

Un'avventura per personaggi di 5° livello

DUNGEONS DRAGONS®

la VOCE nei SOGNI



James Wyatt

Brindinford

Mappa Generale

0 15 45 105 metri

Casa del Barone

Tempio di Pelor

Bosco sacro



Accampamento halfling

Maniero del Barone

Santuario di Heironeous

Fiume Brinding

La Piegia della Realtà

Collina Ovest

Caserma

Collina d'Argento

Strada del vecchio Guado

Guado Nord

Mercato della Strada delle Ciarle

Mercato

Porta del Vecchio Guado

Legenda



Ponte

Fiume

Mura della città

Foresta

Porta dello Sperone Sud

Magazzino

Campanile

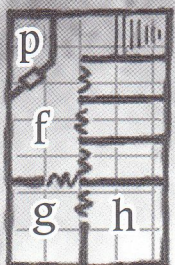
Porta Est

Fucina

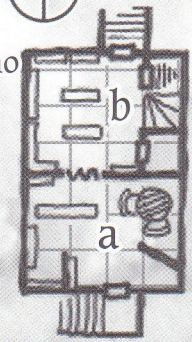
Porta Est

Taverna dello Sguardo di Pietra

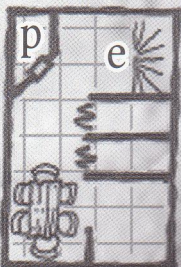
La Piegia della Realtà



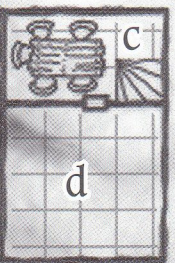
Secondo piano



Pianoterra



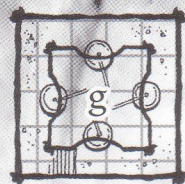
Primo piano



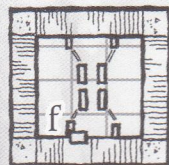
Seminterrato

Un quadrato = 1,5 m

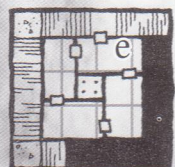
Un quadrato = 1,5 m



Livello 5



Livello 4



Livello 3

Il campanile

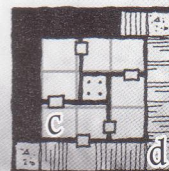
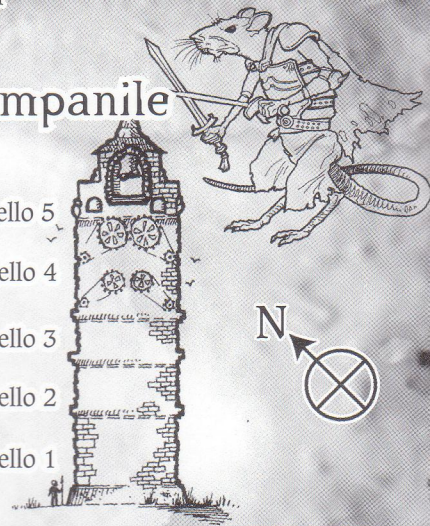
Livello 5

Livello 4

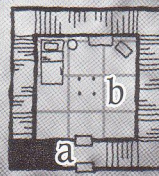
Livello 3

Livello 2

Livello 1



Livello 2



Livello 1

LA VOCE DEI SOGNI

James Wyatt

Crediti

Revisore: Roger E. Moore

Direttore creativo: Ed Stark

Direttore Artistico: Dawn Murin

Illustrazione di Copertina: Jeff Easley

Disegnatore tavole interne: Dennis Cramer

Cartografo: Todd Gamble

Direttore di produzione: Chas DeLong

Responsabile del progetto: Josh Fischer

Grafico: Sherry Floyd

Playtester: Julia Martin, Bill Baumann, Eric Haddock, Jason Iha, Gwendolyn F. M. Kestrel, Brooks Peck, Pat Ryan, Dave Gross, Rob Stewart, Bryan Kinsella, Barbara Walker, Christopher Perkins e Matthew Sernett.

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.

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Enrico Bedocchi

Grafica e Impaginazione:

Giorgia Calandroni

Indice

Introduzione.....	2	Incantesimi ad area nelle vie cittadine	7
La città di Brindinford.....	4	La maledizione della licanthropia	13
Eventi e incontri: Prima Parte.....	5	Mappe:	
Eventi e incontri: Seconda Parte	18	Diagramma di Flusso degli Incontri	32
Conclusione dell'avventura	26	Mappa Generale di Brindinford	seconda copertina
Appendice: Statistiche	27	La Piegia della Realtà	seconda copertina
Nuova creatura: Wythe	31	Il campanile	seconda copertina
Riquadri:		Il Maniero.....	terza copertina
Gregari, seguaci e mercenari.....	4	Il Tempio di Pelor	terza copertina
I personaggi e la legge.....	5	Santuario di Heironeous.....	terza copertina
Esplorare la fiera	6	Labirinto di vicoli	terza copertina
Dividersi	6	Magazzino abbandonato	terza copertina

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



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

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



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

Visita il nostro sito web:
www.25edition.it

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.

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

Acquisisce un immenso potere chi sa convincersi, nelle sue fantasie più segrete, di essere nato per fare affari.

— Andrew Carnegie

La Voce nei Sogni è un'avventura di DUNGEONS&DRAGONS® che narra del tentativo di un mind flayer di creare un impero di schiavi, iniziando da una città chiamata Brindinford.

Livelli di Incontro: *La Voce nei Sogni* è adatta per quattro personaggi giocanti di 5° livello. I personaggi potrebbero raggiungere il 7° livello alla conclusione dell'avventura.

Essendo un'avventura che si svolge in una città, è relativamente semplice per i PG riposare in tranquillità, recuperare punti ferita e trovare chi li possa curare con la magia. Di conseguenza, gli incontri sono stati resi leggermente più impegnativi, partendo dal presupposto che i personaggi siano sempre in buona forma.

PREPARAZIONE

Il Dungeon Master (DM) deve disporre di una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri* per utilizzare questa avventura.

Il testo che appare nei riquadri evidenziati contiene informazioni per i giocatori, che possono essere lette a voce alta o parafrasate a piacere dal DM. Il testo nei riquadri laterali contiene importanti note per il DM, che presentano aspetti particolari delle avventure in città. Le caratteristiche dei mostri e dei Personaggi Non Giocanti (PNG) sono fornite insieme a ogni incontro in forma abbreviata. Le caratteristiche complete per i mostri comuni si trovano nel *Manuale dei Mostri*, mentre quelle per i cittadini, per i mostri non comuni e per i personaggi principali sono presenti nell'appendice alla fine di questo fascicolo. Il DM dovrebbe dare un'occhiata a tutte queste statistiche prima dell'inizio della partita, per rinfrescarsi la memoria sulle caratteristiche di ogni creatura. Ogni incontro è caratterizzato da un Livello di Incontro (LI), per dare un'idea di quanto lo stesso debba essere impegnativo per gli avventurieri.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Molto al di sotto della superficie terrestre, nelle buie caverne del Sottosuolo, una strana città aliena medita sulle memorie della sua antica gloria. Molto tempo fa, i mind flayer controllavano un potente impero, che si estendeva attraverso centinaia di mondi, e che trovò la propria caduta in seguito a una rivolta di schiavi. Ogni mind flayer della città sotterranea di Ilkkool Rrem sogna e pianifica la rinascita dell'impero degli illithid, il compimento definitivo della propria razza.

Ghaerleth Axom è uno di questi mind flayer. I suoi sogni sono davvero grandiosi: nella sua visione, il fulcro del nuovo impero non sarà altri che se stesso, l'Imperatore Ghaerleth Axom, Padrone del Mondo. Non solo la feccia umana, ma anche gli illithid dovranno inchinarsi e strisciare davanti a lui. Non obbedirà a nessun dio, a nessun Cervello Antico... tutti dovranno servirlo. Sarà lui stesso un dio, e anche i diavoli gli si sottometteranno.

Questi sogni di grandezza portano spesso frutti pericolosi, come l'alleanza poco ponderata che Axom giunse a stipulare con un beholder magi: questi evocò un

diavolo nel cuore di Ilkkool Rrem, ma il gelugon spezzò le proprie catene magiche, massacrò il beholder e si scatenò in un'ondata di devastazione sulla città illithid. Sebbene il coinvolgimento di Ghaerleth Axom non fosse mai stato provato, rimanere all'interno della città era diventato sempre più pericoloso per lui. Poco dopo quell'incidente fuggì, bandito dalla propria razza.

Ha vagato nel Sottosuolo per molti anni, fino a quando ha deciso di intraprendere una sfida impegnativa: infiltrarsi in una città umana sulla superficie del mondo. Ghaerleth Axom è uscito dal Sottosuolo ed è entrato a Brindinford. Col favore delle tenebre, si è mosso attraverso la città, riunendo alleati e servitori attorno a sé come aveva fatto in tante città sotterranee nel corso della sua vita. Con il loro aiuto, vuole piantare i semi di un nuovo impero illithid.

SINTESI DELL'AVVENTURA

La Voce nei Sogni porta i personaggi giocanti a Brindinford, una città assediata al suo interno da forze malvagie. Ghaerleth Axom ha riunito un grande potere durante la sua permanenza qui; lui e i suoi servitori sono una forza temibile in ogni parte della città. I grimlock terrorizzano il quartiere povero dello Sperone Sud. Una cabala di stregoni pazzi, che si fanno chiamare Coloro che Sentono, ha messo le radici nella Collina Ovest, la zona abitata dalle classi medie tra lo Sperone Sud e la benestante Collina d'Argento. Un culto diabolico raduna membri nella Collina d'Argento e minaccia il tempio di Pelor nel Guado Nord, il distretto del tempio. Una colonia di topi mannari obbliga i venditori del Mercato della Strada delle Ciarle a versare denaro per avere protezione. Tutti questi malvagi individui obbediscono a Ghaerleth Axom. Solo il maniero del barone sembra libero dalla sua influenza... per ora. Con l'inizio della fiera annuale, promossa dagli halfling viaggiatori accampati all'esterno di Brindinford, Ghaerleth Axom ha intenzione di concretizzare il proprio potere e prendere il controllo della città... dall'alto.

Gli avventurieri giungono qui durante la fiera. La fiera è però interrotta da un attacco di topi mannari che ha un duplice scopo: distrarre le guardie cittadine mentre Ghaerleth Axom si introduce nel maniero del barone, e assottigliare le fila delle guardie stesse. I personaggi giocanti sono vicini al luogo di questo attacco, e possono aiutare a disperdere i topi.

Indagando sui topi mannari, il gruppo si inoltrerà in una ragnatela di alleanze segrete. Le prove portano a pensare che i capi dei topi siano gli stregoni della Collina Ovest. Questi stregoni farfugliano qualcosa su un padrone che parla nei loro sogni, ma non ci sono indicazioni su un reale padrone corporeo. Sconfiggendo la cabala e i suoi presunti servitori, i personaggi avranno ogni ragione di credere che l'avventura sia risolta con successo. Anche i cittadini sono della stessa idea, e organizzano una grande festa in onore dei personaggi.

Dopo la celebrazione, i PG si rendono conto che la minaccia imminente su Brindinford non è stata dissolta, quando diventano le vittime di un tentato assassinio. Il barone dichiara allora la legge marziale con l'obiettivo di combattere l'illegalità in città. Annuncia che i diavolisti saranno il veicolo di questo nuovo ordine, istituendo un regno di paura e diffidenza. La guardia cittadina e il barone si schierano contro i personaggi, che dovranno trovare improbabili alleati mentre tentano di



sconfiggere il culto malvagio e le schiere infernali al suo seguito. Alla fine, i PG affronteranno Ghaerleth Axom, la vera mente dietro tutto, per liberare il barone dalla sua influenza e riportare l'ordine a Brindinford.

La Voce nei Sogni è una combinazione di avventura localizzata e avventura a eventi. La "mappa" principale dell'avventura è un diagramma di flusso che permette al DM di seguire le azioni dei personaggi e le loro ripercussioni; la locazione fisica del gruppo è di minore importanza. Alcune azioni portano i personaggi a luoghi chiave all'interno (o al di sotto) di Brindinford, descritti in dettaglio in mappe separate caratterizzate da una legenda per avventure localizzate.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

I personaggi giocanti non devono per forza arrivare a Brindinford in cerca di avventura. Uno dei vantaggi di questa ambientazione è che l'avventura può trovare i personaggi mentre essi sono occupati a fare altro. Ogni personaggio può avere un motivo differente per visitare la città, possono essere uniti da uno scopo comune, o il gruppo può seguire uno dei suoi membri con un urgente bisogno di viaggiare fino a qui. Si considerino le seguenti motivazioni possibili per giungere a Brindinford.

❖ Brindinford è famosa per la sua fiera annuale. La fiera ha avuto origine quando un grande clan di halfling nomadi ha fatto della città una tappa fissa nei propri viaggi. Ora gli halfling sono accampati intorno alla città, ma la fiera offre una succulenta dose della loro cultura. I personaggi halfling potrebbero essere particolarmente attratti dalla fiera, ma qualsiasi altro PG la troverebbe interessante da visitare.

❖ Uno dei personaggi è originario di Brindinford e ha amici o parenti qui. Il personaggio potrebbe essere di ritorno a casa per riposare, con al seguito i compagni, o per partecipare al funerale di qualche parente. Magari un giovane nipote è rimasto invischiato con alcune brutte compagnie e ha bisogno di aiuto (il nipote potrebbe essere diventato un topo mannaro, uno stregone pazzo, un diavolista, o un membro di una banda di ladri... il cui aiuto potrebbe tornare utile ai personaggi nella seconda parte dell'avventura).

❖ Il mentore di uno dei personaggi vive a Brindinford, ma non se ne hanno notizie da parecchio tempo. Dato che Ghaerleth Axom ha intenzione di consolidare il suo dominio sulla città, ha provveduto a eliminare i personaggi di più alto livello che avrebbero potuto costituire una seria minaccia ai suoi piani. Il mentore potrebbe essere una delle sue vittime, o uno degli alleati controllati da Axom.

LA CITTÀ DI BRINDINFORD

Brindinford: eccentrica, ricca, e matura al punto giusto per essere colta.

— Ghaerleth Axom

Brindinford è un grande paese che può essere situato ovunque nella campagna di gioco in corso. È un centro commerciale su un grosso fiume, e si approvvigiona di cibo da piccoli villaggi di agricoltori sparsi nel territorio circostante; non ci sono campi nelle immediate vicinanze. Le foreste sono state estirpate nel raggio di circa 1,6 km fuori della città sulla riva orientale del fiume, ma buona parte della riva occidentale è ricoperta da una fitta boscaglia.

Vedi la "Mappa Generale" di Brindinford per una rappresentazione del paese e della zona circostante. Il paese segue le regole elencate nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER* per un paese delle corrispondenti dimensioni.

Brindinford (grande paese): Convenzionale e Mostruoso; AL LB e LM; limite di 5.000 mo; Risorse 1.200.000 mo; Popolazione 4.807; Mista (umani 79%, halfling 9%, elfi 5%, nani 3%, gnomi 2%, mezzelfi 1%, mezzorchi 1%).

Autorità: Barone Euphemes II, umano Ari5, LB; Ghaerleth Axom, mind flayer, NM.

La fiera cittadina che si svolge durante l'avventura in effetti raddoppia le risorse totali del paese a 2.400.000 mo, sebbene non influisca sul valore massimo di ogni singolo oggetto. Ogni quartiere del paese ha un proprio limite di monete d'oro sul valore massimo di un singolo oggetto in vendita al suo interno, per riflettere i differenti livelli di affluenza nelle diverse zone.

I QUARTIERI DELLA CITTÀ

La città di Brindinford è suddivisa in sei quartieri, o rioni. Nessun muro o altra divisione tangibile separa i quartieri, ma le caratteristiche cambiano velocemente da una zona all'altra lungo la via principale della città. I quartieri sono indicati sulla mappa di Brindinford e brevemente descritti più avanti. I luoghi di particolare interesse segnati sulla mappa sono descritti nel testo dell'avventura.

Brindinford dispone di 48 guardie professioniste, che lavorano in due turni. Generalmente, le guardie in servizio in un particolare quartiere rispondono a disordini in quel quartiere entro 2d10 minuti. Le postazioni specifiche delle guardie sono descritte in dettaglio in seguito. Le statistiche delle guardie cittadine, delle guardie vete-

rane e del Luogotenente Shella sono presentate nell'appendice per farvi rapidamente riferimento nel corso dell'avventura.

Il Maniero e Collina d'Argento

Carattere: Ricco, elitario.

Affari: Merci di lusso, biblioteca.

Prezzi: Doppio del normale, tranne che per oggetti perfetti.

Limite di monete d'oro: 5.000 mo.

Edifici: Case private separate.

Guardie: Quattro guardie cittadine in pattuglia, Luogotenente Shella e una guardia veterana (giorno) o due guardie veterane (notte) nel maniero.

Guado Nord

Carattere: "Quartiere sacro".

Affari: Templi, santuari, icone, portafortuna.

Prezzi: 150% rispetto al normale.

Limite di monete d'oro: 3.000 mo.

Edifici: Grandi case a schiera.

Guardie: Due guardie cittadine alla Porta del Vecchio Guado, due guardie cittadine sulla Strada del Vecchio Guado.

Mercato della Strada delle Ciarle

Carattere: Fervente mercato.

Affari: Artigiani e commercianti.

Prezzi: Normali.

Limite di monete d'oro: 2.000 mo.

Edifici: Case a schiera con negozi al pianoterra, appartamenti ai piani superiori.

Guardie: Due guardie cittadine nel Mercato.

Porta Est

Carattere: Luogo di passaggio.

Affari: Taverne, locande, magazzini di mercanti, intrattenimento, approvvigionamenti.

Prezzi: Normali.

Limite di monete d'oro: 1.000 mo.

Edifici: Case a schiera, magazzini isolati e bancarelle, taverne con cortile.

Guardie: Quattro guardie cittadine alla Porta Est, quattro guardie cittadine in pattuglia.

Collina Ovest

Carattere: Eccentrico, intellettuale.

Affari: Librai, studiosi specialisti.

Prezzi: Normali.

Limite di monete d'oro: 3.000 mo.

Edifici: Case singole con piccoli cortili.

Guardie: Nessuna (la pattuglia della Collina d'Argento passa nelle vicinanze).

Sperone Sud

Carattere: Povero, caotico.

Affari: Indesiderabili (tintorie, profumerie, conterie).

Prezzi: Normali.

Limite di monete d'oro: 500 mo.

Edifici: Case a schiera, negozi isolati.

Guardie: Due guardie cittadine alla Porta dello Sperone Sud, due guardie cittadine sulla Strada dello Sperone Sud.

Gregari, seguaci e mercenari

Tra le altre cose, la grande quantità di persone in una città la rende il posto ideale dove andare per un personaggio interessato a reclutare un gregario, dei seguaci o dei mercenari. È probabile che i personaggi raggiungano il 6° livello nel corso di questa avventura, diventando quindi pronti per il talento Autorità. Con il progredire dei PG nell'avventura, il DM dovrebbe tenere conto di come essi interagiscono con la gente attorno a loro. Se trattano certi PNG particolarmente bene e iniziano a stringere delle relazioni con essi, questi PNG potrebbero essere candidati a diventare loro gregari o seguaci, nel caso qualche personaggio giocatore sia incline all'Autorità. D'altro canto, se sono spesso rudi od offensivi nei confronti della gente di Brindinford, anche personaggi con Autorità troveranno difficile reclutare seguaci tra la cittadinanza offesa. È bene lasciar sviluppare in modo naturale le relazioni con i PNG.

EVENTI E INCONTRI: PRIMA PARTE

A volte un piccolo caos serve in definitiva una legge superiore.
– Ghaerleth Axom

Gli incontri numerati descritti qui di seguito fanno riferimento al "Diagramma di Flusso degli Incontri" di pagina 32. I personaggi iniziano l'avventura con l'incontro 1.

1. Un giro alla fiera (LI 2)

Questo incontro presuppone che i personaggi entrino in città attraverso la porta principale, la Porta Est. La fiera occupa tutta la Via della Porta Est e prosegue in parte anche fuori dalla città. Se i personaggi decidono di entrare da una porta differente, vedi l'incontro 2.

La cittadina di Brindinford è adagiata su una piccola collina, accanto al fiume Brinding. Mura di pietra merlate, interrotte da alte torri di guardia, circondano gli edifici, ma oggi la vita della città si riversa al di fuori delle sue mura. Carretti variopinti, bandiere, nastri e personaggi di ogni genere affollano la strada per 90 metri oltre la porta. Dozzine di halfling in costumi sgargianti dirigono la maggior parte delle attività. Un mormorio indaffarato e palpitante sale dalla fiera, e gli aromi di carni arrosto, spezie esotiche e fiori tagliati di fresco impregnano l'aria.

Vicino alle porte, il movimento della folla che si fa strada dentro la città si riduce a un lento strisciare. Quattro guardie cittadine, vestite con tabarri rosso brillante, squadrano con attenzione ogni visitatore, nonostante un'apparenza rilassata e amichevole. Vi sembra di scorgere le guardie mentre assicurano le armi alle relative custodie con fasce di cuoio.

Se i personaggi proseguono oltre la porta, le guardie insistono per limitare la loro capacità di causare disordini in città. Questa è una pratica comune in molte città, e se necessario il DM dovrebbe incoraggiare i giocatori a vederla in tal modo. Le restrizioni non sono troppo limitanti e possono facilmente essere aggirate. Il loro scopo è soprattutto simbolico: ricordare che Brindinford non è un dungeon né un campo di battaglia. Con questo in mente, le guardie impongono le seguenti restrizioni.

- ❖ Tutte le armi taglienti devono essere assicurate (tranne i pugnali). Le guardie legano le spade ai loro foderi con delle strisce di cuoio. Per quanto riguarda asce, lance e simili, le lame vengono ricoperte con una borsa di cuoio, legata poi al manico. In modo simile, le guardie legano borse di cuoio su faretre e custodie per quadrelli aperte, assicurandole. Preparare un'arma assicurata per poterla usare normalmente richiede un'azione di round completo e rende il personaggio vulnerabile ad attacchi di opportunità. Attaccare con asce o lance assicurate impone una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni.
- ❖ Maghi e stregoni devono legarsi una spessa striscia di

cuoio intorno al dito medio e all'anulare di ogni mano, e "assicurare" le proprie borse per componenti incantesimi stringendone bene i nodi. Le guardie non capiscono automaticamente se un personaggio è un mago o uno stregone semplicemente guardandolo, e raramente si mettono a discutere coi bardi. Chiedono a ogni personaggio che sospettano possa essere un incantatore di assicurarsi (soprattutto a quelli che sembrano relativamente disarmati rispetto ai propri compagni), e potrebbero perquisire un personaggio in cerca di componenti per incantesimi se non dovessero essere soddisfatti dalla risposta. Se qualcuno viene scoperto a mentire, gli impongono arrabbiati una multa di 10 mo.

Lanciare un incantesimo con componenti somatiche con le dita assicurate impone una probabilità del 30% di fallimento incantesimi. Rimuovere le strisce o slegare una borsa per componenti incantesimi richiede un'azione di round completo e rende il personaggio vulnerabile ad attacchi di opportunità.

- ❖ I chierici di note divinità neutrali o malvagie devono "assicurare" i simboli delle loro divinità. Questo richiede legare saldamente il simbolo alla cintura del chierico, in modo che non lo si possa facilmente impugnare per lanciare incantesimi. Liberare il simbolo richiede un'azione di round completo e rende il personaggio vulnerabile ad attacchi di opportunità.
- ❖ Druidi e ranger devono mettere tutti i loro oggetti di focus divino in apposite borse e legarle saldamente. Slegare una borsa richiede un'azione di round completo e rende il personaggio vulnerabile ad attacchi di opportunità.

Se un personaggio rifiuta di farsi "assicurare", le guardie impediscono a lui e ai suoi compagni di entrare in città. Se il gruppo tenta di farsi strada con la forza, le guardie attaccano per uccidere o catturare il gruppo, invocando aiuto tramite un corno che porta una di loro.

Se il gruppo cerca un'entrata diversa in città, vedi l'incontro 2.

Creature: Le quattro guardie sono combattenti di 1° livello. Se lanciano l'allarme, altre quattro guardie della pattuglia della Porta Est arrivano in 1d4+2 round.

❖ **Guardie cittadine (4):** pf 3, 6, 6, 7.

2. Entrate alternative

Gli altri due accessi alla città sono la Porta dello Sperone Sud e la Porta del Vecchio Guado. Due guardie controllano ognuna di queste entrate 24 ore al giorno. Assicureranno le armi e gli incantatori allo stesso modo delle guardie della Porta Est, e non sono più permissive. Se suonano l'allarme, il contingente di guardie del più vicino quartiere (Sperone Sud o Guado Nord) arriva in 3d4 round (vedi "I quartieri della città").

I personaggi possono scalare le mura, alte 7,5 metri,

I personaggi e la legge

Se i personaggi decidono di ignorare le leggi della città, le guardie sono impreparate ad affrontare il problema. Se fossero in grado di sistemare un gruppo di personaggi di 5° livello, sarebbero anche in grado di risolvere i problemi della città. I personaggi potrebbero decidere di sfruttare questa situazione, ritenendo (probabilmente a ragione) di poter affrontare l'intera guardia cittadina in un unico scontro. In questo caso, non sono gli eroi di cui Brindinford necessita, e un gruppo di veri eroi (PNG guidati dal DM) potrebbe emergere per proteggere la città dalla minaccia che i PG sono diventati, e in seguito dai piani di Ghaerleth Axom. Questi eroi dovrebbero essere perlomeno dello stesso livello dei PG. Nel caso migliore, potrebbero rappresentare dei rivali che i personaggi giocanti sono motivati a superare, fronteggiando le minacce alla città prima di tutto. Nel caso peggiore, incoraggeranno i PG ad andarsene dalla città verso una nuova avventura. Se i personaggi sono totalmente fuori controllo, potrebbe essere il caso di interrompere il gioco e fare un discorso serio ai giocatori.

Esplorare la fiera

Quanto tempo bisogna lasciare ai PG per esplorare la fiera? Tutto il tempo che vogliono, fin tanto che si divertono. Alcuni giocatori, trovandosi in una situazione del genere, colgono l'occasione al volo per fare o acquistare svariate cose. Altri hanno bisogno di essere guidati maggiormente, ed è sempre una buona idea tenere l'azione il più viva possibile. È giusto ricompensare i giocatori che prendono l'iniziativa, dando loro la possibilità di entrare nel vivo dell'avventura, magari raccogliendo qualche preziosa informazione (come le dicerie dell'incontro 5). Se sono incerti sul da farsi, meglio procedere all'incontro successivo. La chiave per un'avventura in città ben riuscita è fare attenzione al comportamento dei giocatori: se qualcuno impila i dadi mentre altri sono indaffarati alla fiera, è il momento per un po' d'azione che coinvolga tutti.

Dividersi

Se i giocatori vogliono dividersi, ognuno con un obiettivo diverso, meglio procedere all'incontro successivo. Può essere accettabile che si separino in seguito, ma al momento dell'attacco dei topi mannari (incontro 4) è bene che siano insieme per affrontarli.

con una serie di prove di Scalare (CD 30). La magia può fornire metodi alternativi per entrare in città. Incantesimi come *volare* e *levitazione* possono portare i personaggi sopra le mura, mentre *porta dimensionale* e simili incantesimi permettono di aggirarle completamente.

3. Visitare la fiera

Le strade di Brindinford brulicano di attività: la fiera riempie completamente la strada principale della città, già non molto larga di suo, restringendola ulteriormente con i carretti e le bancarelle che costellano i due lati. Fortunatamente, ai carri viene impedito il transito, ma i pedoni sono sufficienti per intralciare il passaggio. Artigiani, intrattenitori e mercanti si affacciano dalle bancarelle, intenti a richiamare l'attenzione dei passanti descrivendo alla folla le proprie merci.

Al di sopra di tutto ciò, due sagome si stagliano sull'orizzonte. Un maniero circondato da mura corona la collina sul lato occidentale, mentre nel centro della città un enorme campanile si erge come una sentinella.

Questo incontro offre ai personaggi un'opportunità per esplorare la fiera in lungo e in largo. La fiera è situata nell'arteria principale della città, la Via della Porta Est, e l'atmosfera varia a seconda del quartiere.

Collina d'Argento (dal maniero alla Strada del Vecchio Guado): La fiera qui riflette il carattere del quartiere, di classe e costoso. I musicisti suonano musiche sofisticate e raffinate, agili danzatrici si muovono lentamente su lucidi palchi, mentre gli artigiani vendono oggetti elaborati la cui funzione è puramente decorativa, realizzati con materiali della più alta qualità. I venditori di cibo sono più rari da incontrare nelle vicinanze del maniero, e per la maggior parte vendono vini pregiati, selvaggina fresca (fagiano e cervo) pronta per essere cucinata e dolci pasticcini. Le bancarelle sono ben tenute ed eleganti.

Porta Est (dalla Strada del Vecchio Guado alla Porta Est): Un vivace intrattenimento innalza il livello del rumore alla Porta Est, dove menestrelli, commedianti, poeti (lirici, epici o comici), attori e cantastorie competono per l'attenzione degli astanti. Artigiani, mercanti e altri professionisti vendono le proprie merci e i propri servizi. La qualità di questi varia ampiamente, ma sembra crescere sia esteticamente che a livello pratico nell'avvicinarsi alla Collina d'Argento. Il cibo include torte salate, dolci, birra e idromele, e derrate di vario tipo.

Fuori dalla strada battuta: Se gli avventurieri decidono di lasciare la Via della Porta Est e addentrarsi nel resto di Brindinford, troveranno molto meno divertimento. Le strade sono calme, quasi deserte. Molti negozi sono chiusi, essendosi spostati alla fiera per tutta la giornata, mentre altri offrono merci a prezzi scontati ma sembrano comunque attrarre pochi clienti. I PG dovrebbero avere un po' di tempo per esplorare, dopodiché si può procedere con l'incontro 4 (prima che si siano allontanati troppo dalla via principale, sentono il rumore della folla che reagisce all'improvvisa apparizione di mostri nel bel mezzo della fiera).

nata, mentre altri offrono merci a prezzi scontati ma sembrano comunque attrarre pochi clienti. I PG dovrebbero avere un po' di tempo per esplorare, dopodiché si può procedere con l'incontro 4 (prima che si siano allontanati troppo dalla via principale, sentono il rumore della folla che reagisce all'improvvisa apparizione di mostri nel bel mezzo della fiera).

4. Fiere alla fiera (LI 7)

Il giorno in cui i personaggi giungono a Brindinford, i topi mannari al servizio di Ghaerleth Axom invadono la fiera lungo la Via della Porta Est. Questo attira l'attenzione della guardia cittadina e distrae la città dall'infiltrazione di Axom nel maniero del barone.

Un urlo proveniente dal centro dell'affollata fiera si propaga in una catena di grida e strilli, accompagnati da rumorosi botti che suonano come carri rovesciati. Il rumore si trasforma immediatamente in un'ondata di persone in fuga da qualsiasi cosa le abbia spaventate.

Per raggiungere la scena dei disordini, in linea di massima a 12-45 metri ([1d12+3] x3) di distanza dall'avventuriero più vicino, i personaggi devono farsi strada tra una marea di passanti e mercanti impauriti che scappano nella direzione opposta. Chi usa la forza bruta per crearsi un varco dovrà effettuare una prova di Forza. Chi invece tenta di scivolare tra la gente dovrà superare una prova di Artista della Fuga, mentre tentare di intimidire o convincere gli altri a lasciare il passo richiede una prova di Intimidire. Una prova con CD 15 effettuata con successo permette ai personaggi di muoversi alla loro normale velocità come azione di round completo (o a velocità dimezzata come azione di movimento normale); in caso di fallimento, il PG si può muovere solo alla metà di questo valore.

Quando i personaggi arrivano in un raggio di 6 metri dalla confusione, trovano una scena di totale caos: carri rovesciati, bancarelle distrutte, merci sparse sul pavimento stradale. Un gruppetto di mercanti tenta inutilmente di tenere testa a diversi grandi topi con scope e armi simili.

Creature: Quattro topi mannari in forma ibrida continuano il loro lavoro di distruzione, mentre un gruppo di topi crudeli scorrazza tra le macerie mordendo qualsiasi umano che non sia abbastanza lesto ad andarsene. Se il gruppo attacca i topi mannari, i topi crudeli si radunano a un ordine del loro padrone e si uniscono alla battaglia per uccidere il gruppo.

➤ **Topi crudeli (5):** pf 5, 5, 2, 3, 9.

➤ **Topi mannari (3):** pf 8, 5, 6.

➤ **Squim (Topo mannaro Ldr3):** pf 20.

Un contingente di guardie cittadine arriva sulla scena 2d10 minuti dopo l'inizio dei tafferugli. Queste quattro guardie sono la pattuglia regolare assegnata alla parte della fiera situata nella Porta Est.

➤ **Guardie cittadine (4):** pf 8, 6, 3, 6.

Tattiche: Se un topo mannaro viene ucciso prima dell'arrivo della guardia cittadina, gli altri si disperdono e fuggono, lasciando i topi crudeli a causare danni. Se le guardie arrivano prima, i topi mannari cercano di attaccare quante più possibile, sebbene preferiscano la fuga alla morte.

Se i personaggi inseguono i topi mannari in fuga, occorre confrontare la velocità di ogni topo mannaro (12 metri in forma ibrida) con quella di chi li insegue. Un topo mannaro in fuga compie un'azione di movimento doppio a ogni round, percorrendo 24 metri nel correre lungo stradine e vicoli. Se gli inseguitori hanno una velocità di 9 metri e a loro volta compiono azioni di movimento doppio, il topo mannaro guadagna 6 metri a ogni round. Qualsiasi tentativo di attaccare un topo mannaro mentre questo sta fuggendo rallenta gli inseguitori, costringendoli a compiere al massimo una normale azione di movimento (a meno che non usino un incantesimo *velocità*). A ogni round, il topo mannaro effettua una prova di Raggiare (+0 per un normale topo mannaro, +5 per il capo), contrapposta a una prova di Percepire Inganni da parte dell'inseguitore. Se la prova di Raggiare è effettuata con successo, il topo mannaro effettua una prova di Nascondersi (+11 sia per un topo mannaro normale che per il capo), contrapposta a una prova di Osservare da parte dell'inseguitore, con una penalità di -1 per ogni 3 metri di distanza. Se anche la prova di Nascondersi è effettuata con successo, il topo mannaro elude l'inseguimento.

Sviluppo: È possibile che i personaggi giocanti vogliano interrogare uno o più topi mannari, catturandone e curandone uno sceso sotto gli 0 punti ferita o tramite un incantesimo *parlare con i morti*. Qualsiasi topo mannaro sa che i licanthropi vivono nel campanile al centro della città. Riguardo alle loro attività durante la fiera, i topi mannari sanno solo che Squim, il loro capo, ha ordinato questo attacco, e che il loro scopo era uccidere più guardie cittadine possibile.

Squim è l'unico topo mannaro che conosca qualcosa riguardo alla relazione tra i topi e gli stregoni della Collina Ovest. Ha incontrato, in qualche occasione, la stregona chiamata La Benedetta. Questi incontri avvenivano nel retro di un negozio di libri nella Collina Ovest, ma Squim non crede di essere in grado di poterlo ritrovare, essendoci sempre stato condotto da figure incapacciate. La Benedetta indossava ogni volta una veste con cappuccio e sedeva nell'oscurità, cosicché Squim non conosce l'aspetto della misteriosa incantatrice. Squim crede che La Benedetta sia pazza, perché ogni volta va farneticando di un'entità chiamata "la Voce nei Sogni". Squim non ammetterà mai davanti a nessuno che *lui* stesso ha sentito una voce nei propri sogni, ragione per la quale ha acconsentito a collaborare con La Benedetta.

Un incantatore potrebbe utilizzare *localizza oggetto* per trovare un pezzo di equipaggiamento portato da un topo mannaro fuggito dall'incontro alla Porta Est. Se l'incantesimo viene lanciato nelle vicinanze del campanile, porterà l'incantatore e gli altri personaggi in quella direzione.

Se i personaggi scoprono che i topi mannari vivono nel campanile e decidono di dirigersi lì direttamente, si proceda con l'incontro 12.

Dopo questo incontro, i membri della guardia cittadina non si preoccupano che le armi e le componenti per incantesimi del gruppo siano assicurate.

tro mette insieme ciò che i personaggi sanno e possono apprendere, e presenta delle possibilità per dare la caccia al male.

Raccogliere Informazioni

Con un paio d'ore e un po' di monete d'oro a disposizione, un personaggio con questa abilità può apprendere le informazioni seguenti, a seconda del risultato della sua prova (questa abilità può anche essere utilizzata senza addestramento, come una semplice prova di Carisma). Un risultato alto comprende anche tutte le informazioni corrispondenti ai risultati inferiori. Tutte queste informazioni si possono anche ottenere senza una prova d'abilità, tramite l'interpretazione di ruolo. Sarà discrezione del DM decidere quali e quante informazioni rivelare, a seconda della capacità dei giocatori nell'interpretare gli incontri.

Risultato di 10 o superiore: Una guardia cittadina fuori servizio, un po' brilla, rivela che crede che il barone terrà un discorso la mattina seguente ("Sentirete le trombe degli araldi"). La guardia menziona anche che il capitano delle guardie cittadine, un certo Merdick Forren, è scomparso il giorno prima dell'inizio della fiera. È stato visto l'ultima volta nel Mercato della Strada delle Ciarle. *La verità:* Forren è stato rapito da Ghaerleth Axom e interrogato a fondo in modo che il mind flayer potesse apprendere tutti i dettagli sull'organizzazione delle guardie per la fiera e comportarsi di conseguenza. È stato ucciso e seppellito.

Risultato di 15 o superiore: Uno scontroso giovanotto di strada spiega che di recente si è verificato un certo numero di macabre morti nello Sperone Sud. Nessun corpo è stato ritrovato, ma l'enorme quantità di sangue presente sulle scene lascia pochi dubbi riguardo al destino delle vittime. *La verità:* Un gruppo di grimlock compie spedizioni notturne nello Sperone Sud, uccidendo passanti solitari di notte e trascinandone i corpi altrove per consumarli a proprio piacimento.

Risultato di 20 o superiore: Una cameriera civettuola racconta una storia che circola in città sul "fantasma che ride della Collina Ovest". I residenti della zona e i visitatori hanno udito strane, inquietanti risate lungo le strade, senza una fonte definita. I racconti dicono che uno studioso, impazzito per le sue esplorazioni di "cose che i mortali non dovrebbero sapere", si sia suicidato e che il suo fantasma ora infesti il suo vecchio quartiere. *La verità:* Ciò che la gente sente sono fauci gorgoglianti, connesse a Coloro che Sentono, la cabala di stregoni della Collina Ovest. La leggenda dello studioso suicida è pura invenzione.

Risultato di 25 o superiore: Un barista molto riservato, incantato dal Carisma di un personaggio, mormora soltanto: "È pieno di topi nel campanile, sono ovunque".

Incantesimi ad area nelle vie cittadine

Un incantesimo *palla di fuoco* può uccidere un gruppo di topi mannari. Sfortunatamente, può anche sterminare persone innocenti e rendere il gruppo malvisto dalla popolazione. C'è anche una discreta probabilità che incendi carri e bancarelle, distrugga merce di valore e attiri le maledizioni dei mercanti e la rabbia dei soldati contro i personaggi.

Gli incantatori saggi dovrebbero valutare con attenzione la scelta degli incantesimi. *Ragnatela* e *sonno* hanno un effetto più mirato e creano molti meno problemi ai passanti innocenti. Se gli incantatori lanciano devastazione a destra e a manca, finiranno dalla parte sbagliata della legge. Vedi il riquadro laterale "I personaggi e la legge" per ulteriori informazioni.

5. Il grande disegno

Dopo aver affrontato i topi mannari o i wyste (un nuovo mostro, descritto in seguito), i personaggi devono decidere che strada prendere per risolvere i problemi di Brindinford, di qualsiasi natura essi siano. Questo incon-

Vitto e alloggio

Buon cibo e una sistemazione confortevole si trovano di solito in abbondanza, soprattutto alla Porta Est, ma le locande sono al momento stipate in occasione della fiera.

Uno dei personaggi deve effettuare con successo una prova di Diplomazia a CD 10 per ottenere una sistemazione scadente per il gruppo, a CD 15 per una sistemazione normale e a CD 20 per un buon alloggio (vedi il Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*). Se i personaggi hanno aiutato durante l'attacco alla fiera, avranno un bonus di +10 a questa prova. Per quanto riguarda il cibo, i personaggi devono essere disposti ad attendere in fila per posti a sedere in una taverna affollata, ma possono anche comprare qualcosa dai venditori alla fiera.

Nel quartiere della Porta Est ci sono 7 taverne e 7 locande. In città sono presenti altre 3 locande, nel Guado Nord (dove si radunano i religiosi pellegrini), nel Mercato della Strada delle Ciarle e nella Collina Ovest. Altre 9 taverne includono 2 nel Guado Nord, 4 nel Mercato della Strada delle Ciarle, 2 nello Sperone Sud e 1 nella Collina Ovest.

Di nuovo alla fiera

I personaggi che non abbiano voglia di investigare sugli strani avvenimenti in città possono fare un giro alla fiera. Tuttavia, le forze malvagie della città li tengono d'occhio, e due topi mannari hanno il compito di seguire il gruppo (vedi l'incontro 7).

6. E ora?

A seconda di quali voci e informazioni i personaggi decidono di seguire, potranno dirigersi a uno qualsiasi dei seguenti quartieri. Una volta affrontate le minacce in uno di questi, potranno riesaminare le notizie acquisite per scegliere una nuova destinazione.

❖ Collina d'Argento, Porta Est o Mercato della Strada delle Ciarle: vedi incontro 7.

❖ Sperone Sud: vedi incontro 9.

❖ Il campanile: vedi incontro 12.

❖ Collina Ovest: vedi incontro 13.

7. Pedinati (LI 5)

Mentre i personaggi esplorano la Porta Est, la Collina d'Argento o il Mercato della Strada delle Ciarle, una coppia di topi mannari in forma umana li segue a una distanza di 15 metri. Questi delinquenti non sono furtivi in forma umana, quindi effettuano le prove di Nascondersi senza addestramento (+1 per la Destrezza, -5 perché si muovono a una velocità superiore a quella dimezzata) per non essere notati dalle loro prede. I giocatori effettueranno delle prove di Osservare (con una penalità di -5 per la distanza di 15 metri: -1 ogni 3 metri) per vedere se si accorgono di essere seguiti.

Se un personaggio nota i topi mannari, leggere le seguenti righe.

Qualcuno vi sta seguendo: un uomo grosso dai lunghi capelli neri, con uno stocco in cintura. Potrebbe non essere solo.

Per eludere l'attenzione dei topi mannari, ogni personaggio deve effettuare con successo una prova di Raggiare contrapposta a una prova di Percepire Inganni dei topi (+1 per la Saggezza). Se la prova di Raggiare è effettuata con successo, il personaggio può tentare una prova di Nascondersi contrapposta a una prova di Osservare dei topi mannari (+1 per la Saggezza, -5 per la distanza). Se la prova di Nascondersi è effettuata con successo, i to-

pi mannari perdono le tracce del personaggio.

In alternativa, il gruppo può provare a trascinare i topi mannari in un'imboscata: non sarà difficile, dato che i topi stessi sperano di portare i personaggi in un vicolo buio. Se i personaggi continuano per la loro strada, i topi mannari li attaccano appena entrano in una zona appartata: un vicolo deserto, un negozio con pochi clienti (e un proprietario che possa essere stordito o ucciso), o qualcosa del genere.

Creature: I topi mannari sono guerrieri di 2° livello in forma umana. Mutano in forma ibrida all'inizio del combattimento, preferibilmente sotto gli occhi dei personaggi per impaurirli maggiormente. Fuggono dal combattimento solo se entrambi sono feriti fino a scendere sotto la metà dei loro punti ferita massimi.

❖ **Topi mannari scagnozzi (Topo mannaro Grr2):** pf 16, 21.

Sviluppo: I personaggi possono interrogare i topi catturati o incapacitati. Questi sono stati incaricati di ucciderli perché i personaggi hanno "causato problemi" durante l'attacco alla fiera. I topi mannari non sanno nulla dell'alleanza tra il loro gruppo e Coloro che Sentono, ma sanno che tutti i topi mannari della zona vivono nel campanile. Diversamente, i PG dovranno spendere un altro po' di tempo a fare domande più precise nei quartieri della Porta Est e del Mercato della Strada delle Ciarle (vedi l'incontro 8).

8. Al mercato

La Porta Est e il Mercato della Strada delle Ciarle sono stati le vittime degli attacchi dei topi mannari negli ultimi tre mesi. I mostri si sono dedicati a estorsioni e rapine, sfruttando la propria forma di topi per eludere le guardie cittadine. Fino all'attacco dell'incontro 4, i topi mannari non sono mai apparsi in forma ibrida e non hanno mai rivelato in altro modo la loro vera natura. Le guardie erano a conoscenza dei crimini e avevano ricevuto rapporti riguardanti ladri molto sfuggenti, ma nessuna prova indicava che la causa di tutto potessero essere dei licantropi.

Se i personaggi fanno domande nel quartiere del Mercato, è bene lasciar loro interpretare un paio di incontri con mercanti o artigiani locali. Il DM può dedurre la personalità dei vari mercanti con uno o due tiri casuali sulla Tabella 5-5: "Cento tratti distintivi" nella Guida del DUNGEON MASTER per poterla sfruttare nell'interazione dei PNG con i personaggi. La maggior parte delle persone che i PG incontrano condividono il seguente profilo.

Reazione iniziale: Indifferente.

Amichevole (CD 15): Esprimono la propria opinione, riportano chiacchiere o dicerie.

Premuroso (CD 30): Si offrono di cercare informazioni specifiche, ammettono di esser stati vittime di un crimine, mandano i PG alla Fucina di Shoomma.

Shoomma (LB nana Esp13; Artigianato (fabbricare armi) +21) è una maestra nel forgiare armi, l'autrice di molte lame famose e uno dei personaggi più in vista di Brindinford. Ha esercitato per cent'anni il suo lavoro sotto una semplice insegna "Fucina", e ogni altro mercante o artigiano della città nutre per lei un profondo rispetto. Le sue armi sono ben conosciute, non per i poteri magici (sebbene molte siano state incantate dopo aver lasciato le mani di Shoomma), ma per la qualità della lavorazione. Suo nipote e apprendista, un soldato nano di nome Hörken (LN nano Grr5), spera di

portare avanti l'attività della vecchia nana.

Shoomma è magra ma muscolosa a dispetto della sua età, sebbene trascorra una quantità sempre maggiore di tempo sulla sua sedia a dondolo, invece che china sulla forgia. La faccia e le braccia sono scure e coriacee per il caldo della forgia, e i suoi occhi sono scavati e circondati di rughe. È brutalmente onesta, fino al punto di sembrare priva di tatto, e si scalda facilmente.

Reazione iniziale: Indifferente, Amichevole se presentata da un mercante.

Amichevole (CD 15): Informazioni:

❖ Le è venuto in mente, alla luce dell'attacco dei topi mannari nella Porta Est, che il campanile è pieno di topi a detta di molti. Conosceva bene il precedente custode della torre campanaria, Revven, e ricorda quello attuale, il figlio di Revven, Turvin, quando era un bambino, sebbene ora non lo conosca.

❖ Il capitano della guardia cittadina, Merdick Forren, è scomparso appena prima dell'inizio della fiera. È stato visto l'ultima volta nel Mercato della Strada delle Ciarle; Shoomma aveva parlato con lui solo poche ore prima che sparisse. Era nella sua abituale pattuglia, e non stava investigando su nulla di particolare, sebbene stesse facendo in giro domande su alcuni rapporti di estorsione da lui ricevuti.

❖ Un certo numero di mercanti del quartiere del Mercato si sono lamentati con Shoomma per i crimini degli ultimi mesi. Alcuni sono stati derubati, mentre dei furfanti si sono avvicinati ad altri offrendo "protezione" da rapine e atti vandalici in cambio di denaro o altri favori. Tutti quelli che si rifiutavano diventavano vittime poco tempo dopo. Ripensandoci, Shoomma realizza che i crimini avrebbero potuto tranquillamente essere opera di topi mannari: questo spiegherebbe perché i criminali non sono mai stati scovati.

Premurosa (CD 30, o CD 20 se già Amichevole): Niente di più.

9. Incursione dei grimlock (LI 5)

Se gli avventurieri si spingono fino allo Sperone Sud per investigare sulle voci di macabre morti, non ci metteranno molto a individuarne la causa. Come le altre bande di Brindinford, i grimlock sfruttano l'opportunità della fiera per creare scompiglio, e sperano di riuscire anche a sfoltire la guardia cittadina.

Sebbene la fiera non si estenda per molto all'interno di questo quartiere, almeno un gruppo di intrattenitori ha deciso di portare qui il proprio palco nella speranza di trovare un pubblico attento. Saltellando nel retro del carro, un trio di attori sta inscenando una debole farsa, anche se l'oggetto della loro satira non è immediatamente chiaro. I passanti rallentano per un momento, danno un'occhiata, poi scuotono la testa e proseguono sulla propria strada. All'improvviso, la tenda sul retro del palco si squarcia e rivela un umanoide massiccio, dalla pelle grigiastra, con una massa di capelli neri e senza occhi. Solleva un'ascia alta sopra la testa, apparentemente assaporando le urla di terrore prodotte dal suo gesto, mentre altri della sua specie sciamano sul palco e nella strada circostante.



I grimlock e i personaggi tirano per l'iniziativa. Un PG che batte l'iniziativa dei grimlock ha una possibilità di fermare il mostro prima che uccida l'attore.

Il palco sul carro è lungo 4,5 metri e largo 3, e si trova 1,2 metri sopra il livello del terreno. I personaggi possono usare l'abilità Saltare per balzare sul palco, o servirsi di armi da tiro (con una penalità di -4 per tirare in mischia) per colpire il primo grimlock e impedirgli di uccidere l'attore.

Creature: I cinque grimlock si danno alla distruzione più selvaggia, senza fare distinzioni tra gli avventurieri e i passanti indifesi. Ogni grimlock attacca semplicemente l'umano più vicino.

❖ **Grimlock (5):** pf 8, 9, 16, 18, 10.

Ci sono dieci popolani nell'area immediatamente circostante, inclusi i tre attori sul palco.

❖ **Popolani (10):** pf 3, 3, 2, 1, 2, 1, 3, 3, 1, 4.

Due guardie cittadine arrivano sulla scena 1d6 round dopo l'inizio del combattimento. Queste guardie sono la pattuglia regolare assegnata allo Sperone Sud durante la fiera.

❖ **Guardie cittadine (2):** pf 7, 3.

Sviluppo: Un personaggio con il talento Seguire Tracce può seguire il percorso dei grimlock con una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge effettuata con successo (CD 19: 20 per il terreno duro, -1 per un gruppo di 5). Le tracce portano a un magazzino abbandonato, con porte e finestre sbarrate da assi di legno. Il percorso si ferma bruscamente sotto la finestra nella parte sud del muro orientale, l'unica finestra dell'edificio non sbarrata. Se i personaggi tentano di entrare nel magazzino, vedi l'incontro 11.

Se i personaggi passano altro tempo nello Sperone Sud, facendo domande sugli omicidi o in cerca della tana dei grimlock, si proceda con l'incontro 10.

10. Sperone Sud

Se i personaggi non seguono le tracce dei grimlock fino al magazzino, hanno ancora una possibilità di trovare il nascondiglio. Una prova riuscita di Raccogliere Informazioni (CD 20) rivela le seguenti informazioni riguardo ai recenti omicidi.

- ❖ Tutte le morti si sono verificate più o meno nella stessa zona, nel raggio di 90 metri dal luogo dell'attacco dei grimlock nell'incontro 9.
- ❖ Non esiste nessuna connessione apparente tra le persone uccise, eccetto il luogo. Sono morte persone che vivevano sulla strada, proprietari di attività più o meno di successo, uomini, donne, delinquenti di strada e innocenti indifesi. A volte un individuo solitario veniva ucciso in un vicolo buio, altre volte una famiglia intera massacrata nella propria casa.
- ❖ Nella zona vi è un'infinità di luoghi in cui una banda di mostri potrebbe rifugiarsi: magazzini abbandonati, case deserte, e posti del genere. In alternativa alla prova di Raccogliere Informazioni (o in seguito ad essa), una prova di Cercare (sempre con CD 20) effettuata con successo può rivelare il magazzino dei grimlock come un possibile candidato.
- ❖ Se i personaggi restringono l'area di indagine alla zona nei pressi del recente attacco, la ricerca diventa più semplice: una prova con CD 20 effettuata con successo significa che un personaggio nota il grosso magazzino abbandonato con un'unica finestra non sbarrata. La ricerca richiede circa una mezz'ora.
- ❖ Se i personaggi decidono di ispezionare l'intero quartiere dello Sperone Sud, la CD diventa 30 perché la ricerca sarà più frettolosa. Nonostante ciò, impiegheranno 12 ore. Una ricerca effettuata con successo rivela 1d6 edifici deserti, sparpagliati per tutto il quartiere, che potrebbero servire da rifugio per i grimlock.

Quando i personaggi scoprono il magazzino che nasconde la tana dei grimlock, si proceda con l'incontro 11.

11. Magazzino dei grimlock (LI 8)

Vedi la mappa del magazzino abbandonato nell'interno di copertina. I grimlock scalano il muro per entrare e uscire dalla finestra che non è sbarrata da assi di legno. Se il gruppo entra nel magazzino nello stesso modo (prova di Scalare con CD 21) si proceda con la seguente descrizione.

Sotto la finestra aperta, una piattaforma rialzata, con lato di 4,5 metri, si trova a circa 2,1 metri di altezza nell'angolo di questo magazzino abbandonato. La puzza di marciume e morte riempie l'edificio, mentre il pavimento è ricoperto di polvere e schegge di legno.

Creature: Felga, la seconda in comando di Ghaerleth Axom, guida i grimlock. Questa grimlock ranger/assassina guida i mostri nelle loro incursioni notturne, sotto il comando del mind flyer. Si trova nel magazzino con altri due grimlock.

❖ **Felga (Grimlock Rgr3/Ass3):** pf 69.

❖ **Grimlock (2):** pf 7, 11.

Tattiche: Appena i grimlock sentono il gruppo en-

trare nel magazzino, Felga lancia *oscurità* mentre tenta di toccare il pavimento della piattaforma rialzata, nell'angolo rivolto verso il centro della stanza. L'incantesimo fa cadere la maggior parte del magazzino nel buio, e blocca la luce proveniente dall'esterno attraverso l'unica finestra aperta (quella da cui entrano i personaggi). Le zone al di fuori di un raggio di 6 metri dal centro dell'incantesimo e sotto la piattaforma sono completamente buie, a meno che non vengano illuminate da una fonte di luce artificiale, ma la scurovisione funziona normalmente. Nel raggio dell'incantesimo, le fonti di luce e la scurovisione non funzionano. I personaggi giocanti che non vedono hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e devono indovinare dove si trova il loro bersaglio (vedi la Tabella 8-10: "Occultamento" nel *Manuale del Giocatore*). I grimlock, grazie alla loro capacità di vista cieca, non subiscono alcuna penalità.

I due grimlock comuni attendono i personaggi alla base delle scale. Felga usa la sua azione successiva per scalare silenziosamente la piattaforma (Scalare CD 21) e bloccare la fuga del gruppo attraverso la finestra (o intercettare i membri del gruppo che non siano ancora entrati nel magazzino).

Tesoro: Un forziere chiuso a chiave (lucchetto medio, CD 25) nascosto sotto le scale contiene un tesoro che i grimlock difficilmente possono utilizzare: 100 mo, una perla nera del valore di 600 mo, un anello dello scudo di forza, e quattro pergamene: una con *evoca mostri I* e *ingrandire*, una con *scudo* e *linguaggi*, una con *blocca persone* ed *evoca alleato naturale II*, e una con *evoca mostri II* e *cavalcatura*. I grimlock sperano di scambiare queste pergamene con gli stregoni cabalisti per oggetti magici più utili.

12. Campanile

Il campanile che si erge nel centro della città è l'orgoglio architettonico di Brindinford, una torre alta 37,5 metri di pregevole fattura ed elegante bellezza. Il compito di suonare le campane ogni 3 ore durante il giorno è stato svolto dai membri di una singola famiglia sin dalla costruzione della torre. Sfortunatamente per questa grande tradizione, l'ultimo membro in senso cronologico di questa famiglia, un signore anziano di nome Turvin, è un topo mannaro infettato che apprezza la propria maledizione e può controllarne le trasformazioni. Vive nella torre col topo mannaro che l'ha infettato, Squim, e con i seguaci e scagnozzi di quest'ultimo.

Caratteristiche dell'edificio: Il campanile ha una base quadrata con lato di 9 metri. Una scala di pietra larga 1,5 metri gira intorno all'edificio, salendo di 9 metri per ogni giro della torre. Ognuno dei 4 piani della torre ha un soffitto alto 9 metri. I muri, sia interni che esterni, sono di pietra e spessi 30 cm. Tutte le porte sono di solido legno.

❖ **Porte di legno:** Spessore 3,75 cm; durezza 5; pf 15; CA 5; CD per sfondarla 18.

Le finestre a ogni livello sono abbastanza larghe per permettere il passaggio di un personaggio volante o che stia scalando le mura, sebbene si aprano semplicemente sulla scala (eccetto al livello 4).

12a. Anticamera (LI 5)

La porta esterna del campanile è chiusa a chiave (lucchetto medio, CD 25).

La porta si apre in un'anticamera, con scale ripide e strette che salgono sulla destra e un'altra pesante porta subito davanti. Sebbene il soffitto sia piuttosto alto e un'altra finestra sia presente sul muro al di sopra della porta, tutta la luce viene inghiottita dalle scure pareti e dal pavimento granitici.

Se i personaggi fanno rumore in questa stanza, Turvin, il custode della torre che si trova nella stanza 12b, effettua una prova di Ascoltare (CD 7, il suo modificatore per l'abilità è +1). Se sente il gruppo, apre la porta e sbuca fuori, all'apparenza niente di più di un vecchietto indifeso.

Creature: Se i personaggi non hanno ucciso i due topi mannari dell'incontro 7, questi entrano nel campanile subito dopo di loro e li attaccano. Se scoppia un combattimento nell'anticamera, Turvin muta in forma di topo e si arrampica sulle corde fino all'area 12f al quarto piano.

➤ **Topi mannari scagnozzi (Topo mannaro Grr2):** pf 20, 25.

➤ **Turvin (Topo mannaro Pop3):** pf 6.

12b. Custode della torre (LI 3)

Una lampada a olio tremola nel lontano angolo destro, offrendo l'unica fonte d'illuminazione della stanza. Si trova su di una bassa libreria, accanto a una poltrona dall'aspetto confortevole, sebbene consumata. Nel lontano angolo sinistro si trovano un letto, rifatto con cura, e un piccolo comodino. Da un foro quadrato con lato di 1,5 metri nel centro del soffitto penzolano quattro spesse corde, che si arrotolano sul pavimento.

Se Turvin ha udito i rumori dei personaggi nella stanza 12a, apre una porta e si sporge per guardarli; altrimenti, siede sulla sua poltrona, guardando fisso nel vuoto, quando il gruppo entra nella stanza. Evita il combattimento se possibile, fuggendo (in forma di topo) su per le corde se necessario. Se il gruppo gli rivolge delle domande, egli nega di sapere alcunché di topi o topi mannari nel campanile e tenta di persuadere i personaggi ad andarsene. Se i personaggi lo ignorano e salgono le scale, lancia un allarme su per il buco nel soffitto, mettendo in allerta Squim e gli altri topi mannari per l'avvicinarsi di intrusi.

Creature: Turvin è un vecchio umano, curvo per l'età e dai capelli grigi. In forma di topo, mantiene il suo pelo grigio e l'aspetto scarso.

➤ **Turvin:** pf 6.

12c. Tane (LI 5)

Questa piccola stanza è ricoperta di detriti ed è permeata da un forte odore di escrementi e pelo di animale.

Le quattro stanze che compongono questo livello del campanile sono praticamente identiche. La maggior parte dei topi mannari presenti in città usa queste stanze come una grande tana comune, dove i mostri dormono insieme, ammucchiati, in forma di topo o in forma ibrida.

Creature: Un topo mannaro in forma di topo dorme nell'angolo della stanza, ma i personaggi devono superare una prova di Osservare (CD 20) per vedere la creatura di taglia Piccola tra l'immondizia. Quando il gruppo entra nella stanza e fa rumore, il topo si sveglia, si arrampica per 6 metri lungo il muro e squittisce forte per dare l'allarme ai propri compagni. Al round successivo, in ognuna delle due porte di accesso alla stanza appare un topo mannaro in forma ibrida.

Se Turvin ha lanciato l'allarme quando il gruppo è entrato nella torre, tutti e tre i topi mannari, in forma ibrida, attendono i personaggi sul muro sopra la porta. Quando il gruppo entra, i mostri saltano giù per attaccare.

➤ **Topi mannari (3):** pf 2, 7, 8.

Tesoro: Sparso tra la sporcizia su questo piano c'è il tesoro dei topi mannari: 6.000 ma e 2 gemme, un'ambra del valore di 70 mo e un topazio del valore di 800 mo. Serve una ricerca accurata per trovare il tesoro. Il gruppo dovrà effettuare una prova di Cercare (con il miglior modificatore tra tutti i membri del gruppo, mentre gli altri personaggi aiutano nella ricerca come descritto nel *Manuale del Giocatore*, pagina 62, "Collaborazione"), e si presume che rinvenga una percentuale del tesoro pari al 4% (240 ma) moltiplicata per il risultato della prova di Cercare, con un massimale del 100%. Un risultato di 10 o più permette di trovare anche l'ambra, mentre un risultato di 20 o più permette di trovare il topazio.

12d. Trappola sulle scale (LI 5)

Trappola: Appoggiare il piede sul pianerottolo (un quadrato con lato di 1,5 metri) fa scattare questa trappola magica. I topi mannari evitano il pianerottolo, camminando con attenzione rasenti al muro lungo l'angolo o arrampicandosi sulle corde in forma di topo. La trappola lancia un incantesimo *debitazione* su ogni personaggio che cammina sul pianerottolo, infliggendogli 1d4 livelli negativi. I livelli negativi durano 8 ore.

➤ **Trappola di debilitazione:** GS 5; *debitazione* (1d4 livelli negativi); tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) per evitarla; Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29).

12e. Ancora tane (LI 4)

Queste stanze sono identiche all'area 12c, ma ognuna ospita dei topi crudeli, gli animali da compagnia dei topi mannari.

Creature: Quando il gruppo entra per la prima volta in una di queste stanze, sono presenti 1d6 topi crudeli. Gli altri entrano nella stanza al ritmo di 1d4 per ogni round di combattimento, distribuiti equamente tra le due porte di accesso.

➤ **Topi crudeli (10):** pf 3, 7, 5, 3, 6, 6, 6, 7, 2, 9

12f. Corde e carrucole (LI 6 o 4)

Questa grande stanza è attraversata da una serie di corde ed enormi carrucole, il macchinario che permette a una singola persona di far suonare le gigantesche campane di sopra tirando semplicemente una corda. Lo squittio agitato di un topo fa eco sopra le vostre teste.

Quattro corde scendono dal soffitto nella stanza, ognuna attaccata a una diversa campana alla sommità della torre. Prima di arrivare a terra, ogni corda passa attraverso una



carrucola nel tetto del campanile, per poi serpeggiare dal pavimento al soffitto passando attraverso una serie di altre carrucole per distribuire il peso delle enormi campane su tutta la struttura dell'edificio. Quattro massicce travi di legno, spesse 30 cm, attraversano la stanza a un'altezza di 6 metri dal terreno, tenendo sospese le carrucole più grandi.

Creature: Se Squim, il capo dei topi mannari, è riuscito a scappare dall'incontro 4, si trova qui con due topi mannari comuni (LI 6). Se i personaggi lo hanno ucciso nell'incontro 4, troveranno qui solo i due tirapiedi (LI 4).

➤ **Topi mannari (2):** pf 4, 9.

➤ **Squim (Topo mannaro Ldr3):** pf 20.

Tattiche: I topi mannari sfruttano le inusuali caratteristiche della stanza a loro vantaggio quando combattono con i personaggi. Nel momento in cui il gruppo entra, essi sono appollaiati sulle travi a 6 metri d'altezza, dove passano la maggior parte del proprio tempo. Durante la fase di movimento di ogni sua azione, ognuno dei topi mannari può sfruttare una delle seguenti tattiche.

- **Cammina lungo una trave o una corda fino a una carrucola per nascondersi dietro di essa.** Il topo mannaro può scegliere quanta copertura avere, da un quarto a nove decimi. Il topo mannaro termina il suo movimento su una base d'appoggio solida, per cui non ha penalità dovute al fatto che sta scalando se viene attaccato.
- **Si posiziona tra le corde per avere una percentuale di occultamento fino a tre quarti.** Termina il suo movimento mentre sta scalando, quindi perde il proprio bonus di Destrezza alla CA e chi lo attacca guadagna un bonus di +2 al colpire.
- **Si piazza in modo da poter attaccare un personaggio da una posizione elevata, guadagnando un bonus di +1 ai propri tiri per colpire.** Tuttavia, subisce le penalità del combattere mentre sta scalando.

I topi mannari sono abituati a nascondersi tra le corde e le carrucole, quindi obbligano i personaggi ad arrampicarsi (o volare) fino a loro, guadagnando nel frattempo il bonus di +1 per la posizione elevata.

Come ultima risorsa, Squim cerca di utilizzare una pergamena di *evoca mostri II* che La Benedetta gli ha dato. Il DM effettuerà una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 20) e dovrà ottenere almeno un 23 per raggiungere un livello dell'incantatore di 3 o più. Se il risultato è tra 19 e 22, c'è una probabilità che per Squim si verifichi un malfunzionamento della pergamena (vedi "Pergamene" nel Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se riesce a lanciare l'incantesimo con successo, Squim evoca una seppia aliena (descritta brevemente nell'appendice). La seppia è una raccapricciante versione "di terra" della sua più comune cugina, con una massa contorta di tentacoli traslucidi e una bocca da lampreda. Ha sette occhi sparsi sul suo pallido corpo, e delle vene blu-verdi sono visibili sotto la pelle gommosa.

Sviluppo: Vedi l'incontro 4 per i dettagli sulla relazione di Squim con Coloro che Sentono. Se si eccettua la pergamena, non c'è nel campanile alcuna prova concreta che possa legare i topi mannari alla cabala: la presenza di prove del genere sarebbe un rischio non voluto. Se Squim muore, la sua conoscenza di Coloro che Sentono muore con lui.

Una volta sconfitti i topi mannari, i personaggi pos-

sono seguire un'altra pista e dirigersi alla Collina Ovest (vedi incontro 13). D'altra parte, potrebbero anche andare a investigare sulle morti nel quartiere dello Sperone Sud (vedi incontro 9) o raccogliere altre informazioni (vedi incontro 5).

12g. Campane (LI 6)

Le scale terminano bruscamente, e una raffica di vento attraversa il livello più alto della torre campanaria. Alcuni archi aperti offrono una splendida vista sulla città sottostante, e allo stesso tempo sulle bizzarre creature scolpite all'esterno. Sulla vostra testa, quattro enormi campane troneggiano sulla guglia appuntita, ognuna appesa a un proprio arco.

In realtà, questo livello del campanile è suddiviso in tre diversi piani. In basso, dove si trovano i PG (a meno che non stiano volando o levitando) ci sono otto archi che si aprono sull'esterno, con un singolo gargoyle di pietra piazzato in mezzo a ogni coppia di archi. Il piano intermedio, nel quale il campanile si restringe a un lato di 6 metri, ospita le campane nei quattro archi. Anche qui ci sono quattro gargoyle, ognuno appollaiato su un angolo all'esterno. Il piano più alto consiste nella guglia vera e propria, che si restringe fino a un punto a un'altezza di 4,5 metri dal pavimento.

Creature: Due delle statue che adornano l'esterno della torre sono in realtà dei gargoyle viventi, anche se è richiesta una prova di Osservare (CD 20) perché un personaggio possa accorgersene prima che le creature si lancino all'attacco. I gargoyle attaccano chiunque arrivi in cima al campanile. Se qualche avventuriero vola fino in cima, i gargoyle lo attaccano a mezz'aria, apprezzando molto il combattimento aereo.

➤ **Gargoyle (2):** pf 25, 36.

Tesoro: Tra i gargoyle di pietra appollaiati all'esterno nel piano intermedio, quello nell'angolo sud ha un incavo nel grembo. Nascosto qui dentro si trova un sacchetto di 300 mo, il tesoro dei gargoyle. Se un personaggio si arrampica fuori dalla torre ed esplora il tetto, può trovare il tesoro effettuando con successo una prova di Cercare (CD 15).

13. Wyste sulla collina (LI 7)

Se i personaggi investigano nella Collina Ovest senza saper nulla del negozio di libri chiamato "La Piegua della Realtà", difficilmente avranno qualche base per andare avanti nella ricerca (l'apparizione dei wyste, le storie di un fantasma sghignazzante, e forse le parole di un topo mannaro fatto prigioniero, nel caso migliore). Potrebbero semplicemente sperare di inciampare in qualcosa di strano. E in effetti, qualcosa di strano accade davvero, mentre camminano nella Collina Ovest.

Per un istante, l'essenza stessa dello spazio sembra distorcersi: le distanze si allungano all'infinito o si riducono al nulla, le linee diritte si contorcono e tremano, e siete assaliti da una sensazione di vertigine. Nell'occhio di questo insano ciclone, lo spazio si apre, e una pozza di densa melma blu si riversa sulla strada. Mentre la sensazione di vertigine si placa, un'enorme creatura vermiforme si solleva

dalla pozza. La sua pelle traslucida e violacea rivela pezzi di organi pulsanti al di sotto di essa, e un anello di tentacoli uncinati circonda una bocca piena di zanne.

La distorsione spaziale è l'effetto collaterale di un incantesimo alieno *evoca mostri* lanciato da La Benedetta, che si nasconde su un tetto lì vicino. Anche il tempo viene distorto, quindi il processo sembra durare più di quanto non duri in realtà: in effetti, l'intera scena avviene in un singolo round, dando ai personaggi un'opportunità immediata di reagire.

Se un personaggio, invece di lanciarsi nella battaglia, si guarda intorno alla ricerca di individui sospetti, una prova di Osservare (CD 17) effettuata con successo rivela La Benedetta, un'alta umanoide con una tunica incappucciata color blu intenso, sopra un tetto a 6 metri di altezza dalla strada. Nel primo round completo di combattimento, questa lancia *evoca mostri* IV una seconda volta, portando un ulteriore wyste nella viscida pozza, poi scappa attraverso la Collina Ovest. Utilizza le sue *pantofole del ragno* per scendere dalla parte opposta dell'edificio, poi fugge tra i vicoli.

Creature: Gli esseri vermiformi sono wyste, descritti nell'appendice. Creature senza mente provenienti da una dimensione aliena, che attaccano voracemente e combattono fino alla morte, a meno che l'incantesimo *evoca mostri* non termini prima. L'incantesimo dura 8 round. (Questo incontro fa eccezione alla regola generale secondo cui i PG non guadagnano punti esperienza sconfiggendo mostri evocati. Qui, i personaggi non dovrebbero combattere e nemmeno notare la stregona che lancia l'incantesimo: i mostri stessi sono la sfida da superare. Quindi, i personaggi guadagnano esperienza normalmente se sconfiggono i mostri, anche se lo fanno tramite un *dissolvi magie*).

➤ **Wyste (2):** pf 51, 42.

Un contingente di guardie cittadine arriva sulla scena 2d10 minuti dopo l'inizio del combattimento. Queste quattro guardie sono la pattuglia regolare assegnata alla zona della fiera che si tiene nella Collina d'Argento, ma erano dalle parti della Collina Ovest quando è iniziata la confusione.

➤ **Guardie cittadine (4):** pf 2, 4, 2, 6.

La stregona chiamata La Benedetta è responsabile dell'evocazione dei wyste.

➤ **La Benedetta (Str8):** pf 33.

Sviluppo: Dopo aver sconfitto i wyste, i personaggi sentono una guardia o un passante dire: "Mi chiedo perché Alein non sia qui. Di solito è sempre presente quando accade qualcosa nella Collina Ovest." Alein, la Campionessa di Heironeous, vive in un santuario vicino al luogo di questo incontro. Le guardie o qualsiasi residente nel quartiere possono riferire ciò al gruppo, se interrogati in proposito. Se i personaggi vanno al santuario, si

La maledizione della licanthropia

È possibile che uno o più personaggi lascino il campanile portando con sé la maledizione della licanthropia, che causa a chi ne è infetto una trasformazione in topo crudele durante la successiva notte di luna piena. (Se nella campagna non è prevista già la data della successiva notte di luna piena, il DM lancia 1d20 per il numero di giorni da quello in cui i PG sono entrati a Brindinford). Il quartiere del Guado Nord ospita alcuni guaritori che possono somministrare belladonna ai personaggi infetti per un prezzo modesto (5 mo). Non ci sono chierici di livello 12° o superiore a Brindinford. Il Sommo Sacerdote Forgrim (NB umano Chr6 di Pelor) al Tempio di Pelor può lanciare *rimuovi maledizione*, ma più avanti nell'avventura avrà altri problemi da fronteggiare. Se i personaggi eliminano i diavoli dal suo tempio nella seconda parte, Forgrim sarà più che felice di curare la loro licanthropia come ricompensa.

proceda con l'incontro 14.

Se i personaggi inseguono La Benedetta, questa fugge a sua volta al santuario di Heironeous, sapendo che i suoi seguaci dovrebbero averlo nascosto con una *foschia occultante*.

14. Un urlo nella nebbia (LI 5)

Una mappa del santuario si trova nell'interno di coper-tina.

Davanti a voi, un santuario decorato con icone di Heironeous spunta da un banco di fitta foschia. Una voce di donna urla da dietro il santuario. Le parole non sono chiare, ma il tono porta con sé una certa urgenza.

Due Cabalisti del Secondo Circolo hanno lanciato *foschia occultante* intorno all'edificio e stanno tentando di rapire Torea, la giovane paladina presente al santuario. L'edificio è un quadrato con lato di 6 metri, con un ingresso principale sulla strada maestra (dove si trovano i PG) e una porta sul retro. Torea ha urlato non perché si trovi in pericolo (sebbene lo sia), ma perché la sua mentore, Alein, è appena stata catturata e i rapitori la stanno portando via. Appena Torea esce dal santuario (nel primo round dell'incontro), uno stregone lancia *sonno* e la paladina crolla a terra, nel clangore dell'armatura che urta i sassi.

Nel secondo round, gli stregoni cercano di sollevare Torea nella sua pesante mezza armatura, per portarla tra i vicoli. Gli avventurieri non possono vederli attraverso la *foschia occultante* a una distanza superiore a 1,5 metri, ma possono di certo udire il tintinnare della corazza di Torea. Gli stregoni impiegano 2 round per sollevare Torea e distribuirne il peso tra loro (67,5 kg, più 27 kg di equipaggiamento); poi se ne vanno portandola con sé a una velocità di 6 metri.

Creature: I Cabalisti del Secondo Circolo rappresentano il rango minore del Circolo Interno di Coloro che Sentono. Ne sanno abbastanza della cabala da essere discretamente folli, ma non così tanto da avere un'idea del perché stiano rapendo le campionesse di Heironeous, come è stato loro ordinato.

► **Cabalisti del Secondo Circolo (Str3):** pf 14, 14.

Sviluppo: Se i personaggi rendono incapaci, fanno fuggire o uccidono gli stregoni, salvando Torea, questa è molto grata e li aiuta nelle indagini. La sua preoccupazione principale, tuttavia, è di trovare Alein, la sua mentore e responsabile del santuario. Circa 5 minuti prima che gli avventurieri arrivassero sulla scena, Alein e Torea erano insieme dentro l'edificio e hanno udito un urlo di aiuto dal retro. Alein ha detto a Torea di rimanere all'interno mentre andava a vedere cosa stesse accadendo, ma non è più tornata. Quando Torea è andata in cerca della sua mentore, si è ritrovata davanti la *foschia occultante* e ha urlato. Può solo supporre che chi l'ha attaccata fosse membro dello stesso gruppo che ha rapito la paladina più anziana.

Se il gruppo cattura o uccide gli stregoni, Torea riconosce uno di questi. "Era in quella libreria, quella che chiamano "La Piegna della Realtà", quando quell'uomo è stato ucciso!" Torea e Alein erano state tra le prime sulla scena giorni addietro, quando si era diffusa la voce che un uomo fosse morto nella libreria. I testimoni non si

sbilanciavano a definire ciò che era accaduto nulla di più di un "incidente sfortunato". Il proprietario sosteneva che la vittima fosse caduta da una scala, ma il cadavere era ricoperto di piccoli segni di morsi e stranamente svuotato del sangue.

Interrogare gli stregoni è un'esperienza frustrante. Sono discretamente folli e pesantemente indottrinati nei "misteri" della loro cabala. Le loro risposte alle domande non sempre c'entrano qualcosa con le domande stesse, e in realtà non hanno bisogno di domande per iniziare a vaneggiare a proposito dell'"apertura del portale" o della "fine dei tempi". Spesso ripetono le stesse frasi più e più volte. Alcuni esempi dei loro deliri comprendono:

- "Dev'essere tolta di mezzo perché il portale si possa aprire."
- "Quando il portale si spalancherà, il nostro mondo cadrà nel vuoto."
- "La Benedetta ci guiderà nel cantare la gloria degli Esseri Superiori, mentre i nostri corpi si consumeranno e le nostre menti si perderanno nella follia."
- "La Benedetta sente la Voce nei Sogni."
- "Quando le campane suoneranno, annunceranno la fine dei tempi."

15. La Piegna della Realtà

"La Piegna della Realtà" è una piccola libreria nella Collina Ovest, collocata su una piccola viuzza laterale chiamata Via Arcana. Il negozio è specializzato in testi arcani del tipo più strano: oscuri trattati filosofici riguardanti altre dimensioni e realtà parallele, testi pseudo-teologici legati all'alchimia o alla teosofia, e i deliri di lunatici che hanno scavato troppo a fondo in alcuni bizzarri segreti della magia. Sono questi lunatici, che si fanno chiamare Coloro che Sentono, a usare il negozio come base di operazioni, luogo di ritrovo, e santuario per gli "Esseri Superiori".

Coloro che Sentono sono devoti a un'arcana filosofia chiamata alienismo. Gli studiosi di questo pensiero postulano l'esistenza di un lontano universo, con una realtà totalmente aliena alla propria, un regno abitato da creature la cui esistenza stessa è follia. Questo regno è il luogo d'origine dei wyste, e potrebbe anche essere la casa della fauce gorgogliante e di altre strane mostruosità. I membri della cabala credono di poter aprire un *portale* per questa realtà, annichilendo il mondo reale e divenendo i succubi servi dei Poteri lì presenti. Il loro capo, una misteriosa donna chiamata La Benedetta, è l'unica autorità del gruppo, perché è in grado di parlare con la voce dei Poteri Superiori. Queste rivelazioni le giungono tramite le parole di un'entità che lei chiama "La Voce nei Sogni". In realtà, questa Voce è quella di Ghaerleth Axom, sebbene La Benedetta non ne sia a conoscenza. Ella fa qualsiasi cosa La Voce nei Sogni comandi, nella convinzione che le proprie azioni favoriranno l'apertura del *portale* e l'origine di un nuovo mondo.

Caratteristiche dell'edificio: La Piegna della Realtà si trova lungo una fila di negozi tutti simili, con appartamenti ai piani superiori, costruiti uno a fianco all'altro. Come in altre simili case a schiera, il pianoterra è fatto con la pietra scura molto comune nella Collina Ovest, mentre i due piani superiori sono di legno. Il negozio di libri vero e proprio occupa il pianoterra, mentre i piani superiori sono abitati da membri di Coloro che Sentono e dal proprietario del negozio (un adepto del Circolo Esterno della cabala). L'edificio ha anche un seminter-

rato che cela l'“Arcanium” della cabala, il fulcro delle sue attività magiche.

Una piccola rampa di gradini conduce alla porta d'ingresso e al piano principale de “La Piegia della Realtà”. Le porte esterne, sia quella davanti che quella sul retro, sono di legno pesante. La porta davanti non è chiusa a chiave durante l'orario di apertura (cioè di giorno), mentre quella sul retro di solito è sempre chiusa a chiave.

◆ **Porte di legno:** Spessore 3,75 cm; durezza 5; pf 15; CA 5; CD per sfondarla 18; Scassinare Serrature CD 25.

Le sole finestre al pianoterra sono nelle due porte di accesso al negozio. Essendo il piano in realtà rialzato di 1,5 metri sul livello del terreno, due finestre sul retro danno sul seminterrato (area 15c), e ognuno dei due piani superiori ha 2 grandi finestre sia sulla facciata anteriore che su quella posteriore. Tutte le finestre sono dotate di sbarre di ferro.

◆ **Sbarre di ferro:** Spessore 2,5 cm; durezza 10; pf 30; CA 6; CD per piegarle 24.

L'interno dell'edificio è pervaso delle strane energie magiche evocate nell'Arcanium presente nel seminterrato. Chi entra nel negozio tende ad avvertire una piccola ondata di vertigine e a rimanere disorientato nel constatare che lo spazio presente all'interno della costruzione non sembra combaciare con lo spazio esterno. L'effetto è più forte nel seminterrato e diminuisce leggermente salendo ai piani superiori. Unito all'odore nell'aria, un misto di incenso e libri ammuffiti, l'effetto tende a dare la nausea ai visitatori. I personaggi che entrano ne “La Piegia della Realtà” devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o subire una penalità al morale di -1 a tutti gli attacchi, i tiri salvezza e le prove d'abilità come risultato del senso di nausea e disorientamento. Questo effetto dura per tutto il tempo in cui un personaggio si trova all'interno dell'edificio e per 1d4 minuti dopo esserne uscito. I personaggi che entrano nel seminterrato devono effettuare un secondo tiro salvezza (vedi l'area 15c, più avanti).

15a. Negozio sul davanti (LI 1/2)

Qualcosa non va in questo posto. Gli angoli formati dai muri, dagli scaffali, dal pavimento e dal soffitto sembrano inesatti, come se lo spazio stesso qui dentro fosse distorto. Pergamene e tomi, alcuni dei quali avvolti in materiali che non riconoscete, riempiono gli scaffali addossati a ogni muro. In un angolo si trova un piccolo tavolo con due sedie a fianco. Un bancone sporge dal muro opposto. Dietro di esso, un'apertura è nascosta da una tenda di broccato, ricamata a rappresentare una terra straniera, brulicante di creature piene di tentacoli di raccapricciante mostruosità.

Questa stanza contiene i libri più adatti a essere letti dal pubblico, sebbene siano al limite della comprensione di una persona sana di mente. I personaggi che dovessero cercare tra gli scaffali possono trovare 1d4 libri riguardanti una qualche materia particolare compresa dall'abilità Conoscenze (arcane), e 1d3 tomi che potrebbero rappresentare una curiosità per un esperto di Conoscenze (religioni). I restanti libri sono molto più oscuri, e trattano di quello che è il principale campo di studio della cabala: l'alienismo (vedi l'area 15).

Durante le ore del giorno, il proprietario della Piegia

della Realtà, Jellik, siede su un alto sgabello dietro il bancone.

Creature: Jellik è un membro del Circolo Esterno della cabala, non ancora indottrinato nei segreti più profondi ma già abbastanza folle grazie al mestiere che si è scelto. I suoi occhi sono vitrei, e sposta di continuo lo sguardo da un punto all'altro. Il labbro inferiore si abbassa da un lato, e ogni tanto ne esce un filo di saliva, scivolando sul mento non rasato. Nonostante l'apparenza, è discretamente intelligente, di certo abbastanza sveglio da evitare un combattimento contro un avversario manifestamente superiore. Se minacciato, fugge al piano di sopra per cercare aiuto.

◆ **Jellik, Cabalista del Circolo Esterno (Esp1):** pf 6.

15b. Stanza sul retro (LI 5 o 7)

Altri scaffali riempiono questa stanza sul retro. Il senso di disorientamento che avete avvertito nella stanza sul davanti qui sembra più intenso. Una porta conduce fuori dall'edificio sul retro, e altre due porte sono a fianco di una scala che sale. Un debole mormorio cantilenante si propaga dall'area nei pressi della scala.

I libri qui si addentrano maggiormente nei misteri dell'alienismo rispetto a quelli nel davanti del negozio, e la loro funzione è più quella di biblioteca di riferimento per i cabalisti che non quella di merce in vendita.

Creatura: Una fauce gorgogliante vive nello sgabuzzino sotto alle scale, mormorando piano tra sé e sé tranne quando del cibo è nei paraggi. Se i personaggi aprono la porta dello sgabuzzino, inizia subito a gorgogliare e attacca.

◆ **Fauce gorgogliante:** pf 26.

Se i personaggi aprono la porta dello sgabuzzino e combattono contro la fauce gorgogliante, uno dei cabalisti dell'area 15e scende dalle scale per vedere cosa sta succedendo, mentre l'altro sale all'area 15f per avvertire La Benedetta che sta accadendo qualcosa. Se si aggiunge al combattimento un Cabalista del Terzo Circolo, il livello dell'incontro sale a 7.

◆ **Cabalista del Terzo Circolo (Str4):** pf 21.

15c. Seminterrato

La scala scende e si apre su quella che sembra una stanza per le riunioni, con un lungo tavolo circondato da cinque sedie. Sul muro a sinistra c'è una porta.

I personaggi che scendono nel seminterrato devono effettuare con successo un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o subire una penalità di circostanza -1 a tutti gli attacchi, i tiri salvezza e le prove d'abilità come risultato del crescente senso di disorientamento. Questa penalità si va a sommare a quella eventualmente subita all'ingresso nell'edificio.

15d. Arcanium (LI 7)

Quello che all'inizio sembrava un vago senso di disorientamento si sta trasformando in un affronto alla vostra percezione della realtà. Questa stanza sover-

te i limiti dello spazio come siete abituati a concepirlo. La distanza sembra irrilevante, angoli che non dovrebbero esistere semplicemente ci sono, e tutta la stanza sembra contrarsi e navigare nel tempo al ritmo di un cuore alieno. Sgargianti broccati ornano i muri, e due figure incappucciate in tuniche scure stanno in piedi, in silenzio. Un borbottio incoerente erutta da un cumulo sul pavimento, un ammasso vivente di bocche e carne e occhi... un'orgia di ululati, grida e canti atoni. Raggomitolata sul pavimento in un angolo della stanza (impossibile dire a quale distanza) c'è una donna avvolta in una veste rossa, che cerca disperatamente di coprirsi le orecchie e la faccia con le braccia.

La fauce gorgogliante stava gorgogliando prima che il gruppo entrasse nella stanza, quindi l'effetto di *confusione* sui personaggi è immediato. I cabalisti sono immuni ad esso. Dopo che i personaggi hanno effettuato i propri tiri salvezza, tutti tirano per l'iniziativa, dato che gli stregoni attaccano senza indugi.

La donna rannicchiata a terra è Alein, la Campionessa di Heironeous (LB umana Pal5). È indifesa fino a che non esce dalla Piegia della Realtà, essendo stata esposta troppo a lungo alle sue energie magiche distorte e alla fauce gorgogliante.

Creature: Gli stregoni sono Cabalisti del Secondo Circolo, gli iniziati di rango più basso tra Coloro che Sentono.

➤ **Cabalisti del Secondo Circolo (Str3):** pf 13, 16.

➤ **Fauce gorgogliante:** pf 16.

Sviluppo: Alein, una volta lontana dalla libreria, fornisce le stesse informazioni che è in grado di dare Torea, la sua apprendista (incontro 14). È stata catturata dagli stregoni e portata in questo luogo per ragioni che lei non comprende. Gli stregoni le farfugliavano folli aforismi apocalittici, ma Alein ha prestato poca attenzione ai loro vaneggiamenti.

15e. Primo piano (LI 6)

Questo piano dell'edificio contiene due piccole stanze da letto, con semplici giacigli e coperte consunte sul pavimento, una cucina con credenze e banchi, un tavolo con sei sedie che funge da zona pranzo e una latrina (indicata con "p" sulla mappa).

Creature: Se i personaggi hanno combattuto contro la fauce gorgogliante nell'area 15b, non c'è nessuno in questa, dato che dei due cabalisti uno è sceso per combattere contro il gruppo e l'altro è salito per avvertire La Benedetta. Diversamente, i due stregoni stanno parlando seduti al tavolo quando il gruppo arriva.

➤ **Cabalisti del Terzo Circolo (Str4 x 2):** pf 21, 26.

15f-h. Secondo piano (LI 8)

Questo piano comprende gli alloggi per la notte di altri quattro stregoni, inclusa una stanza più grande per La Benedetta. L'area 15g è la stanza privata delle udienze del capo della cabala, mentre essa dorme nell'area 15h. Coloro che Sentono hanno uno stile di vita ascetico, e tutte queste camere da letto contengono lo stesso spartano arredamento di quelle dell'area 15e.

Creature: Se i personaggi hanno combattuto la fauce gorgogliante nell'area 15b, uno dei Cabalisti del Terzo Circolo dell'area 15e è salito per avvertire La Benedetta;

entrambi si trovano ora nell'area 15f. Questo Cabalista del Terzo Circolo tiene la tenda leggermente scostata, e osserva se qualche intruso sta salendo le scale, mentre La Benedetta si prepara per l'imminente battaglia (vedi il paragrafo successivo). L'aggiunta del cabalista, qui, non aumenta il livello dell'incontro.

Anche se i personaggi avessero combattuto contro entrambi i cabalisti nell'area 15e, avrebbero probabilmente fatto abbastanza rumore da mettere in guardia La Benedetta. Questa lancia *armatura magica e resistenza* su se stessa, poi *nube di nebbia* per riempire l'intera zona (la nebbia filtra anche giù dalle scale, dato che l'incantesimo ne crea una quantità superiore a quella sufficiente per riempire il piano superiore). Poi usa le *pantofole del ragno* per prendere posizione sul soffitto dell'area 15f, lasciando aperta la tenda della stanza. Infine, lancia *evoca mostri IV* per evocare un *wyste* quando sente qualcuno che sta salendo le scale. Combatte fino alla morte.

➤ **La Benedetta (Str8):** pf 33.

➤ **Cabalista del Terzo Circolo (Str4):** pf 26.

➤ **Wyste:** pf 51.

16. Conclusione

Una volta che gli avventurieri hanno eliminato Coloro che Sentono, la notizia del loro successo si diffonde rapidamente in città. Alcuni ricchi mercanti del Mercato della Strada delle Ciarle organizzano una festa in onore di quanti hanno salvato la città dai folli piani della cabala e dalle razzie dei topi mannari. I personaggi ricevono un invito, portato da un ragazzino che funge da messaggero. Contiene le seguenti parole.

In segno di gratitudine per i grandiosi servigi che avete reso alla nostra comunità, i cittadini di Brindinford vi invitano a una festa in vostro onore, presso la Taverna dello Sguardo di Pietra nel quartiere della Porta Est, domani sera. Abbiamo nei vostri confronti un debito che non può essere ripagato, ma desideriamo esprimervi la nostra gratitudine con splendidi cibi e divertimenti.

Con un sincero grazie, Shoomma il Fabbro, a nome dei mercanti del Mercato della Strada delle Ciarle e dei cittadini di Brindinford.

L'invito è sincero, e la festa si svolge anche se i personaggi decidono di non intervenire. Se necessario, il DM dovrebbe incoraggiarli a partecipare: uno dei benefici delle avventure in città è che la riconoscenza e la gratitudine della popolazione sono spesso più dirette e immediate di quelle che si possono trovare nei dungeon.

I personaggi dovrebbero anche credere che questa sia la conclusione dell'avventura. La gente di Brindinford di certo crede che la minaccia sia svanita e ne è ben felice.

La Taverna dello Sguardo di Pietra, uno dei più popolari edifici della Porta Est, prende il suo nome da una scultura in pietra della testa di una medusa, che troneggia sulla porta d'ingresso. Il proprietario e oste, Gell (N halfling Esp5), è un personaggio chiassoso e spesso grossolano, ma si è circondato di collaboratori impressionanti. Nankiy (CB umano Brd8) si esibisce regolarmente davanti agli avventori, e sfrutta la propria posizione per raccogliere un fenomenale assortimento di dicerie e barzellette, condite a volte da frammenti di utili informazioni. Il buttafuori, Hargg (CN umano Bbr5), è un

esotico straniero che parla raramente, sebbene spesso ascolti più di quanto sembri.

Il Luogotenente Shella della guardia cittadina, Shoomma e molti altri mercanti di spicco, e ogni altro PNG con il quale i personaggi abbiano avuto qualche interazione durante l'avventura, sono presenti alla festa. Il barone non interviene, ma è presente la sorella, Eriana. I mercanti non trovano nulla di strano in ciò, dato che il barone è spesso occupato dalla pesante incombenza di governare la città e tende a mandare la sorella al proprio posto. Eriana (LB umana Ari2), è un'affascinante e devota donna con un particolare rispetto per i chierici buoni e i paladini, e si preoccupa di offrire i propri ringraziamenti personali e le proprie congratulazioni ai personaggi, e regala a ognuno di loro un prezioso fermaglio d'argento, con incastonata una stupenda ametista viola, del valore di 600 mo.

La festa è splendida: un cinghiale viene arrostito sullo spiedo, birra e idromele scorrono a fiumi, e Nankiy offre un intrattenimento molto gradevole, che culmina con la trasposizione in poesia delle imprese degli avventurieri (con alcuni episodi inventati di sana pianta, ma tutto all'insegna dell'eroismo e della grandiosità). Viene proposta almeno una dozzina di brindisi in onore dei personaggi, e ognuno è accolto da un caloroso "Urrà! Urrà!" e da uno scrosciante applauso.

Gli abitanti della città fanno del proprio meglio per far sentire gli avventurieri dei veri eroi. Questo è un buon momento per assegnare i punti esperienza e terminare la sessione, lasciando i giocatori a chiedersi dove la loro strada li porterà prossimamente. (L'importante è che la sessione termini con i personaggi ancora alla festa, non dopo di essa. L'incontro 17 inizia appena i personaggi escono dallo Sguardo di Pietra).

EVENTI E INCONTRI: SECONDA PARTE

Non c'è niente a questo mondo come un boccone d'inferno per stuzzicarti l'appetito per quello che verrà.

– Ghaerleth Axom

Come nella prima parte, gli incontri numerati qui sotto fanno riferimento al “Diagramma di Flusso degli Incontri” di pagina 32. La seconda parte inizia subito dopo l'incontro 16.

17. Assassini! (LI 12)

Appena i personaggi lasciano la celebrazione in loro onore (incontro 16), diventano l'obiettivo di un attentato programmato alle loro vite.

Una voce alta e chiara risuona da un vicolo che nasce dalla strada principale: “Ehi, eroi!”

In piedi, circa 4,5 metri all'interno del vicolo, si trova una ogre magi, una dei servitori di Ghaerleth Axom. Alta 3 metri, con una pelle verde smeraldo, capelli di un blu intenso e piccole corna d'avorio, la creatura difficilmente passa inosservata. Colpisce il gruppo con un *cono di freddo*, poi corre dentro il vicolo, si rende invisibile e vola in alto appena svolta un angolo ed è fuori dalla visuale dei personaggi. Lo stretto vicolo dà forma al *cono di freddo*, cosicché probabilmente l'incantesimo non può colpire più di una persona, cioè il personaggio che si trova più vicino all'ingresso nel vicolo.

Lo scopo dell'ogre magi, conscia di non poter uccidere l'intero gruppo con un singolo *cono di freddo*, è quello di attirare gli avventurieri in una trappola mortale. Vari assassini si nascondono in questo piccolo labirinto di vicoli, e la loro forza combinata è una sfida difficile da affrontare per i personaggi giocanti. L'obiettivo del gruppo, in questo incontro, dovrebbe essere quello di uscirne vivo.

Creature: La mappa “Labirinto di vicoli” nell'interno di copertina mostra l'ubicazione di ogni assassino nelle viuzze. La posizione iniziale dell'ogre magi è indicata con una “a”. Una volta diventata invisibile e alzata in volo, questa segue i personaggi fino a che essi entrano in combattimento. A quel punto, si va a posare su un tetto e tira con il proprio arco lungo in mezzo alla mischia, o si lancia all'attacco brandendo uno spadone.

➤ **Ogre magi:** pf 37. Proprietà: Giaco di maglia, spadone Enorme, arco lungo Enorme, 20 frecce Enormi, 270 mp.

La locazione “b” mostra la posizione di Felga, la grimlock ranger/assassina, se essa è sopravvissuta all'incontro 11. Se Felga è morta, nessuno occupa quella posizione. Felga sfrutta la propria abilità Nascondersi (+10) per rimanere fuori vista mentre i personaggi si avvicinano. Appena un personaggio entra in un raggio di 6 metri dalla sua posizione, lancia *oscurità* sulla propria

ascia e attacca.

➤ **Felga (Grimlock Rgr3/Ass3):** pf 69.

Due assassini sono nascosti nella locazione indicata con “c” sulla mappa. Anch'essi usano l'abilità Nascondersi (+12) per rimanere fuori vista, con l'idea di attaccare ai fianchi i personaggi che dovessero passare tra di loro e usare i propri attacchi furtivi (non hanno tempo sufficiente per studiare i personaggi per un attacco mortale).

➤ **Assassini (Ldr5/Ass1):** pf 31, 25.

Due ladri bloccano i vicoli che portano a una strada più ampia (locazione “d” sulla mappa), mentre un terzo è appollaiato su un ponte che sovrasta un vicolo, sospeso tra due tetti. Se uno dei ladri a terra entra in mischia, l'altro corre ad assisterlo, e i due tentano di manovrare per compiere attacchi furtivi. Il ladro sul ponte si muove liberamente tra i due tetti per avere una buona linea di tiro verso qualsiasi personaggio a portata. A eventuali personaggi che stiano correndo o scalando vengono negati i bonus di Destrezza alla CA, quindi il ladro armato di balestra può compiere attacchi furtivi nei loro confronti se è a una distanza non superiore ai 9 metri e può vederli.

➤ **Ladri (Ldr4):** pf 20, 18, 18.

Un chierico di Hextor, membro di un culto diabolico che presto si impadronirà del tempio di Pelor, è nascosto in un vicolo cieco nella posizione indicata con “e”. Se il gruppo si avvicina, lancia *evoca mostri II* per assicurarsi l'aiuto di un lemure.

➤ **Chierico infernale (Chr4):** pf 33.

➤ **Lemure:** pf 10.

Infine, un sopravvissuto di Coloro che Sentono attende nell'ombra in un altro vicolo cieco (locazione “f”). La sua tattica è quella di lanciare due *sferre infuocate* nei primi 2 round, usando poi le proprie azioni successive per dirigerne il movimento, a meno che non sia minacciato in modo diretto.

➤ **Cabalista del Terzo Circolo (Str4):** pf 23.

Quando il combattimento in mischia ha inizio, tutti gli assassini convergono nel punto dello scontro, cercando di assicurarsi che nessun personaggio sfugga alla loro rete. I personaggi che scappano sulla Via della Porta Est o sulla Strada delle Concerie sono al sicuro, dato che gli assassini non li seguono al di fuori del labirinto di vicoli.

Sviluppo: Gli assassini sono tutti fedeli alla propria causa fino al fanatismo; se catturati, rifiutano di fornire qualsiasi informazione al gruppo. Il cabalista vaneggia come i suoi compagni (vedi l'incontro 14), mentre il chierico predice un inevitabile, infausto destino. Gli assassini, compresa Felga, sono ben addestrati nel proprio lavoro e non dicono una parola. Se la fuga non è possibile, tenteranno tutti di togliersi la vita piuttosto che affrontare la giustizia.

18. La Voce nei Sogni (LI 8)

Quando i personaggi vanno a dormire, realizzano rapidamente che i deliri degli stregoni a proposito de “La Voce nei Sogni” non erano pura follia. Utilizzando le proprie capacità telepatiche dalla stanza sopra la loro nella locanda, Ghaerleth Axom sussurra nella mente di ognuno dei personaggi dormienti, uno alla volta.

Sogni bizzarri riempiono la vostra mente stanotte, mentre immagini degli assassini che vi siete trovati ad affrontare si mischiano con parole che sembrano

giungere da un mondo alieno, al di là dello spazio e del tempo. Le sibilanti sillabe, a voi incomprensibili, sembrano contorcersi e legarsi insieme come serpenti nelle vostre menti, rendendo chiaro il loro sinistro intento sebbene non possiate capirne il significato. Dopo quella che sembra un'eternità, delle parole risuonano improvvisamente chiare, come l'ululato di un pazzo: "Le campane suonano! Il portale si spalanca!" Dopodiché, ricadete in un sonno profondo.

Un personaggio che stia montando la guardia si accorge che i compagni addormentati sembrano evidentemente irrequieti mentre sognano, e può svegliarli facilmente, interrompendo il sogno.

Creature: Ghaerleth Axom evita qualsiasi contatto più stretto con i personaggi. Se il gruppo si alza e cerca nella locanda, salta fuori da una finestra, levita fino al suolo, e scompare nei vicoli. Nel frattempo, i personaggi riusciranno di sicuro a svegliare un buon numero di avventori arrabbiati.

➤ **Ghaerleth Axom (Mind flayer):** pf 42.

19. Squillano le trombe

Alle prime ore del mattino successivo, le trombe degli araldi risuonano nella città, annunciando il desiderio del barone di parlare alla sua gente. I personaggi hanno due opzioni: cercare di farsi largo tra la folla per avvicinarsi al maniero e ascoltare il barone con le proprie orecchie, oppure attendere 1 ora per i banditori, che girano per le strade della città a ripetere il discorso. Se i personaggi sono in un luogo pubblico quando le trombe squillano, vedranno molte persone alzarsi per unirsi alla folla, ma altrettante che rimangono ferme in attesa dei banditori.

20. Tra la folla (LI 6)

Una folla si è formata fuori dal maniero del barone, intorno alla torre nordest. Meno della metà dei quasi cinquemila abitanti della città si è riunita qui, ma la folla sembra enorme... e agitata. Il cielo mattutino è a sua volta agitato, con pesanti nuvoloni neri a bloccare la luce del sole.

La folla rumorosa si fa quieta quando squillano le trombe degli araldi, e una figura che dev'essere il barone appare su un'alta balconata, vicino alla cima della torre. Sembra alto più di 1,8 metri, vestito con una tunica bianca e un mantello porpora, e sfoggia una barba nera tagliata molto corta. Solleva le braccia, e tutti fanno silenzio.

Ghaerleth Axom si nasconde nell'ombra proprio dietro il barone, ed esercita un controllo mentale continuo sul suo nuovo burattino. Un personaggio potrebbe notarlo effettuando con successo una prova di Osservare con CD pari al risultato della prova di Nascondersi di Axom (1d20+14), con una penalità di -1 per ogni 3 metri di distanza (la balconata è 9 metri sopra il livello della strada, e qualsiasi personaggio che sia entro 9 metri dalla torre ha la visuale bloccata dalla balconata stessa, quindi la distanza minima è di 12 metri, per una penalità di -4). Se il personaggio presta attenzione al barone, avrà un'ulteriore penalità di -5 per la distrazione sulla propria prova

di Osservare. Se qualcuno dei personaggi supera la prova di Osservare, leggere il seguente testo.

Un'alta figura è nascosta nell'ombra dietro il barone. I suoi tratti sono nascosti da un mantello con cappuccio.

Se un personaggio ha effettuato con successo la prova con un margine di 10 o più (superando di almeno 10 la prova di Nascondersi di Axom, una volta conteggiati i modificatori per la distanza e la distrazione), quel personaggio nota anche che gli occhi della figura incappucciata sono completamente bianchi e sembrano piuttosto grandi.

Le parole del barone appaiono nel riquadro sottostante. Il tono della voce è totalmente inespressivo, nonostante le dichiarazioni di tristezza e dispiacere. Parla senza pause, indifferente a qualsiasi interruzione proveniente dalla folla sottostante.

"Brava gente di Brindinford, mi rivolgo a voi quest'oggi con un grave peso sul cuore, vedendo il caos in cui è sprofondata la nostra città. L'illegalità e il disordine hanno regnato sin dall'inizio di questa fiera, e anche gli sforzi di un'eroica banda di avventurieri non sono riusciti a mettere la parola fine a questa follia. Mentre celebravamo questi eroi e facevamo festa in loro onore, degli assassini complottavano per ucciderli.

"Le guardie della nostra bella città sono state decimate. Le strade non sono sicure durante la notte. Quindi, mi trovo costretto a istituire una nuova forza di legge, una forza che riporterà l'ordine a Brindinford. Sia messo agli atti che io, Barone Euphemes Secondo, ho oggi decretato i seguenti editti.

"La fiera è terminata, con effetto immediato. Tutti i carri dovranno essere rimossi dalla Via della Porta Est prima del tramonto. Qualsiasi carro o bancarella trovato sulla strada dopo il tramonto verrà distrutto.

"Le porte della città vengono chiuse. Nessuno dovrà entrare o uscire da Brindinford fino a nuovo ordine.

"Indossare armi in città è proibito. Chiunque venga trovato con un'arma sarà immediatamente arrestato.

"Il tempio di Pelor, il cui dio non ha ritenuto opportuno difendere la nostra città, è chiuso, e i suoi sacerdoti sono dichiarati fuorilegge. Do l'ordine di arrestare il Sommo Sacerdote Forgrim di Pelor e la Campionessa del Sole Marith, così come tutti gli accoliti che hanno servito nel tempio.

"Per mantenere questo nuovo ordine nella nostra bella città, richiamo tutti i cittadini nel pieno delle proprie forze che si sono arruolati nella milizia. Dovranno fare rapporto alle proprie caserme immediatamente.

"Che le forze maligne che vogliono soverchiare la legge, sappiano che non tollereremo più questo comportamento. La resistenza sarà punita con la morte, e la giustizia verrà messa in atto senza indugio."

Mentre il barone termina il proprio discorso, appare una figura sul tetto della torre. La creatura è umanoide, alta circa 2,7 metri, ma scarna al punto da essere scheletrica.

Una coda simile a quella di uno scorpione oscilla dietro di essa, pungendo l'aria minacciosamente. Il barone si volta senza dire altro e scompare all'interno della torre.

Creature: Il nuovo aiutante del barone, un osyluth evocato dai sacerdoti infernali, è assetato di combattimento, sebbene non attacchi per primo. Se i personaggi lo attaccano in qualche modo nella sua posizione a 10,5 metri d'altezza, combatte con gioia, ridacchiando tra sé e sé per tutto il tempo.

➤ **Osyluth:** pf 31.

21. Banditori (LI 6)

Circa mezz'ora dopo l'annuncio degli araldi, i corni suonano di nuovo: questa volta, pare, per annunciare l'arrivo dei banditori incaricati di ripetere il discorso del barone in tutta la città.

Se i personaggi seguono le trombe per udire i banditori, continuare la descrizione.

Questi non sono banditori normali! Sebbene l'uomo che porta la tromba, intento ora a srotolare una pergamena per leggerla, sembri normale, le creature che lo affiancano decisamente non sono cittadini di Brindinford. Assomigliano a goblin, ma sono alti 1,8 metri e hanno la pelle violacea. I loro occhi brillano di un'eccitazione disumana mentre il banditore legge le parole del barone.

L'uomo ripete le parole del discorso del barone (vedi incontro 20) per filo e per segno, sebbene non appaia a proprio agio, incespichi su alcune frasi, e sudi copiosamente. Una volta terminato, lui e la sua scorta di barghest ritornano al maniero del barone.

Creature: I barghest sono degli ulteriori alleati del culto infernale che ora controlla il tempio di Pelor. Come l'osyluth dell'incontro 20, i loro ordini sono di non attaccare per primi, ma non vedono l'ora di avere la scusa per uccidere qualche avventuriero arrogante.

➤ **Barghest (2):** pf 31, 37.

Il banditore è un popolano. Evita il combattimento a ogni costo.

➤ **Popolano:** pf 3.

22. Legge marziale (LI variabile)

In seguito al proclama del barone, Brindinford diventa una città nuova. I cittadini sono paralizzati dalla paura. Diventa dolorosamente ovvio che l'ultima minaccia del barone non era uno scherzo: l'osyluth, i barghest e altri diavoli uccidono rapidamente chiunque non rispetti le nuove leggi. Membri della milizia sono ora posti a guardia delle porte dall'interno, 6 per ogni accesso. (Molti membri della milizia sono combattenti di 1° livello, ma alcuni sono semplici popolani). Nel frattempo, una colonna di fiamme si alza dalle rovine della cupola del tempio di Pelor, diventato la tana dei diavoli e dei loro alleati umani. Il fuoco risplende nel cielo coperto, visibile da qualsiasi punto della città.

Mentre i personaggi continuano il proprio lavoro in città, hanno incontri casuali proprio come se fossero in un dungeon. Per ogni ora che il gruppo trascorre all'aperto, o quando sembra aver bisogno di un po' di movi-

mento, il DM può tirare sulla tabella seguente o scegliere un incontro da essa.

d%	Incontro
01-40	Nessun incontro
41-60	Milizia (LI 4)
61-75	Vigilanti (LI 7)
76-90	Assassini (LI 7 o 6)
91-00	Progenie infernale (LI 7 o 6)

Milizia: Gruppi di milizia richiamata si aggirano paurosi per le strade per mantenere l'ordine, stringendo con forza le proprie armi. Temono il gruppo e cercheranno di evitare i guai.

Creature: I sei membri della milizia sono armati con spade lunghe e indossano armature imbottite.

➤ **Membri della milizia (6):** pf 4, 8, 6, 6, 1, 7.

Vigilanti: L'osyluth apparso alla fine del proclama del barone forma una pattuglia che sorveglia la città, accompagnato da 4 membri della milizia terrorizzati. Questa squadra si avvicina a chiunque sia impegnato in attività sospette, incluso portare con sé delle armi. Se i personaggi continuano a indossare le armi in città, o sono in altro modo intenti a una "rivolta" contro il nuovo regime, questa pattuglia li avvicina.

Creature: L'osyluth è un essere gigantesco e vagamente umanoide. La testa e le spalle sono più alte di quelle dei suoi compagni umani. La pelle color cenere è tirata sul suo scheletro alieno, come quella di un animale scuoiato, mentre una mostruosa coda, terminante con un pungiglione che trasuda veleno, si agita dietro il corpo.

I personaggi dovrebbero trovarsi di fronte a un dilemma morale nel confrontarsi con i membri della milizia operanti sotto l'effetto di compulsione (gli ordini del barone, rinforzati dalle capacità di *charme* e *suggerimento* del diavolo). La soluzione ideale è quella di usare attacchi non letali (come danni debilitanti o incantesimi non mortali) sui membri della milizia quando necessario, concentrando gli attacchi sull'osyluth. I membri della milizia si ritirano dal combattimento dopo aver subito una qualsiasi ferita, anche se rimangono coscienti.

➤ **Osyluth:** pf 31.

➤ **Membri della milizia (4):** pf 2, 3, 5, 4.

Assassini: Il gruppo mette in pericolo la buona riuscita dei piani di Ghaerleth Axom, quindi questi continua a dar la caccia ai PG. Gli assassini possono colpire in qualsiasi momento, tentando attacchi mortali contro i personaggi più potenti.

Creature: Se Felga è viva, è lei l'assassino. Diversamente, si tratta di un Ladro 5/Assassino 1, come quelli dell'incontro 17.

➤ **Felga (Grimlock Rgr3/Ass3):** pf 69.

➤ **Assassino (Ldr5/Ass1):** pf 33.

Progenie infernale: L'apertura del portale per i piani infernali che ora è presente nel Tempio di Pelor ha dato via libera per la città a una serie di creature immonde. Questi immondi vagano per le strade, rendendo ridicola la dichiarazione del barone di legge e ordine con la distruzione e il terrore che seminano ovunque. Tirare un dado percentuale sulla seguente tabella.

d%	Progenie infernale
01-30	Gatto infernale (LI 7)
31-80	Barghest (LI 6)
81-00	Megaraptor immondo (LI 6)

Creature (LI 7 0 6): Un gatto infernale ha più o meno le dimensioni di un grosso leone, lungo 2,1 metri e alto circa 1,2 metri al garrese. Il suo corpo, normalmente, è invisibile, ma nell'oscurità totale è possibile vederne il contorno, debolmente luccicante.

➤ **Gatto infernale:** pf 52.

I barghest preferiscono la propria forma di lupo, diventando mostruose creature alte quasi 1,5 metri al garrese.

➤ **Barghest (2):** pf 30, 34.

Un megaraptor immondo è un rettile bipede Enorme, con scaglie rosso fuoco e occhi neri come la pece. Assomiglia totalmente al megaraptor del *Manuale dei Mostri*, ma è una bestia magica, può punire il bene una volta al giorno (senza bonus di attacco, ma con 8 danni addizionali), ha un punteggio d'Intelligenza pari a 3 e la capacità immonda di scurovisione fino a una distanza di 18 metri, resistenza 15 al freddo e al fuoco, e riduzione del danno 5/+2. (Vedi "Creature Immonde" nell'Appendice 3 del *Manuale dei Mostri*).

➤ **Megaraptor immondo:** pf 80.

Sviluppo: Il resto dell'avventura si svolge fondamentalmente in risposta alle azioni dei personaggi giocanti. L'unica speranza di miglioramento per l'oscura situazione in cui versa Brindinford sono i loro eroici sforzi. Se non fanno nulla, le cose cambiano in peggio. Allo stesso tempo, Ghaerleth Axom continua a seguire i propri piani indipendentemente dalle azioni dei personaggi.

23. Da soli (LI variabile)

La maggior parte della popolazione trema di terrore sotto il controllo dei diavoli. Pochi cittadini hanno voglia di intraprendere qualsiasi azione che possa in qualche modo attirare su di loro l'ira infernale di questi esseri. Quasi sempre, questo implica lasciare le proprie case. Tutto ciò comporta che i personaggi sono lasciati a se stessi: dopo tutto, sono loro gli eroi dell'avventura.

I personaggi con un buon grado di diplomazia, tuttavia, possono cercare di ottenere l'aiuto o il sostegno di alcune persone chiave all'interno della città. Se non altro, questo approccio può fornire loro alcune utili informazioni. Nel migliore dei casi, potrebbero esser capaci di convincere certi personaggi a compiere specifiche missioni per aiutare la loro causa. In linea di massima, questa fase è lasciata all'iniziativa del gruppo. Di seguito vengono dati alcuni suggerimenti su possibili alleati.

Raccogliere Informazioni: Usare l'abilità Raccogliere Informazioni è più difficile e rischioso nella Brindinford sottoposta a legge marziale. Essendo proibito entrare nella città e uscirne, ed essendo i cittadini talmente impauriti da non voler uscire di casa, quasi tutte le taverne hanno sospeso le attività. Anche le persone che se ne vanno in giro sono comunque molto restie a parlare con gli stranieri.

Un'informazione che i personaggi possono facilmente dedurre è che il proclama del barone ha preso alla sprovvista l'intera città. Il Barone Euphemes non era mai stato molto popolare, ma non era mai capitato che compisse atti di crudeltà. Viene generalmente considerato un personaggio saggio, benevolo e autoritario. Ha tassato pesantemente il commercio, impedendo ai mercanti di guadagnare ricchezze e potere come avrebbero voluto, e ha governato sempre con l'intento di favorire l'aristocrazia e farle mantenere il proprio status. Nonostante ciò, nessuno avrebbe mai

immaginato che potesse arrivare a istituire misure così restrittive.

Guardia cittadina: Se i personaggi contano di ottenere il sostegno della guardia cittadina, rimarranno profondamente delusi. La guardia è agli ordini dal barone, e il barone *a sua volta* è agli ordini di Ghaerleth Axom, il quale non è per nulla intenzionato ad aiutare i personaggi. Se il gruppo visita la caserma delle guardie, un basso edificio di pietra adiacente alla torre di guardia sudest del maniero del barone, si troverà a dover passare tra due barghest, in forma di lupo, che sorvegliano l'ingresso. I barghest fanno passare i personaggi, comunque, e questi sono liberi di provare a parlare col Luogotenente Shella.

Il capo delle guardie tenta di dissuaderli da qualsiasi azione ostile nei confronti del barone o delle autorità che questi ha istituito. Se i personaggi insistono, le guardie tentano di arrestarli. I barghest attaccano qualsiasi personaggio in fuga dalla caserma, se le guardie lo inseguono.

➤ **Barghest (2):** pf 30, 34.

Oltre le mura: Personaggi intraprendenti non avranno alcun problema a trovare un modo per uscire dalla città nonostante le porte siano sbarrate. La via più immediata è scalare le mura, e non presenta ostacoli particolari eccetto le mura stesse (che sono alte 7,5 metri e lisce, comportando quindi una prova di Scalare a CD 30).

Creature (LI 6): Una volta fuori dalle mura, i personaggi sono subito aggrediti da un branco di segugi infernali che vaga intorno alla città in cerca di fuggitivi. I mostri attaccano a vista.

➤ **Segugi infernali (3):** pf 25, 23, 18.

Bosco sacro: Un circolo druidico mantiene un luogo sacro proprio al di là del fiume Brinding, per ragioni note solo ai druidi stessi. Due umani anziani, Enselle (N umana Drd4) e Tier (NB umano Rgr5), sono i capi di questo gruppo. Sei druidi (due Drd2 e quattro Drd1) e quattro ranger (una mezzelfa Rgr2 e tre Rgr1) completano il circolo. Sono fondamentalmente neutrali, e si tengono al di fuori degli eventi della città se questi non coinvolgono il fiume o la foresta. Nonostante ciò, sono al corrente di ciò che sta accadendo a Brindinford al momento.

Reazione iniziale: Indifferenti (i druidi o i ranger guadagnano un bonus di +5 per influenzare, e presentare prove che il gruppo ha ucciso i segugi infernali fornisce un ulteriore +5).

Amichevoli (CD 15): Informazioni: Qualcuno ha aperto un portale verso un altro piano di esistenza all'interno di Brindinford. Un modo di richiuderlo potrebbe essere quello di incanalare una potente energia positiva al suo interno.

Premurosi (CD 30): Cure e altre magie (fino a incantesimi da druido di 2° livello), altri possibili incarichi.

Accampamento halfling: Il luogo più importante al di fuori della città vera e propria è l'accampamento permanente degli halfling sul fiume, una città galleggiante di chiatte e zattere che questo gruppo semino-made chiama casa. Una rispettata anziana dell'accampamento, sebbene non capo riconosciuto, è Dentheira (LB halfling femmina Chr3 di Yondalla), una sacerdotessa la cui saggezza è da tutti tenuta in grande considerazione. Suo figlio Modeir (LN halfling Grr2) sfrutta la sua reputazione per migliorare la propria condizione tra i pari, ma viene generalmente visto come un bifolco.

Gli halfling sono grandi pescatori, e prima del discorso del barone gli umani viaggiavano regolarmente fino all'accampamento per comprare pesce. Dopo il proclama, tuttavia, questi halfling sono stati tagliati fuori dagli abitanti della città (inclusi i molti halfling che si trovavano all'interno delle mura per la fiera) e si sono ritrovati con un problema a loro volta. In qualche modo, la presenza di un portale per i piani infernali all'interno del Tempio di Pelor ha portato una creatura mostruosa nel fiume, dove questa sta terrorizzando gli halfling con attacchi casuali.

Reazione iniziale: Maldisposti, Amichevoli se c'è un halfling nel gruppo. La diplomazia non ha successo a meno che il gruppo non aiuti gli halfling a fronteggiare il mostro presente nel fiume.

Amichevoli: Nulla.

Premurosi: Disposti a tutto, purché ragionevole.

Creature (LI 5): Il mostro nel fiume è un elasmosauro immondo, un rettile con una lunga coda e un collo da serpente, un corpo ovoidale ricoperto di una pelle nera e coriacea, e quattro pinne. La creatura è lunga 21 metri, e i suoi occhi brillano come carboni ardenti. Si nasconde sott'acqua, nuotando sotto le piattaforme galleggianti che costituiscono l'accampamento, e si affaccia in superficie solo per attaccare, per poi rituffarsi e divorare la propria preda.

➤ **Elasmosauro immondo:** pf 72.

24. Tempio di Pelor

Il tempio di Pelor nella città di Brindinford è un edificio di pietra dedicato al dio del sole e ornato dai simboli del suo culto. Il tempio, una volta, era incoronato da una cupola dorata: al centro di questa, una grande finestra permetteva al sole (nelle giornate serene) di entrare nell'edificio e inondarlo di luce. La notte prima della chiusura del luogo di culto da parte del barone, i cultisti infernali agli ordini di Ghaerleth Axom si sono impadroniti di esso, dissacrando il suolo sacro e trasformandolo in un pozzo di malvagità. La struttura, un tempo grandiosa, ora brucia di fuoco infernale e la cupola dorata è crollata. Il Sommo Sacerdote Forgrim e la Campionessa del Sole Marith sono latitanti, forse nemmeno più all'interno della città, entrambi con una taglia sulla propria cattura. La dozzina di accoliti che servivano nel tempio si sono dispersi a loro volta, rimpiazzati da chierici infernali e dai loro alleati immondi.

Caratteristiche dell'edificio: Il tempio è un edificio interamente in pietra, vasto e isolato. Consiste in un'enorme cupola fiancheggiata da due ali più piccole a due piani. Le ali ospitano stanze per l'accoglienza dei fedeli (un vasto salone, una cucina, una sala per le riunioni), alloggi per i responsabili del tempio (Forgrim e Marith), una sagrestia e una biblioteca.

Le porte d'ingresso al santuario sono enormi porte di pietra, mai chiuse a chiave.

➤ **Porte di pietra:** Spessore 10 cm; durezza 8; pf 60; CA 4; CD per sfondarle 28.

Le porte esterne che danno sulle ali, e tutte quelle interne, sono pesanti porte di legno. Quelle esterne sono di solito chiuse a chiave (e lo sono sempre durante l'invasione immonda).

➤ **Porte di legno:** Spessore 3,75 cm; durezza 5; pf 15; CA 5; CD per sfondarle 18; Scassinare Serrature CD 25.

Ci sono finestre in ogni stanza nelle ali, bloccate da sbarre di ferro spesse 2,5 cm.

➤ **Sbarre di ferro:** Spessore 2,5 cm; durezza 10; pf 30; CA 6; CD per piegarle 24.

Tentare di scalare le mura delle ali richiede l'usuale prova di Scalare per edifici di pietra (CD 21). Salire sulla cupola è invece leggermente più semplice (CD 19) essendo il muro curvo. Questo non è comunque un percorso consigliabile, dato che fiamme infernali lambiscono l'apertura in cima alla cupola crollata.

24a. Santuario (LI 7)

Un'enorme colonna di fiamme crepitanti, con diametro di 6 metri, si alza dal pavimento, arrivando fino a sfiorare il buco nel soffitto di questa imponente cupola. Un sottile strato di cenere copre ogni cosa, smosso sul terreno dalle impronte di parecchi piedi. Simboli e icone di Pelor sono incisi nei muri e dipinti sul pavimento, ma sembrano tutti graffiati, sporcati o distrutti. Nel centro del santuario, dove una volta c'era l'altare, si apre ora una profonda fossa, che sputa fuori un fuoco sacrilego verso il cielo, quasi a deridere il sole. Il tempio di Pelor, quello che una volta era un luogo sacro, ora emette un fetore malvagio.

La presenza di diavoli nel tempio ha indebolito il legame del luogo con Pelor, e l'ha invece permeato di un effetto di *dissacrare*, imponendo una penalità profana di -3 alle prove di scacciare effettuate all'interno del santuario. Un incantesimo *consacrare* annulla l'effetto e nega questa penalità.

I personaggi che si avvicinano entro 1,5 metri dalla colonna di fuoco infernale subiscono 1d6 danni per ogni round in cui rimangono così vicini. I personaggi in armatura metallica che si avvicinano subiscono un effetto simile a quello di un incantesimo *riscaldare il metallo*. Allontanarsi dal fuoco fa immediatamente



diminuire l'effetto del calore. Qualsiasi personaggio abbastanza folle da entrare nel fuoco subisce 10d6 danni per round, e cade nella fossa (a meno che il personaggio non voli). La fossa è un *portale* per il piano infernale in cui vivono i diavoli, quindi il personaggio difficilmente sopravviverà a lungo.

Un chierico buono (o un chierico neutrale in grado di scacciare i non morti) può chiudere il *portale* infernale con una prova di scacciare sufficiente a scacciare 10 DV di non morti. Se succede ciò, la colonna di fuoco svanisce, e il buco nel pavimento diventa una semplice fossa, profonda 6 metri.

Creature: Se l'osyluth degli incontri 20 e 22 è ancora vivo, si trova in questa stanza, vicino alla fonte della propria esistenza e del proprio potere. Gli altri abitanti del tempio sono abituati a rumori forti e strani in questa zona, quindi non si preoccupano di investigare nemmeno in caso di evidenti suoni di battaglia.

➤ **Osyluth:** pf 31.

Tattiche: L'osyluth combatte il più duramente possibile, concentrandosi su attacchi fisici supportati dalla sua aura di *paura*, *muro di ghiaccio* per dividere il gruppo, *devastazione*, e *volare* per evitare attacchi. Se necessario, evoca un altro osyluth dalla fossa.

24b. Salone (LI 4)

Questa stanza grande e spoglia veniva usata per piccole riunioni nel tempio che non riguardassero l'adorazione. Uno sgabuzzino sotto la scala nasconde scope, strofinacci, secchi e un leggio portatile.

Creature: Due segugi infernali hanno trasformato questa stanza nella loro tana. I grossi cani color rosso ruggine trascorrono il proprio tempo, quando non sono portati fuori per cacciare, rincorrendosi nella sala, lottando uno contro l'altro, o acciambellandosi in un angolo per dormire. Abbaiano sonoramente quando qualcuno che non conoscono entra nella stanza, richiamando immediatamente l'attenzione del chierico nell'area 24c e dell'imp nell'area 24d, che accorrono per aggiungersi alla lotta. (Se si aggiungono il chierico e l'imp il livello dell'incontro aumenta a 7; se si aggiunge solo l'imp, il livello aumenta a 6).

➤ **Segugi infernali (2):** pf 21, 15.

24c. Sala riunioni (LI 5)

Questa stanza più piccola ospita un largo tavolo circolare, circondato da sei sedie di legno. La superficie del tavolo è intarsiata col simbolo di Pelor, sebbene ora sia rovinata da molti tagli di coltello e altri sfregi. Un basso scaffale sorregge un assortimento di testi religiosi sacri a Pelor. Una porta su un muro porta a una latrina (indicata con "p" sulla mappa).

Creature: Se il chierico infernale dell'incontro 17 è ancora vivo, passa la maggior parte del suo tempo in questa sala, aspettando impaziente che succeda qualcosa di interessante. Trascorre le giornate a intagliare i propri sentimenti profani sul tavolo, a strappare pagine dai libri o scrivere commenti editoriali a margine, oppure a dormire coi piedi sul tavolo. Se i personaggi entrano nella stanza, reagisce rapidamente, richiamando l'imp ("Imp!"), che apre la porta per l'area 24b arrivando dalla cucina (area 24d) e porta quindi con sé i segugi infernali. (Se nell'incontro sono presenti anche l'imp e i segugi, il LI diventa 7).

➤ **Chierico infernale (Chr4):** pf 33.

24d. Cucina (LI 2)

Fin tanto che il tempio era gestito dai chierici di Pelor, la cucina era sempre pulita come uno specchio. Ora, il posto è diventato un disastro. Pentole e padelle riempiono il pavimento, il cibo della dispensa è sparso su banchi e pareti, e mestoli e cucchiari sono piegati in forme innaturali.

Creature: Nel bel mezzo della distruzione, un diavolo minuscolo saltella tutto intorno pervaso di gioia, in cerca di oggetti da distruggere. La creatura umanoide, alta 60 cm e dalla pelle rossa, è dotata di due ali da pipistrello coriacee, di una lunga coda spinata, e di corna arrotondate che splendono bianche come i suoi denti. Quando degli intrusi entrano nella cucina, urla per chiedere l'aiuto del chierico dell'area 24c (se si trova là), oppure fugge fino all'area 24b (se il chierico è assente). Se arriva il chierico, questi porta con sé i segugi infernali dall'area 24b. (Se tutte le creature sono presenti all'incontro, il LI diventa 7; se manca il chierico, il LI diventa 6).

➤ **Imp:** pf 16.

24e. Sagrestia (LI 3)

Questa stanza è fondamentalmente uno spogliatoio di discrete dimensioni, usato come deposito per abiti clericali e oggetti come bracieri, candele, incensieri, incenso e acquasanta. Tutti gli oggetti recano il simbolo di Pelor.

Creature: Quando i diavoli e i cultisti si sono impadroniti del tempio, uno dei segugi infernali ha trovato la strada fino a questa stanza, ha preso alcuni abiti, li ha riuniti a formare un nido e ci si è accovacciato sopra. Si è decisamente rifiutato di muoversi da allora, ringhiando ferocemente a chiunque si avvicini. Se i personaggi lo disturbano, lotta con furore e rumorosamente, richiamando l'attenzione del chierico dell'area 24f e di Farji dall'area 24g, che corrono in suo aiuto. (Con il chierico e Farji, il LI sale a 7).

➤ **Segugio infernale:** pf 25.

24f. Ufficio (LI 4)

L'ufficio del tempio contiene una larga scrivania di quercia, due sedie di legno, e tutte le carte e pergamene che costituiscono i documenti redatti nel tempio. In uno stanzino sotto la scala è possibile trovare carta bianca (in fogli o rotoli), boccette d'inchiostro, pennini e simili oggetti per la scrittura.

Creature: Di notte, un chierico infernale dorme in un giaciglio sul pavimento di questa stanza. Durante il giorno, il chierico si trova usualmente nell'area 24g insieme a Farji. Se il gruppo attacca di notte, il chierico urla cercando aiuto appena possibile, facendo giungere Farji dalla stanza adiacente. (I due insieme rendono il LI pari a 6).

➤ **Chierico infernale (Chr4):** pf 32.

24g. Biblioteca (LI 5 o 6)

I muri di questa piccola stanza sono ricoperti da scaffali, stipati di tomi, pergamene e altri scritti. Mentre un discreto numero di libri tratta materie religiose specifiche della chiesa di Pelor, ci sono anche molti libri su altri argomenti: altre religioni, magia arcana e piani d'esistenza, storia, lingue, geografia, storia locale ecc. Un piccolo tavolo con due sedie occupa un angolo della stanza.

Creature: Durante il giorno, due chierici cultisti

siedono nella stanza, giocando d'azzardo tra loro. Uno è un tipico chierico cultista di 4° livello, mentre l'altra è il capo militare del culto, Farji. I due insieme rendono il LI pari a 6.

Di notte, il chierico cultista dorme nell'area 24f, mentre Farji riposa su di un giaciglio sul pavimento della biblioteca. Se il gruppo attacca di notte, il chierico dell'area 24f si sveglia al suono del combattimento e accorre in aiuto. Farji da sola rende il LI pari a 5.

➤ **Chierico infernale (Chr4):** pf 32.

➤ **Farji (Chr2/Grr3):** pf 43.

24h. Alloggio del Sommo Sacerdote (LI 8)

Questa stanza spaziosa contiene un letto, una scrivania, e una zona nascosta da una tenda con una tinozza da bagno e un vaso da notte. Sul muro opposto alla scrivania, un piccolo altare era il luogo privato di preghiera per il Sommo Sacerdote, ma Daros Hellseeker l'ha gettato nella fossa di fuoco quando si è impadronito di questa stanza per renderla il proprio rifugio privato.

Creature: Daros Hellseeker è un tiefling dall'aspetto piuttosto disumano: grosse corna come quelle di un ariete gli spuntano dalla testa, i suoi occhi hanno le pupille rettangolari di una capra, e le sue gambe sono a loro volta caprine, terminando in zoccoli fessi. La sua mezza armatura è stata creata per adattarsi alla sua forma inusuale: è di un nero cupo e ornata del simbolo di Hextor. Il suo mazzafrusto magico è intagliato con una moltitudine di simboli e rune, tutti dotati di una crudele forza malvagia. Ha un atteggiamento calmo e arrogante, ostentando una superiorità che mantiene indipendentemente dall'esito della battaglia.

➤ **Daros Hellseeker (Chr8):** pf 65.

Tattiche: A meno che il gruppo non faccia confusione nel piano più basso di quest'ala (aree e-f-g), Daros sente i combattimenti e si prepara per la battaglia. Prima che i personaggi arrivino nella sua stanza, egli lancia su se stesso o sulla stanza *scudo entropico*, *aiuto*, *forza straordinaria* ed *epurare invisibilità*. *Forza straordinaria* dura per 8 ore, mentre gli altri incantesimi durano 8 minuti (abbastanza, egli crede, per liberarsi degli avventurieri). Si tiene una via di fuga aperta: se la battaglia si volge nettamente a suo sfavore, lancia *frantumare* per rompere le sbarre delle finestre, poi usa *camminare nell'aria*, la *pozione di levitazione* o la *pozione di movimenti del ragno* per fuggire dalla finestra.

24i. Alloggio della Campionessa del Sole (LI 6)

La stanza è la copia simmetrica dell'area 24h, e serviva come alloggio privato della Campionessa del Sole Marith prima dell'invasione immonda. Mentre Daros ha lanciato l'altare del Sommo Sacerdote Forgrim nella fossa di fuoco infernale, il piccolo altare personale di Marith si trova ancora nella stanza, sebbene sia pesantemente danneggiato, come se fosse stato masticato.

Creature: Se i barghest dell'incontro 21 sono ancora vivi, si trovano in questa stanza, accucciati sul letto in forma di lupo. Non reagiscono ai rumori di lotta al piano di sotto (sono abituati alla confusione dei segugi infernali), ma si gettano subito all'attacco se degli estranei invadono il loro piccolo rifugio.

➤ **Barghest (2):** pf 31, 37.

25. Scontro finale (LI 9 o 10)

Il climax dell'avventura giunge quando i personaggi si dirigono al maniero per affrontare il barone stesso. Sia che lo credano un malvagio adoratore del diavolo, sia che sospettino l'influenza di un ammalimento, devono fronteggiare lui (e Ghaerleth Axom) prima di poter risolvere completamente la trama dell'avventura.

Il maniero del barone è quasi un piccolo quartiere da solo, arroccato tra le mura interne che coronano la Collina d'Argento. Dentro queste mura si trovano le dimore della vecchia nobiltà cittadina, inclusa (naturalmente) quella del Barone Euphemes II e della sua famiglia. Il barone non è sposato, ma sua sorella minore, Eriana, abita con lui nel maniero, insieme al marito Friedan e ai quattro figli. Oltre alla dimora del barone, quattro altri edifici nobiliari riempiono la parte interna del maniero.

Si faccia riferimento alla mappa del maniero nell'interno di copertina. Una saracinesca è aperta nell'ingresso, e porta a una pesante porta. Questa porta è di solito chiusa a chiave.

➤ **Porta di legno:** Spessore 3,75 cm; durezza 5; pf 15; CA 5; CD per sfondarla 18; Scassinare Serrature CD 25.

Bussare alla porta richiama una giovane serva all'ingresso. Questa chiede ai personaggi perché sono qui, poi li porta al balcone nel livello 2 per vedere il barone. I personaggi possono anche entrare con la forza, sia attraverso la porta che attraverso il finestrone di vetro (durezza 1; pf 1; CA 4) nella parte superiore del salone.

Ci sono due modi per entrare furtivamente nel maniero, sfruttabili dai personaggi con la capacità di scalare (CD 25, con una prova addizionale a CD 30 richiesta per superare i merli) o volando. Il tetto ha un passaggio che porta direttamente nella camera da letto del padrone (attualmente utilizzata da Eriana e Friedan). Questa porta è in tutto simile a quella dell'ingresso principale (vedi sopra). Allo stesso modo, la torretta ha una botola che porta alla scala a chiocciola.

➤ **Botola di legno:** Spessore 2,5 cm; durezza 5; pf 10; CA 6; CD per sfondarla 15; Scassinare Serrature CD 25.

I personaggi che entrano di soppiatto non passeranno a lungo inosservati all'attenzione dei servi e dei membri della famiglia che vivono nella casa. Tuttavia, a meno che il gruppo non agisca in modo violento o sospetto, riuscirà facilmente a nascondersi tra la folla di servitori senza scatenare alcun allarme. Se i personaggi creano confusione, l'ogre magi giunge per intercettarli, se ancora viva. Se questi l'attaccano, ritorna alla propria forma naturale e combatte, ma il suo obiettivo primario rimane di portarli dal barone. Se l'ogre magi è morta, il barone stesso viene loro incontro, con Ghaerleth Axom nell'ombra dietro di sé.

Se i personaggi entrano non visti, Ghaerleth Axom e l'ogre magi sono seduti sul balcone, nelle sedie vicine al camino, intenti a discutere dell'ultimo rapporto dell'ogre magi sulla situazione in città. Il barone siede al tavolo nel centro della stanza, in attesa del prossimo ordine del suo padrone. A una qualsiasi avvisaglia di problemi, l'ogre magi diventa invisibile, mentre Axom si ritira nei vicini alloggi dei servitori, lasciando la porta socchiusa per ascoltare ciò che succede.

Creature: La forma naturale dell'ogre magi è descritta nell'incontro 17.

Il Barone Euphemes è un uomo imponente, alto 1,95 metri. Ha dei tratti nobili, un portamento regale e un fisico molto prestante. Indossa una corazza di piastre

ornata, schinieri e un gonnellino di cuoio, porta uno scudo d'acciaio di pregiata fattura, ornato del simbolo della propria famiglia (un'aquila), e al suo fianco riposa una splendida spada lunga. Un mantello di ricco velluto porpora bordato di zibellino completa l'abbigliamento.

Ghaerleth Axom nasconde i propri tratti alieni sotto un voluminoso mantello di velluto nero, dotato di cappuccio e ricamato con filo d'argento a formare arcani simboli e bizzarri disegni. La sua mano destra porta uno splendido anello di rubino su una delle quattro dita, e appeso al collo ha un amuleto d'argento con incastonate eliotropie. Le ombre del mantello nascondono i quattro tentacoli, la pelle color malva e gli occhi bianchi e senza pupilla, eccetto ai personaggi dotati di scurovisione, che possono vederne la faccia in tutto il suo orribile splendore.

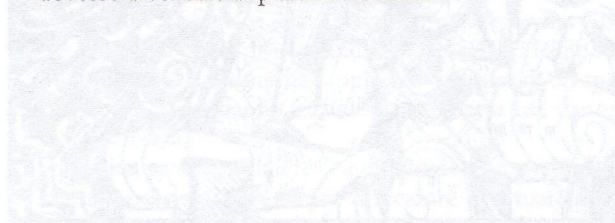
➤ **Ogre magi:** pf 37. Proprietà: Giaco di maglia, spadone Enorme, arco lungo Enorme, 20 frecce Enormi, 270 mp.

➤ **Barone Euphemes (Ari5):** pf 38.

➤ **Ghaerleth Axom (Mind flayer):** pf 42.

Tattiche: Ghaerleth Axom mostra il meglio di sé in questo scontro decisivo, dando fondo alle proprie capacità e alla propria geniale intelligenza. Usa il suo potere di *levitazione* per tenersi distante dal combattimento in mischia, poi lancia flagelli mentali contro i personaggi. Come ultima risorsa, Axom si serve di *spostamento planare* per fuggire in un altro piano di esistenza. Sconfitto ma non ucciso, potrà tornare per vendicarsi dei personaggi.

Se il gruppo non se n'è ancora reso conto una volta giunto al maniero, al momento in cui Ghaerleth Axom si rivela dovrebbe essere evidente che il barone è una pedina nelle mani del mind flayer nel suo gioco di potere. L'eventuale uccisione del barone è quindi un atto avventato, se non malvagio, e scatena la rabbia della popolazione nei confronti dei personaggi, se dovesse diventare di pubblico dominio.



CODICE DI
PALLAVUETURA



CONCLUSIONE DELL'AVVENTURA

Quando si scatena l'inferno, è difficile rimetterlo in catene.

— Proverbio di Brindinford

Ghaerleth Axom è morto o è fuggito su un altro piano di esistenza. Il fuoco infernale che bruciava nel tempio di Pelor è estinto, e i diavoli sono stati distrutti. I personaggi sono probabilmente feriti e stanchi, in cerca di niente di più di un periodo di riposo, ma la gente di Brindinford non darà loro tregua senza un'altra celebrazione.

Basse nuvole grigie ricoprono Brindinford, e una leggera pioggia bagna la città scossa. Mentre lasciate il maniero del barone, alcuni cittadini seguono i vostri passi, inizialmente tenendosi a distanza, poi sempre più vicini con l'aumentare della folla. Non passa molto tempo prima che la gente inizi ad acclamare i vostri nomi, a chiamarvi eroi, e a farsi largo per stringervi la mano nell'eccitazione generale. Un menestrello canta, i cittadini danzano nelle strade, carretti e bancarelle ricompaiono, e il profumo di cibo cucinato riempie l'aria. Qualcuno vi chiede di raccontare cosa è accaduto nel maniero, e la richiesta viene sostenuta dalle urla interessate di tutta la folla.

L'avventura termina con una festa ancora più spettacolare della prima, e con una gioia e una gratitudine più spontanee da parte della gente di Brindinford. I venditori di cibo regalano leccornie, un mercante di vino stappa una grossa botte e distribuisce in giro coppe e fiaschi, e tutti danzano.

Cosa succede ora? I personaggi possono rimanere a Brindinford per qualche tempo. Se qualcuno dei loro nemici è sopravvissuto, potrebbe essere intenzionato a fargliela pagare. Ulteriori avventure nella città potrebbero includere le seguenti.

Qualcuno (un sopravvissuto di *Coloro che Sentono*, uno studioso eremita o un necromante) crea un golem di carne che porta devastazione in città.

Ai personaggi viene chiesto di esplorare una casa infestata. Forse la casa è veramente infestata (da uno spettro o un fantasma minore), ma potrebbe anche trattarsi di una bestia del caos o di uno slaad rosso.

C'è la possibilità che l'elamosauro immondo nel fiume Brinding e la progenie infernale dell'incontro 22 non siano le sole creature sfuggite tramite il portale infernale in questo piano d'esistenza. Forse un millepiedi mostruoso Colossale immondo si nasconde nella foresta, terrorizzando i ranger e i druidi, o un ragno mostruoso Colossale immondo si aggira in un edificio abbandonato.

D'altra parte, il gruppo può decidere di lasciare Brindinford e dirigersi altrove in cerca di altre avventure. Se nella campagna ci sono già le premesse per un'altra avventura, i personaggi possono incamminarsi verso di essa. Altrimenti, una città in pericolo nella vicina foresta o le leggende di un antico tesoro sepolto nelle montagne della zona sono pronte per loro.

APPENDICE: STATISTICHE

CITTADINI

Barone Euphemes II: Umano Ari5; GS 4; umanoide Medio; DV 5d8+10; pf 38; Iniz +0; Vel 6 m; CA 17 (+5 corazza di piastre, +2 scudo grande); Att +6 mischia (1d8+3, *spada lunga*+1), +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL LB; TS Temp +3, Rifl +1, Vol +7; For 14, Des 11, Cos 15, Int 10, Sag 13, Car 14. Altezza 195 cm.

Abilità e talenti: Cavalcare +8, Conoscenze (nobiltà e reali) +4, Conoscenze (storia) +4, Diplomazia +12, Intimidire +10, Percepire Inganni +9; Abilità Focalizzata (Diplomazia), Combattere in Sella, Volontà di Ferro.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, scudo grande di metallo perfetto, *spada lunga*+1, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti, *pozione di eroismo*.

Guardia cittadina: Umano Com1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d8; pf 4 (media); Iniz +0; Vel 9 m; CA 14 (+4 giaco di maglia); Att +2 mischia (1d10, alabarda), +1 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL LN; TS Temp +2, Rifl +0, Vol +0; For 11, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +2, Osservare +3, Saltare +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (alabarda), Sensi Acuti.

Guardia veterana: Umano Com2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d8; pf 9 (media); Iniz +0; Vel 9 m; CA 14 (+4 giaco di maglia); Att +3 mischia (1d10, alabarda), +2 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL LN; TS Temp +3, Rifl +0, Vol +0; For 11, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +3, Osservare +4, Saltare +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (alabarda), Sensi Acuti.

Luogotenente Shella: Umana Com5; GS 4; umanoide Medio; DV 5d8; pf 28; Iniz +0; Vel 9 m; CA 16 (+4 giaco di maglia, +2 scudo grande di metallo); Att +7 mischia (1d10+1, 19-20, *spada bastarda*), +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL LN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 12, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 10. Altezza 175 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Intimidire +8, Osservare +6; Arma Focalizzata (*spada bastarda*), Competenza nelle Armi Esotiche (*spada bastarda*), Sensi Acuti.

Membro della milizia: Umano Com1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d8; pf 4 (media); Iniz +0; Vel 9 m; CA 11 (+1 imbottita); Att +1 mischia (1d8, *spada lunga*), +1 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL LN; TS Temp +2, Rifl +0, Vol +0; For 11, Des 10, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato o Professione (uno qualsiasi) +4, Intimidire +2, Nuotare +2, Saltare +2, Scalare +2; Abilità Focalizzata (Artigianato o Professione), Resistenza Fisica.

Popolano: Umano Pop1; GS 1/3; umanoide Medio; DV 1d4; pf 2 (media); Iniz +0; Vel 9 m; CA 10; Att +0 mischia (1d3 debilitanti, colpo senz'armi); AL LN; TS Temp +0, Rifl +0, Vol +0; For 11, Des 11, Cos 11, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato o Professione (due qualsiasi) +8; Abilità Focalizzata (Artigianato o Professione [x2]).

CREATURE E NEMICI

Assassino: Umano Ldr5/Ass1; GS 6; umanoide Medio; DV 6d6+6; pf 27 (media); Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 cuoio borchiato); Att +8 mischia (1d6+1, stocco), +9 a distanza (1d4, 19-20, balestra a mano); AS Attacco furtivo +4d6, attacco mortale, uso dei veleni; QS Eludere, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp +2, Rifl +9, Vol +1; For 12, Des 16, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +11, Camuffare +9, Cercare +11, Disattivare Congegni +11, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +11, Raggiare +9, Scassinare Serrature +14; Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti.

Attacchi speciali: Attacco furtivo: Infligge +4d6 danni quando l'avversario è colto alla sprovvista o attaccato ai fianchi. Attacco mortale: Dopo aver studiato la vittima per 3 round, l'attacco furtivo può uccidere o paralizzare la vittima che fallisce il tiro salvezza sulla Tempra a CD 12; la paralisi dura 1d6+1 round. Uso dei veleni: Lame su cui viene generalmente applicato veleno di vespa Gigante (CD 18, danno iniziale e secondario 1d6 danni alla Destrezza).

Qualità speciali: Eludere: Non subisce danni con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare effettuato con successo. Schivare prodigioso: Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o attaccato da un avversario invisibile.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, stocco perfetto, balestra a mano perfetta, 20 quadrelli perfetti, 6 dosi di veleno di vespa Gigante, 15 m di corda di seta, arnesi da scasso perfetti, oggetti magici per individuo: Assassino #1 nell'incontro 17, assassino nell'incontro 22: *Stivali elfici*, *pozione di scurovisione*, *pozione di loquacità*, *pozione di invisibilità*.

Assassino #2 nell'incontro 17: *Pozione di visione*, *corda per scalare*.

Incantesimi preparati (1): 1°-movimenti del ragno.

Cabalista del Circolo Esterno: Umano Esp1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d6; pf 3 (media); Iniz +0; Vel 9 m; CA 10; Att +0 mischia (1d3 debilitanti, colpo senz'armi); AL CN; TS Temp +0, Rifl +0, Vol +1; For 11, Des 10, Cos 11, Int 11, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (rilegare libri) +6, Conoscenze (alienismo) +4, Conoscenze (arcano) +4, Conoscenze (locali) +4, Decifrare Scritture +4, Parlare Linguaggi (Abissale, Celestiale, Draconico, Infernale), Professione (scrivano) +5; Abilità Focalizzata (Artigianato: rilegare libri e Professione: scrivano).

Cabalista del Secondo Circolo: Umano Str3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d4+6; pf 13 (media); Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 11 (+1 Des); Att +1 mischia (1d8, crit x3, lancia corta), +3 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL CN; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +2; For 10, Des 13, Cos 13, Int 12, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Concentrazione +7, Conoscenze (alienismo) +7, Professione (scrivano) +5, Sapienza Magica +7; Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Proprietà: Balestra leggera perfetta, oggetti magici per individuo:

Cabalista #1 nell'incontro 14: *Pozione di grazia felina*, *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di invisibilità*, *pergamena con spruzzo colorato* (2) e *scudo* (2), *bacchetta di mani brucianti*.

Cabalista #2 nell'incontro 14: Pozione di sfocatura, pozione di Carisma, pozione di levitazione, pergamena con cambiare sembianze, ingrandire e sonno (2), bacchetta di spruzzo colorato.

Cabalista #1 nell'incontro 15d: Polvere dell'apparizione.

Cabalista #2 nell'incontro 15d: Pozione di saltare, pozione di movimenti del ragno, 5 quadrelli urlanti (attacco +5 a distanza, 1d8+2 danni), bacchetta della stretta folgorante.

Incantesimi conosciuti (lancia 8/6): 0-frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce; 1°-dardo incantato, foschia occultante, sonno.

Cabalista del Terzo Circolo: Umano Str4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d4+11; pf 21 (media); Iniz +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 13 (+2 Des, bracciali+1); Att +2 mischia (1d8, crit x3, lancia corta), +6 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL CN; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +3; For 11, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 9, Car 17.

Abilità e talenti: Concentrazione +9, Conoscenze (alienismo) +8, Professione (scrivano) +6, Sapienza Magica +8; Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Proprietà: Balestra leggera perfetta, 10 quadrelli perfetti, bracciali dell'armatura +1, oggetti magici addizionali per individuo.

Cabalista #1 nell'incontro 15e: Fermaglio dello scudo, bacchetta della luce.

Cabalista #2 nell'incontro 15e: Anello del saltare.

Cabalista nell'incontro 17: Polvere nascondi tracce, pozione di soffio di fuoco, pozione di protezione dagli elementi (fuoco).

Incantesimi conosciuti (lancia 6/7/4): 0-frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, raggio di gelo; 1°-armatura magica, dardo incantato, foschia occultante, sonno; 2°-per individuo:

Cabalista #1 nell'incontro 15e: freccia acida di Melf.

Cabalista #2 nell'incontro 15e: polvere luccicante.

Cabalista nell'incontro 17: sfera infuocata.

Chierico infernale: Umano Chr4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d8+4; pf 22 (media); Iniz +0; Vel 6 m; CA 18 (+8 armatura completa); Att +6 mischia (1d10+1, 19-20, mazzafrusto pesante), +3 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti, punire; AL LM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +9; For 12, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Conoscenze (diavoli) +7, Sapienza Magica +7; Arma Focalizzata (mazzafrusto pesante), Competenza nelle Armi da Guerra (mazzafrusto pesante), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Volontà di Ferro.

Attacchi speciali: Punire: Una volta al giorno, compie un singolo attacco in mischia con bonus di attacco +4 e bonus ai danni +4.

Proprietà: Armatura completa, mazzafrusto pesante perfetto, balestra leggera, 10 quadrelli, oggetti magici per individuo.

Chierico nell'incontro 17 e nell'area 24b: Filatterio della fedeltà, bacchetta di individuazione del magico.

Chierico nell'area 24f: Perla del potere (1°), pozione di tocco del ghoul, pozione di nascondersi.

Incantesimi preparati (5/5/4): 0-cura ferite minori, individuazione del magico, infliggi ferite minori, luce, resistenza; 1°-anatema, arma magica (d), cura ferite leggere, incuti paura, infliggi ferite leggere; 2°-per individuo (vedi sotto). Divinità: Hextor; Domini: Distruzione, Guerra.

Chierico nell'incontro 17 e nell'area 24g: 2°-arma spiri-

tuale (d), evoca mostri II, oscurità, rintocco di morte.

Chierico nell'area 24f: 2°-arma spirituale (d), blocca persone, infliggi ferite moderate, rintocco di morte.

Elasmosauro immomdo: GS 5 (+40% PE); bestia magica Enorme (acquatico); DV 7d10+35; pf 73 (media); Iniz +2 (Des); Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 13 (-2 taglia, +2 Des, +3 naturale); Att +9 mischia (2d8+8, morso); Faccia/Portata 3 m per 6 m/ 3 m; AS Punire il bene; QS Olfatto acuto, resistenza a freddo e fuoco 10, riduzione del danno 5/+1, scurovisione fino a 18 m; RI 14; AL LM; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +3; For 26, Des 14, Cos 20, Int 3, Sag 13, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Osservare +6.

Attacchi speciali: Punire il bene: Una volta al giorno, può infliggere +7 danni ad una creatura buona.

Qualità speciali: Olfatto acuto: Individua le creature entro 9 m (6 m sopravvento, 4,5 m sottovento) con l'olfatto; +8 alle prove di cercare tracce (CD base è sempre 10).

Ladro: Umano Ldr4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d6+4; pf 18 (media); Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 cuoio borchiato); Att +7 mischia (1d6+2 più veleno, stocco), +8 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6, veleno; QS Eludere, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +0; For 14, Des 17, Cos 13, Int 14, Sag 9, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Ascoltare +6, Camuffare +8, Cercare +9, Disattivare Congegni +11, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +6, Raggiare +8, Scassinare Serrature +12; Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Schivare.

Attacchi speciali: Attacco furtivo: Infligge +2d6 danni quando l'avversario è colto alla sprovvista o attaccato ai fianchi. Veleno: Lame su cui viene generalmente applicato veleno di vespa Gigante (CD 18, danno iniziale e secondario 1d6 danni alla Destrezza); tiro per colpire di 1 richiede tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o si avvelena, probabilità del 5% di avvelenarsi mentre applica il veleno all'arma.

Qualità speciali: Eludere: Non subisce danni con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare effettuato con successo. Schivare prodigioso: Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o attaccato da un avversario invisibile.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, stocco perfetto, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti, 15 m di corda di seta, arnesi da scasso perfetti, 4 dosi di veleno di vespa Gigante, oggetti magici per individuo.

Ladro #1 nell'incontro 17: Pozione di grazia felina, pozione di nascondersi, pozione di neutralizza veleno, pozione di furtività.

Ladro #2 nell'incontro 17: Polvere nascondi tracce, pozione di alterare se stesso, pozione di velocità.

Ladro #3 nell'incontro 17: Flauto dei topi, pozione di ridurre (incantatore di 5° livello).

Seppia aliena: GS 1; bestia magica Media; DV 3d8; pf 16 (media); Iniz +3 (Des); Vel 6 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale); Att +5/+0 mischia (0 più afferrare, braccia; 1d6+1, morso); AS Afferrare migliorato; QS Nube di inchiostro, resistenza all'acido 5; RI 6; AL CN; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +2; For 14, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Osservare +8; Sensi Acuti.

Attacchi speciali: Afferrare migliorato: Se colpisce con un attacco con le braccia, tenta di lottare come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità; se trat-

tiene, infligge automaticamente danni da morso ogni round.

Qualità speciali: Nube di inchiostro: Nube gassosa alta 3 m, larga 3 m e lunga 3 m, crea oscurità totale (una volta al minuto, azione gratuita).

Topo mannaro scagnozzo: Grr2; GS 3; mutaforma Medio; DV 2d10+4; pf 15 (media); AL LM; tre forme alternative.

Forma umana: Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 13 (+2 naturale, +1 Des); Att +6 mischia (1d6+2, stocco); QS Empatia coi topi; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +5; For 14, Des 12, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Nuotare +4, Osservare +7, Saltare +7, Scalare +7; Arma Focalizzata (stocco), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Forma ibrida: Iniz +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 17 (+4 Des, +3 naturale); Att +8/+4 (1d6+2, stocco; 1d4+1, morso); AS Maledizione della licanthropia; QS Empatia coi topi, olfatto acuto, riduzione del danno 15/argento; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +5; For 14, Des 18, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +12, Nuotare +4, Osservare +11, Saltare +7, Scalare +12; Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (morso), Arma Preferita (stocco), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare.

Forma di topo: Come la forma ibrida tranne: Piccolo; CA 18 (+1 taglia, +4 Des, +3 naturale); Att +7 mischia (1d4+1, morso); Nascondersi +16.

Attacchi speciali: Maledizione della licanthropia: Come un comune topo mannaro.

Qualità speciali: Empatia coi topi: Come un comune topo mannaro. Olfatto acuto: Come un comune topo mannaro.

Proprietà: Stocco perfetto, oggetti magici per individuo:

Topo mannaro scagnozzo #1: *Mantello della resistenza* +1 (+1 a tutti i tiri salvezza elencati sopra), *pozione di ingrandire* (incantatore di 5° livello), *pozione di ridurre* (incantatore di 5° livello).

Topo mannaro scagnozzo #2: *Bracciali dell'armatura* +1 (bonus di +1 alla CA elencata sopra), *pozione di anti-individuazione*.

Creature con un nome

La Benedetta: Umana Str8; GS 8; umanoide Medio; DV 8d4+16; pf 33; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 13 (+1 Des, *anello di protezione* +1); Att +5 mischia (1d8+1, *morning star*+1), +8 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Incantesimi; AL NM; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +5; For 10, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 8, Car 16. Altezza 180 cm.

Abilità e talenti: Concentrazione +15, Conoscenze (alienismo) +12, Nascondersi +13, Sapienza Magica +14; Abilità Focalizzata (Concentrazione), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Correre, Incantesimi in Combattimento.

Proprietà: Balestra leggera perfetta, 50 quadrelli perfetti, *morning star*+1, *pozione di cura ferite leggere*, *anello di protezione* +1, *pantofole del ragno*, *bacchetta dei dardi incantati* (incantatore di 5° livello, 17 cariche rimaste).

Incantesimi conosciuti (lancia 6/7/7/6/3): 0-frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma; 1°-armatura magica, dardo incantato, evoca mostri I, sonno, spruzzo colorato; 2°-evoca mostri II, freccia acida di Melf, nube di nebbia;

3°-evoca mostri III, freccia infuocata; 4°-evoca mostri IV.

Daros Hellseeker Tifling Chr8, GS 8; umanoide Medio; DV 1d8+2 (tifling) più 8d8+16 (chierico); pf 65; Iniz +0; Vel 6 m; CA 17 (+7 mezza armatura); Att +9/+4 mischia (1d10+2, 19-20 più 1d6 elettricità, *mazzafrusto pesante folgorante*+1), +6 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Oscurità, intimorire non morti, punire; QS Resistenza a freddo, fuoco ed elettricità 5; AL LM; TS Temp +9, Rifl +3, Vol +10; For 13, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 17, Car 10. Altezza 185 cm.

Abilità e talenti: Concentrazione +13, Conoscenze (i piani) +7, Nascondersi +5, Sapienza Magica +7; Arma Focalizzata (*mazzafrusto pesante*), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (*mazzafrusto pesante*), Incantesimi in Combattimento, Spaccare l'Arma Potenziato.

Attacchi speciali: Punire: Una volta al giorno, compie un singolo attacco in mischia con bonus di attacco +4 e bonus ai danni +8. Oscurità: Una volta al giorno, lancia oscurità come uno stregone di 8° livello.

Proprietà: *Mazzafrusto pesante folgorante*+1, mezza armatura, scudo grande di metallo, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, *pozione di levitazione*, *pozione di movimenti del ragno*.

Incantesimi preparati (6/6/5/5/3+): 0-cura ferite minori, guida, individuazione del magico, infliggi ferite minori, luce, resistenza; 1°-comando, favore divino, foschia occultante, incuti paura, infliggi ferite leggere (d), scudo entropico; 2°-aiuto, blocca persone, forza straordinaria, frantumare (d), rintocco di morte; 3°-contagio (d), cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilità, fondersi nella pietra; 4°-camminare nell'aria, infliggi ferite critiche (d), influenza sacrilega. Divinità: Hextor; Domini: Distruzione, Guerra.

Farji: Umana Chr2/Grr3; GS 5; umanoide Medio; DV 2d8+2 (chierico) più 3d10+3 (guerriero); pf 43; Iniz +4 (Iniziativa Migliorata); Vel 6 m; CA 18 (+8 armatura completa); Att +8 mischia (1d8+4, *mazzafrusto doppio*+1) o +6/+2 (1d8+3/1d8+2, *mazzafrusto doppio*+1), +5 a distanza (1d8+2, potente arco lungo composito); AS Intimorire non morti; AL LM; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +7; For 14, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 16, Car 12. Altezza 172,5 cm.

Abilità e talenti: Concentrazione +3, Conoscenze (religioni) +1, Saltare +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (*mazzafrusto doppio*), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (*mazzafrusto doppio*), Iniziativa Migliorata.

Attacchi speciali: Punire: Una volta al giorno, compie un singolo attacco in mischia con bonus di attacco +4 e bonus ai danni +2. Potenza incantesimi malvagi: Lancia incantesimi malvagi a livello dell'incantatore 3.

Proprietà: Armatura completa con chiodature e guanto d'arme chiodato sinistro, *mazzafrusto doppio*+1, potente arco lungo composito (+2), 10 frecce perfette.

Incantesimi preparati (4/4): 0-individuazione del magico, luce, resistenza, virtù; 1°-anatema, devastazione, incuti paura, protezione dal bene (d). Domini: Distruzione, Male.

Felga: Grimlock femmina Rgr3/Ass3; GS 7; umanoide mostruoso Medio; DV 2d8+6 (grimlock) più 3d10+9 (ranger) più 3d6+9 (assassino); pf 69; Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 18 (+1 Des, +4 naturale, +2 cuoio, *anello di protezione* +1); Att +11 mischia (1d8+6 più veleno, *ascia da battaglia*+1) e +10 mischia (1d6+2 più veleno, *ascia*); AS Vista cieca, nemico prescelto (umani +1), attacco furtivo +2d6, attacco mortale, uso dei veleni; QS Immunità, olfatto acuto, resistenza ai veleni, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp

+7, Rifl +8, Vol +5; For 20, Des 12, Cos 17, Int 14, Sag 10, Car 4. Altezza 180 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Camuffare +7, Cercare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +7, Scalare +13; Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

Attacchi speciali: Vista cieca: Nessuna penalità in combattimenti in mischia, e può individuare tutti gli avversari entro 12 m; oltre questa portata tutti i bersagli hanno occultamento totale. Nemico prescelto: Bonus (+1 contro umani) si applica ad Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni, Raggiare e ai danni. Attacco mortale: Dopo aver studiato la vittima per 3 round, l'attacco furtivo può uccidere o paralizzare la vittima che fallisce il tiro salvezza sulla Tempra a CD 13. La paralisi dura 1d6+3 round. Uso dei veleni: Lame su cui viene generalmente applicata essenza d'ombra (CD 17, danno iniziale 1 danno alla Forza, danno secondario 2d6 danni alla Forza) o veleno di vespa Gigante (CD 18, danno iniziale e secondario 1d6 danni alla Destrezza). Vedi "Proprietà" per i veleni a disposizione.

Qualità speciali: Immunità: Immune ad attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni, e altre forme di attacco che fanno affidamento sulla vista. Schivare prodigioso: Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista. Olfatto acuto: Individua le creature entro 9 m (6 m sopravvento, 4,5 m sottovento) con l'olfatto; +8 alle prove di cercare tracce (CD base è sempre 10). Resistenza ai veleni: Riceve bonus +1 ai tiri salvezza contro i veleni.

Proprietà: Ascia da battaglia +1, anello di protezione +1, armatura di cuoio perfetta, ascia, 3 dosi di veleno di vespa Gigante, 2 dosi di essenza d'ombra, 1 dose di lama di morte (CD 20, danno iniziale 1d6 danni alla Costituzione, danno secondario 2d6 danni alla Costituzione).

Incantesimi preparati (2/1): 1°-foschia occultante, movimenti del ragno; 2°-oscurità.

Libro degli incantesimi: 1°-cambiare sembianze, foschia occultante, movimenti del ragno; 2°-alterare se stesso, oscurità.

Ghaerleth Axom: Mind flayer; GS 8; aberrazione Media; DV 8d8; pf 42; Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale); Att +9 mischia (1d4+1, 4 tentacoli); AS Flagello mentale, poteri psionici, afferrare migliorato, estrazione; QS Telepatia; RI 25; AL NM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +10; For 12, Des 17, Cos 10, Int 23, Sag 19, Car 20. Altezza 180 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Cercare +12, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (i piani) +10, Diplomazia +16, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +17, Raggiare +16; Arma Preferita (tentacolo), Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti.

Attacchi speciali: Flagello mentale: Le creature in un cono di 18 m devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o essere stordite per 3d4 round. Poteri psionici: A volontà, come uno stregone di 8° livello (tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo)-charme, charme sui mostri, individuazione dei pensieri, levitazione, proiezione astrale, spostamento planare e suggestione. Afferrare migliorato: Se colpisce un avversario Piccolo, Medio o Grande (Enorme se riesce a raggiungere la testa) con un attacco col tentacolo, tenta di cominciare una lotta senza provocare un attacco di opportunità; se trattiene, attacca i suoi tentacoli sulla testa dell'avversa-

rio; dopo esser riuscito ad afferrare, può attaccare i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta; l'avversario può liberarsi con una singola prova di lotta o di Artista della Fuga effettuata con successo, ma il mind flayer ottiene un bonus di competenza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario. Estrazione: Un mind flayer che inizia il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e riesce a mantenere la presa estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo istantaneamente quella creatura.

Qualità speciali: Telepatia: I mind flayer possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che abbia un linguaggio.

Proprietà: Pozione di chiaroudienza/chiaroveggenza, 2.100 mo, mantello di velluto nero con cappuccio e ricamato con filo d'argento (80 mo), anello di rubino (4.000 mo), amuleto d'argento con eliotropie (700 mo).

Squim: Topo mannaro Ldr3; GS 4; mutaforma Medio; DV 3d6+6; pf 20; AL LM; tre forme alternative.

Forma umana: Iniz +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale); Att +5 mischia (1d6+2, 18-20, stocco+1), +4 a distanza (1d8, 18-20, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, schivare prodigioso, empatia coi topi; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +3; For 12, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8. Altezza 175 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +12, Diplomazia +5, Disattivare Congegni +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +10, Raggiare +5, Scalare +7, Scassinare Serrature +10, Utilizzare Oggetti Magici +5; Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Schivare.

Forma ibrida: Iniz +9 (+4 Iniziativa Migliorata); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 19 (+5 Des, +3 naturale); Att +8/+5 mischia (1d6+2, 18-20, stocco+1; 1d4, morso), +7 a distanza (1d8, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6, maledizione della licanthropia; QS Eludere, schivare prodigioso, empatia coi topi, olfatto acuto, riduzione del danno 15/argento; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +3; For 12, Des 21, Cos 15, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cercare +16, Diplomazia +5, Disattivare Congegni +10, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +14, Raggiare +5, Scalare +7, Scassinare Serrature +13, Utilizzare Oggetti Magici +5; Arma Preferita (morso), Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare.

Forma di topo: Come la forma ibrida tranne: Piccolo; CA 19 (+1 taglia, +5 Des, +3 naturale); Att +7 mischia (1d4+1, morso); Nascondersi +14.

Attacchi speciali: Attacco furtivo: Infligge +2d6 danni quando l'avversario è colto alla sprovvista o attaccato ai fianchi. Maledizione della licanthropia: Come un comune topo mannaro.

Qualità speciali: Eludere: Non subisce danni con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare effettuato con successo. Schivare prodigioso: Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o attaccato da un avversario invisibile. Empatia coi topi: Come un comune topo mannaro. Olfatto acuto: Come un comune topo mannaro.

Proprietà: Stocco+1, pozione di grazia felina, pozione di velocità, pergamena di evoca mostri II (vedi incontro 12f), arnesi da scasso perfetti.

Turvin: Topo mannaro Pop3; GS 3; mutaforma Medio; DV 3d4-3; pf 6; AL LM; tre forme alternative.

Forma umana: Iniz -1 (Des); Vel 9 m; CA 11(-1 Des, +2

naturale); Att -1 mischia (1d3-2 debilitanti, colpo senz'armi); QS Empatia coi topi; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +5; For 7, Des 8, Cos 7, Int 13, Sag 12, Car 12. Altezza 172,5 cm.

Abilità e talenti: Conoscenze (locali) +6, Controllare Forma +9, Professione (ingegnere) +9; Abilità Focalizzata (tutte le abilità).

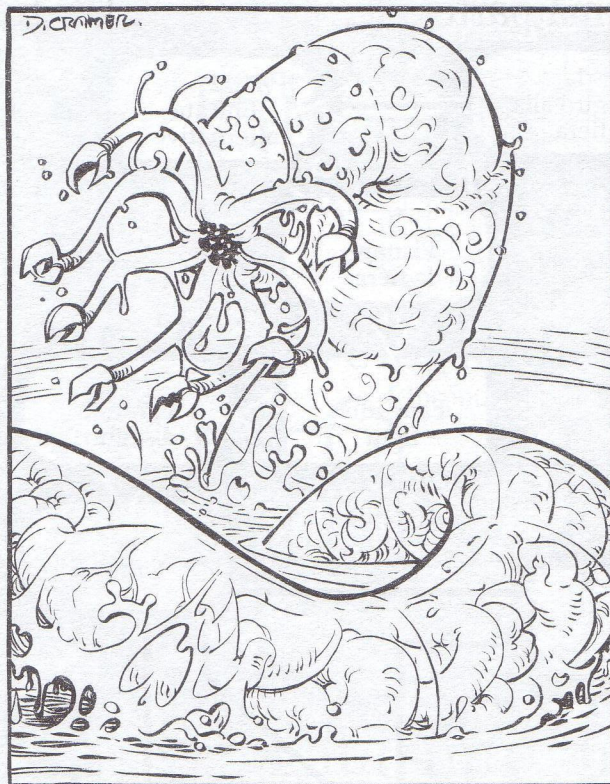
Forma ibrida: Iniz +2 (Des); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15 (+2 Des, +3 naturale); Att +3/+1 mischia (1d6-2, stocco; 1d4-2, morso); AS Maledizione della licanthropia; QS Empatia coi topi, olfatto acuto, riduzione del danno 15/argento; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +5; For 7, Des 14, Cos 9, Int 13, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Conoscenze (locali) +6, Controllare Forma +9, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +6, Professione (ingegnere) +9, Scalare +10; Abilità Focalizzata (Conoscenze, Controllare Forma, Professione), Arma Preferita (morso), Arma Preferita (stocco), Multiattacco.

Forma di topo: Come la forma ibrida tranne: Piccolo; CA 16 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale); Att +3 mischia (1d4-2, morso); Nascondersi +10.

Attacchi speciali: Maledizione della licanthropia: Come un comune topo mannaro.

Qualità speciali: Empatia coi topi: Come un comune topo mannaro. Olfatto acuto: Come un comune topo mannaro.



Nuova creatura

WYSTE

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 5d8+25 (47 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 3 m, nuotare 12 m

CA: 18 (+1 Des, -2 taglia, +9 naturale)

Attacchi: 7 speroni dei tentacoli +5 mischia

Danni: Sperone del tentacolo 1d4+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, morso

Qualità speciali: Vista cieca, immunità all'acido

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +4

Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos 20, Int 1, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4

Talenti: Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Gruppo (2-8)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-15 DV (Enorme)

Il wyste è una creatura aliena molto simile a un verme gigante che vive in fetide pozze di fanghiglia aliena. Un tipico esemplare ha un diametro di 60 centimetri ed è lungo 7,5 metri.

La pelle di un wyste è traslucida e mostra strani filamenti contorti di organi pulsanti al di sotto di essa. La creatura non ha volto, ma solo una grossa ventosa circondata da lunghi tentacoli che terminano in artigli. I tentacoli permettono al wyste di nutrirsi e difendersi, e inoltre fungono da organi sensoriali. Per quanto se ne possa sapere, un wyste agisce solo per istinto e vive per nutrirsi.

Combattimento

Un wyste è aggressivo e territoriale e scatta in avanti fino a 4,5 m al di fuori dalla sua pozza di fanghiglia per attaccare creature che osino avvicinarsi. Gli wyste in un'area spesso si riuniscono per attaccare; mentre altri che siano nelle vicinanze potrebbero essere attirati anche dalla confusione. Nonostante la sua taglia, un wyste è veloce, contorcendosi e dimenandosi per portare i propri tentacoli artigliati a portata. Quando un wyste uccide una vittima, trascina via la sua preda per poterla consumare a piacimento.

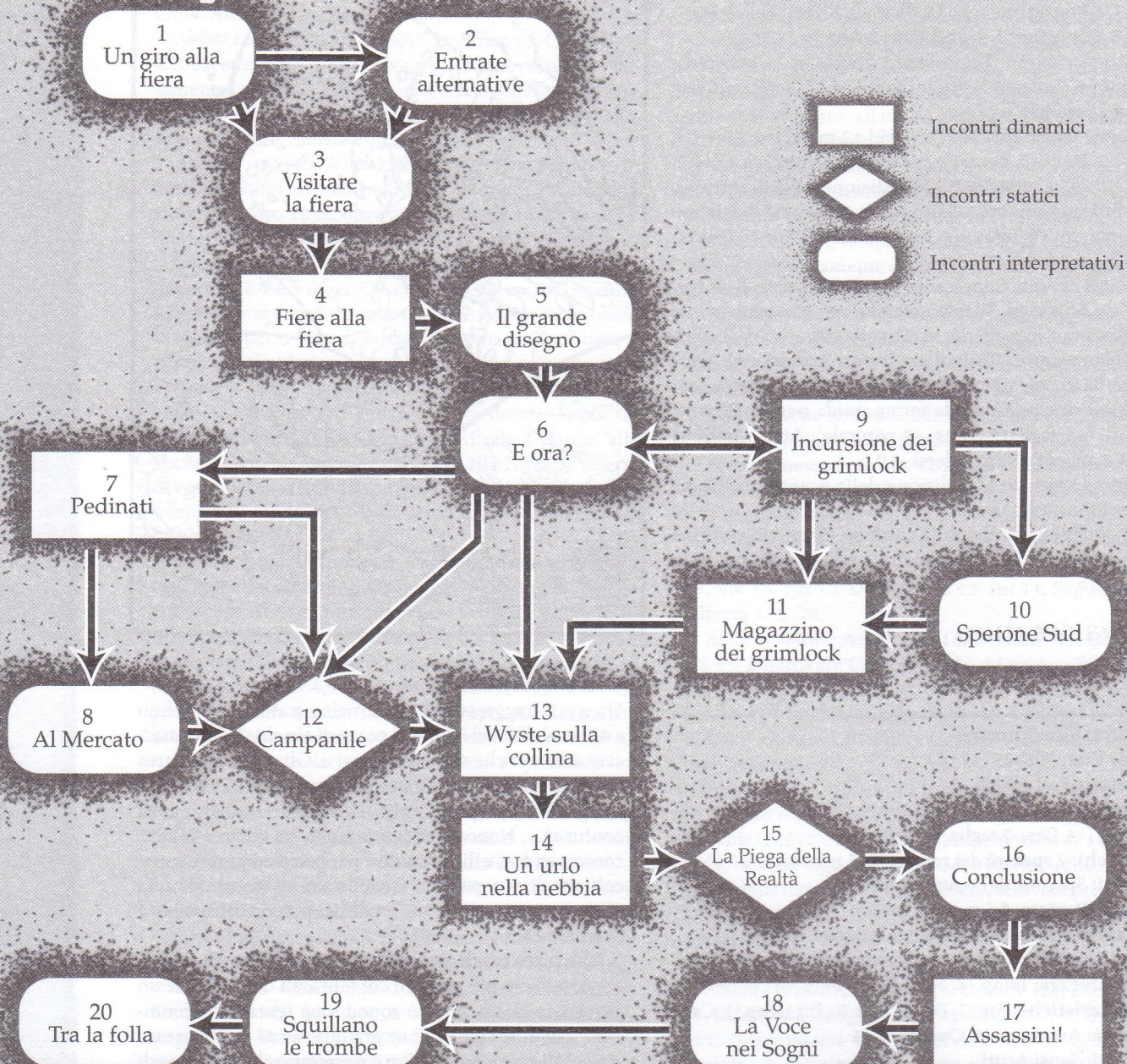
Afferrare migliorato (Str): Quando un wyste colpisce con uno o più attacchi coi tentacoli contro lo stesso avversario in un singolo round, può tentare di cominciare una lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Non è necessario alcun attacco di contatto, ma effettua solo una singola prova di lotta indipendentemente dal numero di tentacoli che colpiscono. Il bonus del wyste alla prova di lotta è +17, ma aggiunge +2 alla sua prova di lotta per ogni tentacolo addizionale che colpisce oltre al primo.

Morso (Str): Quando un wyste lotta con un avversario, i suoi tentacoli trascinano la vittima verso la sua ventosa dentata. Nel round successivo a quello in cui il wyste ha afferrato, compie un regolare attacco con il morso (invece di qualsiasi attacco con gli artigli), ottenendo un bonus di +4 per colpire. Se l'attacco con il morso manca il bersaglio, il wyste lascia andare il personaggio, che cade prono davanti alla creatura. Se l'attacco con il morso è effettuato con successo, la vittima subisce 1d6+9 danni. Il wyste può allora infliggere automaticamente danni da morso ogni round. La vittima può sfuggire vincendo una prova di lotta contrapposta contro il wyste, effettuando con successo una prova di Artista della Fuga contro il risultato della prova di lotta del wyste oppure uccidendo il wyste.

La Voce nei Sogni

Diagramma di Flusso degli Incontri

Prima parte

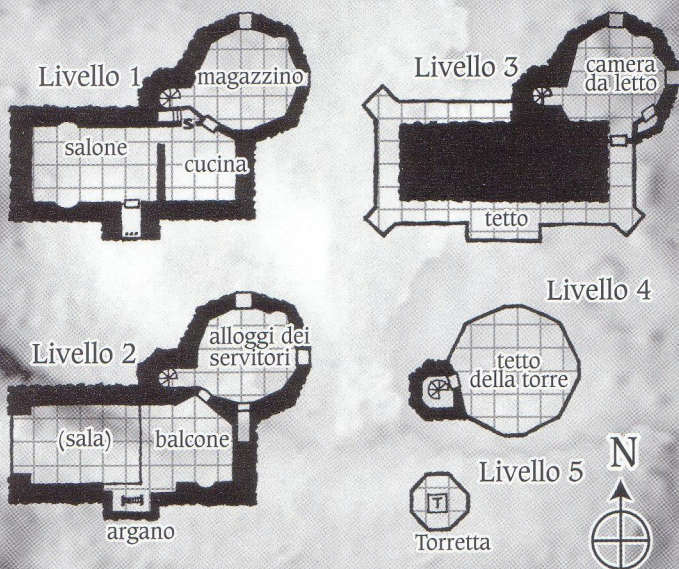


Seconda parte

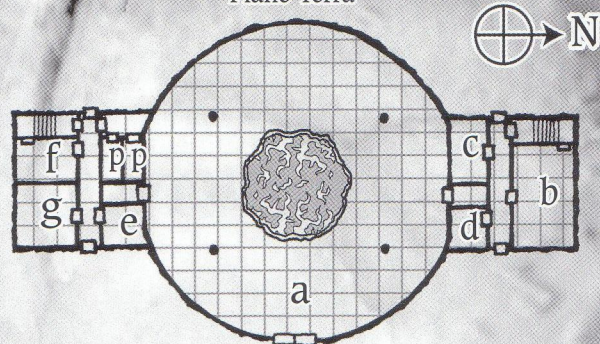
Questo diagramma di flusso non dovrebbe essere seguito rigidamente se i piani dei personaggi o gli avvenimenti nella campagna suggeriscono una diversa ma ragionevole direzione. Per esempio, i personaggi possono passare dall'incontro 5 all'incontro 12, o dal 12 al 5, in base a ciò che apprendono o che trapela.

Il Maniero

(Incontro 25)



Piano Terra



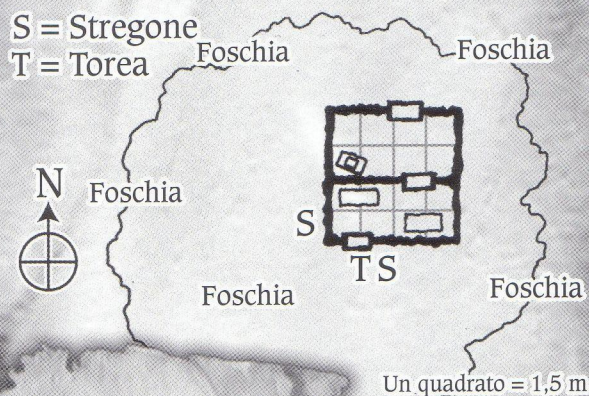
Il Tempio di Pelor

(Incontro 24)



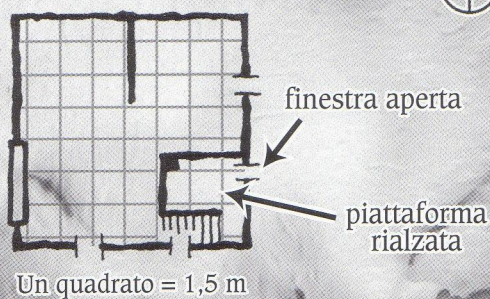
Santuario di Heironeous

(Incontro 14)



Magazzino abbandonato

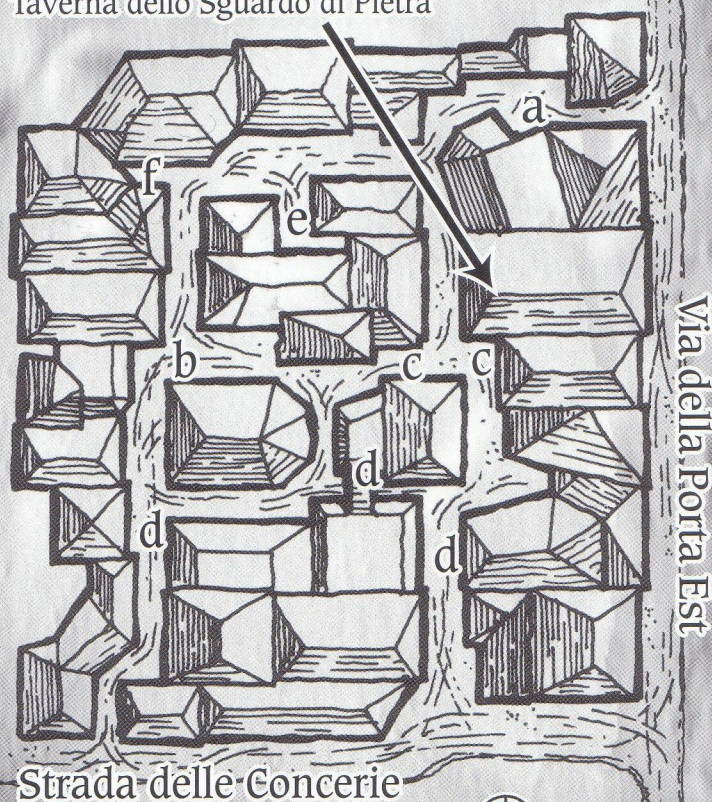
(Incontro 11)



Labirinto di vicoli

(Incontro 17)

Taverna dello Sguardo di Pietra



la VOCE nei SOGNI

Forze sinistre terrorizzano la città

La cittadina di Brindinford è nel bel mezzo della fiera annuale. Gioia e divertimento abbondano... fino a che una calamità non interrompe le celebrazioni. Sono responsabili le bande rivali? Il governo sta lentamente trasformandosi in tirannia? O forse uno spaventoso complotto sta per prendere forma?

La Voce nei Sogni è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Una folle corsa attende i personaggi giocatori in questa cittadina sul fiume. Dimenticate il dungeon... il terrore che vi attende in Brindinford è una sfida molto più allettante!

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 Legale: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it



Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

Cod. 6023

ISBN 88-8288-041-9



9 788882 880415

