solidificata). Non lasciano buchi dietro di loro, e quindi altre creature non possono seguirli. Questa capacità non permette loro in realtà di lasciare (o

entrare ne) il Bastione misticamente sigillato, ma solo di scavare all'interno dei suoi confini.

Immunità (Str): Gli urlatori cristallini sono immuni agli attacchi e agli effetti sonori. Se un attacco sonoro che infligge danni viene indirizzato contro un urlatore cristallino, l'attacco viene respinto contro chi l'ha scagliato, con il potenziale dei suoi danni raddoppiato.

Un urlatore cristallino il cui senso dell'udito è impedito è in effetti accecato e considera tutti i bersagli come se avessero occultamento totale (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Energon Spiritovori

Succhianime

Esterno Grande (Incorporeo)

Dadi Vita: 16d8+80 (152 pf)

Iniziativa: +4 (Des)

Velocità: Volare 9 m buona

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +4 Des, +14 deviazione)

Attacchi: 2 tocchi incorporei +20

Danni: Tocco incorporeo 2d6 e risucchio dell'anima

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Risucchio dell'anima, canto di accoglienza

Qualità speciali: Incorporeo, esplosione, resistenze, vista spirituale, cambiamento di fase, rigenerazione 5, guarigione rapida 5, RI 28, RD 20/+4, vulnerabilità sonora

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +14, Vol +16

Caratteristiche: For -, Des 18, Cos 20, Int 4, Sag 18, Car 19

Abilità: Ascoltare +25, Cercare +16, Muoversi Silenziosamente +23, Osservare +25, Percepire Inganni +8

Talenti: Arma Focalizzata (tocco incorporeo), Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o gregge (2-8)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 17-33 DV (Grande); 34-49 (Enorme)

Predatore spirituale

Esterno Enorme (Incorporeo)

Dadi Vita: 20d8+140 (230 pf)

Iniziativa: +10 (+6 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: Volare 15 m buona

Classe Armatura: 32 (-2 taglia, +6 Des, +18 deviazione)

Attacchi: 4 tocchi incorporei +25

Danni: Tocco incorporeo 2d8 e risucchio dell'anima, consumo dell'anima

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Risucchio dell'anima, ruggito, consumo dell'anima

Qualità speciali: Incorporeo, esplosione, resistenze, vista spirituale, cambiamento di fase, rigenerazione 10, guarigione rapida 5, RI 32, RD 20/+5, vulnerabi-

lità sonora

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +20, Vol +20

Caratteristiche: For -, Des 22, Cos 24, Int 5, Sag 23, Car 21

Abilità: Ascoltare +26, Cercare +17, Empatia Animale +15, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi +8, Osservare +26

Talenti: Arma Focalizzata (tocco incorporeo), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 21-40 DV (Enorme); 41-60 DV (Mastodontico)

Virgulto spirituale

Esterno Grande (Incorporeo)

Dadi Vita: 20d8+160 (250 pf)

Iniziativa: +12 (+6 Des, +6 Iniziativa Migliorata)

Velocità: Volare 9 m buona

Classe Armatura: 40 (-1 taglia, +8 Des, +22 deviazione)

Attacchi: 4 tocchi incorporei +27

Danni: Tocco incorporeo 2d6

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi, comandare energon

Qualità speciali: Incorporeo, esplosione, resistenze, vista spirituale, cambiamento di fase, rigenerazione 15, guarigione rapida 5, RI 34, RD 20/+6, vulnerabilità sonora

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +22, Vol +22

Caratteristiche: For -, Des 27, Cos 26, Int 22, Sag 26, Car 27

Abilità: Ascoltare +28, Cercare +26, Concentrazione +28, Conoscenze (arcano) +29, Conoscenze (locali) +29, Conoscenze (natura) +29, Conoscenze (i piani) +29, Diplomazia +28, Empatia Animale +18, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +14, Osservare +28, Professione (giardiniere) +13, Scrutare +29

Talenti: Incantesimi Potenziati, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli energon sono nuclei risplendenti di energia animati da un'intelligenza aliena. Sono nativi dei piani di energia, ma vagano anche altrove per soddisfare la loro curiosità o per portare a termine qualche compito ignoto.

I succhianime, i predatori spirituali e i virgulti spirituali, chiamati collettivamente energon spiritovori,



provengono dal Piano dell'Energia Positiva da regioni in cui si formano le anime pre-incarnate. In questi giardini di forza vitale poco conosciuti, gli energon spiritovori formano un ecosistema alieno. Anche se tutti e tre i tipi di creature in un qualche modo provvedono al mantenimento delle anime pre-incarnate, i succhianime apparentemente portano a termine qualche misteriosa attività di fertilizzazione, mentre i predatori spirituali principalmente cacciano i succhianime, mantenendone limitato il numero. I virgulti spirituali possiedono un'intelligenza maggiore e infatti potrebbero essere gli architetti di ogni fonte di anime pre-incarnate.

I succhianime e i predatori spirituali non parlano, nemmeno tra di loro. I virgulti spirituali possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio. Le loro abitudini riproduttive rimangono un mistero.

Combattimento

Gli energon amano spostarsi in combattimento, facendo uso della loro natura incorporea per sfuggire ai loro nemici materiali. Nel combattimento in mischia, gli energon cercano di assumere una posizione in cui i loro nemici non possano muoversi agevolmente e tentano di usare Riflessi da Combattimento per compiere attacchi di opportunità extra.

Incorporeo: Gli energon possono essere danneggiati solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea. Possono passare attraverso gli oggetti solidi a volontà e i loro attacchi passano attraverso le armature. Si muovono sempre silenziosamente.

Vista spirituale (Str): Gli energon spiritovori si spostano e combattono con le creature viventi come

una creatura dotata di vista sfruttando l'energia stessa delle anime, comprese le anime pre-incarnate, con cui questi energon sono in sintonia. L'invisibilità e l'oscurità sono irrilevanti, anche se la creatura non può comunque individuare gli esseri eterei (se su un piano coesistente con il Piano Etereo, che non è il caso del Piano dell'Energia Positiva). La vista spirituale fornisce a questi energon spiritovori un raggio "visivo" di 90 metri, se almeno un'anima è entro la linea di visuale diretta (rivestimenti senza consistenza come la pelle, gli abiti o le armature non contano come barriere alla vista spirituale). Anche gli oggetti fisici come edifici, alberi, rocce e altre formazioni non possono sempre fornire copertura dagli energon spiritovori; essi possono percepire la presenza e la posizione generale di qualsiasi anima entro 45 metri. Gli energon di solito non hanno bisogno di effettuare prove di Osservare o Ascoltare per notare le creature entro il raggio di azione della loro capacità di vista spirituale.

Rigenerazione (Str): Le armi sacrileghe e gli attacchi di energia negativa infliggono danni normali agli energon spiritovori.

Cambiamento di fase (Str): Gli energon spiritovori possono disperdere la loro forma, diventando inattivi e praticamente inesistenti. Per questo processo impiega 10 minuti, durante i quali l'energon è indifeso. Gli energon cambiano fase di tanto in tanto come equivalente energetico dell'ibernazione biologica. Mentre è "fuori fase", uno spiritovoro ha un vago senso del trascorrere del tempo e ad un certo punto può scegliere di ricostituirsi (un altro processo di 10 minuti).

Resistenze (Str): Gli energon spiritovori ignorano fino a 10 danni da acido, freddo, elettricità e fuoco ogni round.

Esplosione (Sop): Se un energon viene ridotto a 0

punti ferita, il suo corpo è istantaneamente distrutto in un'esplosione di energia positiva che infligge 1d8+9 danni a chiunque si trovi in un'esplosione con raggio di 6 metri (Tempra CD 22 per dimezzare).

Vulnerabilità sonora (Str): Gli spiritovori sono influenzati dai forti rumori e dagli incantesimi sonori (come *suono fantasma* o *silenzio*) e sono più sensibili agli attacchi basati sul suono, subendo una penalità razziale di -4 a tutti i tiri salvezza, e con un tiro salvezza fallito contro attacchi sonori che infliggono danni, subiscono danni raddoppiati. Non subiscono penalità particolari contro le capacità sonore che hanno origine da altri energon, come il ruggito del predatore spirituale.

Succhianime

I succhianime hanno l'aspetto di creature di energia lunghe 3 metri, stranamente simili a pesci per la loro incorporeità, comprese le protuberanze che assomigliano in un certo senso alle pinne dorsali e ventrali, anche se ognuna di queste strutture proietta fasci immateriali di luce. Prive di occhi, queste creature possiedono orifizi simili a bocche dove uno potrebbe aspettarsi, con tutt'intorno tralci che si agitano delicatamente, due dei quali sono più lunghi, più grossi e ovviamente più adatti a raccogliere anime pre-incarnate. Questi tralci più lunghi sono usati per sferrare attacchi di tocco incorporeo.

Anche se relativamente innocuo nel suo ambiente naturale, un succhianime considera le anime incarnate presenti nelle creature viventi come meravigliose prelibatezze e il corpo circostante un fastidioso involucro, di cui si può facilmente fare a meno.

Risucchio dell'anima (Sop): Quando il succhianime colpisce con un attacco di tocco incorporeo riduce in modo permanente il punteggio di Costituzione di un avversario vivo di 2d4, o del doppio in caso di colpo critico. Il succhianime cura 5 danni (o 10 con un colpo critico) ogni volta che risucchia Costituzione, usando l'eccesso di guarigione come punti ferita temporanei. L'attacco permette un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22).

Canto di accoglienza (Sop): Quando è minacciato (di solito da predatori spirituali), un succhianime emette un suadente attacco sonoro (che sembra in qualche modo un tintinnio di campane cristalline) inteso a tranquillizzare i suoi nemici. Ogni round che il succhianime rimane in combattimento, automaticamente emette il suo canto di accoglienza, che ha effetto su tutte le creature in una propagazione con raggio di 9 metri (altri energon spiritovori sono immuni a questo effetto). Le creature nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni round (CD 21) o agire con una penalità al morale di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità.

Predatore spirituale

I predatori spirituali hanno corpi come quelli delle mante degli ambienti marini di tipo terrestre, anche se sono composti di brillante energia incorporea invece che di carne. I loro corpi appiattiti, più larghi che lunghi, risplendono di minacciosa cupidigia. Le estensioni delle ali di un predatore spirituale sembrano corna

demoniache, che spuntano dalla testa. Le teste sono prive di occhi, ma hanno mascelle stranamente prive di denti. I predatori spirituali hanno lunghe code sferzanti che si dividono in quattro lunghezze individuali.

I predatori spirituali cacciano i succhianime e gli altri energon, ma possono sopravvivere di anime pre-incarnate. Gli spiriti presenti nelle normali creature viventi sono deliziose prelibatezze che nessun predatore spirituale si lascerebbe volontariamente scappare.

Ruggito (Sop): Un predatore spirituale può sprigionare un terrificante ruggito ogni 1d4 round. Tutte le creature (ad eccezione dei predatori spirituali e dei virgulti spirituali) entro 36 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 26) o essere indebolite dalla paura, perdendo metà del loro attuale punteggio di Forza per 2d6 round. Quanti si trovano entro 9 metri diventano assordati per 2d6 round, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26). Le creature assordate non possono più subire l'effetto del ruggito del predatore spirituale.

Risucchio dell'anima (Sop): Quando il predatore spirituale colpisce con un attacco di tocco incorporeo riduce in modo permanente il punteggio di Costituzione di un avversario vivo di 2d4, o del doppio in caso di colpo critico. Il predatore spirituale cura 5 danni (o 10 con un colpo critico) ogni volta che risucchia Costituzione, usando l'eccesso di guarigione come punti ferita temporanei. L'attacco permette un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26).

Consumo dell'anima (Sop): Una volta che un predatore spirituale è riuscito ad "assaggiare" l'anima di una vittima (risucchiando uno o più punti di Costituzione dalla vittima), la creatura può rimuovere e mangiare l'anima della vittima. Per ogni successivo attacco in mischia riuscito che infligge danni normalmente, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 26). Il fallimento significa che una delle code incorporee del predatore spirituale si attorciglia nel suo corpo, si tende, poi fa una rivoltante torsione ed emerge con l'anima della vittima (che sembra un puntino di luce multicolore). Il corpo della vittima si affloscia a terra come un burattino a cui hanno tagliato i fili: il corpo sembra dinoccolato, la pelle troppo grande per le sue ossa e ovviamente gli manca qualcosa. L'anima viene infilata nell'orifizio simile a una bocca del predatore spirituale e consumata completamente nel corso di 1 ora. Se il predatore spirituale viene ucciso prima che sia trascorsa 1 ora, l'anima ritorna nel corpo, rianimando la vittima; tuttavia, quest'ultima riceve 1d4 livelli negativi a causa della parzialmente riuscita digestione della sua essenza.

Nessuna forma di rianimazione o resurrezione può restituire la vita a una vittima la cui anima sia stata digerita completamente. Un incantesimo *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* ha solo una probabilità del 25% di riportare in vita una vittima.

Virgulto spirituale

Il più misterioso degli energon spiritovori è il virgulto spirituale. Come i druidi si occupano delle loro foreste, i virgulti spirituali curano i loro giardini di vita pre-incarnata. Formati loro stessi da energia positiva, i virgulti spirituali potrebbero essere manifestazioni

della coscienza del piano. Qualunque sia la loro origine, essi pattugliano le fonti di anime nascoste sul Piano dell'Energia Positiva. Di tutte le fonti di anime, solo il Bastione delle Anime Nascenti è stato scoperto, e i virgulti spirituali intendono fare in modo che rimanga così.

I virgulti spirituali hanno l'aspetto di creature umanoidi allungate con quattro braccia e composte da energia splendente, o almeno, è così che appaiono nel Bastione. A differenza delle forme inferiori di spiritovori, i virgulti spirituali hanno vaghe cavità oculari e nessun orifizio che serva come bocca (quando parlano, lo fanno telepaticamente).

In combattimento, preferiscono usare i loro prodigiosi incantesimi e le capacità magiche.

Comandare energon (Sop): Un virgulto spirituale può comandare qualsiasi altro energon minore (non un altro virgulto spirituale) come azione standard, come se usasse l'incantesimo *suggestione*; gli energon minori non ricevono alcun tiro salvezza. Un singolo comando può influenzare contemporaneamente fino a 100 DV di energon minori se ce ne sono così tanti entro il raggio di azione.

Capacità magiche: A volontà: blocca mostri, cerchio magico contro il male, charme su persone o animali, cura ferite gravi, fermare non morti, immagine persistente, luce, rimuovi maledizione, rimuovi paura, scudo, sguardo penetrante, tempesta di fuoco, vento sussurrante. Queste capacità sono come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 20° livello (CD del tiro salvezza 18 + livello dell'incantesimo). Una volta ogni due round, un virgulto spirituale può usare *punizione sacra* come un chierico di 20° livello.

Incantesimi: Un virgulto spirituale può usare gli incantesimi divini come un chierico di 20° livello, dalla lista del chierico e dai domini di Fortuna e Guarigione.

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si addormenta, creando un duplicato onirico di se stesso in un'area adiacente nel mondo di veglia, che ha lo stesso aspetto, lo stesso odore, produce gli stessi suoni e prova le stesse sensazioni dell'incantatore. L'incantatore può vedere attraverso i suoi occhi, sentire con le sue orecchie, manipolare gli oggetti e lanciare qualsiasi incantesimo che potrebbe lanciare normalmente. Infatti, l'incantatore proietta il proprio spirito nell'immagine, fornendole una realtà apparente, dirigendola dal proprio luogo di coscienza dormiente nel proprio corpo originario. L'immagine onirica ha tutti gli incantesimi attualmente memorizzati, punti ferita e capacità dell'incantatore.

L'immagine onirica è una copia dell'incantatore, ma all'inizio appare senza vestiti né equipaggiamento. L'immagine onirica può prendere in prestito l'equipaggiamento del corpo addormentato dell'incantatore se lo desidera.

L'immagine onirica non può allontanarsi a più di 120 metri + 12 metri per livello dal corpo addormentato dell'incantatore, né viaggiare su un altro piano. Se si verifica una di queste situazioni, la durata dell'incantesimo termina e l'incantatore si risveglia. Anche se l'immagine onirica viene uccisa, l'incantatore si sveglia immediatamente.

Anche tutti gli incantesimi e gli utilizzi giornalieri di capacità magiche usati dall'immagine onirica vengono addebitati all'incantatore; tuttavia, l'incantatore non subisce alcun danno ai punti ferita né danno alle caratteristiche subito dalla sua immagine onirica. Se l'immagine onirica stava usando l'equipaggiamento dell'incantatore, quest'ultimo deve recuperarla fisicamente dal punto in cui l'immagine è svanita.

Componente materiale: Una piccola replica dell'incantatore (una bambolina). **Costo in PE:** 300 PE.

Protezione dall'energia positiva

Abiurazione

Livello: Chr 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura protetta da questo incantesimo ottiene una protezione parziale dagli effetti di energia positiva, comprese la guarigione e la rigenerazione. Potrebbe essere lanciato sui non morti per offrire una protezione aggiuntiva contro le capacità di scacciare dei chierici.

APPENDICE 3: NUOVI INCANTESIMI E OGGETTI MAGICI

Questa sezione fornisce una descrizione dei nuovi oggetti magici e incantesimi usati nell'avventura.

Immagine onirica

Illusione (Ombra)

Livello: Chr 8, Mag/Str 8

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 30 minuti

Raggio di azione: Personale; l'immagine onirica non può allontanarsi per più di 120 m + 12 m per livello dal corpo addormentato

Bersaglio: Incantatore

L'incantesimo *protezione dall'energia positiva* sfrutta l'energia negativa per controbilanciare gli effetti dell'energia positiva. Ogni volta che la creatura protetta viene colpita da un effetto di energia positiva, tira 1d20 + il livello dell'incantatore contro una CD di 11 + i DV di colui che ha dato origine all'effetto. Ad esempio, se un chierico di 8° livello sta tentando di scacciare una creatura sotto l'effetto di *protezione dall'energia positiva*, la CD per la prova di livello dovrebbe essere 19.

Se la creatura protetta ha successo, le energie positiva e negativa si annullano a vicenda con una torbida palla di oscurità e uno scoppio di tuono. L'incantesimo o l'effetto non funziona, e se la fonte dell'effetto di energia positiva stava toccando la creatura protetta, la fonte subisce 2d6 danni. Se la creatura protetta fallisce la prova di livello, allora l'effetto di energia positiva si verifica normalmente.

Questo incantesimo potrebbe essere lanciato su creature non morte, in effetti concedendo loro una maggiore probabilità di evitare gli effetti della capacità di scacciare di un chierico buono. Per prima cosa, determinare quante creature sarebbero scacciate normalmente. Quelle che sono potenzialmente scacciate ottengono prove di livello per evitare l'effetto.

Questo incantesimo offre protezione dall'effetto accecante del Piano dell'Energia Positiva, e le creature protette non ottengono punti ferita temporanei mentre sono là.

Marchio di sangue: Un cristallo rosso a forma di goccia appeso a una catena di platino. Il *markio di sangue* contiene una singola goccia di sangue della leggendaria druida di nome Dydd (i tentativi di usare questo sangue per far risorgere Dydd sono infruttuosi, poiché lo spirito se n'è andato o non è consenziente). Il possessore del *markio di sangue* ottiene un bonus di competenza +20 alle prove di Scrutare per scrutare il più vicino discendente vivo di Dydd. Inoltre, se tenuto in mano per la catena, il cristallo tira sempre verso il più vicino discendente vivo di Dydd, se si trova sullo stesso piano. Un possessore con facile accesso alla magia di teletrasporto può localizzare velocemente il discendente.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*, goccia del sangue richiesto; *Prezzo di mercato:* 252.000 mo.

Bracciali del varco: Ogni bracciale ha un rozzo disegno di un quadrato attraversato da una freccia. Chi li indossa può negare un effetto di *ancora dimensionale* al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *ancora dimensionale*; *Prezzo di mercato:* 11.200 mo.

Anello dei controincantesimi superiore: Questo anello potrebbe sembrare un *anello accumula incantesimi* ad un primo esame. Tuttavia, anche se permette di lanciaarvi sopra un singolo incantesimo di livello dal 1° al 9°, quell'incantesimo non può più essere lanciato dall'anello. Invece, nel caso quell'incantesimo venisse lanciato contro chi indossa l'anello, o entro 27 metri da chi indossa l'anello (se chi lo indossa mantiene una

linea di visuale con l'incantatore), l'incantesimo viene immediatamente contrastato, come un'azione di controincantesimo, senza richiedere alcuna azione (né alcuna conoscenza) da parte di chi indossa l'anello. Una volta usato in questo modo, l'incantesimo lanciato nell'anello è finito. Un nuovo incantesimo (o lo stesso di prima) può essere lanciato ancora sull'anello.

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Forgiare anelli, *riflettere incantesimo*, *desiderio*; *Prezzo di mercato:* 16.000 mo.

Anello di protezione dall'energia positiva: Questo anello conferisce costantemente i benefici dell'incantesimo *protezione dall'energia positiva*.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *protezione dall'energia positiva*; *Prezzo di mercato:* 16.000 mo.

Bracciale di tortura: Questo spesso bracciale meccanico si indossa molto stretto: quattro fori nascosti nella parte interna del bracciale sono posti direttamente contro la carne di chi lo indossa. Quando è caricato, il meccanismo interno a orologeria, diabolicamente astuto, fa uscire quattro lame affilate come rasoio e rotanti dai fori nascosti, infliggendo 2d4 danni ogni round a chi indossa il bracciale. Il meccanismo a orologeria termina la carica dopo 12 ore. Quando indossato sul Piano dell'Energia Positiva, i danni inflitti aiutano a bilanciare la guarigione rapida forzata fornita dal piano. I personaggi continuano a ottenere i benefici della guarigione rapida e dei punti ferita temporanei se indossano il bracciale in una sezione a dominanza positiva maggiore del Piano dell'Energia Positiva.

Oggetto alchemico. Valore di mercato: 300 mo.

Martello del Drago (artefatto maggiore): Martello del Drago è uno spadone sacro anatema dei draghi+5 quando viene usato contro draghi malvagi. Contro qualsiasi altra creatura, l'arma è considerata uno spadone sacro+5. Chi impugna lo spadone gode di resistenza ad acido, elettricità, fuoco e freddo pari a 20 e ottiene un bonus di fortuna +7 alla CA contro gli attacchi da parte di draghi.

Bozzolo onirico (artefatto maggiore): Questo lucido bozzolo nero ha gli spigoli arrotondati ed è fatto di onice nera: non sembra altro che un sarcofago particolarmente grande con lati neri riflettenti. Pesa all'incirca una tonnellata. Qualsiasi creatura che si addormenta naturalmente all'interno del *bozzolo onirico* cade in ammalimento benigno di sonno, tale che non si sveglierà naturalmente a meno che il sognatore non lo desideri, oppure a meno che l'occupante non venga fisicamente risvegliato da una forza esterna. Il dormiente si mantiene senza cibo né acqua per tutto il tempo in cui il suo sonno non viene disturbato. Ancora più importante, il dormiente è soggetto a un effetto simile a quello dell'incantesimo *immagine onirica* (vedi sopra), che anch'esso rimane attivo fino a che dura il sonno. Il *bozzolo onirico* può essere spostato, anche dall'*immagine onirica* dello stesso dormiente se viene sfruttata una forza sufficiente, ma qualsiasi trattamento non de-

licato sveglia il dormiente, facendo svanire l'immagine onirica. Tutti gli incantesimi sono lanciati come se al 20° livello della capacità.

Lingua Infernale (artefatto maggiore): Lingua Infernale è una frusta possente+5 (bonus For +4) che infligge danni base come se fosse una frusta Colossale (2d6). Ha tre strisce. Con qualsiasi colpo riuscito, tirare un addizionale d6; con 1-2 colpisce una striscia, con 3-4 colpiscono due strisce e con 5-6 tutte e tre le strisce colpiscono il bersaglio.

Una striscia: Una porzione dell'anima del bersaglio viene trasferita a chi impugna la frusta; il bersaglio riceve due livelli negativi e chi la impugna ottiene 20 punti ferita temporanei per ogni livello negativo inflitto. I punti ferita temporanei ottenuti grazie alla frusta durano 24 ore.

Due strisce: Come con una striscia, tranne che vengono inflitti quattro livelli negativi.

Tre strisce: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di personaggio di chi la impugna + il suo modificatore di Saggezza) oppure subire immediatamente un numero di livelli negativi pari al livello effettivo del personaggio del bersaglio (il normale livello di personaggio meno il numero di livelli negativi inflitti). Chi impugna la frusta ottiene 20 punti ferita temporanei per ogni livello negativo inflitto e questi durano 24 ore.

Totem delle Anime (artefatto maggiore): Il Dio Che Fu Bandito, Desayeus, cercò di espandere la propria area di influenza alle anime pre-incarnate. Temendo che il Bando dei Nascituri potesse non colpire solo Desayeus, una coalizione di divinità privò Desayeus del suo status divino e infranse il simbolo del suo potere, il Totem delle Anime, in tre diversi pezzi. Molto del precedente potere di Desayeus rimane racchiuso nei tre pezzi.

Poteri del Totem (un pezzo): L'utilizzo più potente del

Totem delle Anime, intero o in parte, è come chiave per accedere al Bastione delle Anime Nascenti. Se indossato come amuleto, permette a chi lo indossa di lanciare spostamento planare per trasferirsi automaticamente a otto km dal Bastione delle Anime Nascenti sul Piano dell'Energia Positiva, e da lì viaggiare senza errore fino al Bastione e al suo unico ingresso.

Poteri (due pezzi): Chi li indossa gode dei benefici di un livello positivo. Un livello positivo conferisce un bonus di +1 a prove di abilità, prove di caratteristiche, tiri per colpire e tiri salvezza, +5 pf e un bonus di +1 al livello di personaggio (cioè, ogni volta che il livello della creatura è usato in un tiro di dado o in un calcolo, aumentare il suo valore di 1). Inoltre, un incantatore ottiene temporaneamente l'accesso a un incantesimo per ogni livello positivo dal più alto livello di incantesimo che l'incantatore può normalmente lanciare.

Poteri (tutti e tre i pezzi): Chi lo indossa ottiene tre livelli positivi, più i poteri base.

Per ogni mese in cui viene indossato il Totem delle Anime completamente assemblato, c'è una probabilità base del 10% che un'assemblea di dei, preoccupata per il Bando dei Nascituri, tenti di uccidere chi

lo indossa e rompere di nuovo in vari pezzi il Totem delle Anime, e ancora una volta spargere questi pezzi in tutto il cosmo.



APPENDICE 4: PG PREGENERATI

La pagina seguente descrive quattro PG pregenerati del livello adatto da usare in questa avventura. Si possono utilizzare in caso occorra un PG extra durante l'avventura (magari per sostituire un personaggio smarritosi o ucciso), oppure se i propri personaggi non hanno ancora raggiunto il livello necessario ad affrontare le sfide presentate in questa avventura.

Da notare che né il chierico Jozan né la maga Mialeee hanno una lista di incantesimi preparati. Se qualcuno seleziona uno di questi due PG, bisogna ricordargli di scegliere gli incantesimi prima di iniziare a giocare.

➤ **Jozan:** Umano Chr18; umanoide Medio; DV 18d8+36; pf 117; Iniz +1; Vel 6 m, volare 18 m buona; CA 35 (contatto 15, colto alla sprovvista 34); Att +21/+16/+11 in mischia (1d8+8, mazza pesante fantasma sacra+4) o +21 a distanza (1d8+7, 19-20, balestra leggera+3 con quadrelli+4); AS Scacciare non morti 5 volte al giorno (come chierico di 21° livello); QS Lancio spontaneo (incantesimi curare); AL NB; TS Temp +13, Rifl +7, Vol +21; For 18, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 30, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Concentrazione +23, Conoscenze (religioni) +11, Guarire +20, Osservare +12, Sapienza Magica +21; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Proprietà: Armatura completa+5, scudo grande di legno+5, anello di protezione+4, mazza pesante fantasma sacra+4, balestra leggera+3, 15 quadrelli da balestra+4, amuleto scaccia non morti, mantello del Carisma+2, guanti della Destrezza+4, cintura della forza da gigante+6, torcia perenne, incenso della meditazione, collana del rosario (2 benedizioni, 2 karma e 1 punizione), pergamena con guarigione, pergamena con alleato planare superiore, pergamena con resurrezione, pergamena con parola del ritiro, stivali alati, diamante del valore di 500 mo, unguento per l'incantesimo visione del vero, tomo della comprensione+5 (usato), zaino, giaciglio, pietra focaia e acciarino, sacco, razioni da viaggio per 1 giorno, otre, simbolo sacro di legno.

Incantesimi al giorno: 6/9/9/8/8/7/7/5/5/4; CD base = 20 + livello dell'incantesimo. Divinità: Pelor; Domini: Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Guarigione (lancia incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1).

➤ **Lidda** Halfling femmina Ldr18; umanoide Piccolo; DV 18d6+36; pf 99; Iniz +12; Vel 6 m, volare 27 m buona; CA 36 (contatto 19, colta alla sprovvista 30); Att +22/+17/+12 in mischia (1d6+8, 17-20, spada corta+5) o +34/+29/+24 a distanza (1d6+10, crit x3, arco potente corto composito+5 [bonus For +2] con frecce+3); AS Attacco furtivo +9d6, opportunismo; QS Tratti degli halfling, eludere migliorato, schivare prodigioso (bonus di Destrezza alla CA, non può esser attaccata ai fianchi, +3 contro le trappole), tiro difensivo; AL CB; TS Temp +14, Rifl +27, Vol +12; For 16, Des 30, Cos 15, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +31, Artista della Fuga +15, Ascoltare +23, Cercare +23, Disattivare Congegni +25, Equilibrio +11, Muoversi Silenziosamente +43, Nascondersi +43, Osservare +26, Raccogliere Informazioni +8, Scalare +25, Scassinare Serrature +37, Utilizzare Oggetti Magici +8; Attacco Rapido, Critico Migliorato (spada corta), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral dell'ombra del movimento silenzioso+5, buckler in legnoscuoro+5, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, spada corta+5, arco potente corto composito+5 (bonus For +2), 20 frecce+3, freccia assassina (non morti), freccia assassina (umani), cintura della forza da gigante+6, bracciali dell'arciere, mantello della resistenza+5, lenti dell'aquila, guanti della Destrezza+6, zainetto pratico di Heward, pietra magica (rosa), 1 pozione di cura ferite gravi, anello dell'invisibilità, veste della fuga, stivali alati, manuale della velocità di azione+5 (usato), giaciglio, pugnale, pietra focaia e acciarino, arnesi da scasso perfetti, sacco, corda di seta lunga 15 m, 3 verghe del sole, razioni da viaggio per 1 giorno, otre.

➤ **Mialea** Elfa Mag18; umanoide Medio; DV 18d4+36; pf 86; Iniz +5; Vel 9 m; CA 18 (contatto 18, colta alla sprovvista 13); Att +12/+7 in mischia (1d6+1, 18-20, bastone ferrato+2 [bastone del potere]) o +17/+12 a distanza (1d8+2, crit x3, arco lungo composito+2 con frecce+1); QS Corvo famiglio, tratti elfici; AL N; TS Temp +16, Rifl +19, Vol +20; For 10, Des 20, Cos 14, Int 28, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +15, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (architettura) +30, Conoscenze (i piani) +31, Osservare +6, Sapienza Magica +31, Scrutare +31; Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Intensificati, Incantesimo Focalizzato (Ammalimento), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Inarrestabile, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti (se il famiglio si trova a portata di braccio).

Corvo famiglio: Il corvo ha DV 18, 43 punti ferita, armatura naturale +9, Intelligenza 14, RI 23 ed eludere migliorato. Ha un legame empatico con Mialea, parla un linguaggio ed è in grado di parlare con Mialea e con gli altri uccelli. È inoltre in grado di condividere gli incantesimi o di trasmettere gli incantesimi a contatto. Mialea è in grado di scrutare attraverso il suo corvo una volta al giorno.

Incantesimi al giorno: 4/7/10/10/6/6/5/4/4/3; CD base = 19 + livello dell'incantesimo o 21 + livello dell'incantesimo per incantesimi di ammalimento e invocazione.

Proprietà: Pietra magica (rosa polvere), bastone del potere [bastone ferrato+2], arco lungo composito+2, 10 frecce+1, mantello della resistenza+5, amuleto della salute+4, stivali della velocità, guanti della Destrezza+4, fascia dell'intelletto+6, zainetto pratico di Heward, perla del potere (3°), 1 pozione di cura ferite moderate, 1 pozione di cura ferite gravi, anello della stregoneria II, anello della stregoneria III, bastone del potere, bacchetta della luce diurna, elmo della telepatia, tomo del chiaro pensiero+3 (usato), 4 unità di polvere di diamante per l'incantesimo pelle di pietra, giaciglio, 10 candele, pietra focaia e acciarino, inchiostro e penna, custodia per mappe, 3 fogli di pergamena, sacco, borsa per componenti incantesimi, razioni da viaggio per 1 giorno, otre, libro degli incantesimi.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-animare corde, arma magica, armatura magica, caduta morbida, cambiare sembianze, charme, colpo accurato, dardo incantato, evoca mostri I, identificare, raggio di indebolimento, scudo, sonno; 2°-fiamma perenne, forza straordinaria, freccia acida di Melf, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, levitazione, polvere luccicante, ragnatela, scassinare, sfocatura, vedere invisibilità, vigore; 3°-dissolvi magie, distorsione, fulmine, palla di fuoco, protezione dagli elementi, sfera di invisibilità, suggestione, velocità, volare; 4°-autometamorfofi, charme sui mostri, metamorfofi, muro di fuoco, muro di ghiaccio, pelle di pietra, scrutare, tempesta di ghiaccio; 5°-blocca mostri, congedo, cono di freddo, dominare persone, evoca mostri V, muro di forza, permanenza, teletrasporto; 6°-catena di fulmini, conoscenza delle leggende, costrizione/cerca, disintegrare, dissolvere superiore, globo di invulnerabilità, suggestione di massa, visione del vero; 7°-desiderio limitato, dito della morte, evoca mostri VII, spostamento planare, spruzzo prismatico, transizione eterea; 8°-charme di massa, danza irresistibile di Otto, evoca mostri VIII, forma eterea, orrido avvizzimento, pugno serrato di Bigby, rivela locazioni; 9°-desiderio, dominare mostri, evoca mostri IX, fermare il tempo, parola del potere uccidere, sciame di meteore.

➤ **Tordek:** Nano Grr18; umanoide Medio; DV 18d10+126; pf 229; Iniz +3; Vel 4,5 m, volare 18 m buona; CA 41 (contatto 17, colto alla sprovvista 38); Att +31/+26/+21/+16 in mischia (1d10+14, 18-20, crit x3, ascia da guerra nanica+5) o +29/+24/+19/+14 (1d8+12, martello da guerra+3) o +25 a distanza (2d8+10, 19-20, crit x3, martello nanico da lancio); QS Tratti nanici; AL LN; TS Temp +22, Rifl +13, Vol +12; For 25, Des 17, Cos 24, Int 10, Sag 14, Car 6.

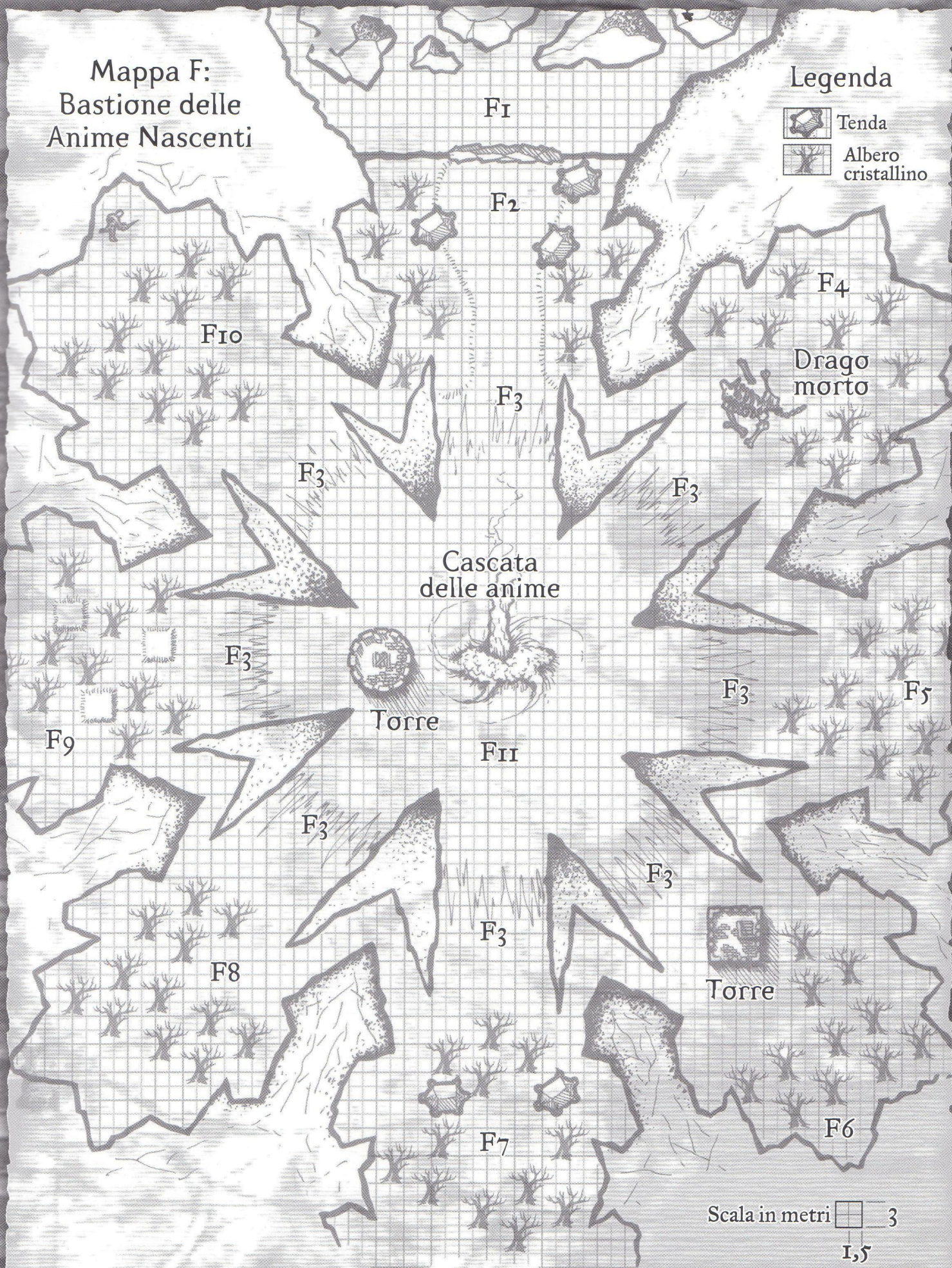
Abilità e talenti: Cavalcare (pony) +9, Saltare +18, Scalare +24; Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Competenza nelle Armi Esotiche (ascia da guerra nanica), Critico Migliorato (ascia da guerra nanica), Critico Migliorato (martello da guerra), Incalzare, Incalzare Potenziato, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (ascia da guerra nanica), Specializzazione in un'Arma (martello da guerra), Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Armatura completa in mithral+5, scudo grande di legno+5, amuleto dell'armatura naturale+4, anello di protezione+4, ascia da guerra nanica affilata+5, martello nanico da lancio (martello da guerra+3), cintura della forza da gigante+6, bracciali della salute+6, mantello della resistenza+4, guanti della Destrezza+4, 4 pozioni di cura ferite gravi, 4 pozioni di eroismo, stivali alati, talismano della Saggiezza, manuale della salute+2 (usato), zaino, giaciglio, attrezzi da scalatore, pietra focaia e acciarino, sacco, corda di seta lunga 15 m, razioni da viaggio per 1 giorno, otre.

Mappa F: Bastione delle Anime Nascenti

Legenda

-  Tenda
-  Albero cristallino



Scala in metri  3
1,5

Il Bastione delle Anime Infrante

Il sangue delle antiche battaglie risorge

Un'eterna guerra demoniaca si avvicina pericolosamente ad una conclusione, minacciando l'equilibrio di tutti gli esseri viventi. Al centro di questa faida caotica si trova un terrore leggendario ossessionato dal desiderio di immortalità a qualunque costo. Solo gli eroi più potenti possono sperare di sconfiggere una forza che si pone ben oltre l'influenza degli stessi dei.

Il Bastione delle Anime Infrante è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Creata per sfidare eroi di D&D® di 18° livello, questa avventura li contrappone ad alcuni dei più potenti esseri del multiverso.

Per utilizzare questa avventura, un Dungeon Master necessita anche del Manuale del Giocatore, della Guida del DUNGEON MASTER e del Manuale dei Mostri.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)



ISBN 88-8288-079-6



9 788882 880798

Prezzo: € 9,95

Cod. 6028

Visita il nostro sito web www.25edition.it