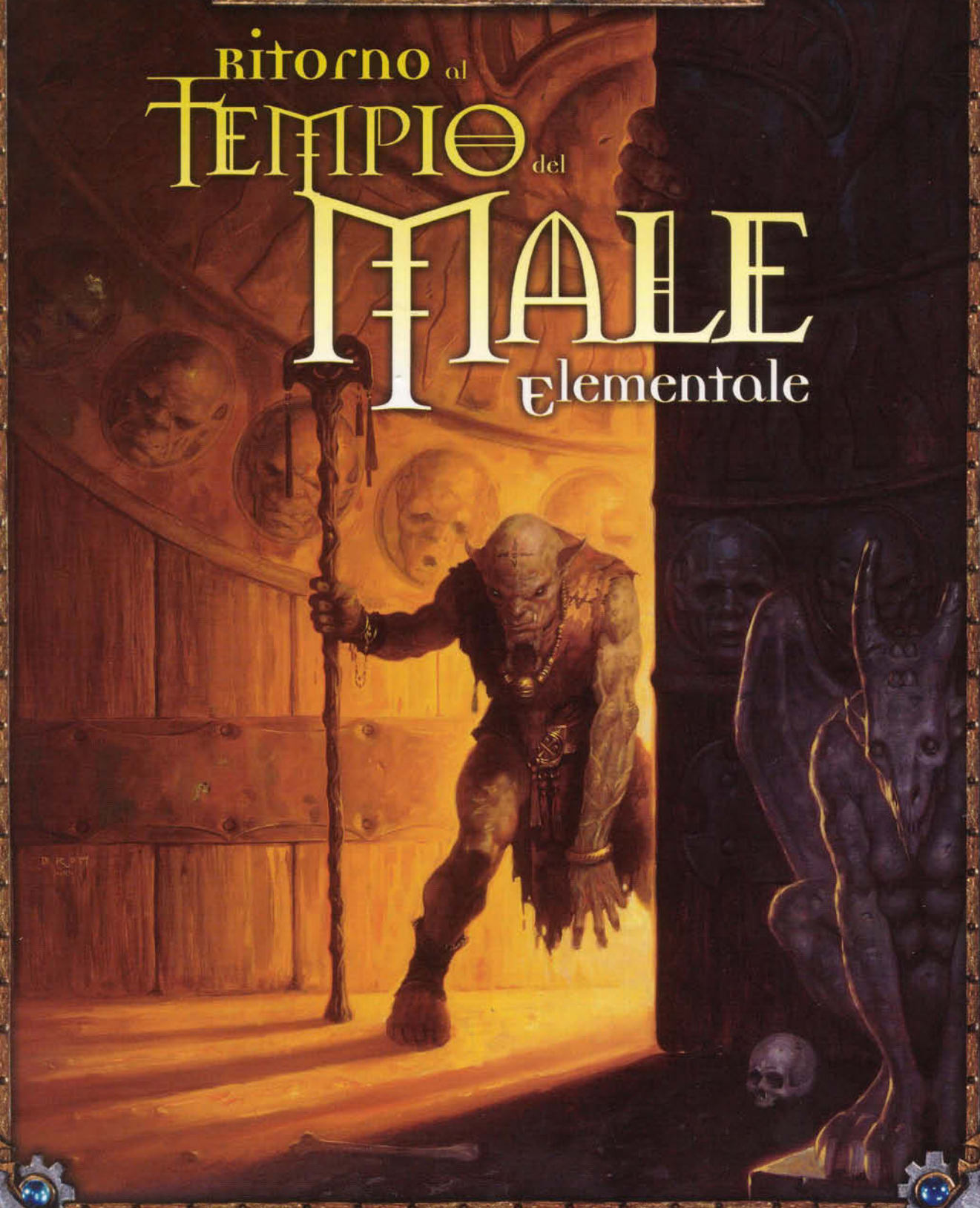
Un'avventura che porta i personaggi dal 4° al 14° Livello

DUNGEONS & DRAGONS® Avventura

Ritorno al Tempio del Male Elementale



Monte Cook

Ritorno al Tempio del Male Elementale

Monte Cook

Crediti

Statistiche aggiuntive: **Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Dale Donovan, David Eckelberry, Duane Maxwell, Erik Mona, David Noonan**
Revisori: **Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Duane Maxwell**
Direttore Creativo: **Ed Stark**
Direttore Artistico: **Dawn Murin**
Grafici: **Sean Glenn e Robert Campbell**
Illustrazione di Copertina: **Brom**
Disegnatori Tavole Interne: **David Roach**
Cartografo: **Todd Gamble**
Tipografo: **Erin Dorries**
Business Manager: **Anthony Valterra**
Responsabile del Progetto: **Justin Ziran**
Direttore di Produzione: **Chas DeLong**
Un ringraziamento speciale a Gary Gygax e Frank Mentzer per il loro lavoro sull'originale *Temple of Elemental Evil*.
Playtesters: **Bob Baxter, Rich Bue, Andy Collins, Sue Cook, Bruce R. Cordell, Bret Holien, Erik Mona, David Noonan, Jeff Quick, John D. Rateliff, Sean K Reynolds, Ed Stark, Jonathan Tweet**

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da 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: Michele Bonelli di Salci e Marco Filippo Vadalà
Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni

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

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

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

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

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 della 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.

d20

DOMANDE? 0521-630320

INDICE

Introduzione 3
Preparazione 3
Gestire l'avventura 3
Precedenti esperienze nel Tempio 3
Dimensioni e obiettivi 4
Tharizdun, il Dio Oscuro, l'Antico Occhio Elementale 4
Storia 5
Il corso dell'avventura 6
Agganci per i personaggi 7

Prima Parte: Hommlet e dintorni 8
Storia 8
Dove andare e cosa fare 9

Capitolo 1: Il paese di Hommlet 9
Utilizzare Hommlet 9
Il culto nascosto 9
Il paese in pericolo 10
PNG in giro per il paese 10
Legenda di Hommlet 12

Capitolo 2: Il maniero 18
Storia del maniero 18
Sulla strada per il maniero 19
Sviluppo degli eventi 19
Legenda del maniero 20
Dungeon del maniero 22

Capitolo 3: Paese fantasma e tempio in rovina 30
Nulb 30
Legenda di Nulb 31
Il tempio in rovina 32
Legenda del tempio 33

Seconda Parte: Il Tempio della Distruzione Totale 38
Organizzazione del Tempio 38
Incontri casuali all'esterno 40

Capitolo 4: Il borgo di Rastor 41
L'influenza del Tempio in paese 41
Accampamento orchesco nelle vicinanze 41

Capitolo 5: Le miniere sulla cima del cratere 42
Storia e geologia 42
I Templi 42
Dungeon in circolo 42
Entrate nel Sottosuolo 42
Incontri casuali 42
Legenda delle miniere 43

Capitolo 6: I Fani Interno ed Esterno 107
Fuori dal Fano Esterno 107
Il Fano Esterno 108
Il Fano Interno 128
La Guglia Nera 128

Terza Parte: La rinascita del Male Elementale 138
Il piano della Triade 138
Alleati da Hommlet 138
Nemici da Nulb 138

Capitolo 7: Il tempio riscoperto 139
Sicurezza/Organizzazione 139
Entrata esterna 139
I dungeon 139

Capitolo 8: Il Nodo del Fuoco 152
Condizioni all'interno del nodo 152
Viaggiare verso e dal nodo 152
Sicurezza/Organizzazione 152
Legenda del Nodo del Fuoco 152
Incontri aggiuntivi 155

Appendice 1: Nuovi oggetti magici e mostri 155
Nuovi oggetti magici 155
Nuovi artefatti minori 156
Nuovi artefatti maggiori 156
Nuovi mostri 158
Nuovo archetipo: Mezzo-elementale 161

Appendice 2: La venerazione di Tharizdun 162
Tharizdun e l'Antico Occhio Elementale 162
Chierici del Dio Oscuro 162
Il punteggio di Demenza 162
Il dominio della Follia 162
Il dominio della Forza 163
Nuova classe di prestigio: Sognatore di morte 163

Appendice 3: Statistiche dei PNG 165
Il paese di Hommlet 165
Il maniero 168
Paese fantasma e tempio in rovina 169
Le miniere sulla cima del cratere 171
I Fani Interno ed Esterno 180
Il tempio riscoperto 186
Il Nodo del Fuoco 190

Appendice 4: Allegati 190
Estratti dal Diario di Geynor Ton 191
Estratti dal Diario di Hedrack 192

GUIDA AI RIQUADRI LATERALI

Riquadro	Pagina
Paese di Hommlet	9
Un'avventura collaterale	10
Il dungeon dinamico	37
Le chiavi	38
Borgo di Rastor	40
Pianificare percorsi alternativi	41
Azionare un carrello minerario	49
Anticipazioni	52
Finali alternativi	102
Svantaggi delle aggiunte demoniache	116
Come usare Varachan	126
Difficoltà del Fano Interno	128
Dormire nel Fano Interno	130
La Triade	133
L'origine del Grande Altare	136
Lareth	150
Il Piano Elementale del Fuoco	152

INTRODUZIONE

La notte ritorna integra... Le ombre riposano,
Raccolte sotto le ali di un'ombra più grande.
– Clark Ashton Smith, "Le Tenebre Magiche"

Una delle migliori e più ricordate avventure di DUNGEONS & DRAGONS® è *The Temple of Elemental Evil*. Nel 1979, venne pubblicato *The Village of Hommlet* ed ebbe immediato successo: decine di migliaia di gruppi di giocatori impararono a conoscere il villaggio di Hommlet ed esplorarono le rovine del vicino maniero. Presto, però, cominciarono a chiedere di più, visto che il maniero appariva solo come il presagio di una sfida molto più grande: il Tempio del Male Elementale. Finalmente, nel 1985, venne pubblicato il modulo di avventura T1-4 *The Temple of Elemental Evil*, che includeva l'avventura originale *The Village of Hommlet* e dettagliava l'intero e imponente tempio che tutti volevano esplorare.

Adesso, il male si agita di nuovo, e un nuovo gruppo di avventurieri deve affrontare la sfida. Dovranno scoprire le forze nascoste dietro il tempio originale e sopraffarle prima che i loro piani giungano a compimento e liberino tanto male e devastazione quanto non se ne è mai visto prima.

Ritorno al Tempio del Male Elementale è basato sulle avventure degli originali *The Village of Hommlet* e *The Temple of Elemental Evil*, oltre che su G3 *Hall of the Fire Giant King* e WG4 *The Forgotten Temple of Tharizdun*. Buon divertimento.

PREPARAZIONE

Per utilizzare quest'avventura, il Dungeon Master (DM) dovrebbe disporre di una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*.

Il testo che compare nei riquadri evidenziati presenta informazioni per i giocatori, che si possono leggere ad alta voce o parafrasare come il DM ritiene più appropriato. I riquadri laterali contengono informazioni importanti per il DM, comprese regole o istruzioni speciali. Le statistiche dei mostri e dei Personaggi Non Giocanti (PNG) vengono fornite in forma abbreviata con ogni incontro, ma i mostri comuni riportano la loro pagina di riferimento sul *Manuale dei Mostri* (o la pagina della *Guida del DUNGEON MASTER* per i PNG comuni). Le statistiche complete per mostri speciali e PNG importanti compaiono nell'Appendice 3 (vedi sotto per ulteriori informazioni).

Livelli di Incontro

Ritorno al Tempio del Male Elementale è un'avventura adatta a un gruppo di personaggi giocanti (PG) di 4° livello, sebbene anche personaggi di 3° livello dovrebbero essere in grado di gestire i primi incontri. (Avranno però bisogno di riposare più spesso e rischieranno seriamente di morire). Al momento in cui finiranno l'avventura, è probabile che abbiano raggiunto il 14° livello.

I singoli incontri possiedono una valutazione complessiva detta Livello di Incontro (LI), se appropriato, che somma il Grado di Sfida (GS) dei singoli elementi dell'incontro. Il LI aiuta a determinare quanto possa essere complicato o semplice un dato incontro per i giocatori.

GESTIRE L'AVVENTURA

Un'avventura di queste dimensioni è difficile da gestire. Per farlo in maniera appropriata, il DM deve conoscere bene i suoi contenuti e ciò non vuol dire solo familiarità con l'area dell'incontro che stanno affrontando i PG in quel momento, ma anche con quelle circostanti. In strutture organizzate come quelle qui presentate, spesso le creature e i PNG si spostano: i nemici vanno interpretati nel modo più intelligente possibile, perché le grandi sfide sono sempre più memorabili di avventure cuscinetto.

PNG e mostri

In quest'avventura sono inclusi tre tipi di PNG e mostri. Il primo sono i non combattenti, persone prive di statistiche di gioco o riferimenti oltre la classe e il livello. Nelle zone pericolose, i non combattenti sono indicati come tali.

Il secondo tipo è il tipico PNG o mostro. Le loro statistiche comprendono un riferimento di pagina al *Manuale dei Mostri* o alla *Guida del DUNGEON MASTER*, e corrispondono alle descrizioni date in quei libri. Si possono fornire i PNG con l'equipaggiamento standard assegnato loro nel Capitolo 2: "Personaggi" della *Guida del DUNGEON MASTER* (pagine 47-58) o personalizzarli come si desidera, ma sarebbe meglio evitare di introdurre tesori diversi da quelli che sono già presenti nell'avventura.

A volte, dei comuni avversari sono stati potenziati, o perché hanno dell'equipaggiamento non menzionato nel *Manuale dei Mostri* oppure perché sono stati fatti avanzare di livello. In questo caso, tutto il lavoro è già stato fatto. Se la Forza di una creatura è aumentata, per esempio, non è necessario preoccuparsi di calcolare i nuovi bonus di attacco e ai danni: le statistiche della creatura comprendono già questi modificatori.

Il terzo tipo è composto da PNG e mostri specifici. Statistiche complete di questi individui vengono riportate nell'Appendice 3, e il testo rimanda a quell'appendice.

Difficoltà

I Livelli di Incontro indicano di quale livello quattro PG medi dovrebbero essere per gestire l'incontro senza particolari difficoltà. Il DM dovrà decidere come questa valutazione si applica al suo gruppo, ma gli incontri dello stesso LI dovrebbero sempre presentare la stessa pericolosità. Per esempio, se il gruppo di PG di solito gestisce gli incontri di un LI superiore al proprio livello senza problemi, allora la stessa cosa dovrebbe essere vera per la maggior parte di questi incontri. Naturalmente, si può sempre modificare un incontro, aggiungendo più creature o togliendone qualcuna, cambiando i livelli dei PNG o fornendo equipaggiamento diverso.

Punti Esperienza

Naturalmente nessuno può predire l'ordine in cui il gruppo affronterà le sfide. Se un gruppo di personaggi di 13° livello affrontasse otto ogre, ognuno con quattro livelli di combattente (rendendoli ognuno GS 5), non viene indicato nessun premio in punti esperienza sulla Tabella 7-1 della *Guida del DUNGEON MASTER*. In questo caso, si deduce il risultato dal basso: prendere il GS più basso che conferisce un premio e dividere per 1,5 per ottenere il premio appropriato alla fascia immediatamente precedente.

Come variante della regola, si può incoraggiare l'assegnazione di punti esperienza per i personaggi liberati e riportati al sicuro delle loro dimore. Il premio in PE dovrebbe essere uguale a quello che si riceve per aver sconfitto il prigioniero in combattimento (con un minimo di 100 PE). Non si utilizzi però questa regola per assegnare un ammontare ingiustamente alto: liberare un PNG di 18° livello, tenuto prigioniero da un gruppo di orchi, per esempio, non è una situazione degna di un premio simile.

PRECEDENTI ESPERIENZE NEL TEMPIO

Questa avventura parte dal presupposto che gli avventurieri che assaltarono il Tempio quindici anni fa abbiano intrapreso determinate azioni, tra cui la distruzione del Tempio del Male Elementale originale. Se gli eventi della campagna si sono svolti in maniera differente da quelli narrati qui, il DM può agire in due modi:

1. Modificare l'avventura per adattarla alla storia della sua campagna.

2. Supporre che dopo che i suoi PG hanno fatto quello che hanno fatto al tempio originale, siano giunti degli avventurieri PNG e abbiano prodotto i cambiamenti qui descritti. Per esempio, se il gruppo non ha fatto crollare il tempio distruggendo il *globo della morte dorata*, bisogna affermare che nel frattempo l'abbiano fatto dei PNG. Allo stesso modo, se un PNG dell'avventura originale è morto nel corso della campagna ma in quest'avventura viene presentato come ancora vivo, supporre che sia stato riportato in vita da un incantesimo *rianimare morti* o *resurrezione*.

Giocatori familiari con l'avventura originale

Le nozioni conosciute dai giocatori sul *Tempio del Male Elementale* originale non sono un problema. I personaggi potranno essere a conoscenza di informazioni sul tempio, avendole apprese da un familiare o da un amico, oppure avendo studiato su testi recenti riguardanti l'argomento. Avere già conoscenza della precedente avventura va bene e non risulterà ingiustamente vantaggioso per chi gioca questa avventura.

PNG dall'avventura originale

Nel mondo di gioco sono passati quindici anni dalla sconfitta del Tempio del Male Elementale, e alcuni avversari (ed eroi) della prima avventura sono ancora in attività. Sebbene vengano tutti incontrati in parti diverse di quest'avventura, alcuni dei PNG che ricompaiono qui sono: Canone Y'dey, Elmo, Falrinth, Hedrack, Lareth il Bello, Principe Thrommel, Senshock, Smigmal Redhand, Spugnoir e Zert.

Se questi nomi sono sconosciuti, non bisogna preoccuparsi: non lo rimarranno ancora a lungo. Se invece i giocatori li riconoscono, scopriranno che anche se quest'avventura è del tutto nuova, presto si troveranno come a casa.

DIMENSIONI E OBIETTIVI

Chiamare *Ritorno al Tempio del Male Elementale* un'avventura è un eufemismo: si tratta in realtà di una campagna. I personaggi che la cominciano con poca esperienza, verso la fine dovrebbero raggiungere dei livelli elevati. Bisogna aspettarsi di impiegare molte sessioni (probabilmente mesi e mesi di gioco) prima di completarla, e questo solo nel caso in cui il gruppo giochi ogni settimana.

Acquistare l'equipaggiamento

Sebbene l'avventura presenti due diverse comunità, a un certo punto i personaggi vorranno acquistare dell'equipaggiamento, in particolare oggetti magici, che non possono trovare né a Hommlet né a Rastor. La città di Verbobonc si trova appena a 48 km a nordovest di Hommlet (vedi mappa 2). È consigliabile considerarla come una grande città con un limite di monete d'oro di 40.000 (vedi pagina 137 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Verbobonc può offrire ai personaggi praticamente qualsiasi cosa desiderino acquistare o farsi fare con i tesori recuperati durante l'avventura.

Visto che Verbobonc non viene descritta in questo modulo, potrebbe essere meglio gestire i viaggi in città rapidamente e senza sprecare troppo tempo dell'avventura. Il tutto viene comunque lasciato alle necessità del gruppo.

Avventure collaterali

Durante il corso del gioco, i PG vorranno compiere qualche attività non contemplata dall'avventura. Esistono molte opportunità per avventure collaterali, o come estensioni degli eventi che si verificano nello scenario oppure come qualcosa di interamente diverso che il DM ha inserito per dare un cambio di ritmo. Seguire i livelli del gruppo quando si agisce in questo modo. Se tramite le avventure collaterali, il gruppo ottenesse molta esperienza o addirittura un intero livello, in seguito alcuni degli incontri della trama principale potrebbero presentarsi troppo facili. Non bisogna preoccuparsi troppo di questo: il sistema di gioco si adatterà da solo alla situazione (visto che guadagneranno meno PE per gli incontri sotto il loro livello, e avanzeranno un po' più lentamente, finiranno presto per trovarsi al livello appropriato).

THARIZDUN, IL DIO OSCURO, L'ANTICO OCCHIO ELEMENTALE

La divinità Tharizdun è una creatura di pura forza distruttiva, di fredda totale devastazione e assoluto male annichilente. Tanto era terribile che nelle ere passate, tutte le altre divinità si unirono contro di lui, ma anche la loro forza combinata non fu sufficiente a distruggerlo, e furono obbligate semplicemente a bandirlo in uno speciale piano prigione.

Anche così, cacciato dal Piano Materiale e cancellata la sua esistenza da tutte le cronache ufficiali, Tharizdun riesce ancora a influenzare la vita di qualche mortale. Il suo culto è piccolo, ma composto da devoti fanatici. Apparendo loro in sogni oscuri che portano alla follia, la divinità impartisce la sua oscura volontà. Lo scopo dei chierici di Tharizdun è di incanalare potere sufficiente verso il loro terribile padrone in modo che possa liberarsi dalla sua prigione. Ciò, naturalmente, provocherà la totale distruzione del mondo, e quindi questa fede si rivolge solo alle persone totalmente folli.

Due progetti hanno dominato le attività del culto nell'adempimento di questa grande impresa. Il primo è la ricerca volta a rinvenire santuari e artefatti perduti devoti alla loro divinità. Ristabilendo i suoi luoghi di venerazione e impugnando gli oscuri oggetti consacrati in suo nome, essi incrementano la forza di Tharizdun. Il secondo, seguendo i suggerimenti ricevuti tramite divinazioni corruttrici dell'anima e sogni rivelatori, è la formazione di una nuova chiesa. Questa nuova religione, chiamata semplicemente Male Elementale (ma che fa spesso riferimento a una divinità chiamata Antico Occhio Elementale), trasferisce la venerazione e il potere di adoratori ignari direttamente al Dio Oscuro.

L'Antico Occhio Elementale è in realtà un aspetto di Tharizdun. I chierici dell'Antico Occhio Elementale sono anche suoi chierici, anche se a volte ne sono all'oscuro. Per esempio, i chierici drow introdotti alla religione del Male Elementale (vedi sotto), non sapevano di essere in realtà al servizio di Tharizdun. Anche i chierici del Tempio del Male Elementale originale non si rivolgevano all'Antico Occhio Elementale: credevano di riverire solo l'aspetto malvagio degli elementi stessi (oppure il demone Zuggtmoy, vedi sotto).

Il simbolo dell'Antico Occhio Elementale è un triangolo nero con la punta verso il basso, con inscritta all'interno una Y gialla rovesciata, cosicché le estremità della figura tocchino la metà di ogni lato del triangolo.

Il culto utilizza anche il molto più diffuso simbolo di un occhio dorato infuocato. Per anni, la gente ha creduto erroneamente, ma a buon ragione, che questo fosse il simbolo di Zuggtmoy. Mentre Tharizdun era imprigionato lontano, impiegava i signori dei demoni come Zuggtmoy, Lolth e Demogorgon come canali per trasferire potere ai suoi chierici. In alcuni casi, il demone non sapeva neppure cosa stesse accadendo, mentre in altri credeva di essere egli stesso l'oggetto della venerazione dei seguaci in questione. Nei tempi passati, quando Lareth il Bello comandava il maniero (l'avamposto del Tempio del Male Elementale), sia Zuggtmoy che Lolth credevano entrambe che fosse un loro sacerdote, quando in realtà egli non serviva altri che l'Antico Occhio Elementale (e Tharizdun).

I chierici dell'Antico Occhio Elementale spesso scelgono di adorare un elemento (vedi Appendice 2: "La venerazione di Tharizdun"). La divisione in quattro fazioni produce un'accesa competizione tra i ranghi del culto, una rivalità (che a volte esplode in conflitti aperti) che viene vista come un bene, dal momento che promuove i forti.

L'Antico Occhio Elementale è un mistero. Una prova di Conoscenze (religioni) effettuata con successo (CD 17) è necessaria per identificarne il simbolo, mentre un'altra prova (CD 20) è necessaria per conoscerne i dettagli. Tharizdun o il Dio Oscuro sono invece nomi abbastanza conosciuti, ma talmente temuti che i loro dettagli sono sempre avvolti nel mistero. Con una prova di Conoscenze (religioni) effettuata con successo (CD 18) si può riconoscere il simbolo, l'*obex* (una piramide a due gradoni capovolta) o altre decorazioni, come i colori porpora e nero, il tema dei tentacoli che si contorcono, il grande freddo paralizzante e gli effetti legati alla forza. Un'altra prova effettuata con successo (CD 23) è necessaria per ricordarne i dettagli.

Per informazioni sulle meccaniche di gioco della religione (nuovi domini, nuovi incantesimi e una nuova classe di prestigio), vedi l'Appendice 2.

Elementali malvagi

Molti degli elementali e delle creature elementali di quest'avventura vengono descritti come esseri malvagi, nonostante l'indicazione "sempre neutrale" del loro allineamento nel *Manuale dei Mostri*. Una piccola e isolata congrega di abitanti dei Piani Elementali in realtà sono malvagi e vengono governati dai Principi Elementali del Male, creature dotate di enormi poteri. Questi elementali malvagi sono come le normali creature del loro tipo, eccetto che per l'allineamento e la loro sudditanza nei confronti dei Principi e del loro sovrano, l'Antico Occhio Elementale (Tharizdun).

Se un elementale o una creatura elementale (qualsiasi creatura del tipo Elementale) viene convocato o richiamato da un chierico dell'Antico Occhio Elementale, la creatura è sempre malvagia. Se un tale essere viene convocato o richiamato da una qualsiasi altra persona nelle aree controllate dal culto, vi è una probabilità che sia una creatura malvagia. Sebbene ciò abbia poca importanza per gli incantesimi di convocazione (visto che l'incantesimo non permette alla creatura di agire di propria volontà), rende pericoloso richiamare le creature elementali. Gli elementali malvagi richiamati da incantesimi come *alleato planare*, non agiranno mai contro le forze dell'Antico Occhio Elementale (o Tharizdun), e potranno anche cercare di ingannare l'incantatore e condurlo in trappola o collaborare in qualche modo con i suoi nemici.

La probabilità che un elementale o una creatura elementale convocato o richiamato sia malvagio dipende dalla sua locazione:

Normale	0%
Maniero	10%
Miniere sulla cima del cratere	20%
Fano Esterno	50%
Fano Interno	70%
Tempio del Male Elementale	90%
Nodo elementale	100%

Se viene convocato un elementale o una creatura elementale non malvagio e questo viene condotto dentro una di queste zone, c'è una probabilità (pari alla metà di quelle sopra indicate) che questo sia immediatamente convertito al male.

STORIA

La storia di questa zona è importante: gli abitanti non possono fare a meno di pensare al passato, anche se il presente sembra felice e prospero. Gli eventi che coinvolgono il primo Tempio del Male Elementale sono troppo terribili per essere dimenticati.

La storia come la conoscono i locali

Venticinque anni fa, le forze del male e delle tenebre si riunirono a nord e a est di Hommlet e costruirono un enorme tempio. Esso fungeva da roccaforte per i loro eserciti di gnoll, bugbear, ogre, troll e giganti: per non parlare dei malvagi padroni umani del luogo e dei demoni e delle altre creature immonde che li servivano. Da questo luogo tremendo, i suoi malevoli abitanti scatenavano terremoti, tempeste, incendi e inondazioni sulla campagna. I mostri erano attratti dalla zona come il metallo da un magnete. Ci vollero tre anni perché il Tempio del Male Elementale fosse completato, ma anche in questo breve tempo, le forze del bene sapevano che non avrebbero potuto sopportare un simile luogo. Le terre di Furyondy e Veluna raccolsero i loro eserciti e saccheggiarono il tempio venticinque anni fa, in una battaglia chiamata Prateria Emridy (dal nome del luogo dove si svolse lo scontro finale). La maggior parte delle forze del male erano state uccise o cacciate, lo stesso tempio era molto danneggiato, ma i livelli sotterranei erano molto estesi e pericolosi anche per questi eroici combattenti. Così il Tempio del Male Elementale fu sigillato con grandi magie, imprigionando un potente demone al suo interno.

Nove anni dopo, dei banditi cominciarono a infestare la zona intorno a Hommlet: umanoidi malvagi e sacerdoti dagli strani abiti venivano incontrati lungo la strada. Nel giro di un anno, divenne chiaro che il Tempio del Male Elementale stava sorgendo di nuovo. Questa volta, la gente di Hommlet e dell'area circostante coordinò e sostenne gli attacchi di bande di avventurieri contro le rovine ancora occupate del tempio. Alla fine, il male fu abbattuto ancora una volta, e questa volta, anche i pericolosi livelli inferiori del tempio furono distrutti. Da allora, il territorio ha prosperato in pace e a quanto sembra così sarà ancora a lungo. È opinione comune che non ci sia più bisogno di avventurieri a Hommlet.

La vera storia

Molti anni fa, gli adoratori di Tharizdun prepararono un bizzarro piano per promuovere e rinvigorire la loro religione. I loro agenti, tanto insidiosi quanto folli, si sarebbero infiltrati nei ranghi di altre religioni malvagie: riuscirono addirittura a farsi strada tra i ranghi dei drow che adoravano Lolth. Una volta piazzati i loro agenti, diedero il via a una campagna di menzogne, raggiri e manipolazioni. Tra i drow formarono una nuova religione, volgendo un piccolo ma potente contingente di elfi scuri contro la dea ragno e a favore dell'Antico Occhio Elementale. Questi drow rinnegati tentarono di espandere la loro zona di influenza verso la superficie, controllando molte tribù di giganti e incitandoli ad attaccare le comunità circostanti: un piano che venne però mandato all'aria.

Zuggtmoy

Nel frattempo, i chierici di Tharizdun stavano avendo molto più successo tra i ranghi dei servitori di Zuggtmoy (ironicamente, una nemica e avversaria di Lolth). Come prevedibile, essendo la patrona dei funghi e delle muffe, questo demone aveva pochi adoratori tra gli abitanti di superficie. Gli infiltrati di Tharizdun tra i suoi sacerdoti la convinsero che una religione basata sul Male Elementale avrebbe avuto molta più presa di una basata sulle sue muffe e fanghiglie. Zuggtmoy apprezzò la saggezza di questo consiglio: ciascuno dei quattro elementi avrebbe attirato un diverso gruppo di adoratori, e la natura competitiva degli elementi avrebbe affinato rapidamente le abilità e i poteri del culto.

Queste iniziative ebbero un tale successo che gli infiltrati decisero che la religione del Male Elementale sostenuta da Zuggtmoy sarebbe stata utile anche per recuperare alcuni degli antichi santuari di Tharizdun, costruiti da adoratori del

Dio Oscuro da tempo scomparsi, quando per loro era ancora possibile operare alla luce del sole. Il più grande di questi luoghi di potere era situato nelle Colline Kron, seppellito sotto-terra per secoli. Dopo alcuni suggerimenti, le forze del Male Elementale cominciarono a costruire un maestoso tempio proprio sopra quest'antica dimora del potere oscuro. Zuggtmoy riusciva a percepire il potere nella zona, ma invece di insospettirsi, credeva che avrebbe potuto attingerne e sfruttarlo. Non ne comprese la vera natura, né che in verità sarebbe stata lei il canale attraverso il quale questo potere sarebbe potuto tornare libero di manifestarsi nel mondo.

Arriva Iuz

Con grande sorpresa delle forze di Tharizdun, il malvagio semidio Iuz venne coinvolto nella creazione del Tempio del Male Elementale. Attratto dal suo crescente potere, l'Antico cercò di usarlo come un modo per sconfiggere o indebolire i suoi nemici in Veluna e Furyondy. Si scoprì che manipolare Iuz era ancora più facile che Zuggtmoy, e presto egli iniziò a dedicare gran parte dei suoi poteri e della sua influenza al progetto.

Iuz e Zuggtmoy riunirono le forze e crearono il *globo della morte dorata* (un artefatto conosciuto anche come *teschiogiallo*, *teschiodorato*, o il *globo della morte*) per aprire dei potenti nodi elementali. Ogni nodo era un piano parziale contenente un corpo simile a una luna vagante in una fredda regione isolata di spazio creato magicamente. Questi nodi fluttuavano proprio ai limiti dei Piani Elementali, attingendo potere da loro e assumendone l'aspetto (così ce n'era uno per il fuoco, uno per l'acqua, uno per la terra e uno per l'aria). Iuz e Zuggtmoy sapevano solo che il controllo dei nodi avrebbe dato a loro e al tempio un grande potere. Ciò che non sapevano era che la creazione dei nodi sarebbe servita anche agli scopi del Culto di Tharizdun (vedi "Il corso dell'avventura", più sotto).

La caduta del tempio

Zuggtmoy divenne arrogante. Con i nodi in costante sviluppo, e i suoi eserciti in crescita, rese chiaro con attacchi a nord e a ovest che il Tempio del Male Elementale ora controllava il territorio. Ovviamente, i regni vicini che erano improvvisamente minacciati (principalmente le terre di Furyondy e Veluna) si riunirono e attaccarono il tempio, assediandolo. In meno di due settimane, il tempio era stato distrutto e i suoi servitori cacciati. Anche il maniero a ovest era stato saccheggiato.

Dopo la caduta del tempio, vennero avvistati diversi drow nella zona, a esplorare le rovine. In realtà c'erano due fazioni sul luogo: alcuni erano seguaci di Lolth, alla ricerca di oggetti di potere e servitori del tempio che potessero essere reclutati dalla regina dei demoni. Lolth avvertiva un forte legame con l'intera operazione, poiché credeva che almeno alcuni servitori di Tharizdun fossero in realtà suoi adoratori. I suoi servitori drow si trovavano lì anche per scoprire cos'era successo alla sua rivale, Zuggtmoy. Gli altri drow erano seguaci dell'Antico Occhio Elementale, i quali esploravano tutti le rovine allo stesso scopo: recuperare e raccogliere informazioni.

Il tempio risorge

Passarono gli anni, e il culto di Tharizdun comprese che il Tempio del Male Elementale era troppo potente e prezioso per i loro piani per abbandonarlo troppo a lungo. Zuggtmoy era stata imprigionata, ma probabilmente era meglio così: i cultisti non avevano intenzione di liberarla.

Usando i loro legami con l'ancora prospero culto di Lolth (a differenza di quello di Zuggtmoy), i chierici dell'Antico Occhio Elementale spinsero dei potenti individui a fare ritorno alle rovine del tempio. Lareth il Bello, il mago Falrinth, il comandante Barkinar e altri, non tutti in buoni rapporti tra loro, si fecero strada nella gerarchia del nuovo tempio. Questa volta, credevano i suoi sostenitori, il tempio sarebbe cresciuto tranquillamente finché non fosse stato pronto a colpire.

Ancora una volta venne attratta l'attenzione di Iuz e si ottenne di nuovo il suo sostegno. Egli inviò un potente chierico chiamato Hedrack, che fu velocemente convertito all'Antico Occhio Elementale (e che alla fine ebbe accesso a tutti i segreti del culto di Tharizdun). La conversione di Hedrack fu importante, poiché Iuz aveva ordinato al suo emissario di trovare un modo per liberare Zuggtmoy, in modo che fosse di nuovo in debito con Iuz: ma ciò non faceva parte dei piani dei veri sostenitori del tempio.

Il tempio cade di nuovo

Sfortunatamente per loro, il Tempio del Male Elementale venne scoperto prima che le sue forze fossero completamente preparate. Invece di un esercito, furono gruppi di avventurieri a compiere rapidi ma dolorosi assalti contro agenti chiave del tempio e a diminuire il numero delle guardie. Questi avventurieri ottennero il sostegno dei locali, che a volte prestavano anche una spada o un incantesimo allo scopo di abbattere il tempio malvagio.

Alla fine, gli avventurieri infransero le porte sigillate e distrussero le protezioni poste dieci anni prima, liberando Zuggtmoy. Il demone sospettò immediatamente che stava accadendo qualcosa, e per la prima volta, cominciò a capire che tra le ombre si muovevano coloro che avevano manipolato gli eventi e diretto le forze di quello che credeva essere il suo tempio.

La liberazione di Zuggtmoy fu di breve durata: il *globo della morte dorata* fu distrutto, scagliando il demone nell'Abisso (in verità, gran parte della sua essenza venne intrappolata dai chierici di Tharizdun; vedi Capitolo 6). I livelli sotterranei del Tempio del Male Elementale crollarono e insieme ad essi l'accesso ai nodi elementali.

Oggi

Di certo, dopo una così totale sconfitta, il tempio non poteva più essere una minaccia per le terre del bene.

Così non fu. Infatti, negli anni passati i folli e corrotti seguaci del Dio Oscuro si sono avvicinati alla vittoria come mai prima d'ora. Diversi chierici e potenti servitori del Tempio del Male Elementale, sono stati portati in salvo dagli agenti del culto di Tharizdun in un nuovo tempio nascosto nelle Montagne Lortmil.

Per raggiungere il loro folle obiettivo, i servitori del Dio Oscuro devono recuperare il luogo di potere sotto il maniero del tempio originale e poi ristabilire la connessione con i nodi elementali. Nessuno sa del loro infido piano e neppure della loro esistenza. Il successo del loro progetto sembra quasi assicurato.

IL CORSO DELL'AVVENTURA

Questa lunga avventura è divisa in tre parti distinte.

Prima Parte: Hommlet e dintorni

L'avventura comincia a Hommlet, un piccolo e prospero paese che vive un periodo di pace. Gli avventurieri apprendono in fretta che sta accadendo qualcosa di strano al vicino maniero, dove scoprono dei chierici dell'Antico Occhio Elementale intenti a scavare un santuario nascosto. Lì, i chierici (e probabilmente i PG) ottengono degli indizi sul raggiungimento dell'obiettivo finale del culto.

Gli avventurieri capiscono che i chierici hanno degli alleati a Hommlet. Nel rimuovere questo cancro dal paese, apprendono che questi cultisti provengono da una base nascosta sulle Montagne Lortmil, chiamata il Tempio della Distruzione Totale.

Gli avventurieri possono procedere verso il paese fantasma di Nulb e alle rovine del Tempio del Male Elementale. Nulb è pericoloso, pieno di potenti spiriti inquieti, ma il tempio stesso sembra non essere altro che la base di una banda di razziatori hobgoblin. Solo più tardi i PG capiranno che lì sta accadendo più di quanto pensino, ma l'esperienza per aver sopraffatto gli hobgoblin potrebbe aiutarli a diventare abbastanza potenti per affrontare i chierici di Tharizdun.

Seconda Parte: Il Tempio della Distruzione Totale

Gli avventurieri raggiungono il borgo di Rastor sulle Montagne Lortmil. Qui apprendono dettagli importanti sulla locazione, la disposizione e le difese del Tempio della Distruzione Totale.

Questo tempio, posto all'interno del cratere di un antico vulcano, è diviso in tre parti. Quella esterna e più grande, le Miniere sulla Cima del Cratere, è una serie di catacombe all'interno del margine del cratere stesso. Durante la loro lunga esplorazione della zona, i PG apprendono dell'esistenza di quattro templi (uno per ogni elemento) che competono l'uno contro l'altro, e scoprono il modo per accedere alla prossima parte del tempio, detta il Fano Esterno. Potranno anche trovare degli indizi che li portino a Nulb (vedi sopra), dove possono saperne di più da un chierico folle che vive lì.

Il Fano Esterno è situato dentro a un piccolo cratere all'interno di quello più grande. Qui abitano molti dei chierici di Tharizdun e dell'Antico Occhio Elementale, oltre a trovarsi l'accesso alla parte più interna del tempio.

Il Fano Interno è il cuore del Tempio della Distruzione Totale. Qui, in una torre chiamata la Guglia Nera, dimora il Circolo Interno dei sognatori di morte (i folli adoratori di Tharizdun) e la Triade composta da tre antiche e potenti creature. Questi due gruppi "sovrani" del culto pianificano un orribile progetto distruttivo, per riaprire i nodi elementali creati tanto tempo fa ed evocare i Principi del Male Elementale per provocare distruzione e indebolire così i legami che imprigionano Tharizdun. Per farlo, il culto deve scavare fino alle entrate dei nodi, che naturalmente giacciono seppelliti nella parte più profonda del Tempio del Male Elementale.

Terza Parte: La rinascita del Male Elementale

Nella terza e ultima parte dell'avventura, gli avventurieri devono tornare alle rovine del Tempio del Male Elementale e raggiungere infine l'appena riscoperto Nodo del Fuoco, dove devono affrontare un Principe del Male Elementale chiamato Imix. Se riescono, i personaggi fermeranno il culto di Tharizdun e libereranno il mondo dal suo male: ma potrà davvero rimanere fermo a lungo questo male così infido e fanatico?

Il mutare delle stagioni

Ritorno al Tempio del Male Elementale è una campagna di proporzioni epiche, che offrirà molti mesi di tempo di gioco. Il DM deve considerare la lunghezza di tempo necessaria all'interno del mondo di gioco, per assicurare il fallimento dei malvagi chierici e dei loro piani. Probabilmente, ciò potrebbe richiedere alcuni mesi o anche di più. Sarebbe meglio supporre che la campagna cominci all'inizio dell'estate e tenere conto del tempo da quel momento in poi.

L'inizio dell'inverno può davvero cambiare la situazione; vedi sotto per alcune idee. (Per maggiori informazioni, vedi "L'Ambiente", pagina 85 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

- Gli spostamenti sono più lenti e più pericolosi.
- Una tempesta potrebbe intrappolare delle persone in un luogo per giorni.
- È più difficile procurarsi cibo.
- A differenza di altri periodi, trovarsi sottoterra in inverno potrebbe essere più caldo che all'esterno.
- Lo Stalagos, il Canale Imeryds e gli altri corsi d'acqua dell'avventura gelano d'inverno. Anche il fossato del maniero (ma non la pozza sotterranea) gela.

Concludere l'avventura

L'avventura viene completata quando i PG fermano i piani del culto di Tharizdun. Per farlo bisogna sconfiggere Imix, distruggere o portare via sia il *globo dell'oblio* che il *globo della morte argentata*, e distruggere o quasi, il culto dei sognatori di morte (in particolare la Triade). Se il gruppo ripulisce più di metà delle Miniere sulla Cima del Cratere, il luogo viene abbandonato, e i pochi chierici e seguaci di Tharizdun rimasti si disperdono.

Se qualche membro della Triade sopravvive alla fine dell'avventura, continuerà a guidare il culto verso qualche altro progetto per far tornare la loro divinità. Se la maggior parte di quanti abitano nelle miniere e nei Fani Interno ed Esterno sopravvive, continueranno a operare da lì e compiere i loro malvagi rituali. Se Imix sopravvive, la minaccia del ritorno di Tharizdun potrebbe essere lungi dal terminata.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

Per cominciare l'avventura, tutto ciò di cui si ha veramente bisogno è che i PG si trovino a Hommlet senza impegni particolari. Avventurieri degni del loro nome non dovrebbero avere grandi problemi a lasciarsi tentare dall'idea di esplorare l'infame maniero, e forse anche le rovine del temuto Tempio del Male Elementale.

Siccome il DM preferirà che i PG esplorino e apprendano per conto loro della zona, sarebbe probabilmente meglio se nessuno di loro fosse originario di Hommlet o della regione circostante. Ecco alcune idee per portarli a Hommlet e coinvolgerli nell'azione:

- Uno o più personaggi sono discendenti di qualcuno che ha combattuto alla Battaglia della Prateria Emridy e che cerca di apprendere di più riguardo la zona e la sua storia.
- Il gruppo apprende che raramente gli avventurieri si recano ancora a Hommlet, che significa che non c'è competizione per le sfide che aspettano animi coraggiosi come loro.
- La zona ha una tale reputazione e una storia che, anche se vanta uno stato di pace e prosperità, potrebbe valere la pena dargli un'occhiata.
- Un amico o un parente di uno dei PG vive a Hommlet e manda al personaggio una lettera indicando il sorgere di guai in paese. Questa persona non possiede vere informazioni, ma ha solo avuto un'intuizione che si dimostrerà accurata.
- I PG vengono ingaggiati per trasportare qualche carico prezioso o un messaggio a qualcuno a Hommlet.

PRIMA PARTE: HOMMLET E DINTORNI

Una cinquantina di chilometri a sud della grande e famosa città di Verbobonc, sulle Colline Kron a est delle Montagne Lortmil e appena a ovest della Foresta Nodosa, è situato un piccolo insediamento con una storia lunga e oscura. Questo villaggio dall'aspetto tanto comune, chiamato Hommlet, è stato testimone della crescita di uno dei più grandi centri di corruzione che il mondo abbia mai conosciuto: il Tempio del Male Elementale.

Hommlet è un piccolo paese con una popolazione che non arriva al migliaio. Solo dodici anni fa, era un borgo di non più di cento persone, anche se già allora la maggior parte della gente ne parlava come se fosse un villaggio. Da allora, il paese ha goduto di una pace e prosperità senza pari.

A differenza di molti altri, il paese non è governato né da un sindaco né da un consiglio cittadino: sono due ex avventurieri chiamati Rufus e Burne ad aver ottenuto il controllo di Hommlet e delle sue terre da parte del visconte di Verbobonc. Non tutti gli abitanti del paese la pensano però così: la maggior parte della gente vede i due uomini solo come gli "anziani" del paese, dando loro il rispetto che si sono guadagnati. Pochi sono coloro che si lamentano quando viene il momento di pagare le tasse ai due sovrani. Quasi tutti apprezzano la protezione data dai soldati di Rufus e Burne, così come il ruolo svolto dai due nella caduta dell'originale Tempio del Male Elementale (e le minacce che hanno sconfitto per proteggere il paese sin da allora).

In un paese così piccolo, non si trova nulla da acquistare che costi più di 800 mo. Naturalmente ci sono le eccezioni: la Chiesa di St. Cuthbert potrebbe disporre di un'ulteriore armatura completa da vendere a coloro che stanno palesemente combattendo il male, per esempio, ma si tratta di rarità.

Innanzitutto, Hommlet è un luogo tranquillo e pacifico. I suoi abitanti sono ben nutriti, sicuri e felici della loro vita, ma vivono comunque all'erta perché la loro esistenza è già stata minacciata più di una volta in passato. La gente, in particolare quanti vivono in paese da tempo, osservano con attenzione l'andirivieni di stranieri sospetti, e tengono d'occhio il vecchio maniero e il tempio che furono il luogo di non una ma due malevole insidie nel corso degli anni.

STORIA

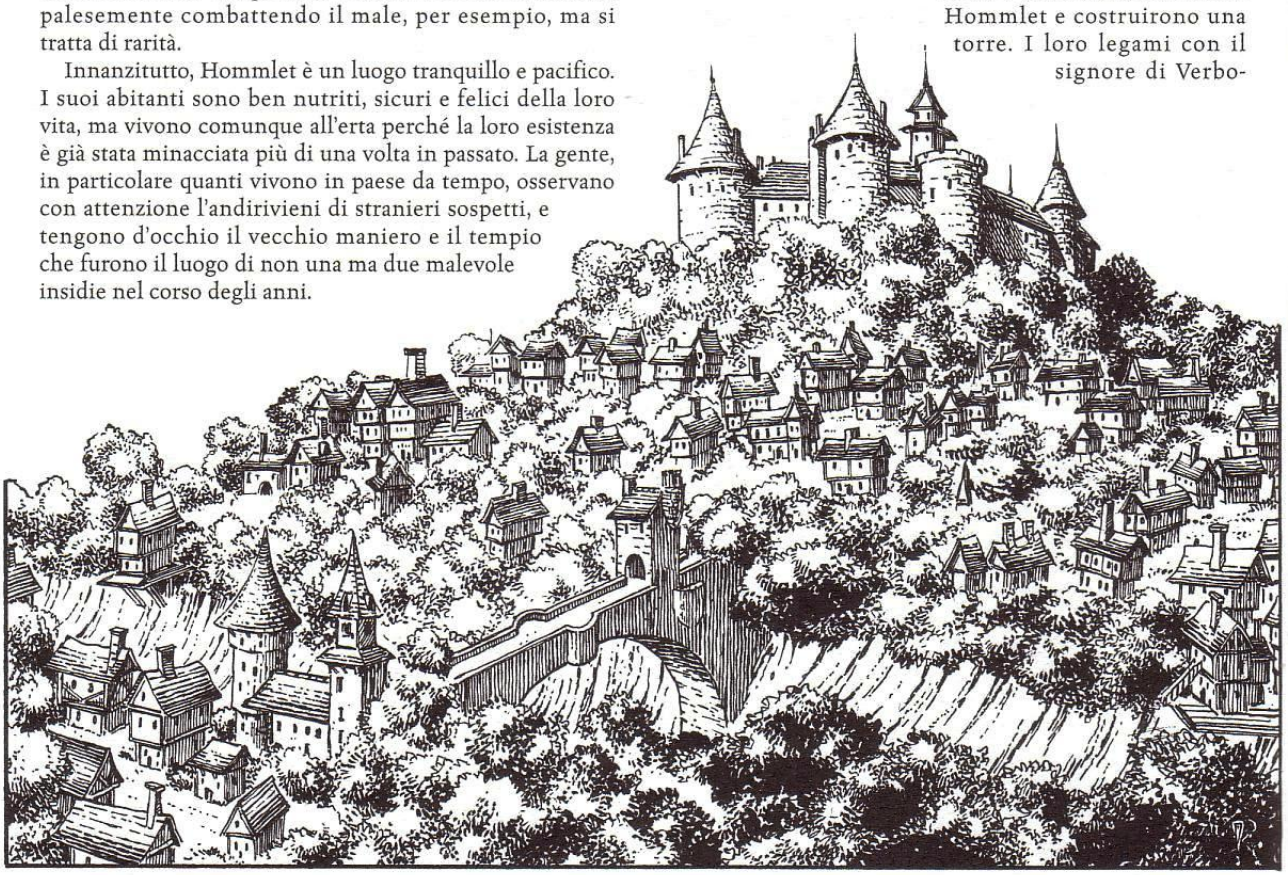
Un tempo quest'area era solo campagna. Sorto da un piccolo agglomerato di fattorie e rifugi di strada, Hommlet si espanse rapidamente. La fertile zona cominciò naturalmente a prosperare, mentre allevatori, contadini, cacciatori, bracconieri e taglialegna cominciavano a stabilirsi nel crescente insediamento. Il paese fu costruito lungo un incrocio di strade che portava da Verbobonc alla Costa Selvaggia, e quindi i visitatori erano frequenti. Alla fine, questi visitatori portarono guai.

Briganti e altri umanoidi malvagi sono stati per anni un problema a Hommlet e alla fine ladri, tagliagole, orchi e forze ancora più sinistre fondarono un loro insediamento: Nulb. Questo borgo non era frequentato solo dalle persone più malvagie, ma anche da mostri e bestie. Nelle sue vicinanze sorse una cappella dedicata al vizio e alla corruzione, con sempre più vili creature che giungevano per adorare le immonde divinità del luogo. Col tempo, questa cappella divenne il Tempio del Male Elementale, pieno di oscuri sacerdoti e dei loro perfidi servitori.

Durante il regno del primo tempio, le terre intorno a Hommlet cominciarono a peggiorare per le violenze e le pestilenze. Con l'aumentare del loro potere, i chierici del tempio costruirono una piccola fortezza non lontano da Hommlet, conosciuta come il maniero. Da questa base, progettavano di lanciare degli attacchi e stabilire la propria posizione nell'ovest. Fortunatamente per Hommlet, i capi del tempio non erano granché preoccupati del villaggio, quanto delle potenti roccaforti del nord. Quando la loro corruzione si diffuse, attirò l'attenzione di eserciti che il tempio non era ancora pronto ad affrontare.

Forze provenienti dal nord attaccarono il tempio, e alcune usarono Hommlet come base e luogo per rifornirsi e riposare. Quando il tempio cadde, la gente di Hommlet vide i sacerdoti vestiti di ocra fuggire verso ovest e si rallegrò perché il male era scomparso.

Due uomini coinvolti nella caduta del tempio originale, Rufus e Burne, si stabilirono a Hommlet e costruirono una torre. I loro legami con il signore di Verbo-



bonc a nord erano ben noti, così come la loro intenzione di espandere la torre in una grande fortezza. Il paese riprese a prosperare.

Ma il male non era finito nel Tempio del Male Elementale. Lentamente, con gli anni, le sue creature e i loro servitori tornarono a popolarlo e portarono una seconda volta il tanfo del male ad aleggiare come un'ombra su Hommlet. Questa volta, però, gli abitanti di Hommlet decisero di muoversi. Un giovane di nome Elmo e suo fratello Otis lavorarono con Canone Y'dey della Chiesa di St. Cuthbert per spiare le attività del tempio. Aiutarono piccoli gruppi di avventurieri a sopraffare il chierico malvagio del maniero e i nemici più potenti del tempio, l'ultima dei quali era una signora dei demoni che alla fine venne bandita nell'Abisso. Questa volta, i dungeon sotto il tempio crollarono e sembrava che il luogo fosse stato finalmente abbattuto.

Negli anni che seguirono, il paese prosperò come mai prima d'allora. Con il tempio e Hommlet sulle bocche di molti abitanti delle campagne, il precedente borgo crebbe in un villaggio e alla fine divenne un piccolo paese. Burne e Rufus completarono la fortezza e ottennero il paese e le terre circostanti da proteggere e custodire. Altre chiese sono comparse per servire i bisogni della crescente popolazione, e si è anche iniziato a parlare di costruire delle mura intorno al paese.

DOVE ANDARE E COSA FARE

I PG possono esplorare Hommlet per un po' prima di annoiarsi. Alla fine, però, si metteranno in cerca di avventure.

La cosa più ovvia da fare è andare al maniero. Praticamente tutti possono parlarne ai PG e dir loro dove si trova, a circa 19 km dal paese. Molti lo credono deserto, ma alcuni PNG incontrati in paese, in particolare alla Locanda della Serva Accogliente, hanno le loro opinioni e progetti. Bisognerebbe usare questi PNG per incoraggiare in un modo o nell'altro i PG a recarsi al maniero.

C'è anche Nulb, ma gli incontri in quel luogo sono sicuramente troppo difficili perché i PG possano affrontarli dall'inizio. Molti credono che Nulb sia infestata... e hanno ragione. Alcune vivide descrizioni di non morti incorporei dovrebbero avvertire i giocatori astuti di tenersene alla larga, almeno per ora. I PNG potrebbero fornire indizi su Nulb, ma il DM dovrebbe fare quello che può per scoraggiare i PG dal recarvisi subito.

Anche il tempio in rovina è pronto per essere esplorato. Elmo e qualche altra persona esperta in città (Y'dey o Spugnoir, per esempio) sanno che è occupato da hobgoblin. Sebbene questi hobgoblin non infastidiscano Hommlet, sono un problema che la maggior parte della gente vorrebbe vedere risolto. Bisogna lasciare che i PG si rechino al tempio: quello che scopriranno lì potrebbe essere un'anticipazione del loro ritorno al culmine dell'avventura.

Il DM potrebbe anche considerare di condurre la prima parte di quest'avventura un po' al contrario: ovvero, lasciar cominciare i PG dall'investigare sul culto a Hommlet e far loro apprendere lì dei chierici nel maniero. Ma in questo modo rischia che vogliano saltare del tutto il maniero e andare diritti al Tempio della Distruzione Totale. Anche se il gruppo va al maniero, si potrebbe aver bisogno di modificare il programma della partenza dei chierici, così come la loro reazione se il culto in paese viene scoperto e sconfitto mentre loro sono ancora al lavoro sotto il maniero.

CAPITOLO I: IL PAESE DI HOMMLET

Una piacevole comunità pastorale come non se ne sono mai viste. Una grossa fortezza si erge su di una collina che domina il paese, le sue pietre sembrano abbastanza nuove e chiaramente le sue mura non hanno mai subito assalti. Sebbene il paese abbia centinaia di edifici e case, l'area è ancora rigogliosa con alberi e cespugli ovunque.

UTILIZZARE HOMMLET

Hommlet è un paese completamente dettagliato che il DM può sfruttare a suo piacimento. Sebbene possa aver bisogno di creare e aggiungere PNG mano a mano che i PG vagano e interagiscono con gli abitanti, gran parte di questo lavoro è già stato fatto. Magari potrebbe scoprire che visto che è così dettagliato, si possono voler ambientare altre avventure nella zona, dopo la fine di questa campagna.

Nel seguente elenco di locazioni del paese, sono descritti i PNG che di solito vengono incontrati al loro interno. Altrimenti, viene dato un riferimento alla zona dove viene descritto quel PNG (per esempio, qualsiasi menzione a Joman Dart volge il lettore al Vecchio Emporio, di cui è il proprietario). Alcuni PNG, tuttavia, si spostano e possono essere incontrati praticamente ovunque: questi sono presentati più avanti in una sezione intitolata "PNG in giro per il paese". Molti di questi PNG tendono a interagire spesso con i PG e alcuni potrebbero addirittura unirsi al gruppo di avventurieri.

Non bisogna dimenticare che stanno accadendo troppe cose a Hommlet perché i PG possano fare tutto e incontrare tutti subito. È possibile che non si usino mai certe zone e certi PNG. Il tipico gruppo potrebbe giungere in paese, far visita alla Locanda della Serva Accogliente, dirigersi al maniero (facendo riposo alla locanda durante i viaggi), visitare un edificio o due, e affrontare i cultisti al mulino prima di dirigersi verso le montagne. Tuttavia, al Tempio della Distruzione Totale (vedi Seconda Parte) possono verificarsi degli eventi che riportano i PG a Hommlet per qualche tempo. Inoltre, il culmine dell'avventura si svolgè nei livelli inferiori riaperti del Tempio del Male Elementale e Hommlet è un luogo adatto da cui condurre spedizioni verso quel posto.

Paese di Hommlet

♛**Hommlet (piccolo paese):** Non standard; AL NB; limite di 800 mo; Risorse 38.000 mo; Popolazione 950; Mista (umani 79%, halfling 7%, elfi 5%, gnomi 4%, nani 3%, mezzelfi 1%, mezzorchi 1%).

Autorità: Rufus, umano Grr8; Burne, umano Mag10.

Personaggi importanti: Yether l'Acuto, umano Chr5 (capo del tempio di Pelor); Canone Y'dey, umana Chr10 (capo della chiesa di St. Cuthbert); Jaroo Ashstaff, doppelganger (camuffato da vecchio druido); Maestro Dunrat, umano Chr5/Str1 (cultista di Tharizdun camuffato); Elmo, umano Rgr6 (capitano della milizia).

Altri: Tassi di Burne, Com1 (18), Com4 (1), Com5 (1).

Note: Agenti del culto di Tharizdun, che sono qui sia per raccogliere informazioni che per scoraggiare gli avventurieri dall'esplorare le rovine del tempio caduto e del maniero, si sono infiltrati in paese.

Hommlet ha probabilmente un numero superiore al normale di personaggi dotati di classe (alcuni di livello abbastanza alto). Ciò è dovuto principalmente alla sua storia, fatta di pericoli e avventure.

IL CULTO NASCOSTO

I chierici di Tharizdun si sono infiltrati in paese. Il loro capo, Maestro Dunrat, ha utilizzato un incantesimo *charme* per farsi amico Karlun Fies, il mugnaio del luogo. Anche se l'incantesimo si è esaurito da tempo, Dunrat ha continuato a trattare amichevolmente Karlun dandogli molto oro. In cambio, Karlun ha permesso ai chierici di utiliz-

zare il suo mulino e le cantine sottostanti come quartier generale segreto (vedi area 28).

Karlun credeva che Dunrat e i suoi colleghi fossero contrabbandieri o briganti, ma non gliene importava: era interessato solo al suo bottino. Se avesse saputo che sono chierici malvagi, o peggio, adoratori di Tharizdun, avrebbe probabilmente cambiato idea. Sfortunatamente, non ne avrà mai la possibilità: Karlun è stato assassinato qualche giorno fa dai suoi nuovi amici.

Il culto dispone solo di una manciata di persone nascoste nel mulino, il resto si trova attualmente al maniero. Maestro Dunrat è un tipo alto e imponente, con una barba a punta e sopracciglia folte. Chenashi è una chierica dell'Antico Occhio Elementale e la principale assistente di Maestro Dunrat. Tiene i suoi capelli rossi tagliati molto corti ed è alquanto robusta. Toridan è un mezzorco guerriero con una pelle grigio-verde e la testa rasata, a parte una cresta. Grune, uno spadaccino umano con lunghi capelli neri è la guardia del corpo di Dunrat ed è sempre al suo fianco. Una tiefling maga di nome Vacra è incaricata della sicurezza: ha adottato l'identità di Sart, un lavoratore del mulino, e utilizza la sua bacchetta di *cambiare sembianze* per nascondere i suoi piccoli corni e i suoi piedi con zoccoli. Ciò le permette di girare per il mulino di giorno e osservare quello che accade.

Vacra è sempre al mulino, e c'è solo una probabilità del 50% che in qualsiasi momento si trovi lì anche qualche altro cultista (Grune sarà sempre in compagnia di Dunrat). Se i PG o la milizia attaccassero il mulino, quanti non sono presenti in quel momento si nasconderanno nel bosco con il doppelganger Jaroo, e se necessario metteranno Yundi a tacere per sempre (vedi area 26).

Oltre a questo gruppo, altri due malvagi servitori del culto vivono in paese: Maridosen, la locandiera della Locanda della Serva Accogliente (vedi area 4) e Chatrilon Unosh, uno degli ospiti della stessa locanda.

Un'avventura collaterale

I cultisti sono attivi a Hommlet e al maniero, ma con l'eccezione di Maestro Dunrat (vedi area 28), in realtà non provengono dal Tempio della Distruzione Totale (Dunrat viveva nel Fano Esterno). Sono originari di una segreta roccaforte dell'Antico Occhio Elementale nelle vicine Colline Kron. Tra i capi di questo culto c'erano Festrath e Thaque (vedi Capitolo 2: "Il maniero"), entrambi corteggiati dal Tempio dell'Acqua perché venissero a unirsi a loro alle Miniere sulla Cima del Cratere.

Trovare e sradicare i resti di quest'avamposto del culto potrebbe essere un'interessante avventura collaterale. Il DM avrà bisogno di aggiungere alcuni indizi riguardo alla sua esistenza e locazione tra le proprietà dei cultisti. Deve fare attenzione, però, poiché ciò potrebbe portare i PG fuori strada rispetto all'avventura principale, a meno che la missione collaterale non contenga abbastanza indicazioni da riportarli al Tempio della Distruzione Totale.

IL PAESE IN PERICOLO

La milizia cittadina è composta da trenta o quaranta membri regolari che collaborano con Elmo (vedi sotto) nell'affrontare banditi, mostri o guai in paese. Molti di loro sono combattenti (eccetto dove indicato altrimenti), ma la maggior parte sarà solo di 1° livello.

Negli ultimi anni ci sono stati ben pochi eventi pericolosi. Di tanto in tanto si scatenano delle risse tra ubriachi da Terrigan, ma si tratta di normali "dolori della crescita" che un paese come Hommlet deve subire, in particolare trovandosi su di una strada trafficata. Se dovessero scoppiare guai seri (come una guerra), Elmo potrebbe arruolare un centinaio di popolani pronti a combattere e forse altri dieci o venti combattenti da aggiungere a quelli regolari.

Ogni volta che il paese ha dei problemi (grandi furti, atteggiamenti irrequieti, violenze su larga scala), Elmo è il primo a essere coinvolto. Se succede qualcosa, supporre che egli si trovi sul luogo in 5 minuti, armato ed equipaggiato. Se ha bisogno di aiuto può anche richiedere l'ausilio di qualche componente della milizia.

Rufus e Burne, seppure potenti, non sono mai coinvolti direttamente a meno che non lo richieda la situazione, e il solo modo in cui ciò può accadere è qualora l'intero paese rischi la distruzione: sanno bene che Elmo e i cittadini sono in grado di gestire i problemi più piccoli. Al massimo, manderanno alcuni dei loro uomini a mantenere l'ordine.

Se si dovessero verificare grossi danni in paese (diciamo al mulino o a una delle locande), i responsabili della distruzione dovranno pagare i lavori di ristrutturazione alle vittime. Elmo fa sì che questa legge venga rispettata, con il sostegno di Rufus e Burne.

PNG IN GIRO PER IL PAESE

Alcuni importanti PNG di Hommlet non sono legati a una locazione e possono essere incontrati in diversi posti.

Elmo

Elmo è il capitano della milizia e vive dei tesori guadagnati insieme a suo fratello, aiutando Canone Y'dey e altri a combattere contro il Tempio del Male Elementale.

Elmo è disposto a intraprendere missioni pericolose per il bene di tutto il paese. Non è interessato alle prospettive di guadagnare ulteriori tesori né di esplorare, e non si preoccupa neppure di quanto accada molto lontano dal paese (come gli hobgoblin che vivono nel vecchio tempio), ma è molto grato a coloro che risolvono questo genere di problemi. Entrare nelle buone grazie di Elmo è una buona idea, in quanto egli gode di grande influenza in paese. Se si trova alla Locanda della Serva Accogliente è probabile che Burne e Rufus si facciano vedere per farsi una bevuta con lui.

Elmo è un buon amico di Jaroo e sfortunatamente non sa che il druido è morto, rimpiazzato da un doppelganger (vedi area 26). Così astuto è stato l'inganno della creatura che è stata in grado di convincerlo che Yundi, l'assistente del druido del bosco, recentemente ha iniziato a comportarsi in modo strano e deve essere controllato. Se Elmo viene convinto ad aiutare o prendere parte in qualche operazione, come affrontare i cultisti al mulino, insisterà per portare Jaroo con sé.

Non ha ancora deciso se preoccuparsi o meno del maniero. Sa fin troppo bene che segni di attività lì possono indicare un pericolo proveniente dal tempio: perse suo fratello quando il male sorse una seconda volta. Sa anche dei banditi hobgoblin che operano nell'area intorno al vecchio tempio. Infatti, insieme alla milizia li ha combattuti numerose volte prima di convincere i malvagi umanoidi a tenersi lontani da Hommlet perché troppo ben difeso.

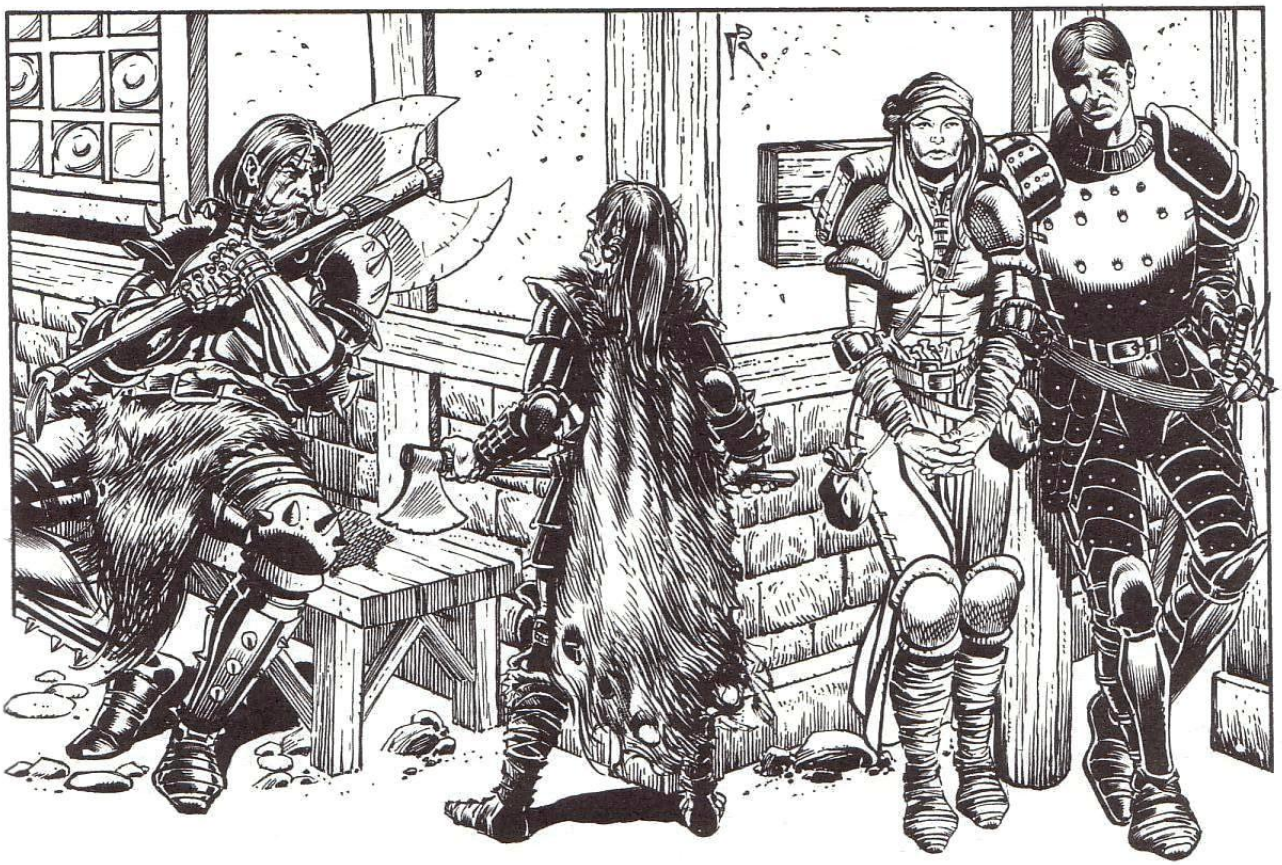
Elmo va molto d'accordo con Yether alla chiesa di Pelor (vedi area 2), mentre non interagisce molto con Canone Y'dey o chiunque sia legato alla Chiesa di St. Cuthbert. Nella sua mente accusa ancora Y'dey per la morte di suo fratello Otis dodici anni fa, quando combatterono insieme la seconda nascita del Tempio del Male Elementale. (Y'dey non fu in grado di recuperare il corpo di Otis sufficientemente in fretta per rianimarlo).

Elmo: Umano Rgr6; pf 50; vedi Appendice 3.

Nierethi Poscurian

Nierethi Poscurian è un illusionista malvagio interessato alla storia della zona, in particolare al destino ultimo del vecchio signore del maniero, un umano di nome Lareth il Bello. Quest'uomo si diceva fosse un favorito delle forze del male: compresa la dea demone Lolth. Se i PG si recano al maniero, potrebbero incontrare Nierethi lì in giro. Non ha legami con il culto, ma potrebbe schierarsi rapidamente al suo fianco se dovesse pensare che farlo potrebbe dargli potere o alleati potenti.

Nierethi Poscurian: Gnomo Ill4; pf 10; vedi Appendice 3.



Chatrilon Unosh

Chatrilon Unosh vive alla Locanda della Serva Accogliente e lavora in segreto per il culto. È spesso in contatto con Maridosen, la locandiera (vedi area 4). Chatrilon è rude e (per quanto cerchi) appare un po' sinistro.

Il compito di Chatrilon è scoraggiare la gente dal recarsi al maniero, mettendosi ad ascoltare le conversazioni degli altri avventori della locanda. Se sente qualcuno parlare del maniero, finge di essere un avido avventuriero in cerca di tesori e si unisce alla conversazione. Chatrilon insiste sul fatto di essersi recato lì la settimana prima e di averlo trovato desolatamente vuoto. In realtà è stato lì due settimane prima, con altri membri del culto, e sa che non è disabitato. Non sa del drago (vedi Capitolo 2: "Il maniero"), né che i cultisti che si trovano nei dungeon del maniero sono al momento intrappolati.

Se le sue raccomandazioni vengono ignorate, Chatrilon cerca di convincere gli avventurieri ad affrontare prima gli hobgoblin al vecchio tempio. Una volta che si sarà reso conto che il gruppo intende procedere comunque verso il maniero, cercherà di unirsi a loro. Tutto quello che chiede, sostiene, è una parte eguale dei tesori. Alla prima possibilità che i PG possano scoprire i cultisti, egli attaccherà, cercando di assassinare un membro del gruppo e poi di eliminare il resto in combattimento. Se ne avrà l'opportunità, aiuterà i PG a combattere il drago; lo farà però solo per liberare i suoi colleghi, dopo aver compreso che deve averli intrappolati.

Chatrilon Unosh: Umano Ldr5/Ass1; pf 27; vedi Appendice 3.

Xaod l'Uccisore

Xaod è un personaggio interessante. Sebbene sia devoto a Heironeous, ha trascorso gran parte della sua carriera mantenendo con fatica il suo paladinato. Nessuno a Hommlet sa che Xaod è una persona sacra. È rude, rumoroso e spesso spaccone, con la reputazione di pericoloso guerriero e ubriacone. Trascorre un sacco di tempo nelle taverne, ma in verità si trova qui perché ha ricevuto una visione di un grande male che alberga nel territorio circostante il vecchio Tempio del Male Elementale.

Circa un mese fa, Xaod si è recato al tempio, ma ha trovato solo degli hobgoblin. Ne ha uccisi un po' e ha fatto ritorno. La sua visione comprendeva grandi fuochi e magie, non degli scalcinati banditi, e così ora è un po' confuso su ciò che Heironeous vuole da lui. Xaod non è persona da cercarsi da solo una motivazione, e quindi ora resta in paese aspettando una nuova visione o un segno che gli dica dove andare. Non percepisce aure malvagie, non più di quanto ci si aspetti in un qualsiasi paese, e una volta che è immerso nelle sue bevute, la sua consapevolezza delle aure malvagie è notevolmente diminuita. Maridosen però lo mette a disagio e quindi è difficile che si metta a parlare con lei (vedi area 4).

Xaod l'Uccisore: Umano Pal4; pf 28; vedi Appendice 3.

Questin Himmble

Questin è giunto qua da una piccola banda di halfling sulle colline. Estremamente brutto a causa di un difetto di nascita, era spesso scambiato per un goblin e venne abbandonato ancora piccolo dai suoi genitori. Crebbe nelle terre selvagge e fu salvato solo anni dopo, senza che le sue tendenze barbariche lo avessero mai lasciato.

Questin è in paese alla ricerca dei suoi genitori, i quali egli (correttamente) crede che adesso vivano qui. Non riesce a trovarli, perché non ne conosce i nomi: ha solo un vago ricordo dei loro volti. La sua intenzione è di vendicarsi di loro in qualche modo, anche se non sa ancora come. Nel frattempo, si trova senza denaro e senza lavoro e potrebbe essere disposto a unirsi a degli avventurieri in cambio di parte del bottino. Questin vive nelle campagne appena fuori dal paese e si reca a Hommlet ogni mattina.

Questin Himmble: Halfling Bbr2/Ldr2; pf 32; vedi Appendice 3.

Ingrith

Ogni tanto Ingrith è di passaggio a Hommlet, di solito per rendere omaggio al Tempio di Ehlonna (vedi area 1). Si è guadagnata il rispetto di personalità importanti del paese (compresi Elmo, Jaroo e i chierici dei templi), liberando le terre circostanti da bestie e mostri (troll, una manticora e un branco di lupi crudeli) senza che nessuno glielo chiedesse e senza chiedere ricompense. Si dice che sia innamorata di qualcuno in paese, a cui tiene molto. Se fosse vero, nessuno sa chi possa essere la persona in questione.

Al momento Ingrith non è interessata al maniero o al vecchio Tempio del Male Elementale. Più tardi (vedi Terza Parte: "La rinascita del Male Elementale"), potrebbe dare una mano a quanti cercano di sconfiggere i malvagi chierici di Tharizdun.

Ingrith: Mezzelfa Mnc4/Rgr3; pf 42; vedi Appendice 3.

LEGENDA DI HOMMLET

Usare la seguente legenda quando si fa riferimento al paese di Hommlet (mappa 1).

1. Tempio di Ehlonna

Jennithar Rhengold, una mezzelfa dai capelli biondi servitrice di Ehlonna, si occupa di un piccolo tempio dedicato a questa divinità dei boschi. Jennithar è l'unica chierica presente e si mantiene molto riservata, riluttante a parlare con quanti non condividono la sua fede. La gente di Hommlet non presta molta attenzione né a lei né al suo tempio. Sebbene il tempio sia frequentato da un discreto numero di adoratori (in maggioranza elfi e halfling), le loro visite al tempio non sono frequenti. Circa un terzo dei partecipanti ad ogni funzione è composto da persone di passaggio.

Jennithar Rhengold: Mezzelfa Chr4; pf 29; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 50.

Altri possibili PNG: Ingrith, Joman Dart (vedi area 6), Redithidoor Halfmoon (vedi area 4), Thaenai Sevensong (vedi area 10).

Pergamene/Servizi: Jennithar non produce pergamene e lancia incantesimi solo per quanti professano la sua stessa fede, purché questi facciano una donazione (40 mo per gli incantesimi di 1° livello, 80 mo per quelli di 2° livello).

2. Tempio di Pelor

Questo tempio viene amministrato da due chierici. Yether l'Acuto venne inviato qui due anni fa dalla gerarchia ecclesiastica di Verbobonc. Ha quasi sessant'anni, un viso colorito con una corta barba bianco-griga e una testa piena di capelli. Nerris, l'assistente di Yether (umano Chr1), lo serve come un accolito anche se le sue attitudini e il suo addestramento suggeriscono che sia pronto a intraprendere compiti più importanti. Nerris è alto, magro, pallido e soffre di calvizie precoci.

La congregazione della chiesa sta crescendo costantemente e alla fine l'edificio dovrà essere ampliato, e con esso la presenza di chierici. La gente tiene in alta considerazione Yether e il tempio, visto che gli aderenti a questa fede sostengono diverse attività caritatevoli nel corso di tutto l'anno. Yether è solito ospitare coloro che non possono permettersi di stare altrove.

La settimana scorsa, un viaggiatore che adora Pelor si è fermato per partecipare ai servizi e ha detto di aver visto delle persone abbigliate in maniera strana lungo la strada a est del paese. Li ha descritti dicendo che indossavano tuniche color ocra e che gli trasmettevano un senso di inquietudine. Queste notizie hanno naturalmente messo in allarme Yether, in quanto conosce la storia della zona e dove si trovi il maniero. Se dovesse apprendere che qualcuno allineato o fedele a Pelor ha intenzione di esplorare il maniero o solo dirigersi in quella direzione, gli chiederebbe di fare rapporto (a lui e al Capitano Elmo) su qualsiasi cosa strana gli capiti di vedere.

Yether l'Acuto: Umano Chr5; pf 36; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 50.

Altri possibili PNG: Otho Gyver (vedi area 17), Todariche Nem (vedi area 14).

Pergamene/Servizi: Yether crea pergamene e le dà a chi fa donazioni alla chiesa. Ha già pronte le seguenti pergamene:

Benedizione	25 mo
Cura ferite leggere	25 mo
Aiuto	150 mo
Neutralizza veleno	375 mo
Rimuovi malattia	375 mo

Yether è disposto a lanciare incantesimi per chiunque compia una donazione (50 mo per incantesimi di 1° livello, 100 mo per quelli di 2° livello e 150 mo per quelli di 3° livello). È disposto a donare incantesimi, o anche pergamene, a qualsiasi chierico della sua fede che stia intraprendendo una qualche missione per il paese (come sconfiggere i malvagi occupanti del maniero).

Informazioni: Yether è in grado di identificare i simboli dell'Antico Occhio Elementale. Egli riconosce anche la descrizione delle statue a quattro lati (vedi area 32A nel Maniero e area 18 nel Fano Esterno), riferimenti al Dio Oscuro, e l'obex come simbolo di Tharizdun. È riluttante a dire troppo o anche a pronunciare il nome della temuta divinità.

3. Chiesa di St. Cuthbert

Canone Y'dey amministra quello che è il più grande tempio in paese. L'anziana chierica fu fondamentale nella caduta del Tempio del Male Elementale e nella sua totale sconfitta avvenuta qualche anno fa. Y'dey sospetta che il tempio nascondesse più di quanto abbiano visto lei o i suoi alleati: è consapevole che al suo interno viveva un grande demone e che ora questo è andato via, ma ora trascorre le notti di veglia chiedendosi di tanto in tanto cosa rappresentasse davvero il "male elementale" e quale fosse la verità dietro le forze e la costruzione del tempio. (Le fu detto allora, e così viene ritenuto da altri, che fosse un demoniaco tiranno delle vicine terre di Iuz a controllare il tempio, ma personalmente lo ritiene difficile da credere). Nessuno può vedere Y'dey senza aver prima parlato con Calmer, il quale lancia *individuazione del male* su chiunque chieda udienza.

Calmer è l'assistente e fidato amico di Y'dey. Alto e muscoloso, probabilmente non andrà mai oltre la sua attuale posizione. Ne è consapevole e lo ha accettato da tempo. Calmer è amico di Spugnoir (vedi area 25).

Terjon, il secondo in comando, è nel cuore un avventuriero. Preferisce che sia Y'dey ad amministrare gli affari del tempio, in modo da essere libero di lanciarsi in spedizioni. Circa una volta su quattro, è fuori impegnato in missione per un qualche motivo. È disposto a unirsi ad avventurieri di allineamento buono per missioni a breve termine ma non si unirà a gruppi che sono palesemente molto meno abili di lui. Interroga qualsiasi potenziale compagno in modo da assicurarsi che sia perlomeno di 5° livello. Terjon è rude, con capelli e occhi castano scuri. Molti cittadini lo ignorano, preferendo l'atteggiamento più gentile di Y'dey o Calmer.

Nuovo arrivato al tempio, l'accolito Derim si tiene in disparte e osserva, apprendendo la gerarchia della chiesa e quella del paese. Non ha intenzioni malvagie, ma cerca solo di guardare prima di compiere il salto. Un giorno, Derim spera di diventare il prelato di questa chiesa e una persona influente di Hommlet.

Canone Y'dey: Umana Chr10; pf 70; vedi Appendice 3.

Calmer: Umano Chr3; pf 23; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 50.

Terjon: Umano Chr6; pf 49; vedi Appendice 3.

Derim: Umano Chr1; pf 10; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 50.

Altri possibili PNG: Jinnerth (vedi area 8), Moneir e Sunom (vedi area 7), Naresh (vedi area 11).

Pergamene/Servizi: Calmer e qualche volta Y'dey creano pergamene da dare a quanti fanno delle donazioni per la chiesa. Hanno già pronte le seguenti pergamene:

Cura ferite leggere	25 mo
Individuazione del male	25 mo
Presagio	150 mo
Forza straordinaria	150 mo
Cura ferite moderate	150 mo
Rimuovi paralisi	150 mo
Neutralizza veleno	375 mo
Preghiera	375 mo
Protezione dagli elementi	375 mo
Rimuovi maledizione	375 mo
Ristorare	800 mo

Y'dey può lanciare incantesimi per chiunque sia disposto a fare una donazione (100 mo per incantesimi di 1° livello, 200 mo per quelli di 2° livello, 300 mo per quelli di 3° livello, 400 mo per quelli di 4° livello, 500 mo per quelli di 5° livello). Non è disposta a lanciare incantesimi o donare pergamene a chiunque, neppure a coloro che stiano intraprendendo qualche missione altruistica. Y'dey crede nel guadagnarsi quello che si merita invece di ricevere doni.

Informazioni: Y'dey può identificare i simboli dell'Antico Occhio Elementale. Riconosce anche la descrizione delle statue a quattro lati (vedi area 32A nel Maniero e area 18 nel Fano Esterno), riferimenti al Dio Oscuro, e l'obex come simbolo di Tharizdun. Deduce che il culto dell'Antico Occhio Elementale possa essere stato segretamente coinvolto nella creazione dell'originale Tempio del Male Elementale.

4. Locanda della Serva Accogliente

Ostler Gundigoot (umano, Pop6) aprì la Locanda della Serva Accogliente poco dopo la Battaglia della Prateria Emridy, più di venti anni fa. Nei tempi passati, era una figura importante sia della milizia che dell'amministrazione cittadina. La Locanda della Serva Accogliente crebbe rapidamente in popolarità come luogo molto confortevole e di qualità, ma uno in cui gli avventori avrebbero dovuto aspettarsi di pagare bene per l'ottimo servizio e il buon alloggio e cibo.

Oggi, Ostler se la prende comoda. Il suo cuore è debole, e sua moglie e sua figlia cercano di tenerlo lontano da qualsiasi sorpresa o motivo d'agitazione. La figlia di Ostler, Vesta (umana Pop1, non combattente) dirige le attività giornaliere della locanda, conservando le stesse qualità e pratiche oneste stabilite da suo padre all'apertura. È oltremodo amichevole e cordiale, rendendo così la locanda un posto ospitale per tutti.

Maridosen, la locandiera, è in realtà un'agente del culto segreto. Questa donna dai capelli neri e dalla pelle chiara lavora da due mesi alla locanda e conosce abbastanza bene il paese. È facilmente irritabile, e ha poca pazienza per le chiacchiere e le battute. È probabile che Vesta la licenzi nel corso del prossimo mese, visto che è troppo rude per gli standard della locanda.

Redithidoor Halfmoon intrattiene la clientela, ma è più interessato alle avventure. Si è recato al maniero (circa una settimana e mezzo fa) e crede che qualche non morto, perlomeno, sia ancora attivo nei dungeon. Non vi è entrato, ma ha udito dei rumori che suggerivano che qualcosa si stesse muovendo là sotto.

Redithidoor è un incompetente, sia come musicista che come avventuriero. La maggior parte della gente non ha grande stima di lui. (Vesta gli permette di esibirsi in cambio di un alloggio e un pranzo, ma si tratta in realtà di carità). Anche Chatrilon Unosh (vedi "PNG in giro per il paese", sopra) non vorrà unirsi a nessun gruppo di cui Redithidoor faccia parte.

Maridosen: Mezzelfa Grr3; pf 27; vedi Appendice 3.

Redithidoor Halfmoon: Elfo Brd1; pf 5; vedi Appendice 3.

Altri possibili PNG: Burne e Rufus (vedi area 27), Chatrilon Unosh, Elmo, Nierethi Poscurian, Questin Himmble, Telna (vedi area 19), Tragge Liftsilver (vedi area 18).

Zone importanti

Non c'è una mappa dell'edificio, anche se si potrebbe volerlo dettagliare meglio.

Cortile

Quest'area all'aperto viene tenuta molto bene, con dei cespugli ben disposti in fila e l'erba curata.

Stalle

Possono entrarci fino a dieci cavalli.

Sala da pranzo

Ben sistemata anche se un po' vecchia, è un luogo calmo e pulito. La clientela della Serva Accogliente è composta da gente educata che ama bere e mangiare bene. Gli ubriachi e i combinaguai non sono ben accetti e di loro si prende cura Maridosen o, in caso, la milizia cittadina.

Ci sono anche due sale da pranzo private per incontri od ospiti importanti. La cucina sul retro è spaziosa, con dei gradini che conducono giù alla cantina e su alle stanze private di Gundigoot.

Il menù della Locanda della Serva Accogliente è vario e pieno di prelibatezze. Qui sotto ci sono alcune delle tipiche offerte.

Pranzi completi	Prezzo
Stufato di manzo	4 ma
Gamberi bolliti con burro	4 ma
Salmone affumicato	5 ma
Salsicce spezziate	5 ma
Maiale ripieno	5 ma
Trota ripiena	5 ma
Bistecca	5 ma
Montone marinato	6 ma
Oca arrosto	7 ma
Bistecca di cervo	7 ma
Fagiano ripieno	8 ma

(Tutti i pranzi completi sono serviti con pane e miele, e fagioli, patate dolci, carciofi bolliti nel rum, cavoli, carote o spinaci).

Pranzi leggeri	Prezzo
Pan pepato	8 mr
Farina d'avena	1 ma
Uova bollite	2 ma
Frutta e formaggio	2 ma

Bevande	Prezzo
Birra	2 mr
Birra pesante	3 mr
Birra di malto	4 mr
Birra di malto spezziata	7 mr
Idromele	1 ma
Idromele, distillato speciale	14 mr
Vino da tavola	8 mr

Vino dorato di Keoland	15 mr
Vino lilla di Sundi	4 ma
Vino bianco di Urnst	5 ma
Vino rubino di Celene	8 ma
Vino verde smeraldo di Furyondy	1 mo
Vino ambra rossa di Veluna	3 mo
Brandy locale	5 ma
Brandy di Keoland	1 mo
Brandy invecchiato di Urnst	3 mo
Liquore Elisir di Ulek	5 mo

I pranzi sono serviti con servizi di ceramica, peltro o rame. Le bevande sono fornite in boccali di legno o tazze di ceramica, mentre per i vini pregiati vengono usati calici d'argento o cristallo.

Stanze

Le stanze della locanda sono semplici e confortevoli. Ognuna ha un letto con una coperta trapuntata, una scrivania con una sedia, e una brocca d'acqua con un catino per lavarsi. Una suite singola con due stanze è disponibile per 3 mo a notte. Le porte delle stanze sono munite di serrature (Scassinare Serrature CD 18), e un cliente può affittare la chiave pagando a Maridosen 1 mo extra per notte.

Una stanza comune, per coloro non disposti o impossibilitati a pagare una stanza privata, costa 5 ma per notte, sebbene la locanda non garantisca la sicurezza dei beni lasciati al suo interno. Qui si trovano una dozzina di letti.

Ogni notte, 1d4+1 stanze private sono affittate, mentre nella stanza comune sono occupati 1d4 letti.

Cantina

Quest'area sotterranea ha un'altra cucina, ma la maggior parte del suo spazio viene impiegato per conservare le seguenti cose:

- Cibi.
- Cibi deperibili (tenuti al fresco da un pozzo e da spessi muri di pietra).
- Vino.
- Cenere (che cade in una fossa dal camino sovrastante attraverso un tubo).
- Vecchi mobili, casse vuote, attrezzi, e una carriola. Tre grossi barili si trovano sul muro più lontano, uno dei quali è vuoto. Una parte del barile vuoto si apre (Cercare CD 20), permettendo ad una persona di entrare e passare in un'altra porta segreta (Cercare CD 20) per raggiungere una stanza segreta.
- Armi. Quando in passato le forze del male tenevano in scacco il territorio, quanti cercavano di opporvisi si riunivano in segreto in una stanza insonorizzata sotto la locanda. Alle pareti di questa stanza sono allineati dei giacigli e una rastrelliera di armi: 1 spadone, 1 alabarda, 2 asce grandi, 2 morning star, 3 asce, 3 mazze pesanti, 4 lance corte, 7 asce da battaglia, 7 balestre leggere, 8 lance lunghe, 12 pugnali, 12 spade lunghe, 20 giavellotti e 130 quadrelli da balestra. Dieci scudi piccoli e 17 scudi grandi (tutti di legno) sono appesi ai muri. Dieci armature di cuoio vengono conservate in un grosso forziere, e ci sono anche un grosso tavolo, panche e alcune sedie.

5. Da Terrigan

Come controparte della Locanda della Serva Accogliente, Da Terrigan è una taverna di bassa lega, dai prezzi bassi. Composta solo da una sala bevute, non offre né cibo né alloggi, solo una birra economica ma in porzioni abbondanti. Il locale si è ben meritato la reputazione di posto agitato: a notte fonda poi, è particolarmente pericoloso, quando i clienti ubriachi tendono a scatenare risse, richiedendo spesso l'intervento di Elmo o della milizia cittadina per interromperle.

Alcuni dei più "retti" membri della comunità non riescono a sopportare Da Terrigan, ritenendolo una cattiva influenza per il paese. Terrigan stesso è però un membro della milizia cittadina ed è apprezzato da Elmo, Burne e Rufus.

Terrigan: Umano Grr3; pf 27; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 52.

Altri possibili PNG: Ingrith, Nierethi Poscurian, Rudoulf (vedi area 9), Questin Himmble, Telna (vedi area 19), Tragge Liftsilver (vedi area 18), Xaod l'Uccisore.

6. Vecchio Emporio

Joman Dart (halfling Pop2; Valutare +6) gestisce la sua attività in un grosso edificio ricostruito dopo un incendio di qualche anno fa. Porta ancora il suo nome originale in onore del lungo servizio fornito alla comunità, offrendo merci di ogni sorta. Sebbene adesso ci siano altri negozi e mercanti ad operare in città, il Vecchio Emporio rimane il preferito da avventurieri e viaggiatori, grazie alla sua vicinanza alla Locanda della Serva Accogliente. La maggior parte delle persone ha dimenticato che durante il sorgere del Tempio del Male Elementale, gli allora gestori del negozio servivano il tempio come spie.

Joman vende qualsiasi tipo di merce, a parte i cibi deperibili. Qualsiasi cosa normalmente disponibile e del costo inferiore a 800 mo può essere trovata qui. Egli acquista anche equipaggiamento e armi (come quelle che gli avventurieri potrebbero riportare indietro dalla loro visita al maniero) alla cifra standard di metà del prezzo di vendita, senza fare domande. Joman può valutare e acquistare oggetti preziosi come gemme, gioielli e oggetti d'arte, fornendone sempre un onesto valore. In ogni momento, tiene 800 mo in monete di vario tipo in una nicchia segreta nel retro del negozio, mentre al banco dispone di 30 mo, 50 ma e 100 mr.

Altri possibili PNG: Praticamente qualsiasi abitante del paese.

7. Tessitori

Moneir e Sunom (umano e umana Pop1), una coppia sposata, lavorano in casa come tessitori. Una volta i genitori di Sunom vivevano qui, ma ora sono morti. Moneir e Ganna (vedi area 12) sono amanti segreti.

8. Sarto

Jinnerth (umano Pop1) è un uomo anziano, pelato e sciancato, che vive e lavora qui. Ha lavorato per anni come sarto e lo fa ancora adesso.

9. Stalle

Rudoulf (nano Pop2) è un tipo tozzo e dalla barba nera che gestisce questo locale. Compra e vende cavalli oltre ad alloggiarli a pagamento (1 ma al giorno). È assistito da due stallieri, Wes e Initha (umano e umana Pop1).

10. Distilleria

Thaenai Sevensong (elfa Pop2) gestisce la distilleria, che è stata ampliata e spostata rispetto al passato. Mentre lavora, tiene i lunghi capelli neri raccolti ed è incredibilmente muscolosa per essere un'elfa. La distilleria dà lavoro a dieci persone (tutti Pop1 di varie razze).

11. Cocchiere

Naresh (umano Pop3) vive qui con sua moglie e tre figli quasi adulti (tutti umani Com1) e due figlie più giovani. Un fienile attaccato alla casa contiene due carri e due carretti, mentre due conducenti (umano Com1, umano Pop2)

vivono in soffitta. Un altro piccolo fienile ospita una dozzina di muli.

Naresh e i suoi figli sono dei bigotti che disprezzano in particolare gli elfi. Il cocchiere avverte qualsiasi umano con cui parla del fatto che un certo elfo in paese sia malvagio e stia preparando qualcosa di brutto. Tupper, un fabbro che lavora per Alphon (vedi area 13), ha cominciato recentemente a passare del tempo con il figlio più grande di Naresh e ad apprendere della "superiorità" degli umani.

12. Taglialegna

Tarim (umano Com1) taglia e raccoglie la legna della zona circostante. È un buon amico del druido Jaroo (vedi area 26). Vicino ai cinquanta anni, vive in questa casa con sua moglie, Ganna (umana Pop1), e due bambini.

13. Fabbro

Qui lavorano sei fabbri. Alphon (halfling Esp3), pieno di lentiggini e dai lunghi capelli rossi, è specializzato nel fabbricare armi. Tupper (umano Esp1), tozzo con capelli castani, lavora alla forgia per produrre comuni oggetti in metallo come chiodi, ferri da cavallo, semplici strumenti e simili. Tobbinrae (umana Esp1), che lavora con Tupper, è pallida con corti capelli biondi, oltre ad essere claudicante. Harris Karl (umano Pop1) fabbrica armature, ed è calvo con la pelle scura. Psolik Ebran (umano Pop2) e Arthin Basthincar (umana Pop1) svolgono la mansione di apprendisti.

14. Saggio

Todariche Nem (umano Esp5) è il più colto studioso di Hommlet, un esperto degli argomenti più comuni: storia, natura, geografia e magia arcana (considerare come se avesse +10 in queste abilità Conoscenze). In casa possiede una discreta biblioteca di libri e pergamene. Todariche è innamorato di Jennithar Rhengold (vedi area 1) senza però essere ricambiato.

15. Creatore di pergamene

Zerosh Nubric crea e vende pergamene con incantesimi arcani. Non fa molti affari, visto che ci sono pochi maghi o stregoni nell'area, ma gli basta vendere una o due pergamene ogni tanto per vivere tranquillamente. Ha già pronte le seguenti pergamene:

Arma magica	25 mo
Scudo	25 mo
Sonno	25 mo
Spruzzo colorato	25 mo
Identificare	125 mo
Immagine speculare	150 mo
Invisibilità	150 mo
Levitazione	150 mo
Palla di fuoco	375 mo
Respirare sott'acqua	375 mo

Zerosh crea anche pergamene a richiesta, purché conosca l'incantesimo. Il libro degli incantesimi di Zerosh contiene i seguenti incantesimi: *arma magica, armatura magica, dardo incantato, dissolvi magie, distorsione, identificare, immagine minore, immagine speculare, individuazione dei pensieri, ingrandire, invisibilità, levitazione, linguaggi, palla di fuoco, ragnatela, resistere agli elementi, respirare sott'acqua, ridurre, ritirata rapida, scassinare, scudo, servitore inosservato, sonno, spruzzo colorato* e tutti i trucchetti.

Non è disposto però a lavorare per altri; è un recluso e ama la sua privacy. Naddy Tomanloft (vedi area 21) ha convinto Zerosh che Joman Dart, che gestisce il Vecchio Emporio, è malvagio. Ora, il mago non si avvicina più all'emporio e intende utilizzare i suoi incantesimi per investigare più da vicino le azioni dell'halfling: quando gliene capiterà l'occasione.

Zerosh Nubric: Elfo Mag5; pf 22; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 53.

16. Vecchio municipio

Questo edificio, una volta municipio del villaggio, veniva usato molto più spesso prima che Burne e Rufus completassero la fortezza. Ora viene ripulito per occasioni speciali ma altrimenti viene usato come magazzino. È infestato dai topi, e un paio di gufi vi hanno fatto la tana.

17. Forno di Papà

Questo locale presenta un'insegna dipinta a mano con il nome e l'immagine di una pagnotta. "Papà" è Otho Gyver (umano Pop2), un fornaio di mezza età che lavora in paese da sei anni. Il meraviglioso profumo che proviene ogni mattina dal negozio, si diffonde per tutto il vicinato, assicurando buoni affari.

18. Tagliapietre

Gister Noshim (umano Pop4) vive facendo il tagliapietre, si è arricchito nel corso degli ultimi anni costruendo la fortezza e ora vive in una casa lussuosa con tutti i suoi familiari.

Gister ha costruito una stanza nascosta sotto casa, con un passaggio sotterraneo. Questo passaggio, costruito con l'aiuto di un nano di nome Tragge Liftsilver (nano Pop2), attraversa tutto il paese fino alla fortezza. Gister ha fatto costruire il passaggio in modo che se mai Hommlet fosse in pericolo, lui e la sua famiglia potrebbero ritirarsi al sicuro tra le mura della fortezza. Si apre all'interno della torre più occidentale, ma Burne e Rufus non ne sanno nulla. Tragge, però, è noto per parlare di questo passaggio segreto quando è ubriaco.

19. Cucina da Telna

Telna è una spia inviata da Iuz per tenere sott'occhio Hommlet, un tempo al centro di eventi per lui molto importanti. Ha controllato per anni il posto, ma col tempo è diventata un po' pigra nei suoi doveri: oggi qui non accade molto. Continua però a frequentare la Locanda della Serva Accogliente e Da Terrigan, e fa domande sufficienti per essere ritenuta una delle più grandi impiccione del paese.

La copertura di Telna in paese è quella di cuoca. Prepara pranzi per occasioni speciali (tenuti a casa sua), torte e paste che poi vende, cibi adatti alle razioni da viaggio e consegna pasti dietro un piccolo compenso.

Telna: Umana Str4; pf 18; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 56.

20. Carraio

Winta Goldwing (umana Pop1) ha rilevato qualche anno fa l'attività di suo zio. Ha avuto molto successo e guadagna a sufficienza per sostenere la sua piccola famiglia, compreso suo marito Rerrid (umano Brd1) che sta studiando per diventare menestrello.

21. Pelletteria

Naddy Tomanloft (gnoma Pop1) dirige il negozio di pelletteria. Nessuno dei suoi tre impiegati (umano, elfa, gnoma, tutti Pop1) vive qui. Naddy è convinta che Joman Dart (vedi area 6) sia impegnato in qualcosa di illecito, forse proprio perché i precedenti mercanti che gestivano il suo negozio, molti anni fa, erano servitori del Tempio del Male Elementale. A tutti coloro che le prestano ascolto, dirà che non bisogna fidarsi di Joman e che è necessario tenerlo d'occhio.

22. Vasaio

Sumone Hann (umana Pop1, non combattente) con l'aiuto di due giovani lavoranti (entrambi umani Pop1), produce qualsiasi tipo di vaso, fiasca, brocca, piatto e simili. Sumone sta passando un brutto periodo, poiché un altro vasaio più abile ha da poco cominciato a lavorare in paese (vedi area 23).

23. Le terrecotte di Asherm

Asherm (gnomo Esp2) è un abile vasaio e scultore. Appena giunto in paese (viene da un villaggio gnomesco dell'ovest), ha alle sue dipendenze tre altri gnomi (tutti gnomi Esp1) per tenere quasi sempre in attività la ruota. Vive in un piccolo appartamento attaccato al negozio.

24. Mercato del latte

Chonas Divor ha abbandonato i suoi studi di misticismo e meditazione per condurre una vita semplice. È ancora noto per la sua spiritualità e il trattamento cordiale di tutti i clienti, ma coloro che vengono al mercato in cerca di prodotti caseari non sospettano che sia in realtà un esperto in arti marziali.

Chonas acquista il latte dai contadini locali e ha tre lavoranti (due umani e un halfling, tutti Pop1) che producono burro e formaggio. Questi prodotti vengono conservati sottoterra, sotto il mercato.

Chonas Divor: Umano Mnc2; pf 14; *bracciali dell'armatura+1* ma non altri oggetti magici; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 54.

25. Pozioni ed elisir

Una bambina di dieci anni di nome Renne (umana Pop1), incredibilmente intelligente e matura per la sua età, gestisce questo negozio. Vende le pozioni che suo padre crea o acquista dalla Chiesa di St. Cuthbert (per un accordo con il suo amico Calmer; vedi area 3). Spugnoir, il padre di Renne, era un avventuriero che si stabilì in paese anni fa, durante il sorgere del Male Elementale. Sposò una ragazza del posto, che morì giovane. Spugnoir da allora ha trascorso il tempo prendendosi cura di sua figlia, creando pozioni ed esplorando da solo la zona in cerca di oggetti magici.

Adesso Spugnoir non c'è, scomparso qualche giorno fa. Renne è molto preoccupata per suo padre, in quanto sa che la sua natura curiosa tende a ficcarlo nei guai. All'insaputa di molti, Spugnoir ha trascorso gli ultimi dodici anni a esplorare il maniero e le zone circostanti (anche il vecchio Nulb). Conosce il maniero meglio di chiunque altro e ha visto che delle forze esterne hanno cominciato a esplorarlo. Sa anche che hanno scoperto qualcosa sotto il maniero di cui lui non era a conoscenza. Sfortunatamente ora è intrappolato nel dungeon del maniero (vedi Capitolo 2: "Il maniero").

Spugnoir paga Haunor (nano Com4) profumatamente per controllare il locale in sua assenza. Il nano protegge l'attività da coloro che vorrebbero cercare di trarre vantaggio dalla gran quantità di denaro che produce.

In ogni momento, qui si possono trovare dieci pozioni pronte. All'inizio dell'avventura, in negozio ci sono le seguenti:

Movimenti del ragno	50 mo
Cura ferite leggere (2)	55 mo
Nascondersi	150 mo
Nuotare	150 mo
Forza straordinaria	300 mo
Levitazione	300 mo
Scurovisione	300 mo
Sfocatura	300 mo
Cura ferite moderate	330 mo
Respirare sott'acqua	750 mo

Se Spugnoir è disponibile, si può supporre che ripristini le pozioni vendute. Tirare sulla colonna delle pozioni minori della Tabella 8-18: "Pozioni" nella *Guida del* DUNGEON MASTER per determinare quali vengono ripristinate. Usare il prezzo indicato per le pozioni arcane. Le pozioni divine vengono aumentate del 10% e solo gli incantesimi di 1° e 2° livello sono disponibili (se per caso risulta un incantesimo di livello più alto, supporre che Spugnoir se lo sia procurato con uno scambio). Se Spugnoir è presente, può mescere pozioni con qualsiasi incantesimo arcano fino al 3° livello. Spugnoir è anche in grado di lanciare incantesimi fino al 3° livello, chiedendo 70 mo per livello dell'incantesimo.

Spugnoir: Umano Mag7; pf 30; vedi Appendice 3.

Sebbekai: Gatto famiglio di Spugnoir; pf 15; vedi Appendice 3.

26. Bosco

Jaroo Ashstaff, un vecchio e potente druido, ha preservato a lungo questo bosco come un luogo devoto alla natura. Jaroo ha lavorato e combattuto duramente in passato per il miglioramento della comunità. Un tempo, prima che ci fossero dei templi adeguati in paese, la gente si rivolgeva a Jaroo e alla sua fede per ottenere una guida spirituale.

Purtroppo, ora Jaroo è morto, ucciso di recente e rimpiazzato da un doppelganger al servizio di Maestro Duntat del culto nascosto (vedi area 28). Il corpo di Jaroo è seppellito sotto il terreno della piccola casa di legno in cui viveva, dietro il bosco, e il suo equipaggiamento è stato da tempo spartito tra i cultisti.

Il falso Jaroo è una spia del culto dell'Antico Occhio Elementale. È l'ultima linea di difesa del culto a Hommlet: se la loro base nascosta al mulino (vedi area 28) viene compromessa, i cultisti rimasti vengono qui e si nasconderanno per un po'. Visto che Jaroo era buon amico di Elmo, il doppelganger è in grado di accedere alle conoscenze della milizia cittadina e sapere delle sue attività. Il doppelganger usa la sua posizione (come fa da una settimana) per convincere Elmo che non c'è nulla che non vada al maniero e che le rovine del tempio sono troppo lontane per preoccuparsene. La capacità della creatura di *individuare i pensieri* le permette di manipolare molto facilmente le persone: sa quando credono a ciò che dice, e quando si è spinta troppo in là.

Yundi, il giovane assistente di Jaroo, lavorava come cameriere alla Locanda della Serva Accogliente. È biondo e porta la barba, con un fisico asciutto. Yundi vive in una casa vicino al bosco e aiuta Jaroo a curare gli alberi, apprendendo nel frattempo la sapienza druidica. Ha notato che di recente Jaroo non è stato molto in sé, e ha cominciato a chiedersi se il vecchio druido stia perdendo la ragione o sia caduto sotto l'effetto di qualche incantesimo. Anche il compagno animale di Jaroo, l'orso bruno Tanak, è scomparso (l'animale è fuggito dopo l'assassinio di Jaroo). Quando si trova nel bosco, Yundi tiene al suo fianco il suo compagno, un lupo di nome Wyst. Altrimenti, Wyst pattuglia il bosco da solo.

Jaroo doppelganger: pf 22; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 56.

Yundi: Umano Drd2; pf 14; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 51.

Altri possibili PNG: Elmo, Tarim (vedi area 12); Chatrilon Unosh, Maridosen (vedi area 4): questi ultimi due si trovano qui solo quando Yundi non c'è.

27. Fortezza

Questa fortezza è la dimora di Burne, un mago, e Rufus, un guerriero. Entrambi sono avventurieri potenti e rispettati che si sono stabiliti nella zona circa quindici anni fa e hanno deciso di restarvi a vivere. Burne e Rufus non si fanno più

coinvolgere dalle avventure e i PG che vengono alla loro porta in cerca di aiuto (o che peggio, lo pretendono) vengono inviati da Elmo e dalla milizia cittadina (con la forza, se necessario).

In generale, Rufus è diretto ma a volte un po' gradasso, Burne è un attento pensatore oltre che pianificatore a lungo termine che a volte si arrabbia facilmente. Nessuno dei due sopporta gli sciocchi.

Fondamentalmente, questi due governano il paese. Quando morì il precedente anziano del villaggio, il comando passò in via non ufficiale a loro. Il loro governo è molto liberale: senza fare domande sulla fortezza, un visitatore potrebbe restare per giorni in paese senza apprendere della loro esistenza.

Tassi di Burne

È un piccolo gruppo di mercenari che Burne pose in servizio permanente qualche anno fa. Sebbene i suoi ranghi siano cambiati negli anni, il gruppo mercenario rimane quanto di più vicino a un esercito si trovi a Hommlet. Il loro ruolo principale è difendere la fortezza (un dovere che non hanno mai dovuto realmente svolgere), ma intraprendono anche qualsiasi missione Rufus e Burne assegnino loro. Venti mercenari (tutti umani Com1), compreso un capitano (umano Com5) e un luogotenente (umana Com4) formano il gruppo. In tempo di vero pericolo, i cittadini aiuteranno a difendere la fortezza, visto che sicuramente troveranno tutti rifugio al suo interno.

Oltre ai mercenari, Burne e Rufus impiegano otto servitori (cuochi, domestici e simili) che vivono nella fortezza.

Burne: Umano Mag10; pf 28; vedi Appendice 3.

Rufus: Umano Grr8; pf 69; vedi Appendice 3.

Zone importanti

Si tratta di una fortezza ben costruita e ben fornita.

Mura e torri

Le mura esterne sono alte 4,5 metri e hanno uno spessore di 1,5 metri (durezza 8, 900 pf, Scalare CD 25). Le mura delle torri sono spesse 90 cm (durezza 8, 540 pf, Scalare CD 25).

Le torri hanno due livelli e sono alte 6 metri. Sono fornite di feritoie che forniscono nove decimi di copertura. La torre occidentale ha una porta segreta sul pavimento (Cercare CD 20), che conduce ad un passaggio nascosto fino alla casa del tagliapietre (vedi area 18).

Barbacane

Questo posto di guardia è costruito come una torre ma è più grosso. Le porte sono fatte di legno resistente; un paio si trova ad entrambe le estremità del passaggio sotto il barbacane, piene di feritoie e sporgenze che offrono ai difensori nove decimi di copertura. I difensori possono calare in mezzo al passaggio una saracinesca di legno.

Porta principale: Spessore 10 cm; durezza 5; pf 40; CA 4; CD per sfondarla 27.

Saracinesca: Spessore 7,5 cm; durezza 5; pf 30; CA 4; CD per sollevarla 25.

Torre principale

Questo è l'edificio più vecchio della fortezza, costruito prima di tutto il resto. Una volta era la dimora di Rufus e Burne, ma ora ospita i Tassi di Burne. Ha tre livelli principali, un parapetto con due catapulte leggere e una torretta superiore con due baliste. Queste macchine da guerra sono ben piazzate, essendo situate in cima al punto più elevato della fortezza (e anche per chilometri di distanza). Una cantina sotto la torre contiene una caverna segreta con una fonte naturale, che fornisce acqua all'intera fortezza.

Fortezza interna

Un muro interno identico a quello esterno circonda la struttura principale. Ha delle torri con una singola porta (come quelle nel barbacane), che creano un cortile interno che circonda una fortezza, chiamata il dongione. Il dongione ha quattro livelli con una sala principale, una sala dei banchetti, un'enorme cucina, molti magazzini, un appartamento per Rufus e Burne, un'ampia biblioteca e stanze per gli ospiti.

28. Mulino

Il fiume alimenta una potente ruota ad acqua che a sua volta fa girare la grande macina al centro della stanza principale del mulino. Una soffitta al piano superiore è piena di grano che cade tramite un canale giù sulla macina. La ruota spinge anche un nastro trasportatore che trasporta il grano in soffitta. Sacchi pieni di farina riempiono una stanza sul retro.

L'intero posto è coperto da una fine polvere di farina, e l'aria ne è piena.

Su di un albero appena fuori il mulino, Dunrat ha lasciato un *occhio di guardia*, un costrutto metallico a forma di uccello (vedi Appendice 1). Quando lo desidera, può vedere attraverso i suoi occhi come se fosse un famiglio. Così, Dunrat mantiene la guardia. Il costrutto ha CA 18, 5 pf e non può muoversi per conto proprio.

Due altre persone lavorano al mulino: i lavoranti Themock e Nhygen (umani Pop1). Sanno soltanto che degli "amici di Karlun" si trovano nella cantina: questi ospiti non parlano molto e non si vedono quasi mai di giorno quando ci sono i lavoranti. Al primo segno di pericolo, questi fuggono.

Al fuoco!

Se un fuoco di dimensioni importanti (più della fiamma di una torcia) viene acceso nel mulino, c'è una probabilità cumulativa del 20% per round di combustione del fuoco (01-20 sul d% nel primo round, poi 01-40 nel secondo e così via) che la polvere di farina nell'aria prenda fuoco. Ciò provocherà un'enorme esplosione che infligge 2d4 danni a chiunque si trovi nel mulino (senza tiro salvezza). Anche l'edificio resta danneggiato da un simile evento e brucerà del tutto se non si interviene in qualche modo. Spegnere le fiamme richiede che almeno tre persone lavorino con i secchi pieni d'acqua per dieci minuti (fortunatamente, i secchi sono vicini al fiume).

Cantina (LI variabile)

Illuminata da una piccola lampada a olio, questa cantina coperta di polvere e dall'aria stantia ha sei giacigli per terra; è ovvio che sono stati tutti usati di recente. Un baule di medie dimensioni è appoggiato contro la parete più lontana dalle scale, e alcuni sacchi e borse sono sparpagliati tra i giacigli.

Le borse non contengono altro che vestiti e oggetti personali, con l'eccezione di quella di Vacra (vedi sotto).

Creature: Uno o più cultisti (vedi "Il culto nascosto", pagina 9) sono qui.

Maestro Dunrat: Umano Chr5/Str1; pf 36; vedi Appendice 3.

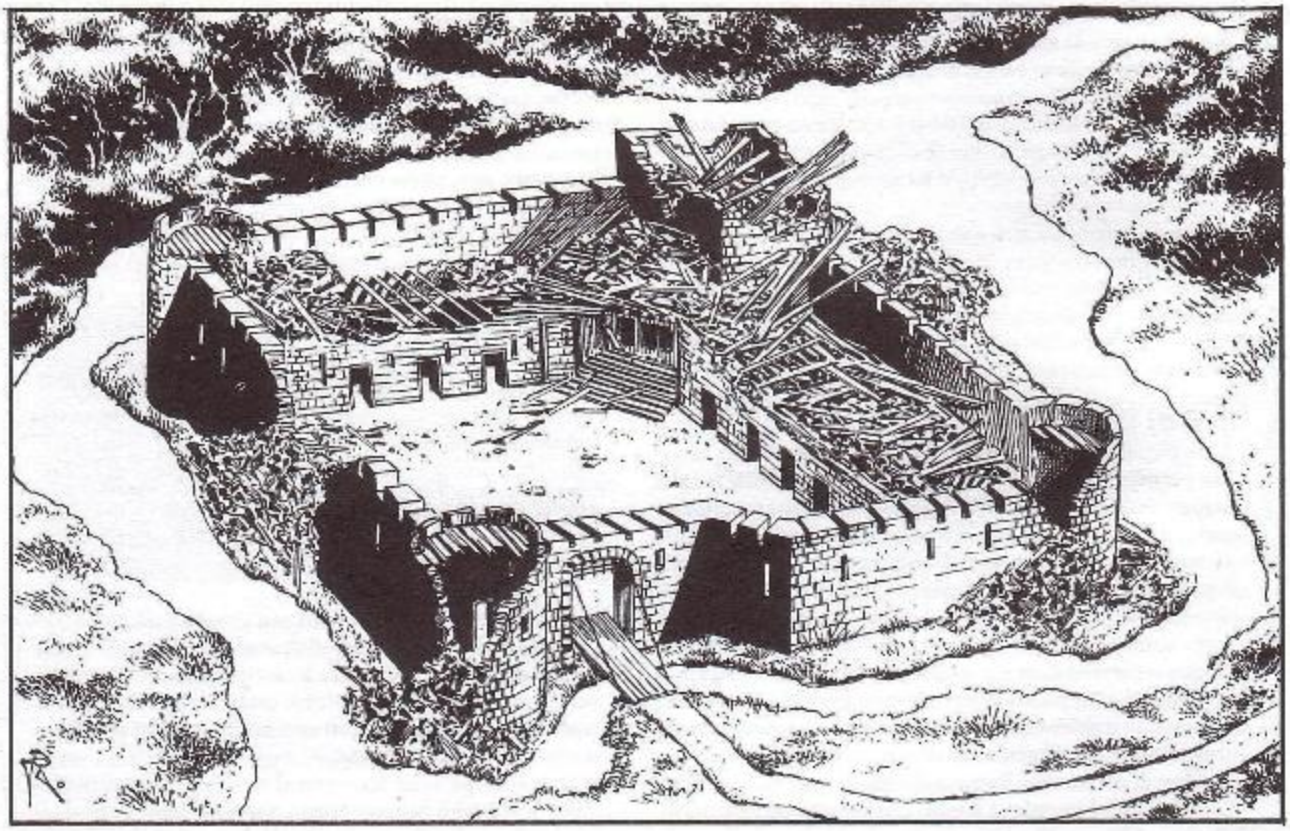
Chenashi: Umana Chr2; pf 11; vedi Appendice 3.

Grune: Umano Com1; pf 8; vedi Appendice 3.

Toridan: Mezzorco Grr2; pf 19; vedi Appendice 3.

Vacra: Tiefling femmina Mag3; pf 10; vedi Appendice 3.

Tesoro: Una borsa contenente il libro degli incantesimi



di Vacra; vedi Appendice 3. Un baule chiuso a chiave contenente oro ed equipaggiamento (vedi sotto).

Trappola (LI 2): Il baule è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 23), e Dunrat porta sempre con sé la chiave. È protetto da un *glifo di interdizione* che si attiva a meno che chi lo apra non pronunci la frase "Onore all'Antico Occhio Elementale".

Glifo di interdizione: GS 2; spruzzo di acido di 1,5 m (3d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 14 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Questo baule contiene 480 mo (usate per corrompere e acquistare l'equipaggiamento), una tunica color ocra, trucchi per il camuffamento e un messaggio per Maestro Dunrat da parte di qualcuno di nome Naquent (vedi area 6 del Fano Esterno nel Capitolo 6). Questo messaggio spiega la missione di Dunrat al fine di stabilire una base segreta a Hommlet e trovare l'antico santuario nel maniero. I suoi ordini sono quelli di recuperare qualsiasi possibile tesoro del Dio Oscuro, sigillare di nuovo il santuario e portare gli oggetti al Tempio della Distruzione Totale. Il messaggio termina con un indizio importante: "Devi procurarti un carro da Tal Chammish nel vicino villaggio di Rastor per trasportare fino al cratere qualsiasi cosa tu abbia trovato". La maggior parte dei principali PNG in città sa dove si trovi Rastor, così come qualsiasi personaggio che effettui con successo una prova di Conoscenze (geografia) (CD 14).

29. Casa del mugnaio

Questo piccolo edificio di tre stanze è dove il mugnaio, Karlun Fies, vive con sua moglie, o meglio vivevano, visto che entrambi sono stati assassinati dai chierici malvagi qualche giorno fa. I loro corpi si trovano adesso in fondo al fiume, e non sono passati ancora giorni sufficienti dalla loro scomparsa perché qualcuno l'abbia notata.

CAPITOLO 2: IL MANIERO

Ridotto ad una piccola rocca in rovina, il maniero ha una storia emozionante condita di mostri e battaglie. Si trova a circa 16 km a est di Hommlet, sulla strada che porta al paese abbandonato di Nulb (vedi mappa 2). Un sentiero malandato e coperto di sterpaglie lungo 3,2 km si separa dalla strada principale per raggiungere il maniero.

STORIA DEL MANIERO

Quando il Tempio del Male Elementale venne costruito, questa rocca sorse nel luogo più occidentale in cui si estendeva la sua malvagia influenza. Costruirlo fu un'opera improba, poiché si ergeva in una zona umida e instabile. I costruttori dovettero bonificare il terreno e scavare fino allo strato di roccia sottostante per erigere le fondamenta (una volta fatto, fecero ritornare l'acqua, canalizzandola in un fossato intorno alla fortezza). Gli operai si lamentavano e chiedevano, "Perché qui?".

La rocca sorge sopra la locazione di un antico santuario di Tharizdun. Nei tempi antichi, i chierici del Dio Oscuro ersero un grande obelisco all'interno di una caverna naturale nel tentativo di comunicare con la propria divinità (vedi area 32). Quando Tharizdun venne imprigionato, sigillarono la caverna e deviarono un corso d'acqua sotterraneo minore in modo che la cima del passaggio che conduceva alla caverna, anche se scoperto, apparisse solo uno stagno.

L'originale signore del posto era un cultista del Dio Oscuro di nome Noustan. Fingendosi un chierico di Zuggtmoy, convinse le forze del Male Elementale a edificare questo posto. Il maniero servì al suo scopo, ma ogni volta che le forze del bene lottarono contro il Male Ele-

mentale, quest'avamposto fu sempre il primo a cadere. La prima volta, quando il maniero era ancora nuovo, una violenta battaglia tra due grossi eserciti provocò gravi danni alle mura, distruggendo quasi del tutto il secondo piano in legno dell'edificio principale, e poi il posto venne saccheggiato. La seconda volta, mentre si stava ancora ricostruendo il tempio, un chierico particolarmente perfido e malvagio di nome Lareth il Bello prese il controllo del maniero. Lareth comandava solo un piccolo contingente di truppe, perlopiù umani e bugbear, che occupavano solo il dungeon del maniero. Spregiudicato e opportunista, Lareth professava di servire sia Lolth che Zuggtmoy a seconda del momento, ma in realtà era un chierico di Tharizdun. Lui e i suoi servitori vennero uccisi da una piccola banda di eroi che collaborarono alla caduta del tempio, con l'aiuto di abitanti del luogo come Y'dey ed Elmo (vedi Capitolo 1: "Il paese di Hommlet").

Da allora, le condizioni del maniero sono peggiorate e il dungeon sottostante è rimasto abbastanza tranquillo: ad eccezione dei ghoul e dei ghast. Sembra che questi orrori rimangano sempre, non importa quanti ne vengano distrutti (questo a causa dell'influenza del santuario di Tharizdun, ma nessuno sa la verità). Di tanto in tanto Elmo viene a visitare il luogo, solo per assicurarsi che sia tutto a posto, e Spugnoir (vedi area 25 nel Capitolo 1) occasionalmente esplora qualche stanza del dungeon, alla ricerca dei tesori magici che si diceva fossero in possesso di Lareth. Nel corso degli anni, anche qualche gruppo di avventurieri si è fermato qui, ma ha sempre riportato quello che dicevano anche gli altri: non c'è nulla di interessante al maniero.

Fino ad ora.

SULLA STRADA PER IL MANIERO

Se i PG dovessero decidere di lasciare la strada ed esplorare per conto proprio, incontreranno un misto di fattorie (nelle vicinanze del paese) e colline rocciose coperte di erba, con l'occasionale brughiera nelle conche umide tra le colline. In queste zone pericolose c'è la possibilità di fare incontri ostili. Utilizzare la tabella seguente, controllando ogni 6 ore. Il Livello di Incontro (LI) indicato è quello medio per il possibile numero di creature incontrate.

d%	Incontro	LI medio
01-60	Nessuno	n/a
61-70	1d3 tassi crudeli	4
71-80	Ankheg	3
81-85	1d3+1 hobgoblin (esploratori o spie mandati dalla tribù nel tempio)	1,5
86-90	1d3+1 briganti (Com1)	1,5
91-95	1d4+1 cani selvatici	1
96-100	Segugio yeth	3

A parte questi incontri pericolosi, i PG potranno incrociare cervi, tassi, serpenti, quaglie, tordi, ghiandaie, falchi, topi di campo, scoiattoli e diversi insetti. Quando si avvicineranno al maniero, i loro incontri con gli animali diminuiranno di molto: un drago ha provveduto a scacciarli.

Un incontro casuale

Che si trovino per strada o nella campagna, i PG incontreranno Delian Thornbush (mezzelfo Pop2, non combattente). Delian, o "vecchio Del" come si fa chiamare, gira da solo per le campagne, catturando piccoli animali da mangiare e recandosi occasionalmente a Hommlet per venderne le pelli. I PG possono incontrarlo mentre si dirige in paese o mentre controlla le sue trappole nelle zone selvagge. È un vecchio amichevole, rugoso e sporco che, di solito, porta con sé una borsa a tracolla piena di pelli o animali morti. Non gli capita spesso di chiacchierare con delle persone, quindi è molto disponibile.

Se i PG accennano al maniero, Del dirà loro: "C'è un drago lì! Non mi ci voglio manco avvicinare."

Del ha visto Utreshimon, un drago blu, circa tre giorni prima (il drago si è stabilito nel maniero la settimana precedente). Non sa se il drago abbia nulla a che fare con i chierici che ha visto (vedi sotto), e infatti così non è.

Se gli vengono chieste altre informazioni sul maniero a parte il drago, risponde: "Della gente ha iniziato a ficcanasare lì. Mi paiono dei sant'uomini, seppure abbiano delle strane compagnie."

Quelli che Del ha visto sono i chierici di Tharizdun che hanno esplorato e scavato il sito nei tre mesi passati. Le "strane compagnie" sono gnoll, che Del è in grado di identificare visto che nella zona ne vivono a sufficienza perché gli siano familiari. Delle domande ben articolate rivelano che gli gnoll in compagnia dei chierici erano "più simili a umani" di molti altri. (Le loro armi, armature ed equipaggiamento sono in buono stato e abbastanza uniformi, essendogli state fornite dai chierici).

Sottoposto a ulteriori domande, Del aggiunge: "Anche prima, quando il luogo era più tranquillo, non ci sarei mai andato. È infestato."

Quello che Del ha visto sono i ghoul che infestano il maniero, ma non sa distinguere un ghoul da uno zombi o da un wight, e quindi li descriverà come "simili a cadaveri ma che camminano."

Il drago

Utreshimon, un giovane drago blu, ha scoperto il maniero circa una settimana fa e vi si è trasferito. Sebbene un giovane drago blu sia una sfida dura per un gruppo di basso livello, alcuni fattori rendono lo scontro un po' meno letale. Innanzi tutto, le azioni del drago sono limitate a causa dei chierici e degli altri intrappolati nel dungeon sottostante. Sembra che Utreshimon li abbia intrappolati e che lo trovi divertente. Inoltre, non è terribilmente affamato, avendo già divorato uno o due chierici.

I chierici

Sono già trascorsi più di due mesi da quando i chierici dell'Antico Occhio Elementale, i delegati più presentabili del culto dei sognatori di morte, si sono trasferiti segretamente nell'area intorno a Hommlet. Sebbene i piani del culto richiedano alla fine l'impiego del Tempio del Male Elementale, attualmente stanno concentrando i loro sforzi nel recuperare quello che le informazioni in loro possesso indicano come un importante vecchio tempio di Tharizdun situato sotto il maniero. L'operazione è quasi terminata: la stanza dell'obelisco (vedi area 32) è stata esplorata a fondo e le reliquie ritenute importanti raccolte.

Quando il drago è arrivato, i chierici hanno tentato di distruggerlo, ma l'errore è costato loro caro. Adesso il loro capo è morto, ucciso da Utreshimon. Gli altri chierici sono in preda al panico: già da tre giorni sono prigionieri nel dungeon.

SVILUPPO DEGLI EVENTI

Se i PG sconfiggono o cacciano il drago e vanno via, i chierici saranno in grado di muoversi liberamente. Sono privi di una guida capace, e pensano di essere stati scoperti, ma la paura della punizione da parte dei loro superiori è più forte e li obbliga ad aspettare il carro che è stato inviato per portare via qualsiasi cosa abbiano recuperato. Diventano più guardinghi e spostano gli gnoll dall'area 28 e 29 (vedi sotto) nel maniero superiore, dove cercano di difendere l'area 6, sfruttando le finestre per tirare frecce nel cortile.

Gren (vedi area 24) viene mandata da Maestro Dunrat a Hommlet per cercare aiuto.

Se i PG attaccano i chierici nel dungeon ma alla fine si ritirano, i chierici cercano di seguire il piano sopra indicato con le forze rimanenti, e Geynor Ton (vedi area 32A) si reca a Hommlet se Gren è morta. Nel caso peggiore, i difensori rimasti si nascondono nella caverna dell'obelisco (vedi area 32C) e combattono lì fino alla morte.

Circa 24 ore dopo che i chierici hanno chiesto aiuto, Chenashi e Chatrilon Unosh (vedi Capitolo 1: "Il paese di Hommlet") arriveranno in soccorso. Chenashi porta con sé la pergamena di *animare morti* di Maestro Dunrat e la utilizza per animare gli scheletri dell'area 25 se sono stati distrutti, o per trasformare gli gnoll morti in zombi.

In ogni caso, un carro proveniente dal Tempio della Distruzione Totale arriva 72 ore dopo che i PG sono entrati per la prima volta nel maniero. I chierici, se ancora vivi, chiudono di nuovo il passaggio verso l'obelisco (area 32B). Poi, insieme agli gnoll, tornano al Tempio della Distruzione Totale, fermandosi appena fuori Hommlet per raccogliere i chierici rimasti lì; Chenashi rimane come agente permanente, così come il doppelganger nel bosco (area 26 del paese). Si lasceranno alle spalle qualsiasi non morto rimasto, insieme ad un grick inviato con il carro per proteggere il luogo contro ulteriori invasioni. Inoltre, il folle Festrath (vedi area 32E) rifiuta di andarsene e viene sigillato nella caverna con l'obelisco e il grell.

Se Maestro Dunrat a Hommlet non riceve informazioni dai chierici del maniero dopo che sono trascorse altre 24 ore, manda Chatrilon o Chenashi a controllare la situazione.

LEGENDA DEL MANIERO

Questa piccola fortezza in rovina è poco più che un edificio di pietra circondato da un cortile murato munito di torre, parzialmente crollata. Il piano superiore dell'edificio è interamente crollato: apparentemente era fatto prevalentemente in legno, e tutto ciò che rimane sono pezzi di legno spaccati e bruciati. Lo stato interno dell'edificio è dubbio. È tutto tranquillo a parte il ronzio delle zanzare (molto forte) e sembra esserci ben poco di vivo nelle vicinanze del maniero.

Chiunque effettui con successo una prova di Cercare (CD 15) può individuare delle tracce sul sentiero. Chiunque possieda il talento Seguire Tracce, può tentare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 10) per determinare che le tracce sono state lasciate solo qualche giorno fa.

Tutte le stanze e i corridoi del livello non sotterraneo del maniero hanno un soffitto alto 3 metri, a meno che non sia indicato altrimenti. Le pareti sono in mattoni e le porte di legno.

Parete: Spessore 30 cm; durezza 8; pf 90; CA 4; CD per sfondarla 35.

Porta: Spessore 3,75 cm; durezza 5; pf 15; CA 5; CD per sfondarla 18 (chiusa a chiave).

1. Rana (LI 3)

Qualcosa si muove nel canneto. Una grossa forma verde brillante spunta dall'acqua.

Il canneto è fitto e pericoloso; è facile scivolare e cadere in acqua. Non c'è motivo per cui i PG perdano tempo a dare un'occhiata qui intorno, ma se lo fanno, hanno una terribile sorpresa.

Creature: Una rana gigante vive qui da anni. Attacca con la sua lunga lingua, cercando di afferrare e trascinare la vittima verso le sue fauci spalancate. Attacca chiunque si trovi entro 3 metri da lei; altrimenti, rimane nascosta.

Rana gigante: pf 28 (vedi Appendice 1).

2. Ponte levatoio

Il sentiero conduce ad un ponte marcio leggermente incurvato che attraversa l'acqua. Quattro assi di legno nuove sono appoggiate sopra il legno marcio.

Da quando i chierici hanno piazzato le assi nuove, il ponte levatoio è totalmente sicuro.

3. Porte

Dall'altra parte del ponte levatoio si aprono due porte che conducono dentro il maniero. Una è aperta, mentre l'altra giace distesa a terra.

4. Torre

All'interno di questa vecchia torre sembrano esserci stati un tempo una scala di legno, un piano superiore e un soffitto. Ora sono tutti scomparsi, lasciando un cilindro vuoto, annerito all'interno da un incendio scoppiato molto tempo fa. Il pavimento è coperto da detriti di legno, pietra e ferro piegato, la maggior parte dei quali è parzialmente bruciata.

La torre è vuota.

5. Cortile

L'ampio cortile è pavimentato, sebbene con gli anni erba e rampicanti siano cresciuti in tutta l'area. Il piazzale è ancora coperto dalle macerie delle mura crollate e dal cedimento del piano superiore. Una macchia marrone copre il centro del cortile allungandosi fino alle scale, e nella porta aperta in cima ad esse. Un pugnale ricurvo si trova nel punto in cui la macchia ha inizio.

La macchia è sangue essiccato, sparso nel punto in cui il drago (vedi area 6) è giunto e ha attaccato i chierici, prima di cacciare i sopravvissuti nel dungeon.

6. Sala grande (Tana del drago) (LI 5)

L'odore di morte è forte in questa stanza. Fasci di luce penetrano attraverso le assi marce e in parte crollate del soffitto. Nel centro della stanza giace il cadavere di un uomo che pare parzialmente divorato, con indosso vesti color ocra, ora strappate e sporche di sangue secco. Sopra il corpo è stata appoggiata una mazza pesante. Nell'angolo nordovest si trova il cadavere di una donna che indossa un'armatura di cuoio borchiato nera, una spada e un arco.

Il corpo nell'angolo nordovest è quello di una ladra. L'altro era un tempo il capo degli scavi, un chierico di 6° livello di nome Maestro Thaque.

Creature: Questa è la tana di Utreshimon, un drago blu giovane, che non ha ancora accumulato grandi tesori, ma che possiede ciò che resta delle sue due vittime più recenti. Utreshimon è crudele e infido. Ama sapere di aver intrappolato tutti gli abitanti del dungeon sottostante e ride frequentemente compiaciuto con se stesso della cosa. Sa dell'entrata segreta alla stanza nera (vedi area 7) e ha stabilito qui la sua tana, riuscendo a bloccare così entrambi gli

accessi al dungeon.

Utreshimon: Drago blu giovane; pf 102; vedi Appendice 3.

Tattiche: All'inizio Utreshimon è spavaldo e combatte gli intrusi con ferocia. Attacca subito, preferibilmente mentre i suoi nemici sono ancora nel cortile. Se possibile, Utreshimon fluttua sopra alcuni di loro, riempiendo di polvere il cortile pieno di macerie in modo da accecare l'intero gruppo e rendere difficile il lancio di incantesimi. Visto che l'effetto accecante dura 1 round dopo che ha smesso di fluttuare, Utreshimon ha tempo sufficiente per spostarsi di avversario in avversario mantenendo il gruppo accecato. Se viene ferito, vola in cima alla torre e utilizza la sua arma a soffio contro i nemici nel cortile.

Utreshimon è molto protettivo verso la sua tana e non permetterà a nessuno di entrarvi. In particolare vuole bloccare l'accesso al dungeon. Se gli attaccanti si ritirano, il drago non li seguirà. Non è affamato, e non vuol lasciar fuggire i chierici intrappolati.

Tesoro: Il cadavere della ladra indossa un'armatura di cuoio borchiato perfetta (tinta di nero) e porta una spada lunga, un *arco corto+1*, 12 frecce, 13 mo, 3 gemme (giade) del valore di 100 mo. Intorno al collo le pende un triangolo di ferro nero con inscritta una Y gialla rovesciata (il simbolo dell'Antico Occhio Elementale).

Il chierico morto nel mezzo della stanza indossa una cotta di maglia e porta una *mazza pesante+1*, una pergamena di *cura ferite leggere*, 24 mo e una maschera di pietra colorata di lilla del valore di 200 mo (recuperata dagli scavi nell'area 32). Infine, indossa il simbolo dell'Antico Occhio Elementale.

7. Stanza nera

La porta che conduce in questa stanza è scheggiata e sfondata: evidentemente un tempo era sbarrata. Arazzi sgualciti e strappati coprono le pareti, mentre il pavimento è cosparso dei resti di mobili distrutti. In mezzo al marasma si trovano uno scudo spaccato, il manico di un'arma e uno o due teschi. L'angolo sudest della stanza è crollato, ma dei pesanti pezzi di pietra, raccolti dal crollo, sono stati rimessi a posto per evitare un facile accesso.

Tempo fa questo fu il luogo di uno scontro.

La porta segreta conduce al passaggio nascosto che va dalla stanza al dungeon (vedi area 24). È difficile da trovare (Cercare CD 25).

Tesoro: Tra le macerie, i cercatori possono trovare una spada lunga ancora utilizzabile, una catena d'oro del valore di 200 mo, 34 mo e 3 mp (Cercare CD 22).

8. Scale verso l'alto

A metà strada, queste scale sono totalmente ricoperte di macerie a causa del crollo del piano superiore.

9. Immondezzaio

Escrementi di topo, un tavolo di legno mezzo rotto e un armadio a muro di legno vuoto è tutto ciò che si può vedere in questa stanza relativamente spoglia.

10. Stanza da letto vuota

Il letto è stato fatto a pezzi e un grosso topo morto sta marcendo tra i suoi resti. Un pezzo di una tunica color ocra pende da un chiodo della porta.

11. Salone

Alcuni pipistrelli svolazzano per la stanza. È piena di macerie, ma i pezzi di arazzi e mobili che restano sembrano essere stati pregiati un tempo.

12. Melma grigia (LI 4)

L'angolo sudest della stanza è interamente crollato. Non resta altro che un ammasso di detriti con un'apertura verso l'esterno: direttamente nel fossato, a giudicare dal rumore di acqua corrente. La stanza è umida e per il resto, completamente vuota.

Creature: Una melma grigia è arrivata in questa stanza, giungendo dal letto del fiume. Si nasconde tra le rocce umide (Osservare CD 17) e attacca qualsiasi cosa le si avvicini, rimanendo altrimenti nascosta.

Melma grigia: pf 26; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 124.

13. Scalinata per il dungeon

Alcuni scaffali sono ancora attaccati al muro, ma sono vuoti. Quest'insolita stanza stretta si trova in cima ad una serie di scale di pietra che scendono in una zona sotto il maniero.

14. Stanza dei trofei vuota

Tra le macerie e i frammenti di mobili in legno si trova qualche pelle rovinata, le teste impagliate di un cinghiale e di un orso, e alcune corna di cervo spezzate.

15. Stanza vuota

Questa stanza contiene solo pezzi di legno e pietra anneriti e bruciati, indicando che tempo fa deve esservi scoppiato un incendio.

16. Cucina deserta

Un tavolo da lavoro di legno si trova in questa stanza, e qualche mensola che pende dal muro. Un barile infranto si trova vicino alle pietre annerite di un focolare. Una mannaia arrugginita giace sul pavimento.

17. Stanza crollata

Il soffitto di questa stanza è totalmente crollato. Se c'era qualche cosa all'interno, ormai è stata distrutta e ben sepolta.

Cercare tra queste macerie (Cercare CD 20) permette di trovare l'incredibile tesoro composto da 33 mr, una corazza a scaglie, una balestra leggera e 24 quadrelli da balestra.

DUNGEON DEL MANIERO

Tutte le stanze e i corridoi hanno un soffitto alto 3,6 metri, a meno che non sia indicato altrimenti. Le pareti sono in mattoni e le porte di legno, esattamente come quelle del piano superiore. Se non indicato altrimenti, il dungeon è buio, perché i chierici portavano le luci con sé.

18. Guardie gnoll (LI 2)

Questa stretta scalinata arriva ad un pianerottolo, svolta e poi continua verso il basso. Termina dopo venti gradini, dopo essere discesa in una zona fredda e umida con le pareti in mattoni. Una fanghiglia nera e umida cola attraverso le pietre, rendendone scivolosa la superficie.

Creature: A meno che i PG non si muovano silenziosamente giù per le scale, due gnoll (Ascoltare +3) escono fuori da entrambi i lati della scala e attaccano sfruttando la sorpresa. Se gli gnoll non hanno udito il gruppo, oziano nel lato ovest della stanza.

Gli gnoll indossano delle armature a scaglie nere con mantelli neri, inoltre hanno un piccolo medaglione con il simbolo dell'Antico Occhio Elementale e una borsa con 2d10 mo.

Gnoll (2): pf 10, 11; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

19. Vecchio magazzino

Questa stanza è piena di oggetti sparsi, e deve essere stata abbondantemente saccheggiata. Barili infranti, legna spaccata e pezzi di cuoio sono ovunque.

Tra i detriti sono sparsi tre scudi grandi di legno in discrete condizioni e un'armatura di cuoio.

20. Vecchia armeria

I resti di frammenti di legno spezzato e alcuni stracci neri strappati coprono il pavimento di questa piccola stanza. L'acqua cola dal soffitto e si raccoglie in pozzanghere sulle pietre irregolari del pavimento.

La stanza è piena di spazzatura e macerie, molte delle quali bruciate, ma tra i detriti si trovano 7 lance, 9 falcioni e una cappa nera con un occhio giallo infuocato cucito sopra.

Creature: Spugnoir, il venditore di pozioni si nasconde qui (vedi Capitolo 1: "Il paese di Hommlet"). Attualmente è a corto di incantesimi preparati, eccetto per un *dardo incantato*, avendo tentato di sopraffare da solo il drago due giorni fa e avendo perduto. Adesso è ridotto a soli 16 pf su 30, ma è pronto a difendersi se necessario. Sa che alcuni chierici di uno strano culto sono qui in giro e che hanno scoperto una stanza nascosta sotto il dungeon. È in grado di indicare ai PG la porta segreta nell'area 24, e sa anche del passaggio segreto verso l'esterno che conduce all'area 36. Non ha però mai esplorato le stanze vicine a causa di qualche terribile creatura che si nasconde lì.

Se i PG sono gentili con lui (Diplomazia CD 13, successo automatico se gli forniscono delle cure), Spugnoir li accompagna nel dungeon per un po' e li conduce all'entrata della nuova stanza (vedi area 32). Inoltre, offrirà uno sconto del 30% sulle pozioni arcane al suo negozio a Hommlet. Se i PG non dimostrano particolari gentilezze nei suoi confronti, torna a Hommlet da solo (supponendo che il drago sia morto o fuggito), senza desiderio alcuno di tornare indietro.

21. Prigione (LI 3)

Coperta di ossa, pietre infrante e pezzi di metallo arrugginito, questa zona sembra essere stata un tempo la vera delizia del dungeon. Celle (alcune aperte, altre chiuse) si affacciano sulla parte occidentale. Grossi pilastri vanno dal pavimento al soffitto, e delle manette pendono da loro. Vedete una piccola porta di legno nella parte nord della stanza e un'arcata nella parete est. L'aria è pervasa da un tanfo tremendo.

Creature: Un ghast si nasconde dietro uno dei pilastri (Nascondersi +10) aspettando di saltare fuori e attaccare non appena possibile. Il fetore dell'orrore non morto potrebbe mettere all'erta degli avventurieri sospettosi, ma probabilmente penseranno che si tratti solo della puzza del dungeon. Prodotto dalla corruzione provocata dal potere dell'obelisco (vedi area 32C), questa creatura obbe-

disce a tutti i comandi dei chierici dell'Antico Occhio Elementale, riconoscendo in loro l'autorità di Tharizdun. A sua volta, comanda qualsiasi ghoul che si trovi nel dungeon.

Ghast: pf 25; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 91.

Tesoro: Le celle non contengono nulla, e le macerie e le ossa sul pavimento sono abbastanza vecchie.

22. Stanza della tortura (LI 3)

Vedete degli strumenti di tortura in rovina: una ruota, una vergine di ferro e un braciere circondato da pezzi di ferro. L'intero posto è coperto da ragnatele e polvere.

All'interno di un pilastro è ben nascosto un condotto segreto (Cercare CD 25). Il passaggio scende per 9 metri e dispone di maniglie di ferro inserite nella pietra per facilitare la discesa (Scalare CD 0). Da qui, uno stretto tunnel conduce ad un'entrata nascosta nell'area 33.

Creature: Tre ghoul attendono qui, aspettando gli ordini del ghast. Si muovono per attaccare se sentono dei rumori di combattimento o l'orrido urlo del ghast provenire dalla stanza 21. Altrimenti, attaccano qualsiasi creatura vivente che entri nella stanza, a meno che non sia un chierico dell'Antico Occhio Elementale.

Ghoul (3): pf 10, 13, 14; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 91.

Tesoro: Uno dei ghoul indossa un anello d'oro del valore di 25 mo.

23. Stanza vuota

Macerie e spazzatura coprono anche questa stanza. Non c'è molto altro, tranne una porta nella parete est.

Una prova riuscita di Cercare (CD 18) rivela un passaggio attraverso le macerie, prodotto da un utilizzo recente.

24. Reliquie scavate (LI 4)

Questa grande stanza è in larga parte vuota. Infatti, sembra esser stata ripulita. Alcuni strani oggetti giacciono su di una coperta bianca distesa sul pavimento. Non lontano, una lanterna è appoggiata a terra, per illuminare la stanza. Una porta si trova nella parete sud, non lontano da dove siete entrati.

Creature: Gren, una chierica dell'Antico Occhio Elementale, attende qui insieme a due guardie del corpo gnoll ammantate di nero. Il suo compito è fare la guardia alla raccolta di reliquie rinvenute nella caverna sottostante (vedi area 32). L'importanza di questi oggetti le è stata ben inculcata e ha giurato di difenderli con la sua stessa vita, se necessario.

Gren: Umana Chr2; pf 18; vedi Appendice 3.

Gnoll (2): pf 10, 12; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Tattiche: La più probabile prima mossa di Gren è di aprire la porta verso l'area 25 e ordinare agli scheletri di attaccare. Sebbene lei combatta fino alla morte, gli gnoll non si faranno specie di usare la porta segreta se gli eventi dovessero volgere contro di loro.

Tesoro: Ben disposti sulla coperta bianca ci sono i seguenti oggetti:

- Una torcia di ferro e tre coni neri.
- Uno scettro nero con delle gemme viola.
- Una piccola sfera nera.
- Un tubo di metallo nero.

La torcia è una *torcia della rivelazione* e i coni servono per alimentarla (vedi Appendice 1). Lo scettro non è magico ma vale 1.000 mo. La sfera è una *biglia di forza*. Il tubo contiene una pergamena piena di vermi, scritta in una lingua sconosciuta, che solo un incantesimo *comprensione dei linguaggi* può decifrare. La pergamena offre informazioni per accedere ad un nodo extraplanare di totale oscurità chiamato la Ciste Nera. Questo rituale richiede numerosi incantesimi *desiderio*, sacrifici umani e una serie di altre orribili componenti, oltre che anni di lavoro.

Questa è un'anticipazione di quello che i PG troveranno nel Capitolo 6: "I Fani Interno ed Esterno".

25. Scheletri! (LI 3)

Oltre la pesante porta di quercia si trova una stanza più piccola contenente ben poco oltre le ragnatele e la polvere. La parete nord ha una scritta incisa in Comune: "Morte a tutti gli ogre."

Creature: Gli scheletri di sei umani e di un singolo ogre massiccio attendono gli ordini dei chierici che li hanno animati. Essi attaccheranno chiunque non indossi il simbolo triangolare dell'Antico Occhio Elementale. Gli scheletri umani indossano ancora delle rovinate armature di cuoio: uno indossa anche un vecchio mantello nero con il simbolo di un occhio infuocato.

Scheletri Medi (6): pf 4, 5, 6, 6, 9, 10; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

Scheletro Grande: pf 22; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

26. Saracinesca

Una saracinesca di ferro è inserita nel soffitto nel mezzo di questo passaggio che va da nordovest a sudest. Chiunque effettui con successo una prova di Cercare (CD 20) la trova. Un personaggio che si trovi sotto alla saracinesca, quando questa cade (vedi area 27), deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o subire 4d6 danni perforanti. Il personaggio è immobilizzato e deve superare una prova di Artista della Fuga o di Forza (CD 27) per liberarsi.

Saracinesca: Spessore 5 cm; durezza 10; pf 60; CA 4; CD per sollevarla 27.

26A. Manovella segreta

Una volta abbassata, la saracinesca può essere sollevata utilizzando la manovella dietro la porta segreta (vedi area 27).

27. Trappola (LI 1)

La porta centrale delle tre è falsa e se aperta fa sì che la saracinesca nell'area 26 cada. Tutti gli attuali abitanti del dungeon sanno della trappola e della manovella nell'area 26A che solleva la saracinesca. Infatti, se sanno dell'arrivo di potenti intrusi, attiveranno intenzionalmente la trappola.

Trappola a saracinesca: GS 1; nessun tiro per colpire necessario (fa cadere la saracinesca nell'area 26); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

28. Tana degli gnoll (LI 5)

Questa stanza dalla strana forma contiene sei letti molto vecchi fatti di legno e imbottiti con materassi di paglia. Vestiti, pezzi di armatura e armi sono sparsi sul pavimento insieme a ossa, avanzi di frutta e altre immondizie. C'è un forte odore di pelo bagnato.

Creature: Sei gnoll si stanno riposando qui. Che siano addormentati o si stiano rilassando non sono particolar-

mente all'erta. Supporre che gli gnoll subiscono una penalità di -10 alle prove di Ascoltare per la loro disattenzione. Per esempio, se i PG parlano e fanno rumore in mezzo all'area 27, appena a sud, la CD della prova di Ascoltare sarà 5 (base 0, +5 per la distanza). Siccome gli gnoll hanno Ascoltare +3, otterrebbero un risultato di 3 (tiro medio di 10-10+3), che non sarebbe sufficiente a individuare l'avvicinarsi del gruppo.

Se sono sorpresi in questa tana, tre degli gnoll sono addormentati e non indossano armature (e hanno CA 11). Nel primo round di combattimento non sono pronti a combattere. Gli altri tre indossano l'armatura e cercano di respingere gli intrusi mentre i loro compagni si svegliano.

Gnoll (6): pf 9, 10, 11, 11, 12, 14; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Sviluppo: Se il drago nell'area 6 viene ucciso, e ne hanno la possibilità, quattro gnoll vanno a occupare la sala grande nel maniero superiore. I due rimasti qui sono pronti a combattere e all'erta.

Se i chierici riescono ad andarsene, gli gnoll vanno via con loro.

29. Capo degli gnoll (LI 3)

Le pareti di questa stanza dalla forma strana sono macchiate dai segni di un vecchio incendio. Contro la parete ovest si trova un letto di legno con un materasso imbottito di paglia con a fianco una piccola scatola di ferro. In cima alla scatola c'è una pipa e del tabacco, una pietra per affilare, oltre ad una coppa di ceramica contenente un liquido scuro.

Il liquido nella coppa è caffè freddo. All'interno della scatola, che non è chiusa, c'è qualche vestito e degli oggetti personali (nulla di valore). Infilato nell'angolo più a nord della stanza c'è un mantello nero con il simbolo di un occhio infuocato, abbastanza sporco ma in buone condizioni.

Creature: Il capo degli gnoll vive qui, un rangér il cui nemico prescelto sono gli umani. Questo gnoll è praticamente privo di paura. È pronto ad affrontare un intero gruppo di avversari, sebbene sia disposto ad accettare l'aiuto delle sue truppe (vedi area 28) o dei chierici, in caso arrivasse.

Garrik: Gnoll Rgr2; pf 28; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Se il capo degli gnoll apprende della presenza di intrusi nel maniero, si unisce agli gnoll dell'area 28 per difendere i chierici. Se i chierici se ne vanno, lui e gli altri gnoll vanno via con loro.

30. Alloggio dei chierici (LI 2)

Sei vecchi letti di legno con materassi di paglia sono disposti a caso nella stanza. Ognuno ha una borsa o un sacco di tipo diverso al suo fianco e una piccola scatola di ferro è appoggiata su uno di essi. Una mensola con un braciere spento, e un'altra con una lanterna, anch'essa spenta, si trovano nel mezzo delle pareti est e ovest della stanza.

Questa è la stanza dove i chierici si riposano durante gli scavi.

Trappola: La scatola è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 20) e munita di un *glifo di interdizione* che viene attivato se aperta senza pronunciare la frase: "Onore all'Antico Occhio Elementale". Il chierico Geynor Ton (vedi area 32A) possiede la chiave.

Glifo di interdizione: GS 2; spruzzo di acido 1,5 m (3d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: La scatola contiene una pozione di *cura ferite leggere* e una di *respirare sott'acqua*, pergamene con *animale messaggero* e *scolpire pietra*, sei tizzoni ardenti e un pugnale cerimoniale ricurvo con decorazioni in oro (valore 50 mo). Inoltre, una serie di fogli serve da diario personale di Geynor Ton. Quando i PG lo scoprono, mostrare loro l'Allegato 1: "Diario di Geynor Ton". Il DM dovrebbe sentirsi libero di fotocopiare in anticipo la pagina.

Sviluppo: Se i chierici se ne vanno, si portano via tutto a parte i letti che lasciano nella stanza 29.

31. Imboscata (LI 3)

Le scale scendono nell'oscurità, da cui proviene un fetore tremendo.

Creature: Un ghast attende alla fine delle scale. Prodotto dalla corruzione innata del potere dell'obelisco (vedi area 32C), questa creatura obbedisce a tutti i chierici dell'Antico Occhio Elementale.

Ghast: pf 30; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 91.

Sviluppo: I chierici nell'area 32C odono i rumori del combattimento provenienti da qui (a meno che un incantesimo *silenzio* non copra la battaglia o i PG eliminino il ghast in maniera silenziosa) e arrivano per aiutare in 2 round.

32. Sito degli scavi

Questa zona complessa, per essere compresa richiede l'uso della mappa in sezione (Mappa 5).

32A. Vecchia stanza del pozzo (LI 4)

Questo luogo è molto freddo, e anche i più insensibili sono in grado di determinare che il freddo innaturale è il prodotto della corruzione nell'aria. Un'ampia fossa domina il centro della stanza, le sue pareti viscide per l'umidità. Una carrucola è stata fissata al soffitto, da cui scende una corda, collegata ad altre quattro. A loro volta, queste sono legate in quattro punti diversi ai bordi di una piattaforma di legno larga 3 metri, di forma circolare, per dare stabilità. La stanza è illuminata da una lanterna, poggiata su uno sgabello nell'angolo sudovest. Sparsi intorno al bordo della fossa ci sono picconi e pale, mentre una strana statua si trova nell'angolo più lontano dall'entrata. Contro la parete nord si trova una grande pietra piatta e rotonda, più o meno del diametro della fossa.

La piattaforma, le corde e la carrucola sembrano tutte nuove.

Creature: Due chierici lavorano nella stanza, intenti a studiare la statua che è stata recuperata di recente. Uno di loro è un umano, Geynor Ton. L'altro è un troglodita di nome Ysslansh.

Ysslansh è adesso il capo dei chierici al lavoro nel maniero, dopo che Festrath (vedi area 32E) è diventato completamente folle. Il troglodita è completamente privo di sentimenti e malvagio, e non si preoccupa del benessere degli umani o degli gnoll ai suoi ordini. Tutti i chierici umani lo odiano e invidiano il suo potere.

Geynor Ton: Umano Chr2; pf 16; vedi Appendice 3.

Ysslansh: Troglodita Chr2; pf 28; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se i chierici odono rumore di combattimento con il ghast nell'area 31, si muovono per investigare, arrivando in 2 round.

Statua: Si tratta in realtà di un blocco rettangolare alto 90 centimetri per 60 centimetri di lato. Su ogni lato c'è scolpita una figura diversa.

Il primo lato è tutto nero, e vi è rappresentato un uomo alto e muscoloso in armatura completa con flangie e scanalature insolite. Indossa una cappa e impugna una spada dalla lama ondulata.

Il secondo lato è verde scuro, e vi è scolpito un uomo con indosso una veste fluente con lunghe maniche e un alto colletto. Il volto è coperto da una maschera simile a quella posseduta dal defunto Maestro Thaque (vedi area 6).

Il terzo lato è rosso-sangue scuro e ritrae un uomo in stivali alti, farsetto e guanti dalla foggia alquanto strana. Un cappuccio tirato sulla testa ne copre i lineamenti.

Il quarto lato rappresenta un uomo colorato di indaco scuro. La figura è abbigliata con una veste pieghettata e una fusciacca coperta da strani segni occulti (impossibili da decifrare). La testa è incappucciata e tra le braccia conserte stringe uno scettro.

Piattaforma: La piattaforma può essere facilmente abbassata o sollevata da chiunque si trovi vicino al condotto o sulla piattaforma stessa. In qualsiasi momento, come azione di round completo, l'operatore può slegare la corda della piattaforma in modo che non sia più possibile spostarla verso il basso. Utilizzando la carrucola, un personaggio può sollevare o abbassare due volte il peso che può normalmente trascinare. Sei personaggi di taglia Media possono stare facilmente sulla piattaforma, la quale ne può portare un massimo di dieci, se necessario. La struttura formata dalla corda e dalla piattaforma si romperà se vengono caricati più di 900 kg.

Se la corda viene rilasciata, la piattaforma cade con qualsiasi cosa trasporti. I personaggi sulla piattaforma possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per afferrare la corda. Se riesce, il personaggio può effettuare con successo una prova di Forza (CD 15, +1 per ogni 45 kg di carico) per fermare la piattaforma. Il fallimento, in aggiunta ai normali danni per la caduta, provoca una bruciatura alle mani che infligge 1 danno debilitante.

I personaggi che compiono azioni violente o sconsiderate mentre sono sulla piattaforma, devono effettuare con successo una prova di Equilibrio (CD 13) per rimanerci sopra. Coloro che cadono possono tentare di afferrarsi ai bordi effettuando con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20).

Sviluppo: Se i chierici possono andarsene, sigilleranno di nuovo il condotto. Inseriranno la pietra piatta e rotonda a 4,5 metri di profondità, useranno la *pozione di respirare sott'acqua* e la pergamena con *scolpire pietra* (entrambe nella scatola di ferro nell'area 30) per sigillarlo. Il condotto si riempirà nuovamente d'acqua, formando una pozza, e la stanza ritornerà "normale".

I chierici porteranno con loro la statua e abbandoneranno la piattaforma di legno (ma non le corde), che appoggeranno contro la parete nord.

32B. Condotto

A circa 4,5 metri dalla cima del condotto, ci sono dei segni che lasciano pensare che un tempo qui ci fosse inserito un blocco di pietra, fissato e sigillato. Poco sopra quel punto, un tunnel largo 120 centimetri da cui fuoriesce un ruscello sotterraneo si vuota nel condotto con l'acqua che si perde nell'oscurità sottostante. Un'apertura larga 60 centimetri è visibile appena sotto la cima del condotto.

Una volta, quando il sigillo era intatto, l'acqua riempiva il condotto fino in cima e formava una pozza. L'acqua in eccesso veniva drenata dall'apertura appena sotto la cima del condotto dentro un tubo che la riportava al ruscello sotterraneo.

32C. Antico obelisco (LI 5)

Utilizzare questa descrizione mentre i PG scendono nel condotto.

L'acqua cade accanto alla piattaforma che scende, creando un vapore sotto di voi, che aumenta il freddo che avvertite mentre scendete. Attraverso il vapore, potete vedere che il pavimento sottostante si trova a più di 18 metri dalla cima del condotto. Sembra molto liscio e nero con venature viola scuro. Le pareti del condotto si perdono nell'oscurità, aprendosi in una vasta caverna.

L'intera area sotto il condotto è sacrilega a causa dell'incantesimo *profanare*. Il luogo ha un effetto permanente di *protezione dal bene* e l'aura sacrilega conferisce una penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare i non morti (+4 a intimorire i non morti). L'antico incantesimo *profanare* non manifesta più altri effetti.

Il freddo innaturale si intensifica mentre si prosegue la discesa: al momento in cui i personaggi raggiungeranno il "pavimento" (che in verità è la sommità dell'obelisco), farà così freddo che rischieranno l'ipotermia. Devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) ogni 10 minuti o subire 1d6 danni debilitanti. I personaggi che indossano degli abiti caldi invernali, devono effettuare una prova ogni ora. Un personaggio reso privo di sensi inizia a subire danni normali a causa del freddo. Coloro che subiscono danni debilitanti dal freddo diventano affaticati, subendo una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza, e non possono né correre né caricare. I danni debilitanti e le penalità per la fatica scompariranno quando il personaggio non sarà più al freddo.

Una volta che i personaggi avranno raggiunto la sommità dell'obelisco, utilizzare il seguente testo descrittivo:

Il pavimento sembra fatto di marmo nero ma senza riflessi, con spesse e dentellate venature porpora. L'intera superficie sembra leggermente convessa, con i lati più in basso del centro. Ancora più strano, il pavimento non si estende alle pareti della caverna sottostante, sembrando più che altro una grande piattaforma. È larga circa 9 metri: la caverna è molto più ampia in tutte le direzioni. Oltre il bordo del pavimento, le pareti della caverna sprofondano nell'oscurità. Sul bordo ovest del pavimento nero, un'altra piattaforma di legno circolare pende sospesa sopra l'oscurità, con un'altra corda e un sistema a carrucola fissato alla pietra soprastante.

Obelisco (LI 3): È pericoloso toccare l'obelisco. Sembra incredibilmente freddo, e non appena una creatura vivente entra in contatto con esso, anche se indossa stivali o guanti, le venature cominciano ad agitarsi e muoversi verso quella persona. Dopo 1 round, le venature raggiungono il personaggio, che deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22) o subire 1d6 danni temporanei alla Forza. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza ogni round in cui continua a toccare l'obelisco. Le vittime che perdono tutta la loro Forza sono trascinate dentro l'obelisco dalle venature, la loro anima distrutta per sempre. Come hanno scoperto i chierici, è possibile calarsi più in basso scendendo dalla prima piattaforma, attraversando in fretta la cima dell'obelisco per raggiungere l'altra piattaforma, senza incorrere in alcun effetto avverso.

Creatura (LI 4): Nascosto sotto l'oscuro soffitto della

caverna c'è un grell, un'orribile creatura simile ad un cervello fluttuante con dei tentacoli. È stato evocato dal chierico Festrath, utilizzando l'arcata extraplanare (area 32G). Il grell si abbassa lentamente sul gruppo, scendendo fino in fondo alla caverna e attacca un avversario a caso. Può attaccare con un solo tentacolo durante il primo round visto che non può sia muoversi che compiere un attacco completo. Se riesce a paralizzare e afferrare una vittima con due tentacoli, il round successivo vola via con la preda.

Grell: pf 23 di 32; ferito (vedi Appendice 1).

Modifica ad hoc dei PE: A causa della difficoltà della situazione presentata (un avversario nascosto e preparato contro dei PG inconsapevoli), questo incontro dovrebbe garantire il 120% dei normali PE.

32D. Obex

Su quello che appare il vero fondo della colossale caverna, la pietra è liscia e lavorata. Due simboli sono incisi sul pavimento nella parte ovest della caverna: uno ziggurat rovesciato a due piani, di colore nero, e un sole infuocato, anch'esso nero. Dal centro della grotta si erge un pilastro che sostiene la massa nera e viola di un enorme obelisco sulla cui superficie vi siete trovati in precedenza. Dall'altra parte della caverna, l'acqua che cade dall'alto si raccoglie in una pozza.

La piramide rovesciata è il simbolo di Tharizdun, detto *obex*. Mettersi sull'obex non dà problemi (anche se procura una sensazione di disagio in qualsiasi creatura che non veneri il Dio Oscuro), a meno che il personaggio non pronunci il nome di Tharizdun. Se ciò accade, viene portato immediatamente a -1 pf (senza tiro salvezza) privo di sensi e morente (Guarire CD 22 per stabilizzarlo).

Mentre è privo di sensi, il personaggio ha una visione malvagia: un uomo fatto di oscurità sfuocata e priva di sostanza. Ogni round in cui il personaggio non viene stabilizzato, perde 1 ulteriore punto ferita mentre vede e sperimenta qualcosa di nuovo:

–2 pf: La forma oscura si avvicina.
–3 pf: La forma oscura dice: "La tua anima ora si trova ai margini della mia prigione."
–4 pf: La forma oscura dice: "Stai cercando di liberarmi?"
–5 pf: Se il personaggio risponde "Sì", viene riportato al massimo dei punti ferita e torna cosciente, trovando un *pugnale+1* ricurvo ai suoi piedi, con inciso il suo nome. Se dice qualsiasi altra cosa o nulla, continua a perdere punti ferita.
–6 pf: La forma oscura dice: "Stai cercando di liberarmi?"
–7 pf: Se il personaggio risponde "Sì", viene riportato al massimo dei punti ferita e torna cosciente. Se dice qualsiasi altra cosa o nulla, continua a perdere punti ferita.
–8 pf: La forma oscura dice: "Non importa ciò che cerchi. Io sono tutto. Tu non sei nulla."
–9 pf: La forma oscura dice: "Adesso sei al mio servizio, che tu lo voglia o no." Il personaggio viene riportato al massimo dei punti ferita e torna cosciente, ma viene maledetto dal Dio Oscuro. D'ora in poi, subirà una penalità di -2 ai tiri salvezza per resistere agli incantesimi lanciati dai chierici di Tharizdun o dell'Antico Occhio Elementale. Questa maledizione non può essere rimossa da nulla se non da *desiderio* o *miracolo*.

32E. Sole nero (LI 5)

Il simbolo sembra una versione malvagia di un benevolo simbolo di luce e vita.

Lo strano simbolo irradia follia e disarmonia mentale. Anche coloro nelle vicinanze o che lo guardano da lontano ne sono disturbati e irritati. Chiunque si trovi all'interno del suo cerchio per più di 1 round deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o subire 1d6 danni temporanei alla Saggezza. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza ogni round in cui resta in contatto con il simbolo.

Creature: Festrath, un chierico di Tharizdun, adesso completamente folle, è nascosto tra le rocce vicino al bordo della caverna, nei pressi del sole nero. Quando Maestro Thaque è stato ucciso dal drago (vedi area 6), Festrath era il prossimo nella catena di comando, ma era già vicino alla follia per avere trascorso del tempo nella stanza e aver scioccamente fatto degli esperimenti con il sole nero. Da allora, ha perso ciò che restava della sua sanità mentale, e anche se avvolto in un mantello invernale, è riuscito a rallentare la maggior parte degli effetti del freddo. (Le sue statistiche sono già state modificate per indicare i danni debilitanti e le penalità per la fatica).

Dalla sua posizione di vantaggio, il folle Festrath osserva ciò che fa il gruppo, aspettando il momento opportuno per attaccare. È spaventato dal grell, ed evita di far sapere alla creatura dove si trovi. (Festrath è stato attaccato dal grell quando lo ha evocato, ferendolo e cacciandolo temporaneamente in modo da potersi nascondere). Una volta partito all'attacco, non esita ad utilizzare la sua *pozione di volare* per raggiungere i nemici sulla piattaforma o sul pilastro, o semplicemente per attaccarli dall'alto. Ride e ulula in modo maniacale per tutto il tempo.

Festrath ha con sé un pezzo di carta che riporta questo messaggio: "Il Tempio dell'Acqua farà presto la sua mossa contro le forze del Fuoco. Ritorna presto, Festrath, perché abbiamo bisogno del tuo aiuto. Insieme, otterremo i favori dei sognatori di morte e della Triade stessa."

Festrath: Umano Chr5; pf 24 di 32; ferito; vedi Appendice 3.

32F. Pilastro

Anche se sembra impossibile, l'enorme obelisco si restringe fino ad una stretta punta in equilibrio su questo pilastro alto 9 metri. Il pilastro è stato scavato dalla roccia stessa e sembra abbastanza solido. Pioli di ferro, in gran parte privi di segni di corrosione, vi sono stati conficcati permettendo a chiunque di arrampicarsi e raggiungere il punto in cui il pilastro incontra l'obelisco.

La punta dell'obelisco, se vista alla luce di una *torcia della rivelazione* (vedi Appendice 1), è in realtà una gemma di color porpora dalla fattura sconosciuta. Toccando la gemma, il personaggio viene teletrasportato (con tutto il suo equipaggiamento tranne la torcia) in una stanza perfettamente sferica con le pareti nere e venature porpora. Non c'è luce, ma anche i personaggi privi di scurovisione scoprono di poter "vedere" nell'oscurità. Subito dopo l'arrivo, il personaggio ode una voce tonante, con tono basso e vuoto: "Cerca il cuore di ognuna delle quattro lune. Insieme, potranno squarciare le pareti della mia prigione. Per ora, mangia i miei frutti e sii benedetto".

La voce misteriosa è un messaggio di Tharizdun per i suoi seguaci. Si riferisce ai nodi elementali che possono essere utilizzati per completare i piani dei sognatori di morte (vedi "Introduzione" e il Capitolo 8: "Il Nodo del Fuoco").

Quando la voce ha finito di parlare, un lucente frutto nero compare tra le mani del personaggio. Ogni personaggio che entra nella stanza e mangia il frutto, riceve in

modo permanente un bonus intrinseco di +1 a un punteggio di caratteristica a caso. Tre round dopo l'apparizione del frutto, il personaggio viene trasportato nell'area 32B.

Chiunque tenti di ripetere questo processo più di una volta, o che mangi il frutto dato ad un altro, subisce 2 punti di risucchio permanente a un punteggio di caratteristica a caso. Un personaggio che cerchi di mangiare un terzo frutto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o essere eliminato, non lasciando altro che un vapore grigio (solo una *resurrezione pura* potrà riportare in vita il personaggio). Anche con un successo, verranno risucchiati altri 2 punti a una caratteristica a caso. Cercare di mangiare un quarto frutto produce soltanto l'eliminazione senza permettere tiro salvezza.

32G. Orribili convocazioni (LI variabile)

Un'arcata è scolpita nella pietra in modo da non sembrare altro che una massa ricurva di tentacoli e serpenti avviluppati. Oltre l'apertura si trova una parete liscia e nera.

Creature: Toccare la parete oltre questo apparente vicolo cieco è un grosso errore. Non appena viene toccata, i tentacoli premono attraverso l'oscurità come se fossero una tenda (anche se nulla da questo lato può raggiungere l'altro). Appartengono ad un grell: un tentacolo attacca immediatamente il personaggio che ha toccato la parete.

Grell: pf 32; vedi Appendice 1.

Tattiche: Che l'attacco iniziale abbia o meno successo, il grell esce dall'arcata il round successivo e attacca fino a quando non ha paralizzato e afferrato un personaggio. Poi, volerà verso l'alto per divorare in pace la sua vittima.

Sviluppo: I grell provengono da un qualche distante e orribile piano, verso il quale l'arcata è un *portale* a senso unico. Un nuovo grell viene convocato ogni volta che l'oscurità oltre l'arcata viene toccata.

32H. Pozza corrotta (LI 5)

L'acqua che scende da sopra, dopo essersi sparsa sulla sommità dell'obelisco, si raccoglie in una pozza in fondo alla caverna. Larga circa 3 metri e profonda forse 5 centimetri, riempie un'imperfezione nell'altrimenti liscio pavimento. L'acqua scorre in un rivoletto sul pavimento verso un grosso foro nella parete della caverna, scomparendo sottoterra.

Solo toccare quest'acqua, corrotta dal suo contatto con l'obelisco, è letale. Il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15), o subire un danno iniziale e secondario di 2d6 danni temporanei alla Costituzione. Quanti bevono l'acqua corrotta non ricevono tiro salvezza. Chiunque venga ucciso per aver interagito con l'acqua viene immediatamente trasformato in un ghast.

33. Cripta (LI 4)

Lugubre e fredda, questa stanza polverosa e piena di ragnatele ha tutto l'aspetto di una cripta. Alcuni sarcofagi sono inseriti in buie alcove in ombra lungo le pareti.

Anche quest'area è sacrilega, a causa di un incantesimo *profanare*. L'area possiede un effetto permanente di *protezione dal bene* e l'aura sacrilega conferisce una penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare i non morti (+4 a intimorire non morti). L'antico incantesimo non manifesta più altri effetti.

Una porta segreta scorre lateralmente all'interno della minuscola alcova a nord, rivelando uno stretto tunnel, alto e largo circa 90 centimetri, che porta alla colonna cava nell'area 22. Il fondo di una cripta a sud è sfondato e porta ad un tunnel scavato nella terra, pieno dell'odore di decomposizione. Il soffitto del tunnel è alto appena 1,5 metri.

Creature: Quattro ghoul si trovano qui, in agguato tra le cripte. I loro nascondigli sono indicati dai puntini sulla mappa. Escono fuori dalle cripte uno alla volta, uno per round.

Ghoul (4): pf 10, 12, 13, 14; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 91.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'aura sacrilega del posto e del fatto che sono nascosti, questi non morti sono più difficili da affrontare del solito. Quest'incontro dovrebbe garantire il 110% dei normali PE.

34. Caverne dei ghoul

Questo passaggio è dissestato, come se fosse stato scavato nella terra. Le pareti sembrano richiudersi, facendo sembrare il già stretto passaggio, ancora più stretto. Mentre passate, pezzi di terra cadono dalle pareti e dal soffitto. Il posto puzza di morte.

Questa rete di tunnel è stata scavata nei secoli dagli onnipresenti ghoul ed è piena dei loro rifiuti.

34A. Santuario segreto indisturbato (LI 5)

Questa caverna sembra scavata con strane angolature, producendo ombre minacciose, bizzarre curvature e pieghe apparentemente impossibili. La pietra è di un color porpora sfumato. Dal pavimento al soffitto si erge un'alta colonna a quattro lati, naturale ma scolpita in modo che ogni lato raffiguri un'immagine diversa. Davanti alla colonna c'è un altare fatto di una dura pietra nera, porosa e leggermente corrosa, poggiata sopra una piattaforma alta 30 centimetri di pietra nera riflettente e con screziature viola. La stanza è fredda: un freddo così inteso da avviluppare il cuore e la sanità di una persona. Questo è palesemente un luogo dedito al male.

I chierici dell'Antico Occhio Elementale non hanno mai trovato questo antico santuario, compagno della stanza con l'obelisco. I ghoul ne sono a conoscenza, ma sono troppo stupidi e privi di volontà per dirlo ai loro padroni.

Colonna a quattro lati: È simile alla statua trovata nell'area 32A ma tre volte più grande. Ogni lato ha un piccolo compartimento segreto che nasconde un importante tesoro.

Il primo lato è tutto nero e vi è rappresentato un uomo alto e muscoloso in armatura completa con flangie e scanalature insolite. Indossa una cappa e impugna una spada dalla lama ondulata. Il compartimento segreto contiene una *biglia di forza*.

Il secondo lato è verde scuro, e vi è scolpito un uomo con indosso una veste fluente con lunghe maniche e un alto colletto. Il volto è coperto da una maschera simile a quella posseduta dal defunto Maestro Thaque (vedi area 6). Il compartimento segreto contiene un tamburo nero fatto di pelle.

Il terzo lato è rosso-sangue scuro e ritrae un uomo in stivali alti, farsetto e guanti dalla foggia alquanto strana. Un cappuccio tirato sulla testa ne copre i lineamenti. Il compartimento segreto contiene una serie di campanelle

d'argento (del valore di 200 mo).

Il quarto lato rappresenta un uomo colorato di indaco scuro. La figura è abbigliata con una veste pieghettata e una fusciacca coperta da strani segni occulti (impossibili da decifrare). La testa è incappucciata e tra le braccia conserte stringe uno scettro. Nel compartimento segreto c'è un braciere di bronzo e tre pezzi di incenso.

Altare (LI 5): Se l'altare viene toccato da carne viva o colpito con forza, comincia a svanire. In 3 round, il suo colore diventa quello dell'ametista trasparente con un centro nero e amorfo. Chiunque tocchi di nuovo l'altare deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o rimanere paralizzato per 1d4 ore.

Se i PG controllano la colonna a quattro lati e scoprono gli oggetti contenuti all'interno, rischiano di produrre un altro, e molto più pericoloso, effetto. Battendo il tamburo, facendo suonare le campanelle, e accendendo il braciere, un brillante occhio dorato uscirà fuori dal centro della pietra. Tutte le creature che vedono l'occhio devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Fallirlo produce a caso uno degli effetti descritti qui sotto.

d%	Risultato
01-05	Morte
06-20	1d2 livelli negativi
21-40	Demenza (come se affetto permanente da *confusione*)
41-60	Risucchio permanente di 1d3 punti di Saggezza
61-80	2d6 danni temporanei alla Forza
81-100	1d6 danni temporanei alla Costituzione

L'effetto più potente dell'altare richiede la presenza di una *verga tentacolare* (trovata nell'area 120 delle Miniere sulla Cima del Cratere, nell'area 19 del Fano Esterno e al livello 8 del Fano Interno) all'apparizione dell'occhio. In questo caso, l'altare assume il colore di un'eliotropia trasparente, la massa nera al centro si allarga e mostra delle venature purpuree, mentre l'occhio diventa di un acceso rosso-arancio. Un tentacolo fuoriesce dall'altare e afferra la più vicina creatura vivente, attirandola verso la pietra (+15 al colpire, bonus di Forza +10, considerarlo Grande). Una creatura attirata dentro l'altare viene distrutta, mentre la pietra ritorna al suo stato nero e opaco. In cima all'altare compare un oggetto magico desiderato da coloro che si trovano nel santuario, del valore massimo di 50.000 mo (se più oggetti vengono desiderati, determinare a caso quello che apparirà).

Nel complesso del Tempio del Fuoco nelle Miniere sulla Cima del Cratere (vedi area 122 nel Capitolo 5) si trova il *Libro dell'Occhio Oscuro*. Questo tomo, che tratta l'adorazione dell'Antico Occhio Elementale, descrive in dettaglio il processo di attivazione dell'altare.

35. Muro di pietra

Utilizzare questa descrizione solo se un personaggio esamina molto attentamente il vicolo cieco in fondo al passaggio.

Una parete di solida pietra, chiaramente diversa dai mattoni circostanti, forma la fine del passaggio. In qualche modo sembra fusa con le pareti, il soffitto e il pavimento.

Questo è il prodotto di un incantesimo *muro di pietra* lanciato molto tempo fa. I chierici dell'Antico Occhio Elementale non sanno cosa si trovi dall'altra parte, né gliene importa avendo trovato l'obelisco nero che erano stati mandati a cercare.

36. Passaggio segreto

Il passaggio di pietra si dirige a est per 12 metri prima di restringersi in un tunnel scavato nella pietra largo a malapena 1,5 metri. Sale lentamente verso l'alto, mentre continua verso est per altri 360 metri, per poi aprirsi in una piccola caverna naturale. Nascosta tra i macigni, l'imboccatura della caverna si trova sulla riva del fiume a circa 400 metri a est del maniero.

I chierici dell'Antico Occhio Elementale non sono a conoscenza di questo passaggio, ma alcune persone sì, come Spugnoir ed Elmo (vedi Capitolo 1: "Il paese di Hommlet").

37. Tana delle cockatrice (LI 5)

Questa stanza umida contiene tre nidi fatti di abiti neri, canne, e pezzi di legno. Ogni nido è largo circa 90 centimetri. Una pietra vicino all'entrata sud è simile ad un mezzo topo gigante, l'altra metà è per terra ridotta a pezzi.

La pietra è ciò che rimane di un topo crudele, pietrificato dalle cockatrice.

Creature: Tre cockatrice hanno fatto qui il loro nido, ma al momento ce ne sono solo due. Maligne e violente, attaccheranno immediatamente chiunque vedano, sibilando e ringhiando.

Cockatrice (2): pf 25, 30; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 39.

Tesoro: Dentro ogni nido, si può trovare un mantello nero relativamente intatto con un occhio dorato di fuoco cucito sulla schiena, oltre a numerosi frammenti di altri.

38. Vecchia caserma (LI 3)

Letti di legno distrutti (almeno una dozzina) giacciono disposti a caso in questa stanza in rovina. Un'ascia e i resti consumati dal tempo della persona che la impugnava, con indosso una mezza armatura arrugginita, giacciono ancora nel mezzo della stanza.

Anche l'area a sud è piena di macerie, perlopiù vasi e barili rotti. Una volta era un magazzino.

Creature: Un'altra cockatrice è entrata in questa

stanza, mentre vagava per le rovine. Attaccherà immediatamente. È talmente stupida che non giungerà in soccorso dei suoi simili nell'area 37, neppure se udirà rumori di combattimento.

Cockatrice: pf 27; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 39.

Tesoro: Cercando si possono trovare dodici gemme da 100 mo, cadute in mezzo a due pietre allentate sul pavimento lungo la parete ovest.

39. Vecchia camera da letto

Un tempo questa stanza era sicuramente ben arredata. Ora i suoi raffinati arazzi, morbide sedie, spessi tappeti e divani imbottiti sono tutti a brandelli. Un tavolo di legno, una sedia, e un letto compongono il resto del mobilio. Abiti da notte coperti di polvere e divorati dalle tarme giacciono in una pila vicino al letto, il cui materasso è stato aperto e l'imbottitura sparsa in giro. Uno scheletro con indosso delle vesti nere giace sul pavimento vicino al tavolo.

La maggior parte della gente che è giunta in questa camera ritiene che lo scheletro sia quello di Lareth il Bello, ed è esattamente quello che si vuole far credere. Il chierico oscuro, che si faceva chiamare il "Nuovo Padrone", iniziò a fortificare il maniero diversi anni fa, quando il Tempio del Male Elementale stava cercando di rinascere. Seppure Lareth sia stato ucciso da un gruppo di avventurieri in questa stanza, un chierico dell'Antico Occhio Elementale ancora più potente, di nome Hedrack, lo rianimò poco dopo e lo portò via. Adesso Lareth vive come un recluso nel vicino villaggio di Nulb (vedi Capitolo 3: "Paese fantasma e tempio in rovina").

I personaggi con l'abilità Guarire che esaminano il corpo e superano una prova di abilità (CD 15) notano che i resti portano i segni di una malattia ma non di violenza (il cadavere di una vittima della peste è stato sostituito a quello di Lareth). Questo è il solo indizio che indica che Lareth sia ancora vivo.

Tesoro: Una prova riuscita di Cercare (CD 15) rivela sullo scheletro un piccolo medaglione a forma di ragno, oltre a una *bacchetta della devastazione* con 1 carica rimasta. Una prova riuscita di Conoscenze (religioni) (CD 15) identifica il simbolo del ragno come quello di Lolth, la dea demone dei drow e dei ragni.

Capitolo 3: Paese Fantasma e Tempio in Rovina

Più lontane da Hommlet del maniero, ci sono le rovine del Tempio del Male Elementale e del vicino borgo di Nulb; sono luoghi interessanti da esplorare, ma non parte integrante dell'avventura stessa. Le rovine del tempio assumeranno maggiore importanza più avanti.

NULB

Oscuro e disgustoso, il borgo abbandonato vicino al Canale Imeryds sembra fare da controparte al piacevole Hommlet. Gli edifici sembrano costruiti con terriccio, mattoni di fango, tronchi non lavorati o legname usato, probabilmente preso da barche o altri edifici. Molti sono crollati e tutti sono coperti dalla vegetazione, come se i boschi stessero tentando di inghiottire questo squallido posto come se non fosse mai esistito.

Nulb era un sordido insediamento cresciuto insieme al Tempio del Male Elementale. Sebbene non tutti gli abitanti fossero completamente malvagi, lo era la vita. Il villaggio sopravviveva dei traffici con il tempio, offrendo i servizi e le merci richiesti. Erano affari sporchi e indicibili.

Con la seconda caduta del Tempio del Male Elementale, i traffici di Nulb ebbero presto fine. Quasi nel giro di una notte, la popolazione abbandonò il paese ridotto a un ammasso di edifici in rovina.

Indipendentemente dal periodo dell'anno, sulle rovine di Nulb ci sono sempre vento e nuvole (01-50 su d%), oppure pioggia o grandine (51-100). Il sole qui non splende mai.

Incontri casuali a Nulb

Vagare per Nulb può essere molto pericoloso, visto che il male della comunità rimane ancora sospeso sul luogo come un sudario. Non morti e altre terribili creature circolano liberamente. Utilizzare la tabella sottostante, controllando ogni ora trascorsa in paese. Il Livello di Incontro (LI) indicato è quello medio per il possibile numero di creature incontrate.

d%	Incontro	LI medio
01-60	Nessuno	n/a
61-70	1d4 ombre	5
71-72	1d4+1 ragni mostruosi Grandi	5
73-77	3d6 cani (branchi selvaggi)	4
78-80	1d2 ghiottoni crudeli	5
81-85	1d4+1 vargouille	5
86-90	1d2 wight	4
91-95	Rast	5
96-97	Wraith	5
98-100	Scrag	5

Sulla strada per Nulb, utilizzare la tabella degli incontri casuali che si trova all'inizio del Capitolo 2: "Il maniero". Per l'area immediatamente circostante Nulb e le rovine, utilizzare la tabella degli incontri casuali che si trova nel paragrafo "Il tempio in rovina" più avanti.

LEGENDA DI NULB

Non rimane molto nel vecchio borgo, a parte alcuni posti degni di nota.

1. Ostello Lungofiume (LI 8)

Questo è uno dei più grandi edifici di Nulb. Ha le fondamenta di pietra e le pareti di tronchi segati.

Nessuna insegna identifica quest'edificio, ma l'interno rivela in fretta che anni fa era una taverna e locanda. La stanza principale è occupata da tavoli coperti di polvere, alcuni rovesciati, sedie di legno e un bancone. Vetri infranti e pezzi di legno coprono la vecchia segatura e paglia del pavimento.

Se qualcuno esamina il bancone nota che qui la temperatura è inferiore rispetto al resto della stanza. Con la coda dell'occhio gli sembra di notare del movimento, ma non riesce mai a capire di cosa si tratti. Questi effetti collaterali sono dovuti alla presenza di un fantasma nella taverna.

Creature: Il fantasma di Wat, un assassino che un tempo lavorava qui come oste, infesta ancora la locanda. L'unico modo per distruggere permanentemente Wat è di bruciare il suo ostello maledetto, luogo che in passato fu scenario di molti assalti, omicidi e malefici complotti. La malvagità del luogo continua a tenerlo legato al mondo dei viventi. Fortunatamente per gli intrusi, è lo stesso motivo per cui Wat non può seguirli fuori della taverna.

Wat: Fantasma Ldr5/Ass1; pf 39; vedi Appendice 3.

Tattiche: L'assassino attende invisibile e incorporeo studiando una vittima che entra nella taverna, per poi manifestarsi dietro quel personaggio e compiere un attacco mortale utilizzando la sua *spada lunga con tocco fantasma*. Se riesce a uccidere la vittima, attacca gli altri membri del gruppo con il suo aspetto spaventoso. Altrimenti ritorna etereo, sceglie un altro bersaglio, e comincia da capo.

1A. Piano superiore dell'ostello (LI 5)

Sei piccole stanze compongono il piano superiore, una delle quali è ancora infestata da una presenza malvagia. Cinque stanze sono state abbondantemente saccheggiate e svuotate, ma la porta della sesta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 20).

All'interno di questa piccola stanza, si può udire un terribile gemito angoscioso seguito da un orribile ululato che scuote la mente. Un piccolo letto treina e una sedia, un appendiabiti e alcuni cuscini e altri oggetti ruotano freneticamente per la stanza come se avessero vita propria.

Entrare in questa stanza, piena com'è di oggetti volanti, può essere pericoloso. Qualsiasi creatura che entri nella stanza deve effettuare con successo ogni round un tiro salvezza sui Riflessi, o essere colpita da un oggetto e subire 1d4-1 danni.

Creature: Questa stanza è abitata da un allip, che appare come una giovane donna in preda alla più totale follia. Geme e urla, sbracciandosi inutilmente contro chiunque le si avvicini (non può infliggere danni fisici alle creature materiali). Questo spirito tormentato è tutto ciò che resta di Dala, un tempo cameriera della taverna e ladra. Era l'amante di Dick Rentsch, il locandiere, morto molto tempo fa, tradito da Wat. Adesso, il fantasma dell'assassino la tormenta, bisbigliandole cose terribili e dandosi poi alla fuga.

Dala non può lasciare questa stanza. Se la porta viene accostata, si richiude a chiave da sola.

Dala: Allip, pf 40; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 16. Migliorata come segue: +2 DV, bonus di attacco +1, +1 a tutti i tiri salvezza, Ascoltare +2, Osservare +2.

Modifica ad hoc dei PE: In vita, Dala era una ladra esperta e in questa sua tormentata non esistenza è ancora più formidabile (come indicato dalle sue statistiche migliorate). Quest'incontro dovrebbe garantire il 150% dei normali PE per indicare l'aumentata difficoltà.

Tesoro: Sotto un'asse mobile del pavimento, Dala teneva una *pozione d'amore* e un paio di orecchini ornati con gemme (valore 700 mo). Nascoste nel materasso ci sono 87 mo.

2. Vecchia erboristeria (LI 7)

Questo malandato scheletro di un edificio, sembra essere stato molto frequentato quando la comunità era ancora prospera. Un'insegna rimane appesa all'esterno, con le lettere quasi cancellate che dicono "Erbe".

Quest'edificio è composto da una stanza sul davanti, un magazzino dietro ad essa e due piccole camere da letto sul retro. Una delle camere da letto è chiaramente usata, mentre l'altra, altrettanto chiaramente, non lo è. L'intero posto è un marasma confuso, con molti dei vecchi mobili dell'erboristeria sparsi in giro.

Creature: Lareth il Bello era un tempo l'autoproclamatosi Nuovo Padrone del malvagio maniero vicino a Hommlet. Adesso vive qui da solo e non ama i visitatori.

Anni fa, Hedrack, l'allora gran sacerdote del Tempio del Male Elementale, rianimò Lareth e lo portò a Nulb (vedi area 39 nel Capitolo 2: "Il maniero"). Mentre Lareth si rimetteva in segreto, il tempio cadde e i sopravvissuti fuggirono; molti furono trasportati al Tempio della Distruzione Totale. Nulb morì. Prima di rendersene conto, Lareth era rimasto solo e dimenticato da quasi tutti i suoi precedenti alleati.

Lareth, praticamente, è folle a causa della rabbia e del risentimento. Quando venne ucciso, subì una terribile ferita al volto (dalla mazza di un chierico di allineamento

buono). L'incantesimo *rianimare morti* di Hedrack lo riportò in vita ma non poté riparare il danno al viso. Ora Lareth il Bello non è certo più tale: orribilmente sfigurato, è diventato un recluso, anche se i suoi poteri sono più forti che mai.

Il diario di Hedrack al Tempio della Distruzione Totale (vedi area 19 nel Fano Esterno) fa riferimento a questi fatti e indica Lareth come potenziale minaccia, in quanto potrebbe sapere troppo. In effetti, Lareth sa molte cose sul culto di Tharizdun, dedotte da frammenti di informazioni sentite al tempio e da divinazioni compiute da lui stesso. A quell'epoca (come la maggior parte dei chierici coinvolti con il Tempio del Male Elementale), Lareth non aveva idea di essere in realtà al servizio di Tharizdun. Ora lo sa, e dietro compenso, è disposto a condividere l'informazione.

Lareth: Umano Chr7; pf 60; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Quello che a questo punto nessuno sa o comprende (anche se sarà chiaro nella Terza Parte) è che Lareth è il profetizzato Campione del Male Elementale. È ancora fondamentale per i piani della Triade, e il culto di Tharizdun sta venendo a prenderlo (e se necessario risorgerlo di nuovo).

3. Nave pirata (LI 8)

Una vecchia imbarcazione, portata a riva anni fa, giace sulla riva del fiume. Sebbene sia quasi intatta, le assi di legno che compongono lo scafo sono marce, in particolare la poppa che è parzialmente immersa. Infatti, sembra che quella parte dello scafo sia danneggiata, forse a causa dell'inverno, quando il fiume ghiaccia.

Si tratta di una grossa barca, lunga 12 metri e larga 3 metri. Dal momento che è arenata, l'intera imbarcazione è piegata, appoggiata a destra sulla poppa.

Il ponte superiore non ha segni particolari, con numerosi "cassoni contenitori" per le provviste lungo le fiancate. Sono quasi tutti vuoti a parte un po' di cibo marcio o andato a male e dell'equipaggiamento. A poppa c'è una cabina lunga 3,6 metri e larga 3 metri. Gli ultimi 1,2 metri della cabina sono pieni d'acqua.

Creature: Un'ameba paglierina e due wraith infestano la cabina parzialmente sommersa. L'ameba vive nell'acqua. I wraith si nascondono tra casse rotte e resti del mobilio di legno (Nascondersi +11) fino a che l'ameba non attacca. Tramite un sapiente uso del dolore, i wraith sono riusciti ad "addestrare" l'ameba senza cervello ad attaccare chiunque brandisca un simbolo sacro (che potrebbe riuscire a scacciarli) circa il 50% delle volte.

I wraith appaiono come scure figure di pirati fluviali, con in pugno armi spettrali e indosso larghe camicie e fazzoletti sulla testa.

Ameba paglierina: pf 63; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 124.

Wraith (2): pf 30, 32; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 184.

Tesoro: Sott'acqua sul fondo della cabina c'è uno scrigno di ferro (Cercare CD 15). È arrugginito e per aprirlo c'è bisogno di una prova riuscita di Forza (CD 25). All'interno c'è il tesoro dei pirati: 430 mo, 125 ma e un anello d'opale nero (del valore di 6.000 mo).

IL TEMPIO IN ROVINA

Anche se le sue forze sono state sconfitte due volte, i resti del Tempio del Male Elementale rimangono una sinistra e inquietante presenza sul territorio. Le rovine sono tranquille, anche se la gente narra ancora storie di strane luci o creature che si muovono in quest'antico luogo. Alcune persone sanno che circa due anni fa una banda di razziatori hobgoblin si è stabilita tra le rovine. Le malvagie creature sono state cacciate almeno una volta in passato, ma continuano a tornarvi per sfruttare la terribile reputazione del luogo a proprio vantaggio.

Sulla strada per il tempio

I personaggi giocanti possono esplorare il tempio in momenti diversi dell'avventura.

1° Stadio: All'inizio

Se i PG esplorano la zona prima di visitare il Tempio della Distruzione Totale, apparirà poco più che una struttura in rovina che svolge la funzione di base per gli hobgoblin. Potrebbero esserci delle attività in corso sotto il tempio poiché le forze di Tharizdun sperano di scavare in questo luogo, ma probabilmente al momento non c'è possibilità che i PG le scoprano.

2° Stadio: Alla fine

Una volta che i PG avranno appreso la verità dietro i piani della Triade, dopo aver esplorato il Tempio della Distruzione Totale, dovranno tornare qui per interrompere il terribile rituale. Se non hanno ancora ucciso gli hobgoblin, questi staranno ancora occupando il tempio, ma il resto di quello che sta accadendo viene descritto nella Terza Parte: "La rinascita del Male Elementale".

Incontri intorno al tempio

La zona circostante il vecchio Tempio del Male Elementale è una prateria piena di erbacce, alberi contorti e vegetazione malata. Non è raro incontrare lo scheletro o il teschio di qualche creatura umanoide in quest'oscura vegetazione, visto che il luogo è abituato a vedere ogni genere di violenza.

C'è una possibilità di fare incontri ostili in questa zona pericolosa. Utilizzare la tabella seguente, controllando una volta ogni 6 ore.

d%	Incontro	LI medio
01-60	Nessuno	n/a
61-63	2d6 millepiedi mostruosi Medi	4
64-78	1d4+1 hobgoblin	2
79-80	1d2+1 ogre	4
81-83	Kella (vedi sotto)	9
84-85	Cinghiale crudele	4
86-90	Spie di Iuz (vedi sotto)	5
91-100	Chierica dell'Antico Occhio Elementale	4

Note alla tabella degli incontri

Kella è una druida di allineamento buono che sorveglia e protegge i boschi della zona ed è nemica degli hobgoblin. Non sa nulla delle attività del culto nell'area, ma può fornire diverse informazioni sugli hobgoblin. Al momento Kella non ha interesse a unirsi a un gruppo di avventurieri, perché ha altre preoccupazioni. Offrirà però assistenza a coloro che hanno bisogno di cure o informazioni, purché sembrino persone buone.

Kella: Umana Drd9; pf 51; vedi Appendice 3.

Tre spie al servizio di Iuz stanno tenendo sotto controllo il tempio. Iuz non è sciocco: sa che al tempio sta accadendo qualcosa e che lui non vi è coinvolto. Ha mandato delle spie a indagare su cosa si tratti, ma finora non hanno trovato altro che hobgoblin.

Fisturn e Baugh sono guerrieri e il loro compagno Uvren, è un bugbear che gira avvolto in un grande mantello nero incappucciato. Osservano in segreto qualsiasi avventuriero nella speranza di ottenere informazioni, avvicinandosi per origliare le conversazioni, e possono arrivare ad affrontare il gruppo per estorcere od ottenere i

loro segreti.

L'unica informazione interessante che possiedono è l'identità del loro contatto locale, Telna a Hommlet.

Fisturn: Umano Grr3; pf 32; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 52.

Baugh: Umano Grr3; pf 25; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 52.

Uvren: Bugbear; pf 16; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 29.

Undra è una chierica/ladra in ricognizione per conto del culto. Evita gli hobgoblin e cerca solo di accertarsi delle condizioni della zona. Con sé ha una mappa che mostra Hommlet, Nulb e le rovine del tempio, con una freccia che punta a ovest sotto l'indicazione "Tempio della Distruzione Totale". La mappa indica anche un punto a nord del tempio, indicato come "porta segreta nel pozzo" e una linea che porta fino alla torre in rovina (area 2C sotto).

Undra non rivela alcuna informazione sugli scavi ai livelli inferiori del tempio, ma se intimidita con successo, può svelare l'esistenza del Tempio della Distruzione Totale e la sopravvivenza del culto del Dio Oscuro.

Undra: Umana Chr2/Ldr2; pf 20; vedi Appendice 3.

LEGENDA DEL TEMPIO

Il Tempio del Male Elementale: il nome si addice al suo orribile aspetto. L'enorme edificio grigio cenere, con i suoi contrafforti arcuati e oscene strutture, è un muto testamento ad un momento buio della storia. Ogni superficie dell'imponente struttura brulica di volti malvagi e forme distorte di demoni e mostruosità come mai ne avete immaginati prima. Le massicce porte centrali sono coronate da bestie alate e figure disgustose in grado di gelare l'anima di chi le osserva.

Il complesso circostante è altrettanto terrificante. Una vegetazione di rampicanti coperti da rovi neri si contorce tra le macerie di quello che un tempo era un alto muro di cinta. Le ombre danzano tra gli alberi anneriti i cui rami sferzano l'aria intorno a loro come uomini disperati sulla soglia della morte.

Non c'è bisogno di dire altro, perché è evidente a chiunque: questo è un luogo malvagio.

L'interno del tempio è poco illuminato da strette finestre sbarrate fatte di vetri colorati (non certo un modo pratico per entrare). Il soffitto è a volta, alto 9 metri in più punti e 4,5 metri più alto al centro. Tutte le porte interne sono semplici porte di legno e nessuna di queste ha una serratura.

Porte di legno: Spessore 2,5 cm; durezza 5; pf 10; CA 5; CD per sfondarle 15.

Ora il vecchio tempio ospita una banda di razziatori hobgoblin. Gli avventurieri sfortunati, distratti o lenti potrebbero trovarsi ad affrontare diversi avversari tutti insieme. Queste creature sono ben organizzate e conoscono l'ambiente. Gli hobgoblin all'interno e in giro per il tempio si muovono a dare una mano nelle aree minacciate. A parte poche eccezioni, non restano ad aspettare che i guai giungano fino a loro.

Tutte le vecchie entrate ai dungeon del tempio adesso sono inaccessibili, visto che praticamente tutti i livelli inferiori sono crollati. L'impresa di ripulire dalle macerie è praticamente impossibile, come può testimoniare qualunque esperto di questi lavori. Grosse squadre di operai impiegherebbero mesi per ripulire. Il DM dovrebbe evitare di far sprecare ai PG molto tempo nel tentativo di scavare i dungeon.

1. Guardie esterne (LI 2)

Tra i rovi, giace in rovina quello che un tempo era un barbacane. Delle pietre coperte di muschio giacciono sparse in piccoli cumuli.

Creature: Nascosti tra le rovine ci sono quattro hobgoblin (Nascondersi +1). Attaccheranno chiunque non sia un hobgoblin scagliando giavellotti da dietro le macerie, che offrono metà copertura.

Hobgoblin (4): pf 4, 5, 6, 7; 1d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Sviluppo: Tre delle quattro guardie a protezione dell'entrata (area 5), se si accorgono dello scontro in quest'area, si uniranno a esso non appena possibile. (Ci vogliono 3 round per coprire la distanza). L'ultimo rimane accanto alle porte e lancia l'allarme a quelli che si trovano all'interno se i suoi compagni non hanno successo.

Allo stesso modo, se queste guardie vedono un combattimento in corso nell'area 5, si uniranno agli altri hobgoblin non appena possibile (3 round).

2. Torre (LI 4)

I resti di una torre nera si ergono ancora vicino al muro in rovina. La torre è alta circa 7,5 metri, probabilmente molto più bassa di quanto fosse in origine, ma sembra intatta. Una pesante porta di legno ne blocca l'accesso.

La porta è chiusa dall'interno con una maniglia (Scassinare Serrature CD 20). Ad entrambi i lati c'è una feritoia che offre una copertura di nove decimi a chi si nasconda dietro. Altre due sono accessibili dalla scala a chiocciola all'interno che gira intorno alla parte nordest della torre.

Porta di legno: Spessore 5 cm; durezza 5; pf 20; CA 5; CD per sfondarla 25.

Creature: Sei hobgoblin vivono nella torre con quattro schiavi goblin. Queste creature disprezzano gli altri hobgoblin nel tempio e non faranno nulla per aiutarli. Infatti, una prova riuscita di Diplomazia (CD 15) cambia la loro attitudine da indifferente ad amichevole (vedi pagina 149 della *Guida del* DUNGEON MASTER), e offriranno prontamente qualsiasi informazione richiesta sugli abitanti del tempio, rifiutandosi però di aiutare i PG in combattimento.

Hobgoblin (6): pf 4, 4, 5, 6, 7, 8; 1d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Goblin (4): pf 2, 3, 4, 5; CA 12, senza armatura; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 99.

Tattiche: Se degli intrusi cercano di abbattere la porta, gli hobgoblin manderanno i goblin in cima alla torre su ciò che resta della scala a chiocciola. I goblin si sporgeranno attraverso un piccolo foro a 7,5 metri sopra la porta. Da lì lanceranno del fuoco dell'alchimista contro i nemici (ognuno ha una sola ampolla). Se gli attaccanti riescono a entrare, gli hobgoblin scaglieranno dei giavellotti da dietro un tavolo rovesciato, che fornisce metà copertura.

Modifica ad hoc dei PE: Si tratta di una forza ben organizzata che controlla una posizione difendibile. L'incontro dovrebbe garantire il 110% dei normali PE per l'aumento di difficoltà.

2A. Stanza principale

L'area più grande tra i resti della torre contiene un lungo tavolo di legno e due panche coperte di cibo, boccali di birra e rozzi strumenti. Sul pavimento vicino alla parte ovest della torre ci sono sei giacigli di paglia

intrecciata. Una scala a chiocciola sale alla sinistra dell'entrata. Sotto si trovano quelle che sembrano antiche casse e barili.

I contenitori sotto le scale contengono cibo molto vecchio e provviste risalenti a molti anni prima, quando questo posto era il nascondiglio di alcuni banditi umani.

2B. Stanza sul retro (LI 1)

Questa stanza sembra inutilizzata e spoglia, a parte un paio di tavoli spinti contro la parete sud e un paio di sgabelli poggiati sopra di essi.

Creature: Quattro topi e due topi crudeli occupano questa stanza e attaccano chiunque vi entri. A volte gli hobgoblin lanciano degli avanzi di cibo per fomentare i topi, e poi li disturbano e li affrontano (a volte uccidendoli) ogni qualvolta ne escano. Non c'è certo bisogno di dire che sono roditori alquanto feroci.

Topi (4): pf 1 ognuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 203.

Topi crudeli (2): pf 5, 6; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

2C. Stanza degli schiavi

Questa piccola stanza sul retro non contiene nulla più che degli escrementi e dei cumuli di stracci.

Questo è il posto dove dormono gli schiavi goblin. Una botola ben nascosta (Cercare CD 25) si trova sotto una pietra mobile nella parte nord della stanza. Sotto di essa si trova un condotto largo 90 centimetri con delle maniglie di bronzo su un lato, che scende 9 metri in una piccola stanza nascosta (vedi area 2D) di cui i goblin e gli hobgoblin non sono a conoscenza.

2D. Stanza segreta sotterranea e tunnel di fuga

In questa stanza di 3 metri per 4,5 metri si trova un piccolo tavolo di legno con sopra un cofano di bronzo e una scatola di ferro. Un passaggio sulla parete est, alto 1,5 metri, è l'unica via d'uscita. Un piolo di legno è stato conficcato nel muro vicino all'uscita.

Il passaggio curva e si estende verso nordest; pare sia in parte lavorato e in parte naturale. Circa 162 metri più avanti si apre nella parte ovest di una piccola caverna naturale. Un'apertura larga 90 centimetri segna la parete nord di questa stanza ovale di 12 metri.

Un'entrata segreta agli scavi del tempio (vedi area 1 nel Capitolo 7: "Il tempio riscoperto") è nascosta nella parte est del muro sud da una lastra di pietra in equilibrio che ruota (Cercare CD 22). Il passaggio nascosto è largo 90 centimetri e prosegue 180 metri verso sud, scendendo rapidamente. Alla fine, si trova un passaggio di pietra largo 3 metri che si dirige a est, che volge a sud dopo 9 metri. Se i personaggi giungono qui all'inizio dell'avventura, il passaggio verso sud è totalmente bloccato a metà strada dalle macerie.

Lo stretto passaggio a nord sale lentamente e volge gradualmente a est, continuando per altri 60 metri. Svolta nuovamente a nord per altri 30 metri e poi la pietra dà spazio a pareti di argilla rinforzate da tronchi di legno per 15 metri. Il tunnel di fuga termina davanti a una pesante porta di legno, che si apre nel condotto di un vecchio pozzo essiccato profondo 6 metri. Una scala trovata nel tunnel può essere usata per uscirne. Vicino all'imboccatura del pozzo si trova un vecchio fienile con un casolare in rovina. Quest'area è controllata (vedi Capitolo 7: "Il tempio riscoperto").

Tesoro: Sia il cofano che la scatola sono chiusi a chiave (Scassinare Serrature CD 20 per aprire il cofano e CD 15 per aprire la scatola). Nel cofano si trova una *pozione di respirare sott'acqua* e una *pozione di cura ferite gravi*. La scatola contiene 800 mo e 200 ma. I banditi hanno abbandonato queste scatole quando sono fuggiti dalla torre anni prima.

3. Rovine (LI 3)

Resta poco di quest'edificio in rovina: mattoni e pietre infranti e legna bruciata. Una stretta scala sulla parte ovest dell'edificio conduce in basso verso una piccola apertura alta all'incirca 75 centimetri e larga 60.

L'apertura porta ad una cantina parzialmente crollata, per cui il soffitto è alto solo 60 o 90 centimetri. Detriti ed escrementi di topo sono tutto quello che si può vedere in giro, sebbene una prova di Cercare (CD 20) effettuata con successo riveli una botola nascosta. Sotto la botola si trova una cantina di vini di 6 metri di lato, saccheggiata da tempo.

Creature: Un'adepta e due compagni hobgoblin vivono nella cantina dei vini. Questi tre sono stati cacciati dal resto della banda per aver cercato di far rivoltare gli altri contro l'adepto regnante, Krebbich (vedi area 12). Visto che si sono rintanati qui solo di recente, non hanno molto da mangiare o per dormire.

Alubya: Hobgoblin femmina Adp3; pf 18; vedi Appendice 3.

Hobgoblin (2): pf 4, 8; 1d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Tattiche: Se sente del movimento da sopra (Ascoltare +4), l'adepta fa capolino attraverso la botola e lancia *mani brucianti* contro qualsiasi intruso visibile (il tiro salvezza sui Riflessi ha una penalità di circostanza -2 a causa degli spazi ristretti), poi si ritira di sotto e lancia *forza straordinaria* dalla sua pergamena su uno dei suoi compagni, che si preparerà a combattere nella tana.

4. Cani (LI 2)

È una parte vuota e rovinata del complesso. Odora di pelo bagnato.

Creature: Sei cani, addestrati dagli hobgoblin alla caccia e alla guardia, trascorrono qui gran parte del loro tempo, ma potrebbero essere incontrati praticamente ovunque. Se gli hobgoblin sospettano o sono sotto attacco, muoveranno i cani in qualsiasi posto ci sia bisogno di aiutare i difensori. I cani attaccano a vista chiunque non sia un hobgoblin, abbaiando forte e ringhiando.

Cani (6): pf 4, 5, 6, 6, 7, 9; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 192.

Sviluppo: Gli hobgoblin sanno che l'abbaiare dei cani indica intrusi e manderanno in fretta dei rinforzi.

5. Entrata (LI 2)

Entrambe le porte di bronzo sono alte 6,9 metri e larghe 6 metri. Imponenti catene di ferro penzolano su entrambi i lati, rotte da tempo. Rune sbiadite e consumate coprono entrambe le porte, ma non sono più leggibili.

Le porte non sono né chiuse a chiave né sbarrate in alcun modo (il modo per farlo è stato distrutto molto tempo fa).

Ci sono delle pesanti porte laterali in legno che sono state invece sigillate con il piombo.

Porta di legno: Spessore 7,5 cm; durezza 5; pf 30; CA 5; CD per sfondarla 28.

Creature: Quattro guardie hobgoblin sorvegliano continuamente l'entrata. Se possibile, attaccano gli eventuali intrusi urlando, in modo da avvertire gli altri.

Hobgoblin (4): pf 4, 5, 6, 9; 1d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Sviluppo: Se vedono una battaglia in corso nell'area 1, tre delle guardie si uniscono al combattimento non appena possibile (ci vogliono 3 round per coprire la distanza). L'ultimo rimane accanto alla porta e, se i suoi compagni non hanno successo, lancia l'allarme a quelli che si trovano all'interno.

6. Vestibolo

Il pavimento di quest'area è fatto di pietre quadrate brune. Una debole luce filtra dalle finestre a vetri colorati, riflettendo colori stomachevoli sul pavimento. Le pareti sono intonacate e affrescate con scene adatte alla natura di questo terribile luogo: torture, omicidi, schiavitù, furti e altri atti innominabili. Da queste immagini traspare in modo evidente la fede degli adoratori: il Male assoluto.

Più avanti, le pietre del pavimento sono verdi, e la navata del tempio è piena di pilastri di un materiale rosa con venature simili a vermi. Le arcate conducono ad un paio di semplici navate laterali. Le colonne che sostengono le arcate, così come le arcate stesse, sono istoriate in rilievo con scene di atrocità commesse principalmente da maschi e femmine umani.

Questa sala è vuota.

Sviluppo: Se odono rumori venire da qui, gli hobgoblin nell'area 8 cominciano a prepararsi ad ogni evenienza.

7. Altare centrale

I pilastri sono di marmo bianco, venati di un orrendo rosso. L'altare è un blocco di marmo rosato vagamente ovale, un po' più lungo di 2,1 e largo 1,5 metri. In cima c'è una parte cava a forma di umanoide, con le gambe aperte e le braccia allargate. Questa cavità è di un colore più scuro del resto dell'altare. Appena a nord dell'altare c'è una fossa circolare, ornata da marmi (una specie di pozzo) del diametro di 6 metri. In fondo giacciono sparpagliati frammenti di cristallo, escrementi e spazzatura.

Gli hobgoblin usano il pozzo come latrina. Non contiene niente di prezioso.

Sviluppo: Se odono rumori venire da qui, gli hobgoblin nell'area 8 cominciano a prepararsi ad ogni evenienza.

8. Accampamento (LI 5)

Le colonne di sostegno di quest'ala sono di arenaria, poggiate sopra un pavimento di piastrelle rosse. La base di un monolite di granito è tutto ciò che rimane di qualsiasi tipo di altare si trovasse qui.

Dozzine di letti fatti di abiti, paglia e foglie riempiono quest'area. Molti sono fatti con coperte malandate. Sparsi tra i letti ci sono pentole, piccoli barili, borse, attrezzi, armi e altri oggetti.

Questo è il dormitorio principale e l'area abitata dagli hobgoblin. A parte gli oggetti personali e il cibo qui c'è poco altro di valore.

Creature: In ogni momento qui sta riposando un gruppo misto di dieci hobgoblin adulti, sebbene sia presente almeno il triplo dei letti. Nessun hobgoblin è pronto a combattere. Se vengono sorpresi, combattono senza armatura (CA 11) con le loro spade lunghe. Se vengono avvertiti (dall'abbaiare dei cani, dalle urla all'entrata o da altri rumori), hanno un po' di tempo per prepararsi: quattro di loro sono pronti in 1d6 round, altri tre in 1d6+1 round, e gli ultimi tre in 1d6+3 round.

Altri otto giovani hobgoblin vivono qui, ma non combattono.

Hobgoblin (10): pf 3, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 9; 1d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

9. Magazzino

Le spesse colonne di pietra sono verde scuro, con striature rosso sangue. Le pietre del pavimento sono verde muffa, e nel centro dell'ala c'è una pedana circolare con un diametro di circa 6 metri. Intorno e sulla pedana sono impilati barili, borse e casse e altri oggetti: grosse corde, pile di vestiti, pentole, grosse porzioni di carne, attrezzi e altro.

La pedana è a due livelli; ognuno è alto 45 centimetri, e quello interno ha un diametro di 4,2 metri, a formare un gradino largo 90 centimetri lungo il livello inferiore. Il disco inferiore è nero verde, quello superiore leggermente più verde. Il centro di quest'altare è composto da una fossa larga circa 2,4 metri, piena di un liquido nero coperto da immondizia.

Quest'area adesso viene utilizzata come magazzino dagli hobgoblin. Nell'angolo est ci sono alcuni attrezzi e vari pezzi di cuoio impilati su di una cassa vicino ad una grossa cote per affilare. È qui che gli hobgoblin lavorano per mantenere le loro armi e armature.

Il liquido nell'altare è semplice acqua sporca.

10. Combattenti d'elite (LI 4)

Sul pavimento si trovano sette paglericci. Nel mezzo della stanza c'è un braciere spento. Dalla parte opposta alla porta, un muro crollato svela una scalinata che scende, piena di macerie e detriti. Un grosso pezzo di carne, da cui sono stati strappati grossi bocconi, pende da un gancio alla sinistra della porta.

Creature: Sei hobgoblin combattenti usano questa stanza come dimora, ma adesso ce ne sono solo quattro. Attaccano immediatamente qualsiasi intruso e combattono fino alla morte.

Qui vive anche un'altra giovane hobgoblin, quasi adulta. Combatte come un normale hobgoblin ma non indossa l'armatura.

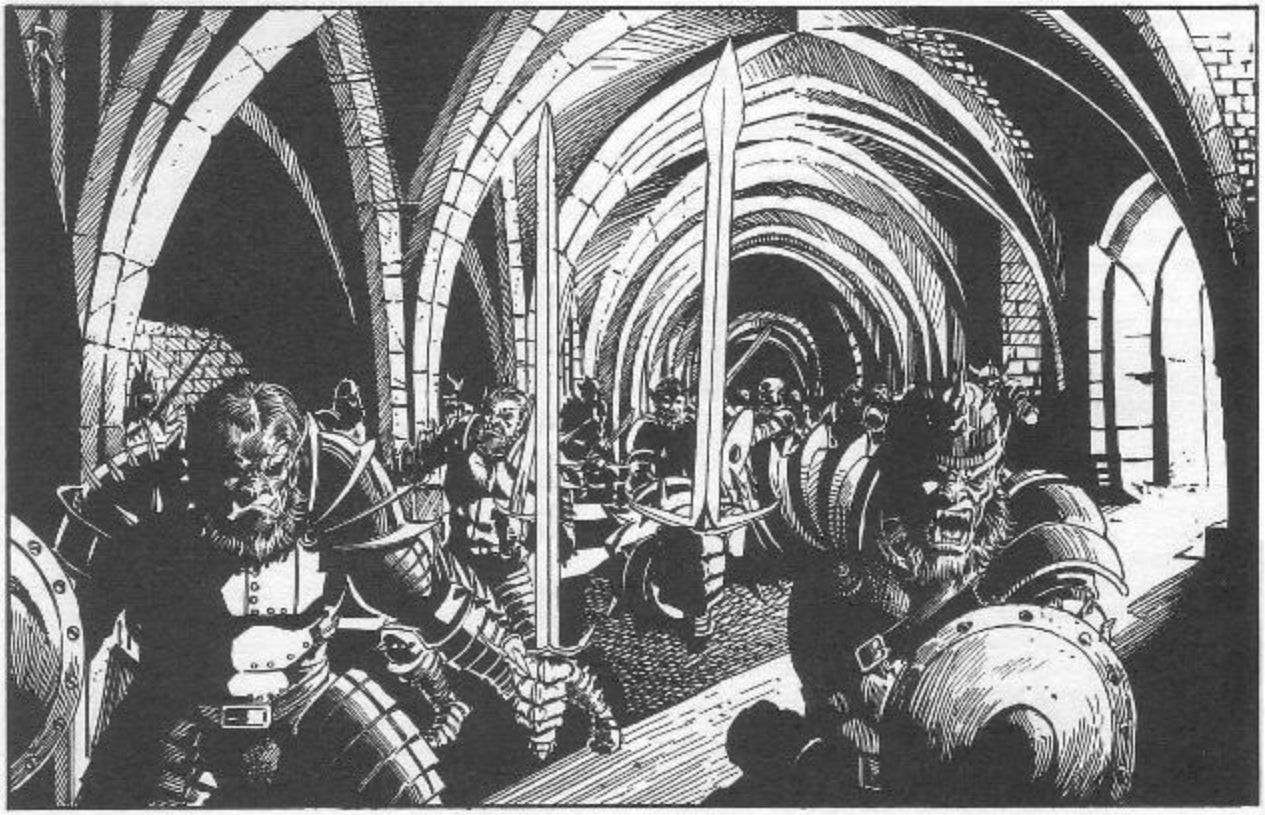
Hobgoblin Com1 (6): pf 6, 7, 8, 9, 9, 10; vedi Appendice 3.

Hobgoblin: pf 4; CA 11, senza armatura; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Sviluppo: Se sentono rumori di combattimento provenire dalla stanza 8, questi combattenti si uniranno alla mischia in 1d3 round. La giovane non lascia la stanza.

11. Alloggio degli schiavi (LI 2)

Questo posto puzza di sporco ed escrementi. La parte posteriore di questa stanza è parzialmente crollata, coprendo di macerie una scalinata che portava sotto il tempio.



Creature: Sei goblin e un popolano umano, schiavi degli hobgoblin, vivono qui. I goblin sono ostili e attaccano immediatamente, ma l'umano, il cui nome è Tiadden, è un giovane carpentiere che si è trovato nel posto sbagliato al momento sbagliato: è stato catturato dagli hobgoblin sulla strada. Ha subito da loro un trattamento crudele, e con i goblin è stato ancora peggio. Non ha alcun desiderio di difendere i suoi aguzzini.

Goblin (6): pf 1, 2, 3, 3, 4, 4; CA 12, senza armatura, senza armi; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 99.

Tiadden: Umano Pop1; pf 2 (non combattente).

Sviluppo: Gli schiavi sono al servizio di qualsiasi hobgoblin voglia assegnare loro dei compiti, compresa la difesa del tempio.

Se liberato, Tiadden tenta di raggiungere Hommlet, anche se proviene da molto più a est.

12. Alloggio dell'adepto (LI 5)

Il forte odore dell'incenso e del sangue permea questa stanza. Le pareti e il pavimento sono dipinti con strane rune e glifi con quello che sembra sangue. Fasci di erbe e animali morti pendono da corde appese al soffitto. Un letto di legno è appoggiato contro la parete opposta alla porta, mentre al centro della stanza c'è un tavolo, coperto di foglie, radici, ossa, piume, resti di animali, vasi, fasci di bastoni, e una lampada a olio accesa. Un piccolo forziere di legno si trova accanto al letto, con appoggiato sopra un incensiere. Il soffitto è nero per la fuliggine.

Creature: Qui vive Krebbich, un potente adepto. Non ha vissuto tanto a lungo gettandosi a testa bassa in battaglia insieme ai suoi compagni, perché è molto più astuto di loro.

Krebbich: Hobgoblin Adp6; pf 38; vedi Appendice 3.

Kubo: Rospo famiglio di Krebbich; pf 16; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se sente rumori sospetti, Krebbich lancia immediatamente *invisibilità*. Poi esce dalla stanza e lancia *protezione dal bene* e *forza straordinaria* su di un hobgoblin che si sta dirigendo a combattere gli intrusi, se possibile il Comandante Rarkus (vedi area 16), l'unico in grado di sopravvivere abbastanza a lungo da sfruttare al meglio i suoi incantesimi. Krebbich passa il resto del tempo a curare gli hobgoblin feriti in modo che possano continuare a combattere, preferendo sempre Rarkus su tutti e i combattenti d'elite sugli altri.

Tesoro: Oltre al suo equipaggiamento, Krebbich conserva una *pozione di cura ferite leggere* sotto il cuscino in caso di emergenza. Il forziere è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 15) e contiene dei vestiti, oggetti personali e una piccola borsa contenente 110 mo. Krebbich porta sempre con sé la chiave.

13. Grande scalinata (LI 3)

Una rampa di scale larga 6 metri, ogni gradino alto e largo, scende verso nord. La pietra è color grigio spento ma riflessi colorati neri, blu, verdi, rossi e bianchi, ne segnano la superficie.

A nord della scalinata c'è una balaustra di pietra, con supporti di pietre marroni, verdi e bianche. La parte superiore è color rosso vermiglio. Il pavimento oltre la balaustra è coperto con piastrelle di 90 centimetri di un granito rosso molto levigato. Colonne squadrate di qualche tipo di pietra gialla sono scolpite con rilievi dipinti che mostrano scene di fuoco e sofferenza osservate da creature demoniache.

Le scale scendono per 9 metri verso una coppia di porte di bronzo sfondate e abbattute. Come quelle dell'area 5, sono coperte da segni quasi sbiaditi, con frammenti di catene di ferro che giacciono tutt'intorno. L'area immediatamente al di là della porta è crollata, ad eccezione di un piccolo spazio, largo 3 metri e lungo 6 metri, ripulito con grandi sforzi tempo addietro. Il soffitto è basso, visto che l'area ripulita è solo un tunnel attraverso le macerie. Il pavimento è sem-

plice terriccio coperto da escrementi e avanzi di cibo.

Creature: Un gorilla crudele, l'animale da compagnia degli hobgoblin, ha qui la sua tana. Risponde al richiamo di un combattente d'elite che si trova in cima alle scale. Altrimenti, esce dalle macerie per attaccare chiunque scenda le scale.

Gorilla crudele: pf 36; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

14. Altare superiore

Un enorme altare di bronzo e rame, a forma di enorme bacile e annerito dal fuoco, si trova in cima a sei gambe a circa 30 centimetri dal pavimento. È del diametro di 2,4 metri, pieno di carbone e frammenti di ossa annerite. Questo recipiente è dentellato e tagliato. Una catena pende dal soffitto sopra l'altare.

Quest'altare viene adesso utilizzato dagli hobgoblin per venerare la loro divinità, Maglubiyet, e bruciare fuochi in suo onore.

15. Alloggio del comandante

Una grande stanza di per sé, questa vecchia sagrestia è piena di numerosi divani, tavoli e sedie imbottite, anche se il mobilio ha sicuramente visto giorni migliori. Nel mezzo della stanza, due divani sono stati uniti per formare una specie di grande letto. Dietro il letto c'è un mucchio di borse, scatole e altri oggetti.

Rarkus, un formidabile guerriero, guida questa banda di razziatori. Sebbene questa stanza di 9 metri per 18 metri sia troppo grande per lui, se n'è appropriato come alloggio personale. Nascosta tra le coperte e i cuscini del letto c'è una grande chiave di ferro.

Tesoro: Il mucchio di oggetti dietro il letto è il considerevole bottino della banda, che comprende i seguenti oggetti:

- Tre borse, una contenente 845 mr, una con 698 ma e una con 572 mo.
- Una statua di bronzo di un elfo guerriero a cavallo (del valore di 300 mo, ma del peso di 90 kg).
- Una piccola scatola di ferro contenente 10 gemme da 50 mo (tutte eliotropie) in un'imbottitura di seta.
- Un rotolo di stoffa con ricami dorati (valore 100 mo).
- Un'armatura completa.
- Una grossa scatola avvolta in una catena di ferro e chiusa con un lucchetto (Scassinare Serrature CD 25), che contiene una brocca d'oro con decorazioni di ossidiana (valore 200 mo), un vassoio d'argento (valore 75 mo), sei bastoni di fumo avvolti in una pezza di stoffa, un'ampolla di acquasanta e il dipinto di un drago verde (valore 120 mo). La chiave di ferro per aprire la serratura si trova tra le coperte del letto.

16. Trono (LI 5)

Estendendosi da un'alcova semi circolare, una pedana completa un cerchio largo quasi 9 metri. Il pavimento, i gradini e le pareti sono di basalto nero, molto liscio e riflettente. Quattro gradini conducono alla piattaforma superiore su cui è poggiato un grande trono di basalto purpureo, raffigurante facce maligne di demoni e teschi scolpiti con ghigni malvagi. Sopra il trono, nel muro ricurvo sono scolpite le seguenti parole:

Il potere della morte elementale
Prostra i mortali
Ma innalza il Sommo Innominabile

Le pietre su cui è appoggiato il trono sono blocchi di granito con lato di 3 metri, disposti a formare un mosaico marrone, verde, rosso e bianco.

Una volta, quando premute in un ordine particolare, le pietre attivavano un meccanismo che alzava e abbassava il trono, facendolo scendere nel dungeon, ma ora non funzionano più. Il trono è immune a tutti gli incantesimi, a parte *disintegrazione*, *desiderio* o *miracolo*.

Creature: Il Comandante Rarkus siede qui con altri due hobgoblin combattenti d'elite (vedi area 10), pronto ma rilassato. Tiene con sé anche un trio di schiavi goblin, permettendo loro addirittura di portare armi e indossare armature.

Rarkus: Hobgoblin Grr4/Ldr1; pf 40; vedi Appendice 3.

Hobgoblin Com1 (2): pf 9, 10; vedi Appendice 3.

Goblin (3): pf 4, 4, 5; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 99.

Tattiche: I combattenti lottano fino alla morte per Rarkus. I goblin lo difendono, ma se Rarkus viene ucciso, si fermano e se possibile scappano. Rarkus combatte con ferocia, utilizzando i suoi schiavi goblin per ottenere bonus per gli attacchi ai fianchi e compiere attacchi furtivi. Se seriamente minacciato, cerca di ritirarsi e abbandonare il tempio.

Sviluppo: Se possibile, quando viene avvertito di una battaglia in corso altrove, questo gruppo si reca nell'area 12 per avvertire Krebbich prima di lanciarsi verso il pericolo.

Conclusione

Se la banda degli hobgoblin perde dei membri a causa di assalti, li rimpiazzano con nuovi hobgoblin reclutati nella zona circostante al ritmo di 1d3 individui medi o 1 combattente d'elite a settimana. Se gli hobgoblin vengono spazzati via o scacciati, entro 2d6+1 settimane una nuova banda di 3d6 hobgoblin (con qualcuno dei membri originali, se ci sono sopravvissuti) si stabilirà qui. Vedi Terza Parte: "La rinascita del Male Elementale" per ulteriori informazioni sul tempio e futuri sviluppi.

Il dungeon dinamico

Il DM deve immaginare che quella che sta per leggere sia un'istantanea del Tempio della Distruzione Totale in un dato momento nel tempo. Una volta che i PG arrivano, il luogo prende vita. Le azioni dei PG possono influenzare la disposizione di PNG, mostri e oggetti nel tempio. Il sacerdote troglodita dell'area 11 potrebbe, ad esempio, giungere a indagare sui distanti rumori di lotta provocati altrove dai PG.

In breve, molti dei PNG e dei mostri del tempio, potrebbero spostarsi. Se c'è un luogo più logico dove farli incontrare, sarebbe opportuno inserirveli. Utilizzare le informazioni qui riportate, solo quando non si ha un luogo migliore dove posizionare gli abitanti del tempio. Bisogna cercare di essere creativi. Forse le guardie nelle aree da 205 a 216 si trovano tutte (per un breve periodo) nell'area 211, ad ascoltare un discorso per alzare il morale fatto da Oamarthis. Più dinamico sarà il posto, più reale sembrerà ai giocatori.

Allo stesso tempo, si dovrebbero evitare le incongruenze. Se i PG distruggono una porta, quella porta dovrebbe rimanere distrutta, quando torneranno in quell'area oppure la porta dovrebbe essere stata rimpiazzata da una palesemente nuova.

SECONDA PARTE: IL TEMPIO DELLA DISTRUZIONE TOTALE

Il Circolo Interno del Tempio della Distruzione Totale, che serve come centro del culto di Tharizdun nel mondo, è un gruppo conosciuto come i sognatori di morte (i capi dei sognatori di morte sono conosciuti come la Triade). Questi chierici malvagi sono stati tutti chiamati, o così almeno dicono, nel bel mezzo dei loro sogni dal Dio Oscuro perché collaborino a liberarlo dalla sua prigionia. A questo fine, edificarono il Tempio della Distruzione Totale e inviarono agenti e cultisti alla ricerca di antichi santuari e templi di Tharizdun disseminati in tutti i luoghi più remoti del mondo, e crearono e promossero il Tempio del Male Elementale 240 chilometri più a est.

Le chiavi

Gerarchia delle chiavi: Due chiavi minori collegate = una chiave maggiore. Due chiavi maggiori = una chiave maestra.

Chiave minore del fuoco (rombo/diamante rosso)
Frase chiave: "Il fuoco brucia i miei nemici".

Chiave minore della terra (triangolo marrone)
Frase chiave: "La pietra schiaccia i deboli".

Chiave minore dell'aria (cerchio d'argento)
Frase chiave: "Il vento disperde quanti ci si oppongono".

Chiave minore dell'acqua (quadrato blu-verde)
Frase chiave: "Le onde si abbattono inesorabilmente".

Le chiavi minori aprono le aree chiuse a chiave all'interno dei templi corrispondenti. Le chiavi maggiori aprono le corrispondenti porte verso il Fano Esterno. Per aprire la porta del Fano Interno è necessaria una chiave maestra.

ORGANIZZAZIONE DEL TEMPIO

Esistono tre diverse porzioni del Tempio della Distruzione Totale: le Miniere sulla Cima del Cratere, il Fano Esterno e il Fano Interno. Le miniere sono la parte più estesa e servono da difesa principale del tempio. Le miniere ospitano anche un gran numero di mostri e truppe su cui i sognatori di morte possono fare affidamento. Questa zona è perlopiù disorganizzata: le eccezioni sono le entrate principali e le zone che offrono accesso ai ponti che conducono al Fano Esterno.

Il Fano Esterno è organizzato molto meglio delle miniere. Le porte in quest'area sono sigillate magicamente e possono essere aperte solo con delle chiavi speciali. A nessun mostro privo di controllo è permesso di vagare liberamente. Gli abitanti comunicano l'uno con l'altro e rispondono in base alle necessità. Nessun attacco contro le miniere ottiene aiuto dal Fano Esterno. Gli abitanti del Fano Esterno considerano le creature delle miniere come niente più che un paracolpi.

Il Fano Interno è una specie di torre, che serve sia come posto di comando centrale per i sognatori di morte che come principale santuario del temuto Tharizdun. Quando parlano dal Fano Interno, i sognatori di morte sono la voce del Dio Oscuro dal punto di vista dei loro seguaci.

Rinforzi e reazioni

Il Tempio rimpiazza gli umanoidi caduti con umanoidi simili al ritmo del 20% a settimana. Se sei gnoll e quattordici guardie umane vengono uccisi nell'area dell'ingresso principale, uno gnoll e tre umani giungeranno a rimpiazzarli nel giro di una settimana (o due gnoll e due umani, se il DM lo desidera). I non umanoidi, come i giganti, le bestie magiche e così via, vengono rimpiazzati al ritmo del 10% a settimana.

Dopo i primi rinforzi, tutti i successivi caduti verranno rimpiazzati da orchi. Questi orchi, arruolati dal vicino accampamento orchesco, sono obbligati a servire il tempio, una volta che i PG avranno cominciato a metterne alla prova le risorse. Che ciò avvenga o meno è a discrezione del DM.

Questi rinforzi di rimpiazzo sono naturalmente in aggiunta ai rinforzi che provengono da altri luoghi del Tempio. I comandanti del Tempio rimpiazzano le guardie cadute nelle aree organizzate a partire da quelle più esterne, a meno che non abbiano perso talmente tanti uomini che l'intera forza debba ritirarsi e abbandonare un'area esterna per proteggerne una interna. Per esempio, nel Tempio della Terra, se degli intrusi stanno attaccando da sudovest, i chierici potrebbero decidere di abbandonare le aree da 226 a 234 e tentare invece di proteggere più attentamente l'area 224, utilizzando qualsiasi rinforzo riescano a radunare.

Infine, un'area può ricevere un tipo diverso di "rinforzi". Mentre i PG ripuliscono intere sezioni delle miniere sulla cima del cratere, le forze dalle altre aree si spostano per prendere vantaggio del vuoto creato. Se il Tempio del Fuoco viene distrutto, quell'area verrà presto riempita dal Tempio dell'Acqua, compreso qualsiasi rinforzo del Tempio del Fuoco, che ora sarà al servizio del Tempio dell'Acqua.

Lo Stalagos

I nani hanno battezzato l'acqua che si è accumulata nel corso degli anni all'interno del cratere della montagna, lo Stalagos, un nome che suggerisce "stagnante e buio". Il nome è appropriato perché rappresenta proprio ciò che è lo Stalagos. Le acque gelide raramente si increspano, e hanno un aspetto liscio e grigio opaco.

Lo Stalagos è ingannevolmente profondo. Visto che riempie un cratere a conca, la profondità è di circa 30 metri nella maggior parte dei punti. Esistono però delle fosse che sono molto più profonde.

Durante l'inverno, lo Stalagos gela (il ghiaccio è spesso (1d4x30 centimetri) rendendo più facile l'attraversamento, poiché non c'è più bisogno dei ponti: le porte però, rimangono inaccessibili senza le chiavi appropriate. I kuotoa e le altre creature che sfruttano il lago sono abituate a nuotare sotto la superficie del ghiaccio, e ad aprire dei fori nei punti sottili in caso ci sia bisogno. Siccome i nani sono tanto abili nel creare strutture in pietra, i ponti che attraversano il lago e da loro costruiti non corrono il rischio di distruggersi a causa degli spostamenti del ghiaccio.

All'interno delle miniere o dei Fani Interno ed Esterno, gli abitanti evitano che le fonti d'acqua ghiaccino durante l'inverno.

Andare dalle miniere ai Fani

Esistono quattro modi specifici per andare dalle miniere al Fano Esterno: una porta legata a ciascuno dei quattro elementi. Tre sono collegate alle miniere da un ponte che attraversa lo Stalagos. La quarta si trova presso un pontile. Solo qualcuno che impugna una chiave maggiore connessa a quella porta o qualcuno benedetto da quella chiave durante una cerimonia nel corrispondente tempio elementale può aprire queste porte. Per esempio, soltanto qualcuno in possesso della *chiave maggiore del fuoco* può aprire la Porta del Fuoco.

Degli abitanti delle miniere, solo i chierici e quanti sono ben informati (per esempio, Heunar e Tippesh nell'area 40 o Eeridik nell'area 139) sanno esattamente come funzionano le chiavi e le porte. Gli altri raramente vengono condotti al Fano Esterno, e quando accade, è sempre

in compagnia di un chierico che sa come aprire la porta appropriata.

Ogni chiave pesa all'incirca 0,45 kg, è lunga all'incirca 12,5 centimetri ed è fatta di ferro. Esistono quattro tipi diversi di chiavi (una per ogni elemento, con la forma del simbolo di quell'elemento). Esistono anche tre varianti delle chiavi. Una persona di solito possiede una chiave minore, che irradia una debole magia di trasmutazione. Unendo due chiavi minori identiche si ottiene una chiave maggiore, che rimane unita o "fusa" per 15 minuti (dopodiché le due chiavi si divideranno e non torneranno unite per altri 15 minuti). Fondere due chiavi maggiori produce una chiave maestra. Quando viene creata una chiave maestra, la fusione è permanente. Sia la chiave maggiore che quella maestra irradiano una moderata magia di trasmutazione. Le chiavi non irradiano malvagità.

Come menzionato prima, le chiavi maggiori possono essere impiegate per "benedire" una persona. Ciò avviene toccando la creatura con la chiave e pronunciando l'appropriata frase chiave all'interno del corrispondente tempio elementale. Questa "benedizione" dura fino a quando non verrà utilizzata, e allora il rituale potrà essere ripetuto. Molti pochi chierici delle miniere hanno qualche motivo per accedere al Fano Esterno, e quindi solo alcuni chierici di alto rango sono considerati così "benedetti". Tutti i chierici conoscono la frase chiave del loro elemento.

Tutti coloro che si trovano dentro il Fano Esterno o Interno sanno come funzionano le chiavi e conoscono tutte le frasi chiave. Ciononostante molti dei loro potenti abitanti si teletrasportano dentro e fuori per conto proprio o fanno uso della Girandola (vedi Sottolivello 2 del Fano Interno).

Affrontare il Tempio

Si tratta di un'impresa lunga. Le miniere sono vaste, e i PG ne dovranno esplorare larghi tratti prima di poter accedere al Fano Esterno e infine a quello Interno. Il Fano Esterno e quello Interno sono molto ben difesi e offrono una grande sfida a qualsiasi gruppo di avventurieri.

A differenza della tipica avventura da dungeon dove praticamente tutto il livello superiore deve essere ripulito prima di poter procedere a quello inferiore (e così via), è possibile che i PG possano utilizzare molteplici incantesimi *volare* per procedere direttamente verso il Fano Interno. Questo piano è probabile che sancisca la fine prematura dei PG. È molto importante che apprendano che dirigersi al cuore del problema non è solo particolarmente pericoloso (possono apprenderlo da Tymerian a Rastor), ma anche inutile. I personaggi devono esplorare le miniere prima di intraprendere la grande sfida dei Fani Esterno e Interno. Questa tattica non solo permette loro di guadagnare esperienza e tesori sufficienti ad affrontare i padroni del Tempio, ma anche di apprendere come funziona il posto, scoprire i piani del Tempio, e acquisire le chiavi speciali e gli altri oggetti necessari per combattere contro i sognatori di morte. Se i personaggi insistono nel voler fare un'incursione anticipata nei Fani Esterno e Interno, il DM può dissuaderli facendo uso della rete difensiva delle torri dei fulmini (vedi "I Fani Interno ed Esterno"). Se i PG stanno solo esplorando la rotta aerea verso i Fani, queste torri dovrebbero infliggere solo danni sufficienti a farli tornare indietro, dando l'avvertimento che probabilmente quella rotta non è la migliore soluzione. Una volta che saranno di livello sufficiente per sopravvivere ai danni totali delle torri e affrontare gli abitanti dei Fani, avranno probabilmente sufficienti protezioni magiche a difenderli, rendendo questa rotta più plausibile.

All'inizio non è probabile che i sognatori di morte del Fano Interno rispondano direttamente agli assalti dei PG. Sono fondamentalmente dei mistici, perduti nella comunione con la loro oscura divinità. Non si degneranno di prendere in considerazione l'avanzata dei PG fino a quando non colpiranno il Fano Esterno. Anche in questo caso, lasceranno ai potenti sacerdoti e ad altri guardiani il compito di trattare con questi intrusi. Solo quando i PG infrangeranno la santità del Fano Interno, i sognatori di morte verranno coinvolti direttamente.

I sacerdoti del Fano Esterno non risponderanno immediatamente a ogni intrusione nelle miniere. Ritenendo che i PG possano essere sconfitti per mano delle creature delle miniere, o che rappresentino delle forze esterne sedotte da uno dei templi elementali per ricevere aiuto nella sua lotta contro gli altri, i capi del Fano Esterno daranno loro poca rilevanza. Una volta che i PG avranno sconfitto le forze di due templi elementali e recuperato le componenti necessarie per costruire una chiave maestra, il Fano Esterno risponderà probabilmente in forze.

Hedrack, il Signore del Fano Esterno, probabilmente manderà uno dei due assassini nell'area 16 (Fano Esterno) ad affrontare gli intrusi, tenendo l'altro di riserva. Se quest'assalto fallisce, manderà il sacerdote troglodita e i quattro leoni crudeli dell'area 39 (Fano Esterno). Se i PG sconfiggono anche queste forze, egli ne invierà delle altre: uno o entrambi i cacciatori invisibili dell'area 36 (Fano Esterno). Dopo questi, non invierà altri, aspettando invece che i PG entrino nel Fano Esterno, dove saranno sul suo territorio.

Se i personaggi se la stanno passando male, il DM ha l'opzione di inviare un aiuto. Nell'area 41 del Fano Esterno risiede un sacerdote di nome Varachan. Egli è il secondo in comando del Tempio Maggiore nel Fano Esterno e una volta era malvagio quanto il resto dei sacerdoti. Tuttavia, è accaduto qualcosa che lo ha fatto riflettere. Ora è di allineamento buono e sta cercando di fare ammenda per i suoi molteplici peccati. Egli vede l'arrivo degli avventurieri come un modo per riuscirci. Vedi il riquadro laterale "Come usare Varachan", pagina 126, per ulteriori informazioni su Varachan e il tipo di aiuto che può fornire ai personaggi intenti a sconfiggere il Tempio.

Esistono perlomeno quattro tattiche, non certo esclusive, che i PG possono utilizzare.

1. **Attaccare e fuggire.** La scelta più ovvia è attaccare il Tempio in qualche evidente punto di ingresso, penetrare quanto più possibile e poi ritirarsi per riposare e recuperare. Il problema che i PG incontreranno rapidamente utilizzando questa tattica è che potrebbero dover riaffrontare le stesse battaglie più volte per entrare (fino a quando le loro esplorazioni non permettano di trovare una migliore via di accesso). Seppure i personaggi diventino più potenti, è probabile che ogni volta gli occupanti fortifichino di più le entrate.

Un modo per utilizzare bene questa tattica è che i PG stabiliscano una via di ingresso segreta. Teletraportarsi in una zona già esplorata è naturalmente la tecnica migliore, ma un sapiente uso di *forma gassosa*, *porta dimensionale* o *passapareti* può raggiungere lo stesso scopo.

2. **Esplorazione prolungata.** Questa scelta consiste nel permettere ai PG di entrare e non uscire (oppure farlo raramente), fino a quando non avranno ostacolato i piani dei sacerdoti del Tempio. In un complesso di queste dimensioni, si tratta in verità di una tattica possibile. Se i PG possono portarsi abbondanza di cibo, acqua e fonti di luce (o mezzi magici per procurarseli) e saccheggiare di tanto in tanto i magazzini del Tempio per le provviste, e sono abbastanza furbi da "rintanarsi" quando hanno bisogno di riposare, possono continuare così all'infinito. Questa tattica evita di doversi aprire ogni volta la strada d'ingresso (e una volta che sono molto dentro le miniere, la strada per uscire) ogni volta che devono riposare.

3. Intrufolarsi camuffati. I PG stanchi di doversi aprire la strada utilizzando tattiche di attacco e fuga o forse soltanto spaventati da un grosso confronto, possono intraprendere questa opzione per intrufolarsi all'interno utilizzando le abilità Camuffare e Raggirare o incantesimi come *cambiare sembianze, alterare se stesso* o gli incantesimi di metamorfosi. Questa opzione funziona al meglio una volta che i PG sono rimasti all'interno per un po' e hanno appreso dei vari gruppi al lavoro dentro il Tempio e della loro gerarchia di potere.

La maggior parte degli abitanti delle miniere non sa nulla dei veri piani del culto; menzionare gli eventi di Hommlet o al Maniero non ottiene nessun effetto presso le guardie nelle miniere.

I PG molto furtivi e ben informati potrebbero essere in grado di andare molto lontano nel Tempio, utilizzando questo metodo fino al punto di cacciarsi nei guai. Per esempio, utilizzando abbondantemente le abilità menzionate sopra, i PG potrebbero arrivare fino a un ponte e attraversarlo, ma si troverebbero senza la chiave e in veri guai (quanti si avvicinano alle porte senza una chiave vengono uccisi). I giocatori più astuti capiranno in fretta che le miniere non sono solo una barriera da oltrepassare, ma contengono oggetti e informazioni utili.

Molti degli incontri presentati qui indicano come reagiranno le creature a quanti cercano di aprirsi la strada con il raggiro o si spostano camuffati. È quindi consigliabile utilizzare il buon senso. Se viene detto che un certo gruppo di guardie non attaccherà nessuno che indossi tuniche ocra, ma i PG attaccano il loro comandante mentre indossano tuniche di questo colore, allora le guardie ovviamente non tratteranno più i PG come se indossassero tuniche color ocra.

4. Avvertire altri. Se i PG cominciano a diffondere la voce che c'è un "nuovo" Tempio del Male Elementale sulle Montagne Lortmil, avventurieri da tutta la zona cominceranno a recarsi sul posto, proprio come accadde con il tempio originale dodici anni prima. Piuttosto che coordinare un assalto diretto, la maggior parte di questi avventurieri preferiranno andare per conto proprio.

Gli avventurieri PNG giungono in piccole bande e non sono frequenti. Potrebbero stabilirsi a Rastor per un po' e lì incontrare i PG. Potrebbero recarsi al Tempio e venire uccisi, così che i PG potrebbero rinvenirne i cadaveri. Potrebbero recarsi al Tempio e avere successo, in quel caso i PG potrebbero trovare un'area parzialmente ripulita dai nemici (e dai tesori) o potrebbero incontrare gli avventurieri PNG rivali nel corso delle loro esplorazioni. In ogni caso, le forze del Tempio diventano ancora più all'erta e paranoiche se dovessero subire l'attacco di più di un gruppo di avventurieri (vedi il riquadro laterale "Il dungeon dinamico", pagina 37).

Nessun governo della zona vorrà impiegare delle risorse contro una minaccia di cui non ha mai sentito parlare. La verità è che il Tempio della Distruzione Totale non sta danneggiando nessuno né attira sufficiente attenzione su di sé da meritare un intervento. I PG possono anche convincere la gente che un tempio malvagio si trova sulle montagne, ma i templi malvagi sono ovunque. La menzione dell'"Antico Occhio Elementale" o anche di "Tharizdun" provocherà un minimo interesse, ma nient'altro. (Infatti, potrebbe far passare i PG come pazzi agli occhi di molti). La cosa migliore che i PG possono fare è di assicurarsi una ricompensa, qualora riescano a sventare questa minaccia.

Borgo di Rastor

♛**Rastor (borgo):** Non standard; AL N; limite di 100 mo; Risorse 600 mo; Popolazione 118; Mista (umani 35%, nani 30%, halfling 8%, orchi 8%, mezzorchi 8%, gnomi 8%, elfi 3%).

Autorità: Rerrid Hammersong, nano Chr5/Grr3. Rerrid è l'anziano del paese e quindi il suo capo. È un chierico di Moradin, che utilizza la sua magia per il bene del paese.

Personaggi importanti: Thandain Deeperdark, nana Grr5. Thandain non ha alcun titolo, ma la gente di Rastor la rispetta e le sue parole hanno gran peso.

Tymerian, umana Mag4. Tymerian utilizza i suoi incantesimi per aiutare gli altri e trae profitto da quest'attività. Se deve difendersi, il paese richiede il suo intervento. Una volta era una potente avventuriera che insieme al suo gruppo tentò di volare sopra il margine del vulcano per entrare nel Tempio della Distruzione Totale. Vennero però abbattuti dalle torri dei fulmini, e alla fine catturati dagli wight. Riuscì a fuggire e da allora è vissuta a Rastor.

Jardeth, mezzorco Com2. Sebbene la sua posizione non sia del tutto ufficiale, Jardeth svolge il ruolo di conestabile del paese. È molto leale a Rerrid.

Tunraug Urkart, nano Esp3. È il fabbro locale.

Yarew, umano Pop2. La Loggia Grigia è l'unica taverna del paese, ed è l'unico posto dove gli stranieri possono trovare alloggio. Yarew è il proprietario della loggia e si occupa delle bevande. Al suo servizio ha due donne che lo aiutano a pulire e preparare i pasti.

Verg e Unaret, orchi Com2. Cacciatori e bracconieri per mestiere, questi orchi svolgono il ruolo di principali intermediari tra Rastor e l'accampamento orchesco.

INCONTRI CASUALI ALL'ESTERNO

Quando i PG si trovano nell'area esterna, utilizzare la seguente tabella quando si ha bisogno di un incontro. C'è una probabilità del 30% che si verifichi un incontro per ogni periodo di 4 ore. Il Livello di Incontro (LI) indicato è quello medio per il possibile numero di creature incontrate.

Tabella degli incontri sulle Lortmil

Notte	Giorno	Incontro	LI medio
	01-02	1d6 popolani umani (livello 1d3)	3
	03-04	1d6 barbari umani (livello 1d3)	5
	05	Druido umano (livello 1d4+1)	3
	06	Elfo druido (livello 1d4+1)	3
01	07	Ranger umano (livello 1d4+1)	3
02	08	Elfo ranger (livello 1d4+1)	3
	09-10	1d6 halfling popolani (livello 1d3)	3
	11-12	1d6 gnomi popolani (livello 1d3)	3
	13-14	1d6 nani popolani (livello 1d3)	3
03	15-16	1d6 nani combattenti (livello 1d3)	3
04-10	17-20	1d4+4 orchi	4
11-15	21-24	Razziatori del tempio in cerca di vittime sacrificali (1d4+4 Com1)	4
16-25	25-30	Guardie del tempio di pattuglia (1d4+4 Com1)	4
26-27	31	Mephit del fuoco	3
28-29	32	Mephit dell'aria	3
30-31	33	Mephit della terra	3
32-33	34	Mephit dell'acqua	3
34-35	35-36	2d4+3 lupi	7
36-38	37	1d4 orsigufo	6
39		Gufo gigante	3
40	38-40	Aquila gigante	3
41-44	41-44	1d6+3 gnoll	6
45-47	45-47	1d4+2 bugbear	6
48-50	48-50	1d4+1 ogre	5
51-52	51-52	1d3+1 ragni mostruosi Grandi	5
53-54	53-55	1d3+1 leoni	6
55-56	56-57	1d4 liane assassine	5
57-58	58-59	1d2 ragni mostruosi Enormi	5
59-61	60-61	1d4+2 lupi crudeli	7
62-64	62-67	2d4 ippogrifi	7
65-66	68	1d2 gargoyle	5
67-68	69-73	1d3 grifoni	6
69-74		2d4 pipistrelli crudeli	7
75-77	74-75	1d3 ghiottoni crudeli	6
78-79	76-77	1d3 belve distorcenti	6
80-81	78-79	1d2 leoni crudeli	6
82-83	80-81	1d2 divora-ragni	6
84-86	82	1d2 troll	6
87-89	83	Viverna	6
90	84-86	Bulette	7
91-92	87	Drago bianco adulto giovane	7
93	88-89	Orso crudele	7
94	90-91	Dragonne	7
95-96	92-93	Gigante delle colline	7
97-98	94-95	Gigante delle pietre	8
	96-98	Treant	8
99-100	99-100	Squartatore grigio	8

Capitolo 4: Il Borgo di Rastor

Edificato alla fine di una strada (e all'inizio di due sentieri di montagna), Rastor è un posto fangoso, rozzo, di piccole dimensioni, senza alcuna attrattiva e ricco di abitanti poco socievoli e pericolosi. Sebbene in principio abitato da umani e nani, i nuovi arrivati notano subito che tra la popolazione vi sono anche degli orchi, insieme ad un certo numero di mezzorchi. Gli orchi provengono da una tribù che vive in un accampamento solo a pochi chilometri all'interno delle montagne. La popolazione di Rastor ha da tempo stretto un accordo di pace con questa tribù di orchi e ora vi è un certo numero di scambi fra di loro. Dal momento che talvolta dei mercanti giungono a Rastor con provviste da vendere, gli orchi considerano gli abitanti del borgo importanti alleati. I mercanti non fanno mai caso al fatto che la gente di Rastor compra più di quanto possa realmente utilizzare. Quello che non sanno è che gli umani e altri nel villaggio vendono merci agli orchi. Questa situazione rende Rastor più rozzo della maggior parte delle comunità tradizionali e gli orchi vicini più sofisticati della tipica tribù orchesca.

Quasi tutti a Rastor sanno che qualche sorta di tempio o complesso segreto si trova nelle montagne vicine. Avvistano i chierici e i loro servitori scendere dai passi poco distanti su carri o a piedi. Circa la metà degli abitanti conosce con esattezza la sua posizione e ha anche commerciato o interagito con i chierici dalle tuniche color ocra o con i loro servitori ammantati di nero.

L'influenza del Tempio in paese

Tal Chammish è una spia del Tempio della Distruzione Totale che vive a Rastor. Può chiedere aiuti al Tempio sotto forma di gnoll (1d4+3), un ogre, un chierico (livello 1d2+3) o tutti questi insieme. L'aiuto arriva entro 1d4 giorni.

Tal è un trafficante di una sostanza chiamata Tanbrosh, un tipo di fiore che cresce in abbondanza nella zona e che diventa un potente narcotico, se preparato nella maniera corretta, diventa un potente narcotico. Attualmente, Tunraug Urkart, Thandain Deeperdark e Verg, come anche quattro combattenti di 1° livello anonimi, un altro orco, e sedici popolani hanno una dipendenza dal Tanbrosh. I personaggi che fanno uso di Tanbrosh guadagnano un bonus di +2 a Forza e Costituzione, ma una penalità di -2 alla Saggezza. Questa droga è talmente potente che un personaggio dipendente a cui venga negata la dose quotidiana subisce una penalità di -4 a tutti i punteggi di caratteristica dopo un giorno, si trova in stato catatonico il successivo e muore il terzo. Tal chiede soltanto 5 mr per dose perché è meno interessato al denaro e più al potere che esercita su coloro che mantiene in dipendenza.

Se le forze del Tempio della Distruzione Totale vengono a sapere che i personaggi che si sono scontrati vittoriosamente contro i loro esponenti usano Rastor come base, o che frequentano il paese, diranno a Tal di tramare qualcosa al riguardo. In un primo momento, tutto ciò che farà Tal è usare i suoi clienti dipendenti (con la minaccia di non ricevere più Tanbrosh) per derubare i personaggi, sabotare il loro equipaggiamento o impegnarli con ripetuti attacchi. Questi tentativi hanno il solo scopo di far allontanare i personaggi. Infine, arriveranno al punto di attaccare i personaggi presi singolarmente o quando sono più deboli o vulnerabili.

Tutti i dipendenti da Tanbrosh si vergognano troppo di menzionare Tal o ammettere a chicchessia dello stato in cui si trovano.

Tal Chammish: Umano Ldr2; pf 11; vedi *Guida del* Dungeon Master, pagina 52.

Guarire la dipendenza da Tanbrosh

Il Tanbrosh è una forma di dipendenza potenzialmente mortale. Costituita da un elemento psicologico e da un potente bisogno fisico, la dipendenza da Tanbrosh è difficile da curare. Se i PG incappano nelle trame di Tal, potrebbero voler aiutare gli abitanti del villaggio dipendenti. Per farlo è necessario un incantesimo *neutralizza veleno*, che elimina del tutto la dipendenza, o una serie di prove di abilità. La prima è una prova di Guarire (CD 19) per determinare di che tipo di problema si tratta. La seconda è una prova di Alchimia (CD 26) per elaborare un'antitossina che permetta al dipendente di liberarsi progressivamente dal bisogno della sostanza che dà assuefazione. Il processo dura 1d4+1 settimane per ogni persona che riceve il trattamento. Il guaritore può amministrare una cura a lungo termine fino a sei persone per volta. Altri personaggi con le abilità richieste possono essere d'aiuto, ognuno con l'aggiunta di ulteriori sei pazienti al numero totale e permettendo possibilmente un bonus di collaborazione (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 62). Avere cinque o più gradi in Professione (erborista) concede un bonus di sinergia +2 a entrambe le prove.

Nel frattempo i dipendenti hanno comunque bisogno delle loro dosi quotidiane o subiranno le conseguenze descritte sopra. Per creare la sostanza è richiesta una prova di Professione (erborista) o di Alchimia (CD 18).

Se i PG hanno catturato Tal o guadagnato in altra maniera la sua cooperazione la CD di queste prove diminuisce di 5. Se Tal è morto o è fuggito, considerare come se i PG lavorassero in condizioni sfavorevoli (stanno combattendo contro il tempo) aggiungendo 2 ai numeri delle CD di cui sopra.

Accampamento orchesco nelle vicinanze

Gli orchi della tribù vicina vivono una coesistenza relativamente pacifica e cooperativa con la popolazione di Rastor. L'accampamento è situato a 4,8 chilometri a sudovest del villaggio, sulle ripide colline alla base della montagna che chiamano il Piede di Gruumsh.

Ottantaquattro orchi vivono nell'accampamento, soprattutto cacciando e pescando e occasionalmente tendendo imboscate ai viaggiatori, sebbene questo genere di attacchi sia raro (non attaccano mai i mercanti che giungono a Rastor perché non vogliono che gli scambi commerciali finiscano).

La maggior parte degli orchi (77) sono orchi standard. Kreugna è una barbara di 6° livello ed è il capo degli orchi. Governa con la forza, ma è generalmente rispettata. Marukiu è un adepto di 5° livello che aiuta Kreugna. Nell'accampamento vi sono anche due barbari di 3° livello e tre di 1° livello.

Gli orchi dell'accampamento tengono quattro cinghiali crudeli. Vengono usati sia come guardie che come cavalcature. Un gargoyle che vive in una vicina caverna di montagna è alleato degli orchi e svolge alcune mansioni specializzate per loro (per esempio la ricognizione aerea).

Gli avventurieri che incontrassero gli orchi non li troverebbero automaticamente ostili, in particolare se gli eroi si sono fatti degli amici a Rastor. Se gli estranei non sono amichevoli, gli orchi li combattono senza pietà.

Pianificare percorsi alternativi

Forse drow, nani o illithid che vivono sotto le miniere apprezzano gli abitanti del Tempio, o magari per nulla. Iniziano ad avventurarsi fuori o in qualche modo a spingere gli avventurieri a scendere sottoterra.

I nani, nel tentativo di trovare metallo di miglior qualità, potrebbero essere scesi ancora più in profondità. Forse lo hanno fatto. Le miniere più profonde, seguendo la vena di kimberlite, potrebbe essere colme di ogni sorta di mostro sotterraneo.

Una colonia di aboleth, che vive in un enorme lago sotto il Monte Stalagos, odia i kuo-toa nel Tempio e vuole catturare degli schiavi per attaccarli. I PG potrebbero essere i perfetti candidati per la missione.

Forse qualche abitante del Sottosuolo conosce una via che conduce direttamente al Fano Esterno dalle miniere. Gli avventurieri devono trovare queste creature e apprendere da loro questo segreto invece di tentare di attraversare i ponti.

Capitolo 5: Le Miniere sulla Cima del Cratere

Questa è la parte più grande del Tempio della Distruzione Totale e, fortunatamente per chiunque cerchi di infiltrarvisi, la meno organizzata.

STORIA E GEOLOGIA

Il Monte Stalagos eruttò l'ultima volta più di diecimila anni fa ed è considerato inattivo, se non morto, da tutti coloro che se ne preoccupano. Non ci sono notizie di attività vulcanica nella regione da quando l'area fu colonizzata per la prima volta.

Il cratere principale venne creato quando il Monte Stalagos esplose e la sommità della montagna collassò. Il cratere che ne risultò si riempì d'acqua piovana ma il cono centrale più piccolo (oggi conosciuto come Fani Esterno e Interno) venne formato da una seconda eruzione che proveniva dal centro del cratere. Ora anche questa apertura è inattiva ma incrinature e fessure verso un letto sotterraneo di magma impediscono che il cratere si riempia di acqua.

Più di 100 anni fa i flussi dell'antica lava portarono alla luce diamanti che furono scoperti nei campi circostanti dai nani. La scia li portò al cratere e li spinse a cominciare un'intensa operazione di estrazione. Il progetto era di scavare la cima del cratere per poi proseguire immergendosi direttamente nel cuore del vulcano morto, una vena di kimberlite in questo caso, in un secondo momento. I nani non furono mai in grado di portare avanti il piano. In verità, riuscirono soltanto a cominciare le prime esplorazioni per l'estrazione. Giunsero nuovi venuti nella zona, senza nessun interesse per i diamanti, e massacrarono i nani con incantesimi e creature evocate. Si trattava dei primi sognatori di morte, i quali volevano il cratere per i loro scopi personali. Dall'arrivo dei sognatori di morte, i locali hanno cominciato a considerare il Monte Stalagos come maledetto, infestato o perlomeno abitato da terribili mostri, sebbene non se ne preoccupassero molto. I sognatori di morte tentarono di nascondere la loro presenza al mondo e ci riuscirono perfettamente. In completa solitudine, furono in grado di portare avanti il loro folle progetto di liberare l'imprigionato Tharizdun.

Uno dei metodi che i sognatori di morte usarono per nascondere la loro esistenza e per tenere lontana la gente dal loro tempio fu quello di mantenere una crescente comunità di umanoidi e mostri malvagi all'interno delle miniere. Le miniere sono la casa di numerose tribù di orchi, ogre, troglodìti, gnoll, troll e anche qualche kuotoa. Alcuni di questi sono sostenuti direttamente dal Tempio, altri ne sono indipendenti (ma la loro presenza comunque allontana eventuali trasgressori e per questo sono tollerati).

I TEMPLI

Quattro templi elementali esistono all'interno delle miniere, così posizionati perché aiutino a controllare le varie truppe e creature che il Tempio utilizza come guardiani e soldati. Questi templi furono intenzionalmente creati per competere dal momento che la rivalità, secondo la teoria dei sognatori di morte, incoraggia una fortissima lealtà di gruppo e promuove i più forti e capaci. Così, le forze direttamente legate a ogni tempio sono acerrime rivali. Quest'antagonismo arriva al punto di scoppiare occasionalmente in violenza diffusa ma di solito si tratta solo di spie, assassini, tradimenti e sabotaggio.

Al momento il Tempio del Fuoco è quello più potente e influente sebbene il Tempio dell'Acqua sia pronto a spostare l'ago della bilancia in suo favore. Tutti i chierici in questi templi sono tecnicamente chierici dell'Antico Occhio Elementale e tutti i templi sono dedicati alla medesima divinità, non ad altre. La distinzione tra i diversi elementi ha più a che fare con la politica che con la religione.

Per tenere sotto controllo il potere di ognuno dei templi e per impedire che avvengano scontri aperti, i sognatori di morte hanno associato magicamente ogni entrata al Fano Esterno con un elemento, e poi hanno posizionato ogni entrata lontana dal tempio corrispondente. Dal momento che ogni tempio possiede la chiave per aprire la rispettiva porta d'accesso, ogni tempio deve occasionalmente collaborare con le forze di uno o più degli altri templi per poter usare quella chiave qualora dovessero aver bisogno di entrare nel Fano Esterno.

DUNGEON IN CIRCOLO

Di base, le Miniere sulla Cima del Cratere sono un complesso dungeon organizzato come un grande anello. Man mano che si procede verso est diventa più difficile. Il DM può usare questa informazione a suo vantaggio. Se l'avventura diventa troppo difficile, gli avventurieri possono tornare indietro e proseguire seguendo l'altro percorso in modo da fronteggiare nemici a loro più appropriati.

ENTRATE NEL SOTTOSUOLO

Un certo numero di incontri presuppone che esistano passaggi che collegano le miniere a una serie di caverne naturali più in profondità che scendono nella terra e si estendono nella zona circostante per chilometri. Non sono segnate sulla mappa e, di fatto, potrebbero non esistere per i PG se il DM così preferisce. Si suppone che diverse creature arrivino alle miniere attraverso queste entrate ma la loro presenza non è indicata perché il DM potrebbe non volere che i PG esplorino queste entrate e altre aree non descritte in questo prodotto e che non sono strettamente essenziali alla trama dell'avventura.

Qualora il DM volesse indicarle, dovrebbero trovarsi in aree isolate come le aree 29 o 167. Un'altra ovviamente potrebbe essere il passaggio segreto nell'area 193. Tunnel che si ramificano da questo passaggio naturale potrebbero scavare profondamente nella terra sotto le montagne.

Se invece si desiderasse espandere l'avventura, tracciare altre caverne sotto quelle trovate qui è il miglior modo per farlo. Espandendo l'area dell'avventura in profondità può rendere lo scenario sotterraneo ancora più grande. Forse, sebbene sia poco probabile, potrebbe aver bisogno di concepire qualche avventura collaterale in modo da avere i personaggi al giusto livello per le sfide davanti a loro. Si potrebbero quindi mandare ad esplorare la zona sotto le miniere per un'avventura secondaria.

INCONTRI CASUALI

Quest'avventura non ha bisogno di incontri casuali: le miniere sono già piuttosto fornite di incontri. Tuttavia, si tratta di un luogo dinamico. Non si può stare troppo tempo in un'area, quand'anche liberata dai nemici, e pensare di essere al sicuro. È consigliabile usare la seguente tabella di incontri casuali quando gli intrusi si fermano per più di un'ora, ma mai più di una volta ogni sei ore. Il Livello di Incontro (LI) indicato è quello medio per il possibile numero di creature incontrate.

d%	Incontro	LI medio
01-60	Nessuno	n/a
61-70	1d6+2 guardie (Com1)*	4
71-73	1d4 millepiedi mostruosi Enormi	4
74-76	1d4+1 mantoscuri	3
77-80	1d4+3 orchi (rinforzi)*	4
81-85	1d4+2 gnoll*	4
86-87	Cubo gelatinoso	3
88-89	Melma grigia	4
90-92	Un chierico (4° livello) e 1d4+1 guardie (Com1)*	5
93	1d3 rugginofagi	5
94	1d3 grick	5
95	1d2 vermeiena	5
96	Salamandra comune*	5
97	Tojanida adulto*	5
98	Falcofreccia adulto*	5
99	Xorn medio*	6
100	1d2 wraith	6

*Queste creature sono affiliate all'organizzazione del Tempio.

LEGENDA DELLE MINIERE

Se non viene specificato altrimenti, l'altezza dei soffitti delle caverne allo stato naturale e i passaggi scavati dai nani è la metà della larghezza della caverna o del tunnel (fino a un minimo di 3 metri). Questi passaggi sono piuttosto accidentati e i pavimenti irregolari, coperti di pietre sconnesse.

Stanze più regolari, se non viene specificato altrimenti, hanno un'altezza di 4,5 metri e il soffitto è di pietra lavorata. Anche queste sono opera dei nani e originariamente dovevano essere usate come abitazioni, laboratori artigianali, templi e via dicendo. Di solito queste aree sono abitate dalle forze organizzate del Tempio e sono spesso illuminate.

Note generali sull'ingresso principale

Sebbene sia l'entrata principale, questo ingresso, molto più in alto dell'Entrata Sud, è molto meno usato. Le guardie qui non si aspettano di vedere visitatori e il comandante dell'area, il mezzelfo ranger Mereclar, crede di essere stato assegnato a un posto di prestigio ma di fatto è uno dei comandanti meno importanti nelle miniere.

Il complesso costituito dalle aree 1-11 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta, si trova al livello A. Per una settimana dopo un attacco (qui o all'Entrata Sud) l'area passa al livello B. Se durante la stessa settimana dovesse presentarsi l'eventualità di un ulteriore attacco, si passa al livello C per una settimana, poi di nuovo al livello B per un mese di seguito.

A. Rilassamento. Le porte principali nell'area 1 sono chiuse ma non sbarrate. Gli gnoll nelle aree 4 e 5 non controllano dalle feritoie a meno che non venga lanciato l'allarme. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma subiscono una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Le porte principali nell'area 1 sono sbarrate. Gli gnoll nelle aree 4 e 5 non controllano dalle feritoie a meno che non venga lanciato l'allarme o se gli attaccanti trascorrono 3 o più round cercando di entrare attraverso le porte principali. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

C. All'erta. Le porte nell'area 1 sono sbarrate. Gli gnoll nelle aree 4 e 5 controllano dalle feritoie e attaccano a vista chiunque non sia ovviamente un alleato del Tempio (che non indossi le vesti del Tempio o non sia accompagnato da qualcuno che le indossi). Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo di ferro nero dell'Antico Occhio Elementale. Il nero è il colore predominante dei loro abiti.

Le aree 1-10 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro. Tutti i soffitti sono alti 4,5 metri a meno che non venga specificato altrimenti e le porte sono di legno (durezza 5, 15 pf, CD per sfondarla 18 se chiusa a chiave; le CD per Scassinare Serrature si trovano in ogni area d'incontro).

Gli abitanti delle aree 1-11 conoscono la disposizione delle aree 1-17 e quella generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e tre ponti che portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo. I troglodìti conoscono le aree 204, e dalla 218 alla 234.

1. Entrata

Dopo che il lungo e tortuoso sentiero vi ha portato per 90 metri sul declivio che sovrasta la vallata, vi trovate di fronte a una grande caverna su un lato della collina. Larga dodici metri, con un'entrata di nove, questa caverna ha un pavimento liscio che conduce a un paio di porte di legno rinforzate con ferro ognuna alta 4,5 metri e larga 2,4 metri. La porta di sinistra ha un grosso battente di ferro. Su quella destra vi è impalato un teschio umanoide.

La procedura standard per i visitatori prevede che si bussi con il battente per richiamare l'attenzione degli arcieri nelle aree 4 e 5 e di una delle guardie dall'area 2 o 3 di modo che vengano ad aprire. I visitatori comunque sono rari. Le forze del Tempio che fanno uso di queste porte si aspettano di trovarle aperte per cui entrano semplicemente. Se chiuse e sbarrate, queste porte hanno durezza 5, 30 pf e CD per sfondarle 26.

Le feritoie possono essere notate con una prova di Osservare (CD 18). I personaggi dall'altra parte hanno nove decimi di copertura. Vedi aree 4 e 5 per gli occupanti.

Usare il seguente testo descrittivo per il corridoio al di là delle porte.

Il corridoio è ampio e piuttosto lungo, le pareti sono intonacate e affrescate con scene di demoni, sacrifici umani, festini diabolici, mostri che uccidono e mangiano esseri umani e gente devastata dal potere di vento, vortici, fiamme ardenti e frane. Queste scene poco allettanti proseguono per l'intera lunghezza di questo passaggio sotterranco.

Immediatamente di fronte alle porte, a ovest, quattro simboli sono posizionati a mosaico sul pavimento: un cerchio bianco-argento, un triangolo marrone, un diamante rosso ambra e un quadrato blu-verde.

2. Posto di guardia (LI 4)

In questa stanza si trova un piccolo tavolo rotondo con sopra un pezzo di carne mezzo mangiato e quattro caraffe. Intorno ad esso vi sono quattro sgabelli. Una rastrelliera con sei lance è appesa sul muro nord e una catena ciondola sopra il tavolo.

Creature: Quattro gnoll sono di guardia qui. Queste creature controllano l'area dalla parte sud fino alle porte principali. Le forze alleate col tempio non vanno spesso al di là delle porte: le aree verso sud sono abbandonate.

Gnoll (4): pf 9, 10, 14, 11; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Tattiche: Queste guardie dispongono di una grossa campana che pende dal soffitto con una catena. Come prima azione in combattimento, uno degli gnoll suona la campana in modo da avvertire chiunque si trovi nelle aree 1-17.

Non interrogano nessuno che indossi l'abbigliamento tipico del Tempio (tuniche color ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Se sentono rumori di combattimento da qualche altra parte, una campana di allarme o grida di aiuto, accorrono in soccorso.

3. Posto di guardia (LI 2)

Un tavolo rettangolare coperto di monete, dadi, un barilotto e dei boccali si trova al centro della stanza. Due panche si trovano lungo i muri e per terra vi sono mucchietti di cartaccia, resti di cibo e spazzatura varia. Una catena penzola sopra il tavolo. Nella stanza c'è un odore stantio.

Sparse sul tavolo dove le guardie stavano giocando vi sono 35 mr e 2 ma.

Creature: Si tratta del posto di guardia di quattro combattenti umani. Solitamente tengono la porta aperta in modo da poter sorvegliare il corridoio dall'altra parte. Sono amichevoli con gli gnoll nell'area 4 ma non con i troglodìti nell'area 13. Ubbidiscono però agli ordini del sacerdote troglodita nell'area 11.

Umani Com1 (4): pf 7, 5, 6, 6; vedi Appendice 3.

Tattiche: Queste guardie dispongono di una grossa campana che pende dal soffitto con una catena. Come prima azione in combattimento, uno dei combattenti suonerà la campana in modo da avvertire chiunque si trovi nelle aree 1-17.

Non interrogano nessuno che indossi l'abbigliamento tipico del Tempio (tuniche color ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Se sentono rumori di combattimento da qualche altra parte, una campana di allarme o grida di aiuto, accorrono in soccorso.

4. Arcieri (LI 4)

La stanza è vuota, le pietre macchiate per l'età e da altre cose meno piacevoli. Due feritoie guardano verso la caverna d'entrata, mentre un'altra il sentiero che sale lungo le colline.

I personaggi dietro le feritoie hanno nove decimi di copertura dagli attaccanti dall'altra parte.

Creature: Quattro gnoll sono sempre qui di guardia.

Gnoll (4): pf 9, 11, 10, 12; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Tattiche: Se due gnoll sono pronti alle feritoie che guardano la caverna d'entrata, gli altri due ritardano la loro azione. I due alle feritoie tirano le loro frecce e si spostano, gli altri due prendono il loro posto e tirano a loro volta. In questo modo, tutti e quattro possono tirare dalle due feritoie ogni round.

Non interrogano nessuno che indossi l'abbigliamento tipico del Tempio (tuniche color ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Se sentono rumori di combattimento da qualche altra parte, una campana di allarme o grida di aiuto, accorrono in soccorso.

5. Arcieri (LI 2)

La porta segreta a sud di questa stanza è solo segreta dalla parte est. Si gira sul suo perno e si apre. Un corridoio largo 3 metri porta a una seconda feritoia per balestra che guarda verso il sentiero che viene dal pendio.

A parte la feritoia per frecce sul muro nord e il contenitore di quadrelli da balestra lì vicino questa stanza è vuota.

I personaggi dietro le feritoie hanno nove decimi di copertura dagli attaccanti dall'altra parte.

Creature: Qui si trovano quattro umani con balestre pesanti.

Umani Com1 (4): pf 8, 5, 7, 6; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se attaccati, questi combattenti si ritirano verso il passaggio segreto a sud di quest'area in modo da raggiungere i rinforzi. La porta segreta alla curva del corridoio richiede una prova di Cercare (CD 20) per trovarla.

Se sono alle feritoie, tutte le guardie hanno pronte le loro

armi e ritardano le loro azioni in modo che il primo tiri e si sposti e il successivo prenda il suo posto e tiri a sua volta. Al secondo round, e per ogni round successivo, il combattente al momento di fronte alla feritoia si sposta e un altro prende il suo posto mentre chiunque abbia bisogno di ricaricare sia in grado di farlo.

Non interrogano nessuno che indossi l'abbigliamento tipico del Tempio (tuniche color ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Se sentono rumori di combattimento da qualche altra parte, una campana di allarme o grida di aiuto, accorrono in soccorso.

6. Caserma (LI 5)

Questa grande stanza contiene tre lunghi tavoli fiancheggiati da panche. I resti di un pasto (piatti, tazze, coltelli e cibo avanzato) sono sparsi sui tavoli. Un'orribile bestia quadrupede con lunghi aculei affilati che gli escono dal collo ringhia da dove è incatenata al muro sud. Due baliste si trovano vicino al muro est.

Creature: Un ululatore particolarmente grosso è incatenato al muro sud vicino alla porta che conduce all'area 8. Si tratta della cavalcatura del comandante. La sua catena è lunga 6 metri ed è stato addestrato a non ululare tranne in battaglia o quando in pericolo (in modo da avvertire altri). Questa utile caratteristica permette a coloro che si trovino a contatto con la creatura di mantenere la sanità mentale.

Ululatore Enorme (12 DV): pf 80; GS 5; taglia Enorme; CA 16; aggiungere +5 agli attacchi, +3 ai tiri salvezza, +6 alle abilità, Attacco Poderoso; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 178.

Sviluppo: Vi sono tre possibili sviluppi riguardanti quest'area.

Rinforzi: Il rumore della battaglia, un grido di allarme, o l'ululato dell'ululatore in questa stanza farà in modo di far arrivare di corsa gli occupanti delle aree 7-10 (quelli che arrivano dalle aree 7 e 8 giungeranno in 1d2 round, quelli nelle aree 9-10 in 1d4+2 round).

Porte: Le porte possono essere sbarrate contro gli intrusi. Se incalzate con forza, le guardie dell'intera area si ritirano in questa stanza e sbarrano le porte. (Si tratta di una strategia poco adatta alla difesa del tempio ma queste guardie sono poco esperte e sottopagate).

Baliste: Contro il muro est i difensori tengono un paio di baliste. Non sono mai state usate ma qualora venissero assaliti da forze molto potenti potrebbero essere azionate (dai combattenti umani) e sparare dalla loro attuale posizione fino all'area 1, sempre che le porte siano aperte.

7. Sergente (LI 3)

In questa piccola stanza si trovano un largo letto di legno, un tavolo di legno piuttosto rovinato e una grande sedia imbottita. Vestiti, pezzi di armatura e altro equipaggiamento giacciono abbandonati per terra insieme a vari rimasugli di cibo. Un bersaglio per coltelli è appeso al muro con tre coltelli conficcati.

L'accozzaglia di oggetti sul pavimento include vestiti adatti a un ogre, un giaco di maglia adatto a un ogre (gravemente danneggiato e inutilizzabile), uno zaino, 12 metri di corda, attrezzi per scalare, un otre vuoto e tre grosse cinture insieme a rimasugli di cibo, ossa, pezzi di carta e spazzatura varia.

Creature: Wormspike è un ogre che ha due livelli da combattente. Ha completamente rasato il suo corpo e indossa sempre un paio di occhiali sugli occhi.

Temuto da tutte le guardie, sostiene l'autorità di Mereclar (il quale una volta gli ha salvato la vita e ora l'ogre fa qualsiasi cosa per aiutare il mezzelfo, proteggerlo o spingerlo nella sua carriera). Tutte le guardie in questo settore del dungeon ubbidiscono agli ordini di Wormspike a meno che non vengano annullati da Mereclar.

Wormspike: Ogre Com2; pf 39; vedi Appendice 3.

Tattiche: Wormspike non si fida di nessuno. Se viene incontrato, blocca subito chiunque non riconosca e lo porta da Mereclar affinché venga interrogato. Se fa resistenza, attacca chiedendo aiuto urlando a qualunque guardia sia a portata d'orecchio.

Tesoro: In mezzo alle cianfrusaglie sul pavimento c'è anche una borsa contenente 143 mo, 243 ma e un fermaglio ornato con gemme (del valore di 75 mo). Individuare la borsa richiede una prova riuscita di Cercare (CD 15). Ben nascosto in mezzo al disordine c'è un bellissimo pugnale dorato (del valore di 100 mo: Cercare CD 20).

Sviluppo: Se sente rumori di combattimento da qualche parte, una campana d'allarme o grida di aiuto si muove per investigare, solitamente insieme a Mereclar.

8. Comandante (LI 5)

La porta di questa stanza è sempre chiusa a chiave (CD per scassinarla 25), sia che vi sia dentro qualcuno sia che sia vuota.

Ben tenuta e pulita, questa camera da letto è ovviamente abitata. Vi è un letto contro il muro in fondo, un tappeto rotondo per terra e poi un tavolo, due sedie e un forziere compongono il resto del mobilio (il forziere è sotto il tavolo). Una faretra verde è appesa a un piolo, colma di frecce. Di fianco c'è appeso un mantello grigio.

Mereclar porta sempre con sé la chiave di questa stanza, che è anche quella del forziere. Le frecce, la faretra e il mantello sono comuni.

Creature: Mereclar è un mezzelfo ranger di 5° livello. Ha il comando di tutte le truppe nelle aree 1-10. È tecnicamente (e con stizza) agli ordini di Terrenygit, il sacerdote troglodita nell'area 11.

Mereclar veste abiti color verde scuro e porta una lunga piuma rossa sul suo elmo. È molto alto per essere un mezzelfo.

Mereclar: Mezzelfo Rgr5; pf 36; vedi Appendice 3.

Tattiche: Mereclar interroga chiunque incontri ("Dove stai andando?" "Per chi lavori?"). Se le risposte sembrano plausibili (sia perché sono accurate sia perché l'interrogato lo batte in una prova di Raggirare contrapposta a una di Percepire Inganni), lo lascia passare. Diversamente, ordina ai suoi soldati di attaccare. Non sa nulla di Hommlet o del Maniero, e diventa ancora più sospettoso se qualcuno li usa come giustificazione per la propria presenza.

Tesoro: Il forziere, che è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25), contiene abiti, un'armatura di cuoio, una faretra con 20 frecce, due ampolle di fuoco dell'alchimista e un portamonete contenente 37 mo e cinque gemme del valore di 20 mo ciascuna.

C'è anche una lettera che riguarda l'arruolamento di alcuni degli orchi locali come guardie e fa riferimento al fatto che i chierici del Fano Esterno siano impegnati nella ricerca del "Campione del Male Elementale". È firmata da qualcuno di nome Naquent (vedi l'area 6 del Fano Esterno).

Sviluppo: Se sente rumori di combattimento da qualche parte, una campana d'allarme o grida di aiuto si muove per investigare, solitamente insieme a Wormspike e sulla schiena dell'ululatore nell'area 6.

9. Camerata (LI 4, LI 5 se tutte le guardie sono subito pronte)

Questa stanza è piena di brande, sufficienti per venti persone. Vicino a ogni branda c'è un piccolo baule. La stanza è colma di spazzatura e sporca, con graffiti alle pareti, vestiti per terra e armi qua e là.

Diciotto letti sono utilizzati, otto degli occupanti sono al momento al loro posto di guardia. Due lance, un'alabarda, una balestra leggera, due pugnali, una spada lunga e sei frecce giacciono per terra tra la spazzatura. Ognuno dei piccoli bauli dei letti occupati contiene abiti, stoviglie e svariati pezzi di equipaggiamento inutilizzabili. I graffiti recano scritte quali "Il vecchio Tre Dita è stato qui" o "Marvick è un imbecille" o messaggi ancora più stupidi e volgari.

Creature: Dieci combattenti umani sono di solito presenti in questa stanza a qualsiasi ora del giorno dove dormono, si riposano o si rilassano. Se attaccati senza preavviso, solo tre sono pronti ad agire nel primo round, altri tre nel round successivo e gli altri quattro in 1d4 round prima che si sveglino, prendano il loro equipaggiamento e così via.

Umani Com1 (10): pf 6, 5, 10, 9, 5, 11, 4, 7, 8, 6; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Se suona una campana d'allarme nelle aree 2 o 3, i combattenti sono pronti in 1d6 round e si muovono nella direzione da dove proviene il suono d'allarme.

10. Camerata (LI 5, LI 6 se tutte le guardie sono subito pronte)

Venti brande sono stipate in questa stanza, sebbene non tutte sembrino essere usate. Questa stanza è disordinata e caotica, piena di vestiti, rimasugli di cibo e spazzatura.

Solo sedici dei letti sono occupati, con otto degli occupanti al momento al loro posto di guardia.

Creature: Otto gnoll sono di solito presenti in questa stanza a qualsiasi ora del giorno dove dormono, si riposano o si rilassano. Se attaccati senza preavviso, solo tre sono pronti ad agire nel primo round, altri tre nel round successivo e gli altri due in 1d4 round prima che si sveglino, prendano il loro equipaggiamento e così via.

Gnoll (8): pf 14, 12, 11, 13, 12, 14, 10, 9; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

11. Alloggio del sacerdote (LI 6)

Il muro in fondo a questa stanza reca un grande simbolo fatto di legno e dipinto di nero. Il simbolo richiama una piramide a due gradoni al contrario. Nella stanza c'è un letto, una cassettiera, un tavolo e due sedie. Il tavolo è ricoperto di fogli spessi di pergamena e vi è una lampada che emana una luce viola. In un angolo una serie di manette è attaccata al muro.

Il simbolo è quello di Tharizdun. Sulla lampada è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*, leggermente modificato per ottenere il colore viola.

Creature: Questa è la camera da letto di Terrenygit, un troglodita chierico di 5° livello. Terrenygit si è alleato con i trogloditi a nordest, ma in realtà serve direttamente il Fano Interno. Non ha giurato fedeltà a nessuno dei templi dei quattro elementi. Se sopravvive, qualsiasi cosa veda o scopra troverà la sua strada verso le orecchie dei sognatori di morte.

Terrenygit indossa tuniche nere e un obex al collo, oltre a una collana di ossa e denti. Gli manca un occhio.

Terrenygit: Troglodita Chr5; pf 55; vedi Appendice 3.

Tattiche: Per sostenere il proprio potere, Terrenygit spesso comanda a sei degli zombi nell'area 12 di accompagnarlo dove si sta recando. Gli piace lanciare *blocca persone* su nemici potenti, soggiogandoli e presentandoli come sacrifici viventi al Dio Oscuro. Se ciò dovesse accadere ai PG, vengono portati al Tempio della Terra (area 220) e posti nella prigione accanto.

Terrenygit non si fida molto degli umani. Se non li riconosce, li attacca immediatamente.

Sviluppo: In teoria Terrenygit può essere incontrato qui, nell'area 12, o quasi ovunque nelle aree 1-10 se viene richiamata la sua attenzione da suoni d'allarme o rumori di pericolo.

Tesoro: Sul tavolo vi sono due pergamene divine: una contiene *silenzio* e *neutralizza veleno* e l'altra *cura ferite moderate* e *cura ferite leggere* (2). La cassettiera contiene vestiti e una borsa con 30 mp, una collana d'oro con delle grosse agate incastonate (del valore di 200 mo) e un pezzo di carta arrotolato con un messaggio scritto in Draconico. Si legge:

Maestro Terrenygit,

Desideriamo farvi sapere con quanta ammirazione guardiamo a come avete amministrato le forze per la difesa dell'ingresso principale. Sotto la vostra protezione è sicuro contro l'intrusione di esterni che non comprendono il nostro bisogno di reclusione. Siamo tuttavia preoccupati che possiate volervi alleare con gli altri della vostra razza nel Tempio della Terra. Vi dobbiamo richiedere di non farlo. Continuate ad essere vigile. Grandi ricompense ricadranno sul sacerdote che aiuterà a mantenere la sicurezza contro intrusi che vogliono violare il nostro ritiro.

Andrà molto meglio per tutti noi se sarete accondiscendente.

Sommo Sacerdote del Fano Esterno

12. Non morti di rinforzo (LI 5)

La porta di questa stanza è sempre chiusa a chiave (CD per scassinarla 28). L'unica chiave è in possesso di Terrenygit.

Questa stanza è vuota con l'eccezione di qualche pezzo di tessuto strappato e macchie nerastre sul pavimento e sulle pareti.

Creature: Dodici zombi di taglia Media si trovano nella stanza, immobili finché degli intrusi non entrano o finché non vengono comandati da Terrenygit. Egli ne può comandare però solo dieci alla volta. Ad ognuno di questi zombi sono stati rimossi gli occhi e rimpiazzati con i simboli del triangolo nero dell'Antico Occhio Elementale.

Zombi (12): pf 16, 12, 15, 14, 11, 18, 20, 16, 13, 14, 21, 10; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 189.

13 Entrata alle miniere (LI 2)

Il muro nord di questa stanza di 12 metri per 6 metri è grezzo, come i due passaggi che proseguono verso nord. Sembrerebbe l'entrata di una miniera dai muri male lavorati e segnati dall'estensivo uso degli attrezzi per scavare. Il passaggio più a est scende attraverso una scala rozzamente costruita mentre l'altro sembra relativamente spianato.

Creature: Due guardie troglodite controllano quest'area. Obbediscono a qualsiasi comando venga impartito loro da Terrenygit nell'area 11. Entrambe indossano corazze di cuoio borchiato e portano una scimitarra e uno scudo di legno grande. Ognuno ha anche due giavellotti da lanciare.

Troglodita (2): pf 13, 15; CA 20; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Tattiche: Queste guardie non si muovono in aiuto di altre guardie in altre aree. Non lasciano la loro postazione tranne che per ritirarsi e avvertire i loro fratelli quando si trovano di fronte a un numero eccessivo di nemici.

14. Magazzino

Quest'area è piena di grandi ceste di ferro senza coperchio. Visto l'ammontare di sporcizia e sudiciume nell'area, probabilmente una volta contenevano del minerale di un qualche tipo.

I nani usavano quest'area per conservare il minerale pronto ad essere spedito. Le guardie dell'entrata non usano al momento questa stanza. Le ceste sono tutte vuote.

15. Area di separazione del minerale

Due file di lunghi trogoli di legno, marci in più punti, percorrono la lunghezza di questa stanza. Nella parte più a est un oscuro condotto conduce verso il basso. Uno spesso tubo flessibile fatto di pelle è connesso a un grande soffietto e poi ricade verso il condotto. L'altra estremità del tubo giace fiaccamente sul terreno vicino al margine est dei trogoli.

Il condotto di 3 metri per 3 metri scende per 15 metri fino a una pozza alimentata dalle acque stagnanti dello Stalagos. L'acqua viene fatta risalire grazie a un gigantesco soffietto, che una volta veniva azionato da un elementale della terra evocato quotidianamente dai nani a questo scopo. L'acqua fluiva per tutta la lunghezza dei grossi trogoli e permetteva di separare i vari minerali dalla semplice roccia.

Tesoro: Un libro, rovinato e consumato dai vermi, giace vicino al muro sud di fianco a un'ascia da battaglia spezzata e a un sacco di tela rotto. Il libro, scritto in Nanico, racconta la breve storia di questo luogo fino a quando i nani non se ne andarono: si trattava di una miniera ricca di minerali diversi, finché non arrivarono sacerdoti malvagi chiamati sognatori di morte che mandarono dei mostri a uccidere tutti i nani.

16. Frantumatore di minerali (LI 1)

Ceste di ferro contenenti minerale, ricoperte di polvere e ruggine, sono allineate lungo le pareti di questa grossa stanza. In mezzo alla stanza c'è un enorme macchinario con uno scivolo che porta a un paio di cilindri di pietra massiccia con sotto un trogolo di legno. I cilindri sembrano essere connessi con dei meccanismi a un'unica enorme leva, adatta alla taglia di un gigante. Pezzettini di pietra giacciono sparsi per terra vicino al macchinario.

Il macchinario è un frantumatore di minerali, originariamente gestito da un elementale della terra evocato da un potente nano chierico. I nani lavoratori spalavano il minerale sullo scivolo che lo faceva scorrere fino ai cilindri rotanti. La macchina otteneva così di ridurre grossi massi di minerale in pezzi più piccoli, spesso eliminando la roccia di poco valore e liberando gli agglomerati di minerale.

Creature: Un ragno mostruoso di taglia Media si nasconde intorno al frantumatore di minerali, cercando di catturare topi. Attacca singole creature ma cerca di nascondersi o ritirarsi di fronte a gruppi.

Ragno mostruoso Medio: pf 12; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 207.

17. Entrata alle miniere

Questa stanza è grande e per la maggior parte vuota. Vi sono tre carrelli di ferro a quattro ruote i cui fianchi sono piuttosto alti e con una strana maniglia da una parte. Uno dei carrelli giace su un lato. A sud, due passaggi scavati in modo grezzo portano fuori dalla stanza, il centro di entrambi è occupato da rotaie di ferro con pezzi di legno a sostegno a intervalli regolari.

I tre carrelli servono per trasportare il minerale. Il carrello rovesciato è ormai inservibile e le sue ruote non girano più. Anche un esame superficiale dei carrelli rivela che le ruote sono distanziate in modo che i carrelli possano scorrere lungo le rotaie dei due passaggi. Si tratta di binari per i carrelli di minerale. Dopo qualche tentativo lo spingere la maniglia procurerà il movimento del carrello mentre un'altra piccola leva servirà da freno.

Sebbene i PG possano sempre seguire le rotaie a piedi, potrebbero anche usare i carrelli per trasportare se stessi oltre che equipaggiamento, tesori, prigionieri, materiale ecc.

18. Statue? Qui? (LI 5)

Un basilisco vive nella zona nord della caverna contrassegnata col numero 18. Di recente due gnoll che curiosavano nella stanza sono caduti vittima del suo sguardo. Possono essere trovati ai punti A e B sulla mappa e sembrano delle statue (e questo fatto dovrebbe dire qualcosa ai giocatori più astuti che qualcosa non va).

18A. Prima statua

Seguendo il percorso tortuoso vedete la statua di uno gnoll le cui labbra sembrano scolpite nell'atto di urlare.

18B. Seconda statua

Un'altra statua di gnoll rovesciata si trova qui. È rotta e le manca una gamba.

I personaggi che esaminassero entrambe le statue noterebbero che la loro fattura è di eccellente qualità.

Creature: Il basilisco è entrato nella stanza qualche settimana fa. Ha mangiato parte dello gnoll pietrificato B ma è ancora affamato e irritabile. Attacca eventuali intrusi all'istante.

Basilisco: pf 46; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 25.

Tesoro: Sebbene abbia cominciato a farsi un nido nella zona nord della caverna in mezzo a una macchia di funghi innocui, non possiede alcun tesoro. Plausibilmente, se gli gnoll e il loro equipaggiamento venissero ritrasformati al loro stato naturale con un incantesimo *pietra in carne*, avrebbero con sé il magro bottino e l'equipaggiamento che possiedono gli gnoll nell'area 10. Se ciò dovesse accadere, lo gnoll B morirebbe all'istante ma lo gnoll A sarebbe così felice che giurerebbe fedeltà all'incantatore e lo servirebbe lealmente come gregario.

19. Una calda sorpresa (LI 4)

A sud di questo punto, il passaggio principale procede verso l'alto.

Il tunnel si apre in una grande caverna il cui muro a ovest si allontana dalla pista di 9 metri o più. Pietrame grezzo e rifiuti minerari sono sparsi nell'area libera.

Un tempo le spedizioni minerarie trovarono materiali non preziosi ma comunque di valore tanto da eliminare grandi

quantità di roccia. Il pietrame grezzo di questa stanza deriva dalle prime rudimentali estrazioni dei nani.

Creature: Due thoqqua si sono aperti un percorso col fuoco attraverso la scia di diamanti fino a questa caverna. Si nascondono sotto il pietrisco nella zona ovest della stanza (si trovano nel punto indicato con una X) e attaccano chiunque arrivi a 9 metri da loro, solo per il gusto di attaccare. Come prima azione caricano (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 123).

Thoqqua (2): pf 17, 15; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 172.

20. Gradini (LI 4)

Questi gradini appena abbozzati non sembrano essere stati usati.

Trappola: Il soffitto sopra i gradini è ricoperto di fanghiglia verde. Un personaggio si accorge della colorazione verde del soffitto con una prova riuscita di Cercare (CD 16). Se vi passano sotto delle creature viventi, la fanghiglia verde cade su di loro. Tutti i personaggi sulle scale devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi (CD 15) per evitare il contatto diretto. La fanghiglia verde infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione a round mentre erode la carne. Durante il primo round di contatto la fanghiglia può essere raschiata via da una creatura (e con tutta probabilità con la perdita dell'oggetto usato per l'operazione), ma in quelli successivi deve essere ghiacciata, bruciata o tagliata via (ma questo danneggia anche la vittima). Freddo o caldo estremo, la luce del sole, o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono una macchia di fanghiglia verde. Contro il legno o il metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. La pietra non viene intaccata.

Trappola con fanghiglia verde: GS 4; nessun tiro per colpire necessario (1d6 danni alla Cos per round fino a che non venga raschiata via o neutralizzata in altro modo); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitarla; Cercare (CD 16); Disattivare Congegni (n/a; nessun meccanismo da disattivare).

21. Punto di incrocio

Quest'area è una vasta caverna le cui pareti sono state sventrate alla ricerca di minerale. Nella parte sud della caverna vi è una fossa profonda 7,5 metri. I binari del carrello vi passano sopra su un ponte di legno. Altri binari passano attraverso l'area inferiore, conducendo approssimativamente verso nord e sud. Scale di legno connettono la parte superiore con quella inferiore della stanza.

Le scale sono imbullonate alla pietra. La scala più a est è ancora piuttosto resistente. L'altra si spezza con più di 45 kg, facendo cadere il personaggio per circa 6 metri (2d6 danni).

Sviluppo: Si tratta di un'eccellente postazione per un'imboscata se degli intrusi incontrano Marlgran o Vranthis e poi si ritirano. L'ettin o il drago (o entrambi) tendono un'imboscata ai PG quando ritornano qui. Le creature restano in ascolto degli eroi che arrivano e si nascondono in qualunque area (superiore o inferiore) da cui i PG sembrano non entrare. La tattica che entrambi usano è di spingere i loro nemici fuori dalla sporgenza superiore e affrontarli dopo aver sconfitto chiunque non siano riusciti a spingere.

22. Binario rialzato

Il percorso del carrello curva dentro questa stanza. A sud una rampa di legno solleva leggermente il binario di un angolo di circa 15 gradi. La rampa di legno porta il binario sempre più in alto verso il soffitto dell'alto passaggio che attraversa.

Il soffitto in questa stanza e quello del passaggio a sud sono alti 15 metri.

23. Imboscata dell'ettin (LI 6)

Il percorso del carrello curva dentro questa grande caverna. Il soffitto è alto e a forma di cupola e un carrello del tutto arrugginito giace sul fianco nella parte est della stanza.

L'ettin Marlgran ha fatto quello che ha potuto per tenere ben nutrito il suo rugginofago, ma questi ha "mangiucchiato" un po' delle rotaie cosicché c'è una probabilità del 20% (01-20 sul d%) che il carrello deragli passando da qui.

In mezzo all'area 23A c'è un grosso letto fatto di vecchia paglia umida con intorno pezzi di equipaggiamento, armature e armi arrugginite. La caverna puzza di escrementi e di ruggine.

Creature: L'ettin Marlgran e il suo rugginofago arrivano nella stanza qualora Marlgran senta un carrello sopraggiungere (Ascoltare +9). Altrimenti, si nascondono nella caverna segnata 23A. Marlgran porta sempre con sé una pietra del tuono da usare contro gruppi di nemici prima di scagliarsi in battaglia caricando con i suoi due randelli grandi.

Spesso i servitori del Tempio corrompono Marlgran con del cibo o qualche moneta d'oro per attraversare la zona in cui vive. Non gli hanno mai fatto davvero del male per cui generalmente ha una buona attitudine verso di loro.

Marlgran: Ettin; pf 70; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 81.

Rugginofago: pf 29; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 150.

Tesoro: Sepolto nel letto di paglia c'è un grosso sacco di tela ruvida contenente 243 mo, una gemma del valore di 50 mo e tre pietre del tuono.

24. Caverna della pozza

Il passaggio si apre in una caverna naturale la cui parte centrale è riempita d'acqua. Uno sgocciolio continuo echeggia tra le pareti di pietra. Al di là della pozza, che è lunga 12 metri, il pavimento della caverna è più in alto di circa 3,6 metri rispetto all'entrata. L'intera caverna è ricca di strane formazioni rocciose luccicanti.

Il soffitto di questa caverna è alto dai 4,5 ai 5,1 metri. La pozza si è formata grazie alla pioggia che penetra attraverso le crepe nella roccia della caverna. L'acqua è fresca ed è la vera creatrice, con il passare dei secoli, delle formazioni rocciose che si trovano sotto la superficie della pozza.

La pozza è sorprendentemente profonda, quasi 6 metri nella metà sud (mentre varia dai 2,4 ai 3 metri nella metà a nord). Nella parte nord della pozza, due cadaveri coperti da incrostazioni giacciono dove caddero una decina di anni prima (Cercare CD 25 dalla superficie, CD 18 sott'acqua). I cadaveri sono di due servitori umani del Tempio che morirono e vennero gettati qui. Uno porta il simbolo dell'Antico Occhio Elementale, l'altro la piramide capovolta di Tharizdun (conosciuta come l'obex) e un *turibolo nero* (vedi Appendice 1).

In fondo alla pozza c'è un altro corpo. Si tratta di un

cadavere molto più vecchio (Cercare CD 35 dalla superficie, CD 22 sott'acqua nella parte più superficiale fino a CD 18 in quella più profonda) di un nano che indossa ancora una *corazza di piastre+1*, un simbolo sacro d'argento di Moradin (del valore di 10 mo) e un anello di platino (del valore di 60 mo).

Al di là della pozza l'alto pavimento nasconde una profonda sporgenza. Il pavimento di questa sporgenza è piuttosto accidentato e si trova a soli 1,5 metri dal soffitto. Nascosto in quest'area c'è il resto del tesoro del nano che si trova nell'estremità più profonda della pozza. I personaggi che effettuano una prova di Cercare a CD 20 troveranno un'*ascia da battaglia+1*, uno scudo perfetto, un pugnale arrugginito, un uncino da scalata arrugginito, una fiala di acquasanta e una borsa di cuoio marcia che contiene 92 mo, 42 ma e una gemma del valore di 30 mo. Gli oggetti arrugginiti non sono più utilizzabili.

25. Insenatura (LI 3)

Nella parte est di questo passaggio accidentato scorre un rivolo di acqua stagnante e piuttosto scura. La pietra qui è bagnata, scivolosa e scintillante.

L'acqua è profonda da 90 centimetri a 1,8 metri e viene dallo Stalagos, sebbene la parte del passaggio effettivamente collegata con l'acqua esterna sia completamente sommersa.

Creature: Un'ameba paglierina vive in quest'area sul limitare dell'acqua. Attacca qualsiasi cosa viva che le vada vicino.

Ameba paglierina: pf 59; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 124.

26. Il drago Vranthis (LI 6)

Questa caverna sembra abitata: il pavimento è in qualche modo liscio e privo di polvere. Il muro a nord è coperto con un fango asciutto simile all'intonaco, ricco di scintillanti cristalli verde acqua incastonati. La nicchia del muro ovest nella parte sud della stanza contiene un letto di 2,4 metri di diametro fatto di funghi, erba e paglia, come se fosse un grosso nido. Alcuni oggetti metallici risplendono all'interno del letto. Qualcosa sembra essere stato riposto nella nicchia del muro est, dalla parte opposta al letto.

Il cristallo non ha valore, posto qui dagli abitanti della caverna come motivo decorativo. Sul letto ci sono 33 mr gettate in maniera sparsa, giusto per dargli un aspetto scintillante.

Creature: Vranthis, un astuto drago verde adolescente, infesta tutta quest'area delle miniere. Gli piace attaccare i nemici sulla piattaforma dell'area 27. Sorvola o percorre a nuoto il largo corridoio tra le aree 25 e 28 e fuori dall'acqua per andare a caccia nella campagna circostante.

Vranthis non è in alcun modo alleato con il Tempio. Questa è semplicemente la sua tana.

Vranthis: Drago verde adolescente; pf 133; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se incontrato da qualche altra parte e conciato malamente (ridotto alla metà dei suoi pf e di fronte a temibili avversari), Vranthis fugge qui. Se seriamente minacciato nella sua tana, Vranthis dà un colpo di coda alla piramide fluttuante (vedi sotto la trappola) per evocare il girallon e poi fugge.

Sviluppo: Se attaccato ma lasciato in vita, Vranthis si unirà probabilmente alle forze di Marlgran in modo da aiutarlo per un attacco successivo.

Trappola: Vranthis ha rubato due oggetti magici minori per salvaguardare il suo tesoro che si trova nella nicchia nella zona a sudest della sua caverna. Il primo era un olio che permetterebbe a un piccolo oggetto di levitare indefinitamente a meno che non venisse colpito. Il secondo era una piramide di ceramica che, una volta distrutta, avrebbe immediatamente attivato un incantesimo *evoca mostri V* per evocare un girallon immondo.

La piramide ora fluttua precariamente di fronte agli oggetti riposti. Con la sua mente distorta Vranthis l'ha spalmata di olio in modo che chiunque tenti di afferrarla deve effettuare una prova di Destrezza (CD 18) per impedire che gli scivoli dalle mani. Qualsiasi tentativo di rovistare nel tesoro o di rimuovere un oggetto con la piramide sempre fluttuante di fronte richiede una prova di Destrezza (CD 15). Se fallita, la piramide viene sballottata, cade per terra e si frantuma. (Chiunque nel raggio di 1,5 metri lo desideri può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 25) per afferrarla prima che arrivi al suolo).

Girallon immondo: pf 52; resistenza a freddo e fuoco (10), riduzione del danno 5/+1, RI 14, punire il bene 1 volta al giorno (+7 ai danni alle creature con allineamento buono); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 96.

Tesoro: Vranthis ha accumulato un piccolo tesoro ma è anche riuscito a proteggerlo con una trappola (vedi sopra). Il tesoro consiste in un calderone di ferro che contiene 980 mo e 21 gemme da 100 mo (ametiste, granati rossi e perle bianche), una statua dorata di un serpente arrotolato (del valore di 200 mo) che pesa 90 kg, uno scudo di acciaio grande perfetto su cui vi è dipinto un drago verde rampante e una pergamena con *vedere invisibilità* e *alterare se stesso*.

27. Piattaforma

Una piattaforma di legno si trova alla fine del binario. È a 12 metri dal suolo. Un nastro trasportatore guidato da una manovella si trova sul lato est della piattaforma, con piccoli sostegni dalla forma di un grosso cucchiaio che suggeriscono che un tempo era usato per convogliare del materiale dal pavimento della caverna alla sommità della piattaforma.

I personaggi sulla piattaforma possono vedere che qui il soffitto è stato scavato in profondità alla ricerca di minerali.

Sviluppo: Se il drago Vranthis scopre che sulla piattaforma si trovano degli intrusi, esce volando e li attacca mentre si trovano lì o di preferenza quando sono sulla rampa ancora più stretta che conduce alla piattaforma.

28. Spia kuo-toa (LI 6)

La metà est di questa lunga caverna è più bassa della parte ovest ed è riempita con lurida acqua scura. L'estremità sud è larga e qui il corso d'acqua diventa una pozza

Azionare un carrello minerario

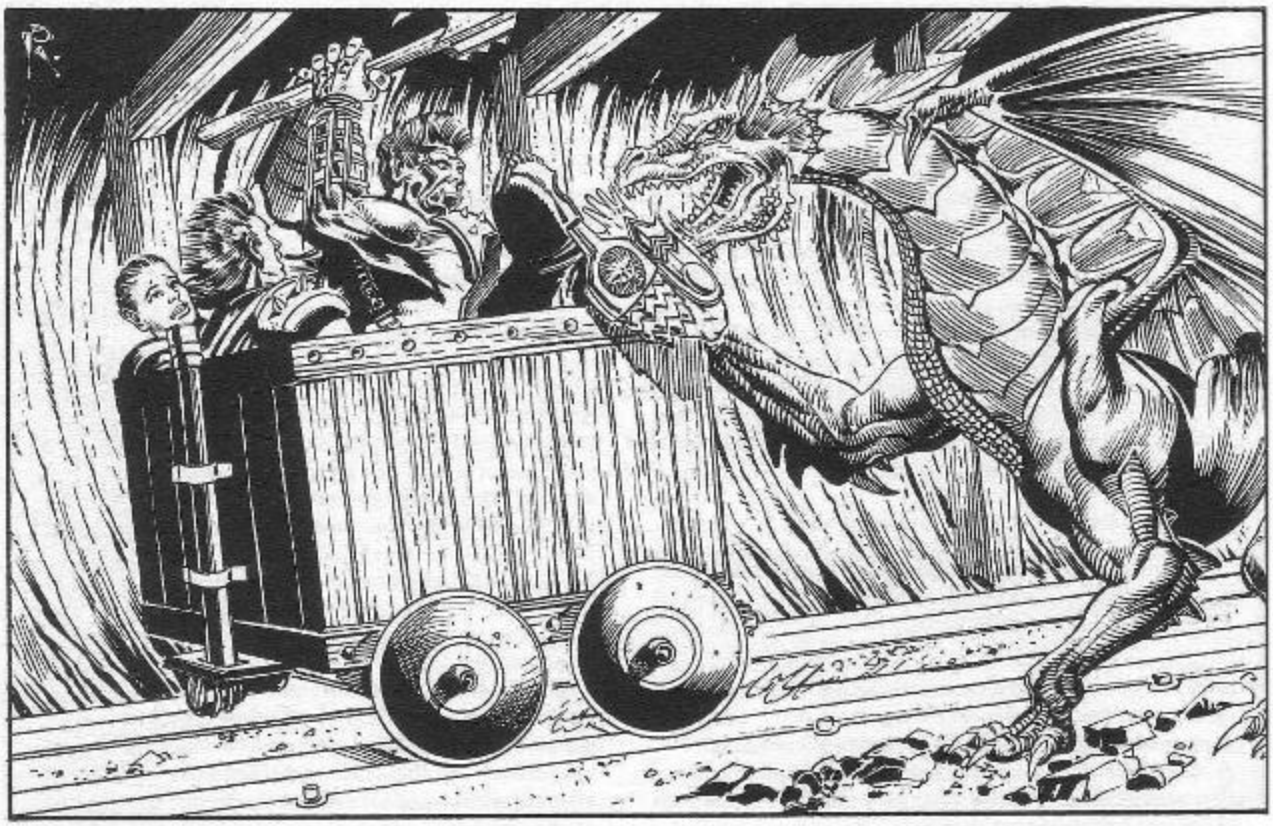
Uscire o entrare in un carrello è un'azione equivalente al movimento. Il carrello offre metà copertura a chiunque si trovi al suo interno.

Azionare la maniglia a pompa è un'azione equivalente al movimento che fa spostare il carrello su un terreno piano alla velocità di 6. Salendo una pendenza, la velocità scende a 3. Scendendo, il carrello può arrivare a muoversi a velocità 12. Utilizzare il freno è un'azione equivalente al movimento che rallenta la velocità del carrello di 3 metri. Lasciato a se stesso, il carrello rallenta di 3 metri per round finché non si arresta.

Quattro creature di taglia Media possono entrare agevolmente in un carrello. Due creature Piccole possono prendere il posto di una creatura Media (mentre una creatura Grande prenderebbe il posto di due creature Medie). Un carrello può trasportare 675 kg di peso. La struttura è di acciaio spesso: 60 pf, durezza 10. Ogni carrello ha anche una leva che svuota il suo contenuto da una parte o dall'altra.

Quando un carrello raggiunge una curva, se si sposta a una velocità superiora a 3, c'è una probabilità del 20% (01-20 sul d%) che deragli. Un carrello che si muove a una velocità maggiore di 3 e deraglia, la metà delle volte sparpaglia in giro il suo contenuto (01-50 sul d%). I personaggi sbalzati fuori da un carrello in movimento devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o subire 1d6 punti ferita di danni debilitanti per ogni 3 metri di velocità del carrello.

Una prova di Forza (CD 26) è necessaria per portare fuori binario un carrello (facendolo automaticamente deragliare). Anche gli ostacoli possono farlo deragliare: di solito con una probabilità garantita dal 20% al 30% che accada (01-20 o 01-30 sul d%).



profonda circa 18 metri. Le pareti rocciose e il pavimento sono umidi e nella caverna si respira un'aria fredda e quasi oleosa. È immersa nel silenzio tranne che per un suono lontano di sgocciolamento.

L'acqua è profonda 1,5-1,8 metri in più punti, sebbene il centro della pozza nella zona più a sud sia profondo circa 3 metri. Un passaggio collega la pozza con l'esterno e il lago, ma si trova al di sotto della superficie dell'acqua.

Creature: Nascosto nella pozza c'è Moolowik, un kuo-toa ladro. Si tratta di uno dei servitori del Tempio dell'Acqua (vedi area 195) e si trova qui per verificare se in questa zona delle miniere il Tempio dell'Acqua possa reclutare alleati o insediare un punto d'appoggio. Il kuo-toa indossa un simbolo del Tempio dell'Acqua (un triangolo nero con un quadrato blu-verde che dondola dal vertice in basso).

Moolowik: Kuo-toa Ldr4; pf 29; vedi Appendice 3.

Tattiche: Il kuo-toa rimane nascosto nella pozza perché ha paura dell'assimilatore nell'area 30 che cacciava in quest'area non molto tempo fa. Se viene avvistato (Nascondersi +4, +6 per l'acqua per un totale di +10) cerca di fuggire attraverso lo Stalagos. Se osserva gli intrusi senza essere a sua volta scoperto, li segue (Muoversi Silenziosamente +5) per raccogliere quante più informazioni su di loro riesca ad ottenere. Attacca soltanto se si trova faccia a faccia con i PG e non ha vie di fuga.

29. Caverna instabile (LI 4)

Si tratta di una piccola caverna che sembra vuota con l'eccezione di varie pietre sparse per terra.

Trappola: 1 round dopo che i personaggi entrano in questa caverna, comincia a crollare. I personaggi nella caverna devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi (CD 15) ogni round. Il fallimento infligge 3d6 danni, mentre il successo dimezza i danni. Dopo 6 round la caverna crolla definitivamente. Chiunque si trovi ancora nella caverna subisce 10d6 danni senza possibilità di tiro salvezza.

Trappola con soffitto che crolla: GS 4; nessun tiro per colpire necessario (3d6 o 10d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per danni dimezzati; Cercare (CD 15); Disattivare Congegni (n/a; nessun meccanismo da disattivare).

Sviluppo: Come segnalato nell'introduzione a questo capitolo dell'avventura, questa caverna potrebbe servire come possibile entrata nel Sottosuolo (per quei DM che desiderano creare avventure alternative).

30. Caverne a lato (LI 6)

Gelidi escrementi induriti, di dimensioni massicce, si trovano sparsi per tutto il pavimento e un orribile tanfo è presente nell'aria.

Il soffitto di entrambe queste caverne è alto 6 metri e i muri qui sono particolarmente irregolari con molte sporgenze e appigli che rendono la scalata più semplice con CD 10.

Creature: Un assimilatore si nasconde su una sporgenza a 4,5 metri dal pavimento nella prima caverna. Se delle creature entrano e sembrano muoversi verso la seconda caverna, aspetta ad attaccarli dall'alto fino al loro ritorno (o li attacca subito se viene scoperto prima). Altrimenti attacca appena possibile, spruzzando acido sui nemici dall'alto. Può scendere lentamente, ma non lo farà a meno che tutti i nemici non siano morti o fuggiti.

Assimilatore: pf 71; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 22.

31. Foresta di funghi

Questa lunga caverna dal soffitto molto alto sembra almeno in parte essere il risultato di un'evoluzione naturale; forse una bolla nel magma formatasi durante una delle antiche eruzioni del vulcano. Le pareti, il soffitto e il pavimento di basalto scuro sono coperti di funghi neri,

viola e bianchi. In alcuni punti crescono in macchie alte da 90 a 120 centimetri e lunghe il doppio (o anche più), con l'intermezzo di occasionali funghi velenosi, alcuni grandi come piccoli alberi, richiamando alla mente l'immagine di una bizzarra foresta sotterranea. La stanza è umida e impregnata di un odore acre.

L'altezza del soffitto varia dai 7,5 ai 9 metri. Topi, ratti, pipistrelli e anche tassi possono essere trovati all'interno e nei pressi di questa grande caverna: si nutrono dei funghi che crescono qui, una specie sconosciuta ma particolarmente nutriente. La macchia si estende giù per i passaggi verso le aree 32 e 33 ma non sulle scale che portano alla 35.

Sviluppo: Se i personaggi passano più di un minuto in questa caverna facendo anche soltanto poco rumore, l'umber hulk dell'area 33 sopraggiunge e li attacca.

32. Caverna di funghi (LI 3)

Altri funghi ricoprono le pareti e il pavimento di quest'area. Un grosso ammasso di vesce cresce al centro della caverna di fianco a un fungo alto 1,2 metri.

Creature: Il fungo è un fungo viola pronto ad attaccare qualsiasi creatura vivente gli si avvicini.

Fungo viola: pf 18; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 86.

Tesoro: Sepolti sotto le vesce (Cercare CD 20) ci sono un paio di antichi scheletri di nano. Sono ormai del tutto ricoperti da funghi e assomigliano ben poco a quello che erano in vita: uno però indossa ancora una corazza di piastre perfetta e l'altro un paio di anelli ornati con gemme (del valore di 50 mo ciascuno).

33. Giovane umber hulk (LI 7)

Alla fine di questo passaggio si trova un'altra caverna dalla forma irregolare. Svariate macchie di funghi scuri crescono sulle pareti rocciose. Una grossa forma umanoide indistinta balza fuori dall'oscurità con artigli scintillanti.

Questo umber hulk e quello dell'area 34 hanno scavato questa stanza, come anche le caverne e i tunnel che collegano le aree 33-36, con i loro potenti artigli.

Creature: Un umber hulk vive in questa caverna cibandosi di piccoli animali che si spingono in quest'area. Attacca famelico qualsiasi cosa che giunga nella caverna, tranne l'umber hulk che vive nell'area 34, un esemplare più vecchio che vive qui da molto più tempo.

Umber hulk: pf 74; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 178.

Tesoro: Questa creatura non ha ancora accumulato molto. Nella nicchia nord nella sua caverna ha raccolto 180 mo, 435 ma e una scimitarra perfetta.

Sviluppo: Questa creatura non attaccherà il vecchio umber hulk (che lo ha generato) nell'area 34. Se infuria una battaglia qui per più di 3 round, 5 round dopo la vecchia creatura si getta nella mischia con un tentativo di afferrare un solo pezzo di cibo (ossia un personaggio) con il suo sguardo che confonde e un tentativo di lotta, quindi torna di corsa nella sua caverna.

34. Vecchio umber hulk (LI 7)

Varie ossa giacciono sparse tra i funghi in questa caverna, alcune così vecchie che i funghi hanno cominciato a crescere anche su di loro oltre che sulle pietre.

Gli umber hulk hanno scavato questa stanza, come anche le caverne e i tunnel che collegano le aree 33-36, con i loro potenti artigli.

Trappola: L'umber hulk ha scavato una fossa profonda 9 metri e poi l'ha coperta con uno strato di funghi e ossa. È larga 3 metri e lunga 1,5 metri: l'umber hulk può facilmente evitarla saltando ma chi non ne sa nulla può con altrettanta facilità cadervi dentro.

Trappola a fossa (profonda 9 metri): GS 1; nessun tiro per colpire necessario (3d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitarla; Cercare (CD 17); Disattivare Congegni (n/a; nessun meccanismo da disattivare).

Creature: Il vecchio umber hulk che vive qui aspetta che qualcuno cada nella trappola (o che cerchi di evitarla) prima di attaccare. Guadagna un bonus addizionale di +6 a Nascondersi in questa caverna (per un totale di +7) perché è ricoperto dello stesso muschio e dei funghi che crescono sui muri e sul pavimento. La sua compagna è stata uccisa qualche settimana fa dai troll nell'area 36 aiutati dal troll nell'area 37.

Umber hulk: pf 56; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 178.

Tesoro: Il vecchio umber hulk ha accumulato un discreto tesoro nel corso degli anni grazie a quello che ha rubato sia ai nani che ai residenti più recenti. Sta pensando al non troppo lontano giorno in cui dovrà ottenere l'aiuto dell'umber hulk nell'area 33 per avere del cibo. Nascosto tra i funghi nella sezione più a tergo della caverna si trova il suo tesoro: 1.223 mo; 1.546 ma; una gemma da 50 mo; una gemma da 100 mo; una statua di rame di un nano guerriero (del valore di 100 mo); un fermaglio ornato con gemme (del valore di 150 mo); un paio di candelabri d'oro (ognuno del valore di 100 mo) e un *anello dello scalare*.

35. Cadavere di umber hulk

Un grosso cadavere giace in questa caverna, disseccato e infestato da vermi. La sua pelle nera, dura come piastre d'armatura, e i suoi lunghi artigli sono tutto quello che resta della sua forma umanoide: la testa è stata rimossa. Per il resto la caverna è vuota. Un odore acre aleggia nell'aria e qualche insetto ronza nella stanza. Il corpo giace vicino all'uscita a est.

Questa umber hulk, la compagna della creatura nell'area 34, è stata uccisa dai troll nelle aree 36 e 37. La sua testa si trova ora nell'area 37.

Gli umber hulk hanno scavato questa stanza, come anche le caverne e i tunnel che collegano le aree 33-36, con i loro potenti artigli.

36. Sentinelle troll (LI 7)

La parte centrale di questa caverna è una fossa larga 3 metri e profonda 1,8 metri, piena di ossa di animali e di sterco. All'estremità ovest vi sono due macchie di funghi sradicati e morti, schiacciati a guisa di grossi letti o nidi. Due alte e muscolose creature umanoidi si trovano vicino alla fossa, la loro pelle verdastra a scaglie segnata e butterata per le molte battaglie.

Gli umber hulk hanno scavato questa stanza, come anche le caverne e i tunnel che collegano le aree 33-36, con i loro potenti artigli.

Creature: Due troll, ancora allo stato selvaggio, sono stati ben pagati dalle forze del Tempio per controllare l'arrivo di intrusi dalla zona nord. Verso i membri del tempio hanno un atteggiamento positivo poiché il troll nell'area 37 li ha aiutati a sconfiggere uno degli odiati umber hulk. Attaccano tutti gli intrusi, chiedendo aiuto con urla qualora seriamente minacciati e sperando in aiuto dall'area 37.

Troll (2): pf 70, 61; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Tesoro: Uno dei troll indossa una collana di ossa che incorpora un anello ornato con gemme (del valore di 100 mo) e un pendente di corallo lavorato senza catena (del valore di 150 mo).

Note generali sul complesso del ponte ovest

Quest'area, che protegge uno dei tre ponti che percorrono lo Stalagos (con precisione, il Ponte del Fuoco) è sotto il controllo del malvagio e potente mezzo-demone mezzo-ogre magi chiamato D'Gran. Le forze di D'Gran sono ben disposte nei confronti dei Templi del Fuoco e dell'Aria ma non verso gli altri due (sebbene la loro posizione sia ufficialmente di neutralità).

Il complesso costituito dalle aree 37-51 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta è sempre al livello A. Se una qualunque di queste aree è attaccata, passano al livello B il più rapidamente possibile e rimangono in allerta per il resto della giornata. Se si presenta un attacco mentre si è al livello B, passano al livello C il più rapidamente possibile e così rimangono fino alla fine della giornata.

A. Rilassamento. Come già menzionato. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma subiscono una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Il troll dell'area 44 si unisce al troll dell'area 37. Allo stesso modo, il gigante dell'area 49 si unisce a quello dell'area 46. Gli gnoll nell'area 50 si uniscono agli gnoll dell'area 51. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

C. All'erta. I maghi nell'area 40 lanciano gli appropriati incantesimi su giganti, troll e le altre guardie (in quest'ordine). I maghi, i loro dinosauri e D'Gran restano nell'intersezione tra le aree 44 e 46. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo di ferro nero dell'Antico Occhio Elementale. Il nero è il colore predominante dei loro abiti.

Le aree 37-51 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro. Tutti i soffitti sono alti 4,5 metri a meno che non venga specificato altrimenti, e le porte sono di legno (durezza 5, 15 pf, CD per sfondarla 18 se chiusa a chiave; le CD per Scassinare Serrature si trovano in ogni area d'incontro).

Gli abitanti delle aree 37-51 conoscono la disposizione delle aree 35-53 e sono in grado di trovare la strada verso l'area 1 e l'uscita se fossero obbligati a farlo. Sanno della presenza dell'ettin e vi sono voci sul drago a nord; conoscono e provano odio per gli orchi a sud. Conoscono la disposizione generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e che i tre ponti portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo, e che la porta dall'altra parte del ponte può essere aperta solo con una chiave speciale che "principalmente hanno solo i sacerdoti".

Anticipazioni

Se i PG parlano con i PNG che incontrano qui o frugano tra le loro cose, potrebbero apprendere alcuni elementi della trama che si verificheranno più tardi. Ciò darebbe all'avventura un impatto molto maggiore su di loro.

1. Il Campione del Male Elementale. I sognatori di morte del Circolo Interno dispongono di una profezia che dice che un singolo individuo verrà e permetterà loro di portare a compimento il loro scopo. Lo chiamano il Campione del Male Elementale e lo stanno cercando con fervore.

2. I poteri dei sognatori di morte. Quando gli altri parlano dei sognatori di morte, lo fanno in tono sommesso. Sono particolarmente misteriosi e terrificanti, in grado di carpire i tuoi segreti più oscuri e usarli contro di te, gelarti l'anima e distorcerti la mente con grida che portano alla follia. Trattano alla pari con i demoni e hanno comunicato tramite i sogni con Tharizdun stesso.

3. Mezzo-elementali. Si parla di loro con rispetto e riverenza, e queste creature vengono viste come quasi divine dai seguaci dell'Antico Occhio Elementale. I mezzo-elementali detengono grande potere nei loro discorsi e le loro menti sono diverse da quelle dei meri mortali: non si possono neppure immaginare i loro veri, elevati pensieri.

37. Troll combattente (LI 7)

Un semplice candelabro di ferro nero contiene dieci candele accese su di un tavolo di legno rudimentale ma resistente che si trova al centro della stanza. Una lancia lunga è stata conficcata, con la punta verso l'alto, in una fenditura tra due pietre del pavimento vicino al tavolo. Una grossa testa nera e lucente, con occhi composti e massicce mandibole, è ficcata sulla punta della lancia, il suo sangue da tempo essiccato sull'asta e sul pavimento. Un grosso arco lungo e una faretra di frecce si trovano contro la parete a sudest.

Creature: Un troll guerriero di 2° livello di nome Krall è di guardia qui. Indossa una mezza armatura e usa una spada a due lame Enorme (danni d10/d10). Krall serve il Tempio fedelmente e indossa il simbolo del triangolo nero. Sta lentamente cercando di convincere i troll nell'area 36 a convertirsi e a lavorare ufficialmente per la causa.

Krall: Troll Grr2; pf 88; vedi Appendice 3.

Tattiche: Krall interroga tutti gli intrusi, anche coloro che indossano i colori o i simboli del Tempio. Una prova contrapposta di Raggirare o Camuffare effettuata con successo (contro Percepire Inganni od Osservare rispettivamente) consente agli intrusi di passare.

Tesoro: L'arco è un arco lungo composito (Forza 20) per il quale nessuna corda è reperibile qui. Le venti frecce nella faretra sono tutte di qualità perfetta.

38. Tana vuota (LI 2)

In questa stanza maleodorante si trova una tenda verde con delle macchie nere lungo la parete a sudest. Due grossi letti, un tavolo di legno, tre grosse sedie e un pesante baule costituiscono l'arredamento della stanza. Lungo i muri a nordest e nordovest, a circa 1,8 metri dal terreno, vi è una lunga mensola di legno su cui si trovano dei teschi, soprattutto umani, anche se alcuni sembrano di elfi, nani, halfling, gnomi e altre creature bestiali.

Si tratta della tana dei due troll, uno nell'area 37 e l'altro nell'area 44. Nascosti sotto uno dei due letti ci sono parecchi fogli di carta, una bottiglietta di inchiostro e un pennino che uno dei troll usa per imparare a scrivere.

Trappola: Il baule è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 20) e contiene una trappola rudimentale costruita dai troll che fa fuoriuscire una freccia una volta aperto il baule.

Trappola a freccia avvelenata: GS 2; +10 a distanza (1d6/ x3) + veleno, tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) per resistere, 1d6 Des/1d6 Des; Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 20).

Tesoro: Il baule contiene 1.208 ma, tre bastoni di fumo, una cotta di maglia Media perfetta, una borsa di ossa umane rotte e una mappa arrotolata. La mappa mostra un percorso che porta dal Tempio a una tana di troll in una caverna a circa sedici chilometri da qui (dove vivono dodici troll tra cui un adepto di 2° livello e un combattente di 3° livello).

39. Dinosauri (LI 5)

Una saracinesca abbassata chiude l'entrata alla stanza che odora di sangue e urina. Strani suoni si avvertono dall'interno. Una leva sul muro nord del corridoio che conduce alla stanza si trova in posizione ribassata a 1,5 metri dall'entrata.

La saracinesca viene alzata e abbassata con la leva. Ci vuole un round completo perché il meccanismo alzi o abbassi le sbarre. Nella stanza al di là della saracinesca ci sono alcune ossa mangiucchiate e rotte, e alcuni spruzzi di sangue secchi.

Creature: Due deinonici vivono qui, gli scaltri animali di Heunar e Tippesh (area 40). Queste bestie sono sempre

affamate e attaccano qualunque cosa tranne i loro padroni maghi se ne hanno l'opportunità ma senza sacrificare stupidamente la loro vita.

Deinonici (2): pf 33, 40; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 53.

Sviluppo: Se minacciato, Heunar potrebbe arrivare qui per liberarli in modo che attacchino i nemici. Se non si trova nel suo alloggio, Heunar si trova probabilmente qui a dare da mangiare alle sue creature.

40. Alloggio dei maghi (LI 7)

Un forte odore di incenso riempie la stanza. Un unico, grande letto, un lungo tavolo coperto da attrezzatura alchemica, un armadio e due cassettiere si trovano in questa stanza. Una grossa clessidra si trova su una delle due cassettiere. Vicino al centro della stanza è stato disegnato sul pavimento con del gesso rosso un cerchio pieno di glifi e segni misteriosi. Altri segni e simboli decorano le pareti e il soffitto.

Sul tavolo si trova tutto il necessario per mescere pozioni, un braciere d'incenso e uno scorpione mostruoso piccolo imbalsamato.

Creature: Heunar è un mezzorco mago di 4° livello e la sua compagna Tippesh è una maga umana di 6° livello specializzata in incantesimi di invocazione. Sono al servizio di D'Gran senza essere molto fedeli ma nemmeno senza particolare disprezzo. Sono entrambi impegnati nella scalata al potere in modo da poter un giorno appartenere al Fano Esterno. Entrambi sono anche alleati al Tempio del Fuoco: una scelta politica, poiché il Tempio del Fuoco è attualmente il più potente e importante dei quattro.

Heunar non è brutto come la maggior parte dei mezzorchi. Ha una folta chioma di capelli rossi lucenti e indossa una tunica e un lungo mantello con tasche, cinghie e ganci dove tiene le componenti degli incantesimi a portata di mano. In una delle tasche porta un pezzetto di carta con scritte le parole "Il fuoco brucia i miei nemici" (una frase molto utile da conoscere nel Tempio del Fuoco).

Tippesh è una donna grossa e tarchiata con corti capelli neri e un grosso tatuaggio di pipistrello sul volto. Indossa abiti aderenti color giallo e arancione sgargianti.

Heunar: Mezzorco Mag4; pf 13; vedi Appendice 3.

Tippesh: Umana Inv6; pf 21; vedi Appendice 3.

Tattiche: Questi maghi conoscono praticamente tutti e per loro è fondamentale riconoscere le persone che salgono la scala del potere nel Tempio. Attaccano chiunque non riconoscano (una prova contrapposta di Camuffare effettuata con successo sarebbe d'aiuto in questo caso, ma non l'utilizzare Raggirare per convincerli che si è membri dell'organizzazione).

Se ingaggiati in battaglia, entrambi si avvantaggiano di una straordinaria mobilità. Tippesh usa le sue *pantofole del ragno* mentre Heunar beve la sua *pozione di levitazione* per fuggire da coloro che cercano di attaccarli in mischia. Se allertato, Heunar corre all'area 39 a liberare i deinonici. Usano poi i loro incantesimi per attaccare i nemici mentre i dinosauri li ingaggiano in corpo a corpo.

In battaglia Heunar lancia *invisibilità*, *evoca mostri II*, *scudo* e *dardo incantato*, seguendo quest'ordine. Tippesh passa la maggior parte della giornata protetta da una *armatura magica* e rilascia *palle di fuoco* e *fulmini* come prima cosa: segue la filosofia che è meglio stare al sicuro piuttosto che doversene pentire.

Trappole: Ognuno dei libri degli incantesimi elencati sotto sono protetti da *rune esplosive*.

Rune esplosive: GS 3; esplosione con raggio di 3 m (6d6); chi legge non ha tiro salvezza, gli altri tiro salvezza sui Riflessi (CD 17) per danni dimezzati; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: Tra le cianfrusaglie sul tavolo si trova una *pozione di movimenti del ragno*. Il laboratorio ha un valore complessivo di 500 mo ma pesa 18 kg ed è piuttosto ingombrante. L'armadio e le due cassettiere contengono principalmente vestiti e oggetti personali sebbene vi siano anche una piccola scatola con all'interno gioielli di bigiotteria (5 del valore di 1 mo ciascuno) e tre libri. Due sono libri degli incantesimi rilegati in argento (vedi le statistiche di Heunar e Tippesh nell'Appendice 3).

Il terzo libro è una raccolta di documenti del Tempio del Male Elementale. Solo circa il primo quarto del libro è stato utilizzato. Gli elementi basilari della storia sono narrati e si fa esplicito riferimento al fato di Lareth il Bello (vedi Capitolo 3: "Paese fantasma e tempio in rovina"). Rende inoltre manifesto il fatto che il chierico resuscitato ha molte conoscenze riguardo il culto di Tharizdun ma rimane nascosto, probabilmente intorno a Hommlet o Nulb, e potrebbe finire per essere una pericolosa e imprevista pedina per il culto con cui avere a che fare.

41. Armeria

Rastrelliere di armi e scudi sono appese al muro e altre armi giacciono sui due tavoli che si trovano al centro della stanza. Le rastrelliere contengono spade lunghe, lance corte, morning star, mazzafrusti pesanti e alabarde mentre sul tavolo vi sono spade corte, pugnali, giavellotti, nunchaku, martelli da guerra e asce da lancio. Una lanterna spenta si trova su un tavolino al centro della stanza.

Per ogni tipo di arma si trovano dieci esemplari.

42. Magazzino

Scatole, barili, sacchi e fagotti riempiono questo magazzino polveroso.

Le merci che si trovano qui sono piuttosto fresche e spaziano da cibo di vario genere (farina, frutta, verdura, formaggio, carne secca ecc.) ad attrezzatura varia (60 metri di corda, 9 metri di catene, coperte, carta, torce, attrezzi ecc.).

43. Alloggio di D'Gran (LI 10)

Questa stanza dall'aspetto raccapricciante contiene un grosso mucchio di ossa, parecchie frantumate in una maniera tale da far pensare che una qualche creatura di grosse dimensioni si sdrai su di esse di frequente. Macchie di sangue incrostano le pareti e il pavimento, ma la maggior parte sembra di vecchia data.

Creature: D'Gran è un mezzo-demone/mezzo-ogre magi che controlla questo complesso. È una creatura sadica e crudele che ben si sposa con la sua natura abissale. Crede fermamente che il mondo sarà un posto migliore una volta che Tharizdun sia stato liberato e lavora con zelo per i sognatori di morte in qualsiasi mansione gli affidino. Al di là di questo, la sua natura intrinsecamente caotica lo rende una persona difficile con cui trattare e per questo motivo i chierici del culto lo hanno piazzato qui nelle miniere per avere con lui contatti molto limitati.

D'Gran ha lunghe corna ricurve, scaglie corvine che coprono circa due terzi del suo corpo, e occhi gialli penetranti. Indossa un gonnellino verde e una grossa cintura con placche di rame.

D'Gran indossa anche il simbolo del Tempio del Fuoco (un pendente rosso dalla forma di diamante che ciondola dal consueto triangolo nero capovolto), ma solo perché

quel tempio lo paga e al momento ha una posizione dominante nella lotta al potere e non certo perché ne sostenga la filosofia. Si preoccupa di fare da guida con attenzione al personale del Tempio del Fuoco che attraversa la sua area, ma (senza che il Tempio del Fuoco lo sappia) non darebbe il suo aiuto in caso di scontro fisico con membri di altri templi. Se questo dovesse accadere è più probabile che segua la sua natura malvagia e caotica.

D'Gran: Mezzo-demone/mezzo-ogre magi; pf 43; vedi Appendice 3.

Tattiche: D'Gran è estremamente sospettoso ma anche vanitoso. Qualsiasi prova contrapposta di Raggirare o Camuffare fatta dagli intrusi nel tentativo di apparire come personale del Tempio subisce una penalità di -2 a meno che non faccia appello al suo ego (l'adulazione apre molte porte). D'Gran sa che il gigante di guardia al ponte attacca chiunque non sia accompagnato da lui o dal personale del complesso del ponte, e quindi accompagnerà chiunque riesca a ingannarlo (sfortunatamente per i personaggi poiché questo significa che farà altre domande che richiederanno ulteriori prove di abilità).

Tesoro: Nascosta tra le ossa (Cercare CD 17) c'è una piccola *borsa conservante* (limite di 112,5 kg). Questa borsa contiene una *pozione di cura ferite moderate*, tre pezzi di giaietto del valore di 100 mo, tre fiale di antitossina, arnesi da scasso perfetti, una scimitarra perfetta, un giaco di maglia Piccolo e una pergamena arcana con *serratura arcana* (questi oggetti sono tutti di proprietà di Descritad: vedi area 44).

Sviluppo: Se lo si desidera si può far incontrare D'Gran ovunque nel suo piccolo dominio (aree 37-51) dal momento che spesso è in giro ad abusare verbalmente di coloro su cui ha il controllo.

44. Grande sala (LI 7)

Questa grande stanza ha tutta l'aria di essere un salone per banchetti. Quattro lunghi tavoli con panche da ambo i lati riempiono la parte centrale della sala. Gli estremi 4,5 metri a sudovest della stanza sono rialzati di 30 centimetri rispetto al resto della sala. Contro il muro a sudovest c'è un trono ligneo scolpito con immagini di fuoco e torture. Una lunga catena di ferro è attaccata al muro, il resto è avvolto nei pressi del trono.

Un'umanoide di piccole dimensioni è appesa al muro a sudest con delle manette a circa 90 centimetri dal suolo. Il muro intorno e dietro a lei è macchiato di marrone rossastro e pieno di spaccature e scheggiature. Vicino all'entrata del muro a nordovest c'è una pila di sfere di ferro nero, ognuna del diametro di 10 centimetri.

Il trono è di D'Gran e la catena serviva per il suo lupo abissale che ora è morto. È stato ucciso da Descritad, l'halfling femmina incatenata al muro.

Creature: Slaazh, un troll guerriero di 2° livello in mezza armatura chiodata e con uno spadone Enorme (2d8 danni), fa la guardia a Descritad. Slaazh minaccia occasionalmente l'halfling ma per lo più si limita a controllarla come il resto della stanza. La sua tana si trova nell'area 38.

Slaazh: Troll Grr2; pf 86; vedi Appendice 3.

Descritad è un'halfling multiclasse ladra/barbara che ha rubato una volta di troppo a D'Gran e ad altri ed è stata catturata (ma non prima di aver ucciso l'animale di D'Gran). Ora è appesa con delle manette al muro a sudovest in attesa della prossima riunione in cui D'Gran avrà il suo divertimento: scagliarle addosso le sfere di ferro nero dall'altra parte della stanza. L'idea sarebbe quella che l'impatto è doloroso ma (a meno che non la colpisca alla testa) non mortale fino a quando non sia stata colpita molte volte. Se gli avventurieri entrano nella stanza e combattono il troll, lei farà il tifo per loro. Sa quello che più o meno tutti sanno della disposizione

delle stanze di questa zona (era un gregario di D'Gran fino a qualche tempo prima) e promette ai potenziali liberatori aiuto e informazioni in cambio della sua libertà. Non sta mentendo: dirà loro tutto quello che conosce del posto che vogliano sapere e li aiuterà in battaglia contro qualsiasi nemico. Tuttavia, Descritad è selvaggia e avida e non è esattamente il miglior alleato che si possa avere. Si lamenta in continuazione, è priva di tatto, maleducata e grossolana ed è probabile che dica proprio quello che non dovrebbe quando i PG stanno negoziando con un importante PNG. Inoltre cerca sempre di rubare quando le è possibile.

Descritad: Halfling femmina Ldr3/Bbr3; pf 41; vedi Appendice 3.

Tattiche: Il troll interroga tutti gli intrusi, anche coloro che indossano i colori e i simboli del Tempio. Una prova contrapposta di Raggirare effettuata con successo fa sì che Slaazh lasci passare gli intrusi.

45. Guardie (LI 4)

La porta di questa stanza è di solito semiaperta di modo che le guardie possano sentire persone in avvicinamento.

Questo semplice posto di guardia contiene due tavoli rotondi con delle sedie. I tavoli sono sporchi e pieni di tazze, briciole di pane, carte da gioco, dadi e incisioni sul legno fatte con coltelli affilati da mani annoiate.

Creature: Otto combattenti umani di 1° livello si trovano sempre qui. Sono posizionati in questa stanza di modo che possano attaccare gli intrusi nell'area 46 o quelli che arrivano da nord o sud del grande passaggio. Tengono la porta aperta in modo da sentire chi sta giungendo dal corridoio, tuttavia, a meno che non siano in stato di all'erta, non hanno nessuno posizionato a fare la guardia fuori dalla porta. Si affidano invece al loro udito (Ascoltare +2).

Umani Com1 (8): pf 6, 8, 9, 4, 5, 6, 5, 10; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Se sentono degli intrusi o rumori sospetti impiegano un round per prepararsi e poi si muovono il più velocemente possibile verso la fonte del rumore. Per esempio, dovessero sentire rumore di combattimento nell'area 46, vi arriverebbero 3 round dopo.

Tattiche: Le guardie non interrogano nessuno che sembri appartenere al posto (ossia che indossa i simboli del Tempio o che superi una prova contrapposta di Camuffare).

46. Il ponte (LI 7)

Il corridoio qui si apre in un vano più ampio. Un mucchio di pietre quasi sferiche è posto nell'angolo sudest. Nella parte nord il passaggio conduce alla parete del cratere e quindi a un ponte di pietra largo 6 metri che attraversa l'acqua grigia e stagnante che riempie la maggior parte della caldera. Da entrambe le parti di questa uscita vi sono, come in perpetua vigilanza, enormi figure umanoidi di pietra a forma di uccello, scolpite nella roccia naturale.

I nani costruirono questi ponti di modo che potessero attraversare con sicurezza e facilmente le scure acque dello Stalagos, il lago nella caldera, e raggiungere il cono interno (il Fano Esterno). Questo ponte in particolare è conosciuto come il Ponte del Fuoco perché conduce alla Porta del Fuoco. A entrambe le estremità, scolpito dove termina il pavimento di roccia e inizia il ponte, si trova un simbolo lungo 90 cm a forma di rombo. Si tratta del simbolo del fuoco.

Creature: Uno tra Rau o Vech, entrambi giganti delle colline, è di guardia qui mentre l'altro si riposa nella tana nell'area 49. Qualunque dei due giganti si trovi qui, usa le pietre per attaccare a vista qualsiasi intruso.

Gigante delle colline: pf 102; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 92.

Tattiche: Il gigante attacca tutti gli intrusi, anche quanti indossano i colori o i simboli del Tempio, a meno che non siano accompagnati da D'Gran o da qualcun altro che riconosca.

Sviluppo: Se le guardie nell'area 45 sono vive, arrivano 3 round dopo i primi rumori di combattimento in quest'area.

47. Caserma delle guardie (LI 4)

La stanza è piena di brande di legno. Il muro nord presenta un murale con combattenti che escono per magia da un triangolo nero con una Y al contrario inscritta al suo interno. I combattenti umani attaccano come presi da una grande frenesia di battaglia. Sopra o sotto ogni letto si trova una borsa o un piccolo scrigno di legno.

Le borse e gli scrigni contengono abiti ed equipaggiamento personale (pettini, specchi, rasoi, coltelli, scatole di provviste ecc.).

Creature: Sedici guardie umane vivono qui, sebbene in ogni momento otto di esse siano di guardia nell'area 45. Il resto si riposa qui. Se vengono attaccati senza preavviso solo tre di loro sono pronti al primo round, altri tre nel round successivo ma i restanti due non sono pronti che in 1d4 round, tempo necessario per svegliarsi, recuperare il loro equipaggiamento ecc.

Umani Com1 (8): pf 8, 5, 6, 4, 7, 7, 6, 5; vedi Appendice 3.

Sebbene siano fedeli a D'Gran, obbediranno agli ordini dei vicini giganti delle colline poiché li temono. Odiano i troll e collaborano con essi solo quando D'Gran è nei paraggi.

Sviluppo: Sebbene non siano attenti a eventuali rumori di pericolo (penalità di -10 alle prove di Ascoltare), se sentono un allarme o vengono allertati in qualunque altro modo possono essere pronti al combattimento in 1d4 round e muoversi in direzione del rumore della battaglia con la massima velocità.

Tesoro: Sotto uno dei cuscini su un letto (Cercare CD 20) una guardia tiene un pegno del Tempio dell'Acqua. Si tratta di una pietra liscia blu-verde, dalla forma squadrata, con incisi i seguenti versi in Comune: "Le onde si abbattono inesorabilmente". È molto utile nel Tempio dell'Acqua (area 195) e da altre parti.

48. Dispensa

Scatole, barili, sacchi e fagotti riempiono la stanza. Pezzi di carne legati con spago sono appesi al soffitto.

Questa stanza contiene barili d'acqua, botti di vino, cassette e contenitori di cibo vario (farina, cereali, zucchero, sale, uova, patate, cipolle, carote ecc.) e pezzi di carne appesi fortemente salati.

49. Tana dei giganti (LI 8)

Due letti enormi, lunghi 3 metri e larghi 1,5 metri, sono posti contro il muro di fronte. Al centro del pavimento gli occupanti della stanza hanno accumulato un'incredibile pila di bucce di melone. Parecchie di queste bucce sono ormai vecchie e marce e danno alla stanza un dolciastro odore di decomposizione. La stanza contiene anche un grosso forziere, del pellame peloso che viene ovviamente usato come letto e un barile aperto.

Il barile è pieno di acqua fresca. Il pellame funge da letto per Farkis, un ghiottone crudele.

Creature: Rau e Vech, i due giganti delle colline che vivono qui, amano i meloni. D'Gran glieli procura per farli felici. Ne arrivano di nuovi circa una volta alla settimana ma solo durante gli ultimi mesi estivi. Amano i meloni tanto quanto amano il loro animale da compagnia, il ghiottone crudele Farkis.

Uno dei giganti si trova qui, l'altro è a fare il suo dovere sul ponte (area 46).

Gigante delle colline: pf 102; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 92.

Ghiottone crudele: pf 45; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

Tesoro: Il forziere è chiuso con due differenti serrature (CD per scassinarle 25 e 28) e contiene 4.150 mo, una collezione di armi usate (due spade lunghe, tre pugnali, una mazza pesante, una morning star, un'ascia da battaglia, due balestre leggere e una spada corta perfetta), uno scudo grande di metallo perfetto e la testa di una statua di bronzo raffigurante un uomo a grandezza naturale da tempo distrutta (del valore di circa 20 mo).

Sviluppo: A meno che non sia estate e abbiano quindi un fresco rifornimento di meloni, o autunno e quindi abbiano appena avuto modo di mangiarne molti, i giganti non sono particolarmente fedeli a D'Gran o al Tempio. Qui nella loro tana, una mazzetta di 50 mo (o equivalente) farà sì che il gigante presente ignori i PG. Una mazzetta di 250 mo farà sì che il gigante dia informazioni utili ai PG. Una mazzetta da 500 mo farà sì che il gigante aiuti i PG in un incontro di combattimento. (Raggirare su di loro non ha effetto poiché non gliene importa nulla).

50. Caserma degli gnoll (LI 5)

Un gran numero di brande e letti sono sparsi in questa stanza. I muri sono coperti con grezzi disegni di cani e di umanoidi canini. Equipaggiamento, abiti e sporcizia sono sparsi un po' ovunque.

Qui ci sono dodici letti. La maggior parte della roba sul pavimento sono avanzi di cibo ed equipaggiamento inutilizzabile, anche se sono ancora reperibili alcuni oggetti (2 zaini, un'ampolla d'olio, 6 metri di corda ecc.) ed altri oggetti personali (una spazzola per capelli, un braccialetto fatto di denti, della cote ecc.). Un personaggio che effettui una prova di Cercare (CD 15) scopre un'ascia da battaglia, una spada lunga, e dieci frecce, il tutto in buono stato.

Creature: Dodici gnoll vivono qui ma sei di essi, in ogni momento, sono di guardia nell'area 51. Il resto si riposa qui. Se attaccati senza preavviso tre sono pronti ad agire il primo round, un altro nel round successivo, ma due non saranno pronti che in 1d4 round, tempo necessario per svegliarsi, recuperare il loro equipaggiamento ecc.

Gnoll (6): pf 11, 14, 12, 13, 9, 11; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Sebbene siano fedeli a D'Gran, obbediranno senza battere ciglio anche agli ordini dei vicini giganti delle colline poiché li temono.

Tattiche: Gli gnoll interrogano tutti gli intrusi, anche quanti indossano i colori o i simboli del Tempio. Una prova contrapposta di Raggirare effettuata con successo permette agli intrusi di passare senza problemi.

Sviluppo: Sebbene non siano attenti a eventuali rumori di pericolo (penalità di -10 alle prove di Ascoltare), se sentono un allarme o sono allertati in altro modo, possono essere pronti alla battaglia in 1d4 round e si muovono verso il rumore di battaglia il più velocemente possibile.

51. Guardie gnoll (LI 5)

Le porte verso sudest sono entrambe sbarrate (CD per aprirle 25).

In questa grossa area vi sono due porte posizionate una lontano dall'altra che conducono verso sudest. Sul muro a nordovest c'è uno svariato numero di attrezzi da minatore come picconi, martelli e pale appesi ai ganci ma sembrano poco usati e decisamente polverosi.

Creature: I sei gnoll di guardia qui attaccano chiunque non riconoscano. Uno di loro sbatte la sua arma sul gong durante il primo round, se gli è possibile, per suonare l'allarme.

Sanno che vi sono degli orchi ostili che vivono a sud e li odiano per le loro frequenti incursioni. D'Gran ha promesso di mandare uno dei giganti nelle caverne per sgominare gli orchi ma fino ad ora non è successo nulla.

Gnoll (6): pf 11, 12, 15, 13, 9, 8; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Tattiche: Gli gnoll interrogano tutti gli intrusi, anche quanti indossano i colori o i simboli del Tempio. Una prova contrapposta di Raggirare effettuata con successo permette agli intrusi di passare senza problemi.

Sviluppo: Le urla e il rumore della battaglia richiamano gli umani dell'area 47 in 1d4+1 round.

Note generali sulle caverne degli orchi

Una banda di orchi che il Tempio aveva cercato di incorporare nella sua organizzazione mesi prima si è ribellata e si è ritirata in quest'area e nelle caverne a sud. Odiano gli gnoll e gli umani a nord e si sono scontrati con loro in più di una occasione. Hanno il terrore del complesso del tempio nanico segreto a sud.

Gli orchi non usano nessuna fonte di illuminazione, ma sfruttano la scurovisione. Sono piuttosto ben organizzati e tentano di combattere in massa contro un nemico. Sono sparsi e questo rende l'operazione più difficoltosa. Sono guardinghi e sempre all'erta.

Se Murant, l'orco capo nell'area 58, sente rumori di battaglia in qualunque punto della zona occupata dagli orchi, carica verso la battaglia urlando agli altri orchi di andare in aiuto dei loro fratelli.

52. Sentinelle orchesche (LI 1)

Questo tunnel sembra essere stato una volta un passaggio naturale creatosi con il raffreddamento della lava avvenuto parecchi secoli fa. Continua inclinandosi in su in modo regolare verso sudest.

Le scale a sud che portano verso l'alto vennero scavate nella roccia, ma a parte questo lavoro l'area e il passaggio a sud sono interamente naturali.

Creature: Due orchi sono sempre posizionati qui, a metà delle scale. Stanno in ascolto (Ascoltare +2) o controllano se le porte si aprono (la scurovisione permette loro di vedere fino a metà del tunnel/caverna). Se si accorgono di eventuali segni di intrusi, si ritirano nell'area 57 e avvertono le guardie che si trovano lì.

Orchi (2): pf 4, 6; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 141.

53A. Allarme

Gli orchi nell'area 53B hanno posizionato un sottile filo a metà del pavimento della caverna, a circa 1,5 metri dal terreno, in modo da far scattare un allarme. I PG devono superare una prova di Osservare (CD 22) per vederlo. Altrimenti,

un personaggio che cammina per la caverna ha una probabilità di 01-80 su un d% di attraversare il filo tirato. Se questo dovesse succedere, vengono suonate delle campanelle da entrambi i lati del filo e lo scampanio avverte gli orchi nell'area 53B. Gli orchi potrebbero comunque sentire i personaggi particolarmente rumorosi, anche se evitano il filo.

53B. Carro d'attacco (LI 4)

Un carro placcato in metallo, con un alto muro completo di feritoie, si trova al centro di questa caverna. Attrezzi vari e pezzetti di ferro sono sparsi per terra.

Il carro è una nuova invenzione degli orchi con cui intendono attaccare gli gnoll a nord. È largo 2,1 metri ed è lungo 3 metri compresa la parte posteriore che consiste in due pertiche a cui si attaccano gli orchi mentre spingono dietro a prolungamenti delle pareti. Quattro orchi possono spingere a metà della velocità normale e hanno una copertura di nove decimi (tranne che alle loro spalle) dal momento che solo i loro piedi sono visibili mentre spingono. All'interno c'è spazio sufficiente per due umanoidi ed entrambi hanno una copertura di nove decimi. Due balestre a ripetizione si trovano all'interno del carro, posizionate su una piastra girevole e salde, e forniscono a chiunque le usi un bonus di attacco +1.

Creature: Sei orchi sono posizionati qui, impegnati nella preparazione e sorveglianza del carro d'attacco. Se sentono rumori (in particolare le campane) nell'area 53A sono pronti a usare il carro per attaccare. Lo spostano verso l'imboccatura della caverna in modo da bloccare efficacemente il passaggio. Si spostano indietro solo quando il nemico si fa pericolosamente vicino. I due orchi all'interno sono i soli che possono vedere e dirigono con urla quelli che spingono. Una volta che il carro è nella posizione desiderata gli orchi che spingono sono liberi di combattere in mischia.

Orchi arcieri (2): pf 8, 4; 2d10 mo ciascuno; balestra a ripetizione (+1 a distanza); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 141.

Orchi combattenti (4): pf 6, 7, 4, 5; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 141.

Modifica ad hoc dei PE: La presenza del carro d'attacco orchesco fa aumentare il LI di questo incontro di uno. Garantire un addizionale 50% in PE se gli orchi vengono sconfitti.

54. Altre sentinelle (LI 2)

Questa grossa caverna sale in alto verso sud. Funghi di vario tipo crescono ovunque sul muro est e sul pavimento.

I funghi sono innocui.

Creature: Sorvegliando il passaggio che conduce a nord quattro orchi con balestre a ripetizione attendono nell'ombra (Nascondersi +0) e sparano a eventuali nemici che dovessero giungere. A meno che il rumore non li avverta che stanno arrivando dei nemici da uno degli altri passaggi, gli orchi non saranno pronti a entrare in battaglia finché questi nemici non saranno di fatto entrati nella grossa caverna in cui si trovano.

Orchi arcieri (4): pf 4, 5, 3, 6; 2d10 mo ciascuno; balestre a ripetizione (+1 a distanza); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 141.

55. Magazzino

Il passaggio termina in un'altra grande caverna. La parte centrale della stanza, una sorta di "piedistallo" inclinato di circa 1,5 metri, è più alta rispetto alle estremità.

Nella porzione più bassa della zona più a sud della caverna gli orchi hanno nascosto le provviste che hanno sottratto alle forze del Tempio. Alcune casse, barili d'acqua e borse di cibo, qualcuno ormai marcio, si trovano qui insieme a 15 metri di corda, alcune assi di legno, dei grossi finimenti da animale, del gesso, una balla di spesso tessuto nero e un piccolo barile pieno di chiodi.

56. La caverna proibita

Questo posto sembra vuoto. Un grosso teschio orchesco e un martello sono stati disegnati nel mezzo del pavimento della caverna con una freccia che punta verso sudest.

Settimane fa gli orchi hanno esplorato le aree a sudest di questa stanza. Sono fuggiti a gambe levate a causa delle trappole e del potente golem (vedi sotto). Di bocca in bocca la storia si è ampliata e ora gli orchi credono che la divinità dei nani infesti le aree al di là di questa stanza.

57. Guardie orchesche (LI 6)

Pellame vario e paglia costituiscono sei letti sparsi per la caverna. L'alcova a est è in realtà una fossa scura.

La fossa è profonda circa 5,4 metri ed è utilizzata come latrina e immondezzaio. Non contiene nulla di valore ma ci vive all'interno uno scarabeo bombardiere gigante (vedi sotto). Ogni letto contiene una borsa o un involto nascosto nella paglia o nelle pelli che contiene semplice equipaggiamento e oggetti personali (una cote, attrezzi vari, una candela ecc.). Un ariete portatile si trova vicino a uno dei letti.

Creature: Questa caverna è abitata da due tipi diversi di creature.

Scarabeo bombardiere gigante. La fossa è la tana di uno scarabeo bombardiere gigante che non disturba gli orchi, che gli procurano cibo e materiale per costruire la sua tana. Allo stesso modo gli orchi ne sono impauriti e lo lasciano stare. Attaccherà chiunque scenda nella fossa.

Scarabeo bombardiere gigante: pf 13; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 205.

Orchi. Sei orchi bene armati e in armatura vivono qui. Ognuno ha un livello di combattente. Se combattono qui, gli orchi tenteranno di spingere almeno uno degli attaccanti giù nella fossa con attacchi di spinta. Sono molto fedeli al loro capo, Murant, e combatteranno per lui fino alla morte.

Orchi Com1 (6): pf 10, 8, 9, 7, 15, 9; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Gli orchi qui preferiscono scontrarsi con eventuali nemici nella caverna vuota a nord o in cima alle scale che portano a sud se è possibile, qualunque sia la più appropriata.

58. Capo degli orchi (LI 5)

Nella caverna aleggia uno strano odore, ma è buia e sembra vuota. Il soffitto è alto 5,4 metri. Una piattaforma di legno è attaccata alla parete sudovest ma sembra pericolante e non vedete nessun modo facile per salirvi sopra.

Nascosta nella parte più a sud della stanza c'è una pila di pellicce e di pellami che Murant usa come letto.

La piattaforma, costruita dai nani molto tempo fa per raggiungere una vena di metallo al di sopra, è veramente instabile. Più di 45 kg faranno crollare la piattaforma che si trova a 3 metri dal terreno.

Creature: Murant, il capo degli orchi (è prematuro chiamare gli orchi una "tribù" e definire Murant come il "capo-

tribù"), vive qui. Murant è un barbaro di 5° livello che ama cospargere la sua lama con del veleno. Combatte con la sua ascia avvelenata con veleno di scorpione Grande (CD 18 1d6 For/1d6 For).

Murant indossa il teschio di un grosso rettile come elmo e la sua armatura di pelle è nascosta da una serie di feticci: piume, ossa, teschi animali, monete e così via.

Murant: Orco Bbr5; pf 47; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Murant va dove va la sua truppa. Se sente rumori sospetti, per prima cosa si muove verso l'area 57 in modo da radunare gli orchi qui. Come gli orchi nell'area 57 preferisce non combattere i nemici nella sua tana e si muove verso i nemici prima che siano loro a muoversi verso di lui.

Tesoro: Nascosta in una piccola nicchia vicina al suo letto (Cercare CD 18) Murant tiene una borsa segreta. Dentro vi si trovano altre tre dosi di veleno di scorpione Grande, una *pozione di cura ferite leggere*, 89 mo, tre gemme del valore di 50 mo, una buona serratura (CD per scassinarla 30) con la sua chiave e un *boccale semprepieno* (vedi Appendice 1).

59. Tana (LI 3)

Il pavimento di questa caverna è piatto e liscio. Una rudimentale scala a chiocciola fatta di tavolacci corre verso il soffitto e prosegue attraverso un buco a 6 metri dal suolo. Alcune ossa, la lama spezzata di un coltello e una pentola d'argilla in pezzi giacciono sparsi per la stanza.

Le scale furono costruite dai nani per accedere a una ricca vena di minerale sopra la caverna, così creandone una seconda, grande circa come questa, esattamente sopra. La vecchia scala sgangherata è abbastanza resistente per sopportare un normale carico di peso (in altre parole, non è pericolosa), ma scricchiola terribilmente mentre viene percorsa. Prove di Muoversi Silenziosamente sono modificate con -20 quando si salgono queste scale.

La stanza in cima alle scale ha più o meno la stessa grandezza di quella di sotto, con l'eccezione che l'unica uscita è fornita dalle scale. Un largo letto comune fatto di coperte e pezzi di tessuto occupato da piccoli orchi dall'aspetto fragile e maltrattato si trova nella parte più a sud della stanza. Un piccolo santuario con un idolo in pietra si trova nella zona più a ovest, e in quella a est un ammasso di equipaggiamento vario.

Creature: Le creature in questa stanza sono sei orchi, dodici orche, sei orchi bambini e uno schiavo coboldo.

Solo i maschi adulti combattono e combatteranno fino alla morte. Lo schiavo coboldo è stato troppo maltrattato per entrare in battaglia.

Orchi (6): pf 4, 5, 4, 3, 2, 6; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 147.

Tesoro: Una statua di pietra di Gruumsh, la divinità orchesca, è nel santuario e ha un solo occhio di eliotropia (del valore di 50 mo). L'ammasso di equipaggiamento consiste in 15 metri di corda di seta, un uncino da scalata, un ariete portatile, un paio di pugnali, tre grosse pietre, un vassoio d'argento (annerito e ammaccato ma ancora del valore di 50 mo), un giaco di maglia, una lanterna, uno piccolo specchio di metallo e 3 metri di catene.

60. Tana degli orchi (LI 5)

Gli orchi arcieri sparano non appena i personaggi sono in vista, cosa che potrebbe accadere parecchio prima che essi vedano quanto descritto sotto, soprattutto se i personaggi hanno con sé fonti di luce.

Il passaggio termina con un muro di metallo: sei scudi torre, alcuni con il simbolo del triangolo nero, sono stati uniti insieme (quattro dritti e due di lato in cima ai primi) con corde e catene in modo da creare un muro di metallo largo 3,6 metri e alto 2,1 metri che blocca completamente il passaggio. Piccoli buchi nello scudo lasciano abbastanza spazio per sparavi attraverso delle frecce.

La caverna in sé non ha nulla di interessante: decine di paglericci e letti fatti con stracci e vestiti, un grosso forziere di legno, un barile con 42 frecce vicino all'entrata e sul pavimento il disegno di un orribile occhio rosso.

Creature: Nella stanza sono presenti sette orchi con archi, venti orche, dieci orchi bambini e tre schiavi goblin.

Solo i maschi adulti e i goblin combattono, ma questi ultimi lo faranno solo finché saranno obbligati dagli orchi presenti.

Orchi (7): pf 3, 5, 5, 4, 6, 3, 4; 2d10 mo ciascuno; archi lunghi (+1 a distanza); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 147.

Goblin (3): pf 3, 5, 4; senz'armi (-1 mischia); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 99.

Tattiche: Due orchi sono sempre di guardia in qualsiasi momento e tengono su il muro di scudi. Da qui possono sparare fino a quattro arcieri alla volta. Una volta attaccati cercano di tenere in piedi il muro finché possono: prove di Forza contrapposte dovrebbero essere effettuate dagli orchi e da chiunque tenti di spingere giù il muro.

Tesoro: Il forziere non è chiuso. La serratura è già stata scassinata. Qui gli orchi conservano alcuni oggetti dei nani che hanno rinvenuto nella zona:

- Una lente di ingrandimento.
- Due caraffe di peltro con un nano impresso a sbalzo su ciascuna (del valore di 100 mo ognuna).
- Un vaso di ceramica con immagini di nani che cavalcano pony (del valore di 50 mo).
- Una brocca di birra nanica ancora tappata e sigillata.
- Un simbolo sacro d'argento di Moradin (del valore di 25 mo).
- Un abito di seta nanico (del valore di 35 mo).

Note generali sul tempio nanico

Le aree 61-68 comprendono un tempio nanico dedicato a Moradin, costruito quando le miniere vennero scavate e in genere lasciate da allora indisturbate dagli abitanti delle miniere.

Tutti i soffitti sono alti 6 metri a meno che non sia diversamente segnalato, e le porte sono di pietra (durezza 8, 60 pf, CD per sfondarla 28 se chiusa a chiave; CD per Scassinare Serrature segnalate per ogni area d'incontro).

Nessuno nelle miniere conosce la porta segreta tra le aree 69 e 70.

61. Porta sigillata (LI 3)

Questa porta di pietra reca due intagli stilizzati speculari di teste di drago che escono fuori da due teste di martello.

Trappola: La porta (durezza 8, 60 pf, CD per sfondarla 28) è chiusa a chiave e la serratura scatta automaticamente ogni volta che viene chiusa. La chiave di questa porta è stata persa molto tempo prima per cui la serratura deve essere aggirata. La serratura ha una CD 25 per aprirla. Tuttavia, se il personaggio che tenta di scassinarla non ha prima superato una prova di Cercare (CD 30), un meccanismo apre una botola al di là della porta. Un incantesimo *scassinare* o l'utilizzo di una *campana dell'apertura* apre la porta ma non disattiva la trappola a fossa. La fossa è larga e lunga 3 metri ed è profonda 12

metri con spuntoni dentellati che "attaccano" con un bonus di +10 (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per ogni colpo andato a segno). La botola è stata progettata in modo che siano sufficienti 45 kg sulla parte sudest perché si apra. Questo significa che potrebbero esserci più vittime se queste entrano camminando vicine e nello stesso momento. La CD per trovare questa trappola è alta poiché è stata elaborata con grande attenzione. La botola si richiude dopo 5 minuti (e la trappola viene disattivata e sarà nuovamente attivata dal meccanismo nella serratura).

Botola con fossa (profonda 12 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (4d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per ogni colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 30).

Tesoro: In fondo alla fossa ci sono due cadaveri di orchi. Uno ha arnesi da scasso perfetti, una spada lunga, una spada corta, una balestra leggera, 12 quadrelli perfetti, un'armatura di cuoio borchiato e 24 mo. L'altro indossa una corazza di piastre, ha con sé un urgrosh, un pugnale, 15 metri di corda, 43 ma e 10 mo.

62. Stanza del fonte

Un bacile su quattro gambe di marmo largo 1,5 metri e rialzato rispetto al terreno di 60 centimetri domina questa piccola stanza. Il bacile, al momento vuoto, emana una lucentezza particolare. Sembrerebbe quasi che questo grosso fonte sia composto da un'unica gemma, probabilmente uno smeraldo, intagliato con grossi lati a forma di ciotola. Le pareti recano immagini di nani forzuti e di bell'aspetto scolpiti nella roccia con linee angolose e colpi corposi: sono figure idealizzate più che realistiche. In ogni angolo un grosso idolo di pietra assomiglia a incudine e martello.

Il fonte in realtà è fatto di marmo. L'effetto "gemmato" è un mascheramento prodotto da un incantesimo divino di 7° livello oggi perduto. Se viene versata dell'acqua (fino a quattro litri al giorno) da un nano chierico di Moradin, l'acqua diventa istantaneamente santa, come se fosse soggetta a un incantesimo *benedire l'acqua*. Se invece vi viene versato un liquido diverso dall'acqua, o se l'individuo che lo fa non è un nano chierico di Moradin, il liquido comincia a bollire immediatamente ed esplode in una nuvola di vapore che infligge 1 danno per mezzo litro a chiunque sia all'interno della stanza (tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare). La nuvola si dissipa immediatamente.

63. Reliquiario (LI 6)

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (CD per scassinarla 30).

Due orchi, morti da chissà quanto tempo, giacciono di fronte a questa porta nel corridoio. Sono stati completamente spogliati dei loro averi. Ciò che rimane dei loro vestiti è annerito e bruciacchiato.

Una volta che la porta è stata aperta leggere la seguente descrizione:

Lunga 18 metri e larga 12 metri, questa stanza a forma di croce è silenziosa. I muri sono coperti da drappeggi color argento e blu corvino. Al centro della stanza si trova un lungo piedistallo di pietra di 3 metri, largo 1,2 metri e alto 45 centimetri. La parte superiore del piedistallo è imbottita con del velluto blu scuro. Sopra questa superficie imbottita vi sono sei sfere d'argento ornate con gemme.

Trappole: Nella stanza ci sono due trappole.

Trappola all'entrata: Un *glifo di interdizione* è stato lanciato sulla porta ma gli orchi lo hanno attivato. Tuttavia, un'altra trappola attende coloro che oltrepassano la porta ed entrano nella stanza. Il pavimento sulla soglia della stanza è protetto con un altro *glifo*.

***Glifo di interdizione*:** GS 3; esplosione di freddo in 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola del piedistallo: Se si tocca una qualsiasi delle sfere senza prima dire "Moradin è possente" si attiva una trappola magica. L'intruso deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o subisce una *metamorfosi* in un nano. Inoltre, deve subito effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere *dominato* e restare in difesa delle pietre affinché nessuno le tocchi, le danneggi o le disturbi in altro modo. Gli effetti di questi incantesimi devono essere considerati come se lanciati da un incantatore di 10° livello.

Trappola del piedistallo: GS 5; la vittima subisce gli effetti di *metamorfosi* e *dominare persone*, tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) e sulla Volontà (CD 20), rispettivamente, per negarli; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Tesoro: Le sei sfere (*sferemartello*) sono oggetti magici legati al culto di Moradin. Vedi Appendice 1 per maggiori informazioni su questi oggetti.

64. Tempio di Moradin (LI 11)

Un grosso altare a forma di incudine domina la stanza. Larghi 4,5 metri e alti 3 metri, una serie di scalini di pietra salgono da un lato fino in cima all'altare dove due grosse gemme luccicano come se stessero bruciando. I muri sono scolpiti con maestria, rappresentando immagini di nani con martelli, e il pavimento è coperto da un mosaico composto da piccoli martelli grigi e bianchi intrecciati. Il muro a sudest reca delle grosse rune naniche.

Nell'angolo est vi sono delle scale che portano a una

piattaforma con una porta di pietra con sopra altre rune scolpite.

Si tratta di un tempio di Moradin, divinità nanica, abbandonato dai minatori anni e anni fa. Le rune naniche dicono: "Moradin distrugge i trasgressori ma premia i fedeli".

Un incantesimo *consacrare* è sempre attivo in questa stanza. Se un chierico di allineamento buono richiama energia positiva (effettua una prova di scacciare i non morti contro CD 20) mentre si trova in cima alle scale connesse all'altare, un *martello da guerra+2* compare sull'altare. Dopo 24 ore il martello da guerra perde la sua carica magica e diventa un normale martello da guerra perfetto. Questo effetto funziona una sola volta alla settimana.

Creature: Un golem di pietra che sembra un nano alto 2,4 metri si alza letteralmente dalla pietra del pavimento nel punto segnato "G" sulla mappa quando qualcuno entra nella stanza. Il golem ha bisogno di 1 round per alzarsi e di conseguenza non coglie nessuno di sorpresa. Attacca chiunque non appartenga alla razza nanica a meno che non sia fermato da un chierico di Moradin (nel qual caso sprofonda nel pavimento). Il golem non lascia la stanza e sprofonda nel pavimento qualora la stanza sia vuota.

Golem di pietra: pf 80; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 100.

65. Stanza dei misteri

Questa stanza quadrata con lato di sei metri ha un pavimento di marmo di alta qualità. Il soffitto a cupola ha supporti di ossidiana che percorrono i muri. Una luce fioca, un debole canto e un odore di terra argillosa riempiono la stanza.

Uno smeraldo grosso come un uovo attaccato a una catena d'argento pende dalla sommità del soffitto. Luccica nella luce innaturale a circa 1,5 metri dal pavimento.

Lo smeraldo è una reliquia magica di Moradin e contiene l'essenza del popolo nanico. Nani che dovessero toccare la pietra verrebbero a conoscenza del loro lignaggio e di altri fatti a caso che riguardano i loro antenati. Qualunque non nano che tocchi la pietra è colpito come da un incantesimo *confusione* (Volontà CD 16) per 10 round. Il contatto deve essere voluto: una persona toccata dalla pietra contro la sua volontà non subisce alcun effetto (ossia non si può usarla come arma).

Tesoro: La catena d'argento è del valore di 100 mo. Lo smeraldo vale 1.000 mo, ma grazie al suo potere magico un nano pagherebbe fino a 5.000 mo.

66. Appartamento dei sacerdoti

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (CD per scassinarla 30).

Sei corti letti di buona fattura, alcuni scaffali di pietra, un tavolo di vetro lungo e basso e due grossi forzieri costituiscono l'arredamento della stanza. Gli scaffali sono per lo più vuoti ma è presente ancora qualche tomo. Una brocca di bronzo si trova sopra il tavolo di vetro.

Un compartimento segreto (Cercare CD 26) in una delle pietre del muro dall'altra parte della porta nasconde una grossa chiave dorata. La chiave è del valore di 25 mo e apre le porte (disattivando la trappola) dell'area 67.

I libri sono tutti in Nanico e trattano di argomenti religiosi sul culto di Moradin.

Tesoro: La brocca di bronzo vale circa 20 mo. I forzieri sono entrambi chiusi a chiave (CD per scassinarli 30) e robusti (durezza 5, 30 pf, CD per sfondarli 25). Dentro il primo forziere ci sono sei abiti clericali verdi e grigi, della taglia di un nano, e un incensiere dorato (del valore di 175 mo). Il secondo contiene sei mazze pesanti, sei abiti per nani e una piccola borsa con all'interno tre pietre del tuono.

67. Tesoreria del tempio (LI 5)

Le doppie porte di questa stanza sono chiuse a chiave (CD per scassinarle 32) e protette da una trappola. Sono fatte di ferro e sono spesse 12,5 cm (durezza 10, 150 pf). Al centro di ciascuna delle due porte c'è un buco della serratura a forma di viso di nano con la bocca aperta. Un buco della serratura nascosto può essere trovato sotto una lastra nel pavimento (Cercare CD 30) di fronte alle porte. Se questo congegno non viene disattivato o fatto scattare (con una prova di Disattivare Congegni CD 32) quando le porte sono aperte, un blocco di pietra di 6 metri per 6 metri, spesso 90 centimetri, cade immediatamente davanti alla porta. Effettuare tiri per colpire contro tutti i personaggi che si trovano sotto il blocco (che sono, a meno che non ne siano in qualche modo coscienti, colti alla sprovvista) con un bonus di +20. Coloro che vengono colpiti subiscono 10d6 danni.

Trappola con blocco in caduta: GS 5; attacco di schiacciamento +20 (10d6); Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 32).

Una pedana quadrata si trova al centro della stanza, scolpita nella pietra e recante il simbolo di Moradin su tutti i lati. Vari oggetti, la maggior parte luccicanti d'oro, si trovano sopra la pedana. Contro il muro dietro la pedana vi sono tre pesanti bauli con rifiniture in ferro.

Tesoro: I tre bauli chiusi a chiave (CD 26) contengono ognuno 3.000 mo. Sulla pedana vi sono una scatola intarsiata in oro con immagini di nani in una forgia (del valore di 250 mo) che a sua volta contiene 10 ametiste del valore di 200 mo, un'urna dorata (del valore di 300 mo), un piccola statua d'oro di Moradin (del valore di 1.000 mo) e un libro sacro rilegato in argento e intarsiato con gemme preziose (che non è magico e vale 400 mo).

68. Sala dei banchetti di Moradin

Un soffitto a volta con supporti di pietra coperti di rilievi nanici sovrasta questa grande sala. Lunghi tavoli di pietra percorrono la lunghezza di questa stanza, ognuno con un candeliere di ferro che pende sopra, tenuto da una catena di ferro.

Un vassoio e un servizio d'argento sono posti sopra uno dei tavoli mentre su un altro si trova un'arpa di bronzo.

Vi sono sei porte nella stanza.

Il vassoio e il servizio valgono 200 mo mentre l'arpa vale 75 mo.

Le porte conducono a piccole stanze. Le due più vicino all'entrata sono piccole stanze da pranzo private ognuna con un tavolo rotondo, sei sedie, drappeggi squarciati dedicati a Moradin e alla forgia. Il secondo paio conduce alle cucine con forni, dispensa e bacinelle per lavare. Il terzo paio conduce alle latrine.

69. Idra (LI 7)

Il pavimento di questa enorme stanza è inclinato con la parte più bassa nel mezzo. Pietrame vario e grossi massi riempiono l'ambiente che rimane umido.

Un tunnel nascosto conduce allo Stalagos. Si trova a circa metà del muro nord, nascosto dietro alcuni dei massi.

Creature: Un'idra a sette teste ha qui la sua tana. Ha stretto un patto di alleanza con gli orchi nelle aree 52-60 dal momento che occasionalmente le danno del cibo. Spesso l'idra scivola fuori dalle caverne attraverso il tunnel per cacciare nello Stalagos (che non è una buona riserva di cibo).

Idra a sette teste: pf 82; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 109.

Trappola: La parte più a sud della caverna è pericolosa. Se un personaggio sbircia da quelle parti (cerca) o resta comunque in questa zona per parecchio tempo ci sarà un piccolo smottamento. Chiunque si trovi in un'area di 6 metri dal muro subisce 3d6 danni; un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) dimezza i danni. L'idra sa che vi deve stare alla larga.

Tesoro: Tra le rocce nella parte est della stanza (Cercare CD 15) vi sono alcune ossa rotte, una spada lunga perfetta e uno scudo grande di metallo perfetto.

70. Grande caverna

La porta segreta a ovest di quest'area è ben nascosta (CD 22 per trovarla con una prova di Cercare). Ruota al centro quando un pomello di pietra viene spinto (da entrambe le parti ce n'è uno).

Note generali sull'entrata sud/Tempio dell'Aria

Quest'area non è solo quella più usata per accedere alle Miniere sulla Cima del Cratere ma è anche sede del Tempio dell'Aria, uno dei quattro templi elementali all'interno delle miniere. Di conseguenza, le forze del Tempio dell'Aria controllano l'entrata principale: l'unico fatto che conserva loro una posizione di potere fondamentale nella competizione tra i quattro templi (sono piuttosto deboli in altri campi).

Quando venne creata originariamente questa sezione (tutte le aree 73-95) era abitata dai nani delle miniere.

Il complesso costituito dalle aree 71-82 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta è sempre al livello A. Per una settimana dopo un attacco (qui o all'entrata principale) l'area passa al livello B. Se durante la stessa settimana dovesse presentarsi l'eventualità di un ulteriore attacco, si passa al livello C per una settimana, poi di nuovo al livello B per un mese di seguito.

A. Rilassamento. Le porte principali nell'area 80 sono chiuse ma non sbarrate. Nessuno occupa l'area dietro le feritoie (80A e 80B). Gli gnoll nell'area 79 ci vanno solo se viene dato l'allarme. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma subiscono una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Le porte principali nell'area 80 sono sbarrate. Gli gnoll nell'area 79 occupano le aree 80A e 80B ma non guardano fuori dalle feritoie a meno che non venga dato l'allarme o se gli attaccanti impiegano 3 round o più tentando di passare attraverso le porte principali. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

C. All'erta. Le porte principali nell'area 80 sono sbarrate. Gli gnoll nell'area 79 occupano le aree 80A e 80B e guardano fuori dalle feritoie e attaccano chiunque non sia ovviamente un alleato del tempio (ossia che non indossa i colori del Tempio o che non sia accompagnato da qualcuno che lo è). Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano i triangoli neri dell'Antico Occhio Elementale ma con un piccolo cerchio color argento e bianco attaccato al fondo da due leggere catenelle. Il nero è il colore predominante dei loro abiti.

Le aree 71-82 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro. Tutti i soffitti sono alti 6 metri a meno che non venga specificato diversamente e le porte sono di legno (durezza 5, 15 pf, CD per sfondarle 18 se chiuse a chiave; CD per Scassinare Serrature sono segnalate in ogni area d'incontro).

Gli abitanti delle aree 71-82 conoscono la disposizione delle aree 71-96 e quella generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago nel mezzo del cratere e tre ponti che conducono a un'isola dove risiedono i signori del luogo, per esempio.

Fachish e Choranth possiedono entrambi una *chiave minore dell'aria*.

71. Guardie del tempio (LI 4)

Il soffitto di questa caverna è molto alto. Al centro, un piedistallo di roccia, alto 3 metri e con diametro di 4,5 metri, sembra rappresentare una sorta di rozza torretta con i lati rialzati in modo da fornire una merlatura di protezione a chiunque vi si trovi in cima. Una forte brezza soffia da sudest.

I nani costruirono intenzionalmente questa torretta come elemento difensivo. Chi si trova in cima alla torretta beneficia di metà copertura quando è in posizione eretta e una copertura di nove decimi quando è carponi.

Sul lato est della torre si trova una scala di legno con la quale le guardie possono raggiungere la cima; se vengono attaccate, la tirano su.

Creature: Sei combattenti umani di 1° livello con archi lunghi montano di guardia qui.

Umani Com1 (6): pf 9, 4, 6, 5, 5, 7; vedi Appendice 3.

Tattiche: Le guardie interrogano tutti gli intrusi, anche quelli che indossano i colori o i simboli del Tempio. Una prova contrapposta di Raggirare effettuata con successo farà passare gli intrusi.

In battaglia, usano la torretta con tutti i suoi vantaggi e difendono il tempio a sud con assoluta devozione. Mentre combattono avvertono con urla gli altri a nordest e sudest.

Sviluppo: Se possibile, le guardie nell'area 72 vengono in aiuto di quelle qui, arrivando appena 2 round dopo che è stato dato l'allarme a voce.

Se le guardie in quest'area sentono urla dalle aree 72 o 73 si comporteranno alla stessa maniera.

72. Guardie del tempio (LI 6)

Una forte brezza soffia da est. La grossa caverna sembra vuota tranne per un paio di secchi di ferro arrugginiti che giacciono nella parte ovest.

Creature: Quattro gnoll e il loro capo mezzorco (Graud, un barbaro di 4° livello) si nascondono nella parte est della caverna aspettando di tendere un'imboscata a chiunque giunga da ovest. Mentre combattono avvertono con urla gli altri a est e a sud.

Graud, il loro capo, ha capelli molto lunghi e spettinati e cicatrici sulla maggior parte del suo corpo. Indossa un giaco di maglia, calzoni e poco altro.

Gnoll (4): pf 14, 11, 10, 10; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Graud: Mezzorco Bbr4; pf 42; vedi Appendice 3.

Tattiche: Gli gnoll sono così abituati ad attacchi da parte degli orchi che chiunque venga da ovest viene automaticamente attaccato. Coloro che si presentano come personale del Tempio sono comunque interrogati, anche se indossano i colori e i simboli del Tempio. Una prova contrapposta di Raggirare effettuata con successo farà passare gli intrusi.

Sviluppo: Se possibile le guardie nell'area 71 vengono in aiuto di quelle qui, arrivando appena 2 round dopo che è stato dato l'allarme a voce.

Se le guardie in quest'area sentono urla dalle aree 71 o 73 si comporteranno alla stessa maniera.

73. Il Tempio dell'Aria (LI 8)

Questa grossa stanza sembra tranquilla ad eccezione di un mormorio distante come se l'aria soffiasse alle orecchie di tutti in modo strano, quasi sinistro. Una pedana quadrata alta 4,5 metri, con una serie di scalini da ambo i lati, si impone nella stanza. La pedana e gli scalini sono di bianco marmo lucente con intarsi d'argento.

Sul muro sud c'è un rilievo a grandezza naturale di un vortice che inghiotte umani, elfi, nani, halfling e gnomi spazzandoli via come bambole. Il muro nord è coperto da otto arazzi bianchi e argento, ognuno rappresentante una creatura demoniaca, sempre più orribile e terrificante della precedente.

Tutta quest'area è sacrilega come nella definizione dell'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 ai tentativi di intimorire non morti), *profanare* garantisce a tutti gli esseri malvagi la capacità *libertà di movimento*, come per l'incantesimo, per tutto il tempo che resteranno nella stanza.

In cima alla pedana c'è una piattaforma circolare di alabastro con rifiniture in argento e intarsi di cerchi concentrici sempre d'argento. Questo altare è alto 50 centimetri e largo 3 metri. Sopra c'è una tromba d'argento e un incensiere dipinto di bianco posto su un tripode. All'interno dell'incensiere c'è un solo pezzo di incenso.

Creature: Fachish, un chierico di 7° livello, si trova di solito qui quando non è a riposare nella sua stanza (area 75). Fachish è il sommo sacerdote del Tempio dell'Aria e Choranth è la sua assistente (vedi area 74).

Fachish è calvo, di bassa statura e sovrappeso, con un pizzetto nero. Indossa tuniche ocra e una lunga fusciacca argento oltre al simbolo del Tempio dell'Aria.

Fachish: Umano Chr7; pf 50; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se minacciato, Fachish usa l'incensiere per evocare un grande elementale dell'aria per attaccare gli intrusi e poi lancia *confusione* e *blocca persone* contro i nemici. Non si fida di nessuno: simboli e vesti del Tempio non aiutano. Difatti ritiene che sia più probabile un attacco o un tradimento da parte di un agente di un altro tempio elementale che da parte di intrusi dal di fuori (che sono molto più rari). A meno che non abbiano un motivo preciso per il quale si trovano qui, reagirà in maniera ostile a qualunque intruso.

Tesoro: La *spada dell'aria* (vedi Appendice 1) è nascosta sotto l'altare, che scorre da un lato (Cercare CD 20 per notarlo, Forza CD 22 per riuscirci). Fachish ha in mente di ricompensare Kellial (vedi sotto) a breve con questa spada. La tromba vale 100 mo e l'incensiere 250 mo.

Sviluppi: Da qui vi possono essere differenti sviluppi.

Arazzi: Creature non malvagie che toccano uno qualsiasi degli arazzi devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o diventare momentaneamente pazze, come se colpite da un incantesimo *confusione* lanciato da un incantatore di 12° livello.

Incensiere e tromba: Chiunque bruci dell'incenso all'interno dell'incensiere e suoni la tromba evocherà un elementale dell'aria grande, come se l'incensiere fosse un *incensiere del controllo degli elementali dell'aria*. Questi oggetti funzionano solo sopra la pedana e una volta al giorno. L'elementale evocato è di allineamento malvagio. Una creatura non malvagia che dovesse toccare l'incensiere o la tromba ne resterebbe in qualche modo turbata. Se la tromba viene suonata da un non credente nell'Antico Occhio Elementale (o in Tharizdun), costui deve effettuare un tiro salvezza

sulla Volontà (CD 20) o diventare pazzo per 2d6 ore, durante le quali farnetica e vaneggia e non può compiere alcun tipo di azione. Anche dopo questo lasso di tempo il personaggio subisce il risucchio permanente di 1d4 punti di Saggezza.

Rinforzi: Se Choranth sente rumori di combattimento provenire da qui (CD almeno 3 a causa della distanza e della porta chiusa) arriva con i suoi scheletri dopo 3 round.

Tradimento: Se Choranth si accorge che Fachish sta per morire tenta di fare un accordo con i suoi assassini giurando che li aiuterà se uccideranno Fachish e poi lasceranno l'area del Tempio dell'Aria.

Altare e chiave: Se un personaggio si trova in cima all'altare con in mano una *chiave maggiore dell'aria* e pronuncia le seguenti parole: "Il vento disperde quanti ci si oppongono", viene "benedetto" dalla chiave e può da questo momento aprire la Porta del Vento (area 36) liberamente, anche senza la chiave.

Distruggere l'altare: Se la piattaforma circolare viene distrutta (durezza 8, 90 pf, CD per sfondarla 35), l'effetto di *profanare* viene dissolto, l'incensiere perde per sempre tutti i suoi poteri (gli elementali evocati dall'incensiere vengono automaticamente dissolti) come accade anche alla *spada dell'aria*. Due round dopo l'aria nella stanza comincia a muoversi e il soffitto di pietra comincia a crollare. Chiunque si trovi nella stanza deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) o essere colpito per 3d6 danni. La cosa continua per 1d4+1 round. La pedana viene di conseguenza danneggiata. Fachish, se presente, impazzisce e rimane nella stanza nonostante il soffitto stia crollando.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

73A. Caserma vuota

Nella stanza vi sono dieci brande e un lungo tavolo su cui vi sono vestiti, equipaggiamento e cibo. Una dozzina di attrezzi vari sono sparsi per la stanza e su ogni muro c'è dipinto un cerchio color argento.

I guardiani iniziali del Tempio dell'Aria sono stati posizionati nelle aree 71, 81 e 78.

74. Stanza di Choranth (LI 7)

In questa grande stanza da letto ci sono quattro giganteschi scheletri di orso in ogni angolo, sistemati in posizioni minacciose. Un letto rotondo occupa il centro della stanza. Una sfera luminosa di 75 centimetri color rosso arancione quasi interamente ricoperta da frammenti di ossa che le turbinano intorno fluttua a 2,4 metri dal letto. Ai lati della stanza vi è una cassettiera, un armadio e scaffali di ferro pieni di libri.

La sfera al centro della stanza è una *sfera spirilica*. Questo congegno permette a Choranth di controllare due volte il numero di non morti che sarebbe in grado di controllare normalmente, per tutto il tempo che lei e i non morti restano a non più di 75 metri dalla sfera. Una prova riuscita di scacciare distrugge la sfera, compiuta come se la sfera avesse 10 DV. Se la sfera viene distrutta, tutti i non morti controllati da Choranth diventano inerti finché non riesca a riprenderne il controllo (limitata al numero normale). La *sfera spirilica* non può essere spostata o danneggiata fisicamente.

I libri negli scaffali sono trattati sull'aria come elemento e sulla venerazione di divinità malvagie.

Creature: Choranth, una chierica umana di 4° livello, e quattro scheletri enormi (orsi delle caverne) si trovano in questa stanza (Graud, il suo amante, dorme con lei ma attualmente si trova nell'area 72). Choranth comanda ai non morti di attaccare (rafforzandoli come prima cosa) mentre lei lancia incantesimi. Se fosse necessario, tenterà di contrastare qualsiasi tentativo di scacciare effettuato dagli intrusi.

Choranth porta lunghi capelli biondi, adornati con piume e piccole ossa di animali nelle trecce. Indossa tuniche color ocra con una fusciacca argento e una cappa nera.

Choranth: Umana Chr4; pf 26; vedi Appendice 3.

Tattiche: Choranth non si fida di nessuno: simboli e vesti del Tempio non aiutano. Difatti ritiene che sia più probabile un attacco o un tradimento da parte di un agente di un altro tempio elementale che da parte di intrusi dal di fuori (che sono molto più rari). A meno che non abbiano un motivo preciso per il quale si trovano qui, reagirà in maniera ostile a qualunque intruso.

Tesoro: La cassettiera e l'armadio contengono per lo più abiti ed equipaggiamento personale ma nell'armadio c'è anche uno scrigno chiuso a chiave in uno scompartimento segreto (Cercare CD 25). Lo scrigno imbottito ha CD 21 per essere aperto: è fatto di ferro con inserti d'avorio e argento (del valore di 85 mo). All'interno c'è una collana di perle e argento (350 mo), un braccialetto simile (200 mo) e un paio di orecchini di madreperla (ognuno del valore di 150 mo).

Sviluppi: Due possibili sviluppi possono verificarsi che coinvolgono Choranth:

Aiuto al Tempio: Se Choranth sente rumori di battaglia provenire dal Tempio dell'Aria (CD almeno 3 a causa della distanza e della porta chiusa) arriva con i suoi scheletri per aiutare a difenderlo dopo 3 round. Se sente combattere da qualsiasi altra parte si prepara a difendersi (lanciando *scudo della fede* e *vigore*) ma non si muove ad aiutare.

Tradimento: Se Choranth si accorge che Fachish sta per morire, tenta di fare un accordo con i suoi assassini giurando che li aiuterà se uccideranno Fachish e poi lasceranno l'area del Tempio dell'Aria.

75. Stanza di Fachish

Si tratta di una stanza riccamente addobbata con un letto a baldacchino di legno coperto con lenzuola e cuscini, due armadi di legno, una cassettiera, un tappeto circolare intessuto con grande cura in argento e azzurro cielo, una scrivania con una sedia, un tavolo rotondo con due sedie imbottite e un paio di scaffali di legno. Un braciere aperto sul tavolo illumina la stanza debolmente. Alle pareti sono appesi quadri riccamente incorniciati.

Questa è la stanza di Fachish, sommo sacerdote del Tempio dell'Aria. Gli armadi e la cassettiera contengono esclusivamente abiti ed equipaggiamento personale. I libri contengono trattati dai contenuti osceni: demoni, aria come elemento, pratiche occulte e argomenti correlati (alcuni con tanto di illustrazioni).

Sulla scrivania vi sono carte e registri che illustrano come giungono rifornimenti di cibo all'entrata del Tempio dell'Aria dal Fano Esterno, i turni di guardia e così via. Chiunque studi con attenzione queste carte viene a conoscenza di quanto segue:

- Fachish è il nome del sommo sacerdote del Tempio dell'Aria, l'uomo che vive in questa stanza. La sua assistente si chiama Choranth ed è l'amante di un mezzorco di nome Graud.
- Fachish ha intenzione di ricompensare a breve qualcuno di nome Kellial con la *spada dell'aria*.
- Fachish venera l'Antico Occhio Elementale ma anche un'altra entità chiamata Yan-C-Bin.

- Si può entrare nel Fano Esterno solo con la benedizione di una chiave maggiore: ne esiste una diversa per ogni porta.
- Nelle miniere vi sono quattro templi, uno per ogni elemento. Tessimon è il capo del Tempio del Fuoco.
- I templi nelle miniere a volte sono in competizione o addirittura in guerra aperta l'uno contro l'altro. Il Tempio dell'Aria non è in buona posizione rispetto agli altri.
- L'area in cui si trova il Tempio dell'Aria, come anche molte delle stanze ad est di qui, era un tempo abitata da nani. Fachish ha trovato una vecchia pergamena nanica in cui si parla di uno splendido diamante chiamato Occhio di Tulian e nascosto dai nani da qualche parte nell'area, che gli piacerebbe recuperare in modo da poter pagare mercenari in aiuto al suo tempio.

Tesoro: Ognuno degli otto quadri nella stanza vale 80 mo. Il tappeto vale 200 mo, ma pesa 22,5 kg.

76. Balcone

Una sporgenza naturale al di là di questa porta è stata trasformata in un balcone spianando il terreno, allargando i lati e aggiungendo una balaustra di ferro. Guardando fuori da questo balcone vedete le acque scure e immobili del lago in mezzo al cratere, l'isola vulcanica al centro e i ponti che attraversano il lago e portano all'isola.

Vicino alla porta che si apre sul balcone c'è una finestra aperta larga 45 centimetri e alta 60 centimetri. Sotto di essa c'è un tavolo con sopra un paio di custodie per pergamene di ottone.

Fachish usa questa stanza per contemplare lo Stalagos e per prendere un po' di aria fresca.

La prima custodia per pergamene contiene un trattato nanico sui vulcani e i minerali e i metalli che vi si trovano (diamanti, oro, ferro e pochi altri). La seconda custodia contiene riferimenti alla regina dei nani Tulian Saltheart e al favoloso diamante che i suoi artigiani crearono da un diamante grezzo trovato qui nelle miniere. Chiamarono il gioiello col suo nome: Occhio di Tulian. Quando le miniere furono evacuate dai nani, secondo questa pergamena, l'Occhio di Tulian fu nascosto da qualche parte (ora si trova nell'area 87).

Entrambe le pergamene appartengono a Fachish che le sta studiando nella speranza di recuperare l'Occhio di Tulian.

77. Magazzino

Alcune scatole e barili si trovano in questa stanza. Segni sulla polvere del pavimento indicano che un tempo ce ne dovevano essere altri.

Il Tempio dell'Aria non ha molte provviste a causa della sua posizione di poca importanza. Le scatole e i barili contengono cibo, acqua, e semplici oggetti. In una piccola scatola vi sono anche sei pezzi di incenso da usare nel tempio.

78. Barbacane

Le tre doppie porte che conducono a questa stanza sono tutte di bronzo e sbarrate (durezza 9, 50 pf, CD per sfondarle 27) con incisioni di mostruose teste demoniache. Ognuna ha un paio di pannelli scorrevoli segreti che una volta aperti permettono a coloro che si trovano all'interno delle stanze di tirare con balestre o archi. Le porte sono sempre chiuse a chiave (CD per scassinarle 25).

La stanza sembra vuota tranne per una pedana centrale a 2,1 metri da terra con ai lati sei scalini di accesso. Sia la pedana che gli scalini sono di pietra nera.

La presenza di questo barbacane, posto dove si trova, mostra che le forze del Tempio dell'Aria hanno più paura di invasioni dall'interno (da est) che dall'esterno.

Creature: Due ogre e tre combattenti umani di 1° livello si trovano qui. Il loro comandante è Kellial Unm, un guerriero umano di 7° livello.

Ogre (2): pf 25, 30; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Umani Com1 (3): pf 5, 6, 8; vedi Appendice 3.

Kellial è un uomo vanitoso ma particolarmente astuto, che porta corti capelli castani, mezza armatura nera, un lungo mantello nero e uno scudo decorato con una faccia di drago rosso.

Kellial: Umano Grr7; pf 57; vedi Appendice 3.

Tattiche: Gli abitanti di questa stanza aprono la porta solo a quanti indossano un simbolo del Tempio dell'Aria o accompagnati da qualcuno che porta questo simbolo. Se qualcuno insiste per entrare dopo che gli è stato negato l'accesso, Kellial cercherà di entrare in contatto con Fachish in modo che sia il sommo sacerdote a decidere se concedere o meno l'accesso. (Fachish ogni tanto stipula accordi con altri per concedere loro il passaggio: è uno dei pochi poteri che ha all'interno dell'organizzazione del Tempio).

Se le porte dovessero essere sfondate, i difensori qui attaccheranno dalla sommità della pedana (+1 ai tiri per colpire in posizione sopraelevata) difendendo gli scalini.

Sviluppo: Se qualcuno bussa alle porte dell'area 80, viene inviato uno degli ogre a vedere chi è. L'ogre è facilmente raggirato se si indossano i simboli o le vesti del Tempio (una normale prova contrapposta di Raggirare).

Kellial, tuttavia, non è così facilmente ingannato. Si comporta con gli intrusi esattamente come farebbe Fachish (vedi "Tattiche" nell'area 73), ma se sembra che gli intrusi siano in possesso di informazioni che non conosce (facendo menzione di Hommlet o del Maniero, per esempio), cercherà di fare uno scambio di segreti con loro.

79. Caserma degli gnoll (LI 6)

Dodici brande sono ammassate per la stanza che si presenta caotica e sporca, con vestiti, rimasugli di cibo e spazzatura varia un po' ovunque.

Creature: Dodici gnoll vivono qui, ma quattro di essi si trovano al momento nell'area 72. Quelli che si trovano qui cercano di essere pronti in ogni momento e in caso di combattimento saranno pronti in solo 1d3 round.

Gnoll (8): pf 14, 11, 13, 10, 12, 10, 16, 11; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Sviluppo: Una volta pronti, questi gnoll sono reattivi a qualsiasi rumore di combattimento sentano nelle vicinanze. Prendono ordini dai chierici del Tempio dell'Aria, Graud, Kellial e dagli ogre nell'area 78.

79A. Latrina

80. Entrata sud

Il pavimento di quest'ampia caverna naturale è stato lisciato con un preciso lavoro minerario. Dall'altra parte dell'imboccatura della caverna si trovano due grosse porte di legno. Sull'arcata sopra le porte c'è un volto demoniaco con uno sguardo sinistro.

Questa entrata è situata più in basso dell'Entrata Principale (area 1).

Il corridoio oltre le porte, che conduce direttamente all'area 78 e alle scale a ovest, è alto 10,5 metri.

Questo corridoio è alto e di ampie dimensioni, illuminato in tutto il suo percorso da torce poste su supporti di ferro. Le pareti sono fatte di pietre di basalto nero poste una sopra l'altra con grande cura, mentre il pavimento è levigato e lucido, coperto da un lungo tappeto rosso e nero su cui sono rappresentate scene di atti cruenti e di depravazione estrema compiuti sia da demoni che da esseri mortali.

80A e B. Feritoie

A parte la feritoia nel muro, il barilotto pieno di quadrelli subito di fianco e le quattro balestre pesanti sul pavimento, la stanza sembra vuota.

I personaggi che si mettono alle feritoie hanno una copertura di nove decimi dagli attaccanti dall'altra parte.

Sviluppo: Nei momenti di all'erta gli gnoll dell'area 79 armano queste posizioni con le balestre, quattro in A e quattro in B. In 1 round due gnoll possono tirare da ogni lato (per un totale di quattro quadrelli tirati ogni round) mentre gli altri due ricaricano.

81. Cecchino

Una piattaforma di 6 metri per 6 metri è stata sospesa a 1,5 metri sotto il soffitto (che è alto 10,5 metri). Da questa piattaforma un cecchino con una balestra pesante, sdraiato in modo da avere nove decimi di copertura, è in grado di tirare a chiunque arrivi dall'area 80, 78, o dalle scale a ovest prendendolo di sorpresa (ossia colto alla sprovvista) a meno che effettui con successo una prova di Osservare (CD 20). Una scala a pioli di ferro che porta alla piattaforma si trova nel muro est.

Creature: Un combattente umano di 1° livello si trova sempre in questa stanza. Attacca chiunque non indossi il simbolo del Tempio dell'Aria o non sia accompagnato da qualcuno con questo simbolo. Attacca anche chiunque combatta contro le altre guardie.

Umano Com1: pf 6; vedi Appendice 3.

82. Guardie

Questo piccolo complesso di stanze ospita le guardie dell'entrata e del Tempio.

82A. Stanza di Kellial

La porta è chiusa a chiave (CD per scassinarla 25). La chiave ce l'ha Kellial in una delle sue tasche.

In questa stanza semplice e ordinata ci sono un letto, un forziere, un armadio e un unico tappeto nero. I muri sono spogli.

L'armadio contiene solo vestiti ben piegati e normalissimo equipaggiamento. Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25, la chiave della porta apre anche il forziere) e contiene ulteriore equipaggiamento oltre a un sacchetto contenente otto bastoni di fumo e un'ampolla di fuoco dell'alchimista.

82B. Latrina

82C. Guardie (LI 3)

La stanza è piena di letti, sufficienti per dieci persone. Vicino a ogni letto c'è un piccolo baule. La stanza si presenta molto disordinata e in cattivo stato, con scritte sui muri, vestiti per terra e armi sparse in giro.

Tre lance, una spada lunga, un arco corto, un pugnale, un'ascia da battaglia e una faretra con dieci frecce giacciono sparsi nella sporcizia generale. Ognuno dei piccoli bauli vicino a una branda occupata contiene abiti, stoviglie e vari pezzi di equipaggiamento senza valore. Le scritte sui muri recano frasi quali: "Herthis è un bravo ragazzo", "Graud sa con chi fare il carino" e altre frasi anche meno intelligenti o più rozze.

Creature: Qui si trovano sette combattenti umani di 1° livello sebbene i letti siano per dieci persone. Particolarmente indisciplinate, queste guardie impiegano 1d6+3 round per prepararsi. Se affrontate prima che siano pronte, si arrendono all'istante.

Umani Com1 (7): pf 6, 5, 7, 4, 9, 5, 6; vedi Appendice 3.

83. Sentinella

Scalini impolverati portano a una stanza con una sola finestra aperta che guarda verso la scarpata di sotto. Il posto sembra essere usato raramente.

Nella parte più a sud della stanza sotto la finestra c'è una panca (larga 60 cm e alta 90 cm, difficile da osservare da sotto, CD 22, a causa dell'angolo).

Creature: Questa stanza non è più usata, cosicché nessuno sa che è infestata da uno spettro che fu ucciso proprio qui (era una volta un sacerdote che venne ucciso da Fachish per arrivare dove si trova adesso). Attacca chiunque gli si avvicini.

Spettro: pf 45; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 163.

Tesoro: Incastrata tra due assi nella parte inferiore della panca (Cercare CD 25) c'è una bacchetta dei *dardi incantati* con 14 cariche, un tempo usata per difendere l'entrata da questo luogo nascosto.

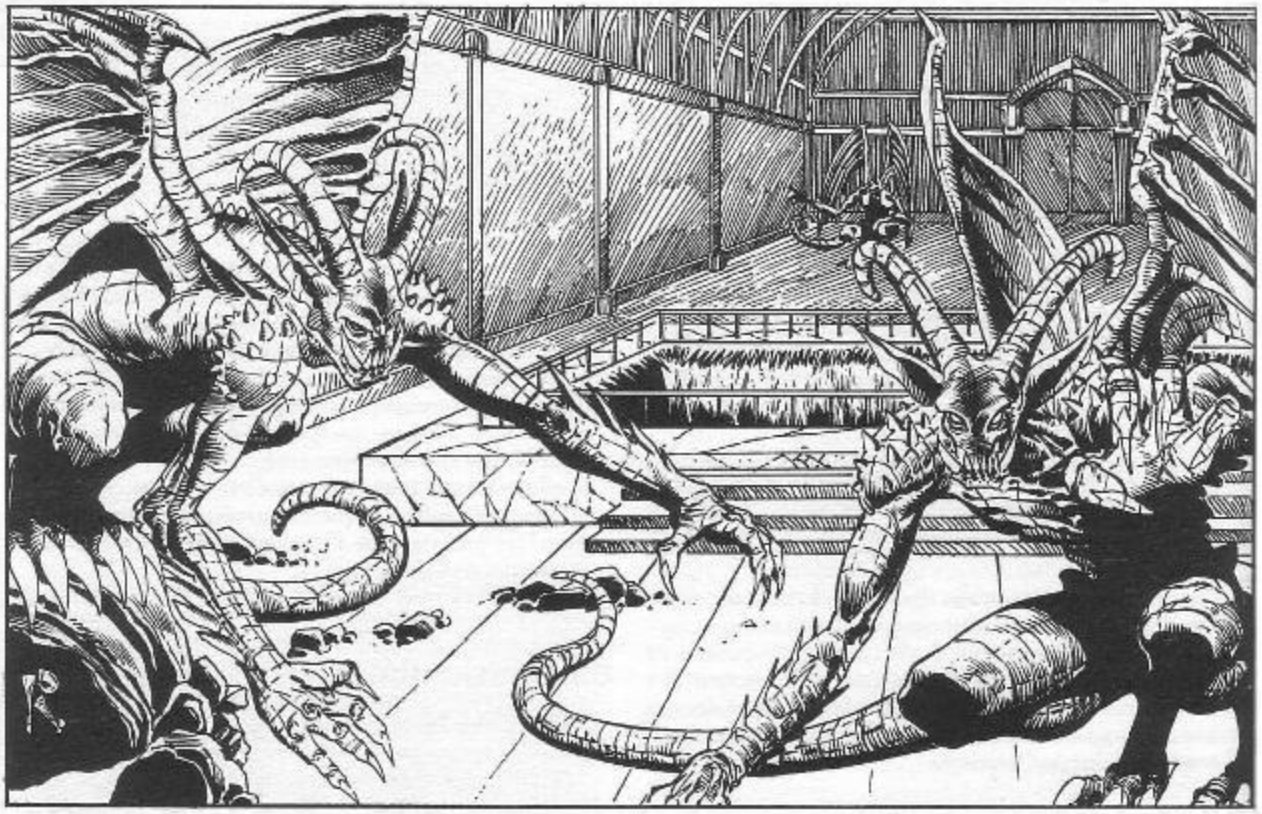
84. Fossa dell'Arena

Diciotto metri per lato e alta 9 metri, questa stanza è davvero grande. Al centro di essa, circondata da un ballatoio di 3 metri tutto intorno, c'è una fossa quadrata larga 12 metri. Il bordo della fossa è coperto con spuntoni di ferro con la punta verso il basso in modo da impedire che qualsiasi cosa esca dall'arena profonda 4,5 metri. La fossa è piena di ossa, pezzi rotti di armi e armature e tre lunghi pezzi di catena.

Arrampicarsi fuori dalla fossa ha CD 20. Un risultato inferiore a 15 indica che chi sta scalando si graffia con uno degli spuntoni, subendo 1d4 danni e richiede una prova di Scalare a CD 15 per evitare di cadere di nuovo nella fossa.

85. Signore della Fossa (LI 8)

Questa stanza è piena di spazzatura: stracci, legno, metallo, pezzi di ossa, escrementi, cibo e altri oggetti non meglio identificabili coprono completamente il pavimento per 30 centimetri di profondità (ancora di più nell'angolo sudest). I muri sono sporchi di una sostanza nera e marrone.



Un forziere si trova nell'angolo sudest ricoperto dalla spazzatura.

Creature: Claagingred è un grosso gargoyle con un corno spezzato. È il Signore della Fossa. Ha due gargoyle normali come servitori.

Claagingred: Gargoyle Grande; pf 84; GS 6; Taglia G; DV 8; CA 15; aggiungere +3 agli attacchi, +2 ai tiri salvezza su Temp e Rifl, + 1 ai tiri salvezza su Vol, +1 a tutte le abilità; Schivare; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 88.

Gargoyle (2): pf 35, 43; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 88.

Insieme i tre gettano i prigionieri nella fossa e poi tirano fuori il vincitore. Fanno pagare gli altri abitanti delle miniere 1 ma a testa per assistere allo spettacolo. Spesso i chierici o gli altri abitanti delle miniere portano loro dei prigionieri a combattere nella fossa, e per questi il Signore della Fossa paga una modica cifra. Diversamente, i gargoyle catturano dei prigionieri dalle campagne circostanti (le guardie intorno all'entrata sud permettono loro di andare e venire a piacimento).

Tattiche: Questi gargoyle attaccano chiunque giunga qui, a meno che non si tratti di un personaggio importante che riconoscono (come Fachish o Kellial) o una creatura potente (come un gigante), sperando di farne nuovi prigionieri per l'arena. Compiono attacchi di afferrare e gettano i nemici nella fossa dell'area 84. Una volta che i personaggi sono nella fossa i gargoyle attaccano quelli che cercano di uscire infliggendo danni debilitanti (con una penalità di -4 ai loro tiri per colpire) a personaggi seriamente feriti in modo che crollino a terra privi di sensi. I personaggi completamente soggiogati vengono portati nell'area 86 e incatenati al muro (i gargoyle prendono il loro equipaggiamento e lo custodiscono qui, nella stanza piena di cianfrusaglie).

Tesoro: Claagingred indossa un paio di braccialetti d'oro (del valore di 50 mo ciascuno).

Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25) e protetto da una trappola in modo che fuoriesca gas velenoso se non viene prima disattivata (CD per trovarla 25, CD per disattivarla 20). Il gas velenoso permette un tiro salvezza a CD 18 e infligge 1d6 danni temporanei alla Destrezza e un minuto dopo altri 1d6 danni temporanei alla Destrezza. All'interno del forziere vi sono 1.581 ma e 135 mo.

86. Prigione (LI 1)

L'odore di escrementi, urina e sudore qui presente è insopportabile. La stanza è lunga e vuota con manette di ferro appese ai muri e macchie poco piacevoli per terra.

Creature: Incatenato al muro ovest c'è un cane selvaggio rabbioso. Attaccherà qualunque cosa gli si avvicini (la sua catena è lunga 1,5 metri).

Cane da galoppo: pf 15, vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 192.

Un nano è incatenato al muro est. Si chiama Harchol ed è un popolano di 1° livello rapito dai gargoyle circa una settimana fa nelle vicinanze. Sa poco del posto tranne che a breve è in programma un combattimento tra lui e il cane. Se i personaggi lo riporteranno al suo clan, li ricompenserà con una borsa contenente 10 gemme del valore di 50 mo (quarzi affumicati).

Harchol: Nano Pop1; pf 5 (non combattente).

87. Occhio di Tulian (LI 6)

La porta segreta che conduce a questa stanza è molto difficile da trovare (Cercare CD 30) e sigillata con *serratura arcana*. Scorre all'interno del pavimento quando sul muro viene premuta la pietra giusta.

Trappola: Il pavimento subito al di là della porta segreta è una botola larga 3 metri e lunga 9 metri che fa cadere chiunque pesi più di 67,5 kg (equipaggiamento compreso) in una fossa profonda 15 metri.

Se vengono posti 67,5 kg di pressione sul pavimento di questa fossa, una placca di ferro, spessa 7,5 cm fuoriesce a metà altezza per sigillare la fossa (a 7,5 metri). La placca si

riapre dopo tre giorni.

Nel frattempo, nello stesso round in cui si apre la botola, la stanza a sud della porta segreta si riempie di gas velenoso (foschia di demenza: tiro salvezza CD 15, 1d4 Saggezza/2d6 Saggezza).

Botola con fossa (profonda 15 metri) con gas: GS 4; nessun tiro per colpire necessario (5d6) più possibile gas (vedi sopra); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Ogni parete di questa stanza nascosta è decorata con rilievi di grande maestria che mostrano una nana in una posizione di grande dignità, con un lungo abito elegante e una splendida corona sul capo. In mezzo alla stanza c'è un grande piedistallo di pietra. Sul piedistallo giace un enorme diamante tagliato a forma di occhio.

Creature: In realtà il piedistallo è un mimic, ammaliato tempo fa perché rimanesse come ultimo guardiano dell'Occhio di Tulian. Attacca qualsiasi cosa sia a portata che non pronunci la frase: "L'Occhio di Tulian è il più luminoso del mondo".

Mimic: pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 129.

Tesoro: L'Occhio di Tulian è un diamante (del valore di 10.000 mo) tagliato a forma di occhio (vedi area 76). Tuttavia, è portatore di una maledizione: qualunque non nano che tenga l'Occhio in suo possesso (entro 30 cm da sé) per 24 ore subisce 1 danno temporaneo alla Costituzione al giorno. La maledizione si manifesta fisicamente sulla vittima con la comparsa di ematomi sul suo corpo la cui forma richiama quella di incudini e martelli.

88. Statue

Tre statue sono posizionate su piedistalli in questa stanza formando un triangolo, due verso est e una verso ovest. Si tratta di rappresentazioni di nani a grandezza naturale, scolpiti in una particolare pietra blu scura. La prima, vicino alla porta, è un guerriero: un nano in armatura di piastre con uno scudo molto grande e un urgrosh nanico. La seconda, vicina all'angolo nordovest, è una nana con vesti regali e una corona sul capo. La terza, nella zona est della stanza, è un altro nano con un piccone e vestito come un minatore.

Queste statue si trovano qui da quando i nani hanno scavato queste miniere (quest'area, dalla 73 alla 95, era un tempo abitata dai nani).

89. Vecchio magazzino (LI 6)

Sacchi ammuffiti, casse di legno e barili che sono esplosi o marciti abbastanza da perdere il loro contenuto e alcuni secchi contenenti dei mucchietti neri che un tempo potrebbero essere stati dei frutti, è quello che si trova in questa stanza.

Muffa gialla: Se i sacchi, le casse o i barili vengono toccati, una macchia di questa muffa fuoriesce in una nube di spore velenose. Tutti quelli che si trovano entro 3 metri dalla muffa devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o subire immediatamente 1d6 danni temporanei alla Costituzione e altri 2d6 danni temporanei alla Costituzione 1 minuto dopo se falliscono un ulteriore tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Il fuoco distrugge la muffa gialla mentre la luce del sole la rende quiescente.

90. Esecutore (LI 7)

Un grosso quadrato blu-verde è stato in un qualche modo disegnato sul muro sopra l'arco che porta a questa stanza. Un'amaca fatta di rete è stesa lungo l'angolo sudovest mentre un forziere rotondo, fatto di legno e metallo ma elaborato a forma di conchiglia si trova nell'angolo nordovest.

Le forze del Tempio dell'Acqua (area 195) controllano quest'area e le due a est. Coloro che vogliono raggiungere la Porta dell'Acqua possono usare le barche che si trovano nell'area 91.

Creature: Poolidib, un kuo-toa chierico di 5° livello (detto esecutore), vive in questa stanza come custode del pontile delle barche. Indossa il simbolo del Tempio dell'Acqua: il triangolo nero dell'Antico Occhio Elementale con un quadrato di pietra blu-verde che pende dall'estremità inferiore.

Poolidib: Kuo-toa Chr5; pf 41; vedi Appendice 3.

L'esecutore, e solo lui, può comunicare con il chuul in acqua nell'area 91. Solo lui può dirgli di non attaccare.

Tattiche: Chiamandole nella gorgogliante lingua kuo-toa, Poolidib cerca di chiamare le guardie dall'area 92 se dovesse essere attaccato da intrusi. Comunque, non è immediatamente ostile.

Se attaccato, Poolidib userà *blocca persone* e *comando* per tentare di eliminare o di tenere occupato qualche nemico e procede attaccando con il suo bastone tenaglia.

Tesoro: Il forziere a forma di conchiglia contiene 765 mo, una borsa di cuoio con 10 perle rosa del valore di 50 mo, una *pozione di cura ferite moderate* e una pergamena con *benedizione*, *blocca persone* e *dissolvi magie*.

Sviluppo: È abituato a vedere persone arrivare e chiedergli di usare una barca e si aspetta una mazzetta (di solito di 5-10 mo). Se gli viene data la mazzetta e gli si mostra una *chiave maggiore dell'acqua* (non gli interessa trattare con persone che non possono attraversare la Porta dell'Acqua), li porta all'area 91 e quindi alle barche dando ordine al chuul di non attaccare. Poi li guida personalmente con la barca al Fano Esterno, all'area 11, la Porta dell'Acqua. Non aspetta che escano e ritorna indietro.

91. Pontile delle barche (LI 7)

Una sporgenza è stata scavata in questo lato della scogliera in modo da farne una piccola area di pietra lungo questo pezzo di lago. Due grosse barche a remi di legno, entrambe lunghe circa 4,5 metri, sono attraccate qui, legate a spuntoni di ferro ben infilati nella pietra.

Le barche sono robuste e ben fatte. Possono reggere fino a dieci persone e muoversi a 2,4 km all'ora se si usano i remi (3,2 km all'ora quando sono guidate dall'esecutore kuo-toa; vedi area 90).

Creature: Un chuul attende nell'acqua vicino alle due barche. Attaccherà qualsiasi essere vivente non accompagnato dall'esecutore dell'area 90.

Chuul: pf 90; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 37.

Tattiche: Il chuul tenterà di prendere di sorpresa i nemici sulla sporgenza. Se attaccato da più di due nemici, lascerà cadere in acqua i nemici paralizzati in modo che anneghino (vedi la regola dell'annegamento nella *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 85).

92. Guardie kuo-toa (LI 6)

Questa stanza umida è vuota. Il muro nord sembra essere stato dipinto un tempo ma ora ne rimangono poche tracce.

Creature: Sei kuo-toa sono di guardia qui. Ubbidiscono fedelmente all'esecutore nell'area 90. Indossano tutti il simbolo del Tempio dell'Acqua: il triangolo nero dell'Antico Occhio Elementale con un quadrato di pietra bluverde che pende dall'estremità inferiore.

Temono e odiano i manti assassini nell'area 93 ed evitano quella stanza quando è possibile. Sanno del chuul nell'area 91 e non ci vanno se non sono insieme all'esecutore.

Kuo-toa (6): pf 10, 14, 11, 12, 10, 11; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 113.

Tattiche: Attaccano automaticamente chiunque indossi i simboli del Tempio dell'Aria o che non indossi alcun simbolo o veste propri del Tempio. Altrimenti, cercano di far restare gli intrusi dove sono e intanto chiamano l'esecutore.

Quando non sono in servizio se ne vanno attraverso l'area 91 e sono rimpiazzati da altri kuo-toa dal Tempio dell'Acqua.

93. Bocca del drago (LI 7)

Il passaggio ad arco che porta in questa stanza da ovest è scolpito nella pietra a forma di enorme bocca di drago.

Un quadrato con lato di 12 metri, questa grande stanza ha rilievi di pietra su entrambe le pareti nord e sud. Ritraggono nani in battaglia contro draghi, troll e orchi, con i nani che ne escono vittoriosi. In alcuni punti però le immagini sono state mutilate appositamente: le facce dei nani sono state cancellate, degli spuntoni sono stati conficcati nei petti dei nani guerrieri e così via.

Gli attuali abitanti delle miniere hanno deturpato queste antiche opere d'arte naniche.

Creature: Due manti assassini vivono in questa stanza. Sono fedeli al Tempio dell'Aria e alleati dei gargoyle nelle aree 84-86. Non amano i kuo-toa e Fachish del Tempio dell'Aria li paga perché tengano d'occhio il loro comune nemico e diano loro fastidio come possono.

Manti assassini (2): pf 50, 43; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 121.

Tattiche: I manti assassini tengono sotto controllo le tre entrate da cui potrebbe giungere qualcuno nella loro direzione. Rimangono nascosti finché non attaccano. Uno si muove per un'imboscata nel tentativo di avvolgere, mentre l'altro usa il suo lamento per spaventare gli alleati della vittima. Il manto assassino che usa il lamento cerca di gettare i rimanenti avversari in uno stupore tale da rendersi più facile il successivo attacco fisico.

Attaccano chiunque non indossi il simbolo del Tempio dell'Aria.

Tesoro: Nascosto sotto una lastra di pietra nel pavimento c'è un piccolo buco. I manti assassini tengono i loro oggetti di valore in questo buco nascosto: 567 mo, 490 ma, un braccialetto da 200 mo con pietre di ossidiana e una *mazza pesante+1* che sperano di poter scambiare con un chierico per qualcosa che possono usare.

94. Stanza vuota

Un'alta sporgenza di pietra corre intorno alle pareti sud e ovest. La sporgenza, a 2,4 metri dal suolo, serve come scaffale per vecchie bottiglie, brocche e pentole polverose. Alcuni frammenti di vetro e di ceramica giacciono per terra vicino ai muri, coperti di polvere.

Un tempo questa stanza era una farmacia per i nani, ma da allora è stata ripulita. Tutti i contenitori sullo scaffale sono vuoti.

95. Vecchia armeria

Rastrelliere vuote e coperte di polvere e pioli di pietra coprono le pareti. Sul pavimento c'è una grossa immagine scolpita di un martello e di un'incudine ormai piena di muffa. Un cadavere di gnoll, tagliato in più punti e sfregiato, giace per terra sul pavimento. Le doppie porte che portano a nordest sono di ferro e hanno anch'esse il simbolo del martello e dell'incudine.

Questo gnoll ha combattuto con lo spirito della lama nella stanza accanto. Possiede ancora il suo equipaggiamento e il suo tesoro: un'ascia da battaglia, un arco corto, una corazza a scaglie, uno scudo grande di metallo, una faretra con 10 frecce, un simbolo del Tempio dell'Aria e 13 mo.

Se lo spirito della lama nell'area 96 sente dei rumori provenire da questa stanza, sopraggiunge e attacca chiunque.

96. La forgia (LI 9)

Questa grande stanza ovviamente era un tempo una vasta forgia. Diverse fucine, barili, tavoli coperti di utensili polverosi, rastrelliere di armi, stampi, trogoli e altri attrezzi per lavorare il metallo sono sparsi per tutta la stanza. Una forma scheletrica giace stesa vicino all'uscita a nordovest.

Questa stanza è rimasta relativamente indisturbata poiché è infestata. La forma scheletrica era una volta un destrachan.

Creature: Uno spirito della lamà (vedi Appendice 1) è presente in questa stanza. Attacca qualunque cosa che entri in questa stanza o che senta muoversi nell'area 95.

Spirito della lama: pf 60; vedi Appendice 1.

Tesoro: I fabbri nanici che lavoravano qui erano eccellenti artigiani e hanno costruito parecchi oggetti di qualità perfetta. I seguenti oggetti si trovano ancora qui e sono tutti perfetti:

tre asce da battaglia;
due asce grandi;
un urgrosh;
una spada lunga;
una mazza pesante;
un pugnale;
tre scudi grandi;
uno scudo piccolo;
un buckler;
tre corazze di piastre di taglia Media;
due mezze armature di taglia Media;
un'armatura completa di taglia Media;
una cotta di maglia di taglia Media;
una corazza di bande di taglia Media.

97. Caverna vuota

La porta qui sembra essere stata chiusa con una catena, una serratura e sigillata con del ferro, ma ora è aperta spalancata.

I muri di questa caverna sono fatti di andesite nera con tracce di ferro luccicanti. Sono smussati secondo un vago modello a increspature che non sembra essere il prodotto di un qualche arnese ma nemmeno allo stato naturale. Il tunnel a nord sale verso l'alto in maniera piuttosto ripida.

Una piccola nicchia nella parte nordovest della stanza, nascosta dietro ad alcune rocce, contiene una piccola custodia per pergamene in ottone battuto. Un personaggio può trovarla con una prova riuscita di Cercare (CD 27).

La pergamena all'interno è scritta in Nanico e descrive la lotta dei nani con le orribili bestie sonore (destrachan). Afferma che i nani hanno incontrato per la prima volta queste creature scavando le miniere, scoprendo che queste orribili creature si scavavano da sole i loro tunnel. Le creature uccisero i minatori senza motivo e distrussero l'equipaggiamento e pure i minerali che stavano cercando. I nani riuscirono a farle fuggire più volte, sempre con perdite gravissime.

98. Vittima dei destrachan

Le pareti del tunnel e della caverna sono smussate e piuttosto lisce con un motivo a increspature come onde nell'acqua, chiaramente mai toccate da picconi o pale. Un cadavere umano, vestito di nero e con un simbolo del Tempio giace morto in questa caverna, il suo corpo martoriato e le sue budella in bella vista come se fosse esploso dall'interno.

Questa guardia ha scelto di curiosare nel posto sbagliato e ne ha pagato le conseguenze. I destrachan dell'area 99 lo hanno ucciso. Esaminando il corpo da vicino si vede che anche il suo equipaggiamento è stato distrutto, spaccato, esploso o fatto a pezzi.

99. Fossa dei destrachan (LI 12)

Questa scura caverna dalla forma irregolare ha una svolta leggermente curvata nel mezzo. I muri sono lisci e smussati con un effetto a increspature lungo la superficie. Nel mezzo della stanza c'è una fossa i cui lati smussati presentano le stesse increspature.

Una volta il flagello dei nani che vivevano in queste miniere, queste creature sono ancora una minaccia per i nuovi occupanti. Si sono scavati da soli i tunnel delle aree da 97 a 106 parecchio tempo fa, e quando i nani riuscirono a farli ritirare ne presero possesso. Ora i destrachan sono tornati.

La fossa è profonda 9 metri, con 3 metri di sabbia, tanto fine quanto farina, polverizzata dai poteri sonori dei destrachan. La sabbia ammortizza l'impatto dei personaggi che cadono nella fossa (subiscono solo 1d6 danni); tuttavia, cadono nella sabbia a testa in giù (supponendo che siano alti meno di 3 metri). Questa sabbia è in certa misura come sabbie mobili, in quanto le creature che pesano più di 45 kg incominciano a sprofondarvi dentro quasi fosse acqua. Allo stesso tempo le creature che pesano più di 45 kg trovano la sabbia un ambiente poco adatto a "nuotare", subendo una penalità di -5 a tutte le prove di Nuotare. Personaggi che dovessero fallire una prova di Nuotare (CD 15) rischiano di annegare (vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 85).

Una pila di quattro cadaveri (un elfo, un orco e due umani) giace nell'angolo più a nord della stanza. Queste povere creature sono state chiaramente torturate e mutilate mentre erano ancora in vita.

Creature: Due destrachan vivono in questa caverna.

Destrachan (2): pf 58, 66; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 47.

Tattiche: I destrachan per prima cosa colpiscono più intrusi con un attacco sonoro da 6d6 danni debilitanti. Continuano con questa tattica finché la maggior parte dei nemici non è priva di sensi, quindi concentrano gli attacchi sonori contro l'equipaggiamento, le armi e le armature dei restanti nemici e a questo punto li finiscono. I nemici privi di sensi vengono privati del loro equipaggiamento e torturati a morte.

Se un nemico si avvicina al bordo della fossa, un attacco sonoro indirizzato al suolo sotto i suoi piedi lo fa cadere nella fossa (tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per evitarlo).

Sviluppo: Se i destrachan sentono movimento nelle aree 97 o 98, uno dei due si muove per investigare. Se si

entra in combattimento, l'altro arriva il più velocemente possibile. Altrimenti, il primo osserva attentamente gli intrusi e torna indietro a istruire il secondo di modo che siano pronti ad attaccare nella maniera più efficace.

Modifica ad hoc dei PE: Garantire un addizionale 10% di punti esperienza a questo incontro se si svolge intorno alla fossa.

100. Uscita

Una forte brezza soffia da nordovest. Una formazione rocciosa si trova nel mezzo della caverna e assomiglia un poco a un serpente che si solleva. Alcune vecchie pignatte giacciono tra le rocce nella zona nord della stanza.

Questo passaggio a nordovest porta a una sporgenza che dà sullo Stalagos a circa 9 metri sul livello dell'acqua. Scendere scalando verso l'acqua ha una CD di 15.

I kuo-toa qualche volta fanno uso di questa entrata risalendo da qui, ma questo accade raramente, in particolare a causa dei destrachan di cui hanno paura.

Tesoro: Molto tempo fa una nana usava questa sporgenza per nascondere il suo tesoro. Novanta centimetri sotto il livello della sporgenza si può localizzare una pietra mobile (Cercare CD 25). Dietro questa roccia c'è una piccola nicchia in cui si può trovare uno scrigno di ferro con delle iscrizioni in nanico. Lo scrigno è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 26) e contiene un *anello dei controincantesimi* con all'interno *blocca persone*, una piccola borsa di cuoio con dieci topazi giallo oro del valore di 400 mo ciascuno e un opale bianco che vale 800 mo.

101. Sfera del destrachan (LI 8)

Il passaggio si apre in una caverna il cui pavimento scende bruscamente di circa 6 metri verso il centro per poi risalire sull'altro lato verso un altro passaggio che continua a est. Il soffitto è a cupola, e dalla parte più bassa del pavimento fino al punto più alto del soffitto la distanza è di circa 15 metri. L'effetto è quello di una caverna a forma di cavità sferica.

Nella parte sud della caverna c'è una sporgenza a circa lo stesso livello di entrambe le uscite.

Scalare i lati della sfera scendendo verso il pavimento o risalendo richiede una prova di Scalare (CD 10).

Creature: Un unico destrachan vive sulla sporgenza nella parte sud della stanza.

Destrachan: pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 47.

Tattiche: Usando i suoi attacchi a distanza, il destrachan cerca di colpire i nemici dall'altra parte della stanza, rimanendo sulla sporgenza.

102. Boschetto di funghi (LI 8)

Funghi, licheni, funghetti, vesce e macchie di altri tipi di vegetazione sotterranea riempiono quasi del tutto questo tunnel. Il posto è umido e l'odore che vi si respira acre.

Questa caverna fuori percorso è la tana segreta di Tarren, un druido malvagio. Nascosti tra i funghi vi sono il suo giaciglio e il suo accampamento. Lui e il suo compagno orso si nascondono per tendere un'imboscata a chiunque si avvicini.

Creature: Tarren, un druido umano di 8° livello, ha come compagno un orso crudele di nome Kiibo.

Tarren indossa una corazza di pelle con un teschio umano posizionato su entrambe le spalle. La pelle e i capelli sono neri, con sopracciglia molte folte. Kiibo ha una parte della fronte rasata sulla quale c'è il tatuaggio di un teschio.

Tarren: Umano Drd8; pf 35; vedi Appendice 3.

Kiibo: Orso crudele; pf 110; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 18.

Il Tempio una volta cercava la collaborazione di Tarren, ma in seguito l'hanno tradito. Ora si nasconde qui e combatte contro le forze del Tempio pieno di livore. Attacca immediatamente chiunque indossi le vesti o i simboli del Tempio.

Tattiche: In combattimento Tarren lascia che l'orso entri in mischia mentre lancia *stretta corrosiva*, *dissolvi magie*, *crescita di spine* ed *evoca alleato naturale* III (in quest'ordine).

Sviluppo: Se si tratta con Tarren pacificamente, egli si offrirà di vendere ai PG speciali preparati ai funghi e informazioni.

Preparati. Ha tre dosi di ognuno e li vende per 150 mo ciascuno. Non fornisce molte informazioni sugli effetti collaterali, ma solo sui benefici che i preparati assicurano.

Elisir al fungo: Cura 2d8+3 pf. Dopo 10 minuti chi beve subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 ora a causa delle vertigini che procura.

Cialda alla vescia: Garantisce 1d4+1 punti addizionali di Forza per 1 ora. Infligge 1d4+1 danni temporanei all'Intelligenza.

Infuso al muschio grigio: Permette a chi beve di vedere nell'oscurità con la scurovisione fino a una distanza di 18 metri per 12 ore, ma durante questo lasso di tempo ha una penalità di -2 alle prove di Osservare e Cercare poiché la vista diventa un po' sfuocata.

Informazioni. Tarren conosce parecchie cose riguardo al Tempio. Per una mazzetta (30-50 mo per ogni domanda a cui può rispondere) è in grado di fornire le seguenti informazioni:

- I capi del Tempio sono chiamati sognatori di morte. A loro volta sono comandati dalla Triade.
- I capi vivono nella torre nera sull'isola al centro del lago.
- Nelle miniere esistono quattro templi, ognuno dedicato a un elemento. Combattono uno contro l'altro per la supremazia. Quello del Fuoco è al momento quello dominante.
- Un posto chiamato il Tempio Maggiore si trova al centro del Fano Esterno. Si tratta del "tempio sovrano", non dedicato a nessun elemento ma a qualcosa di ben peggiore (non sa della connessione con Tharizdun).
- Per recarsi al centro del cratere/isola si ha bisogno di una "chiave maggiore" che è composta da due "chiavi minori", in possesso di persone diverse nelle miniere. Questo costringe le varie correnti a cooperare. Ogni chiave maggiore apre una sola porta. Il ponte più vicino, a nordovest, conduce alla Porta della Terra.
- Al di là di quest'area verso est c'è il Tempio del Fuoco. A ovest c'è il Tempio dell'Aria.

Tesoro: Senza l'aiuto di Tarren, i suoi preparati di funghi sembrano inutili a meno che un personaggio non effettui una prova di Conoscenze (natura) contro CD 24 (o abbia la capacità druidica senso della natura).

103. Caverna a gradinate

Come entrate in questa caverna sentite un cigolio e un rimbombo che viene dal pavimento. Sembrerebbe un rumore di pietra sfregata su pietra. Il pavimento della caverna sale in alto verso est. Tre distinte gradinate, ognuna alta circa 60 centimetri, salgono anch'esse verso est. È come se fossero dei gradini sopraelevati, posizionati a un terzo del percorso che attraversa questa

caverna e porta alla successiva. I muri e il soffitto sono lisci tranne per le increspature che corrono su tutta la loro lunghezza. Anche il pavimento è liscio, tranne che per le gradinate, che sembrano essere il risultato di un recente assestamento.

Il suono è il risultato di un piccolo difetto nella roccia, creatosi molto tempo fa quando i destrachan scavarono questi tunnel (non si preoccupavano delle loro costruzioni quanto i nani). Non c'è nessun reale pericolo qui dentro.

104. Formiche giganti (LI 5)

Le increspature nella roccia continuano attraverso questa lunga caverna.

Creature: Sei formiche giganti operaie sono in fase di esplorazione di questa caverna. Strisciano nell'angolo più a est della caverna.

Formiche giganti operaie (6): pf 10, 9, 10, 7, 13, 11; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 204.

Tattiche: Se anche solo una delle formiche dovesse morire, le altre fuggono nell'area 105.

Sviluppo: Se i personaggi attaccano le formiche giganti qui e quelle nell'area 105 sentono rumore di battaglia, vengono in aiuto delle loro simili (coprono la distanza in 1 round completo).

Quelle qui dentro invece *non* si muovono in aiuto di quelle nell'area 105.

105. Formiche combattenti (LI 7)

La roccia scura, quasi nera, intorno a questa caverna è liscia senza che vi siano scheggiature o segni di lavori con attrezzi.

Un tunnel circolare di piccole dimensioni, 60 cm da un lato all'altro, conduce fuori da questa caverna verso sud per 12 metri e poi diritto per altri 60 metri e infine ancora verso sud 180 metri dentro a un formicaio gigante.

Creature: Quattro formiche giganti soldato e quattro operaie si trovano qui. Attaccano qualunque cosa rappresenti una minaccia.

Formiche giganti operaie (4): pf 10, 8, 12, 9; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 204.

Formiche giganti soldato (4): pf 11, 11, 14, 9; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 204.

Sviluppo: Se qualcosa attacca le formiche giganti nell'area 104 e quelle che sono qui si accorgono della battaglia in corso, vanno in loro aiuto (coprono la distanza in 1 round completo).

Note generali sul Tempio del Fuoco

Tessimon, la somma sacerdotessa del fuoco, è a capo del più potente tempio nelle miniere sulla cima del cratere. Sebbene arroganti e un po' troppo sicuri di sé, i membri del Tempio del Fuoco non sono soddisfatti: vogliono espandere la loro influenza ancora di più. Tessimon vorrebbe un giorno diventare una personalità tra i sognatori di morte.

Il complesso costituito dalle aree 106-123 (e 130) ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta, si trova al livello A. Se una qualsiasi di queste aree è attaccata, passano al livello B il più rapidamente possibile e si rimane in circospezione per il resto della giornata. Se si verifica un attacco mentre si è al livello B, si passa al livello C il più rapidamente possibile e così si resta fino alla fine della giornata.

A. Rilassamento. Come già menzionato. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma hanno una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Le guardie nell'area 107 e le salamandre nell'area 123 prendono 10 alle loro prove di Ascoltare. Zert e Skassik pattugliano individualmente le aree da 110 a 123. Tessimon si reca nel Tempio del Fuoco (area 121).

C. All'erta. I mephit del fuoco nell'area 108 si dividono in due gruppi da due e si nascondono alle due uscite est dell'area 106 per un'imboscata. Quelli nell'area 109 si muovono all'imboccatura del condotto che porta all'area 110 per lo stesso motivo. Zert ordina a tutte le guardie nell'area 113 di muoversi nell'area 111 se sembra che la minaccia giunga da sudovest o nella 121 se sembra che giunga da nordest. Resta con loro insieme a Firre. Skassik si posiziona nel Tempio del Fuoco (121) in ogni caso. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo di ferro nero dell'Antico Occhio Elementale con un rombo rosso che pende al di sotto (simbolo del Tempio del Fuoco). Il nero è il colore predominate dei loro abiti.

Le aree 106-123 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro.

Gli abitanti delle aree 106-123 conoscono la disposizione delle aree 104-134 e sono in grado di raggiungere l'area 80 e quindi l'uscita se necessario. Sanno che c'è un destrachan a est e a nord le cripte e il complesso del ponte. Inoltre, conoscono la disposizione generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e tre ponti che portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo e che la porta all'altro lato del ponte può essere aperta solo con una chiave speciale che "principalmente hanno solo i sacerdoti".

Tessimon, Firre Orenac e Zert portano ognuno con sé una *chiave minore del fuoco*.

106. Un'adunanza di fuoco (LI 7)

Sul pavimento di questa caverna c'è un'enorme lastra di marmo rosso, 12 metri in larghezza, a forma di diamante e posizionata al centro. Questa piastra è a pari livello con il pavimento.

Un globo splendente, di un rosso vivo, fluttua sopra il centro di questo simbolo, a 2,1 metri dal suolo, con al suo interno un turbinio di fuoco guizzante.

Quattro obelischi neri con macchie e strisce rosse circondano la forma di diamante lungo i suoi spigoli.

Il simbolo e il globo rappresentano il margine dell'attuale influenza del Tempio del Fuoco.

Il globo è freddo al tocco ed è chiaramente fatto di ferro (durezza 10, 120 pf, CD per distruggerlo 45). Tuttavia, quando viene toccato, appare un elementale del fuoco di taglia Media a uno dei quattro angoli del simbolo a forma di diamante e attacca chiunque non indossi il simbolo del Tempio del Fuoco o non sia una creatura del sottotipo del "Fuoco". L'elementale agisce immediatamente e rimane per 10 round o finché non viene ucciso. Questo funziona per quattro volte al giorno.

Creature: In questa stanza possono trovarsi fino a quattro elementali del fuoco di taglia Media.

Elementali del fuoco di taglia Media (fino a 4): pf 24, 26, 27, 30; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 77.

Tattiche: Dal momento che gli abitanti di queste zone sanno del potere della sfera, la usano a loro vantaggio. Se sanno che stanno arrivando nemici, evocano gli elementali nella stanza perché li aiutino contro di loro.

107. Guardie (LI 5)

In mezzo alla stanza c'è un tavolo rotondo con intorno sette sedie. Sopra il tavolo c'è un barilotto, alcune tazze e svariate carte da gioco sparse.

Incastrato in uno squarcio nel legno sotto il tavolo (Cercare CD 22) c'è un foglietto di carta con scritte le seguenti parole "Tessimon dephnami ignamuis". Si tratta della frase segreta che permette di passare attraverso le porte dell'area 121 protette da *serratura arcana*.

Creature: Tre combattenti umani, tre elfi combattenti e il loro comandante, un elfo combattente di 4° livello (Virith), sono qui di guardia.

Umani Com1 (3): pf 5, 6, 8; vedi Appendice 3.

Elfi Com1 (3): pf 4, 5, 5; vedi Appendice 3.

Virith: Elfo Com4; pf 20; vedi Appendice 3.

Tattiche: Queste guardie ignorano chiunque indossi il simbolo del Tempio del Fuoco e interrogano chiunque indossi le vesti o i simboli di uno degli altri templi. In assenza di tali simboli attaccano immediatamente.

107A. Sporgenza

Questa sporgenza si trova a 15 metri sopra il livello dell'acqua.

108. Guardie mephit del fuoco (LI 7)

Il pavimento è sconnesso e spaccato. L'odore di zolfo impregna l'aria. Le pareti della caverna recano rozze pitture color rosso e nero. Sembrano ritrarre un tipo di demone o diavolo. Una fossa larga 6 metri occupa la parte più a nord della stanza: da qui salgono e si propagano fumi di zolfo.

Creature: Quattro mephit del fuoco sono di guardia in questa stanza sebbene la maggior parte serva come rinforzo in caso di problemi nelle aree 106 o 110. Tutti indossano il simbolo del Tempio del Fuoco.

Mephit del fuoco (4): pf 11, 12, 13, 15; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 126.

Tattiche: I mephit rimangono sospesi sopra la fossa in modo da evitare combattimenti in mischia con i nemici e usano la loro arma a soffio, *dardo incantato* o *riscaldare il metallo* contro i nemici. Attaccano chiunque non indossi i simboli del Tempio del Fuoco o non sia accompagnato da qualcuno che ne indossa uno.

Usano le torce sui muri, volandovi intorno, in modo da facilitare la loro capacità di guarigione rapida.

Sviluppo: Se i mephit nell'area 109 sentono (Ascoltare +6) rumori di combattimento qui, vengono in aiuto dei loro simili in 1d4 round.

Se questi mephit sentono (Ascoltare +6) movimento nell'area 106 o 110, si muovono per investigare. Sono di guardia qui e sono sempre all'erta (bisognerebbe quindi concedere loro di prendere 10 per un totale di 16).

109. Tana dei mephit del fuoco (LI 5)

La stanza è annerita e segnata. Il pavimento di pietra nella parte ovest della stanza è caldo e soffice, ormai quasi sciolto in magma. Depressioni nel pavimento fanno venire in mente che qualche creatura lo usi per dormirci.

I mephit del fuoco usano la roccia calda e soffice come letto: infatti è a causa della loro presenza che si è ammorbidita.

Creature: Due mephit del fuoco sono qui a riposare. Non sono all'erta ma attaccano chiunque non indossi i simboli del Tempio del Fuoco o non sia accompagnato da qualcuno che ne indossa uno.

Mephit del fuoco (2): pf 13, 15; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 126.

Tattiche: Usano le torce sui muri, volandovi intorno, in modo da facilitare la loro capacità di guarigione rapida.

Sviluppo: Se sentono (Ascoltare +6) rumori di combattimento nell'area 108, vanno in aiuto dei loro simili in 1d4 round.

Tesoro: Nascoste dietro un paio di pietre nella parte est della stanza ci sono una scatola di metallo nero e un sacchetto di pelle bruciacchiato. Il sacchetto contiene 231 mo e 148 ma. La scatola è chiusa a chiave (CD per scassinarla 30).

110. Caverna fumosa (LI 5)

Questa stanza è piena di un denso fumo di zolfo. Non potete vedere a più di 1,5 metri.

Se i personaggi arrivano al centro della stanza, leggere la descrizione seguente.

Questa nube soffocante sembra fuoriuscire da una struttura di ferro e pietra al centro, ma è difficile capirne di più.

La struttura al centro della stanza è un blocco di pietra di 1,2 metri con in cima una testa di diavolo di ferro un poco arrugginita con una grande bocca, occhi spalancati e lunghe corna. Il fumo fuoriesce magicamente dalla bocca del diavolo riempiendo la stanza prima di disperdersi.

Il fumo riduce la visibilità a 1,5 metri e concede metà occultamento (probabilità di mancare del 20%). Per ogni round che un personaggio passa all'interno della caverna, a meno che non si tratti di creature del fuoco (come i mephit), deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra CD 15 (CD +1 per ogni prova precedente) o perdere un round a cercare di non soffocare e a tossire invece di compiere altre azioni. Un personaggio in questo stato per 2 round consecutivi subisce 1d6 danni debilitanti.

La produzione di fumo può essere soppressa con un *dissolvi magie* (supponendo che il fumo sia il prodotto di un incantatore di 9° livello) per 1d4 round o temporaneamente bloccata con un oggetto come una coperta (il fumo elimina qualsiasi ostruzione nel giro di 1d4 round). In entrambi i casi, la visibilità sale a 3 metri, l'occultamento è ridotto a un quarto e nessun tiro salvezza è necessario per questo lasso di tempo. La testa di diavolo può anche essere distrutta ma è piuttosto resistente (durezza 10, 270 pf, CD per spaccarla 45).

Gli abitanti della zona che non sono creature del fuoco (come Zert o le guardie nell'area 107) trattengono il respiro mentre attraversano la stanza correndo, dal momento che sanno dove stanno andando.

Trappola: Una fossa si trova nascosta nell'estremità nord della stanza, disattivata da una leva nascosta nel tunnel che porta all'area 111 (CD per trovarla 25) o da un'altra poco prima degli scalini che portano all'area 107 (sul muro vicino ai punti contrassegnati con X sulla mappa). La fossa è profonda 24 metri e si attiva quando ha sopra un peso superiore ai 33,75 kg. Nel fumo la CD per trovare la trappola è 25, per disattivarla è 22 e il tiro salvezza sui Riflessi per evitare di cadere è 22. Se il fumo è disperso, usare le seguenti statistiche:

Botola con fossa (profonda 24 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (8d6); tiro salvezza sui

Riflessi (CD 20 o 22 nel fumo) per evitarla; Cercare (CD 21 o 25 nel fumo); Disattivare Congegni (CD 20 o 22 nel fumo).

Sviluppo: Se i mephit nell'area 108 sentono (Ascoltare +6) rumori provenienti da qui, si muovono per investigare. Sono sempre di guardia e quindi all'erta, di conseguenza si suppone che prendano 10 (per un totale di 16). Tentano di usare il fumo a loro vantaggio attaccando e poi ritirandosi dentro di esso e procedendo quindi con questa tattica.

Modifica ad hoc dei PE: Aumentare del 50% il premio in punti esperienza per questa stanza.

111. Posto di guardia (LI 1)

Al centro di questa caverna c'è una grossa colonna di pietra, sulla quale vi sono sculture varie di cani che vomitano fiamme, circondati da serpenti sinuosi. Vicino alla colonna c'è un grande gong di bronzo.

Creature: Due elfi sono di guardia qui.

Guardie elfiche, Com1 (2): pf 4, 5; vedi Appendice 3.

Tattiche: Si tratta di un semplice posto di guardia. Se vedono o incontrano intrusi ostili, suonano il gong e quindi fuggono, urlando, verso l'area 115 per avvertire Skassik e possibilmente Zert (nell'area 116).

112. Segugio infernale (LI 3)

Le pareti di questa caverna fumosa sono coperte di fuliggine.

Creature: A guardia di questa stanza c'è un segugio infernale. Controlla se è in arrivo eventuale pericolo da sudovest. Ben addestrato, abbaia quando viene attaccato e non lascia mai la stanza.

Segugio infernale: pf 31; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 157.

Tattiche: Il segugio infernale è abbastanza intelligente da riconoscere i simboli del Tempio del Fuoco e quindi non attacca nessuno che li indossi.

113. Caserma (LI 7)

In questa caverna ci sono una dozzina di letti allineati alle pareti, ognuno con di fianco un piccolo baule. Un braciere è appeso con una catena di ferro al soffitto. Nella parte posteriore della caverna, una scala a pioli porta a una sporgenza a circa 3,6 metri dal pavimento. Un grosso barile di legno si trova invece su un tavolo vicino alla scala e sotto il tavolo ci sono delle casse. Due spade, una lancia e uno scudo formano una pila vicino all'entrata.

Nelle casse c'è del cibo, mentre il barile contiene birra. I piccoli bauli non sono chiusi a chiave e ognuno contiene abiti, equipaggiamento personale e 1d10 mo.

Sulla sporgenza c'è un altro letto e un baule chiuso a chiave.

Creature: Quattro combattenti umani di 1° livello si trovano qui.

Umani Com1 (4): pf 5, 7, 6, 8; vedi Appendice 3.

Arlainth, un mezzelfo stregone di 6° livello si trova qui, sulla sporgenza. È molto geloso di Eeridick (vedi area 139) e spera di assassinarlo per prenderne la posizione. Arlainth indossa una tunica grigia e una fusciacca nera decorata con rune ricamate in oro. Ha lunghi capelli biondi legati con un cordoncino.

Arlainth: Mezzelfo Str6; pf 20; vedi Appendice 3.

Tattiche: Queste guardie (e lo stregone) non sono preparati per un'eventuale battaglia. Le guardie hanno bisogno di 1d4 round per equipaggiarsi. Ignorano chiunque indossi il simbolo del Tempio del Fuoco e interrogano chi porta le vesti o i simboli degli altri templi. Attaccano immediatamente chiunque sia privo di questi simboli.

Tesoro: Il baule chiuso a chiave sulla sporgenza (CD per scassinarlo 25) contiene alcuni abiti (di Arlainth), due libri sulla magia (ognuno del valore di 10 mo), due ampolle di fuoco dell'alchimista e una pergamena arcana con i seguenti incantesimi: *vedere invisibilità, scassinare* e *polvere luccicante*.

Sviluppo: Se queste guardie sentono rumori di battaglia o il gong nell'area 111, si preparano in 1d4 round e quindi vanno in rinforzo delle aree in pericolo.

114. Stanza comune

Tre lunghi tavoli con panche occupano questa caverna. La parte est della stanza è adibita a cucina con sacchi di cibo, una credenza di legno, un tavolo con sopra un tagliere e un coltello, una tinozza d'acqua di grosse dimensioni e un focolare con un camino che sparisce nel soffitto.

Il camino è largo 60 cm e conduce su e fuori verso est.

115. Salamandra guardia nera (LI 9)

Quest'area è calda, con macchie di fumo nero sulla roccia.

Il soffitto di questa caverna è a 4,5 metri sopra il pavimento; al suo interno c'è una nicchia larga 1,2 metri che porta a una bassa caverna (alta 1,8 metri), della larghezza di circa 4,5 metri. Questa seconda caverna è la tana di una potente salamandra. È necessaria una prova di Osservare (CD 28) per notare la nicchia.

La caverna è grande abbastanza per avvolgersi dentro e contiene poco oltre ai frammenti ossei bruciacchiati e schiacciati delle sue vittime precedenti. Una catena è assicurata a una pietra nel muro che può essere lasciata scendere nella caverna di sotto per permettere a qualcuno di salire fino alla nicchia e da qui entrare nella caverna superiore.

Creature: Skassik è una salamandra guardia nera. Odia e non sopporta Zert (area 116) che ha la posizione che lei sente di meritare.

Skassik indossa una corazza di piastre rosso acceso coperta da immagini di teschi in fiamme e usa uno spadone completamente di ferro dentellato.

Skassik: Salamandra Grr1/Gne3; pf 69; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se si trova nella stanza, Skassik piomba giù fuori dalla nicchia (il suo *anello di caduta morbida* lo protegge) e sorprende gli intrusi. Durante quest'azione prende con sé anche l'estremità della catena in modo da poter risalire.

Prima di entrare in battaglia Skassik avvelena la sua arma con un veleno di vespa gigante (CD 18, danni 1d6 Des/1d6 Des) e lancia su se stesso *forza straordinaria*.

Tesoro: Nascosta dietro una roccia nella caverna superiore, Skassik tiene una piccola borsa di cuoio protetta da un incantesimo permanente *protezione dagli elementi (fuoco)* lanciato da un incantatore di 10° livello. Contiene 134 mp, 966 mo, una *pozione di cura ferite gravi*, *olio della scivolosità* e una *pozione di furtività*.

Sviluppo: Se Skassik sente rumore o un allarme dall'area 111, aspetta qui preparando la sua imboscata. Se sente rumori di combattimento nella 116, non si muove per aiutare Zert.

116. Alloggio di Zert (LI 8)

La "porta" di questa stanza è una tenda rossa con un triangolo color ambra al centro.

Questa caverna spartana è ammobiliata come una camera da letto. Un letto di legno si trova contro il muro est e un piccolo baule si trova dall'altra parte. Su alcuni ganci inchiodati al muro ci sono mantelli, camicie e un cappello.

Il piccolo baule è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 20) ma contiene solo abiti ed equipaggiamento. La chiave è in possesso di Zert.

Creature: Zert, un guerriero umano di 8° livello che possiede la *spada del fuoco*, vive qui.

Zert è stato coinvolto col Tempio per anni. Originariamente come spia in Hommlet per il Tempio del Male Elementale, Zert fu fatto sparire e portato qui quando il tempio è caduto. Ora è al servizio del Tempio del Fuoco come comandante delle sue guardie e creature, secondo solo a Tessimon. È un uomo pratico e poco incline alle chiacchiere che in realtà non condivide la fede nel culto. Semplicemente gli piace il lavoro che fa.

Ha la pelle di colore scuro come i capelli (adesso brizzolati). La sua armatura è color verde scuro coperta di scaglie (in modo da sembrare un rettile). Sulla guancia sinistra ha un grosso sfregio.

Zert: Umano Grr8; pf 52; vedi Appendice 3.

Tattiche: Zert è paranoico e attacca chiunque non riconosca immediatamente. Ordina alle sue truppe di fare lo stesso. Prima della battaglia beve una *pozione di vigore*.

Sviluppo: Anche se presentato qui, Zert in realtà può essere incontrato ovunque nell'area del Tempio del Fuoco. Non gli piace stare con le mani in mano e quindi continua a pattugliare l'intera area: sa che una o più delle forze degli altri templi potrebbe colpire in qualsiasi momento.

117. Rast (LI 9)

Le pareti di pietra nera di questa caverna sono rovinate e spaccate come anche il pavimento. I segni sembrano far pensare che qualcosa ha graffiato e forse addirittura masticato la pietra. Il pavimento di fronte al tunnel largo quasi 9 metri a nord è stato lisciato, con immagini di fiamme scoppiettanti scolpite sulla sua superficie e riempite con del metallo rossastro.

Creature: Quattro rast vivono in questa stanza, aspettando con impazienza che entri una potenziale preda. Sono allo stato selvaggio e praticamente folli e sono loro gli autori dei graffi e delle morsicature sui muri e sul pavimento.

Rast (4): pf 18, 22, 20, 35; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 147.

Tattiche: Sebbene non attacchino altre creature del fuoco o persone con il simbolo del Tempio del Fuoco, neppure li aiutano. Non sono nemmeno capaci di organizzarsi tra di loro: attaccano e basta.

118. Alloggio di Firre

La "porta" di questa stanza è una tenda rossa con un diamante color ambra al centro, per entrambe le entrate di questa caverna. Un odore di carne marcia proviene da dietro la tenda.

Nascosta da due tende rosse, questa caverna è orribile alla vista. Dei teschi, qualcuno con ancora della carne marcia o con gli occhi che penzolano dalle orbite, sono appesi al soffitto con delle catene uncinate. Di fianco, scossi dalle deboli correnti di queste caverne, ci sono mani e altri organi insanguinati, anche questi appesi a catene. I muri e il pavimento sono coperti di sangue rappreso.

Un piccolo letto con accanto un forziere di ferro suggerisce che questo posto non è un orribile magazzino di carni ma una camera da letto. Il forziere è stato lavorato in modo da sembrare un umano in posizione ferale legato con filo spinato. È chiuso a chiave con un grosso lucchetto.

Firre è uno gnomo che serve come chierico di secondo grado del Tempio del Fuoco. È così assetato di sangue che anche gli altri membri del Tempio del Fuoco lo evitano.

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 32) e contiene abiti ed equipaggiamento personale, compresi piccoli strumenti di tortura, scalpelli e uncini. Ha un doppio fondo (Cercare CD 26 per trovarlo) che è anch'esso chiuso a chiave (CD per scassinarlo 28). Firre tiene le chiavi di entrambe le serrature legate al collo.

Lo scompartimento segreto contiene una *pietra del demone* (vedi Appendice 1).

Sviluppo: La *pietra del demone* ha reso Firre quello che è. Prima di trovare la pietra era uno gnomo guerriero che viveva nelle vicine Colline Kron. Se la pietra dovesse essere distrutta, Firre verrebbe liberato dall'influenza demoniaca della pietra ma commetterebbe subito suicidio per tutto il male che ha compiuto.

119. La stanza dei divertimenti (LI 7)

Ogni tipo di strumenti di tortura riempie questa stanza. Una ruota, una vergine di ferro, un forno con carboni ardenti e ceppi, un tavolo coperto con coltelli, scalpelli, schiaccia-pollici e altri orribili attrezzi sono sparsi ovunque qui dentro. Delle manette alle pareti suggeriscono che qui è dove il Tempio del Fuoco tiene anche i suoi prigionieri.

Creature: Firre Oranac, uno gnomo guerriero di 3° livello/chierico di 4° livello trascorre qui la maggior parte del suo tempo. È una creatura orribile, che si diletta delle sofferenze altrui anche più della sua superiore, Tessimon.

Firre ha occhi penetranti e scuri e pochi capelli, porta sul capo una papalina rossa. Non indossa la tradizionale tunica color ocra ma il suo simbolo del Tempio del Fuoco è grosso il doppio del normale.

Firre Oranac: Gnomo Grr3/Chr4; pf 58; vedi Appendice 3.

In questa caverna si trova anche Jurrikath Musseloto, un bardo umano di 5° livello. Si trova all'interno della vergine di ferro e si trova stabile ma privo di sensi a -3 pf. Jurrikath è stato prigioniero nel Tempio della Distruzione Totale così a lungo da ricordare solo la sua prigionia. Firre lo ha comprato da un chierico del Fano Esterno per un oggetto magico minore e qui è molto gradito per la squisita finezza delle sue urla di agonia. Solo un incantesimo *ristorare superiore* può restituirgli la sua memoria e la sanità mentale, facendogli così ricordare che un tempo era un avventuriero di talento e di successo e compagno di Tymerian (vedi "Il borgo di Rastor"). È in grado di fornire qualche approssimativo dettaglio sul Fano Esterno; ad esempio che un drago si trova a guardia della Porta del Fuoco e che il Fano Interno è ancora più difficile da penetrare di quello Esterno. Senza quest'incantesimo, non è in grado di compiere alcuna azione che non sia camminare, mangiare, bere e così via (e solo quando viene costretto da un'altra persona).

Jurrikath Musseloto: Umano Brd5; pf 32; vedi Appendice 3.

Tattiche: Firre ama combattere in maniera scorretta e se non è ovvio che sta vincendo, fugge senza problemi. Se si trova in compagnia di alleati, prima usa i suoi incantesimi e poi passa alle armi. Se possibile, prima avvelena la sua arma con una dose di lama di morte (CD 20 danni temporanei 1d6 Costituzione/2d6 Costituzione) prima di entrare in mischia.

Sviluppo: Rumori di battaglia possono attirare l'attenzione di Tessimon dall'area 120. Allo stesso modo, Firre va in aiuto di Tessimon se viene attaccata nella sua stanza ma non rischia la vita per salvare quella di lei.

120. Alloggio di Tessimon (LI 9)

La "porta" di questa stanza è una tenda rossa con un diamante color ambra al centro, per entrambe le entrate di questa caverna.

Questa caverna è una camera da letto fastosamente arredata. Al centro della stanza c'è un letto suntuoso, con coperte e cuscini di raso rosso. Un grosso armadio d'ebano si trova appoggiato al muro est vicino a un mobile da toletta con sopra un grosso specchio e un attaccapanni di legno. Un grosso forziere di legno, rinforzato con strisce di ferro e sigillato con un lucchetto massiccio, si trova contro il muro ovest. Vicino al forziere c'è un piccolo tavolo con il ripiano in marmo nero e un paio di sedie imbottite. Sul tavolo c'è un servizio d'argento, con tracce di uso recente. Le pareti della caverna sono state dipinte con strisce rosse a mo' di fiamme.

L'armadio è stracolmo di abiti femminili. Sul mobile da toletta ci sono profumi e cosmetici di ogni tipo (del valore complessivo di 120 mo) e un paio di piccoli orecchini d'oro (25 mo) sparsi tra le boccette.

La chiave del forziere è nascosta, infilata dietro lo specchio sul mobile da toletta (Cercare CD 25 per trovarla).

Creature: Tessimon, una chierica di 9° livello, è la somma sacerdotessa del Tempio del Fuoco. È una donna crudele e gode della sofferenza altrui. I suoi modi sono grezzi e le sue azioni grossolane. Tessimon ride in maniera insopportabile e spesso le sue risate sono a spese della sfortuna e della sofferenza altrui.

Ha lunghi capelli neri con le punte rosse (li ha tinti molto tempo fa). Indossa una tunica color ocra con cappuccio e sul collo sono visibili tatuaggi rossi di fiamme. È di costituzione media.

Tessimon: Umana Chr9; pf 61; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se incontrata qui, fugge immediatamente nel Tempio del Fuoco (area 121) dove combatte rimanendo sopra la piattaforma dell'altare. In mischia, Tessimon usa la sua *verga tentacolare minore*, un dono dei sognatori di morte. Gode alla vista del dolore che infligge la sua *verga tentacolare minore*, ma non è una stupida. Infatti, se ha tempo, lancia su se stessa incantesimi difensivi (*scudo della fede, potere divino, vigore* e *veste magica*) e beve la sua *pozione di eroismo* prima di entrare in battaglia.

Nel tempio (area 121) si posiziona sopra la piattaforma (sollevata di 6 o 9 metri) e lancia *colpo infuocato* e *distruggere viventi* finché i nemici non la raggiungono in mischia. Ride mentre lancia *dissolvi magie* contro eventuali nemici che levitano o volano verso di lei.

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 30) e più robusto del normale (durezza 5, 50 pf, CD per sfondarlo 29). Contiene:

- Una mazza pesante perfetta.
- Una custodia per pergamene di rame contenente tre pergamene divine: *cura ferite moderate, contagio* e *arma magica superiore*.
- Una borsa contenente 230 mo.
- Uno scrigno d'avorio con intricate decorazioni di uomini e donne nude (del valore di 100 mo) contenente tre braccialetti d'oro con varie gemme (100 mo, 200 mo e 400 mo), due collane d'oro con varie gemme (200 mo e 800 mo), un anello d'oro (50 mo) e due anelli d'oro con varie gemme (100 mo e 250 mo), e tre paia di orecchini d'oro con varie gemme (75 mo, 180 mo e 300 mo).
- Un'urna nera con intarsi d'oro (del valore di 100 mo).
- Una mappa completa del Tempio del Fuoco (dall'area 106 alla 123).
- Una lettera di Hedrack dal Fano Esterno che tratta della paga delle guardie (3 ma al giorno) e in cui si legge: "Le cose si muovono in fretta. Presto il piano dei sognatori di morte giungerà a compimento e il Signore Oscuro sarà libero. Per prima cosa, comunque, dobbiamo trovare il Campione per far avverare la profezia. Guardati intorno per eventuali candidati. Forse proprio tu potresti essere quella che cerchiamo".

Il Tempio dell'Acqua attacca

Il Tempio dell'Acqua sta programmando di sferrare un possente attacco contro il Tempio del Fuoco. Se dovesse farcela, diventerebbe il più potente dei quattro templi elementali. Il momento cruciale del piano dei suoi seguaci è distruggere la piattaforma dove si trova l'altare con una pergamena con *disintegrazione* che Kelashein si è procurata per Nilbool.

Quest'ultimo, accompagnato da quattro kuo-toa guerrieri dell'area 197, il sovrintendente Urlurg e il mephit dell'acqua dell'area 181, progettano di entrare di nascosto nell'area 134 attraverso la porta che dà verso il ponte. Da qui, corromperanno le guardie in quest'area e quelle nelle aree 135 e 133 con 50 mp per ogni area. Il passo successivo è quello di sopraffare le guardie nell'area 123 (che ovviamente non accetterebbero alcuna mazzetta dai seguaci del Tempio dell'Acqua) e da qui spostarsi nell'area 121 prima che siano allertate troppe guardie del Tempio del Fuoco. Attraverso divinazione e spionaggio scopriranno la frase segreta per passare attraverso le grandi porte. Una volta dentro useranno la pergamena con *disintegrazione* sulla piattaforma. Quest'azione danneggerà seriamente il Tempio del Fuoco (vedi area 121 per maggiori informazioni).

Gli intrusi sperano di riuscire a scappare nella confusione che ne risulterà. Se le cose dovessero andare per il peggio invece Nilbool userà una pergamena con *parola del ritiro*, anche questa procurata da Kelashein, per teletrasportare se stesso e Urlurg di nuovo nel Tempio dell'Acqua.

Se i PG dovessero incontrare il gruppo di Nilbool, usare le statistiche riportate ma aggiungere anche le pergamene con *disintegrazione* e *parola del ritiro* all'equipaggiamento di Nilbool, 200 mp e una mappa delle aree da 121 a 123 e da 130 a 136.

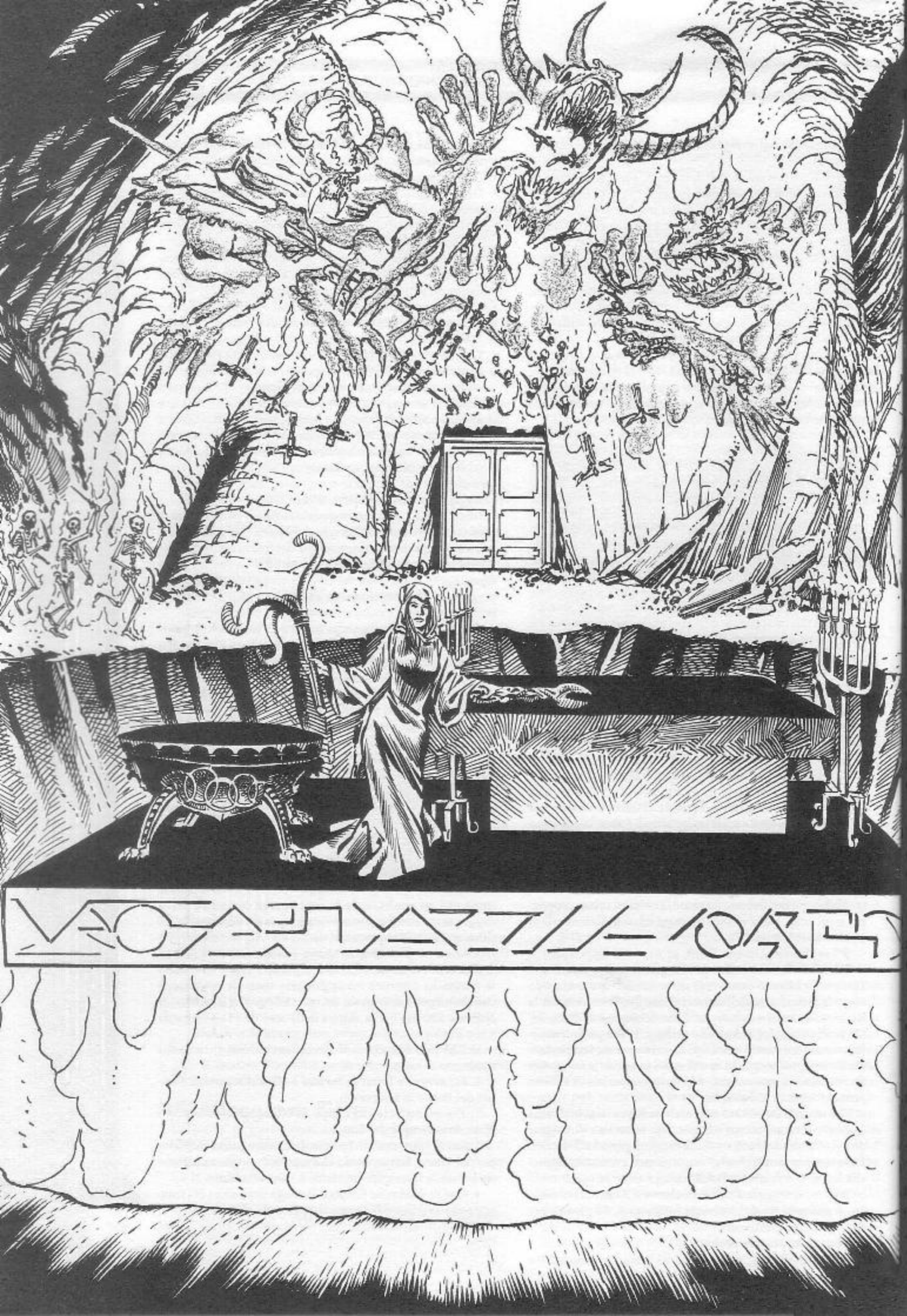
Il DM può incorporare questi avvenimenti in molti modi:

1. Far avvenire l'attacco mentre i PG si trovano nel Tempio del Fuoco (o nei pressi).

2. Far incontrare il gruppo di Nilbool mentre si sta recando al Tempio del Fuoco.

3. Se i PG si recano al Tempio dell'Acqua prima del Tempio del Fuoco, fare in modo che sappiano di questo piano e sia possibile interagire (aiutando o contrastando).

4. Fare in modo che l'attacco avvenga dopo che i PG sono stati nel Tempio del Fuoco, nel Tempio dell'Acqua o in entrambi in modo da dare una sensazione di dinamicità al luogo.



121. Il Tempio del Fuoco

Le porte di bronzo rosso (durezza 9, 50 pf, CD per sfondarle 37) da entrambe le parti del tempio sono chiuse a chiave con una variante di 3° livello di *serratura arcana* che permette di aprirle con una frase segreta. Ognuna reca l'immagine scolpita di un drago rosso avvolto su se stesso che ringhia e sembra pronto all'attacco. La frase segreta che fa scattare la serratura è "Tessimon è la regina del fuoco", pronunciata in linguaggio Ignan: "Tessimon dephnami ignamuis".

Questa enorme caverna, soffocante per il caldo, arriva in lunghezza quasi a 45 metri. Una fossa larga 24 metri da cui fuoriescono fiamme irose a forma di artiglio si trova nel centro della stanza. Su di essa si trova sospesa nell'aria una piattaforma di metallo larga 9 metri e spessa 15 centimetri, al livello della cima delle fiamme. Sopra la piattaforma c'è un altare di ossidiana, scintillante alla luce delle fiamme ma con i margini grezzi. Ai lati dell'altare vi sono due alti candelabri di ottone contenenti ognuno cinque candele, e di fianco c'è anche un grosso timpano.

Le pareti sono scolpite con elaborate immagini di demoni feroci che torturano varie creature e le gettano nelle fiamme. La stanza sembra portare alla mente una visione di come potrebbe essere l'inferno.

Il soffitto è alto 21 metri.

Quest'intera area è sacrilega, come per la descrizione dell'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli), l'incantesimo *profanare* concede a tutti gli esseri malvagi protezione dal fuoco, come per *protezione dagli elementi (fuoco)* lanciato da un incantatore di 11° livello, per tutto il tempo che si troveranno nella stanza (questo effetto si ricarica automaticamente ogni 24 ore, cosicché se qualcuno perde parte della sua protezione dal fuoco, ritorna completa il giorno successivo). Il fuoco nella fossa è di natura magica: non consuma alcun carburante e la fossa è una comune fossa profonda 3 metri. Chiunque si trovi tra le fiamme della fossa subisce 2d6 danni da fuoco per round, senza alcun tiro salvezza.

Se qualcuno si avvicinasse alla fossa con una *verga tentacolare*, la piattaforma si sposterà di lato dove si trova la persona finché questa non salirà sulla piattaforma e quindi ritornerà alla sua posizione originaria.

Creata grazie all'uso dei *desideri* di un efreeti, la piattaforma si alza e si abbassa magicamente a una velocità fino a 6 metri per round quando le viene ordinato. Accetta comandi verbali dal chierico di Tharizdun/Antico Occhio Elementale di livello più alto che si trova sopra di essa. Se non è presente un chierico di questo tipo, accetta i comandi del personaggio o della creatura di più alto livello che si trova sopra di essa. Pronunciare questi comandi richiede un'azione gratuita. Può scendere fino in fondo alla fossa infliggendo così 2d6 danni da fuoco a chi vi si trova sopra. Allo stesso modo può salire fino al soffitto e attraversare un'immagine illusoria del soffitto e raggiungere una caverna abbastanza grande da contenere la piattaforma (che è di 9 metri per 9 metri, il soffitto di quest'altra caverna è di 4,5 metri).

Le pareti di quest'area nascosta sono decorate con immagini di elementali del fuoco, efreet e salamandre. Sul muro a nordest una porta segreta dietro l'immagine di un efreeti (Cercare CD 23 per trovarla) rivela una nicchia con degli scaffali. Su di essi si trovano:

- Una *pozione di cura ferite leggere*.
- Una *pozione di cura ferite gravi*.
- Una pergamena con *forza straordinaria*.
- Una *collana delle palle di fuoco* (IV tipo), con all'interno solo due palle di fuoco: una da 6d6 e l'altra da 4d6.

Sviluppo: A questo punto ci sono vari potenziali sviluppi.

Altare, candele e timpano: Essendo il più potente dei templi elementali, il Tempio del Fuoco possiede un altare di antico potere dedicato all'Antico Occhio Elementale. Se toccato, l'altare nero diventa trasparente nel corso di 3 round. Diventa color ametista con un centro nero amorfo. Chiunque tocchi l'altare mentre è trasformato rimane paralizzato per 1d4 ore (tiro salvezza sulla Tempra CD 18 per resistere).

Accendendo le candele nei candelabri e suonando il timpano, un occhio dorato lucente affiora alla vista dal centro della pietra che continua a contorcersi. Tutte le creature che vedono l'occhio devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Il fallimento risulta in uno dei seguenti effetti:

d%	Effetto
01-05	Morte
06-20	1d2 livelli negativi
21-40	Demenza (come se effetto permanente di *confusione*)
41-60	Risucchio permanente di 1d3 punti di Saggezza
61-80	2d6 danni temporanei alla Forza
81-100	1d6 danni temporanei alla Costituzione

L'occhio fluttua fuori dall'altare dopo 3 round e diventa un uovo giallo, che comincia immediatamente a ingrandirsi (durante questo processo ha durezza 5 e 60 pf, con una CD di 26 per romperlo). Dopo altri 3 round, se l'uovo sopravvive, diventa lungo 3 metri e largo 1,8 metri, e produce 1d3+1 salamandre che attaccano chiunque non indossi il simbolo del Tempio del Fuoco. Le salamandre rimangono permanenti e sono al servizio del Tempio del Fuoco.

Se una *verga tentacolare* (Tessimon nell'area 120, Hedrack nell'area 19 del Fano Esterno e il Primo al livello 8 del Fano Interno: ognuno ne ha una) è presente quando l'occhio compare, l'altare diventa trasparente di color eliotropia, la massa nera al centro comincia a ingrandirsi e si riempie di gonfie vene color porpora mentre l'occhio diventa di un rosso-arancio acceso. Un tentacolo esce dall'altare e afferra la creatura vivente più vicina tirandola verso la pietra (+15 al tiro per colpire, bonus di +10 alla Forza, considerarlo Grande). La creatura viene distrutta, mentre la pietra ritorna di colore nero opaco. Sopra l'altare compare un singolo oggetto magico desiderato da coloro che si trovano in questo luogo empio, fino a un valore massimo di 50.000 mo (se il desiderio riguarda più oggetti, sceglierne uno a caso tra quelli desiderati). Il libro nel reliquiario descrive questo processo (area 122).

L'uovo appare comunque se la *verga tentacolare* è presente, ma colui che la impugna può distruggerlo con un contatto (Tessimon di solito lo distrugge poiché trova difficile controllare le salamandre).

Altare e chiave: Se qualcuno sulla piattaforma tiene in mano una *chiave maggiore del fuoco* e pronuncia la frase: "Il fuoco brucia i miei nemici", costui è "benedetto" dalla chiave e può ora oltrepassare liberamente la Porta del Fuoco (Fano Esterno area 1), che sia o meno in possesso della chiave.

Distruggere l'altare: Se la piattaforma viene distrutta (durezza 10, 60 pf, CD per spezzarla 28), l'effetto di *profanare* viene dissolto, la *spada del fuoco* perde tutti i suoi poteri, come anche il simbolo nell'area 106. Due round dopo l'aria nella stanza comincia a diventare molto calda e il soffitto di pietra comincia a crollare. Chiunque si trovi nella stanza deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi

(CD 20) o essere colpito per 3d6 danni. La cosa continua per 1d4+1 round con la stanza che in parte collassa.

Tesoro: I candelabri e il timpano sono ammaliati in modo da essere immuni al calore (e valgono ciascuno 100 mo). Le candele sono magiche in modo che restino accese senza consumarsi mai (10 candele del valore di 20 mo ciascuna).

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

121A. Guardiani del tempio (LI 8)

Questa alcova laterale è vuota, ad eccezione dei guardiani del Tempio.

Creature: Sei scheletri ardenti sono i guardiani del Tempio del Fuoco.

Scheletri ardenti (6): pf 34, 29, 24, 32, 35, 40; vedi Appendice 1.

122. Reliquiario di fuoco (LI 4)

Dall'altra parte rispetto all'entrata un enorme idolo di pietra nera, scolpito a guisa di drago austero ma sereno, con le ali chiuse, sta di guardia a una grossa scatola di pietra. Le ali del drago sono state decorate con smalto rosso lucente. Gli occhi del drago brillano come smeraldi.

Trappole: L'entrata della caverna nasconde due trappole. Una è un *glifo di interdizione* che si attiva quando qualcuno entra nella caverna senza dire "drago del fuoco".

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di fuoco di 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola a falce: L'altra è la lama di una falce costruita nel muro appena al di là della portata del glifo all'interno della stanza, che cade su chiunque entri.

Trappola a falce: GS 1; +10 mischia (2d4, crit x4); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Tesoro: Gli occhi del drago sono davvero degli smeraldi (del valore di 500 mo ognuno). La scatola di pietra sotto la scultura del drago contiene due tesori importanti per il Tempio del Fuoco. Il primo è un globo dorato decorato con più pezzi di ambra (del valore di 1.000 mo): non è magico, ma una "reliquia sacrilega". Il secondo è il Libro dell'Occhio Oscuro, un tomo che tratta in dettaglio del culto dell'Antico Occhio Elementale. C'è anche una descrizione precisa di come utilizzare uno degli altari di pietra nera (nell'area 121 o nell'area 34A del Maniero) insieme alle *verghe tentacolari*.

123. Guardie salamandre

Il fumo rende difficile la visuale in questa caverna. Un braciere di ferro, largo 90 centimetri, dondola quasi impercettibilmente appeso a una catena che pende dal soffitto a 2,4 metri dal suolo. Sotto di esso, al centro della caverna, c'è una piastra di ferro del diametro di 3 metri incavata come se fosse una grossa ciotola.

Il fumo viene dal braciere e dà un 20% di occultamento a qualunque cosa all'interno della caverna. Il grosso piatto metallico è dove si ritirano le salamandre ed è surriscaldato a tal punto che chiunque lo tocchi subirebbe 1d6 danni.

Creature: Due salamandre e un segugio infernale sono di guardia a questa parte del Tempio del Fuoco. Il segugio infernale obbedisce a qualsiasi ordine impartito dalle salamandre.

Salamandre comuni (2): pf 37, 39; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

Segugio infernale: pf 31; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 157.

Tattiche: Queste guardie ignorano chiunque indossi il simbolo del Tempio del Fuoco e interrogano chi indossa gli abiti di uno degli altri templi o ne porti il simbolo. Attaccano chiunque non abbia nessuno di questi simboli.

Sviluppo: Se queste guardie sentono rumori di combattimento provenire dal Tempio del Fuoco (Ascoltare CD 6 se il combattimento si svolge appena dietro la porta di entrata nell'area 121, +1 per ogni 3 metri di profondità nell'area; hanno +14 alle prove di Ascoltare), vanno a investigare e ad aiutare i loro compagni arrivando in 1d4 round. Altrimenti restano qui.

Tesoro: All'interno del braciere c'è uno scompartimento segreto sul fondo (Cercare CD 24 per trovarlo) con un piatto in ceramica rossa con all'interno un triangolo d'ambra contenente cinque grossi spinelli blu scuro (del valore di 600 mo ciascuno). Nell'atto di aprire lo scompartimento si tocca anche il braciere: quest'azione infligge 1 danno da calore.

124. Entrata alle cripte

Due alte statue di combattenti vestiti di nero, la loro armatura di piastre lavorata con strani ornamenti e flangie angolari, sembrano essere le guardie di questa stanza che guarda a sud. Ognuna delle due figure è alta 3 metri e brandisce una spada anche questa con ornamenti molto peculiari.

Il pavimento, in contrasto con le pareti grezzamente lavorate, è stato levigato. Per terra vi sono antiche lettere contorte, particolari fino al punto di provocare turbamento, che sembrano formare parole in una lingua sconosciuta.

Sebbene attualmente sotto il controllo del Tempio del Fuoco, le aree da qui in poi vengono usate per la sepoltura di tutti gli importanti chierici del Tempio della Distruzione Totale.

Il messaggio sul pavimento è in Abissale e dice: "Qui giacciono quanti hanno servito al meglio l'oscuro signore in tutte le sue forme. Non disturbate il loro riposo".

Le statue sono la rappresentazione guerriera del terribile Tharizdun e insieme formano un legame magico. Finché sono qui, chiunque osi profanare una delle cripte dietro di loro deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o perdere 1 pf per round per l'inizio di una malattia che consuma la carne. Il corpo della vittima si contorce in agonia (e si considera esausto: velocità a metà del normale, penalità effettiva di -6 a Forza e Destrezza). Solo un incantesimo *rimuovi maledizione* o la distruzione di una di queste statue (ognuna ha durezza 8, 90 pf e una CD di 25 per spaccarla) arresta questa orribile maledizione che consuma il profanatore. Un nuovo tiro salvezza deve essere effettuato ogni volta che viene profanata una delle cripte, con gli effetti potenzialmente cumulativi della maledizione che consumano la vittima.

125. Cripta laterale

Tre sarcofagi di pietra sono sistemati in fila in questa caverna. Ai piedi di ognuno c'è un candelabro di bronzo. Sui coperchi dei sarcofagi ci sono degli intagli che ritraggono un uomo o una donna sdraiati con indosso tuniche occultanti nere. Ognuno indossa un simbolo nero con una piramide a gradoni invertita. Una delle immagini di pietra ha in mano una grande mazza con punte acuminate, un'altra uno scettro liscio e nero e la terza una pergamena.

Scoperchiare uno qualsiasi dei sarcofagi richiede una prova di Forza (CD 23).

Trappola: Due dei sarcofagi sono protetti da trappole.

Il sarcofago con la figura che tiene lo scettro è protetto in modo tale che, quando viene aperto, una serie di spuntoni scatta fuori da buchi nascosti. Chiunque nella stanza subisce 3d6 danni per i numerosi colpi (un tiro salvezza sui Riflessi contro CD 14 dimezza i danni).

Trappola a spuntoni: GS 2; nessun tiro per colpire necessario (3d6); tiro salvezza sui Riflessi CD 14 per dimezzare; Cercare (CD 23); Disattivare Congegni (CD 23).

Il sarcofago con la figura che tiene la pergamena è protetto da una *trappola di fuoco*.

Trappola di fuoco: GS 4; esplosione di fuoco di 1,5 metri (1d4+10); tiro salvezza sui Riflessi CD 16 per dimezzare; Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29).

Tesoro: Il sarcofago con la figura che tiene la mazza contiene un antico corpo ormai avvizzito che indossa una *mezza armatura+1* e brandisce una *mazza pesante+1* che assomiglia a quella scolpita nell'immagine.

Il sarcofago con la figura che tiene lo scettro contiene un cadavere inquietantemente ben conservato (anche questo molto antico) che indossa una collana d'oro con pezzi di giada (del valore di 500 mo). Sotto il cadavere è nascosta una bacchetta nera che contiene *freccia acida di Melf* (con 17 cariche rimanenti).

Il sarcofago con la figura che tiene la pergamena contiene solo polvere e qualche frammento d'osso.

Sviluppo: Se la cripta viene profanata in una qualsiasi maniera, fare riferimento all'area 124 per la maledizione che può abbattersi su chi compia la profanazione.

126. Cripta maggiore (LI 6)

Dieci sarcofagi sono sistemati su due file da cinque in questa caverna. Su ognuno c'è un triangolo, un rombo, un quadrato oppure un cerchio scolpito sul coperchio.

Dei dieci simboli, uno appartiene al Tempio del Fuoco (rombo), due al Tempio dell'Acqua (quadrato), tre al Tempio della Terra (triangolo) e quattro al Tempio dell'Aria (cerchio).

Un condotto naturale nella parte ovest del soffitto conduce su e finalmente (dopo un percorso piuttosto tortuoso) fuori dalle miniere. La sua larghezza varia da 90 cm a 1,5 metri. I personaggi devono superare una prova di Cercare (CD 18) per accorgersi del condotto.

Creature: Quattro pipistrelli crudeli sono appesi al soffitto nella parte est della caverna. Si tratta di nuovi arrivati alla ricerca di una caverna tranquilla dove restare e non hanno nulla a che fare con il Tempio. Piombano giù ad attaccare chiunque entri.

Pipistrelli crudeli (4): pf 29, 38, 27, 31; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

Sviluppo: Se la cripta viene profanata in una qualsiasi maniera, fare riferimento all'area 124 per la maledizione che può abbattersi su chi compia la profanazione.

127. Cripta piccola

Appesa al soffitto con una catena c'è una piramide a gradoni capovolta larga 45 centimetri. Sembra essere fatta di ferro pitturato di nero e si trova a circa 2,4 metri dal pavimento. Due sarcofagi in pietra si trovano nella stanza, ognuno recante lo stesso simbolo e dipinto interamente di nero, sebbene in alcuni punti la pittura si sia ormai deteriorata.

Scoperchiare uno qualsiasi dei sarcofagi richiede una prova di Forza (CD 23).

Tesoro: Tutti i cadaveri all'interno dei sarcofagi sono mummie (non si tratta di non morti però). Tutte indossano una catena d'argento con pezzi d'ebano e piccole immagini di demoni con ali da pipistrello e coltelli ricurvi (del valore di 250 mo ciascuno).

Sviluppo: Se la cripta viene profanata in una qualsiasi maniera, fare riferimento all'area 124 per la maledizione che può abbattersi su chi compia la profanazione.

128. Cripta del Tempio (LI 12)

Questa caverna è piena di sarcofagi, tutti decorati con i simboli del Tempio, teschi e decorazioni macabre. I muri sono decorati con incisioni di pietra di demoni con ali da pipistrello e sguardo inquietante, scheletri minacciosi e guerrieri spettrali.

Questa stanza contiene otto sarcofagi. Scoperchiare uno qualsiasi dei sarcofagi richiede una prova di Forza (CD 23).

Creature: Quattro spettri e sei ombre infestano questa stanza, nascosti tra le tombe, e attaccano in massa se dovessero entrare eventuali intrusi, cercando possibilmente di sorprenderli e attaccando ai fianchi. Si tratta chiaramente di un incontro piuttosto difficile.

Spettri (4): pf 46, 40, 38, 50; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 163.

Ombre (6): pf 19, 19, 24, 17, 20, 19; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 138.

Tesoro: Tutti i sarcofagi contengono solo cadaveri tranne uno. In quest'unico si trova il corpo perfettamente conservato di una mezzelfa. Stretto tra le sue mani c'è uno *stocco folgorante+1*.

Sviluppo: Se la cripta viene profanata in una qualsiasi maniera, fare riferimento all'area 124 per la maledizione che può abbattersi su chi compia la profanazione.

129. Cripta grande (LI variabile)

Le pareti di questa caverna scintillano come se fossero bagnate. Sebbene di grandi dimensioni, questa cripta contiene un solo sarcofago che si trova sopra una pedana d'ossidiana con tre scalini. Il sarcofago è fatto di pietra rossa e sul suo coperchio c'è una statua di un demone rannicchiato e rigonfio che sembra sibilare minacciosamente attraverso denti storti e labbra curvate a chiunque si avvicini.

A ovest della pedana c'è una statua di un guerriero umano fatta di pietra grigia scura, con una corazza di piastre di bronzo (coperta di verderame per l'età) e una lancia di bronzo, che sembra stare a guardia del morto. Una pozza poco profonda, lunga e larga 3 metri e da tempo svuotata, si trova di fronte alla statua verso sud.

Questa è la "tomba" di Unariq, un chierico di Tharizdun che cercò di portare a compimento un potente rituale che avrebbe liberato il Dio Oscuro. Invece ha raggiunto la divinità nella sua prigione dimensionale. Ora il corpo di Unariq serve come condotto di energia negativa e come portale verso il Piano Etereo.

Pozza (LI 2): Non appena qualcuno arriva a 6 metri dalla pozza (che si trova a 7,5 metri dall'entrata), questa si riempie magicamente d'acqua fresca fino a una profondità di 15 cm. Quando l'acqua riempie la pozza, la statua si anima (vedi sotto).

Un personaggio che guardasse nella pozza vedrebbe la propria immagine. Deve quindi effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o restare affascinato dalla propria immagine, paralizzato come sotto l'effetto di un incantesimo *ipnosi*. Questo effetto dura finché dissolto o se rovinato in qualche modo (vedi la descrizione dell'incantesimo). Il risultato pratico è che il personaggio rimarrà bloccato abbastanza a lungo perché la statua lo colpisca a

morte o finché questa sorte non ricada sui suoi compagni.

Statua (LI 3): Una volta che l'acqua ha riempito la pozza (vedi sopra), la statua si anima puntando la sua lancia al personaggio che ha fatto riempire di nuovo la pozza. Se il personaggio fa qualcosa di diverso dal muoversi in avanti e toccare l'acqua nella pozza, la statua lancia cinque *dardi incantati* al personaggio (lanciati come da un incantatore di 10° livello). Continua a lanciare *dardi incantati* (cinque per round) allo stesso personaggio se compie altre azioni che non siano toccare l'acqua.

Se un altro personaggio si muove in avanti, la statua cambia il suo obiettivo e si volge verso questo personaggio. Non attacca mai un personaggio che sia a più di 7,5 metri dalla pozza o che abbia toccato l'acqua nella pozza. Diversamente, potrebbe continuamente cambiare bersaglio basandosi sulle azioni dei personaggi. Rilascia i suoi *dardi incantati* una volta per round contro coloro che si trovano entro 7,5 metri dalla pozza e che non hanno toccato l'acqua.

Sarcofago (LI 4): Sul coperchio del sarcofago c'è scritto in Comune: "Il più grande di tutti noi, trapassato ma non ucciso". Se qualcuno tocca il sarcofago, il demone comincia a parlare in Comune grazie all'effetto dell'incantesimo *bocca magica*: "Questa è la tomba di Unariq VoTalsimol, che ha raggiunto il Padrone".

Il sarcofago è sigillato con una speciale *serratura arcana* che può essere superata solo da qualcuno che ha toccato l'acqua nella pozza, per il quale l'incantesimo è come se non ci fosse. Anche in questo modo, scoperchiare il sarcofago richiede una prova di Forza (CD 26) a causa del suo peso. Se il coperchio viene rimosso, all'interno del sarcofago si vede solo un vortice nero turbinante.

Se il vortice turbinante all'interno del sarcofago viene disturbato (o anche solo toccato), richiama dei guardiani speciali: quattro predatori eterei che compaiono dal nulla e attaccano tutte le persone presenti all'interno della stanza. Una volta che tutti i nemici sono stati uccisi o scacciati, ritornano sul Piano Etereo, ma attaccano immediatamente eventuali altri intrusi per le successive 24 ore (dopo le quali, la stanza ritorna come prima, e il coperchio si riporta magicamente da solo sul sarcofago).

Predatori eterei (4): pf 14, 11, 8, 10; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 144.

Inoltre, il personaggio che ha toccato il vortice nero deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19). Se fallisce, il personaggio viene risucchiato nel Piano Etereo e attaccato da altri quattro predatori eterei vicino a un'immensa porta nera (vedi sotto "Sviluppo").

Predatori eterei (4): pf 11, 10, 13, 12; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 144.

Se il tiro salvezza è riuscito, il personaggio rimane sul Piano Materiale ma sente le seguenti parole nella sua testa:

"Il Signore Oscuro della Distruzione non può ancora essere liberato, ma una volta che il segreto dei quattro nodi lunari sarà scoperto, tutti gli oscuri desideri verranno a compimento".

Sviluppo: I personaggi che passano attraverso il vortice nero sono trasportati sul Piano Etereo dove quattro predatori eterei sono di guardia a una porta nera (come detto sopra).

Il vuoto intorno a voi turbina di colori, luci scintillanti e cortine di energia. Tutto sembra tranquillo mentre fluttuate su e giù, a destra e a sinistra senza apparente direzione. Davanti a voi torreggia un portale largo 15 metri: il nero più totale di cui è costituito è il colore dell'assoluta assenza di materia e di energia, un'oscurità diversa da tutte quelle che avete visto finora.

Il portale nero è un cerchio perfetto, legato da catene dorate e circondato da simboli e glifi di fuoco bianco. Questi glifi cancellano e oscurano sigilli verde scuro e rune che sono distinguibili a fatica sotto di essi.

È al momento impossibile chiudere questo portale in modo da sigillare la strada alla prigione di Tharizdun, come ha scoperto Unariq con sgomento. Il rituale con cui pensava di liberare la sua divinità lo ha invece consumato. I personaggi che tentino di rompere le catene o di aprire il portale provocano la comparsa immediata di un essere celestiale (un solar) che dirà loro che cercare di aprire il portale procurerà solo la loro morte. Il solar non risponde a domande (è solo un guardiano obbligato per l'eternità a vigilare questo portale indistruttibile). Interagisce con i PG solo per avvertirli ed eventualmente combatterli e la sua minaccia non è a vuoto. Se coloro che sono stati avvisati non smettono quello che stavano facendo e lasciano immediatamente le immediate vicinanze del portale, verranno subito attaccati dal solar senza pietà.

Per tornare indietro al Primo Piano Materiale è necessario concentrarsi sulla cripta grande: i personaggi quindi ricompaiono dentro la caverna all'interno della pozza.

130. Entrata al Tempio del Fuoco (LI 3)

Questa caverna sembra non avere nulla di particolare tranne per il fatto che la pietra nera del pavimento è stata resa liscia ed è stata disegnata sulla sua superficie una grande forma di diamante con il contorno riempito con del ferro rossastro. Un pezzo di catena spezzata giace nella parte ovest della stanza.

La catena è normale e lunga circa 60 cm.

Trappola: Il pavimento del passaggio che conduce a nord è protetto da un *glifo di interdizione*. La frase segreta per oltrepassarlo è "Il fuoco è forte". Tessimon si assicura che questo glifo sia rinnovato se viene fatto esplodere.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di fuoco di 1,5 m (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

131. Caverna d'acqua

Rumori di acqua che sgocciola e scorre riempiono la stanza. L'acqua scorre giù dalle pareti della caverna e si raccoglie in una pozza che lentamente si riempie.

La pozza è profonda circa 3,6 metri. Si tratta di acqua piovana che scava lentamente il suo percorso fino a questa caverna attraverso minuscole spaccature della roccia.

132. Juggernaut distrutto

Una strana statua di pietra montata su ruote di pietra si trova quasi nel mezzo della stanza. La statua una volta ritraeva una testa equina di grandi dimensioni montata su un solido blocco di pietra quadrato, il tutto alto 3 metri e largo 1,8 metri. Ora è distrutta e sfigurata, i tratti della testa appena riconoscibili. Intorno ci sono vari pezzi di pietra che ne facevano parte, come se fosse stata sfregiata da armi molto tempo fa.

Mischiate tra le pietre vi sono numerose ossa, armi spezzate e pezzi di armatura arrugginiti.

Circa un anno fa in quest'area si è combattuta un'importante battaglia tra i Templi del Fuoco e della Terra. Tutto quello che rimane a testimonianza della battaglia sono i resti bruciacchiati del juggernaut magicamente animato

dal Tempio della Terra e alcuni resti di cadaveri derubati di qualsiasi cosa avesse un minimo di valore.

Note generali sul complesso del ponte est

Eeridik, un topo mannaro stregone, ha il comando delle guardie e del personale di questo complesso. Eeridik ha lavorato per il culto di Tharizdun per molto tempo e sta cercando di diventare più potente e influente (e di spostarsi nel Fano Esterno). Al momento le forze di questa zona sono più favorevoli al Tempio della Terra e non si fidano del potente Tempio del Fuoco. Ufficialmente, però, non ci sono patti di fedeltà.

Il complesso costituito dalle aree 133-148 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta, si trova al livello A. Se una qualsiasi di queste aree è attaccata, passa al livello B il più rapidamente possibile e si rimane in circospezione per il resto della giornata. Se si verifica un attacco mentre si è al livello B, si passa al livello C il più rapidamente possibile e così si resta fino alla fine della giornata.

A. Rilassamento. Come già menzionato. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma hanno una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Tutte le guardie prendono 10 alle loro prove di Ascoltare e Osservare senza penalità. Tac si nasconde nei pressi dell'area che è stata attaccata, sperando di poter tendere un'imboscata. Eeridik rimane all'interno o nei pressi dell'area 138.

C. All'erta. I troll dell'area 135 si uniscono alle guardie dell'area 133. Eeridik usa i suoi incantesimi per aiutare le guardie più potenti (i troll, Tac ecc.) come può. Reokallitan ed Eeridik si muovono verso l'area 138 scortati dalle guardie dell'area 137. Se le sue forze sono gravemente danneggiate, Eeridik corrompe lo squartatore grigio dell'area 149 perché vada con lui nell'area 138. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo nero di ferro dell'Antico Occhio Elementale. Il nero è il colore predominate dei loro abiti.

Le aree 133-148 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro. Tutti i soffitti sono alti 4,5 metri, a meno che non venga segnalato diversamente, e le porte sono di legno (durezza 5, 15 pf, CD per sfondarle 18 se chiuse a chiave). Quasi ogni parete è rivestita di intonaco grigio, anche se la maggior parte sta cadendo a pezzi.

Gli abitanti delle aree 133-148 conoscono la disposizione delle aree 130-154. Conoscono e in qualche modo si fidano del Tempio del Fuoco, ma temono le caverne a nord a causa dei predatori molto pericolosi come le immonde belve distorcenti. Conoscono anche la disposizione generale dell'intero complesso del Tempio (sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e tre ponti che portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo) e che la porta all'altro lato del ponte può essere aperta solo con una chiave speciale che "principalmente hanno solo i sacerdoti".

133. Guardie (LI 7)

Un manichino di legno coperto di stoffa si trova nel mezzo della stanza con al collo il simbolo di Pelor. Una corda è appesa al soffitto nella parte nord della stanza. Alcune macchie sgradevoli imbrattano le pietre del muro.

La porta a nord, che conduce all'area 134, è sigillata con *serratura arcana* ed è sbarrata dall'altra parte. È una porta di ferro (durezza 10, 60 pf, CD per sfondarla 28) e solo Eeridik può oltrepassarla; tutte le guardie e il resto del personale usano l'altra porta e passano attraverso l'area 135.

Creature: Due ogre e quattro gnoll vivono qui e sono stati appuntati a guardia di chiunque sia diretto a nord verso il Complesso del Ponte.

Ogre (2): pf 30, 26; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Gnoll (4): pf 9, 10, 14, 11; 2d10 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 97.

Trappola: Le guardie hanno preparato una trappola in fondo alla parte sud della stanza. Una prova riuscita di Cercare (CD 18) consente a un personaggio di notarla prima che le guardie facciano in tempo ad attivarla. Una grossa rete pesante, rinforzata con fili metallici, si trova sopra l'entrata. Se le guardie sentono qualcuno arrivare (ogre Ascoltare +2, gnoll Ascoltare +3), uno degli gnoll si prepara all'estremità nord della stanza di fianco a una corda che è connessa attraverso il soffitto alla rete. Tirando la corda si fa cadere la rete.

A causa della natura e della grandezza di questa rete rinforzata, non è necessario alcun tiro per colpire. Quanti si trovano sotto la rete (nei primi 3 metri dall'estremità sud della stanza) devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla. Le creature intralciate subiscono un -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza effettiva. Nella rete ci si muove a velocità dimezzata e non si può caricare o correre. Se più di una creatura è intrappolata nella rete, essi devono coordinare i loro movimenti (muovendosi allo stesso tempo e nella medesima direzione) e muoversi alla velocità della creatura meno veloce nella rete. In ogni caso, la rete è ancorata al pavimento con delle corde da entrambi i lati e quindi le creature all'interno della rete non possono muoversi più di 4,5 metri senza aver prima effettuato una prova di Forza a CD 23 per rompere una corda (CD 25 per romperle entrambe nello stesso momento).

Le vittime intralciate possono cercare di liberarsi con una prova di Artista della Fuga (CD 20) che richiede un'azione di round completo. La rete ha durezza 10, 15 pf, e può essere rotta con una prova di Forza (CD 27); anche questa è un'azione di round completo.

Trappola a rete grande: GS 1; nessun tiro per colpire necessario (intralciare, vedi sopra); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 18).

Tattiche: Una volta che la rete è stata rilasciata, gli gnoll tirano con i loro archi e gli ogre attaccano in mischia, sistemandosi in maniera tale da minacciare sia quelli che sono rimasti intrappolati nella rete sia quelli che sono riusciti a evitarla (se possono).

Non attaccano e non fanno domande a nessuno che indossi gli abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Queste guardie non lasciano mai il loro posto.

Modifica ad hoc dei PE: Garantire un 10% addizionale di punti esperienza per questo incontro.

134. Accesso al ponte (LI 5)

I muri di questa grossa stanza sono coperti da intonaco color grigio, rovinato e scheggiato in più punti. Un affresco sul muro sudovest mostra figure incappucciate con torce che cavalcano dei destrieri. Un altro sul muro nordest mostra una macabra scena di sacrifici umani, e alcune creature, probabilmente bugbear, che danzano intorno a un fuoco. Nella parte ovest della stanza due cancelli di legno massicci, rinforzati in ferro, sono chiusi e sbarrati.

I cancelli conducono al ponte e sono sbarrati (durezza 5, 30 pf, CD per sfondarli 26).

Il ponte è quello della Terra che porta alla Porta della Terra. La porta può essere aperta solo da qualcuno che possiede o è stato benedetto da una *chiave maggiore della terra*.

Creature: Otto combattenti umani di 1° livello, armati di balestre pesanti, sono di guardia ai cancelli. Ognuno è equipaggiato con una *pozione di eroismo* fatta da Eeridik, lo stregone dell'area 139.

Obbediscono agli ordini di Eeridik o di Tac.

Umani Com1 (8): pf 9, 8, 4, 8, 7, 6, 3, 10; vedi Appendice 3.

Tattiche: Queste guardie bevono le loro pozioni al primo rumore sospetto, e poi si comportano in maniera coraggiosa ma sconsiderata, poiché Eeridik ha detto loro che li avrebbe resi invincibili.

Non attaccano e non fanno domande a nessuno che indossi gli abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Queste guardie non lasciano mai il loro posto.

Modifica ad hoc dei PE: Ricompensare questo incontro con il doppio dei punti esperienza concessi normalmente. Il LI è stato aumentato di +2 per la difficoltà maggiore.

135. Troll (LI 8)

Questa stanza è umida e fetida. Tre materassi di paglia si trovano vicino al muro ovest e il resto del pavimento è coperto di ossa rotte e mangiucchiate. L'intonaco sui muri è stato raschiato con artigli.

Creature: Tre troll vivono qui, ognuno con armatura di pelle e giavellotti (per il combattimento a distanza). Sebbene non particolarmente brillanti, questi troll servono Eeridik fedelmente perché finora al suo servizio sono stati ben nutriti e raramente in pericolo di vita.

La loro pelle è coperta di rozzi tatuaggi, risultato di "artistiche" bruciature di acido che rappresentano armi e facce inquietanti.

Troll (3): pf 65, 67, 70; 3d10+30 mo; CA 22; giavellotti (+4 a distanza); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Tattiche: In combattimento i troll scaglieranno le loro lance sfruttando, se possibile, il muro che separa la stanza dal passaggio a sud come copertura. Quindi cercano di avvicinarsi per passare ad attacchi in mischia.

Non attaccano e non fanno domande a nessuno che indossi gli abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Modifica ad hoc dei PE: Garantire un addizionale 10% di punti esperienza per questo incontro.

136. Provviste

Borse, scatole e mucchi di equipaggiamento riempiono questo magazzino. Cibi, bevande, vestiti, attrezzi, corde e altri oggetti si trovano sul pavimento, appesi ai ganci o riposti in scaffali di legno costruiti nel muro.

Tutto questo materiale è fresco e nuovo.

137. Caserma (LI 3)

Un quadrato con lato di 9 metri, questa stanza ha pareti intonacate ma rovinate in più punti. Le torce alle pareti hanno sporcato di nero in maniera permanente l'intonaco. Venti letti, alcune brande appese ai muri, altre no, circondano un grande tavolo rotondo con numerosi sgabelli. Il tavolo è coperto di oggetti di ceramica. La maggior parte dei letti ha di fianco un piccolo baule o un sacco.

I bauli e le borse contengono equipaggiamento personale, sebbene uno dei bauli abbia un doppio fondo che contiene una borsa con un bottino rubato di 342 ma e 290 mo.

Creature: Sei combattenti umani di 1° livello si trovano qui, fuori servizio e impreparati alla battaglia. Nessuno di loro è pronto a combattere fino a 2d4 round dopo il primo rumore di attacco.

Obbediscono agli ordini di Eeridik o di Tac.

Umani Com1 (6): pf 5, 4, 4, 9, 6, 7; vedi Appendice 3.

Tattiche: Il morale di queste guardie è particolarmente basso. Si arrendono alla prima minaccia seria.

Non attaccano e non fanno domande a nessuno che indossi gli abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri e così via) o che porti il simbolo dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Sviluppo: Se sentono rumori sospetti, queste guardie si prepareranno a combattere ma non lasceranno la caserma a meno che non siano Eeridik o Tac a ordinarlo.

138. Sala del Male Elementale

In questa stanza ci sono quattro statue sistemate più o meno al centro, ognuna a circa 3 metri di distanza dalle altre. Ogni statua è alta circa 2,4 metri e poggia su una base rotonda. La prima è di forma umanoide, avvolta dalle fiamme. Sembra essere fatta di rame e ricoperta di verderame. La statua successiva è fatta di marmo grigio e marrone e rappresenta una forma vagamente umanoide con un aspetto roccioso. La terza sembra un'onda che si solleva con un volto umano che fuoriesce dalla cresta. Questa statua è fatta di arenaria dipinta di blu e bianco. L'ultima statua rappresenta un vortice turbinante di marmo bianco perlaceo. Braccia umane escono da entrambi i lati del vortice.

Come pare ovvio, ogni statua rappresenta un elemento. Se qualcuno che indossa uno dei simboli elementali dovesse toccare la statua corrispondente, diventa soggetto all'effetto di *benedizione* per 6 round. Per esempio, se una persona che indossa il simbolo del Tempio della Terra tocca la statua di pietra umanoide, questa persona è benedetta. Questa capacità può essere usata una volta al giorno per persona. Se qualcuno che indossa uno dei simboli elementali dovesse toccare la statua dell'elemento opposto (fuoco opposto ad acqua, aria opposto a terra), questo personaggio viene colpito da *anatema* per 6 round.

138A. Latrina

139. Stanza di Eeridik (LI 10)

La porta è sigillata con una *serratura arcana* lanciata da Eeridik.

Più che una camera da letto, la stanza sembra il nido di qualche animale: la creatura che ci vive ama i rifiuti e l'immondizia. Cibo marcio, pezzi di stoffa e di legno, metallo arrugginito ed escrementi coprono il pavimento. Qualcosa ha poi creato un ammasso di ciarpame, simile a una tana, al centro di tutta la sporcizia.

In mezzo all'ammasso di ciarpame al centro della stanza c'è una piccola scatola di legno con rifiniture in bronzo e chiusa con un lucchetto (CD per scassinarlo 25).

Creature: Eeridik è un topo mannaro stregone di 8° livello. Comanda l'area di accesso al ponte riuscendo a

mantenere il potere corrompendo gli altri con pozioni e incantesimi. Meschino e connivente, Eeridik tiene questa posizione da lungo tempo ed è conosciuto dalle più importanti personalità del Tempio.

Eeridik è una creatura dai folti peli ispidi. Preferisce non indossare abiti ma porta una collana fatta di teschi di topi.

Eeridik: Topo mannaro Str8; pf 44; vedi Appendice 3.

Inoltre, ci sono sei topi crudeli nella spazzatura che obbediscono ai suoi ordini.

Topi crudeli (6): pf 4, 5, 5, 4, 6, 3; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

Tattiche: Eeridik lancia *forza straordinaria*, *vigore* e *grazia felina* su di sé e su chiunque si trovi con lui. Su di sé inoltre lancia *pelle di pietra* e *invisibilità migliorata*. Dopo essersi potenziato con questi incantesimi cerca di sconfiggere i suoi nemici con *fulmine* e *dardo incantato* se necessario, ma preferisce scappare piuttosto che combattere.

Eeridik trascorre la maggior parte del suo tempo nella sua forma ibrida.

Dare a Eeridik un bonus di +4 alle prove di Percepire Inganni od Osservare (rispettivamente) per percepire un raggiro o un camuffamento utilizzato per passargli oltre, dal momento che ha una discreta esperienza nel controllo delle persone che attraversano l'area su cui ha potere. Anche se sospetta o è a conoscenza del fatto che qualcuno sta mentendo, non agirà finché non è sicuro di poter avere la meglio sugli intrusi (come in compagnia delle guardie o di Tac).

Trappola: La scatola è protetta da una trappola magica che potrebbe pietrificare la persona che cerca di aprirla.

Trappola con pietrificazione: GS 6; pietrificazione; tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) per negarla; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Tesoro: Dentro la scatola c'è una collana d'oro con rubini (del valore di 1.000 mo), una *pozione di ristorare minore*, una *chiave minore della terra*, e un libro scritto con la grafia di Eeridik che tratta della sua grande opera, il cerchio di evocazione nell'area 141.

140. Alloggio di Tac (LI 9)

Se Tac si trova qui, la porta è chiusa a chiave (con un chiavistello all'interno della porta; CD per scassinarlo 20).

Questa camera è spartana nel suo arredamento. I muri sono dipinti di bianco, il pavimento è ricoperto in gran parte da un tappeto con un motivo a spirali marroni e nere, e c'è un letto con accanto una piccola credenza con sopra un incensiere e un paio di candele.

Sul letto è stesa una coperta, ma è facile scoprire che si tratta in realtà di un letto di chiodi (Tac è un masochista). Sotto il letto tiene un paio di fruste corte con chiodature per flagellarsi. La credenza contiene abiti ed equipaggiamento personale.

Creature: Tac è un monaco umano di 9° livello. Raramente si trova qui. Di solito gironzola furtivamente intorno all'area e cerca di osservare quello che succede restando nascosto. Se l'area è al livello di sicurezza C, cerca di trovare gli intrusi personalmente attaccandoli mentre stanno affrontando altre creature.

Tac indossa semplici tuniche nere e marroni e bracciali di ferro alle caviglie e ai polsi.

Tac: Umano Mnc9; pf 78; vedi Appendice 3.

Tattiche: Tac usa il suo movimento e la sua capacità di compiere acrobazie per attaccare come prima cosa gli incantatori, anche se sono difesi da guerrieri.

Non attacca nessuno che indossi abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri e così via) o che porti i simboli dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun, ma li segue per vedere che cosa stanno facendo, dove stanno andando e chi sono.

141. Sala grande (LI 9)

Tavoli e panche di legno si trovano accatastati agli angoli della stanza, il pavimento ovviamente liberato in modo da fare spazio a un enorme cerchio magico, disegnato con luminose linee rosse e circondato da scintillanti rune color verde e argento. Il cerchio tocca i muri est e ovest e arriva a 3 metri dalla porta a nord o dalle scale a sud.

Arazzi che un tempo erano appesi alle pareti sono stati tirati giù e ora giacciono uno sopra l'altro, ma tre si trovano ancora al loro posto e mostrano i seguenti temi: un'armata in carica di scheletri non morti su una collina, una città tra le fiamme e un drago che si apre la strada per uscire dalla terra.

Questo è il grande esperimento di Eeridik: un cerchio magico che serve per richiamare un potente demone. L'incantesimo, inoltre, pone automaticamente un ulteriore incantesimo *ancora dimensionale* sul demone in modo che non se ne possa più andare. È stato lui a fare spostare il vecchio mobilio della stanza in modo da poter disegnare il cerchio.

Creature: Un bebilith appare se qualcosa di vivo o non vivo attraversa la linea rossa. Dal momento che è stato richiamato più che convocato, è fisicamente (e permanentemente) trasportato sul Piano Materiale. Una volta richiamato, attacca qualsiasi creatura o persona che incontra.

Un *dissolvi magie* non manderà il bebilith indietro al suo piano di esistenza (non è stato convocato), ma potrebbe dissolvere l'incantesimo *ancora dimensionale* permettendogli di andarsene se così vuole.

Bebilith: pf 101; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Sviluppo: Se richiamato ma lasciato in vita, il demone si aggira per le miniere uccidendo qualsiasi cosa incontra

fino a che non verrà ucciso a sua volta. Potenzialmente questo potrebbe essere un ostacolo imprevisto per le forze del Tempio, e alla fine attirare l'attenzione dei sognatori di morte che invieranno cacciatori invisibili a sbarazzarsi della creatura.

142. Stanza vuota

Diversamente dalle altre aree, questa stanza è buia. Dalla strana forma, sembra vuota tranne che per un paio di tappeti rotondi stesi a terra vicino al centro della stanza, ognuno del diametro di circa 3,6 metri, decorati con un motivo in bianco e nero.

143. Fossa dell'orso (LI 7)

Questa stanza è vuota tranne che per alcune macchie color ruggine sui muri e sul pavimento. Una catena esce da un piccolo foro nel muro est, attaccata a uno spesso collare intorno al collo di un enorme orso con bava alla bocca e morte negli occhi. I suoi artigli e i suoi denti sembrano anche più grandi di quello che dovrebbero essere e la sua corporatura è massiccia e apparentemente tutta muscoli.

La catena è lunga 12 metri e il foro nel muro est si trova segnato con una X sulla mappa. Un pulsante segreto vicino alla cima delle scale a nord e un altro dall'altro lato della porta a sud fanno in modo che un potente meccanismo ritiri la catena in modo che l'orso venga tirato contro il muro est. Questo permette agli occupanti di quest'area di poter attraversare la stanza in sicurezza. Premendolo di nuovo si rilascia il meccanismo di modo che l'orso possa tirare la catena di nuovo fino a 12 metri.

Gli abitanti della zona hanno tormentato e infastidito continuamente l'orso, che adesso è impazzito e ha solo sete di sangue. Se Eeridik o i suoi scagnozzi dovessero avere un prigioniero, probabilmente lo getterebbero insieme all'orso per vedere cosa succede.

Creature: Un orso crudele impazzito è incatenato al muro. Attacca chiunque riesca a raggiungere. A giudicare dal pelo rovinato e macchiato di sangue e dalle cicatrici, quest'orso è stato trattato con violenza inaudita. Al momento però non è ferito.

Orso crudele: pf 110; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 18.

144. Stanza comune (LI 5)

Tre tavoli, un certo numero di sedie e sgabelli, e un paio di divani riempiono la maggior parte della stanza. Sopra uno dei tavoli ci sono carte da gioco e dadi, mentre su un altro c'è un barilotto e almeno dodici tazze. Sui muri ci sono piccole nicchie a 90 centimetri dal pavimento e abbastanza larghe da contenere delle statuette (dodici in totale).

Nell'angolo sudest c'è un piccolo focolare per cucinare con il camino che sale all'interno della pietra. Vicino al focolare c'è un piccolo armadietto di legno senza decorazioni con sopra un ceppo. Dall'altra parte c'è un altro armadietto più alto.

La stanza è sporca e il mobilio è mal tenuto e pieno di macchie.

Le statuette assomigliano alle statue nell'area 138, tre di ogni tipo. Queste statuette sono alte circa 30 cm e ognuna vale 50 mo poiché sono state eseguite con una certa maestria. Gli armadietti contengono cibo di vario tipo. Le guardie vivevano decisamente meglio quando potevano mangiare e cucinare nell'area 141.

Creature: Poiché non hanno nessun posto dove dormire, una coppia di troll (compreso il troll nell'area 148) dorme qui. Al momento, un troll dorme nell'angolo nordest su uno dei divani. Se si sveglia, attaccherà chiunque vede con ancora il sonno negli occhi.

Troll: pf 63; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Sviluppo: Se il troglodita nell'area 147 sente rumori di battaglia provenire da qui, viene a vedere cosa succede.

145. Stanza segreta (LI 4)

La porta segreta (CD per trovarla 22) rientra nel muro verso destra, ma è chiusa a chiave (CD per scassinarla 26).

Un drago di pietra, della stazza di un cavallo, si trova ad ali spiegate in questa stanza, rivolto verso la porta. Un artiglio è alzato minacciosamente e la bocca è leggermente aperta. È stato scolpito con una certa maestria.

I muri sono di semplice pietra ma è stata lavorata in modo da sembrare una serie di colonne frastagliate a 1,2 metri di distanza l'una dall'altra. Il pavimento è liscio ma è coperto di polvere.

Una prova di Cercare sulla statua del drago (CD 20) rivela che l'artiglio alzato può in realtà muoversi verso il basso su un cardine. Se un personaggio ottiene un successo su CD 25 o superiore alla prova di Cercare, noterà che l'artiglio può muoversi ancora più in alto.

Eeridik e Tac conoscono questa stanza (non ne hanno la chiave però), gli altri la ignorano.

Sviluppo: L'artiglio può essere spostato verso l'alto o verso il basso.

In alto: Se l'artiglio viene alzato, la porta segreta si chiude, il soffitto rientra nel muro con un suono di pietra stridente e il pavimento comincia a muoversi in alto verso il condotto oscuro che si trova oltre il soffitto aperto. Questo condotto è alto 30 metri e il pavimento si ferma a 4,5 metri sotto la sommità. Quest'operazione dura 8 round. Nella nuova posizione ci si trova di fronte, nella stessa posizione della porta segreta, a una porta di pietra chiusa.

La porta di pietra scorre a sinistra e al di là c'è una stanza non illuminata di 6 metri per 6 metri, posizionata direttamente sopra la parte est dell'area 144. Le pareti sono state intagliate in modo da rappresentare armate naniche che combattono orchi, troll e mostri come minotauri e dragonne.

I nani usavano questa stanza come rifugio e come tale contiene una rastrelliera di ferro con sei urgrosh perfetti, tre asce grandi perfette e un'ascia da battaglia perfetta. Nella stanza ci sono dieci giacigli sul pavimento, ai quattro angoli lampade ad olio di ottone e un tavolo di legno rinforzato su cui si trovano due oggetti magici minori.

- *Barile semprepieno:* Un barile d'acqua che produce un approvvigionamento d'acqua illimitato, ma non più di 45 litri al giorno. Funziona solo in questa stanza.
- *Scatola dei biscotti perenni:* Ogni volta che viene alzato il coperchio di questa piccola scatola di legno, al suo interno si trovano sei biscotti di grosse dimensioni. Può essere usata dieci volte al giorno. Funziona solo in questa stanza.

In basso: Se l'artiglio del drago viene abbassato, la porta segreta si chiude e il pavimento si abbassa lentamente lasciando ancora più in alto il soffitto. Si muove verso il basso di 30 metri e quest'operazione richiede 8 round. Una volta fermatosi, i personaggi vedranno una porta di pietra nella stessa posizione della porta segreta. La porta scorre verso sinistra e quindi continua a spostarsi finché non si apre del tutto. È una trappola.

Al di là della porta c'è un condotto che porta allo Stalagos. L'acqua incomincia subito a scorrere lungo il condotto. I personaggi subiscono 2d6 danni per la sferzata dell'acqua.

Una prova di Nuotare (CD 17) è richiesta per mantenere la testa fuori dall'acqua e continuare a risalire mentre l'acqua riempie il condotto fino a una profondità di 18 metri (ancora 12 metri sotto il livello della porta segreta per ritornare nell'area 144). L'acqua sale a un ritmo di 1,5 metri per round. Quanti falliscono la prova di Nuotare devono effettuare prove di Costituzione a CD 10 per non annegare (vedi *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 85). Le prove di Nuotare per raggiungere la superficie dell'acqua che continua a salire hanno una CD 15 ogni round dopo il primo. Dopo che l'acqua ha smesso di salire, la CD di Nuotare scende a 10.

Trappola ad acqua: GS 4; nessun tiro per colpire necessario (2d6), si devono effettuare prove di Nuotare per evitare di annegare; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 22).

146. Salotto privato

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (CD per scassinarla 26) se qualcuno si trova al suo interno o nell'area 147. Un chiavistello al suo interno la chiude in modo che non sia necessaria alcuna chiave.

Questa stanza è decorata in maniera molto sofisticata ed elegante. Sedie pesantemente imbottite di velluto e divani pieni di cuscini si trovano sopra tappeti color mirtillo ricamati in oro. I muri sono coperti con arazzi neri e bianchi con orli dorati tranne per un punto nel muro est dove si trova il camino. Su di un tavolo d'ebano vicino all'angolo nordovest c'è un servizio d'argento. Un armadietto di legno, pitturato di bianco, si trova vicino al tavolo sul pavimento.

Si tratta di un salotto per gli ospiti, in particolare quelli provenienti dal Fano Esterno o Interno. Il servizio (del valore di 250 mo totali) ha teiere di tè speziato e sidro, ora freddi. L'armadietto contiene tazze e bottiglie di alcolici, vino e altre bevande. Il camino viene usato per cucinare cibi di qualità migliore rispetto a quelli serviti nell'area 144, con intorno scaffali che contengono giare di spezie costose (10 giare, ognuna del valore di 20 mo).

147. Stanza degli ospiti (LI 8)

Un grosso letto coperto da lenzuola rosse, un tavolo finemente lavorato e quattro sedie, uno scrittoio sormontato da una grossa piastra triangolare nera su di un supporto, un armadio e un forziere costituiscono l'arredamento della stanza. I muri recano arazzi rossi, neri e oro. Il pavimento è perfettamente liscio e coperto da un tappeto circolare nero e oro. Un candelabro di ottone è appeso al soffitto con dieci candele accese.

Stranamente questa stanza è pervasa da un fetore che fa lacrimare gli occhi e provoca conati di vomito.

Al momento la stanza degli ospiti è occupata. L'armadio è vuoto ma l'ospite ha messo un paio di tuniche nere e un incensiere di rame nel forziere che non è chiuso. Un libro, scritto in Sottocomune, sull'Antico Occhio Elementale si trova aperto sul letto.

Creature: Reokallitan è un troglodita ladro di 3° livello/chierico di 4° livello che rappresenta il Tempio della Terra e spera di garantire ai seguaci di questo tempio l'uso del ponte. Teme (e a ragione) che Tessimon del Tempio del Fuoco possa convincere Eeridik ad allearsi con lei e a non permettere a nessuno di attraversare il ponte tagliando fuori del tutto il Tempio della Terra dal Fano Esterno e Interno. Reokallitan possiede una *chiave minore della terra*.

Reokallitan: Troglodita Ldr3/Chr4; pf 49; vedi Appendice 3.

Tattiche: Reokallitan si trova in una strana posizione. Non può permettersi di essere coinvolto in un combattimento ma ha tutto il vantaggio ad aiutare le forze qui in modo che lo ritengano un alleato. In ogni caso, combatterà per difendere se stesso.

In battaglia lancia i suoi incantesimi *evoca mostri* in modo da far apparire degli alleati che lo aiutino ad attaccare ai fianchi i nemici.

148. Posto di guardia nord (LI 6)

I muri di questa ampia stanza sono lisci nella parte sud, ma rozzamente lavorati nella parte nord. Tre passaggi portano a nord, all'apparenza tunnel da miniera.

Creature: Un troll e sei combattenti umani sono qui di guardia.

Troll: pf 65; 54 mo; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Umani Com1 (6): pf 4, 9, 6, 8, 5, 6; vedi Appendice 3.

Tattiche: In quest'area c'è una grossa campana, molto rumorosa, appesa al soffitto e con una catena per suonarla. Come prima azione in uno scontro, un combattente suona la campana dando l'allarme a chiunque si trovi nelle aree dalla 137 alla 144. Gli umani usano le loro balestre mentre il troll si butta in mischia.

Non attaccano e non interrogano chi indossa gli abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri ecc.) o che reca i simboli dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Queste guardie non lasciano mai la loro postazione a meno che non vengano attaccate da forze troppo numerose, nel qual caso guidano la ritirata nell'area 144 sperando nel frattempo di ricevere rinforzi.

149. Squartatore grigio (LI 8)

La carcassa ormai marcia, per la maggior parte mangiata, di quella che sembra essere stata una mucca si trova vicino all'entrata. Alcune ossa, in parte di grosse dimensioni, si trovano sparse tra le pietre sconnesse di questa caverna. I muri sono stati chiaramente lavorati: un tempo quest'area era parte delle miniere.

La mucca era un dono recente dei chierici del Tempio per mantenere l'abitante della grotta contento.

Creature: Uno squartatore grigio con un grosso triangolo nero tatuato sul petto vive qui. Intorno al simbolo vi sono sei glifi speciali. Questi glifi hanno i seguenti poteri, attivabili quando lo squartatore li tocca (un'azione standard). Ognuno è usabile una volta e ha effetto solo sullo squartatore grigio:

1. *Forza straordinaria* per 1 ora.
2. *Grazia felina* per 1 ora.
3. *Cura ferite gravi*.
4. *Velocità* per 10 round.
5. *Cura ferite critiche*.
6. *Vigore* per 1 ora.

Squartatore grigio: pf 125; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

Questa creatura è un servitore del Tempio: i sognatori di morte gli hanno fornito i glifi e poi lo hanno lasciato libero per le miniere.

Tattiche: Lo squartatore grigio non esiterà a fare uso dei glifi e comincerà probabilmente con quello di *velocità* in modo da poter compiere più azioni (tra cui attivare altri glifi). Naturalmente, se sente i nemici in avvicinamento, prenderà il tempo necessario per attivare i glifi e non sprecare quello di *velocità*.

Non attaccherà quanti indossano gli abiti del Tempio

(tuniche ocra, mantelli neri ecc.) o che portano i simboli dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun.

Modifica ad hoc dei PE: Garantire un addizionale 10% di punti esperienza per questo incontro.

150. Caverna inferiore

Il tunnel che porta a questa caverna si inclina bruscamente verso il basso e parecchie delle pietre sono sconnesse, rendendo più difficile la discesa. Quest'area sembra essere una bolla naturale nel muro del cratere; non ci sono segni di attrezzi che lascino intendere che questa caverna è stata scavata.

Chi tenta di scendere in questa caverna deve effettuare prove di Equilibrio (CD 15) o scivolare e cadere per 1d6 danni, scivolando per 3d4x30 centimetri.

151. Fossa (LI 5)

Il tunnel continua a scendere giù in modo ripido verso est, coperto di pietrisco e finendo in un condotto immerso nell'oscurità.

Il pavimento della caverna segnata con 151 è 24 metri al di sotto del livello dell'inizio del tunnel; è, a tutti gli effetti, una fossa profonda. Come nell'area 150, i personaggi devono effettuare con successo una prova di Equilibrio (CD 15) per evitare di scivolare. Il fallimento significa che il personaggio subisce 1d6 danni ulteriori e finisce nella fossa, mentre un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) effettuato con successo permette al personaggio di aggrapparsi ai lati ed evitare di cadere.

I personaggi che scivolano scendono per poco più di 24 metri, sebbene gli ultimi 3 metri siano pieni di una spessa fanghiglia, una combinazione di acqua sporca e acida e fango insolubile. Non è sufficiente per fermare la caduta e quindi i personaggi subiscono 8d6 danni. Inoltre, la fanghiglia in fondo brucia gli occhi, il naso e la bocca come pure la carne con ulteriori 1d6 danni per ogni round che un personaggio si trova nella fanghiglia. È difficile muoversi all'interno della scivolosa fanghiglia, così anche se non è difficile mantenere la testa fuori dall'acqua, le prove di Scalare al di fuori della fanghiglia hanno una CD di 20.

152. Caverna pericolosa (LI 4)

La parte a sudest di questa caverna è instabile. Cercare nel pietrisco provoca un collasso che infligge 8d6 danni a tutti i presenti nella caverna a meno che non si effettui un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15), nel qual caso un personaggio subisce solo metà dell'ammontare dei danni.

Sviluppo: Se dovesse esserci un collasso, Eeridik manderà i troll ai suoi ordini a controllare. In questo frangente potrebbe anche tentare di eliminare le belve distorcenti dell'area 153.

153. Belve distorcenti (LI 7)

Il pavimento di questa semplice caverna è coperto di ossa ed escrementi dall'odore insopportabile. Il soffitto è basso, solo 3 metri circa, e un sentiero molto frequentato attraversa la parte centrale della stanza.

Creature: Due belve distorcenti immonde hanno fatto di questa caverna la loro tana e cacciano in tutta questa parte delle caverne.

Le forze del Tempio hanno magicamente richiamato queste creature ma sono fuggite e ora cacciano nelle miniere. Non osano attaccare lo squartatore grigio dell'area 149 e sanno che procedendo verso sud il pericolo aumenta.

Così, è più probabile che caccino nelle caverne a nord.

Belve distorcenti immonde (2): pf 55, 61; resistenza al fuoco e al freddo 10; riduzione del danno 5/+1; RI 12; 1 volta al giorno possono infliggere un addizionale +6 alle creature di allineamento buono; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 28.

Tattiche: Una delle creature resterà al centro della caverna attirando i nemici, mentre l'altra si nasconde nelle ombre (Nascondersi +12) pronta a tendere un agguato ai nemici che non se l'aspettano.

154. Caverna a due piani

I muri di andesite nera salgono in alto fino a un suono di qualcosa che svolazza vicino al soffitto, sebbene a giudicare dal tipo di strillo si tratta di pipistrelli. Una sporgenza vicino alla metà divide in due parti questa lunga caverna. La parte ad ovest è più di 21 metri al di sotto di quella est.

Se i personaggi esplorano la parte superiore della caverna, leggere il testo seguente:

Le rotaie per i carrelli minerari terminano qui. Un carrello si trova alla fine del binario, pieno per un terzo di kimberlite. Un cesto di ferro arrugginito si trova di fianco al binario, anche quest'ultimo pieno per un terzo di minerale. Un piccone si trova per terra di fianco al cesto insieme a una vecchia lanterna.

Vedi il riquadro laterale "Azionare un carrello minerario" a pagina 49 per informazioni su come usare i carrelli.

Se i personaggi esplorano la parte inferiore della caverna, leggere il testo seguente:

Il percorso ferrato per i carrelli è sciolto, come se vi fosse stato versato sopra dell'acido, distruggendo quindi sia il metallo che il legno. Qui e là si possono vedere piccole macchie di una sostanza mucosa essiccata, scura ma luccicante, dove una volta si trovava il binario. Intorno a quest'ultimo, nella caverna, vi sono mucchi di metallo scarificato, forse un tempo carrelli per la raccolta dei minerali o addirittura cesti di metallo, oramai dissolti e distrutti.

Il protoplasma nero dell'area 156 è stato qui.

Un rotolo di corda da 15 metri attaccato a un uncino da scalata giace aperto sotto la sporgenza.

155. Caverna ripulita

Il tunnel a est e tutta questa caverna sono stati ripuliti dal pietrisco e dalla polvere sebbene uno strato consistente di fanghiglia umida copra il pavimento e le parti più basse del muro.

La fanghiglia è il segno del recente passaggio del protoplasma nero verso l'area 156.

156. Tana del protoplasma (LI 7)

Una massa nera come l'inchiostro, larga 6 metri, vibrante e ondeggiante, occupa buona parte di questa caverna, il pavimento e i muri resi lucidi da una sostanza organica.

Creature: Si tratta di un protoplasma nero. Sta quasi per morire di fame avendo cercato senza successo di mangiarsi lo squartatore grigio e le belve distorcenti immonde. Attacca e combatte fino alla morte.

Protoplasma nero: pf 120; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 125.

157. Sciame di mantoscuri (LI 5)

Il tunnel si allarga leggermente qui mentre le rotaie continuano.

Creature: Sei mantoscuri si nascondono vicino al soffitto della caverna. Posizionati in fila (esattamente sopra il binario), attaccano non appena qualcuno passa sotto di loro creando quanta più oscurità riescono nella caverna e nei tunnel ai lati.

Mantoscuri (6): pf 5, 6, 4, 3, 8, 9; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 125.

Tattiche: Se se la vedono male, tentano di fuggire nell'area 158.

158. Caverna laterale

Questa caverna è di grandi dimensioni e vuota. Il soffitto è piuttosto alto e venature di quello che potrebbe essere ferro sono visibili nell'andesite.

Nascosto (non intenzionalmente) tra le rocce c'è un antico scheletro di nano che porta un anello d'oro (del valore di 35 mo), una cotta di maglia arrugginita e danneggiata, e degli stracci. Tiene nella mano un tubo di bronzo che contiene una mappa delle aree 133-154. Le aree 150 e 151 sono segnate con la parola "Pericolo" (in Nanico) e l'area 152 con "Possibile pericolo".

159. Cadaveri

Quattro umani giacciono morti, fatti a pezzi di recente da colpi possenti. Non indossano null'altro che pantaloni e non hanno equipaggiamento.

Si tratta di guardie del Tempio dell'Acqua che hanno tentato di attraversare il Complesso del Ponte Est per portare un messaggio e una grossa mazzetta per Eeridik. Sono stati uccisi dai bugbear in quest'area e il loro equipaggiamento si trova attualmente nell'area 164.

160. Discesa a spirale

Questa caverna è in realtà un massiccio condotto a forma di cono che scende per 22,5 metri, con le rotaie che scendono a spirale fino in fondo. Il binario è ostruito da pietre sparse.

Modifiche alle regole per il movimento dei carrelli in quest'area:

- La discesa è così ripida che fermare il carrello, una volta iniziata la spirale, diventa impossibile (se si usa però il freno per rallentarlo e infine fermarsi in fondo funziona).
- Se non viene fatto alcun tentativo per frenare, c'è una probabilità del 20% (01-20 su un d%) che il carrello esca dai binari rovesciando qualsiasi cosa e chiunque al suo interno giù per 1d6x3 metri (un tiro salvezza sui Riflessi contro CD 20 effettuato con successo permette al personaggio di aggrapparsi).
- Se il carrello non esce dai binari e i personaggi non fanno uso del freno, il carrello si muove a velocità raddoppiata per tutto il percorso accidentato fino a quando non si interrompe a sud (vedi area 154).
- Se il carrello non si è fermato quando raggiunge il punto

in cui si interrompe il binario, si schianta infliggendo 4d6 danni a chiunque si trovi al suo interno (tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare).

Note generali sulle caverne dei bugbear

Risaliti di recente dal Sottosuolo, questi bugbear si sono stabiliti nelle miniere per il gran traffico che c'è e di cui cercano di approfittare. Non sono legati in alcun modo al Tempio, ma piuttosto considerano i suoi servitori come nemici.

161. Meraviglie bugbear (LI9)

I passaggi che portano a questa caverna (vedi sotto) sono protetti da trappole.

Dipinti col sangue, strani simboli e immagini dall'aspetto apparentemente grezzo ricoprono i muri. Il pavimento è coperto da pietre sconnesse e scintillanti. Il retro della caverna è una sporgenza larga 3 metri a circa 3,6 metri dal suolo.

All'interno di una fossa poco profonda piena di pietre vicino al muro est c'è nascosto il cadavere di un elfo ucciso di recente. Su questo cadavere sono state effettuate orribili operazioni come strani feticci cuciti nella carne e simboli incisi nella pelle. La bocca è stata riempita di erbe e funghi. Se si tolgono i funghi fuoriesce una moltitudine di piccoli insetti da caverna intrappolati all'interno. Il cadavere è in fase di trasformazione in cadavere-bomba (vedi area 161A), ma al momento non è ancora pericoloso.

Creature: Steeran è una bugbear maga di 5° livello e Fesad è una bugbear chierica di 5° livello. Vivono in questa caverna: Steeran dorme sulla sporgenza mentre Fesad tra le pietre scintillanti.

La pelle di Steeran è piena di incisioni rituali e Fesad indossa una corazza di bande coperta di feticci, ossa e simboli scarabocchiati.

Steeran: Bugbear femmina Mag5; pf 34; vedi Appendice 3.

Fesad: Bugbear femmina Chr5; pf 46; vedi Appendice 3.

Tattiche: Steeran e Fesad rimangono sulla sporgenza e dall'alto lanciano incantesimi agli intrusi. Non appena si rendono conto che ci sono degli intrusi, Fesad lancia un incantesimo *animale messaggero* su un piccolo pipistrello e lo manda ad avvertire il Capo Urolax nell'area 164. Quindi lancia *scudo della fede* e *vigore* su se stessa. Steeran lancia *invisibilità* e *scudo* su se stessa e attende il pericolo, pronta a colpire con il suo *fulmine*.

Se ha tempo, Fesad cura se stessa e Steeran, non esitando ad usare anche la pergamena nella pentola (vedi sotto).

Trappole: Fesad ha saputo fare buon uso dell'incantesimo *glifo di interdizione*. Sia Fesad che Steeran conoscono la parola d'ordine che permette di oltrepassare i glifi ("Sarlgim").

Entrate: Un *glifo di interdizione* è stato posto sul pavimento davanti a entrambe le entrate. Quello più a nord attiva un incantesimo *blocca persone*, mentre quello più a sud esplode rilasciando dell'acido.

Glifo di interdizione: GS 2; *blocca persone*; tiro salvezza sulla Volontà CD 14 per negarlo; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Glifo di interdizione: GS 2; spruzzo di acido di 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 14 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Pentola: Sulla sporgenza le due bugbear tengono una grossa pentola con coperchio legata con una corda. Anche su questa pentola c'è un *glifo di interdizione* che si attiva quando la pentola viene aperta in modo da provocare un'esplosione di energia sonora che infligge 5d8 danni (CD 15 per dimezzare i danni).

Glifo di interdizione: GS 2; esplosione sonora di 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: La pentola contiene 344 mo, un braccialetto d'argento con pezzi di giada (del valore di 300 mo), una fiala di antitossina e una pergamena con i seguenti incantesimi: *cura ferite leggere*, *cura ferite moderate* e *rimuovi malattia*.

161A. Cadavere-bomba (LI 2)

Il cadavere di un povero umano, con feticci cuciti nella carne e simboli incisi sulla pelle, è appeso con fili metallici come fosse un'aquila con le ali aperte, occupando la parte centrale del tunnel. La sua bocca è stata riempita di quelle che sembrerebbero erbe e i suoi occhi sono stati estratti e sostituiti da pietre scintillanti.

Trappola: Questa messinscena è una trappola. Se si muove il corpo in qualsiasi modo, anche solo toccando i fili metallici, farà esplodere il cadavere in un orribile ammasso di carne, ossa e insetti (di cui è stato riempito il corpo).

Il tentare di oltrepassare il corpo senza toccarlo o senza toccare i fili, richiede una prova di Destrezza (penalità di armatura alla prova e modificatori per la taglia alla CA dovrebbero essere considerati in questa prova che ha CD 10 per essere effettuata con successo).

Le bugbear nell'area 161 conoscono la parola d'ordine ("Ilarkarm") per oltrepassarlo senza pericolo.

Cadavere-bomba: GS 2; esplosione di 3 metri (3d6); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 0); Disattivare Congegni (CD 35).

A causa della posizione all'estremità nord del cadavere-bomba e dell'inclinarsi verso il basso del tunnel, se un carrello arriva da nord attraverso questo passaggio, chiunque ne sia in controllo deve effettuare una prova di Osservare

(CD 20) per accorgersene in tempo o il carrello ci finirà direttamente addosso.

162. Guardie bugbear (LI 7)

Il passaggio che porta a questa caverna da est è protetto da una trappola (vedi sotto).

Questa caverna lavorata in modo grezzo odora di pelo e di sterco. Vicino al muro nord c'è una fossa circondata da pietre nere. Stringhe costituite da denti, ossa, erbe e stracci colorati sono appese lungo il muro sud come tendaggi.

Oltre questa stanza, verso ovest, un passaggio lungo 7,5 metri porta a una sporgenza che dà sullo Stalagos circa 9 metri sopra il livello dell'acqua. Su questa sporgenza i bugbear hanno posto una corda che permette loro, se necessario, di scendere (anche se in realtà la maggior parte di loro ha paura dell'acqua).

La fossa nella parte nord della caverna serve per il fuoco che alimentano con del carbone. Le pietre che la circondano sono appunto il carbone usato come combustibile.

Creature: Due bugbear e due bugbear esploratori (ladri di 1° livello) vivono qui.

Bugbear (2): pf 15, 19; 3d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 29.

Bugbear Ldr1 (2): pf 23, 20; vedi Appendice 3.

Tattiche: I bugbear non attirano l'attenzione su di loro: ossia, se sentono rumori (Ascoltare +3, +5 per gli esploratori) nel tunnel con le rotaie, non si muovono ma attenderanno per fare un'imboscata. Non lasciano mai questa caverna.

Gli esploratori tentano di attaccare ai fianchi i nemici in battaglia, mentre gli altri due attaccano caricando in combattimento in modo da attirare i nemici allo scoperto.

Trappole: I bugbear hanno allestito delle trappole nel passaggio tra l'area 162 e il tunnel nord-sud verso est. Azionabili con dei semplici fili tesi, queste tre trappole scattano facendo scendere asce pesanti su chi abbia calpestato i fili.

Trappola ad ascia: GS 1; +10 mischia (1d12, crit x3); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

163. Caverna comune dei bugbear

Otto mucchi di paglia sono addossati alle pareti di questa stanza. Due grossi tamburi e un ammasso consistente di ossa e teschi si trova al centro della stanza. Per tutta la stanza c'è odore di carne marcia.

Tra le ossa c'è una *bacchetta della benedizione* (8 cariche) fatta di osso e quindi scambiata per un normale osso. Una prova di Cercare (CD 30) consente di individuarla, ma *individuazione del magico* farebbe risparmiare tempo.

164. Capo dei bugbear (LI 6)

Quando questa caverna è occupata, il capo di solito fa rotolare un grosso macigno di fronte all'entrata per chiudersi dentro. Questo richiede una prova di Forza (CD 18) per smuoverlo, sebbene una creatura di taglia Media sia in grado di entrare scalando il masso (CD 18) dal momento che non raggiunge il soffitto.

Questa caverna è dominata da un unico macigno monolitico, alto 2,7 metri e largo 2,4 metri. Dietro di esso, dall'entrata è visibile il margine di un letto fatto di stracci e paglia. Sopra il masso un certo numero di candele gocciola cera sulla parte del masso che dà sulla stanza e contemporaneamente la illuminano. La pietra è inoltre ricoperta di scritte varie le cui lettere sono molto rozze.

Le scritte sono in goblin e dicono: "Urolax è potente" e "Il capo Urolax sa tutto".

Creature: Urolax è un bugbear femmina di grossa costituzione e un'abile guerriera. Porta numerosi orecchini di cui uno al naso (tutti senza valore) e impugna una *spada bastarda+2* con il pomo a forma di testa di drago.

Urolax: Bugbear femmina Grr4; pf 50; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Se Urolax sente (Ascolrare +4) rumori di combattimento nelle aree 162 o 163, corre ad aiutare la sua gente. Se crede che degli intrusi si trovino nella zona sotto il suo controllo, porterà i bugbear dell'area 166 in un buon punto per un'imboscata, come ad esempio l'area 160 o 171 (a seconda di dove si trovano gli intrusi).

165. Imboscata (LI 7)

Creature: Quattro bugbear e un cinghiale crudele attendono qui, pronti a tendere un'imboscata a chiunque passi da questa parte. I bugbear compiono attacchi a distanza (con le loro lance) e quindi caricano insieme al cinghiale.

Bugbear (4): pf 14, 20, 19, 16; 3d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 29.

Cinghiale crudele: pf 52; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

Tattiche: Se avvertiti per tempo, questi bugbear possono spostarsi nell'area 169 per preparare la loro imboscata, pronti a spingere i nemici (o un intero carrello pieno di nemici) giù dalla sporgenza.

Tesoro: Uno dei bugbear è in realtà una spia del Tempio del Fuoco. Si tratta di un bugbear femmina che porta il simbolo del Tempio del Fuoco nascosto sotto l'armatura e ha un pezzetto di carta arrotolato su cui vi è scritto: "Corrompi il capo perché si unisca al Tempio del Fuoco. Tessimon" in una borsa con 100 mo.

166. Riserve bugbear (LI 8)

Questa caverna contiene parecchi materassi di paglia sparsi per la stanza, un grosso calderone per cucinare su una fossa e parecchi graffiti ben poco artistici sparsi sui muri. Il posto odora di pelo e di carne cotta.

Creature: Sette bugbear vivono qui.

Bugbear (7): pf 16, 14, 13, 24, 19, 16, 22; 3d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 29.

Sviluppo: I bugbear qui non se ne vanno a meno che non lo ordini il loro capo. Se sentono rumori di combattimento, si preparano (in 2d6 round) ma rimangono qui.

Urolax usa questi bugbear per rimpiazzare eventuali guardie cadute nell'area 162 o le pone in postazioni difensive (aree 160, 169 o 171).

167. Piccola caverna

Larga nemmeno 6 metri, questa caverna è piccola e vuota tranne per una pozza d'acqua larga meno di un metro.

L'azione vulcanica ha portato l'acqua nella pozza fino a questo punto. La pozza è larga appena 90 cm ma è in realtà un condotto che scende nel sottosuolo per parecchi metri. L'acqua è fresca poiché non è mai venuta in contatto con il fiume Stalagos.

168. Scena di battaglia

Tre cadaveri umanoidi ricoperti di pelo rossiccio marrone scuro e dalla pelle coriacea giacciono in questa caverna. I loro corpi sono ormai gonfi, suggerendo che potrebbero essere stati uccisi qualche giorno fa. I cadaveri di due creature nere come l'inchiostro, con il corpo grande ma sottile, simili a strane seppie o piovre, giacciono a terra squartate da lame.

Quando i bugbear arrivarono qui per la prima volta incontrarono un paio di mantoscuri. I bugbear vinsero, ma solo dopo aver riportato gravi perdite a causa dell'oscurità magica creata dai mostri. I compagni dei bugbear hanno già provveduto a saccheggiare i cadaveri.

169. Rotaie a due livelli

La parte est di questo tunnel è circa 9 metri più in alto dell'altra metà a ovest. Entrambi i livelli sono percorsi da rotaie per i carrelli.

170. Punto di incrocio

Due binari si incrociano in quest'intersezione. Sembrerebbe che qui sia possibile scambiare i binari.

Scambiare i binari richiede che il carrello venga fermato e siano manovrate le leve vicino al punto in cui i binari si incrociano per far spostare le ruote del carrello stesso.

171. Ponte

Ci sono due rotaie diverse in questa stanza. Una va da nordest a sudovest ed è su una piattaforma di legno con supporti sempre di legno piuttosto malandati, a circa 7,5 metri dal terreno, e corre sopra l'altra rotaia che va da sudest a nordovest. Questa piattaforma di legno che funge da ponte connette due uscite sempre a 7,5 metri dal suolo. Il soffitto qui è alto almeno 12 metri.

Il ponte è traballante ma stabile. I supporti hanno durezza 5, 60 pf e una CD di 28 per romperli.

Creature: Una squadra di esplorazione del Tempio dell'Acqua che comprende Kadiss, un elfo mago, e cinque elfi combattenti, si trovano qui con l'obiettivo di muoversi verso nord per contrattare con i bugbear.

Kadiss e due degli altri elfi si trovano su un carrello sul ponte con uno dei combattenti che controlla la velocità e il freno. Questo permette a Kadiss di muoversi senza dover prestare attenzione e gli dà anche la possibilità di scappare velocemente.

Kadiss è un albino con lunghi capelli bianchi. Indossa solo abiti neri e il simbolo del Tempio dell'Acqua (come anche tutti i combattenti). Si è appena unito al culto e al Tempio dell'Acqua, e gli interessa acquisire maggior potere per la fazione che ha scelto attraverso il reclutamento di nuovi alleati.

Kadiss: Elfo Mag6; pf 29 (di solito 17); vedi Appendice 3.

Elfi Com1 (5): pf 3, 5, 6, 4, 5; vedi Appendice 3.

Tattiche: Qui, in questa zona pericolosa, Kadiss si è lanciato *armatura magica, scudo, sfocatura* e *vigore* (i pf extra sono inclusi nella voce sopra). Lui e il suo gruppo sono in cerca di amici e non di nemici. Se incontrano creature che non siano i bugbear (come i PG), tenteranno di farli entrare nel loro gruppo.

Sviluppo: Se i PNG incontrati qui sopravvivono, non verranno più incontrati qui. Ritorneranno indietro nell'area 178, per loro più sicura.

172. Deposito di minerali

Appena a ovest del binario c'è un altro carrello mezzo pieno di kimberlite, vicino al muro. Nella caverna al di là ci sono sei grossi contenitori di ferro e legno pieni di minerale non ancora lavorato. Vicino all'entrata della caverna c'è un barile di legno con delle pale. Per terra vicino al barile vi sono tre picconi, una pila di spuntoni di ferro e tre martelli.

Note generali sul Tempio dell'Acqua

Molto tempo fa i chierici dell'Antico Occhio Elementale si allearono con una grande tribù di kuo-toa che viveva nelle profondità del sottosuolo. I kuo-toa conservano antichi segreti e si ricordano ancora, come razza, di quando la temuta divinità di nome Tharizdun era libera, e hanno perlustrato le rovine delle città-tempio ormai sommerse dedicate al suo culto malefico. Perfidi e spregevoli, i kuo-toa erano i perfetti complici per il culto.

Educati nel culto dell'Occhio, questi kuo-toa si sono sparsi tra le tribù dei loro simili per diffondere il culto e l'influenza della loro divinità (che è, in realtà, Tharizdun). Anche se senza grande successo, i kuo-toa che si trasferirono nel Tempio della Distruzione Totale divennero una forza potente e influente, formando un'alleanza di ferro con il Tempio dell'Acqua. A tutt'oggi, questi uomini-pesce costituiscono il nucleo più consistente delle forze del Tempio dell'Acqua.

Il complesso costituito dalle aree 177-197 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta si trova sempre al livello A. Se una qualsiasi di queste aree è attaccata, passano al livello B il più rapidamente possibile e si rimane in circospezione per il resto della giornata. Se si verifica un attacco mentre si è al livello B, si passa al livello C il più rapidamente possibile e così si resta fino alla fine della giornata.

A. Rilassamento. Come già menzionato. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma hanno una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Le guardie delle aree 177, 179 e 189 prendono 10 alle prove di Ascoltare. Urlurg (se è disponibile) pattuglia le aree dalla 189 alla 197. Kelashein si sposta nel Tempio dell'Acqua (area 195).

C. All'erta. Kelashein e Nilbool si spostano nel Tempio dell'Acqua (area 195). Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo di ferro nero dell'Antico Occhio Elementale con un quadrato blu-verde che pende al di sotto (simbolo del Tempio dell'Acqua). Il nero è il colore predominante dei loro abiti.

Le aree 177-192 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro. Le altre aree sono illuminate con altri metodi. Tutti i soffitti nelle aree 173-183 sono alti 4,5 metri, a meno che non venga specificato altrimenti, e le porte sono di legno (durezza 5, 15 pf, CD per sfondarle 18 se chiuse a chiave).

Gli abitanti delle aree 177-197 conoscono la disposizione delle aree 104-134 e sanno dell'entrata/uscita segreta dell'area 193. Sanno della presenza dei bugbear a sud e del complesso del ponte a nordovest. Conoscono anche la disposizione generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e tre ponti che portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo e che la porta all'altro lato del ponte può essere aperta solo con una chiave speciale che "principalmente hanno solo i sacerdoti".

Kelashein e Oomkaan possiedono entrambi una *chiave minore dell'acqua*.

173. Carrelli minerari

Tre passaggi minerari, ognuno con rotaie in ferro al centro, si dirigono verso sudest da questa stanza. Sei carrelli, uno ormai distrutto, sono sparsi per la stanza vicino all'inizio dei binari. Uno di essi sembra ancora contenere del minerale grezzo, ma gli altri sono sporchi, arrugginiti e vuoti. Alcuni attrezzi giacciono sparsi per terra o all'interno dei carrelli tra cui pale, picconi e martelli.

Vedi il riquadro laterale "Azionare un carrello minerario" a pagina 49 per informazioni su come usare i carrelli.

174. Lavorazione dei minerali

Ceste di ferro contenenti minerale, ricoperte di polvere e ruggine, sono allineate lungo le pareti di questa grossa stanza. In mezzo alla stanza c'è un enorme macchinario con uno scivolo che porta a un paio di cilindri di pietra massiccia con sotto un trogolo di legno. I cilindri sembrano essere connessi con dei meccanismi a un'unica enorme leva, adatta alla taglia di un gigante. Pezzettini di pietra giacciono sparsi per terra vicino al macchinario.

Il macchinario è un frantumatore di minerali, originariamente gestito da un elementale della terra, un alleato planare superiore di un potente nano chierico. I nani lavoratori spalavano il minerale sullo scivolo che lo faceva scorrere fino ai cilindri rotanti. La macchina otteneva così di ridurre grossi massi di minerale in pezzi più piccoli, spesso eliminando la roccia di poco valore e liberando gli agglomerati di minerale.

175. Magazzino dei minerali (LI 5)

La porta di questa stanza è stata danneggiata, in modo che la metà inferiore sembra sia stata colpita da artigli o morsi. La stanza contiene altre enormi ceste di ferro, alte 2,4 metri, riempite con pezzi di roccia (minerale frantumato).

Ognuna delle quattro ceste qui è quasi del tutto piena, ognuna con le stesse misure: lunga 3,6 metri e larga 2,4 metri.

Creature: Cinque scorpioni mostruosi di taglia Media hanno fatto di questa stanza la loro tana. Si sono aperti un varco nella porta coi loro artigli e si nascondono in mezzo o sopra le ceste, lanciandosi sopra chiunque entri nella stanza per esplorarla.

Scorpioni mostruosi Medi (5): pf 10, 13, 15, 11, 20; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 208.

Tattiche: Queste creature si nascondono (Nascondersi +8) qui e si gettano dall'alto sui nemici dalla sommità delle ceste (+1 al tiro per colpire da sopra).

176. Magazzino

Qui si trova un carrello rovesciato, con una delle ruote asportata. Picconi e pale si trovano allineati lungo i muri, appesi ai ganci, con l'aggiunta di alcuni armadietti di legno. Qui dentro tutto è coperto di polvere e sporcizia.

Gli armadietti contengono spuntoni, martelli, 30 metri di corda, due rampini e altri attrezzi di varia natura.

177. Guardie (LI 4)

Tre grossi stendardi sono appesi al muro a nordovest, ognuno con l'immagine di un quadrato in diverse gradazioni di blu e verde. Contro il muro a sudest c'è un tavolo coperto di cibo: biscotti, carne essiccata, frutta, formaggio e vino. Contro il tavolo vi sono cinque sedie.

Creature: Quattro guardie umane e un kuo-toa si trovano sempre qui.

Umani Com1 (4): pf 6, 7, 5, 9; vedi Appendice 3.

Kuo-toa: pf 12; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 113.

Tattiche: Il loro lavoro è di sorvegliare questa zona da eventuali incursioni da sudest. Il Tempio dell'Acqua non ha forze sufficienti per occupare le aree 173 e 174 e così controllano da qui attraverso l'ampio corridoio in direzione di queste due aree: fermano eventuali nuovi venuti e chiedono loro il nome e che cosa vogliono qui da 30 metri di distanza, e tirano su di loro qualora non rispondano alle richieste.

Sviluppo: Se Kadiss e i suoi elfi si trovano nell'area 178 e dovessero sentire rumori di battaglia in questa direzione, interverranno subito (arrivando sul posto in 1 round).

177A. Latrina

178. Stanza di Kadiss

Quattro scudi sono appesi alle pareti, ognuno con un diverso stemma. La stanza contiene arredamento vario: sei letti di legno piuttosto grandi, tre armadi, un lungo tavolo su cui vi sono piatti, libri e oggetti vari, una lunga panca e quattro sedie.

Gli armadi contengono abiti ed equipaggiamento comune, oltre a un paio di *stivali elfici* per lo più bruciacchiati (e di fatto inservibili).

La stanza a nordovest non è illuminata e quasi del tutto vuota; si tratta di una sorta di magazzino contenente cibo, acqua, attrezzi e qualche arma: una balestra pesante, due archi lunghi, 40 frecce, 40 quadrelli, una spada lunga, una rete e tre pugnali.

Creature: Vedi area 171.

Tattiche: Kadiss, se si trova qui, è interessato ad acquisire alleati per il Tempio dell'Acqua e quindi tenterà prima un approccio e solo in un secondo momento colpirà i nemici con una *palla di fuoco*.

Tesoro: Tra i libri di storia, scienza e magia sul tavolo, si trova anche il libro degli incantesimi di Kadiss, un'ampolla di fuoco dell'alchimista, tre tizzoni ardenti e una *pozione di saltare* (con tanto di etichetta in Elfico).

Sviluppo: Se Kadiss e i suoi elfi si trovano qui, accorreranno immediatamente all'area 177 dovessero sentire rumori di combattimento da quella direzione.

179. Guardie mephit (LI 5)

Una pozza circolare si trova al centro della stanza, che si solleva fino a 60 centimetri dal pavimento con muratura priva di ornamenti ma solida (i cui autori non sono chiaramente gli stessi che hanno costruito il resto della stanza). L'acqua, all'interno della pozza il cui diametro è di 4,5 metri, è ferma.

La pozza è profonda 60 cm e venne costruita dal personale del Tempio dell'Acqua per i mephit.

Creature: Due mephit dell'acqua sono di guardia qui nella pozza, in attesa di tendere un'imboscata.

Mephit dell'acqua (2): pf 14, 20; vedi *Manuale dei*

Mostri, pagina 127.

Tattiche: Queste creature rimangono in acqua fin quando i nemici si trovano in una posizione tale per cui possano usare contemporaneamente la loro arma a soffio.

180. Caserma degli umani

Quasi due dozzine di letti, la maggior parte brande, sono ben posizionati in questa caserma. Vari bauli di legno, uno per ogni due letti, sono presenti nella stanza oltre a una rastrelliera contenente lance lunghe vicino alla porta.

Nella stanza ci sono venti letti. I bauli contengono abiti ed equipaggiamento personale di poco valore. Non c'è nessuno al momento.

181. Alloggio dei mephit (LI 3)

La porta sembra bloccata (a causa dell'umidità) e per aprirla è necessaria una prova di Forza (CD 22).

Una grossa vasca di legno, larga 1,8 metri, si trova nell'angolo opposto alla porta. La vasca è piena d'acqua. La stanza è umida e nell'aria c'è un odore salmastro.

La vasca è piena di acqua salmastra.

Creature: Un mephit dell'acqua si trova qui, all'interno della vasca.

Mephit dell'acqua: pf 16; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 127.

Sviluppo: Se questo mephit è stato ucciso durante l'attacco al Tempio del Fuoco (vedi "Il Tempio dell'Acqua attacca" a pagina 75), nessuna creatura sarà presente nella stanza e i personaggi troveranno la vasca piena solo d'acqua.

182. Stanza comune (LI 7)

Una grossa fontana, larga 6 metri, si trova nell'angolo est della stanza. Ha un cordolo di pietra alto 30 centimetri tutt'intorno, ma la fontana sembra più profonda. Attorno vi sono delle sedie in vimini e delle panche di legno, alcuni tavoli con sopra piatti e tazze e alcuni materassi di paglia. Il pavimento è molto umido.

La fontana è profonda 1,8 metri, scavata dagli attuali abitanti.

Creature: Sei skum con lance lunghe si trovano dentro la fontana. Ognuna di queste creature ha un simbolo giallo sul petto come se vi fosse cresciuto e fosse parte della loro orrenda creazione (ed è così). Il simbolo richiama vagamente un teschio umano intrecciato con qualcosa simile a una corda, come un tentacolo. È il simbolo del Secondo, un aboleth sognatore di morte che ha creato questi skum (e quelli nell'area 194) e li ha donati al Tempio dell'Acqua.

Skum (6): pf 12, 8, 16, 11, 10, 11; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 159.

Tattiche: Se attaccati da sudest (o anche se credono che verranno attaccati da quella direzione), gli skum si ritirano immediatamente nell'area 183 sperando di tenere i nemici a distanza grazie alla loro portata. Se attaccati da nord, fanno semplicemente quello che possono, combattendo i nemici dall'interno della fontana.

183. Stanza incompleta (LI 4)

Il soffitto di questa stanza è alto ben oltre i 6 metri. La stanza è ancora allo stato naturale sebbene il muro sudovest, una parte di quello nordest e la maggior parte del pavimento siano stati rifiniti con dei mattoni. Una balconata quasi completa, larga 2,4 metri e lunga 9 metri, si trova sul muro sudovest a 4,5 metri d'altezza. Una scala conduce al balcone, addossata contro il suo margine nordovest.

Sul balcone vi sono due barilotti pieni di frecce (entrambi ne contengono trenta).

Creature: Sette combattenti umani controllano quest'area. Due si trovano sempre sulla balconata, ma se sentono arrivare degli intrusi salgono tutti sul balcone, ritirano la scala, e tirano frecce contro i nemici sottostanti. La balconata ha una balaustra che fornisce un quarto di copertura (+2 alla CA).

Umani Com1 (7): pf 8, 5, 4, 5, 10, 5, 6; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Gli skum dell'area 182, se attaccati, potrebbero ritirarsi qui dentro. Se si trovano qui, combattono a terra con le lance lunghe mentre gli umani tirano le loro frecce dalla balconata.

184. Cucina/Corridoio

La parte ovest di questa caverna è stata adibita a cucina, con un focolare e varie casse, borse, barili e cibi di vario genere sui tavoli e dentro gli armadietti. Sul fuoco c'è una pentola che ribolle e diffonde nell'aria l'odore di uno stufato di pesce.

Il resto della stanza è pieno di lunghi tavoli e panche di legno, abbastanza perché vi si possano sedere comodamente trenta persone. Un'area nell'angolo nord è stata delimitata con una corda per fungere da ring per combattimenti, di cui ogni lato misura 4,5 metri.

185. Sala del trono

Un trono massiccio fatto di conchiglie bianche e rosa, coralli e ossa si trova sopra una piattaforma di marmo verde con striature blu nella parte sud della caverna. Due vassoi d'argento, ricoperti di pesce cucinato, crostacei e verdure, si trovano sopra piccoli sostegni di fronte al monumentale trono. Su entrambi i lati del trono c'è una statua di marmo grigio alta 1,2 metri di un umanoide con la testa da pesce che impugna una lancia.

Kelashein usa questa stanza per ricevere ospiti, conferire con i suoi servitori o semplicemente per sognare ad occhi aperti e godere delle proprie manie di grandezze.

186. La fossa (LI 6)

Trappola: Il pavimento di questa stanza è un'illusione (un *muro illusorio*, lanciato da un incantatore di 10° livello), tranne che per uno stretto corridoio intorno al margine est (del quale sono a conoscenza gli abitanti dell'area 187 e 188). Chiunque entri nella stanza cade immediatamente nella fossa profonda 15 metri che si trova sotto l'illusione. Non c'è alcun meccanismo che disattiva la trappola, per cui i personaggi non possono tentare una prova di Disattivare Congegni per evitare la caduta.

Trappola a fossa (profonda 15 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (5d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni n/a (nessun meccanismo da disattivare).

Creature: Intrappolato nella fossa c'è un famelico vermeiena. Obbligato magicamente a restare nella fossa, gli abitanti delle aree circostanti si ricordano solo di tanto in tanto di gettargli del cibo e così è molto affamato e attacca qualsiasi cosa cada nella fossa.

Vermeiena: pf 20; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 182.

187. Alloggio di Kelashein

Nell'angolo ovest di questa caverna senza uscita è appesa un'amaca di rete. Di fianco ad essa c'è un tavolo di legno coperto di piatti che in realtà sono grosse conchiglie, una lanterna e un incensiere.

Contro il muro sud si trova una cassettiera di legno, un armadio, un fonte di marmo pieno d'acqua e una lunga fiocina. Un tappeto quadrato blu-verde copre il pavimento, mentre il muro nord è coperto da un arazzo che mostra scene sottomarine.

La cassettiera e l'armadio contengono abiti ed equipaggiamento personale tra cui uno specchio, una spazzola, alcuni utensili, del gesso e così e via e anche qualche tesoro (vedi sotto).

Creature: Kelashein è una chierica umana di 7° livello, somma sacerdotessa del Tempio dell'Acqua. È ossessionata dal potere. Ha concepito un piano per attaccare e soggiogare il Tempio del Fuoco (vedi "Il Tempio dell'Acqua attacca" a pagina 75), ma se dovesse fallire il Tempio dell'Acqua subirà delle terribili conseguenze.

Kelashein è una donna dal volto severo i cui capelli sono stati tinti di verde e che indossa una corona di corallo. La sua tunica è ocra con una fusciacca blu-verde e il simbolo del Tempio dell'Acqua. Impugna la sua mazza come se fosse uno scettro ed è convinta che un giorno sarà a capo dell'intero Tempio della Distruzione Totale. Apprezza la compagnia dei kuo-toa ed è troppo arrogante per rendersi conto che tutti insieme i kuo-toa sono molto più potenti degli umani nel Tempio dell'Acqua.

Kelashein: Umana Chr7; pf 45; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Se il livello di sicurezza è allo stadio B, si trova nell'area 185. Se è allo stadio C, si reca nel tempio, area 195. Se vi sono rumori di battaglia che provengono da questa stanza, Nilbool sopraggiunge dall'area 188 (se gli è possibile) per dare una mano.

Trappola: La cassettiera è protetta da un *glifo di interdizione*.

***Glifo di interdizione*:** GS 3; scarica elettrica di 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 17 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: Tra i piatti e gli oggetti sparsi sul tavolo c'è un piccolo idolo di una piovra adirata fatto di argento solido (del valore di 600 mo).

Nella cassettiera Kelashein tiene una piccola borsa contenente 55 mo e quattro *pozioni di respirare sott'acqua* ben incartate e da utilizzare in caso di bisogno.

188. Alloggio di Nilbool

Tre sedie di legno, un tavolo con un grosso incensiere a forma di conchiglia e un tappeto quadrato blu-verde costituiscono l'arredamento della stanza. Una piccola libreria di legno e un forziere sempre di legno si trovano contro il muro nord.

L'angolo est della stanza è nascosto da un paravento di legno e carta di riso, dipinto con l'immagine di un'onda di maremoto nell'atto di spazzare via una città umana distruggendola.

L'odore della stanza richiama quello del pesce marcio.

Dietro il paravento Nilbool tiene il suo materasso di paglia che usa per dormire, su cui vi sono cuscini argentati e ricoperti di pelle di pesce. La libreria è stracolma di libri di magia.

Creature: Nilbool è un kuo-toa chierico di 2° livello e mago di 5° livello. Se ne avesse l'opportunità Nilbool complotterebbe contro Kelashein, inseguendo il sogno di creare un Tempio dell'Acqua di soli kuo-toa, ma è già impegnato a complottare contro Oomkaan, il potente mezzo-demone mezzo-kuo-toa che occupa il posto di secondo in comando di Kelashein. Per assecondare il suo scopo, il suo primo obiettivo è trovare la *spada dell'acqua* che è andata perduta (vedi area 203).

Nilbool indossa una veste decorata con conchiglie e pesci sotto una lunga tunica color blu-verde. Le sue orecchie, il naso, la bocca e le scaglie recano numerosi orecchini di corallo e d'oro.

Nilbool: Kuo-toa Chr2/Mag5; pf 43; vedi Appendice 3.

Tesoro: Nilbool conserva quello che è rimasto del tesoro del Tempio dell'Acqua in una scatola chiusa a chiave (CD per scassinarla 27) nascosta sotto il forziere di legno in un buco nel pavimento. Contiene 877 mo, 350 ma e 23 mp.

Il libro degli incantesimi di Nilbool si trova sotto la scatola.

189. Guardie (LI 4)

Questa caverna è molto grande. Nella zona nord della stanza ci sono un paio di tavoli rotondi e qualche sedia. Sui tavoli sono visibili tazze, armi e un paio di grossi libri. Nella parte centrale vi sono un paio di manichini di legno per l'addestramento decisamente consumati. In fondo alla parte sud vi sono un paio di bersagli per arco posizionati sul muro.

Nella metà nord vi sono le seguenti armi: una spada lunga, tre pugnali, un arco lungo e due faretre (ognuna contenente 12 frecce). I libri sul tavolo sono manuali di addestramento al combattimento.

Creature: Nove guardie umane sono qui al momento intente ad addestrarsi e a sorvegliare l'area. Una delle guardie in particolare si trova all'uscita più a est (ben lontana dai bersagli se dovessero essere in uso) in modo da tenere sotto controllo l'area 190. Queste guardie sono nuove, ingaggiate da Kelashein per accrescere le sue forze nel tentativo di espandere il tempio.

Umani Com1 (9): pf 8, 4, 5, 4, 7, 5, 6, 10, 5; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se vengono attaccate o pensano di essere in pericolo, le guardie rovesciano i tavoli e li usano come copertura per quanto è possibile.

Sviluppo: Se le guardie dovessero sentire rumori di combattimento provenire dall'area 190, non ci andranno e nemmeno andranno a vedere cosa succede, poiché la vista della strega marina è pericolosa per loro tanto quanto lo è per gli intrusi. Molto più semplicemente resteranno pronti come seconda linea difensiva.

190. Pozza/Prigione (LI 7)

Un'enorme caverna si dispiega davanti a voi, la maggior parte occupata da una vasta pozza sotterranea di acqua immobile. Sulla roccia all'estremità della pozza si trova una barca a remi di legno. In mezzo alla pozza si erge una colonna di roccia grigia scura. Le pareti di pietra e il pavimento intorno alla pozza sono bagnati e risplendono di lucida umidità.

La pozza è profonda 1,8 metri ai bordi e tre volte tanto al centro. L'acqua è scura ma non così stagnante e salata come quella dello Stalagos. C'è anche una piccola sporgenza nel lato sud della colonna, 30 cm sopra il livello dell'acqua.

Nel lato sud della caverna, sotto il livello dell'acqua, un passaggio subacqueo conduce all'area 190A, una caverna che si innalza a tal punto da superare il livello dell'acqua di 3 metri. Una sporgenza nella parte ovest è asciutta e sul muro di questa vi sono conficcate sei paia di manette.

Le barche a remi (se ne trova una alle due estremità della caverna) possono trasportare quattro creature di taglia Media e sono lunghe circa 2,4 metri.

Creature: Una strega marina di nome Gouquog vive all'interno di questa pozza. È alleata del Tempio dell'Acqua e con l'annis Daagra (vedi area 32 del Fano Esterno). Gouquog sa parecchio del Fano Esterno (compreso il modo di utilizzare le chiavi e la frase chiave per l'accesso al Tempio dell'Acqua).

Gouquog: Strega marina Grr3; pf 34; vedi Appendice 3.

Nella prigione della caverna ci sono due popolani umani, di cui uno ha 0 punti di Forza a causa dell'aspetto spaventoso della strega, mentre l'altro si trova in uno stato catatonico in cui continuerà a piagnucolare ancora per un giorno intero, causato dall'occhio malvagio della strega. Si trovano sulla sporgenza e sono ammanettati.

Umani Pop1 (2): pf 2, 4 (non combattenti).

Tattiche: Gouquog attende nella pozza, vicino alla colonna, eventuali intrusi che giungono su una delle barche (Nascondersi +3). La sua prima azione è tentare di cogliere di sorpresa i nemici nuotando di fianco alla barca e salire in superficie quanto basta da diventare visibile e quindi capovolgere la barca con la sua forza eccezionale. Una barca a remi con sopra quattro personaggi richiede una prova di Forza a CD 20 perché la si capovolga (-1 alla CD per ogni personaggio in meno). Se riesce nel suo intento, si ritirerà per fare uso del suo arco per attaccare i personaggi nell'acqua (senza subire penalità), tirando per primi a coloro che le sembreranno buoni nuotatori.

191. Entrata al tempio

Al centro di questa caverna si trova un quadrato blu-verde con lato di 3 metri, fatto di pietra lisciata e colorata. Da entrambi i lati della caverna un braciere dorato pende dal soffitto per mezzo di una catena. Il fumo che fuoriesce dai bracieri odora fortemente di pesce e sale.

Il quadrato, che è spesso 7,5 cm, non è attaccato al pavimento.

192. Le profondità (LI 8)

Le pareti di questa caverna sono ancora piuttosto rozze ma sembra siano state scolpite per sembrare delle onde (con qualche pesce occasionale) e colorate con un blu-verde scuro. Una guizzante luce di torcia, sotto lenti di vetro blu-verde, dà l'impressione che le onde siano in movimento.

Il centro della caverna è occupato da un'enorme statua di marmo verde che rappresenta tre umanoidi dalla testa di pesce nell'atto di afferrare prigionieri umani che si dimenano in preda all'orrore e che cavalcano un lungo serpente simile a un'anguilla. Questa massiccia statua è lunga 7,5 metri e, se osservata insieme alle mura, sembra che si trovi nelle profondità marine.

Uno strano odore inebriante permea la stanza, come se fosse vecchio incenso o un penetrante profumo.

Un velo di vere alghe marine che pendono dal soffitto nasconde l'alcova a sud. In quest'ultima l'abitatore di questa stanza ha piazzato un letto di alghe e paglia, e ha decorato le pareti con immagini di piovre, pesci, anguille e demoni marini. Di fianco al letto c'è una lunga pipa di cristallo riempita di potenti droghe in grado di alterare le percezioni della mente.

Creature: Oomkaan, un mezzo-demone mezzo-kuo-toa chierico di 4° livello vive nell'alcova. Tecnicamente è il secondo in comando del Tempio dell'Acqua, ma Nilbool in realtà ha maggiore influenza. Oomkaan passa la maggior parte del tempo preso da strani sogni e visioni che sono il risultato delle sostanze stupefacenti di cui fa continuamente abuso.

Oomkaan ha rossi occhi splendenti, una cresta che parte dal naso, continua sul capo e scende sulla schiena e ali da demone nero-verdastre, grandi e funzionali.

Oomkaan: Mezzo-immondo/mezzo-kuo-toa Chr4; pf 40; vedi Appendice 3.

Tattiche: Oomkaan è un combattente molto diretto. Lancia su se stesso *forza straordinaria* e attacca, fermandosi quando si deve curare.

Attaccherà chiunque sia così folle da venire a disturbarlo qui, senza prestare attenzione a chi dichiara di essere.

Trappola: Sotto una roccia nell'alcova, Oomkaan tiene alcuni oggetti di valore in un piccolo buco (Cercare CD 25 per trovarlo). Se si sposta la roccia, si attiva un *glifo di interdizione* che scaglia una maledizione su chi lo attiva come per l'incantesimo *scagliare maledizione*: tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) oppure si subiscono -6 punti di Destrezza effettivi finché non viene eliminata. Oomkaan usa il proprio nome come parola d'ordine per evitare l'effetto.

Glifo di interdizione: GS 5; *scagliare maledizione* (-6 alla Destrezza); tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) per negarlo; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: Nel buco Oomkaan ha messo una borsa di cuoio contenente 35 mo e 80 mp, un *olio della conservazione*, una *verga inamovibile* e una borsa dell'impedimento.

193. Entrata segreta (LI 7)

Si tratta di una caverna naturale con un tunnel che porta verso nord. Al centro c'è una pozza larga 90 centimetri di profondità sconosciuta che sembra essersi scavata la strada all'interno della caverna molto tempo fa.

La pozza è in realtà la parte superiore di un condotto di 4,5 metri pieno d'acqua che porta in basso a una caverna piena d'acqua di circa 7,5 metri di diametro. Quest'acqua è rimasta intrappolata qui molto tempo fa quando il cratere si stava formando e la pressione geologica l'ha spinta a forza verso l'area 193.

Creature: Zeityan, una naga acquatica al servizio del Tempio dell'Acqua, vive in questa caverna, a guardia dell'entrata/uscita segreta che si trova qui. Per essere precisi, vive propriamente nella caverna piena d'acqua sotto l'area 193.

Zeityan è una naga davvero molto vecchia, molto più vecchia di parecchie delle creature che vivono nel Tempio della Distruzione Totale. Nel corso degli anni si è organizzata secondo i propri piani: non crede veramente che Tharizdun possa essere liberato. Conosce e odia profondamente Mhunaath e Yklah, le naga oscure dell'area 10 del Fano Esterno. Per questo motivo, Zeityan non è subito ostile con eventuali intrusi che non sembrino appartenere al Tempio. Se non dovesse essere attaccata immediatamente, cercherebbe di parlare con loro.

Se gli intrusi cercano di trattare con lei, vengono a sapere dalla naga che il posto giusto dove andare è il Fano Esterno (per sconfiggere il tempio, ottenere dei tesori, conoscere la verità o qualsiasi altra cosa che ritenga sia il vero motivo per cui si trovano qui). Il miglior modo per entrare nel Fano Esterno, dice loro, consiste nel sottrarre le *chiavi minori dell'acqua* a Kelashein e Oomkaan (nelle aree 187 e 192; dirà loro anche della trappola dell'area 186). Quindi attraversare lo Stalagos con la barca a remi che si trova attraccata al pontile a sud di qui (area 91) e raggiungere la Porta dell'Acqua.

Fornisce loro anche le seguenti informazioni:

- Le due minacce maggiori del Fano Esterno sono le stregone Mhunaath e Yklah, che a volte assumono le sem-

bianze di naga (questa è una bugia).
- Nessuno crede realmente che Tharizdun possa davvero essere liberato (bugia).
- I sognatori di morte sono più preoccupati per ciò che sta accadendo in qualche posto lontano piuttosto che qui nel loro tempio e quindi è possibile muoversi all'interno di esso con relativa sicurezza (vero, la naga non lo sa, ma si riferisce al Tempio del Male Elementale dove i sognatori di morte sperano di scoprire l'accesso ai nodi elementali).

Tattiche: Se quello che i PG vogliono è un combattimento, sarà quello che avranno. Sfruttando l'acqua e il bordo della pozza che le consentono di avere nove decimi di copertura, sale nella caverna e lancia incantesimi ma solo dopo aver lanciato su di sé *armatura magica* e *distorsione*.

Tesoro: In fondo alla caverna inferiore, tra alcune formazioni rocciose dalla forma strana, si trova uno scheletro umano che indossa un'armatura completa perfetta e due anelli di platino con insegne di leone (ognuno del valore di 40 mo). Di fianco c'è un'*ascia da battaglia+1* e undici *quadrelli+1*. Il resto dell'equipaggiamento in possesso di questa persona è marcito ed è quindi inutilizzabile.

194. Guardiani del tempio (LI 8)

Nel corridoio che porta a nordovest e che comincia alla fine delle scale, questa caverna è riempita di acqua a una profondità di 90 cm. L'acqua è stagnante e fortemente salata, come quella dello Stalagos.

> Il tunnel pieno d'acqua si allarga in una caverna. Un'irreale luminescenza blu tremolante arriva da sudest, abbastanza intensa da illuminare debolmente anche la caverna.

L'acqua della caverna è profonda 3 metri e rimane a questa altezza man mano che il tunnel prosegue verso sudest.

Creature: Tre skum piuttosto grossi e robusti vivono in questa pozza. Ognuna di queste creature ha un simbolo giallo sul petto come se vi fosse cresciuto e fosse parte della loro orrenda creazione (ed è proprio così). Il simbolo richiama vagamente un teschio umano intrecciato con qualcosa simile a una corda, come un tentacolo. È il simbolo del Secondo, un aboleth sognatore di morte che ha creato questi skum (e quelli nell'area 182) e li ha donati al Tempio dell'Acqua.

Skum Grandi (3): pf 44, 45, 50; GS 5, 6 DV, CA 15.

Aggiungere i seguenti modificatori:

+3 all'iniziativa, +5 alla Forza, +5 alla Destrezza;

+5 ai tiri per colpire, +3 ai danni da morso, +1 ai danni da artigli e speroni;

+2 ai tiri salvezza, +3 a Muoversi Silenziosamente, +7 a Nascondersi, +4 a Scalare, +1 a tutte le altre abilità;

Arma Focalizzata (balestra sottomarina);

Nuovo attacco: balestra sottomarina, +9 a distanza (1d8 danni).

Ognuno degli skum è armato con una strana balestra pesante perfetta e di precisione, studiata per tirare sott'acqua ma con gittata dimezzata (i personaggi possono rivendere questi oggetti per 200 mo ciascuno). Ognuno degli skum è sotto l'effetto degli incantesimi speciali *forza straordinaria* e *grazia felina* descritti nell'area 195.

Tattiche: Gli skum tirano con le loro balestre prima di buttarsi in mischia con i loro artigli e speroni.

Sviluppo: Queste creature non si ritireranno da qui e non si sposteranno nell'area 192 anche se dovessero sentire rumori di intrusi. Tuttavia, se qualcuno dovesse attaccare il Tempio dell'Acqua e gli skum si trovano ancora qui, interverranno e lo difenderanno affrettandosi il più possibile (a nuoto, possono arrivarci in 1 round).

195. Il Tempio dell'Acqua (LI 8)

> Questa enorme caverna presenta un soffitto che si trova a 6 metri dal livello dell'acqua. Una piattaforma della forma di un quadrato con lato di 15 metri, scolpita nella roccia verde scuro, si innalza sopra il livello dell'acqua di circa 25 centimetri. Sembra che vi siano numerose pozze sulla sua superficie che contengono acqua diversa da quella tutt'intorno. Tutta la stanza brilla di una radianza blu che si riflette nei muri e sul soffitto. Il tutto è pervaso da un forte odore di acqua salata e di pesce.

Quest'intera area è sacrilega, come per la descrizione dell'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli), l'incantesimo *profanare* concede a tutti gli esseri malvagi un incantesimo *aiuto* lanciato da un incantatore di 10° livello, per tutto il tempo che si troveranno nella stanza.

L'acqua è profonda 3 metri e la piattaforma al centro scende fino al pavimento (rendendolo spesso quasi 3,3 metri).

Una volta sulla piattaforma, un personaggio può vedere quanto segue:

> Tre pozze si trovano sulla piattaforma. Una è limpida e sembra essere profonda circa 1,8 metri. La seconda è verde e limacciosa. La terza è nera.
>
> Le pozze circondano un cubo blu trasparente. In cima al cubo c'è un coltello ricurvo e un paio di corni modellati come pesci.

Tutte e tre le pozze sono molto pericolose e sono l'essenza degli aspetti malvagi di acqua e liquido.

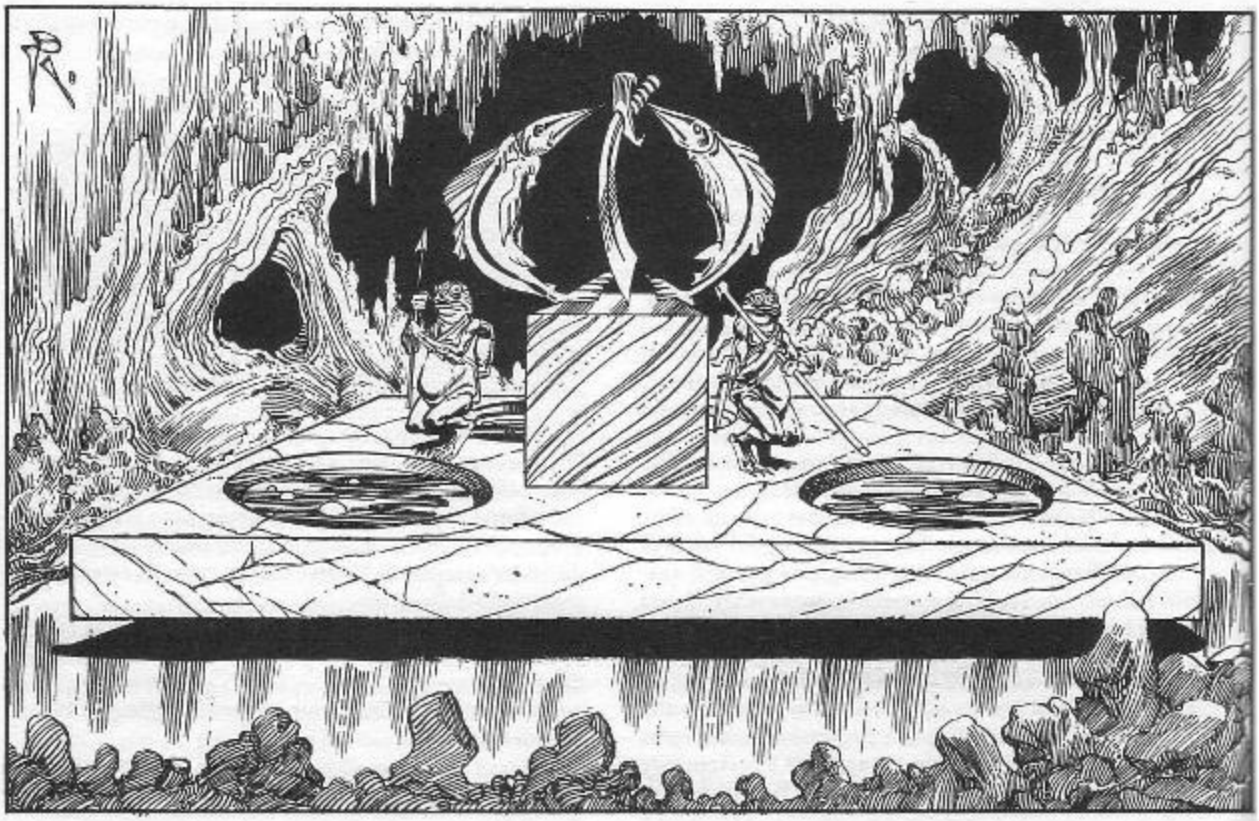
La pozza limpida in realtà contiene un fortissimo acido. Chiunque lo tocchi subisce 1d6 danni da acido. Chiunque vi sia immerso subisce 3d6 danni da acido per round.

La pozza verde è piena di alghe e muschio. Una chiazza di fanghiglia verde vive al suo interno. I personaggi che toccano la pozza toccano automaticamente anche la fanghiglia. La fanghiglia verde infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione per round mentre divora la carne. Al primo round di contatto la fanghiglia può essere grattata via da una creatura (molto probabilmente distruggendo l'oggetto che si è usato per compiere quest'azione), ma poi deve essere gelata, bruciata o tagliata via (infliggendo danni anche alla vittima quindi). Freddo o caldo estremi, la luce del sole o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Contro il legno e il metallo la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

La pozza nera è maledetta. Quest'acqua salmastra e fetida contamina chiunque la tocchi e fallisca un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) rendendone la pelle rinsecchita e mutandone il colore in un porpora scuro. La vittima perde 1d4 punti temporanei di Costituzione e 1d3 punti temporanei di Forza e continua a perdere queste quantità ogni giorno (ogni giorno è possibile porre fine a questa tortura effettuando il tiro salvezza di cui sopra). Questi effetti persistono finché qualcuno non lancia un incantesimo *rimuovi maledizione* o finché la vittima non muore.

Sviluppo: Possono esserci più sviluppi in questa stanza.

Le pozze: Se un essere malvagio tocca tutte e tre le pozze (e sopravvive), viene premiato con gli incantesimi *forza straordinaria* e *grazia felina* massimizzati della durata di una



settimana, oltre alla capacità di respirare sott'acqua sempre per una settimana (se la creatura non è già in grado di farlo). Se un essere non malvagio tocca tutte e tre le pozze, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o desiderare ardentemente di suicidarsi annegandosi. Questo bisogno impellente passa dopo 1d3 minuti.

Corni e coltello: Il coltello ricurvo è perfetto ma viene utilizzato solo per sacrifici umani. Se i corni vengono suonati nello stesso momento, un enorme elementale dell'acqua di allineamento malvagio compare e si mette agli ordini dei suonatori, se sono in grado di parlare l'Aquan (altrimenti attaccherà semplicemente chiunque non indossi il simbolo del Tempio dell'Acqua). Questo effetto funziona solo in questa stanza e solo una volta al giorno. Qualsiasi creatura non malvagia che tocchi uno dei due corni ne sente il terribile male intrinseco. Se una creatura soffia nel corno, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o impazzire per 2d6 ore, cominciando ad attaccare qualsiasi creatura vivente che gli sia vicina. Anche dopo questo lasso di tempo, la creatura subisce un risucchio permanente di 1d4 punti di Saggezza.

Elementale dell'acqua Enorme: pf 152; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 74.

Altare e chiave: Se qualcuno si trova sulla piattaforma con in mano una *chiave maggiore dell'acqua* e pronuncia le seguenti parole: "Le onde si abbattono inesorabilmente", viene "benedetto" dalla chiave e può oltrepassare liberamente la Porta dell'Acqua (area 11), con o senza la chiave.

Distruggere l'altare: Se la parte superiore della piattaforma viene distrutta (durezza 8, 120 pf, CD per distruggerla 35), l'effetto dell'incantesimo *profanare* è dissolto e la *spada dell'acqua* perde tutti i suoi poteri. Due round più tardi, l'acqua nella stanza comincia a turbinare e il soffitto di pietra a collassare. Chiunque si trovi nella stanza deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) o essere colpito per 3d6 danni. Chi si trova nell'acqua deve effettuare prove di Nuotare (CD 20) o cominciare ad annegare. Questa situazione continua per 1d4+1 round con parte della stanza che collassa definitivamente.

Tesoro: I corni funzionano solo in questa stanza. Hanno un valore puramente ornamentale di 50 mo ciascuno.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

196. Caverna del sovrintendente (LI 8)

Il bagliore blu da ovest illumina questa caverna. Una spada fatta di corallo e conchiglie e decorata con delle perle è appesa al muro. Su un gancio c'è un pesante mantello di cuoio nero fuori dall'acqua. Un incensiere d'argento brucia all'interno un incenso oleoso e salato ed è appeso al soffitto con una catena.

Sotto la superficie (l'acqua qui è profonda 3 metri), il kuo-toa Urlurg si è costruito una piccola nicchia larga abbastanza perché riesca a dormirvi all'interno.

Il mantello non è magico ma è ben oleato in modo da essere impermeabile. Urlurg lo conserva per eventuali escursioni in superficie di lunga durata.

Creature: Questa caverna è la casa di Urlurg, un kuo-toa monaco di 6° livello. Ha il ruolo di "sovrintendente" nella società kuo-toa.

Urlurg: Kuo-toa Mnc6; pf 44; vedi Appendice 3.

Tesoro: La spada appesa al muro, sebbene non abbia alcun valore come arma, vale 750 mo come oggetto ornamentale. L'incensiere vale 50 mo.

Sviluppo: Se Urlurg è stato ucciso durante l'attacco al Tempio del Fuoco (vedi "Il Tempio dell'Acqua attacca" a pagina 75), i personaggi troveranno la stanza disabitata.

Se Urlurg sente (Ascoltare +12) rumori di combattimento nelle aree 194 o 195, richiamerà i kuo-toa dell'area 197 e quindi si muoverà per aiutare.

197. Tana dei kuo-toa (LI 8)

Questa caverna è lunga e piena d'acqua con numerose sporgenze lungo tutto il suo perimetro. Il bagliore blu arriva anche qui da ovest illuminando la maggior parte della caverna.

Sulle sporgenze vi sono letti che sembrano più che altro nidi, fatti di canne e vari pezzi di stoffa, con sopra anche borse, scatole o altri oggetti da equipaggiamento.

Questa è la tana per tutti i kuo-toa (tranne quelli che hanno degli alloggi personali) nelle miniere sulla cima del cratere: sembra che possa ospitare svariate dozzine di kuo-toa.

Creature: Due kuo-toa e sei kuo-toa guerrieri di 1° livello si trovano qui al momento.

Kuo-toa (2): pf 12, 13; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 113.

Kuo-toa Grr1 (6): pf 20, 18, 24, 23, 19, 26; vedi Appendice 3.

Tesoro: Se un personaggio perquisisce le sporgenze troverà per lo più equipaggiamento personale e oggetti di proprietà dei kuo-toa che abitano qui: abiti (soprattutto bardature di cuoio e cinghie), reti, una piccola corda, un po' di cibo, una bevanda oleosa e qualche pugnale di conchiglie decorativo (senza valore). Su una delle sporgenze si può rinvenire una *pozione di cura ferite leggere* in una borsa con dell'equipaggiamento, mentre un'altra contiene tre pezzi di corallo lavorato (ognuno del valore di 50 mo).

Sviluppo: Se i quattro kuo-toa guerrieri che hanno partecipato all'attacco contro il Tempio del Fuoco sono stati uccisi (vedi "Il Tempio dell'Acqua attacca" a pagina 75), allora i personaggi incontreranno solo i due che sono rimasti qui.

I kuo-toa di quest'area conoscono le proprietà magiche dei corni nell'area 195. Se sentono degli intrusi o vengono chiamati da Urlurg, si muovono verso quell'area e soffiano nei corni (a meno che ovviamente non sia presente uno dei sacerdoti, nel qual caso fanno quello che viene loro ordinato).

198. Orsogufi (LI 6)

Arrivando in questa stanza si vedono sul pavimento del corridoio che vi conduce delle macchie di sangue, e difatti ci sono tre cadaveri umani uccisi di recente, in abiti e armatura di colore nero, che giacciono sul pavimento.

Creature: Due orsogufi sono appena risaliti dal Sottosuolo e adesso si trovano in questa caverna ma non si sono ancora costruiti una tana. Stanno divorando i cadaveri delle tre guardie che hanno ucciso nell'area 199 e trascinato qui. Entrambi sono lievemente feriti.

Orsogufi (2): pf 45, 63; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 142.

Tattiche: Non hanno in mente altro che mangiare al momento. Non hanno alcuna intenzione di correre dietro a eventuali intrusi che scappano o ad andare a investigare se dovessero sentire rumori provenire dall'esterno della caverna.

Tesoro: Ognuna delle guardie possedeva 2d10 mo e indossava una corazza di bande.

199. Massacro

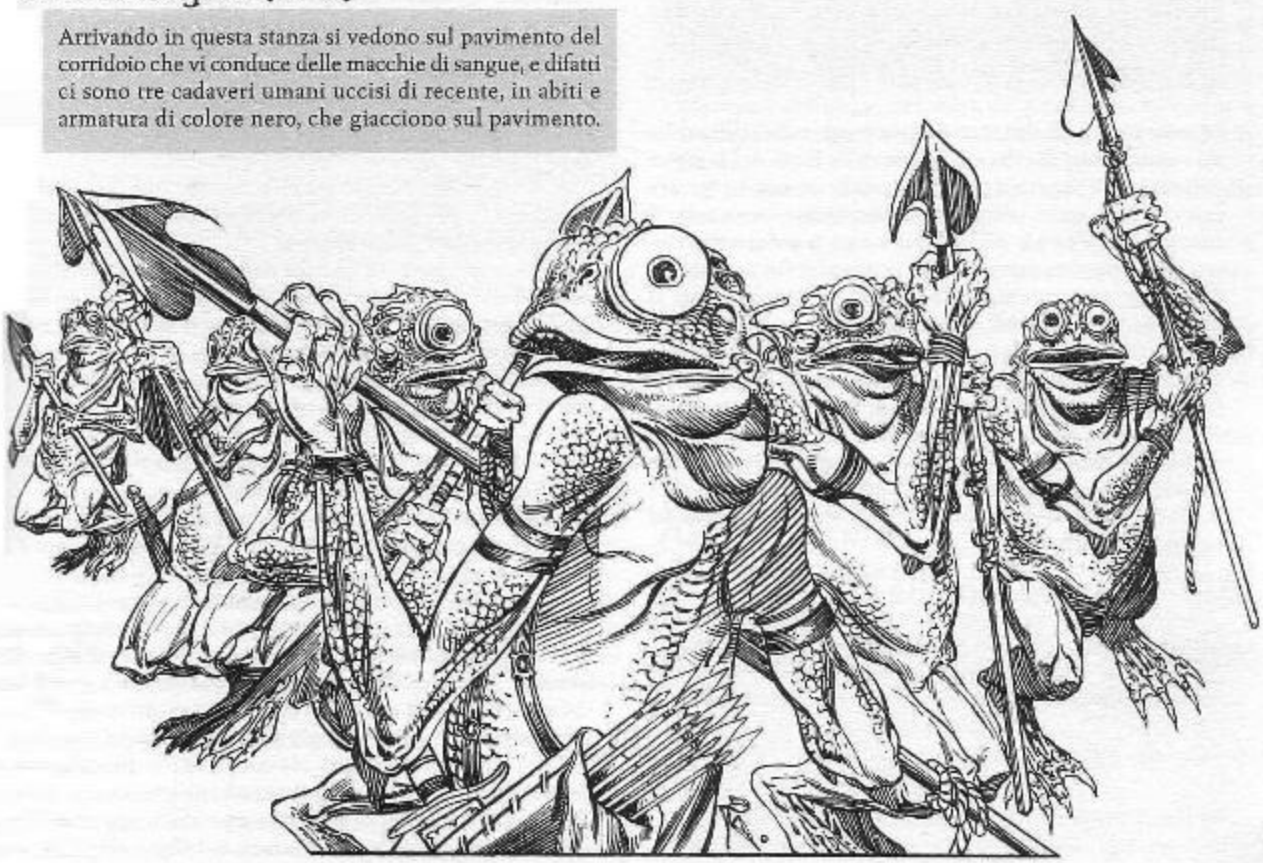
Tre umani in abiti neri e con l'armatura tipica del Tempio con il simbolo del triangolo nero intorno al collo, giacciono morti nella parte est di questa caverna, i loro corpi martoriati e straziati. Spade e archi giacciono di fianco ai cadaveri: il doppio di quante sembrerebbero necessarie per tre guardie. Macchie di sangue conducono da questa caverna a est, fuori da quest'area.

Nell'angolo ovest della caverna c'è una panca di legno, un barilotto per terra con sopra una tazza di ceramica e un tavolino con sopra pane e formaggio, oltre una lanterna accesa. Sopra la panca c'è una cote per affilare.

Queste guardie, che venivano dal Complesso del Ponte Nord, fuggirono dagli orsogufi dell'area 198 senza sapere dove andavano.

Il barilotto contiene acqua.

Tesoro: Ognuno dei cadaveri ha addosso 2d10 mo, una corazza di bande, una spada lunga, un arco lungo e 1d12 frecce. Inoltre, altre tre spade lunghe e altri due archi si trovano per terra (appartenenti ai morti nell'area 198).



200. Ampia caverna (LI 3)

Vicino al muro nord di questa caverna c'è una pila di attrezzi impolveratí e arrugginiti: picconi, pale, martelli, spuntoni e 3 metri di catene.

Nessuno di questi oggetti è più utilizzabile.

Trappola: Il passaggio che porta a ovest è protetto da una trappola. All'imboccatura di questa caverna c'è una fossa coperta con della sostanza grigia e quindi ricoperta con polvere e rocce in modo da sembrare naturale. La fossa è larga 3,6 metri (la larghezza dell'imboccatura del tunnel), lunga 3 metri, profonda 12 metri e riempita di spuntoni di legno. Dal momento che è priva di qualsiasi meccanismo, questa trappola non si può disattivare. Venne messa qui per protezione dalle creature delle aree 202 e 203 (ma senza risultato poiché semplicemente la evitano scalando intorno sapendo che c'è una trappola).

In fondo alla fossa c'è un gorilla crudele morto la cui carcassa putrescente è coperta di larve.

Trappola a fossa con spuntoni (profonda 12 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (4d6), +10 mischia (1d4 spuntoni per 1d4+4 danni per ogni colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 18); Disattivare Congegni n/a (nessun meccanismo da disattivare).

201. Caverna minuscola

Il muro sud di questa caverna è fatto di pietra intonacata con malta con una porta di legno al suo interno. Per il resto la caverna è vuota, le altre pareti ovviamente lavorate con picconi e attrezzi, e il pavimento coperto di pietrisco.

La porta a sud è chiusa a chiave (CD per scassinarla 25).

202. Gorilla crudeli (LI 5)

Sparsi per questa caverna ci sono ossa, casse e barili rotti, sacchi squarciati e gomitoli di peli neri e grigi. C'è un forte odore di animali e di cibo andato a male.

Le casse rotte e gli altri materiali sono stati rubati dai gorilla tra i contenitori di cibo e bevande delle forze del Tempio.

Creature: Quattro gorilla crudeli vivono in questa caverna. Non molto tempo fa queste creature erano sotto il controllo del Tempio della Terra, ma un mese fa circa riuscirono a fuggire, minacciando le guardie del complesso del ponte (aree 205-216). Molto abili (particolarmente il loro capo nell'area 203), questi gorilla fanno delle incursioni, rubano e uccidono per sopravvivere. Qualche volta arrivano di soppiatto all'area controllata dal Tempio dell'Acqua, scalando silenziosamente intorno alla pozza dell'area 190 per procacciarsi cibo e facili prede nell'area 189.

Due dei gorilla hanno ancora le manette attaccate alle gambe, da cui penzolano pezzi di catena rotta.

Gorilla crudeli (4): pf 34, 29, 32, 40; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

203. Capo dei gorilla (LI 7)

Sporcizia e spazzatura, teschi e ossa, coprono il pavimento di questa caverna. L'area più a nord è occupata da una pozza d'acqua larga 2,1 metri che sembra poco profonda. Un rivolo d'acqua serpeggia lungo la parete di pietra lavorata e si aggiunge alla pozza.

La pozza viene alimentata da acqua piovana che scende attraverso le fessure nella roccia. È profonda solo 90 cm, ma ai margini e sul fondo vi sono numerose buche più profonde.

Creature: Un gorilla crudele particolarmente grosso e intelligente, con un ciuffo di pelo bianco sulla testa, vive qui. Comanda i gorilla dell'area 202 nelle loro incursioni alla ricerca di cibo.

Gorilla crudele: pf 100, 15 DV; +8 ai tiri per colpire; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

Tesoro: Con una prova di Cercare (CD 20) si possono rinvenire, tra la spazzatura e le ossa, un paio di pugnali perfetti in foderi ancora legati a una cintura rotta, una spada lunga normale e un simbolo del Tempio dell'Acqua. La *spada dell'acqua* (vedi Appendice 1) giace nella pozza (Cercare CD 24 per trovarla), poiché venne rubata nel Tempio dell'Acqua da un ladro che è stato in seguito ucciso dai gorilla.

204. Lunga caverna

Un cadavere di gorilla, che probabilmente era alto 2,4 metri con lunghi peli grigi, artigli massicci e grossi denti gialli, marcisce nella parte ovest della caverna. Sembra che il corpo sia stato parzialmente divorato.

I trogloditi che difendono il tempio ad ovest hanno ucciso questo gorilla che una volta faceva parte della banda nelle aree 202 e 203.

Note generali sul complesso del ponte nord

Oamarthis, un duergar guerriero, è a capo del più piccolo e più debole dei complessi dei tre ponti. La sua vicinanza ai Templi dell'Acqua e della Terra lo fa apparire agli occhi dei signori del culto come relativamente sicuro. Oamarthis ha la reputazione di trattare il suo personale meglio di quanto non facciano gli altri capi delle miniere. Come risultato sono più attenti e leali.

Il complesso costituito dalle aree 205-216 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta, si trova sempre al livello A. Se una qualsiasi di queste aree è attaccata, passano al livello B il più rapidamente possibile e si rimane in circospezione per il resto della giornata. Se si verifica un attacco mentre si è al livello B, si passa al livello C il più rapidamente possibile e così si resta fino alla fine della giornata.

A. Rilassamento. Come già menzionato. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma hanno una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Le guardie delle aree 205 e 206 prendono 10 alle prove di Ascoltare senza penalità. I cani nell'area 210 pattugliano l'area compresa tra il loro recinto e il corridoio che conduce alla porta dell'area 201.

C. All'erta. I cani si spostano nell'area 205 per incrementare il numero delle guardie qui presenti. Le guardie dell'area 211 si muovono nell'area 206 insieme a Oamarthis e Riu Lotaas. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare senza penalità.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo di ferro nero dell'Antico Occhio Elementale. Il nero è il colore predominante dei loro abiti.

Le aree 205-216 sono tutte illuminate da torce in supporti di ferro. Tutti i soffitti sono alti 4,5 metri, a meno che non sia specificato altrimenti, e le porte sono di legno (durezza 5, 15 pf, CD per sfondarle 18 se chiuse a chiave). Quasi ogni muro è ricoperto da un leggero strato di intonaco grigio, anche se per lo più rovinato e crepato.

Gli abitanti delle aree 205-216 conoscono la disposizione delle aree 198-217. Sanno fin troppo bene che sono schiacciati tra il Tempio dell'Acqua e il Tempio del Fuoco e hanno informazioni generali su entrambi, e, infatti, reagiranno

con ostilità a chiunque porti i simboli di questi templi. Conoscono anche la disposizione generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e tre ponti che portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo, e che la porta dall'altra parte del ponte può essere aperta con una chiave speciale che "principalmente hanno solo i sacerdoti".

205. Guardie (LI 3)

In questa stanza ci sono due tavoli rotondi circondati da sedie. Uno di questi è coperto da piccole pedine con immagini di alberi, persone e mostri. Sull'altro c'è parecchio cibo e bevande: un vassoio di stagno con pane, carne e formaggi e due bottiglie di vino.

Un grosso gong si trova nell'angolo sudest, con un maglio appeso a un gancio al muro di fianco.

Le pedine sono di un gioco elfico chiamato *Vento imprevedibile*.

Creature: Sei guardie (tre umani e tre elfi) si trovano in questa stanza per riposarsi (e, in teoria, attenti a eventuali problemi).

Umani Com1 (3): pf 6, 5, 7; vedi Appendice 3.

Elfi Com1 (3): pf 3, 5, 4; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se attaccati o se si trovano nei guai, una delle guardie suona il gong forte in modo da allertare le aree 206-208, 211 e 214-216.

Queste guardie non interrogano nessuno che indossi gli abiti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri ecc.) o che porti i simboli dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun, a meno che non indossino anche i simboli associati ai Templi dell'Acqua o della Terra.

Sviluppo: Se queste guardie sentono rumori di combattimento da altre parti, si muoveranno per aiutare i loro compagni: è il loro lavoro. Se sentono rumori di movimento nel corridoio nord-sud che si trova a nord, si muoveranno per investigare.

206. Guardie (LI 3)

Un lungo tavolo, con ai lati due panche di legno, si trova nella parte ovest di questa stanza. Un pugnale è conficcato nel legno del tavolo, e vicino si trovano due piatti coperti di briciole. Le pareti di questa stanza sono ricoperte con dell'intonaco e con affreschi raffiguranti eserciti che distruggono, saccheggiano e depredano città. Una leva di ferro spunta dal muro sud con vicino una serratura.

Con un attento esame degli affreschi si nota che i soldati portano stendardi che recano il simbolo dell'Antico Occhio Elementale.

Creature: Qui si trovano altre sei guardie.

Umani Com1 (3): pf 6, 5, 6; vedi Appendice 3.

Elfi Com1 (3): pf 4, 5, 5; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se attaccati da ovest, si ritirano immediatamente sperando di trascinare gli intrusi a combattere con la chimera. Altrimenti, cercano di respingere gli intrusi come meglio possono.

Queste guardie non interrogano coloro che indossano le vesti del Tempio (tuniche ocra, mantelli neri ecc.) o che recano i simboli dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun, a meno che non porti anche quelli del Tempio dell'Acqua o della Terra.

Sviluppo: Qui si possono verificare due differenti sviluppi.

Azioni delle guardie: Se le guardie sentono rumori di battaglia (Ascoltare +1) nell'area 205, si muovono per aiutare i loro compagni. Se sentono rumori di combattimento dall'area 207, si muoveranno per tirare frecce agli intrusi che stanno combattendo la chimera. In caso contrario, rimangono qui nella loro postazione.

Leva: Sul muro sud c'è una leva. Se spinta in basso, la catena della chimera dell'area 207 si ritira nel muro di tre metri rendendo sicuro il passaggio nel corridoio che porta all'area 211 (anche l'arma a soffio della chimera non arriva così lontano). La leva torna al suo posto in 3 round (rilasciando la catena che torna così a misurare 6 metri) a meno che qualcuno non la trattenga giù. Se qualcuno arriva dall'area 211 e ha bisogno di passare per il corridoio, deve dire ad alta voce "Incatenate la bestia!" alle guardie di questa stanza.

Vicino alla leva è visibile una grossa serratura. Se vi viene inserita la chiave appropriata, la catena dell'area 207 si ritira completamente nel muro e una porta di ferro (durezza 10, 60 pf, CD per sfondarla 28) si chiude di colpo isolando l'alcova. Oamarthis e Riu Lotaas sono in possesso delle uniche due chiavi esistenti e ne fanno uso quando vogliono far attraversare il ponte in sicurezza a qualcuno che approvano.

Se si gira la chiave nel senso sbagliato la catena viene rilasciata completamente e la chimera è libera. Di conseguenza, attivare il meccanismo richiede una prova di Scassinare Serrature (CD 20) ma per farlo senza liberare la chimera è necessaria una prova di Scassinare Serrature a CD 30 (o una prova di Disattivare Congegni a CD 25 effettuata prima della prova di Scassinare Serrature).

207. Ponte (LI 7)

A est del largo passaggio si estende una piccola area di 3 metri di profondità e ampia altrettanto, permeata dall'odore di sterco e muschio. Subito a sud, il corridoio conduce a un ponte in muratura che attraversa le acque grigie e stagnanti contenute nel cratere.

Creature: Orgoglio e letizia di Oamarthis, comandante del complesso di questo ponte, è questa chimera che lui ha soggiogato e condotto qui per sorvegliare il ponte 24 ore al giorno. Una pesante catena perfetta (durezza 10, 45 pf, CD per spezzarla 28), lunga 6 metri la tiene legata alla parte posteriore dell'alcova nel muro est. La chimera è impazzita e odia la sua prigionia anche se ha smesso di lottare con la catena.

Chimera, testa di drago bianco: pf 80; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 37.

Tattiche: Se viene attaccata da nemici con armi a distanza, si ritira nell'alcova. Da qui, può usare la sua arma a soffio contro qualsiasi personaggio riesca a vedere.

Sviluppo: Un meccanismo attivato nell'area 206 può liberare la catena dal muro, o può farla ritirare al suo interno mentre una porta di ferro si chiude davanti all'alcova (vedi area 206 per maggiori informazioni).

Se sentono la chimera combattere, le guardie dell'area 206 sopraggiungono e tirano frecce contro i suoi nemici (ma mantengono comunque una certa distanza).

208. Caserma (LI 1 se le guardie sono sveglie)

Venti brande di legno con materassi imbottiti, un lungo tavolo e alcune sedie, e almeno dieci piccole cassettiere costituiscono l'arredamento di questa stanza affollata.

Sul tavolo si trovano un liuto, un'arpa, e una pila di libri di fianco a una statuetta di un lupo. Un grosso barile d'acqua si trova aperto sotto il tavolo.

Ai muri vi sono rastrelliere che contengono spade, lance e archi. Sei faretre sono appese a pioli.

La statua vale circa 30 mo. I libri trattano diversi argomenti (ognuno degli otto libri vale 1d6 mo). Le cassettiere contengono abiti, specchi, spazzole, pettini, salviette, ceretta per peli e altro equipaggiamento vario.

Nove spade lunghe, venti lance corte, dieci lance lunghe e sette archi lunghi sono appesi al muro. In ognuna delle faretre si trovano circa una dozzina di frecce.

Creature: Due guardie dormono in questa stanza. Se vengono svegliate, impiegano 10 round per prepararsi.

Umani Com1 (2): pf 6, 5; vedi Appendice 3.

Sviluppo: Solo urla o rumori di combattimento nell'area 206 o il suono del gong nell'area 205 sveglierà queste guardie (a meno che, ovviamente, qualcuno non le venga a svegliare di proposito).

209. Magazzino

Casse, barili, sacchi e fagotti riempiono questo magazzino.

Il materiale che si può reperire qui è piuttosto fresco e varia dal cibo (farina, frutta, verdure, formaggio, carne secca e così via) a oggetti vari (60 metri di corda, 9 metri di catene, coperte, carta, torce, attrezzi ecc.).

210. Canile (LI 5)

L'odore di urina e pelo è molto forte qui. La stanza è per lo più vuota tranne che per un basso trogolo d'acqua, un altro trogolo vuoto al suo fianco e sei pagliericci imbottiti.

La piccola stanza a sud contiene cibo e ulteriore acqua per i cani ma è quasi vuota. Le guardie dovrebbero in teoria pulire questo canile regolarmente e gettare la spazzatura nello Stalagos.

Creature: Sei rottweiler, addestrati a combattere, vivono in quest'area. Possono muoversi liberamente per il complesso ma hanno paura della chimera e non le si avvicinano.

Cani da galoppo (6): pf 15, 20, 16, 13, 11, 10; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 192.

Sviluppo: Se i cani sentono rumore di combattimento (Ascoltare +5), corrono sul posto e attaccano chiunque non riconoscano (conoscono tutte le guardie e il personale del complesso). Se sono di pattuglia, ringhiano e abbaiano a chiunque non riconoscano, ma non attaccano a meno che non glielo ordini una guardia.

211. Grande sala (LI 10)

Questa grande stanza dalla forma irregolare contiene sei lunghi tavoli di legno, ognuno affiancato da panche. A capotavola di due di questi c'è una sedia imbottita e decorata. Alle pareti ricoperte con intonaco sono appesi arazzi rosso e oro e dello stesso abbinamento di colori sono i tappeti che corrono lungo i lati della stanza e tra i tavoli.

La porta della sala che conduce all'area 213 è chiusa a chiave (CD per scassinarla 25).

Creature: Al momento Oamarthis, il comandante duergar del posto, Riu Lotaas, il suo seguace barghest, e sei combattenti umani sono seduti intorno a un tavolo e stanno discutendo animatamente.

Questa riunione è stata indetta perché Oamarthis vorrebbe condurre questo gruppo fuori dal complesso per cacciare e uccidere i gorilla crudeli (aree 203 e 204) che hanno attaccato la zona sotto la loro influenza.

Oamarthis: Duergar Grr7; pf 62; vedi Appendice 3.

Riu Lotaas: Barghest superiore; pf 66; possiede la chiave per la leva dell'area 206; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 24.

Umani Com1 (6): pf 5, 6, 5, 5, 9, 7; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se vengono attaccati qui, i combattenti rovesciano i tavoli come copertura e usano i loro archi. Riu usa

immagine proiettata, charme e *charme sui mostri* da dietro il tavolo per quanto tempo riesce, quindi cerca di muoversi tra i tavoli, nascosto, per compiere un attacco a sorpresa con il suo spadone. Oamarthis diventa invisibile, quindi si ingrandisce, avvicinandosi per compiere anche lui un attacco a sorpresa.

Se confrontato ma non attaccato, Oamarthis pretende di sapere l'identità di ognuno degli intrusi e il perché si trovino qui, anche di quelli che indossano i colori o i simboli del Tempio.

Sviluppo: Se sentono qualsiasi rumore di combattimento, si muovono in direzione dei rumori per aiutare i loro compagni. La scarsa attenzione che hanno nei confronti di ciò che li circonda dà loro una penalità di -10 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Tesoro: Oamarthis possiede una mappa delle aree dalla 198 alla 217 che al momento si trova sul tavolo.

211A. Latrina

212. Cucina

La stanza emana un odore di spezie, pane appena fatto e di carne alla brace. Un grande camino con un arrosto allo spiedo e un pentolone in ebollizione si trova nel muro est. Due tavoli, su cui vi è del pane fresco, verdure tagliate e recipienti con miscugli non ancora portati a termine si trovano al centro della stanza.

Creature: Al contrario di quello che accade da altre parti nelle miniere, in questo complesso c'è un cuoco a tempio pieno. Quest'uomo di mezza età è particolarmente dedito al suo lavoro e non ha alcun desiderio di combattere.

Cuoco: Pop2; pf 5 (non combattente).

213. Alloggio del comandante (LI 3)

Entrambe le porte da entrambi i lati del corridoio che porta a questa stanza sono chiuse a chiave (CD per scassinarle 24). Il corridoio è protetto da una trappola (vedi sotto).

Questa stanza presenta un grosso letto con coperte blu e cuscini bianchi. Il resto dell'arredamento è costituito da un forziere, un cassettone, un armadio, una libreria, due tavoli (uno piccolo e uno grande) e una grossa sedia imbottita. I muri presentano affreschi di figure scheletriche abbigliate con lunghe tuniche che danzano tra i falò.

Sul piccolo tavolo di fianco al letto c'è una lampada ad olio. Su quello grande sembra che ci siano un foglio di carta e il necessario per scrivere.

L'armadio e il cassettone (che ha due cassetti) contengono abiti adatti ad un nano, per lo più di colore grigio. Nel cassettone c'è anche dell'equipaggiamento personale.

I libri contenuti nella libreria coprono una vasta gamma di argomenti (ognuno dei venti vale 1d10 mo), tra cui la venerazione dell'Antico Occhio Elementale, la storia dei culti malvagi e un piccolo tomo scritto a mano che contiene la storia segreta del Tempio del Male Elementale. Quest'ultimo tratta dei sostenitori segreti del tempio (sebbene non in gran dettaglio), il salvataggio di alcuni importanti individui (compreso il capo del Tempio, un chierico di nome Hedrack) e il fato di Lareth il Bello (vedi Capitolo 3: "Paese fantasma e tempio in rovina").

Sul tavolo grande, vicino a penna e calamaio, gli avventurieri possono trovare una lettera scritta di recente con una grafia fluida (in Comune):

Signori,
è passato un mese ormai da quando qualcuno ha fatto richiesta di usare il nostro ponte, ma probabilmente è meglio così. Siamo sotto assedio. Non solo le forze dei vicini Templi della Terra e dell'Acqua derubano e malmenano i miei sottoposti, ma ora anche un branco di Raagen particolarmente astuti (ciò che la mia gente chiama gorilla delle caverne), ha cominciato a derubarci e ad attaccare occasionalmente le mie forze. Se mandassi un gruppo di combattenti armati presi dalle mie truppe, rischierei di non poter più garantire la sicurezza di quest'acceso al Fano Esterno, ed è per questo motivo che richiedo il vostro aiuto in questa faccenda.

Il vostro servitore fedele,
Oamarthis, Comandante del Complesso del Ponte Nord.

Trappola: Il corridoio tra le aree 211 e 213 è protetto da una trappola. A meno che un pulsante vicino alla porta nell'area 211 non venga premuto (Cercare CD 25 per trovarlo), una raffica di cinque frecce viene sparata dal muro nord di questo corridoio.

Trappola a freccia: GS 3; Cinque +8 a distanza (1d6, crit x3); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 20).

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25) e contiene i seguenti oggetti:

- Una borsa dell'impedimento.
- Uno scudo grande di metallo perfetto (un extra).
- Una *pozione di neutralizza veleno*.
- Una borsa con 12 diaspri da 50 mo.
- Una borsa con 230 mo.

214. Salotto

Tre divani con tavolini, cinque sedie imbottite, e un tappeto rotondo con un motivo a scacchiera costituiscono l'arredamento della stanza. Gli affreschi sui muri ritraggono uomini in armatura che cavalcano draghi.

Su ognuno dei tre tavolini c'è una scatoletta di tabacco per riempire le pipe.

215. Alloggio di Riu Lotaas

Catene che terminano con ganci sono appese al soffitto e continuano a dondolare come se sospinte da un'inesistente brezza. Sparse per la stanza vi sono ossa sul pavimento, che è macchiato in più punti di un marrone rossiccio. Alcune delle catene e alcuni punti dell'intonaco dei muri hanno macchie dello stesso tipo.

Questo posto orribile è la tana di Riu Lotaas, il barghest superiore che serve come secondo in comando nel complesso, sebbene non vi siano letti o altri tipi di accomodamenti del genere.

216. Guardiano athach (LI 7)

Al centro della stanza si trova un forziere aperto di piccole dimensioni che contiene gemme splendenti. Contro il muro nord c'è un letto lungo quasi 6 metri e largo 2,4 metri con sopra un enorme materasso di paglia. Un grosso taglio di carne fresca, probabilmente l'intero fianco di un manzo, è appeso a un uncino sul muro ovest.

Creature: L'athach Axred vive qui. Per tutto il tempo che Oamarthis lo terrà continuamente provvisto di gemme, farà da guardia a quest'ala del complesso.

Athach: pf 140; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 23.

Tattiche: Axred spreca il primo round a chiudere il forziere e a sollevare i suoi randelli. Quindi attacca i nemici e

non si ferma finché non li ha uccisi. Odia in particolare i trogloditi che si trovano a ovest e concentra i suoi attacchi contro di loro se dovesse incontrarne qualcuno.

Tesoro: Il forziere (chiuso a chiave, CD per scassinarlo 25, anche se Axred ha con sé la chiave) contiene venti agate ad occhio del valore di 10 mo, tredici citrini da 50 mo, nove spinelli verde scuro da 100 mo e quattro spinelli blu scuro del valore di 200 mo.

217. Caverna vuota

Due giavellotti si trovano per terra in questa caverna. I muri recano simboli neri e immagini dipinte rozzamente e senza alcuna cura.

Una volta questa caverna veniva usata come posto di guardia dalle forze del Tempio della Terra, finché non decisero che era poco probabile che le guardie del Complesso del Ponte Nord li attaccassero da questa parte.

Finali alternativi

È molto probabile che gli avventurieri che esplorano il Fano Esterno vengano a sapere abbastanza dei piani dei sognatori di morte da capire di doversi recare al Tempio del Male Elementale. In questo caso potrebbero andarci subito e portare avanti la guerra alla Triade nel Fano Interno in un secondo momento. È una strategia possibile e il DM deve essere preparato al fatto che i PG potrebbero fare questa scelta. La battaglia contro i sognatori di morte nel Fano Interno è un finale accattivante per quest'epica avventura tanto quanto la battaglia contro Imix.

Note generali sul Tempio della Terra

Il Tempio della Terra ha subito una cocente sconfitta per mano del Tempio del Fuoco alcuni mesi fa. Fu così fatale che tutti i chierici e i seguaci del tempio che non morirono abbandonarono definitivamente le miniere. Per rimpiazzarli i sognatori di morte fecero ricorso ai loro alleati tra i trogloditi. Il culto di Tharizdun è molto più comune tra le fila nascoste dei trogloditi che tra le genti di superficie. Non è stato difficile reclutare elementi per servire il Tempio della Terra. Nessun umano serve al momento questo tempio.

Il complesso costituito dalle aree 218-234 ha tre livelli di sicurezza. Quando i PG arrivano la prima volta, si trova sempre al livello A. Se una qualsiasi di queste aree è attaccata, passano al livello B il più rapidamente possibile e si rimane in circospezione per il resto della giornata. Se si verifica un attacco mentre si è al livello B, si passa al livello C il più rapidamente possibile e così si resta fino alla fine della giornata.

A. Rilassamento. Come già menzionato. Tutte le guardie prendono 10 alle prove di Ascoltare e Osservare ma hanno una penalità di -5 per negligenza.

B. Circospezione. Il Maestro di Spada (area 230) e la ladra (area 233) pattugliano insieme le aree dalla 224 alla 234. Le guardie nelle aree 218 e 231 prendono 10 alle prove di Ascoltare senza penalità.

C. All'erta. Come in B, inoltre i trogloditi dell'area 234 e Uskathoth si uniscono a Miikolak nell'area 226.

Tutte le guardie e il resto del personale portano il triangolo di ferro nero dell'Antico Occhio Elementale con un triangolo marrone che pende al di sotto (simbolo del Tempio della Terra). Il nero è il colore predominante dei loro abiti.

Bisogna ricordare di effettuare prove di Ascoltare per le guardie: per facilitare la cosa, considerare che facciano 0 con un tiro di dado. Le guardie dell'area 218, ad esempio, sentono qualsiasi rumore di combattimento nell'area 220 dal momento che le guardie hanno un bonus di +3 alle prove di Ascoltare, e la CD per sentire rumori di uno scontro violento è di -10 modificata con un +1 per ogni 3 metri di distanza (con una CD finale di 4).

A differenza degli altri templi, queste aree sono mantenute nell'oscurità a meno che non sia segnalato diversamente.

Gli abitanti delle aree 218-234 conoscono la disposizione delle aree 13, 200-204 e 217-234 e sanno come raggiungere l'area 1 per fuggire se fosse necessario. Conoscono anche la disposizione generale dell'intero complesso del Tempio. Sanno che c'è un lago in mezzo al cratere e tre ponti che portano a un'isola dove risiedono i signori del luogo, e che la porta dall'altra parte del ponte può essere aperta solo con una chiave speciale che "principalmente hanno solo i sacerdoti".

Uskathoth e Snearak possiedono entrambi una *chiave minore della terra*.

218. Trogloditi di guardia (LI 6)

Un orribile fetore pervade la caverna. I muri, scavati con picconi e martelli, sono coperti di segni neri incomprensibili e immagini dipinte. A parte alcune pietre che potrebbero servire come sgabelli e un'altra che sembrerebbe un tavolo, la caverna è vuota.

I segni neri sono parole in Terran che significano "schiacciare", "morte", "distruzione" e "divorare". Sul tavolo di roccia ci sono tre tazze di ceramica e un pezzo di carne cruda.

Creature: Quattro trogloditi combattenti sono di guardia qui.

Trogloditi Com1 (4): pf 18, 15, 21, 17; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se incontrano persone abbigliate con le vesti del Tempio, non attaccano ma le interrogano sul perché siano qui. Scortano chiunque sembri loro degno di passare attraverso la loro zona (se non altro per proteggerli dagli attacchi dei mephit dell'area 221).

219. Prigione

Questa piccola caverna odora di urina e di sudore. Delle catene sono incastonate al muro e alcuni piatti di metallo sono sparsi per terra. Vicino alla parte posteriore della caverna un braciere brucia del carbone, con un paio di ferri incandescenti infilati nel mezzo.

Questo è il luogo dove i trogloditi tengono prigionieri coloro che intendono sacrificare.

Creature: Due umani e un'elfa sono tenuti qui in catene. Gli umani sono popolani catturati dalle campagne circostanti. L'elfa è Tenaris Glimmerdawn, una guerriera di 3° livello, catturata una settimana fa mentre attraversava le montagne. I suoi compagni sono già stati sacrificati e sia lei che gli umani conoscono quale destino li attende.

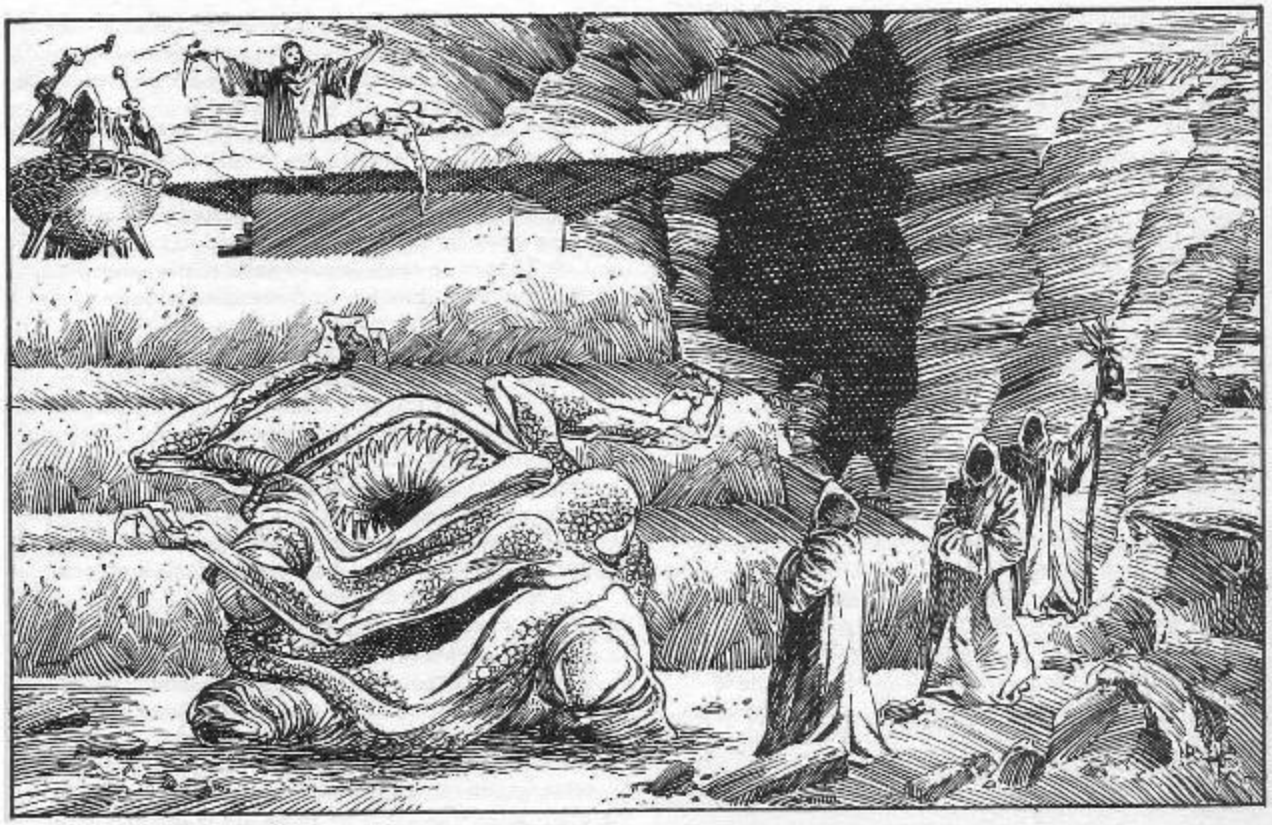
Tenaris si unisce volentieri ai suoi salvatori nella lotta contro le forze malvagie del tempio, ma non ha più equipaggiamento. Gli umani invece preferirebbero fare ritorno a casa.

Umani Pop1 (2): pf 2, 4 (non combattenti).

Tenaris Glimmerdawn: Elfa Grr3; pf 19; vedi Appendice 3.

220. Il Tempio della Terra (LI 9)

Non appena entrate in questa stanza venite investiti da una cantilena con parole che una voce umana riprodurrebbe a fatica. In questa caverna c'è un forte odore di argilla e sangue. Uno ziggurat a tre gradoni si innalza per 4,5 metri dal suolo costituito di soffice terra. Questa struttura, sulla cui sommità c'è una piattaforma triangolare del colore del fango, è circondata da figure ammantate di nero. Un'altra figura ammantata si trova sull'altare con in una mano un pugnale insanguinato e nell'altra quello che sembra essere un cuore. Ai piedi della figura c'è un cadavere coperto di sangue. Dietro la figura col coltello, c'è un'altra figura vestita di nero che suona un tamburo e, mentre lo fa, qualcosa sale dal pavimento, attraversando la soffice terra come se non esistesse.



I muri sono coperti di arazzi color marrone scuro e nere immagini di demoni e altre orribili creature.

Quest'intera area è sacrilega, come per la descrizione dell'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli), l'incantesimo *profanare* costringe tutti gli esseri buoni a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni round come se fossero soggetti a un incantesimo *incuti paura* lanciato da un incantatore di 9° livello (CD 17), per tutto il tempo che si troveranno nella stanza.

Creature: Sei trogloditi e Snearak, un sacerdote minore, si trovano qui nell'atto di compiere un rituale che include il sacrificio di una vittima e l'offerta del suo cuore a uno xorn.

Snearak: Troglodita Chr5; pf 46; vedi Appendice 3.

Xorn medio: pf 45; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 186.

Trogloditi (6): pf 9, 14, 11, 13, 13, 18; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Tattiche: Se venissero attaccati, oppure se un visitatore indesiderato entrasse nella stanza o se chiunque (senza badare a eventuali simboli che indossa) tentasse di interrompere la cerimonia, i trogloditi e lo xorn rispondono all'attacco. I trogloditi si ritirano lanciando giavellotti mentre lo xorn entra in mischia. Snearak rimane sopra l'altare e lancia incantesimi.

Se Snearak incontra i personaggi vestiti con gli abiti o i simboli del Tempio, insisterà per portarli da Uskathoth. Se indossano i simboli del Tempio della Terra, attaccherà sapendo che non possono essere davvero alleati (a meno che non abbiano l'aspetto di trogloditi, nel qual caso li ignora oppure impartisce loro degli ordini).

Sviluppo: Possono esserci diversi sviluppi a questo punto. In nessun caso, però, i trogloditi si allontanano mentre la cerimonia è in corso.

Rinforzi: Se possibile, i mephit della terra nelle stanze 221 vengono a difesa del Tempio della Terra, come anche le guardie dell'area 218.

Arazzi: Una creatura non malvagia che tocca gli arazzi di questa stanza deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o avere una momentanea visione della propria morte sotto forma di un orribile soffocamento nella profondità della terra (e mentre si ha la visione, subire 1d4 danni temporanei alla Saggezza).

Sangue e tamburo: Se del sangue si trova sull'altare e qualcuno suona il tamburo, uno xorn medio di allineamento malvagio appare nella stanza. Se gli viene dato il cuore di una vittima sacrificale, accetterà comandi in Terran dai sacerdoti che fanno parte della cerimonia o attaccherà qualunque nemico presente. I tamburi funzionano magicamente solo una volta al giorno e solo in questa stanza. Se una persona di allineamento non malvagio tocca il tamburo con le mani, si sentirà inquieta e spaventata. Qualsiasi personaggio di allineamento non malvagio che suoni il tamburo deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o entrare in uno stato catatonico per 2d6 ore. Dopo questo periodo, il personaggio subirà il risucchio di 1d4 punti permanenti di Saggezza.

Altare e chiave: Se qualcuno si trova sulla piattaforma con in mano una *chiave maggiore della terra* e pronuncia le seguenti parole: "La pietra schiaccia i deboli", verrà "benedetto" dalla chiave e potrà liberamente oltrepassare la Porta della Terra (area 14 del Fano Esterno), con o senza la chiave

Distruggere l'altare: Se l'altare viene distrutto (durezza 10, 60 pf, CD per distruggerlo 28), l'effetto di *profanare* viene dissolto e la *spada della terra* perde tutti i suoi poteri. Due round dopo, l'aria in questa stanza diventa impregnata di polvere e il soffitto comincia a collassare. Tutte le persone presenti nella stanza devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) o essere colpiti per 3d6 danni. Questo continua per 1d4+1 round con la stanza che collassa parzialmente.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *pro-*

fanare, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

221. Guardia mephit della terra (LI 3)

Ci sono tre aree contrassegnate da questo numero e in ognuna c'è un mephit.

Le pareti di pietra lavorata di questa piccola caverna mostrano chiari segni di minerale di ferro in grande quantità. Il pavimento è irregolare e coperto di pietrisco.

Creature: Un mephit della terra è di guardia in ognuna di queste aree.

Mephit della terra: pf 16; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 126.

Tattiche: Se questi mephit incontrano degli intrusi, lanciano a gran voce un avvertimento e quindi si ritirano verso i loro compagni sperando di ottenere aiuto.

Non urlano invece qualora incontrassero qualcuno con indosso il simbolo del Tempio della Terra. Reagiscono con ostilità verso chiunque altro a meno che non venga loro ordinato altrimenti da qualcuno con indosso il simbolo del Tempio della Terra.

222. Creature di Uskathoth (LI 5)

Questa caverna pullula di insetti che coprono i muri, il pavimento e il soffitto, generando un brusio appena percettibile che riempie l'aria. L'odore di qualcosa in putrefazione si unisce a quello acre rendendo l'aria quasi insopportabile. Centinaia di centopiedi e millepiedi sono per tutta la stanza, attirati dalla corruzione della magia di Uskathoth. Solo alcuni potrebbero essere una minaccia.

Dal momento che nessuno può passare indenne attraverso questa caverna, gli altri trogloditi di solito rimangono sulla soglia e lo chiamano quando hanno bisogno di lui.

Creature: Sedici pericolosi insetti si trovano qui (otto millepiedi di taglia Piccola e otto di taglia Media). Attaccano qualsiasi intruso tranne Uskathoth.

Millepiedi mostruosi Piccoli (8): pf 2 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 206.

Millepiedi mostruosi Medi (8): pf 4 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 206.

Sviluppo: Se Uskathoth sente delle voci in questa stanza (CD 2), dà un'occhiata per vedere di chi si tratta. Se sente rumori di combattimento (CD -8), lancia i suoi incantesimi preparatori (vedi area 223) e quindi si sposta qui. Uskathoth ha un modificatore di +7 alle prove di Ascoltare.

223. Stanza di Uskathoth (LI 7)

Le pareti di pietra scura di questa caverna sono per lo più coperte da arazzi che mostrano creature fatte interamente di roccia e terra che rovesciano palazzi e uccidono persone. Sul soffitto, a circa 3,6 metri da terra, un cadavere umano, ormai in decomposizione e annerito, è appeso orizzontalmente con delle catene nella posizione tipica dell'aquila ad ali spiegate. In fondo alla caverna c'è un letto di legno, un tavolino, una sedia imbottita e un forziere. Sul tavolino c'è un cofano di bronzo. La stanza è impregnata dell'odore di morte.

Il forziere non è chiuso a chiave e contiene abiti, una mazza pesante perfetta e altro equipaggiamento personale.

Creature: Uskathoth è un chierico di 6° livello e il sommo sacerdote del Tempio della Terra. È il signore assoluto del posto ed è temuto da tutti i trogloditi. Ha il simbolo del triangolo nero conficcato permanentemente sulla fronte e sulla pelle a scaglie ha tatuato ovunque il triangolo marrone della terra.

Uskathoth: Troglodita Chr6; pf 53; vedi Appendice 3.

Tattiche: In genere, Uskathoth lancia *vigore* su se stesso ogni giorno (+2 alla Cos, +7 al totale dei suoi pf). Prima di entrare in battaglia lancia *forza straordinaria*, *protezione dal bene* e *aiuto*.

Sviluppo: Se sente rumori nella stanza esterna (area 222), va a investigare lanciando incantesimi preparatori se ritiene che la situazione lo richieda.

Trappola (GS 3): Il cofano sul tavolo è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 28) e Uskathoth ha la chiave. È anche protetto da una trappola magica, un *glifo di interdizione*.

Glifo di interdizione: Esplosione di freddo di 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: All'interno del cofano, Uskathoth conserva dieci ametiste del valore di 100 mo e un *amuleto della localizzazione inevitabile* del quale non conosce né l'esatto valore né il modo corretto di utilizzo.

Sotto il cofano c'è un messaggio scritto in Draconico su un pezzo di pergamena. È firmato Hedrack e tratta della recente presa di potere dei trogloditi del Tempio della Terra (dopo la cocente sconfitta perpetrata dal Tempio del Fuoco un anno fa circa). Hedrack appoggia i trogloditi ed è sicuro che serviranno bene l'Antico Occhio Elementale, così come farà un essere di nome Ogremoch.

224. Caverna irregolare (LI 5)

In questa grande caverna c'è un sentiero molto frequentato che si estende lungo il centro, dove il terreno è più regolare, da est a ovest. Il resto del pavimento è rovinato e irregolare, pieno di macigni e rocce sparsi.

Muoversi in qualsiasi punto della caverna diverso dalle scale all'uscita ovest richiede una prova di Equilibrio a CD 15.

Creature: Una manticora si è fatta la tana nella parte est della caverna. È alleata con i trogloditi, in particolare con Snearak. Attacca chiunque non sia un troglodita, a meno che non sia accompagnato da uno di loro.

Manticora: pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 120.

Tesoro: Nascosto tra le rocce nella parte più a est della caverna (vicino al tunnel che porta all'area 225) c'è un vecchio moncherino di mano umana che ha ancora due anelli in due dita. Uno non è magico ma è decorato con un rubino che lo rende del valore di 750 mo. L'altro è un *anello del sostentamento*.

225. Stanza di Snearak

Un foro al centro della caverna genera raffiche di aria calda. Un'amaca fatta con una rete è appesa nella parte est della caverna e una stuoia di strisce di cuoio intrecciate si trova all'entrata. Teschi e ossa umanoidi sono appesi (o sono stati conficcati) ai muri.

La stuoia sul pavimento all'ingresso è stata fatta con pelle umana e nanica.

Tesoro: Dietro una roccia (Cercare CD 25) c'è un piccolo spazio in cui Snearak ha raccolto tre agate muschiate da 10 mo, 45 mo e un pezzo di *incenso della meditazione*.

226. Chierico ed elementale (LI 7)

Il soffitto di questa caverna è stato puntellato con delle travi di legno. Pietre sparse coprono il pavimento che sembra comunque piuttosto regolare.

Nonostante le apparenze, quest'area adesso è agibile. Tuttavia, se una delle travi dovesse essere distrutta (durezza 5, 40 pf, CD per distruggerla 28), il soffitto crolla parzialmente infliggendo 8d6 danni (tiro salvezza sui Riflessi a CD 15 per dimezzare) a chiunque si trovi all'interno della caverna.

Creature: Miikolak, una troglodita chierica di 5° livello, ha al suo servizio un elementale della terra di taglia Media che la segue ovunque vada, un dono dei sognatori di morte (del quale Uskathoth è molto geloso). Miikolak condivide la posizione di assistente sacerdote con Snearak. Indossa un'armatura di chitina (vedi Appendice 1) e porta con sé un bastone coperto di totem e feticci come ossa, teschi, artigli, denti ecc.

Miikolak: Troglodita femmina Chr5; pf 46; vedi Appendice 3.

Elementale della terra Medio: pf 30; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 78.

Tattiche: Sfruttando l'elementale per ingaggiare il combattimento coi nemici, Miikolak usa gli incantesimi per difendersi, compreso *evoca mostri* per chiamare a sé altri elementali della terra (Piccoli). Non fa nulla per far collassare la caverna.

Se incontra i personaggi vestiti con abiti e simboli del Tempio, insiste per portarli di fronte a Uskathoth. Se indossano i simboli del Tempio della Terra, li attacca poiché sa che sono impostori (anche se sembrano trogloditi, poiché li conosce tutti e quindi considera gli altri degli impostori).

Sviluppo: Se sente rumori di combattimento, sia lei che l'elementale si muovono in direzione della fonte del rumore e aiutano la difesa del tempio. È probabile che il Maestro di Spada dell'area 230 senta rumori di combattimento qui e venga in aiuto a Miikolak.

227. Trappola

Questa caverna è stata protetta da una trappola in modo da rendere più sicura la caverna a est. Da entrambi i lati della caverna, sei fori sparano dardi avvelenati con grande precisione quando vengono attivate le appropriate lastre del pavimento. In genere attraversare la stanza li attiva tutti e sei (ognuno spara due dardi ad altezze diverse). Per trovare una lastra che attiva la trappola, la CD di Cercare è 22.

Trappola a dardi avvelenati: GS 6; +12 a distanza (1d4 più veleno di millepiedi Piccolo, tiro salvezza sui Riflessi [CD 11] per resistere, 1d2 Des/1d2 Des); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 20).

Questa trappola può sparare tre dardi da ogni buco prima di esaurire le munizioni.

228. Stanza di Miikolak

In questa stanza c'è un forte odore di incenso. Drappeggi neri sono appesi al soffitto lungo tutte le pareti. Un letto con numerosi cuscini neri si trova nella parte est della stanza, dietro a un paio di pali di ferro nero conficcati a terra dalla cui cima penzolano da tre a cinque teschi umanoidi decorati con misteriosi segni rossi.

I segni sono in realtà parole in Draconico: morte, distruzione e decomposizione.

Tesoro: Dietro i drappeggi lungo il muro sud c'è un piccolo forziere (Cercare CD 10 per trovarlo). È chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25), ma la chiave è nascosta sotto di esso (Cercare CD 15 per trovarla). Contiene tre *pozioni di cura ferite leggere*, 133 mo e una piccola statua di un troglodita fatta d'ebano (del valore di 275 mo) oltre a vestiti, un pugnale ricurvo, sei bastoncini di incenso e un ulteriore simbolo del Tempio della Terra.

229. Magazzino

Scatole, borse e barili sono sparsi sul pavimento. Attrezzi, armi e abiti sono appesi ai muri.

Tra le armi vi sono trenta giavellotti, sei lance lunghe, due asce da battaglia e un'ascia grande. Il resto è cibo (per lo più carne essiccata o salata) o normalissimo equipaggiamento.

230. Maestro di Spada (LI 5)

Un pagliericcio di fibre intrecciate si trova per terra nella parte sud della caverna. Vicino ad esso vi sono due spadoni appesi al muro.

Le due armi sono comuni spadoni.

Creature: Il troglodita che vive qui è un guerriero di 4° livello che si trova in possesso della *spada della terra* (vedi Appendice 1). È conosciuto come il Maestro di Spada e ha tinto in modo permanente la propria pelle a scaglie di un colore nero come l'inchiostro. Parecchi anelli di ferro perforano la sua pelle, dai quali pendono piccole ossa, teschi o minuscoli totem (di cui parecchi recano il triangolo marrone della terra).

Maestro di Spada: Troglodita Grr4; pf 60; vedi Appendice 3.

Tattiche: Il Maestro di Spada attacca per prima la creatura che gli sembra più grossa e continua ad attaccarla finché non la elimina.

Se incontra i personaggi vestiti con abiti e simboli del Tempio, insiste per portarli di fronte a Uskathoth. Se indossano i simboli del Tempio della Terra, li attacca poiché sa che sono impostori (anche se sembrano trogloditi, poiché li conosce tutti e quindi considera gli altri degli impostori).

Sviluppo: Se il Maestro di Spada dovesse sentire rumori di combattimento da qualunque parte di questa zona (Ascoltare +4), si muoverà in direzione del luogo da cui proviene il rumore ed entrerà nel combattimento in corso poiché semplicemente adora combattere.

È probabile che Miikolak senta qualsiasi rumore di combattimento provenire da qui e venga in aiuto con il suo elementale in 1 round.

231. Trogloditi di guardia (LI 5)

Le pareti di questa caverna sono tappezzate di piccole nicchie, grandi appena a sufficienza per contenere teschi umanoidi. Una fossa profonda 30 centimetri e larga 2,4 metri si trova al centro della caverna. È piena di ossa varie, pezzi di legno e una grossa chiazza di funghi che sembra essere usata come cuscino.

Creature: Tre trogloditi combattenti sono di guardia qui. Uno sta lavorando un giavellotto di legno per renderlo più diritto.

Trogloditi Com1 (3): pf 20, 19, 24; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se incontrano persone abbigliate con le vesti del Tempio, non attaccano ma le interrogano sul perché siano qui. Scortano chiunque sembri loro degno di passare attraverso la loro zona (se non altro per proteggerli dagli attacchi dei mephit dell'area 221).

232. Entrata al Tempio della Terra

Il pavimento di questa caverna è liscio. Incastonato per terra c'è un mosaico a forma di triangolo largo 4,5 metri fatto di una pietra color marrone. Sui muri vi sono dei segni neri grezzamente disegnati che vi fanno venire la pelle d'oca.

I segni sono parole in Terran che significano "schiacciare", "morte", "distruzione" e "divorare".

233. Area comune dei troglodíti (LI 4)

In questa caverna sono state sistemate delle pietre perché fungano da sedie, divani e tavoli. Un braciere pieno di carboni ardenti, circondato da lunghe forchette metalliche e una pentola piena di pezzetti di carne, emana luce da sopra uno dei tavoli. I muri sono ricoperti di pelli di varie creature: orsi, grosse lucertole e anche umani. La caverna è permeata da un odore acre.

Creature: Greshta, una troglodita ladra di 3° livello si trova qui sedura nell'atto di mangiare i pezzetti di carne dalla pentola sopra i carboni ardenti. Indossa un'armatura di chitina (vedi Appendice 1) e porta appesa al fianco una borsa dell'impedimento, sempre a portata di mano.

Greshta: Troglodita femmina Ldr3; pf 19; vedi Appendice 3.

Tattiche: Comincia sempre con la borsa dell'impedimento e quindi cerca di scappare, sperando di riuscire a nascondersi e quindi di attaccare di nuovo favorita dal fattore sorpresa (e dagli attacchi furtivi).

Sviluppo: Se messa in allarme o attaccata, si ritirerà nell'area 234 dove sveglierà i troglodíti che vi stanno dormendo.

234. Dormitorio principale dei troglodíti (LI 2 se sono svegli)

Questa grande e puzzolente caverna è piena di pagliericci e mucchi di fieno, oltre che borse e sacchi. Un fetore pungente pervade l'aria. I muri sono stati imbrattati di nero in modo che sembrino molto scuri. C'è abbastanza spazio qui perché possano dormire venti persone.

I sacchi e le borse contengono abiti ed equipaggiamento. In uno c'è un obex di ferro appeso a una catena (è il simbolo di Tharizdun, una piramide nera a gradoni rovesciata), in un altro un libro scritto in lettere Draconiche scure sulla venerazione dell'Antico Occhio Elementale e anche un poco di storia del Tempio del Male Elementale.

Creature: Due troglodíti dormono in questa stanza. Non si svegliano a meno che qualcuno non li svegli o non ci sia una battaglia nell'area 233. Dal momento che non hanno armatura da indossare e si arrabbiano facilmente, una volta svegli, hanno bisogno di un solo round per afferrare le loro armi.

Troglodíti (2): pf 15, 12; 2d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Sviluppo: Se allertata o attaccata, la troglodita dell'area 233 si ritira qui e sveglia i due troglodíti che dormono.

Modifica ad hoc dei PE: Concedere solo la metà dei normali punti esperienza per questo incontro.

Capitolo 6: I Fani Interno ed Esterno

Il vero quartier generale del culto di Tharizdun e dei suoi capi, i sognatori di morte, si trova all'interno del cono secondario di cenere vulcanica dell'antico Monte Stalagos, ora un'isola in mezzo al lago del cratere. Come il cratere più grande che lo circonda, si tratta di un anello con una cavità nel mezzo, ma diversamente dall'altro non è pieno d'acqua.

Il Fano Esterno è l'area all'interno delle pareti del cratere. Funge da abitazione per i servitori più potenti del culto, da prigione, come area per salutare e accogliere ospiti e come tempio di Tharizdun.

Il Fano Interno è l'area all'interno del cuore del vulcano stesso, circondato dalle pareti del cratere che comprende il Fano Esterno. Prima di tutto, il Fano Interno è una torre monolitica che nasce e si eleva da una fenditura colma di magma e poi sopra la sommità del cratere. Questa torre, chiamata la Guglia Nera, è la casa dei sognatori di morte e dei loro capi, la Triade. Contiene la Pietra dei Sogni, il principale mezzo di comunione con il Dio Oscuro e tutti i segreti dei malvagi progetti dei sognatori di morte.

Fuori dal Fano Esterno

Costruite in cima ai crinali esterni del cratere, che si alza a più di 30 metri sopra la superficie del lago, otto alte torri svettano dai loro piedistalli. Da questo margine esterno la nera roccia vulcanica continua a salire in modo tale che il margine interno del cratere è più alto di altri 30 metri circa.

Ciò nonostante la Guglia Nera, la torre dentro al Fano Interno, supera di altri 18 metri il livello del crinale. Se mai dovesse succedere che un oggetto volante riesca a superare le torri dei fulmini e le guardie al loro interno, il tetto della Guglia Nera provvede alla propria difesa.

Torri dei fulmini

Ognuna di queste otto torri color blu metallico è alta 21 metri, la cui metà superiore cresce molto stretta come uno spillo. Una sola sentinella (Com2) si trova in cima a ognuna delle torri e controlla la presenza di minacce aeree ai Fani Interno ed Esterno (poteri concessi dalle torri: bonus di potenziamento +10 alle prove di Osservare, *vedere invisibilità* e *scurovisione* fino a 36 metri). Se le guardie si accorgono della presenza di intrusi, lo segnalano a quanti si trovano dentro le torri. Ogni torre ha un effettivo di altri nove combattenti di 2° livello, uno stregone di 6° livello e 10 divora-ragni addestrati come cavalcature. La loro prima azione è contattare un'altra torre (che a sua volta contatta quella immediatamente vicina e così via, finché l'ultima torre contatta Hedrack nel Fano Esterno). La comunicazione avviene tramite *medaglioni di contatto* (vedi Appendice 1) indossati dagli stregoni che servono come comandanti delle torri.

Dopo aver contattato le altre torri i difensori saltano sulle loro cavalcature volanti e partono all'attacco con il supporto del potere di *fulmine* della torre. Chiunque sia di una taglia maggiore di Minuto e giunga entro 45 metri da una torre dei fulmini, anche se invisibile o in forma gassosa (ma non eterea), che non sia benedetto da una *chiave maggiore* (tutti gli abitanti delle torri lo sono) viene colpito da 10d6 *fulmini* blu scagliati dalla torre ogni round (tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare). L'attacco mediante fulmine si verifica anche quando gli intrusi non sono stati in altro modo individuati. Ogni torre scarica al massimo dieci fulmini per round.

Il semplice fatto che una torre rilasci un fulmine vale come avvertimento per tutto il personale della torre stessa, anche se spesso e volentieri vengono uccisi così tanti uccelli, per cui i falsi allarmi non sono una rarità.

Le torri hanno un alto potenziale magico. Folgoratori intrappolati in una speciale prigione al secondo livello di ogni torre procurano l'energia necessaria a generare l'effetto. Le pareti (ma non i pavimenti) sono trasparenti dall'interno: sono spesse 7,5 cm, hanno durezza 10 e 90 pf.

1. Pianoterra (LI 12)

Il livello più basso di questa strana torre è permeato da uno stomachevole odore dolciastro. Dall'altra parte rispetto alla porta dieci letti sono uno vicino all'altro con alcuni sgabelli e un tavolo. Il resto della stanza è dimora di cose molto più grandi.

Creature: Si tratta degli alloggi di dieci combattenti e altrettanti divora-ragni. A meno che non siano di pattuglia, si trovano tutti qui (tranne il combattente sempre di guardia in cima alla torre). La fossa centrale è piena di una secrezione organica prodotta dai divora-ragni con una o due creature al suo interno, completamente paralizzate e bloccate nella sostanza viscida (tirare 1d10):

1-3	Ragno mostruoso
4-5	Scorpione mostruoso
6	Aquila gigante
7	Gufo gigante
8	Ippogrifo
9	Orco
10	Umano (Com1)

I combattenti sono individui particolarmente depravati e non gliene importa nulla di essere alloggiati con i divora-ragni, i loro fedeli destrieri.

Cavalcatori di divora-ragni (10): Umani Com2; pf 14, 11, 11, 15, 10, 11, 14, 12, 9, 16; vedi Appendice 3.

Divora-ragni (10): pf 38, 44, 37, 37, 41, 39, 46, 40, 42, 40; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 55.

Tesoro: All'interno di ogni creatura paralizzata e intrappolata sono in incubazione 1d4 uova di divora-ragni.

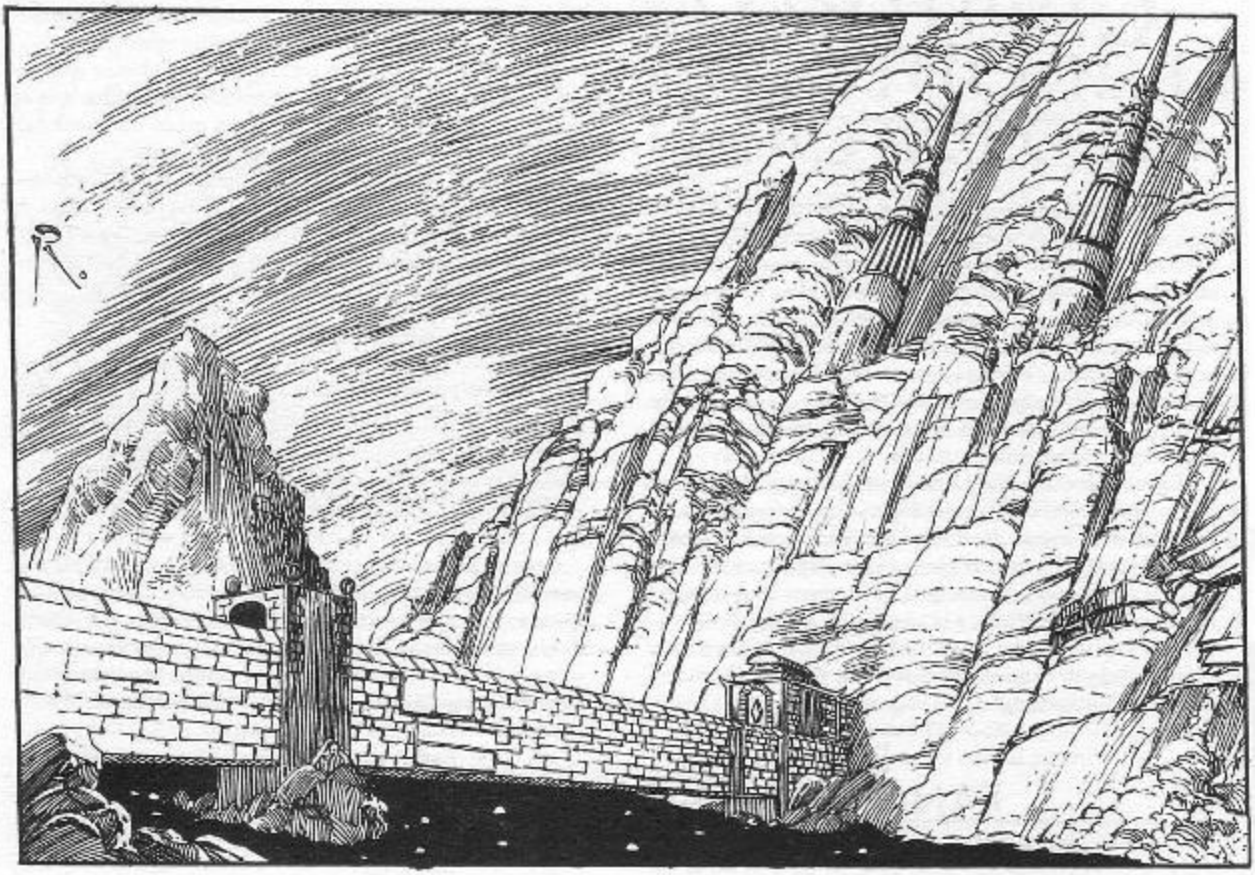
2. Prigione dei folgoratori (LI 9)

Questa stanza sembra includere la parte più consistente della torre essendo alta 12 metri. Una colonna di energia larga circa 4,5 metri, scendendo a cascata e intessendosi dal pavimento al soffitto, domina la maggior parte della stanza. All'interno dell'energia color blu violetto vi sono cinque o sei forme dall'aspetto umanoide, apparentemente fatte di energia, che si contorcono e si dimenano come se provassero dolori terribili.

Su un lato della colonna un grande cuscino rotondo, con intorno sparsi molti altri cuscini più piccoli, è posto vicino a una lunga pipa, un servizio di calici di cristallo, una caraffa su di un tavolino e un piccolo baule decorato.

Chiunque tocchi la colonna di energia subisce 10d6 danni da elettricità, senza tiro salvezza, e la trova molto dura. Infatti, la colonna è impenetrabile, anche se può essere dissolta. Le creature all'interno (folgoratori) non possono scappare da sole, sebbene si muovano minacciosamente verso i personaggi che si avvicinano alla colonna.

Se la colonna viene dissolta (considerarla come livello dell'incantatore 15°), i folgoratori prigionieri al suo interno



vengono immediatamente liberati e la torre perde tutto il suo potere (la pietra ritorna a essere opaca e normalissima pietra con la consueta durezza e punti ferita, senza la possibilità di scaricare fulmini e senza i poteri concessi ai posti di sentinella). Dopo 1d4 minuti collassa a causa della sua peculiare struttura.

Creature: Il pilastro di energia tiene imprigionati sei folgoratori. La loro energia e forza vitale sono usate per alimentare il potere della torre, anche se l'equilibrio tra potere e distruzione è molto delicato dal momento che la loro prigione può essere dissolta. Se i folgoratori vengono liberati non dimostrano alcuna riconoscenza. Sono così rabbiosi che attaccano qualsiasi creatura vivente che incontrano finché non vengono uccisi.

Inoltre, il comandante stregone di ogni torre vive qui. Metà degli stregoni sono maschi, l'altra metà femmine. Lo stregone attacca qualsiasi intruso sebbene preferisca fuggire piuttosto che combattere fino alla morte. Lo stregone tenta di contrastare qualsiasi tentativo di dissolvere la prigione di energia dei folgoratori. Il DM dovrebbe modificare a piacimento gli oggetti magici degli stregoni in modo da differenziarli (per esempio, invece di una *bacchetta della freccia acida di Melf*, uno stregone potrebbe possedere una *bacchetta della sfera infuocata*).

Stregone: Umano Str6; pf 25; ognuno indossa un *medaglione di contatto*; vedi *Guida del* DUNGEON MASTER pagina 56.

Tesoro: Il servizio di cristallo è del valore di 200 mo. Il baule chiuso a chiave (CD per scassinarlo 20) contiene abiti, equipaggiamento personale e d% mo in un portamonete. Ogni stregone ha con sé la chiave del baule nella sua area.

3. Posto di sentinella (LI 1)

Si tratta di una piccola piattaforma in cima alle scale che conducono giù all'interno della torre. Da qui si può vedere tutto quanto il cratere. Come menzionato sopra, chiunque si trovi al posto di sentinella beneficia di un bonus di potenziamento +10 alle prove di Osservare, della scurovisione (raggio di azione di 36 metri) ed è in grado di vedere oggetti invisibili (raggio di azione di 36 metri).

Creature: Un solo cavalcatore di divora-ragni (vedi area 1) è posizionato qui.

IL FANO ESTERNO

Il Fano Esterno è più organizzato delle miniere. Nessun'area sfugge al controllo del culto: tutte le creature al suo interno sono membri o servi del Tempio della Distruzione Totale. La sicurezza nel Fano Esterno è molto stretta con parecchi posti di guardia e qualche trappola. Poiché è così difficile entrare nel Fano Esterno, i suoi abitanti raramente fanno domande a chi sembra farvi parte una volta che sono entrati.

Le cose cambiano qualora i sognatori di morte siano stati avvertiti della presenza di intrusi. Supponendo che i PG abbiano ucciso o fatto fuggire un numero significativo di servitori nelle miniere in un periodo di tempo relativamente breve (un paio di settimane), le creature nel Fano Esterno sono a conoscenza del fatto che possono incappare in nemici. Se questo è il caso, coloro che risiedono nel Fano Esterno interrogheranno attentamente chiunque non riconoscano immediatamente, e i più acuti faranno quello che possono per capire se quelli che sostengono di appartenere al Tempio vi facciano davvero parte.

A meno che non sia diversamente specificato, gli interni di tutte le stanze e i corridoi nel Fano Esterno sono fatti di solidi pezzi di una strana roccia nera percorsa da venature color violetto. I soli segni di giunzione visibili sono dove i muri incontrano i pavimenti e i soffitti. Questi lastroni sono tutti spessi 30 cm e coprono il basalto lavorato, la roccia naturale che costituisce i muri del cratere. Quando separano due stanze, i muri sono costituiti da una roccia nera misteriosa spessa 60 cm senza aggiunta di basalto. La roccia nera ha durezza 10 e 20 pf ogni 2,5 cm. Una stanza standard è alta 6 metri con corridoi alti 4,5 metri.

Le vene viola sembrano contorcersi e muoversi occasionalmente, in particolare se viste con la coda dell'occhio, mai quando si guarda direttamente la pietra. A causa di questa inquietante proprietà, tutte le prove di Osservare sono fatte con una penalità di -2 (coloro che vivono qui non sono soggetti alla penalità poiché vi sono abituati).

Le porte sono fatte col più nero dei basalti (durezza 8, 150 pf, CD per sfondarle 35) con una pietra rotonda color porpora incastonata al centro (da entrambe le parti, a meno che non sia segnalato diversamente). Le porte non si aprono a meno che la pietra non venga toccata, nel qual caso la porta si ritira lentamente nel pavimento (ci vuole un round completo). Dopo 3 round ritorna al suo posto.

Tutte le aree sono illuminate da *torce perenni* in supporti a muro, a meno che non sia indicato diversamente.

1. Porta del Fuoco (LI 14)

Usare questa descrizione quando i PG raggiungono l'esterno della porta. Il DM deve ricordarsi che solo chi è in possesso di una *chiave maggiore del fuoco* o benedetto nel Tempio del Fuoco può aprire questa porta.

Il ponte termina con un'alta porta nera rinforzata con del metallo rossiccio. Un grosso rombo rosso, le cui estremità sono dorate, è stato scolpito in rilievo sulla porta. La porta è alta e larga 4,5 metri. Non sono visibili né maniglia, né cardini, né altri elementi in genere associati con le porte.

Se una *chiave maggiore del fuoco* o qualcuno benedetto nel Tempio del Fuoco (area 121) tocca la porta, questa si ritrae nel pavimento. Impiega 1 round e resta giù per 3 round oppure finché colui che l'ha aperta si trova in un raggio di 1,5 metri dalla porta: quale delle due condizioni dura di più.

Un tremolante bagliore rossastro illumina questa vasta stanza. Una fossa circolare, profonda 90 centimetri e di 15 metri di diametro, riempie la parte centrale della stanza. Al centro della fossa c'è un grosso ammasso di monete con una depressione nel mezzo, come se fosse un nido.

Il pavimento, le pareti e il soffitto sono fatti di marmo rossastro con macchie e strisce nere. Lungo i muri nord ed est vi sono degli altari, a forma di diamante se visti da sopra, con buchi nel centro della loro faccia superiore dalla quale un'alta lingua di fuoco arde continuamente. Ai lati di questi altari vi sono delle statue di pietra nera di donne umane nude, le cui teste sono state rimpiazzate da triangoli neri con delle Y gialle rovesciate all'interno.

Sotto le monete nella fossa c'è un portello (Cercare CD 28 per trovarlo) che richiede 30 minuti a una persona sola per liberarlo tanto da aprirlo (o 15 minuti per due persone e così via). Questo portello dà accesso a un condotto largo 3 metri che scende in profondità per 15 metri. Pioli di ottone disposti a larghi intervalli l'uno dall'altro sono conficcati nelle pareti di pietra nera (Scalare CD 10 per creature di taglia Grande o inferiore; i pioli servono al drago, non a un umano). Alla fine del condotto c'è una stanza rotonda di 15 metri di diametro, sempre in pietra nera (con venature color porpora). Nel muro ci sono quattro alcove, ognuna con un tesoro e una trappola.

Creature: Un drago rosso adulto giovane vive qui, arruolata dai sognatori di morte tempo fa. Li serve fedelmente come guardiana. Chymon indossa un *bracciale di riduzione* che le permette di muoversi facilmente attraverso qualsiasi passaggio nel Fano Esterno come anche nella sua stanza segreta al di sotto di questa.

Chymon, drago rosso adulto giovane: pf 218; vedi Appendice 3.

Tattiche: Chymon per prima cosa lancia *invisibilità* (lo fa non appena le porte si ritraggono se qualcuno passa attraverso la Porta del Fuoco). Il suo primo attacco contro gli intrusi, spera, è rinforzato dalla sorpresa.

È un drago abbastanza grande da ghermire nemici di taglia Piccola con la bocca prima di soffiare, una tattica che Chymon adora (la creatura ghermita non riceve alcun tiro salvezza). Se la vittima è ancora viva dopo questo devastante attacco, la scaglia contro il muro.

Se le cose si mettono male per lei ma ne ha ancora la possibilità, il drago ripara nella stanza segreta di sotto e usa una o più delle sue preziose pergamene.

Trappole: Ognuna delle quattro alcove nella stanza rotonda sotto la fossa di monete è protetta da una trappola. Ogni trappola può essere disattivata pronunciando una parola d'ordine (rispettivamente "caduta", "fase", "tossico" e "gelo" in Draconico). Chymon conosce le parole d'ordine, come anche i creatori delle trappole (che sono ormai morti da molto tempo).

Alcova 1: Se qualcuno rompe la superficie del margine esterno di questa alcova, una botola larga 3 metri, si apre di fronte all'alcova, che fa precipitare chi vi si trova sopra in una fossa profonda 9 metri, il fondo della quale è l'inizio di uno scivolo viscido e ripido (Scalare CD 5 per ritornare su) che porta le vittime a lato per altri 6 metri (senza danni addizionali). Quindi, uno spesso muro di metallo (durezza 10, 60 pf, CD per sfondarlo 28) si chiude dove fossa e scivolo si incontrano. Allo stesso tempo in fondo alla fossa una *immagine programmata* fa sembrare che il fondo della fossa sia piano e che ci sia il cadavere (o i cadaveri) del personaggio (o personaggi) caduto nella botola. Se qualcuno scende a investigare si accorgerà presto che si tratta di un'illusione ma una volta arrivati in fondo la botola, che è di ferro, in alto si richiuderà e tornerà come prima (durezza 10, 60 pf, CD per sfondarla 28).

Botola con fossa (profonda 9 metri): GS 6; nessun tiro per colpire necessario (3d6 e vedi sopra); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Alcova 2: Se qualcuno rompe la superficie del margine esterno di questa alcova, il pavimento di fronte all'alcova (un'area di 3 metri per 3 metri) diventa principalmente privo di sostanza per un minuto, facendo cadere chi vi si trova sopra giù di 1,5 metri. Poi ritorna normale intrappolando i personaggi all'interno di solida roccia. L'esperienza infligge 10d6 danni e intrappola il personaggio (personaggi di taglia Media non possono compiere azioni tranne parlare e personaggi più bassi di 1,5 metri cominciano a soffocare). Il solo modo di fuggire è di fare uso di incantesimi quali *forma gassosa, ridurre, forma eterea, trasmutare roccia in fango* e così via (lanciati da altri che non siano il personaggio intrappolato) o aspettare per 24 ore quando la trappola si ripristina e si può riattivare facendo diventare il pavimento di nuovo inconsistente e di conseguenza permettendo a chi è intrappolato di uscire.

Trappola in fase: GS 7; nessun tiro per colpire necessario (10d6 e vedi sopra); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Alcova 3: Se qualcuno rompe la superficie del margine esterno di questa alcova, da quest'ultima fuoriesce del gas velenoso che si forma in una nube che riempie tutta la stanza. Tutti devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o perdere 2d6 punti di Forza; un minuto dopo devono ripetere il tiro salvezza o subire un danno addizionale di 1d6 punti di Forza.

Trappola a gas velenoso: GS 8; tiro salvezza sulla

Tempra (CD 19) per resistere, (2d6 For/1d6 For); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Alcova 4: Se qualcuno rompe la superficie del margine esterno di questa alcova, un *cono di freddo*, lungo 12 metri, fuoriesce dall'alcova e infligge 10d6 danni (tiro salvezza sui Riflessi CD 16 per dimezzare).

Trappola a cono di freddo: GS 6; cono di 12 metri (10d6 danni); tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) per evitarlo; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Tesoro: Le monete nella fossa sono di vari tipi: 100.000 mr, 50.000 ma e 2.000 mo. Il vero tesoro si trova nelle alcove nella stanza di sotto:

Alcova 1: Un cofano di ferro chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25) con intarsi di ossa (del valore di 100 mo) contenente sei pergamene arcane:

1. *Disintegrazione* e *sguardo penetrante*;
2. *Nube assassina* ed *evoca mostri V*;
3. *Tempesta di ghiaccio* e *autometamorfosi*;
4. *Riflettere incantesimo*;
5. *Dominare persone* e *blocca mostri*;
6. *Teletrasporto senza errori*.

Alcova 2: Due *candele della verità* in portacandele finemente cesellati in oro con la forma di cavalieri (del valore di 150 mo).

Alcova 3: Un piccolo scrigno non chiuso a chiave imbottito di velluto che contiene 6 smeraldi (ognuno del valore di 1.000 mo).

Alcova 4: Una statua in oro massiccio, alta 1,2 metri, di una viverna ad ali spiegate, su di un uovo tempestato di gemme. La statua vale 2.000 mo (le gemme da sole valgono 1.000 mo).

Sviluppo: Gli ogre nell'area 3 sentono il ruggito del drago e i rumori di battaglia in questa stanza. Vanno a investigare ma non interferiscono a meno che non sembri che il drago sia in pericolo: sanno che non esiterebbe un istante a sputare fuoco anche se essi si trovano nella traiettoria del getto di fiamme.

2. Magazzino

Alcune casse di legno sono ammucchiate in fondo alla stanza. Un altro mucchio di sacchi, principalmente pieni di farina, zucchero e altri cibi, si trovano impilati contro il muro est. Più vicino all'entrata c'è un tavolo con parecchie bottiglie di vetro e brocche di ceramica, con alcune casse aperte che contengono altre bottiglie e sotto dei barilotti di legno. Una strana bottiglia rossa, col collo fatto per sembrare un collo di drago e la bocca con tappo la sua testa, si trova di fronte a voi sempre sul tavolo.

Nelle casse ci sono formaggio impacchettato, vegetali e carne secca. Le bottiglie, le brocche e i barilotti contengono tipi diversi di liquore.

Il liquido nella bottiglia rossa si chiama *distillato del drago*. Rimangono ancora tre sorsate nella bottiglia al momento. Una sorsata bevuta da un incantatore gli permetterà di lanciare un addizionale incantesimo di 1° livello per quel giorno. Se l'incantatore deve preparare gli incantesimi in anticipo, l'incantesimo extra deve essere uno di quelli che ha preparato per quel giorno, anche se lo ha già lanciato. Il *distillato del drago* è un liquore magico.

3. Posto di guardia (LI 7)

I muri di questa stanza sono coperti con arazzi bianchi e porpora che mostrano demoni alati nell'atto di strappare via il cuore delle persone e portarlo verso una grande montagna sullo sfondo. Sebbene ogni arazzo sia di differente qualità artistica, la scena di base è sempre la stessa.

In mezzo alla stanza c'è un tavolo di legno grezzo coperto di tazze di legno e dadi. Vicino al tavolo c'è un grosso barile e un cesto di carne secca e formaggi.

Sei arazzi sono appesi in questa stanza. Ognuno contiene un piccolo indizio scritto che potrebbe essere d'aiuto a coloro che tentano di passare oltre i muri viola dell'area 22. Queste frasi sono nascoste tra le piccole differenze degli arazzi, scritte (o piuttosto cucite) in Comune. Per trovare questi indizi segreti un personaggio deve superare una prova di Cercare (CD 30) su ogni arazzo.

Partendo dall'arazzo di nordovest e muovendosi in senso antiorario, i sei arazzi recano queste frasi cucite:

1. Chi sei?
2. Che cosa porti al mio cospetto?
3. Dove ti trovi in questo momento?
4. Perché sei giunto qui?
5. Quando sarò libero?
6. Chi sono io?

Creature: Sei ogre sono seduti al tavolo giocando agli astragali. Ognuno indossa un'armatura completa di colore nero con sopra il simbolo dell'Antico Occhio Elementale. Ognuno possiede anche uno spadone perfetto Enorme adatto a una creatura di taglia Grande.

Ogre (6): pf 28, 26, 26, 28, 30, 27; CA 21 (armatura completa); spadone Enorme +9 in mischia (2d8+7); Arma Focalizzata (spadone invece che randello grande); 3d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Tattiche: Questi ogre non sono abbastanza furbi da interrogare efficacemente eventuali nuovi arrivati e sono facilmente raggirabili. Attaccano chiunque sembri a tutti gli effetti un nemico o che gli venga ordinato di attaccare da una figura di autorità che riconoscono, come Hedrack o Satau.

In combattimento, si muovono in fretta per arrivare in mischia il più velocemente e semplicemente possibile.

Sviluppo: Se ci dovesse essere un combattimento nelle aree 1 o 5, questi ogre sentiranno i rumori e si muoveranno per scoprire cosa succede.

4. L'Oracolo (LI 10)

La porta di questa stanza non si apre come le altre. Una faccia demoniaca guarda in cagnesco sopra l'architrave con occhi lucenti. Per aprire la porta un personaggio deve guardare negli occhi del demone e superare la Volontà della porta. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà contro una CD 18. Il fallimento vuol dire essere affaticato (non può correre o caricare, penalità di -2 a Forza e Destrezza finché il personaggio non si riposi almeno 8 ore). Il successo significa invece che la porta da questo momento in poi si aprirà al suo tocco.

In questa stanza vi sono tre sfere che emettono una debole luce e che fluttuano vicino al soffitto offrendo illuminazione. Un tavolo semicircolare fatto con della pietra color lavanda e con la parte curva verso ovest, si trova nel mezzo della parte a ovest della stanza. Sul tavolo ci sono vari pezzi di ossa, legno e pietra dalle forme bizzarre.

Verso il margine est della stanza c'è una fossa, larga circa 12 metri, che sprofonda nell'oscurità.

La fossa è profonda 12 metri. In fondo c'è una grossa stanza che si estende verso est nel buio più totale. Questa area più grossa è elegantemente arredata con un suntuoso letto rotondo, un paio di divani imbottiti e una sedia di legno di grandi dimensioni spinta verso un tavolo su cui ci sono un

gran numero di strani oggetti: teschi, bottiglie, attrezzi, libri (sulla magia e la divinazione), pergamene, penne e inchiostro, ossa, un pugnale, una lente d'ingrandimento e una gabbietta vuota.

Eppure questi mobili non coprono che una piccola parte della stanza, poiché si trovano solo intorno al centro di essa. Tutto intorno al perimetro c'è quello che i mind flayer chiamano "statuaria psichica". Nelle parti della stanza segnate con X sulla mappa si trovano le "statue" che non sono visibili finché una persona non entra nell'area occupata da queste. A questo punto un'immagine si forma nella mente del personaggio di qualsiasi cosa Satau ritenga opportuno. Queste statue poi creano immagini mentali di mind flayer che mangiano cervelli di umanoidi, di favolose città illithid sotterranee e di disgustosi rituali religiosi illithid. Dal momento che queste statue sono mentali, le immagini che creano sono in movimento e toccano tutti i sensi ma sono sempre le stesse per chiunque entri in quella particolare area.

Nel muro est della stanza sotterranea, una porta segreta ruota silenziosamente su un perno quando viene spinta con una prova di Forza (CD 22). Al di là della porta segreta c'è una stanza, molto più lunga di quanto non sia larga. Attraversando il centro della stanza un personaggio fa esperienza del più sofisticato tipo di statuaria psichica. In questo caso il personaggio è incorporato all'interno della visione, che viene modificata dalla sua mente. L'immagine che viene proiettata dunque, di un mind flayer che mangia il cervello di un umanoide mentre altri mind flayer applaudono deliziati, ha per protagonista il personaggio in questione che diventa la vittima del mind flayer. Un personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15). Se effettuato con successo, il personaggio cambia la visione in modo da liberarsi prima che gli sia fatto del male. Se fallisce, l'immagine sarà quella vista e il personaggio subisce 1d4 danni temporanei alla Saggezza.

All'estremità est della stanza segreta c'è un tavolino d'ebano con sopra una brocca d'argento. Quest'ultima contiene tre dosi di una polvere magica che, una volta ingerita, fa recuperare a chiunque tutti i punti ferita persi.

Creature: L'illithid Satau è l'oracolo del Fano Esterno. Vive nella parte inferiore della stanza, in fondo alla fossa. Ha due livelli da stregone e possiede una bacchetta dell'*invisibilità* con 16 cariche.

Satau, oltre alle sue capacità da illithid e da stregone, ha la capacità di predire il futuro con una precisione del 75% (più o meno) gettando ed esaminando i vari oggetti che si trovano sul tavolo. Questa capacità è considerata di grande valore dal culto. Grazie ad essa, Satau sa molto dei sognatori di morte e dei loro piani. Se si riesce in qualche modo a estorcergliele, può fornire le seguenti informazioni:

- Stanno attualmente scavando il livello più basso del Tempio del Male Elementale.
- La metà dei sognatori di morte sono al momento persi all'interno di qualcosa chiamato Pietra dei Sogni (che lui non ha mai visto).
- I sognatori di morte credono di essere a un passo dal liberare Tharizdun.

Satau: Mind flayer Str2; pf 41; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se sente qualcuno muoversi nella parte superiore della stanza, Satau sale dalla fossa levitando e rimanendo invisibile. Cerca di usare *individuazione dei pensieri* per avere informazioni sugli intrusi e poi li attacca con il suo flagello mentale (sempre levitando sopra la fossa). Poi cerca di usare *charme* o *suggestione* su quanti non sono storditi, in modo da comandare loro di andarsene e di non tornare mai più. Non ha interesse a nutrirsi poiché viene già ben nutrito qui.

Se messo alle strette, diventa invisibile e si ritira nella stanza segreta usando eventualmente la polvere per curarsi.

Sviluppo: Dal momento che nessuno può entrare facilmente nella stanza, per lo stesso motivo nessuno giunge in aiuto di Satau se si trova in pericolo. Satau è un essere egoista e profondamente individualista e quindi non aiuta nessuno nel Fano Esterno.

5. Biblioteca

Le pareti di questa stanza sono coperte di scaffali che contengono libri. Gli scaffali si trovano anche all'interno della stanza creando dei veri e propri corridoi. Tappeti viola piuttosto sottili percorrono questi corridoi.

I libri trattano di un po' di tutto ma gli argomenti principali rimangono gli aspetti più oscuri della magia, della religione e della scienza. In questa biblioteca vi sono 687 libri, ognuno del valore di 1d10 mo (anche se portarli via tutti sarebbe un'immensa fatica).

6. Studio (LI 10)

L'arredamento di questa stanza è costituito da tre divani di velluto, sei sedie decorate sempre in velluto, alcuni tavolini e due scrivanie. Sui tavolini e sulle scrivanie vi sono delle lampade luminose.

Nelle scrivanie vi sono dei cassetti che contengono solo carta pergamena, penne e inchiostro.

Creature: Naquent, l'assistente di Hedrack, è qui a studiare un libro sui giganti che ha trovato in biblioteca. È una donna alta e magra con lunghi capelli castani. Indossa una tunica ocra e un obex.

Naquent: Mezzelfa Chr10; pf 54; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se obbligata a combattere, per prima cosa lancia *transizione eterea* e quindi cerca di scappare. Le piace combattere alle sue condizioni. Ritorna in un secondo momento per attaccare i nemici, di preferenza con un drappello di guardie.

Sviluppo: Se sente rumori di battaglia, non interviene personalmente. Si reca dalle guardie più vicine non coinvolte nel combattimento (probabilmente gli ogre nell'area 3 o i bugbear nell'area 9) perché se ne occupino e quindi si muove in cerca di Hedrack per avvertirlo.

7. Il Santuario della Comunione Oscura

Sei bassi inginocchiatoi sono stati sistemati in due file da tre, rivolti verso ovest. Tra due archi di pietra color porpora rivolti a sudovest e nordovest, c'è una porta fatta di vetro con una pietra color lavanda al centro. Al di là di questa porta, una palla di fuoco nero turbinante, con un'aureola rosso sangue, fluttua in una stanza larga 6 metri.

La porta di vetro funziona come tutte le altre porte del Fano Esterno.

I cultisti usano questa stanza per contemplare la natura di Tharizdun e per raggiungerlo. Per facilitare questo processo, una palla di pura energia negativa e distruttrice fluttua dietro alla porta trasparente. È chiamata il Sole Nero. Si tratta, in effetti, di una *sfera annientatrice*. Proprio come l'artefatto minore, il Sole Nero può essere spostato con la forza di volontà di un personaggio, ma se questi non è di allineamento malvagio, il Sole Nero si muove immediatamente verso il personaggio e continua a farlo per 1d4 round. Se nessuna forza cerca di imporsi sulla sfera, questa ritorna automaticamente nella stanza dove è stata trovata alla velocità di 12 metri.

Una strana proprietà della pietra nera venata di viola è di essere immune agli effetti del Sole Nero, ottenendo di bloccarne il movimento.

8. Sagrestia

Appese ai ganci lungo i muri nord e sud di questa stanza ci sono varie tuniche di due differenti colori: ocra e porpora scuro. Uno scrigno lavorato, ogni lato lungo 60 centimetri, con delle ante su due lati, si trova su un supporto al centro della stanza. Immagini di persone in processione, tutte vestite con tuniche e cappuccio, sono state intarsiate sui lati dello scrigno.

In questa stanza ci sono sei tuniche ocra e quattro *tuniche porpora di Tharizdun* (vedi Appendice 1). Le tuniche porpora sono magiche, il loro potere utile nelle aree 21 e 23, poiché proteggono chi le indossa dal freddo tremendo e le lunghe maniche permettono al personaggio di toccare delle cose senza subire danni. Le tuniche non hanno potere da altre parti.

Lo scrigno è chiuso a chiave (CD 30 per scassinare ogni lato) e contiene una *torcia della rivelazione* e un *turibolo nero* da un lato e dall'altro 10 pezzi di *incenso dei sogni* (sei coni neri e quattro sfere; vedi Appendice 1 per maggiori informazioni).

9. Posto di guardia (LI 8)

La porta è chiusa a chiave (CD per scassinarla 28) e si richiude automaticamente quando viene chiusa. La chiave è appesa al muro dalla parte nord della porta, con l'ultimo bugbear che porta via con sé sempre la chiave.

Il muro nord di quest'area è fatto di ferro, come anche la porta in questo muro. Il ferro è stato dipinto di porpora scuro, con sopra immagini di sacerdoti in tuniche ocra che intonano un canto di male e morte.

Nel muro nord ci sono quattro feritoie posizionate in modo che le frecce tirate da qui sembrino partire dalle bocche spalancate dei sacerdoti dipinti. I bugbear qui hanno nove decimi di copertura.

Dietro il muro di metallo, nella stanza nord, ci sono sette letti grandi, due tavoli, quattro panche e alcuni sacchi che contengono vestiti ed equipaggiamento.

Creature: Sette bugbear sono di guardia qui. Quattro si trovano dietro il muro di ferro con archi potenti compositi. Gli altri tre aspettano dietro la porta, pronti a scattare fuori e ad attaccare gli intrusi con le loro spade lunghe.

Bugbear (7): pf 16, 20, 13, 18, 16, 15, 20; CA 22; spada lunga +4 in mischia (1d8+2); arco potente lungo composito +3 a distanza (1d8+2); 3d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 29.

Tattiche: Diversamente da molti bugbear, queste creature non sono interessate alla furtività, ma preferiscono invece migliorare le loro abilità di combattimento. Così, indossano corazze di bande, portano scudi grandi e impugnano spade lunghe. Non appena sembra che gli intrusi stiano avanzando in maniera pericolosa verso gli arcieri dietro le feritoie o stiano fuggendo, i bugbear dietro la porta escono fuori caricandoli in mischia.

Sviluppo: Se questi bugbear sentono (Ascoltare +3) rumori di combattimento provenire dalla tana delle naga, più precisamente il calare delle saracinesche, vanno in aiuto delle naga. Altrimenti rimangono qui.

10. Tana delle naga oscure (LI 10)

Due letti rotondi, con lenzuola di seta nera e cuscini viola, occupano la stanza. Dell'incenso arde in un braciere pendente dal soffitto nell'angolo nordest. Tre statue si trovano appoggiate al muro ovest, ognuna rappresentante un umano a grandezza naturale avvinto tra le spire di un serpente con il volto di una bellissima donna.

Sul muro sud, a 6 metri dal muro ovest, si possono vedere quattro leve di ferro.

Le quattro leve controllano quattro saracinesche, una per ogni lato dei due corridoi che conducono a questa stanza. Le saracinesche sono di ferro e hanno durezza 10, 60 pf e una CD 25 per sollevarle.

I letti, se esaminati da vicino, hanno qualcosa di strano, nella misura in cui sono imbottiti intorno ai margini più di quanto non siano da altre parti. Questo perché le naga qui vi si attorcigliano e appoggiano solo la testa sopra (ossia sui cuscini).

Creature: Mhunaath e Yklah, entrambe naga oscure, vivono qui. Si attorcigliano intorno ai "letti" quando si trovano qui la maggior parte del tempo. Servono il tempio come rinforzi e consigliere. Sono ansiose di comandare grossi gruppi in battaglia.

Mhunaath e Yklah, naga oscure: pf 58 e 64; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 132.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/5): 0-*frastornare, individuazione del magico, lampo, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, charme, dardo incantato, mani brucianti, scudo*; 2°-*grazia felina, invisibilità, sfocatura*; 3°- *palla di fuoco, volare.*

Tattiche: Entrambe le naga trascorrono la maggior parte della giornata in *armatura magica*. Quando degli intrusi arrivano da uno o da entrambi i corridoi in questa stanza, le naga tentano di intrappolarli con le saracinesche. Usando la coda, una naga è in grado di abbassare contemporaneamente le quattro leve oppure una alla volta. Lo fanno tutte le volte che un qualsiasi intruso cerchi di entrare. Preferiscono identificare i loro alleati usando *individuazione dei pensieri* e quindi rialzare le saracinesche.

Quando i loro nemici sono intrappolati usano contro di loro *palla di fuoco, charme* e *dardo incantato*. Altrimenti usano *invisibilità* per proteggersi (e potrebbero farlo in ogni caso).

Le naga non esitano a usare le pozioni nascoste nei loro letti, cercandole con abilità e recuperandole con la loro coda.

Tesoro: Sotto uno dei letti c'è un piccolo sacco contenente 3 gemme da 500 mo, un'ampolla di fuoco dell'alchimista e una *pozione di cura ferite leggere*. Nascoste tra i cuscini dell'altro letto (Cercare CD 18 per trovarle) ci sono una *pozione di velocità* e una *pozione di cura ferite moderate*.

Sviluppo: Se i bugbear dell'area 9 sentono rumore di battaglia o delle saracinesche che si abbassano, arrivano e tirano frecce contro quanti sono intrappolati nel corridoio, se li vedono combattere con le naga.

11. Porta dell'Acqua (LI 9)

Usare questa descrizione quando i PG raggiungono l'esterno della porta. Il DM deve ricordarsi che solo chi è in possesso di una *chiave maggiore dell'acqua* o benedetto con tale chiave nel Tempio dell'Acqua può aprire questa porta.

Sul pontile c'è un'alta porta nera rinforzata con del merallo verdastro. Un grosso quadrato blu-verde, con i lati dorati, è stato scolpito in rilievo sulla porta. La porta è alta e larga 4,5 metri. Non sono visibili né maniglia, né cardini, né altri elementi in genere associati con le porte.

Se una *chiave maggiore dell'acqua* o qualcuno benedetto da questa chiave nel Tempio dell'Acqua (area 19S) tocca la porta, questa si ritrae nel pavimento. Impiega 1 round e resta giù per 3 round oppure finché colui che l'ha aperta si trova in un raggio di 1,5 metri dalla porta: quale delle due condizioni dura di più.

Questa sala è lunga, illuminata da una luminescenza blu-verde soprannaturale che giunge da una pozza nel centro. A metà di questa sala i corridoi laterali salgono di 6 metri per mezzo di ripidi scalini. I muri, il pavimento e il soffitto sono fatti di marmo blu con strisce e nervature di colore verde, e con rilievi di animali e bestie acquatici che sembrano nuotare nella pozza e fuori verso l'interno della stanza. Tartarughe e pesci, aragoste e granchi, seppie e piovre, meduse e razze, mostri marini, tritoni con tridenti, leoni marini e molto altro sono i soggetti dei rilievi scolpiti alle pareti.

La pozza è profonda 6 metri. La porta segreta si apre solo quando si gira la testa di una delle tartarughe del rilievo (Cercare CD 25 per trovarla).

Creature: Un malvagio tojanida anziano che porta dei *bracciali dell'armatura+2* su due dei suoi arti, vive nella pozza. Attacca qualunque cosa non porti un simbolo del Tempio, che entra nella pozza o si avvicina a 1,5 metri dal bordo. Se è necessario, il tojanida si arrampica fuori dalla pozza per attaccare.

Oltre ai bracciali, il tojanida ha il simbolo dell'Antico Occhio Elementale scarabocchiato sul guscio in vari punti.

Tojanida anziano: pf 130; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 173.

Sviluppo: Se le guardie nell'area 12 sentono rumori di qualsiasi tipo in questa stanza, vengono a investigare.

12. Posto di guardia (LI 10)

In questa stanza ci sono tre grossi letti, un tavolo di legno, e tre sedie grandi. Tende grigie ormai consumate, sulle quali sono visibili macchie marroni, sono appese ai muri. Una strana rete che sembra un'amaca è appesa al soffitto sopra il tavolo. Il tavolo è coperto di ossa e macchie di cibo.

Un quasit usa l'amaca come letto.

Creature: Tre minotauri barbari di 2° livello che indossano corazze di cuoio borchiato perfette e impugnano asce grandi Enormi perfette sono qui di guardia. Qui vive anche un quasit di nome Insentorix. I minotauri lo odiano ma lo tollerano perché Hedrack lo ha assegnato qui.

Minotauri Bbr2 (3): pf 65, 57, 60; vedi Appendice 3.

Insentorix: Quasit, pf 30; 6 DV; aggiungere +3 ai tiri per colpire, +2 ai tiri salvezza, +4 a tutte le abilità; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Tattiche: Se i personaggi dovessero asserire di far parte del personale del Tempio, il quasit invisibile userà *individuazione del bene* o *comunione* per scoprire se stanno dicendo la verità.

In combattimento, i minotauri attaccano in preda all'ira mentre il quasit vola tutt'intorno rimanendo invisibile e attaccando, per poi ridiventare invisibile. Se il tojanida nell'area 11 è già morto o se i personaggi riescono a uccidere due dei tre minotauri, il quasit fugge via volando invisibile e si rifugia presso Hedrack nell'area 19.

Sviluppo: Il compito di queste guardie è di uscire quando qualcuno apre la Porta dell'Acqua (area 11) e di interrogare coloro che l'hanno attraversata attaccando i nemici (per prima cosa concentrando i loro sforzi per buttare in acqua al tojanida almeno uno dei nemici). Se sentono qualsiasi tipo di rumore venire da quella zona (minotauri Ascoltare +10, quasit Ascoltare +6) vanno a investigare.

13. Il tritacarne (LI 6)

Trappola: Non appena 45 kg o più si trovano sul pavimento di quest'area, la trappola si attiva. Il muro ovest si spinge all'interno di 3 metri molto velocemente, intrappolando chiunque si trovi nella stanza nella metà a est dove orribili congegni con lame incominciano a girare e tagliare qualsiasi cosa per 3 round. I personaggi devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per cercare di uscire dalla trappola mentre il muro si muove. Diversamente, su-

biscono 6d6 danni per round. Mentre si trova nel tritacarne, un incantatore deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + metà degli ultimi danni inflitti dal tritacarne) per riuscire a lanciare un incantesimo.

Trappola con tritacarne: GS 6; 6d6 danni per round; tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 26).

14. Porta della Terra (LI 11)

Usare questa descrizione quando i PG raggiungono l'esterno della porta. Il DM deve ricordarsi che solo chi è in possesso di una *chiave maggiore della terra* o benedetto con tale chiave nel Tempio della Terra può aprire questa porta.

Il ponte termina con un'alta porta nera rafforzata con del metallo marrone. Un grosso triangolo marrone, le cui estremità sono dorate, è stato scolpito in rilievo sulla porta. La porta è alta e larga 4,5 metri. Non sono visibili né maniglia, né cardini, né altri elementi in genere associati con le porte.

Se una *chiave maggiore della terra* o qualcuno benedetto con tale chiave nel Tempio della Terra (area 220) tocca la porta, questa si ritrae nel pavimento. Impiega 1 round e resta giù per 3 round oppure finché colui che l'ha aperta si trova in un raggio di 1,5 metri dalla porta: quale delle due condizioni dura di più.

In questa stanza c'è un forte odore di terriccio. Le pareti sono di pietra marrone e grigia, con immagini in rilievo. Queste ritraggono draghi di enormi dimensioni e altre bestie mostruose che escono dal terreno come creature primordiali create solo per distruggere. Il pavimento e il soffitto sono fatti della stessa pietra, con il soffitto a 12 metri dal pavimento. Nell'estremità ovest della stanza, un grosso ammasso di terra e pietre si trova sul pavimento, alto 3 metri e lungo 9 metri.

La porta segreta nel corridoio tra le aree 14 e 15 si apre una volta spinta, ma richiede una prova di Forza (CD 20).

Creature: L'ammasso di terra è in realtà un elementale della terra anziano, irrevocabilmente corrotto dal male e ora servitore del culto.

Elementale della terra anziano: pf 225; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 78.

Tattiche: L'elementale della terra sa solo che dovrebbe attaccare quanti non portano i simboli dell'Antico Occhio Elementale o di Tharizdun. E infatti attacca chiunque non li porti. Obbedisce a qualunque ordine impartito da Hedrack.

Sviluppo: Hedrack potrebbe fornire a questo elementale una descrizione verbale di eventuali intrusi e ordinargli di aspettarli o addirittura di andare a cercarli.

15. Posto di guardia (LI 9)

Otto letti sono appesi al soffitto con catene a circa 1,8 metri dal pavimento lungo i muri est e ovest. I muri nord e sud sono invece coperti di rastrelliere su cui vi sono spadoni sull'uno e spade lunghe sull'altro. Nella stanza ci sono anche quattro bauli, quattro piccoli armadi e un piccolo barile pieno di frecce.

Ogni letto ha un gradino sostenuto da corde che può essere tirato giù e usato per salire. L'area è stata organizzata in questo modo per far spazio ai continui addestramenti che gli occupanti della stanza praticano.

Dieci spadoni, 10 spade lunghe e 100 frecce sono presenti qui. Nei bauli e negli armadi ci sono solo vestiti e normale equipaggiamento.

Creature: Otto combattenti umani di 4° livello vivono qui, l'elite raccolta tra i combattenti di stanza nelle miniere. Si addestrano in continuazione l'uno contro l'altro (e perciò sono pieni di cicatrici e piuttosto malconci).

Guardie d'elite, Umani Com4 (8): pf 23, 26, 30, 24, 31, 28, 25, 30; vedi Appendice 3.

Tattiche: Queste guardie interrogano chiunque non riconoscano.

16. Statua piangente (LI 11)

Al centro di questa stanza c'è una statua grigia scura di un uomo a grandezza naturale, che indossa una tunica con cappuccio e il cui volto è abbastanza visibile da accorgersi che si trova nell'atto di piangere.

Due panche di pietra curve fiancheggiano la statua.

Creature: Due assassini, un mezzelfo e un'umana, si trovano qui. Vivono nell'area 17 ma quando non stanno dormendo si riposano qui, leggendo o chiacchierando. Entrambi indossano mantelli neri e maschere di pietra colorate di lilla identiche a quella trovata nell'area 6 del Maniero (del valore di 200 mo ciascuna).

Victor: Mezzelfo Ldr5/Ass4; pf 40; vedi Appendice 3.

Bethe: Umana Ldr5/Ass4; pf 40; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se sentono qualcuno sopraggiungere, si ritirano nell'area 17 a nascondersi dietro la porta, sperando di poter tendere un'imboscata e possibilmente compiere un attacco mortale, mentre gli intrusi esaminano la statua.

Sviluppo: Se Hedrack viene a sapere che nel Fano Esterno ci sono degli intrusi, manda uno dei due a controllare in giro e a eliminare gli intrusi.

17. Alloggio degli assassini

La porta qui è stata montata in maniera che si muova molto lentamente (2 round per aprirla) a meno che non si colpisca la pietra porpora due volte velocemente in successione. Ci sono anche un paio di spioncini nascosti (Cercare CD 30 per trovarli) che danno sull'area 16.

Si tratta di una camera da letto spartana con due letti di ferro, un paio di sedie di legno nero e un tappeto rotondo color porpora sul pavimento. Vicino al muro sud c'è una cassettiera di legno nero con un paio di pugnali ricurvi fissati nel muro sopra di essa. Un tavolino nero con un bacile di ceramica si trova tra i due letti.

La cassettiera contiene vestiti (soprattutto neri) e vari oggetti tra cui pettini, spazzole, sapone ecc.

Uno dei cassetti è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 30). Contiene 6 dosi di muschio di id e 3 dosi di polvere di rapinatore oscuro (vedi pagina 81 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Un cassetto segreto si trova sul retro della cassettiera (Cercare CD 20 per trovarlo) ricoperto di veleno di nitharit a contatto (CD 13, nessun danno iniziale/3d6 danni secondari alla Costituzione se il secondo tiro salvezza sulla Tempra a CD 13 fallisce un minuto dopo il contatto). Nel cassetto segreto c'è un sacchetto contenente 242 mo, due anelli d'oro con l'emblema di una testa di corvo dorata (ognuno del valore di 150 mo), quattro tizzoni ardenti e una pergamena con *anti-individuazione*.

18. Il pilastro a quattro lati

La stanza è vuota tranne che per un grande pilastro che va dal pavimento al soffitto. In ognuno dei quattro lati del pilastro c'è un'alcova in cui la pietra è stata scolpita in differenti forme di statue.

Ogni lato del pilastro ha scolpita una diversa statua al suo interno.

La prima è tutta nera e rappresenta un uomo alto e muscoloso in armatura completa con flangie e scanalature insolite. Indossa una cappa e impugna una spada dalla lama ondulata.

La seconda è verde scuro e rappresenta un uomo con indosso una veste fluente con lunghe maniche e un alto colletto. Il volto è coperto da una maschera (che sembra la maschera che indossano gli assassini nell'area 16).

La terza è color rosso-sangue scuro e rappresenta un uomo in stivali alti, farsetto e guanti dalla foggia alquanto strana. Un cappuccio tirato sulla testa ne copre i lineamenti.

La quarta è una statua color indaco scuro di un uomo abbigliato con una veste pieghettata e una fusciacca coperta da strani segni occulti (in realtà non vogliono dire nulla, sono solo un esempio di abilità artistica). La testa è incappucciata e tra le braccia conserte stringe uno scettro.

19. Stanza di Maestro Hedrack (LI variabile)

In quest'area è presente una *proibizione* lanciata da Hedrack, in modo che le creature che non sono caotiche malvagie non possano entrare nella stanza a meno che non effettuino un tiro salvezza sulla Volontà (CD 24). Quelli che falliscono il tiro salvezza subiscono anche 3d6 danni (6d6 danni se legali buoni).

Questa grande camera da letto è riccamente decorata, ma inquietante nel suo aspetto globale. Un largo letto a baldacchino con lenzuola nere, il legno d'ebano inciso con facce orribili, si trova vicino al muro nord. Altro arredamento di legno nero include un baule decorato, un comodino con sopra una lampada, una libreria, una scrivania, e un paravento che nasconde la parte sudest della stanza. Nei due angoli più lontani dalla porta ci sono un paio di statue di pietra grigia, alte 1,8 metri, di creature costituite da serpenti che si torcono, viticci o tentacoli. Vicino a una di queste c'è una vasca di marmo nero con un portasciugamani di legno nero di fianco.

I muri sono coperti con arazzi che mostrano scene di vita quotidiana: un pranzo in un castello, un'asta in un paese, una festa e così via. Una tunica color porpora è appesa a un piolo vicino alla porta.

Chiunque osservi con attenzione gli arazzi noterà che sono tutti più inquietanti di quanto non sembri alla prima occhiata. In ognuno un'ombra è in agguato minacciosamente, un personaggio ha un sorriso maligno o qualcosa di ancora più evidente dà agli arazzi una patina di turbamento.

Il paravento di legno separa la stanza da una piccola zona adibita a sala da pranzo con un tavolo di legno nero e quattro sedie, un servizio da tavola e un elegante servizio d'argento.

Creature: (LI 14) Hedrack molto tempo addietro era il sommo sacerdote del Tempio del Male Elementale. Ora è al servizio dei sognatori di morte come sommo sacerdote del Tempio Maggiore nel Fano Esterno con una *verga tentacolare minore* come simbolo di questo suo ruolo. È ormai un uomo anziano con i capelli grigi e la faccia magra ma ancora muscoloso.

Hedrack: Umano Chr14; pf 102; vedi Appendice 3.

Hedrack ha due scheletri nella stanza per le attività più semplici. Se viene allertato, comanderà loro di attaccare chiunque entri nella stanza, ma non perde tempo durante la battaglia a dare loro ordini.

Scheletri Medi (2): pf 5, 6; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

Tattiche: Hedrack non combatte mai fino alla morte e non si mette mai nella situazione di essere davvero in pericolo. Piuttosto preferisce investigare mandando dei servitori (in particolare gli assassini dell'area 16) a sistemare la questione.

Si può supporre che abbia sempre lanciato su di sé *forza straordinaria* e *vigore*. Prima di entrare in combattimento, lancia anche *resistenza agli incantesimi* e *veste magica* se possibile.

In battaglia non esita a lanciare *distruzione* sul personaggio che gli sembra la vittima più probabile (un ladro, un bardo, uno stregone o un mago per esempio), ma se i nemici sono in gran numero potrebbe usare *blasfemia* come prima cosa. Per scappare si affida a *parola del ritiro* per portarsi all'area 23.

Trappole: (LI 8) Il baule è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 30) ed è protetto da un *glifo di interdizione superiore* che lancia *distruggere viventi* (tiro salvezza sulla Tempra CD 24) su chiunque tenti di aprirlo che non pronunci prima il nome di "Tharizdun".

La libreria è allo stesso modo protetta esattamente con lo stesso *glifo superiore* con la stessa parola d'ordine.

Glifo di interdizione superiore (2): GS 6; *distruggere viventi*, tiro salvezza sulla Tempra (CD 24) parziale; Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 30).

Tesoro: La tunica sul piolo è una *tunica porpora di Tharizdun*. Il servizio d'argento vale 450 mo. Dentro il baule ci sono tre brocche di platino piene di oli sacri (del valore di 150 mo ognuna), una grossa borsa contenente 234 mp e sei perle d'argento da 100 mo, una giara di *colla meravigliosa* (30 grammi), una *lente dell'individuazione* avvolta nella seta e una *mano della gloria* che deve essere bagnata in acqua sacrilega una volta alla settimana perché funzioni.

Oltre a libri sulla magia, conoscenze oscure e divinità oscure, Hedrack tiene un *tomo della comprensione+1* e un *vacuo grimorio* nella libreria. Qui tiene anche il suo diario (vedi Allegato 2: "Il Diario di Hedrack"). Il diario contiene un foglietto di carta con le seguenti parole: "Temuto Tharizdun, fonte di potere dell'Antico Occhio Elementale e signore di tutte le forze della distruzione, io sono il Campione del Male Elementale e sono pronto a soddisfare i tuoi desideri" (si tratta della frase pronunciata dai candidati alla prova per il Campione del Male Elementale, vedi area 23).

Sviluppo: Hedrack non prepara la sua difesa qui. Se viene avvertito della presenza di nemici che vengono verso di lui, si muove nell'area 16, 30 o 33 a cercare aiuto per sconfiggere

i nemici. Se in una situazione disperata, cercherà di arrivare all'area 23 dove può usare la *verga tentacolare* per trasportarsi al Fano Interno.

Modifica ad hoc dei PE: Non conferire PE per gli scheletri.

20. Golem (LI 9)

Sentite un brivido lungo la schiena qui. Lungo tutto il corridoio, ogni 3 metri circa, un pannello di pietra color porpora è stato incassato nel muro da entrambi i lati. I pannelli sono scolpiti con complicate immagini di persone in tunica con cappuccio in processione, ognuno con in mano una torcia particolare.

Inoltre, ci sono tre alcove nel muro nord. Sono riempite quasi del tutto di una sostanza appiccicosa color verde spessa e simile a muco. Le alcove, alte 2,4 metri e larghe 1,2 metri sono probabilmente profonde 1,2 metri ma questo non è sicuro in quanto il muco è troppo opaco. Un lungo tappeto nero copre la maggior parte del pavimento di fronte ad esse.

Svantaggi delle aggiunte demoniache

Personaggi di allineamento buono con un'aggiunta demoniaca devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) ogni giorno o subire 1d3 danni temporanei alla Saggezza, poiché questa esperienza li porta sulla soglia della follia.

Personaggi di allineamento non malvagio devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) ogni giorno o soccombere alla tentazione di fare un'azione malvagia a scelta del DM: da questo potrebbe risultare, a discrezione del DM, un cambio di allineamento finale.

Quando personaggi con un'aggiunta demoniaca affrontano PNG non malvagi, una penalità di circostanza -6 viene applicata a tutte le prove basate sul Carisma (Diplomazia, Raggirare ecc.).

La stanza è talmente fredda che quei personaggi che non hanno protezioni (che non indossano abiti invernali, o non sono protetti da un incantesimo *contrastare elementi* o simile) devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 ogni prova successiva) o subire 1d6 danni debilitanti e diventare affaticati (-2 agli effettivi punteggi di Forza e Destrezza, non possono correre o caricare). Questa prova deve essere effettuata per ogni ora trascorsa in questo ambiente (qui o nell'area 24: le aree 21-23 sono anche più fredde). Le tuniche porpora che si possono rinvenire nelle aree 8 o 19 proteggono del tutto colui che le indossa da questo freddo.

Le alcove sono davvero profonde 1,2 metri. La sostanza gelatinosa è un conservante organico che consente ai golem all'interno di essere conservati sempre al meglio.

Creature: Due golem di carne, costruiti dagli stessi sognatori di morte, attaccano qualunque cosa passi di qui che non sia stata consacrata nell'area 24. Ognuno si nasconde in una delle alcove all'interno della sostanza gelatinosa.

Un tempo i golem erano tre, ma uno è stato distrutto in combattimento tempo fa.

Golem di carne (2): pf 49, 53; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 100.

I golem di carne attaccano senza paura ma non si allontanano mai da questo corridoio.

21. Il Vestibolo

L'area segnata con una O sulla mappa è soggetta a un effetto permanente di *oscurità profonda*. L'area centrale non è illuminata e qualsiasi fonte di luce è diminuita in modo che il suo raggio effettivo è pari alla metà del normale.

Fa molto freddo in questa stanza, la cui unica zona illuminata è la parte centrale. Al centro della parte illuminata c'è un largo tavolo d'ebano con intarsi d'argento, con le quattro gambe intagliate come se fossero serpenti e su cui si trova un grosso corno di ferro, scolpito con immagini di fuoco, inondazioni, tempeste e terremoti. Il muro nord è parzialmente coperto da un paravento d'ebano, completamente decorato con simboli di triangoli di 90 centimetri con una Y capovolta ognuno legato a quello successivo.

Il soffitto qui è a volta, alto nel centro circa 9 metri e 6 metri ai margini est e ovest. La stanza è talmente fredda che quei personaggi che non hanno protezioni (che non indossano abiti invernali, o non sono protetti da un incantesimo *contrastare elementi* o simile) devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 ogni prova successiva) o subire 1d6 danni debilitanti e diventare affaticati (-2 agli effettivi punteggi di Forza e Destrezza, non possono correre o caricare). Questa prova deve essere effettuata ogni 10 minuti trascorsi in questo ambiente (qui o nell'area 22: le aree 20 e 24 sono anch'esse fredde, l'area 23 è molto più fredda). Le tuniche porpora che si possono rinvenire nelle aree 8 o 19 proteggono del tutto colui che le indossa da questo freddo.

Quest'intera area è sacrilega, come per la descrizione dell'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli), l'incantesimo *profanare* costringe tutte le creature non malvagie che entrano nella stanza a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o fuggire in preda alla paura, come se fossero soggetti a un incantesimo *incuti paura*. Si tratta di un effetto di *profanare* differente da quello dell'area 23. L'incantesimo *incuti paura* riguarda solo le creature con 6 o meno Dadi Vita. Questo probabilmente vuol dire che non avrà effetto sui personaggi. I DM dovrebbero comunque tenere a mente che potrebbe avere effetto su compagni animali, seguaci, famigli, PNG di livello più basso che potrebbero far parte del gruppo (persone che hanno salvato, ad esempio).

Il paravento nasconde tre interruttori scorrevoli d'argento che possono essere visti solo con una *torcia della rivelazione*. Ogni interruttore è lungo circa 7,5 cm e largo 2,5 cm e si trova incassato nel muro nero a striature porpora. Tutti si trovano nella posizione "su".

Il corno è conosciuto come il Corno dell'Occhio, una reliquia religiosa del culto di Tharizdun/Antico Occhio Elementale. È magico ma i suoi poteri sono efficaci solo all'interno di un tempio del Dio Oscuro. Per suonarlo ci vuole una considerevole forza (punteggio di Forza per lo meno pari a 14) ed è molto faticoso (il personaggio che lo suona subisce 1 danno temporaneo alla Costituzione).

Sviluppo: La cosa "giusta" da fare in questa stanza è abbassare il primo interruttore (quello a sinistra) e quindi soffiare dentro il corno dopo averlo toccato con una chiave maestra (non produce suoni se non è stato attivato in questo modo). Seguito quest'ordine, con il suono del corno, una colonna nera del diametro di 15 cm si solleva dal terreno fino a 2,4 metri, circa 30 cm a nord del margine dell'oscurità a sud e circa 90 cm a ovest dell'area est. A questo punto deve essere abbassato il secondo interruttore e il corno suonato di nuovo. Una colonna simile si soleva circa 30 cm a nord del margine dell'oscurità a sud e circa 90 cm a est dell'area ovest.

Il terzo interruttore/suono fa sì che l'area tra le colonne, circa 9,6 metri da una parte all'altra, sia rischiarata da una radianza color porpora che crea un velo di energia. Personaggi od oggetti che attraversino il velo si ritroverebbero in una stanza rotonda del diametro di 12 metri. È un viaggio di sola andata poiché dall'altra parte non c'è nessun velo porpora. Se i personaggi tentano di infilare nel velo una parte di un oggetto o una parte di se stessi per vedere cosa c'è dall'altra parte, si ritrovano immediatamente trasportati nella stanza.

Se il corno viene suonato senza che l'interruttore giusto sia abbassato, il suono del corno si trasforma in una terribile forma di attacco. Tutti i personaggi entro 6 metri dal corno subiscono 3d6 danni sonori (tiro salvezza sui Riflessi a CD 20 per dimezzare). Questi danni vengono inflitti ogni volta, per cui giocare col corno può essere pericoloso.

Chiunque, nelle aree 18-29, può sentire il suono del corno. Questo avverte Hedrack, Thrommel, e altri ma nessuno di essi viene a vedere. Credono che il loro dio sia in grado di sistemare eventuali intrusi (sebbene possano preparare un'im-

boscata nell'area 20 agli intrusi, se dovessero tornare indietro per questa strada).

Tesoro: L'enorme corno pesa 67,5 kg e funziona solo in quest'area; vale 500 mo grazie alla maestria con cui è stato costruito.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

21A. La Ciste Nera (assente sulla mappa)

Oltre il velo porpora vedete una stanza rotonda con muri neri completamente differente. È tutto nero qui, eppure potete vedere le dimensioni e le caratteristiche della stanza: come se poteste vedere sfumature di oscurità. Un globo nero oblungo, simile a un uovo, si trova sopra un lungo blocco nero. Intorno al globo c'è una foschia turbinante.

Improvvisamente una voce bassa e tonante erompe dall'oscurità intorno a voi:

"Ancora una volta dei mortali entrano nella Ciste Nera. Inginocchiatevi di fronte all'essenza di Tharizdun e accettate i suoi doni. Osate prendervi gioco del Dio Oscuro e affronterete l'annientamento".

La stanza è talmente fredda che quei personaggi che non hanno protezioni (che non indossano abiti invernali, o non sono protetti da un incantesimo *contrastare elementi* o simile) devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 ogni prova successiva) o subire 1d6 danni debilitanti e diventare affaticati (-2 agli effettivi punteggi di Forza e Destrezza, non possono correre o caricare). Questa prova deve essere effettuata ogni 10 minuti trascorsi in questo ambiente (qui o nell'area 22: le aree 20 e 24 sono anch'esse fredde, l'area 23 è molto più fredda). Le tuniche porpora che si possono rinvenire nelle aree 8 o 19 proteggono del tutto colui che le indossa da questo freddo.

Dopo che la voce ha parlato, una *torcia della rivelazione* si accende, illuminando la Ciste come se fosse una normale torcia. Nessun'altra forma di illuminazione funziona, sebbene i personaggi possano comunque vedere le dimensioni e le caratteristiche della stanza. Con questa luce si può leggere il nome "Tharizdun" scolpito in lingua Comune sul blocco.

Sviluppo: Chiunque si inginocchi di fronte al blocco e pronunci il nome di Tharizdun può liberamente toccare (o prendere) l'uovo e il blocco. Coloro che toccano l'uovo o il blocco senza inginocchiarsi devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere annientati come se colpiti da una *sfera annientatrice*. Anche quanti superano il tiro salvezza subiscono 1d6 danni temporanei alla Forza e alla Costituzione.

Uovo: L'uovo è il *globo della morte argentata*, un artefatto (vedi Appendice 1). Se toccato, una voce profonda dice:

"*Il globo dell'oblio* è già stato preso per preparare il mio secondo ritorno. Prendete invece questo e servitemi".

Il *globo dell'oblio* è un altro artefatto che al momento si trova nel Nodo del Fuoco (vedi area 9 nella sezione del tempio riscoperto).

Blocco: Il blocco è fatto di solida pietra, ma uno scompartimento segreto è nascosto nel lato sinistro (Cercare CD 25, solo se c'è l'illuminazione della *torcia della rivelazione*). All'interno di questo scompartimento c'è una *verga di forza* e degli *anelli dell'armatura di forza* (vedi Appendice 1). Il culto ha designato il Campione del Male Elementale come possessore di questi oggetti, che sono sacri a Tharizdun, quando sarà stato finalmente trovato. Chiunque nel Fano Esterno o Interno attaccherà subito un personaggio che li indossa (dal momento che si tratta sicuramente di un ladro, visto che il Campione non è stato ancora trovato).

Turibolo nero: Spandendo l'incenso del *turibolo nero* in quest'area si ottiene l'effetto di teletrasportare chiunque si trovi qui nell'area 23, all'interno del cerchio nero.

22. Uscita (LI 8)

Un lungo corridoio, largo 6 metri, è bloccato da una serie di sei muri trasparenti color lilla. Di fronte a ognuno dei muri c'è un piedistallo nero con sopra una piccola statua grigia di un demone obeso accovacciato e sorridente.

Il corridoio è talmente freddo che quei personaggi che non hanno protezioni (che non indossano abiti invernali, o non sono protetti da un incantesimo *contrastare elementi* o simile) devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 ogni prova successiva) o subire 1d6 danni debilitanti e diventare affaticati (-2 agli effettivi punteggi di Forza e Destrezza, non possono correre o caricare). Questa prova deve essere effettuata ogni 10 minuti trascorsi in questo ambiente (qui o nell'area 21: le aree 20 e 24 sono anch'esse fredde, l'area 23 è molto più fredda). Le tuniche porpora che si possono rinvenire nelle aree 8 o 19 proteggono del tutto colui che le indossa da questo freddo.

Questo corridoio fornisce l'accesso alla porta che conduce al Fano Interno. Percorrere il corridoio è difficile a causa dei muri color lilla. Si tratta essenzialmente di *muri di forza*. Simili *muri di forza* si trovano dietro i muri neri striati di porpora del cui stesso materiale sono fatti i muri, i pavimenti e i soffitti del corridoio.

Quando un personaggio si avvicina, ossia si trova a 1,5 metri, al muro (e quindi a una statua), la statua gli rivolge una domanda in Comune. Sebbene questi *muri di forza* possano essere eliminati con *disintegrazione* normalmente, un personaggio che risponde in maniera esatta può oltrepassare il muro come se non ci fosse. Le domande sono, in ordine:

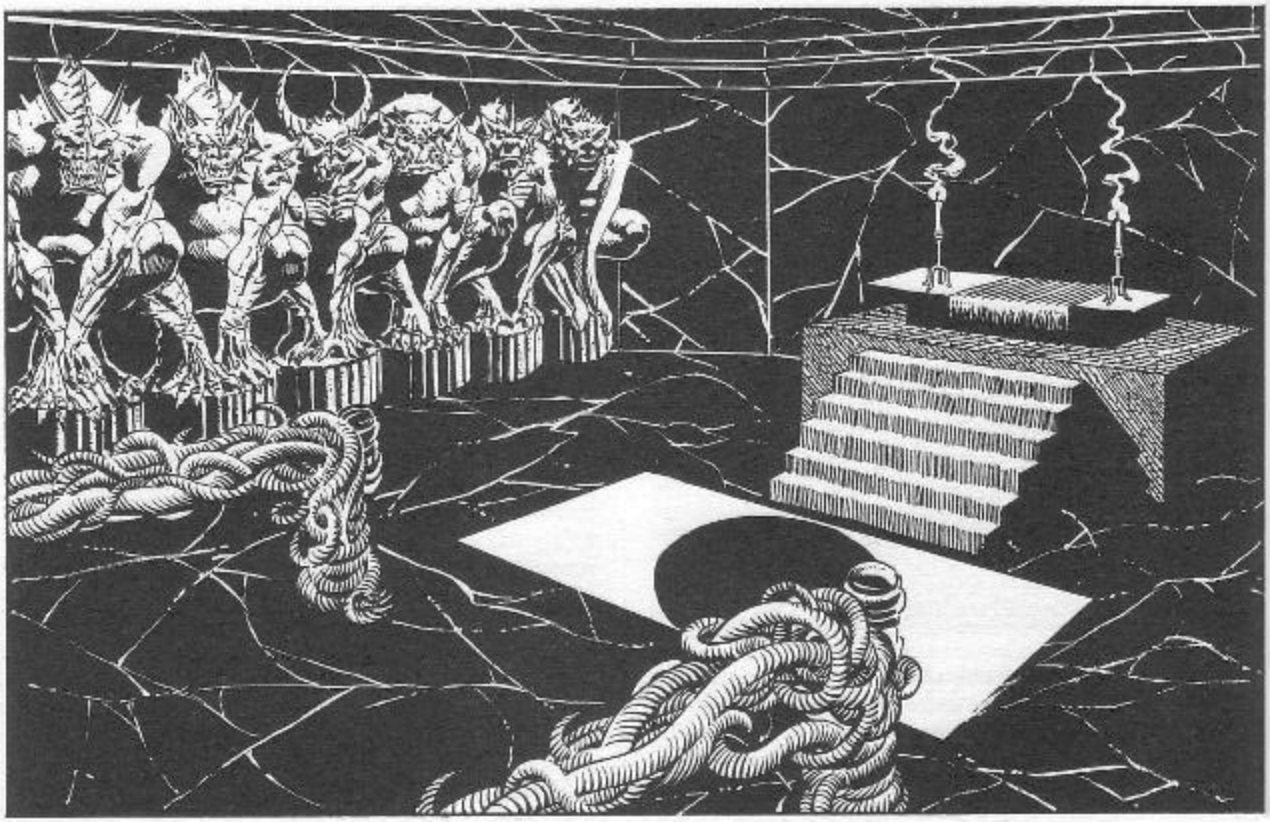
1. Chi?
2. Cosa?
3. Dove?
4. Perché?
5. Quando?
6. Chi?

Se un personaggio entro 1,5 metri della statua non dà la risposta corretta entro 2 round, viene immediatamente teletrasportato nell'area 23, all'interno del cerchio nero.

Le domande dei demoni sono versioni abbreviate delle domande più specifiche. Quest'ultime e le loro risposte appropriate sono, in ordine:

1. D: Chi sei?
   R: Il nome del personaggio.
2. D: Cosa porti al mio cospetto?
   R: Qualsiasi cosa il personaggio tenga tra le mani in quel momento. "Nulla" potrebbe essere una risposta adeguata.
3. D: Dove ti trovi in questo momento?
   R: Nel "Fano Esterno" o nel "Tempio di Tharizdun".
4. D: Perché sei giunto qui?
   R: Sono possibili svariate risposte, ma devono essere veritiere e attinenti a quel personaggio. "Per distruggere il culto" o "Per trovare tesori" potrebbero essere risposte adeguate.
5. D: Quando sarò libero?
   R: La risposta dipende dal personaggio, ma anche in questo caso deve essere veritiera e attinente a quel personaggio. Un membro del culto risponderebbe "Presto", mentre un nemico direbbe "Mai!".
6. D: Chi sono io?
   R: "Tharizdun".

Se le domande 1, 2, 3 e 6 richiedono risposte specifiche, quelle alle domande 4 e 5 dovrebbero essere corrette a seconda del punto di vista del personaggio. Se un personaggio risponde alla domanda 5 con "Domani" per esempio, è una ri-



sposta sbagliata a meno che non lo creda veramente.

La porta non è chiusa a chiave.

Modifica ad hoc dei PE: Conferire PE per il passaggio attraverso questa barriera come se fosse GS 8.

23. Il Tempio Maggiore (LI variabile)

I personaggi devono effettuare due tiri salvezza (uno per l'effetto di *profanare* e uno per lo sviluppo che riguarda le statue) solo per il fatto di trovarsi in questa stanza, e altri se toccano qualcosa. Un altro tiro salvezza immediato potrebbe essere necessario per il freddo.

Il freddo in questa stanza è tremendo, ma capite che non si tratta di un brusco abbassamento della temperatura ma di un gelo che sentite nell'anima.

Un corridoio largo 12 metri si estende a nord per proseguire nell'oscurità, con ai lati un corrimano di pietra color porpora scuro che sembra essere fatto di serpenti, vermi e tentacoli intrecciati. I due corrimano si estendono entrambi per 12 metri all'interno della parte esagonale della stanza, le cui estremità hanno dei sostegni di ferro nero che potrebbero contenere piccoli oggetti conici.

Nella parte sud della stanza, su sei basamenti a sbalzo vicino ai muri est e ovest, vi sono sei statue di demoni dallo sguardo trucc, ognuno leggermente diverso dall'altro. Una piastra quadrata di pietra viola larga 6 metri, è incassata nel pavimento dove terminano i corrimano. Un cerchio nero è circoscritto all'interno della piastra.

Una breve serie di gradini porta a una piattaforma rialzata nella parte più a sud della stanza. La piattaforma e gli scalini sono fatti di pietra grigia con macchie nere e porpora. Sopra la piattaforma c'è un altare nero, una tovaglia color lavanda stesa su di esso e due grosse candele nere di sego in supporti.

Fa molto freddo in questa stanza. L'equipaggiamento comune ma anche gli incantesimi sono del tutto inefficaci a proteggere da questo gelo che penetra nell'anima. Chiunque non indossi la tunica porpora che si trova nell'area 8 o 19 subisce 1d4 danni per ogni minuto trascorso in questa stanza. Toccare un oggetto metallico (a meno che non si sia protetti dalle lunghe maniche della tunica porpora) infligge altri 2d4 danni. Indossare un'armatura metallica infligge 1d4 danni al primo round e 2d4 danni per round in quelli successivi. La tunica porpora protegge completamente colui che la indossa.

Quest'intera area è sacrilega, come per la descrizione dell'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli), l'incantesimo *profanare* costringe tutte le creature non malvagie che entrano nella stanza a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o fuggire in preda alla paura, come se fossero soggetti a un incantesimo *incuti paura*. Si tratta di un effetto di *profanare* differente da quello dell'area 21. L'incantesimo *incuti paura* riguarda solo le creature con 6 o meno Dadi Vita. Questo probabilmente vuol dire che non avrà effetto sui personaggi. I DM dovrebbero comunque tenere a mente che potrebbe avere effetto su compagni animali, seguaci, famigli, PNG di livello più basso che potrebbero far parte del gruppo (persone che hanno salvato, ad esempio).

Creature (LI 7): Dopo 3 round passati nel tempio, i personaggi dovrebbero effettuare prove di Osservare (CD 15); il successo significa che notano uno strano movimento nell'oscurità tra le aree 21 e 23. Due segugi dell'oscurità balzano fuori e attaccano qualsiasi personaggio di allineamento buono (come se avessero *individuazione del bene* a volontà). Se non ci sono personaggi di allineamento buono, occhi oscuri fissano con astio coloro che si trovano nel tempio.

Segugi dell'oscurità (considerare come mastini ombra) (2): pf 28, 35; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 123.

Sviluppi: Sono possibili vari sviluppi.

Corrimano (GS 4): Toccare il Corrimano della Tentazione

è pericoloso. Coloro che non sono già devoti di Tharizdun devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15). Se lo effettuano con successo, sentono solo una strana sensazione, piacevole e inquietante allo stesso tempo. Se falliscono, si sentono obbligati a toccarlo ancora e sperimentare di nuovo questo piacere oscuro. Più tardi questi stessi personaggi sperimentano i seguenti effetti:

- Il personaggio preferisce l'oscurità alla luce, subendo una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove alla luce del sole.
- Strani e malvagi desideri cominciano ad attraversare la mente del personaggio. Il DM dovrebbe dire in privato quando il suo personaggio è tentato dal fare qualcosa di malvagio: di solito in momenti tranquilli. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) riuscito ogni volta che succede, permette al personaggio di resistere a questa tentazione.
- In momenti di grande tensione, il personaggio invoca il nome di Tharizdun per aiuto, nome che viene pronunciato dalle sue labbra senza che sia voluto. Non succede nulla di particolare ma questa invocazione potrebbe sorprendere i compagni del personaggio.

Statue (GS 5): Mentre si trovano nella parte della stanza di forma ottagonale, quei personaggi che non indossano il simbolo dell'obex (motivi di obex sono ricamati sulla *tunica porpora di Tharizdun* ma non è sufficiente) devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o vedranno le statue animarsi e cominciare a deriderli. Se si attaccano le statue (che si sia superato o meno il primo tiro salvezza), il personaggio deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per evitare un terribile effetto di indebolimento che infligge 2d6 danni temporanei alla Forza. Peggio ancora, il personaggio che ha fallito il tiro salvezza sulla Volontà continua a credere che le statue stanno ridendo di lui anche quando avrà lasciato la stanza. Subisce 1d3 danni temporanei alla Saggezza ogni giorno fino a quando non sarà curato da un incantesimo *ristorare superiore* o *guarigione*.

Cerchio nero: Camminare sopra il cerchio nero con una *verga tentacolare* (vedi Appendice 1) concede al personaggio la capacità di teletrasportarsi immediatamente al Livello 1 del Fano Interno. Il Cerchio Nero è anche il punto in cui compare un personaggio quando lascia la Ciste Nera (area 21A) o quando sbaglia le risposte nell'area 22. Bisogna ricordarsi che ogni volta che si entra in questa parte della stanza sono richiesti tiri salvezza contro *incuti paura* e la follia derivata dalle statue che deridono.

Il Cerchio Nero è anche il luogo dove Hedrack mette alla prova gli aspiranti a essere il Campione del Male Elementale. La prova consiste in un candidato che rimanendo in piedi all'interno del cerchio pronuncia la seguente frase: "Temuto Tharizdun, fonte di potere dell'Antico Occhio Elementale e signore di tutte le forze della distruzione, io sono il Campione del Male Elementale e sono pronto a soddisfare i tuoi desideri". Se il candidato non è adatto, del fuoco nero erutta intorno a lui infliggendo 6d6 danni da freddo e procurandogli cecità (senza tiro salvezza).

Altare: GS 10. Alla luce di una *torcia della rivelazione* è visibile sull'altare un ricettacolo con una frastagliatura adatta a contenere il *globo della morte argentata* (o il *globo dell'oblio*). Se un personaggio pone qui il *globo*, una voce tonante echeggerà per tutto il tempio:

"Trovate il mio campione e mandatelo al cuore delle lune... i nodi sono laggiù, potrà scatenare per il mondo i miei figli e a loro volta essi potranno liberarmi".

A questo punto tre tentacoli neri con intorno un'aura di energia viola fuoriescono da entrambi i lati dell'altare. Agiscono in uno dei seguenti modi:

Se il *globo* è stato rimosso e un sacrificio (una creatura intelligente e viva o un oggetto magico del valore di almeno 1.000 mo) viene posto sull'altare, i tentacoli lo afferrano, lo fanno a pezzi, e si ritirano quindi nell'altare. Chi ha con sé il *globo* riceve un *desiderio limitato*. Questo succede una volta sola alla settimana. Il *globo*, se lasciato sull'altare, può essere così distrutto ma non verrà concesso alcun *desiderio limitato*.

Se nessun sacrificio viene offerto, ma qualcuno nel tempio dice "Tharizdun è potente più di ogni cosa", i tentacoli si appoggiano sull'altare e si disintegrano, lasciando al loro posto un oggetto magico del valore di 1.000 mo o meno. Questo succede una volta sola alla settimana.

Se nessun sacrificio viene offerto, i tentacoli attaccano immediatamente (bonus di +5 all'iniziativa), con attacchi di lotta +20 fino a 3 metri, che infliggono 1d6 danni e 1d3 danni temporanei alla Saggezza per round (un tiro salvezza sulla Tempra CD 20 nega i danni al punteggio di caratteristica). I tentacoli sono immuni agli incantesimi (tranne *disintegrazione*), hanno ognuno 20 pf, CA 20 e un punteggio di Forza di 20 (bonus di +5).

L'incenso diffuso dal *turibolo nero* respinge i tentacoli e li fa ritornare all'interno dell'altare.

Tesoro: Nascosto sotto l'altrare (che si sposta verso est, un elemento scopribile con una prova di Cercare contro CD 25) c'è un tesoro: 333 gemme sacre a Tharizdun posizionate attentamente in uno schema che riproduce un obex. Trecento di queste gemme valgono 10 mo. Trenta valgono 100 mo, mentre tre di esse valgono 1.000 mo ognuna. Sono di tutti i tipi, ma il colore è sempre nero con sfumature porpora.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

24. Fonte sacrilego

Il solo oggetto in questa stanza è un fonte di pietra nera, pieno di acqua limpida. Strane rune percorrono il margine rotondo del fonte. Su ogni muro c'è un arazzo color porpora con sopra un simbolo nero: una piramide a due gradoni capovolta.

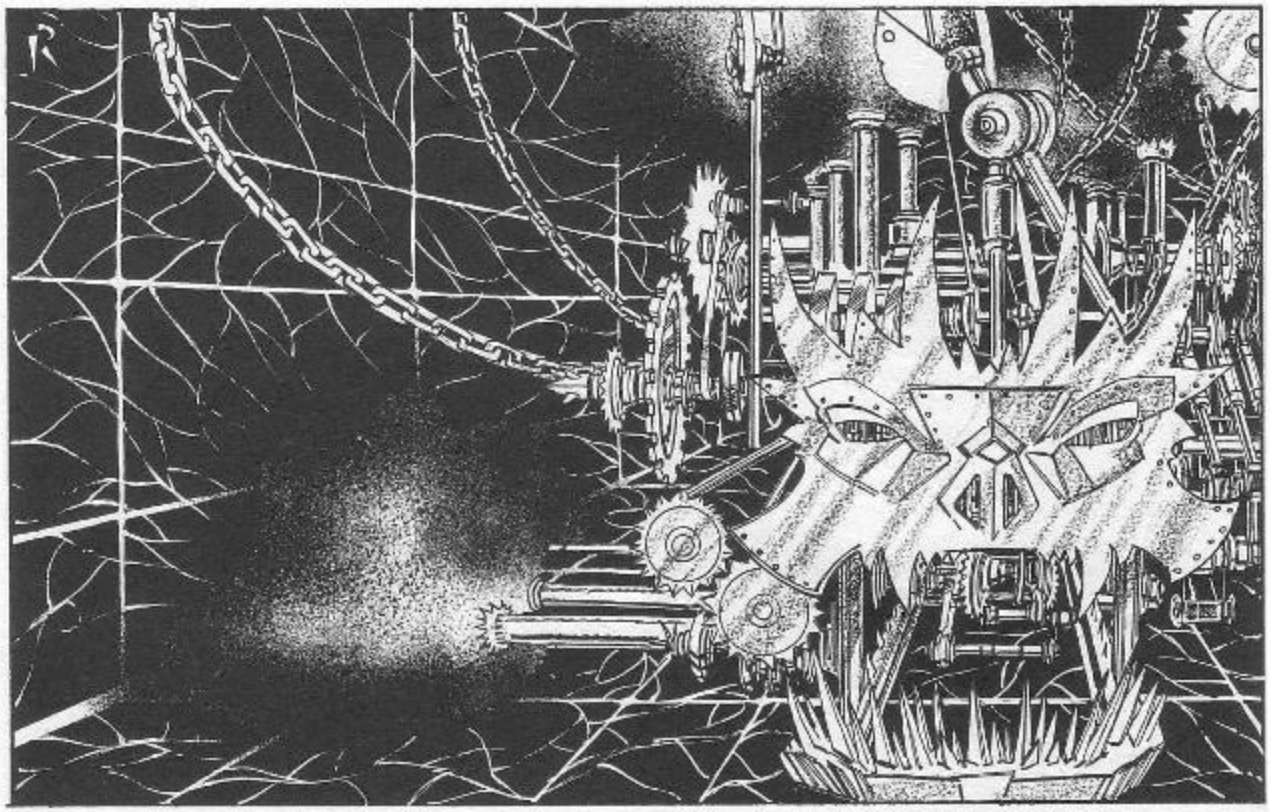
Come in altre aree di questo tempio sacrilego, sentite un freddo che vi penetra nell'anima.

La stanza è talmente fredda che quei personaggi che non hanno protezioni (che non indossano abiti invernali, o non sono protetti da un incantesimo *contrastare elementi* o simile) devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 ogni prova successiva) o subire 1d6 danni debilitanti e diventare affaticati (-2 agli effettivi punteggi di Forza e Destrezza, non possono correre o caricare). Questa prova deve essere effettuata ogni ora trascorsa in questo ambiente (qui o nell'area 20: le aree 21-23 sono ancora più fredde). Le tuniche porpora che si possono rinvenire nelle aree 8 o 19 proteggono del tutto colui che le indossa da questo freddo.

Le rune sul fonte dicono in Infernale: "Le Lacrime Nere di Tharizdun. Sii Consacrato e Cammina Senza Ostacoli". La prima volta che qualcuno tocca l'acqua subisce l'effetto di un incantesimo *anatema* per 2d6 minuti. Se beve o anche solo assaggia l'acqua, l'effetto dura per 2d6 ore.

La seconda volta e tutte le volte successive che qualcuno tocca l'acqua, supponendo che l'effetto dell'incantesimo *anatema* sia terminato, gli viene concesso di beneficiare degli effetti di un incantesimo *benedizione* per 2d6 minuti. Una persona può guadagnare questo beneficio solo una volta al giorno.

Sviluppo: I personaggi consacrati (quanti abbiano per lo meno toccato l'acqua) non vengono attaccati dai golem nell'area 20.



25. La sala degli orrori

I muri di questo corridoio sono fatti di pietra grigia scura e mostrano in rilievo orribili scene di sacrifici umani, massacri, stupri, atti bestiali e necrofilia. La porta a ovest è incorporata all'interno di questi rilievi orrendi con una finestra nella porta stessa che dà su una scena di un massacro di massa. La scala a chiocciola a nord scende verso il basso. È fatta di sbarre di ferro legate insieme, con ognuna che regge la successiva, seguendo un modello complicato e allo stesso tempo inquietante.

26. La macchina infernale

La scala a chiocciola di ferro conduce giù di 30 metri a una stanza lugubre. Il posto rimbomba con un suono stridente che fa rabbrividire. L'aria odora di zolfo bruciato e lascia come una patina oleosa sull'equipaggiamento e la pelle.

Nella parte più a nord della stanza, un ammasso consistente di tubi metallici, ingranaggi, armi e ruote gira e si muove. Di fronte a questa macchina una piastra di metallo lavorata come un orribile volto sogghigna con la bocca spalancata. L'interno dell'enorme congegno è visibile.

La macchina è un curioso esperimento portato avanti dai sognatori di morte. È parte macchina, parte demone, infusa di essenza immonda e alimentata da magia malvagia. Viene usata per innestare aggiunte demoniache ai corpi di vittime più o meno consenzienti. È risultata un successo.

Sviluppo: Chiunque si avvicini entro 1,5 metri alla bocca aperta, deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o essere afferrato da una sorta di lingua metallica e tirato verso la macchina.

Nelle viscere della macchina il corpo del personaggio viene fatto a pezzi, bruciato, forato e dilaniato. Tutte queste operazioni infliggono 6d6 danni alla vittima in 1 round. Nel secondo round (se il personaggio è ancora vivo), carne ed essenza demoniache sono aggiunte al corpo della vittima ripristinando 5d6 danni. Al terzo round, il personaggio è sputato fuori dalla macchina con un'aggiunta demoniaca (tirare secondo la tabella qui sotto).

01-25	Braccio sinistro
26-55	Braccio destro
56-70	Gamba sinistra
71-85	Gamba destra
86-100	Famiglio

Braccio sinistro: Un braccio sinistro demoniaco è lungo e flessibile come una liana, con all'estremità un primitivo artiglio a tre dita. Se vuoto, può compiere attacchi senz'armi contro i nemici del personaggio con il miglior bonus di attacco del personaggio, infliggendo 1d4 danni più il bonus di Forza del personaggio. Se si usano delle armi, si subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Una volta al giorno può lanciare *dardo incantato* come un mago di 5° livello.

Braccio destro: Un braccio destro demoniaco è muscoloso e nerboruto, con una grande mano artigliata. Quando si usa il braccio, la Forza del personaggio viene considerata più alta di 4 punti. Può compiere attacchi senz'armi contro i nemici del personaggio con il miglior bonus di attacco del personaggio (incluso il nuovo bonus di Forza), infliggendo 1d6 danni più il bonus di Forza (modificato) del personaggio. Se si impugna un'arma con questa mano, si usufruisce dei normali bonus di attacco, con l'aggiunta del nuovo modificatore di Forza.

Gamba sinistra: La gamba sinistra demoniaca è spessa e muscolosa. Con questa gamba un personaggio ottiene un bonus di +2 al suo punteggio di Costituzione.

Gamba destra: Lunga e agile, la gamba destra demoniaca aumenta la velocità del personaggio di +10 quando non in-

dossa armature pesanti o non sta trasportando un carico pesante. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Saltare e Scalare.

Famiglio: Innestato in una spalla, sulla schiena, sullo stomaco o sulla mano del personaggio, il famiglio demoniaco è una piccola faccia con un'espressione diabolica. Questa faccia ha Intelligenza 12, Saggezza 9 e Carisma 6. Se il personaggio è un mago, la faccia può insegnargli un nuovo incantesimo per ogni livello di incantesimi che conosce. Se il personaggio è un incantatore di qualsiasi tipo, il famiglio aumenta di 2 l'effettivo punteggio della caratteristica legata al lancio degli incantesimi (solo ai fini degli incantesimi bonus).

La macchina prende un personaggio solo una volta. Togliere un'aggiunta demoniaca richiede l'amputazione dell'arto (6d6 danni). Far ricrescere l'arto originale richiede un incantesimo *rigenerazione*.

Questa macchina ha durezza 10, 200 pf e CD per spaccarla 35. Una vittima all'interno della macchina può attaccare con un'arma leggera o può lanciare incantesimi se supera una prova di Concentrazione basata sul danno subito. Può prendere due vittime alla volta, e solo vittime che siano di taglia Grande o inferiore.

27. Il vampiro (LI 14)

Un cadavere morto ormai da tempo è appeso a delle catene nell'angolo nordest, con indosso pezzi di una vecchia corazza di piastre che aderisce alla carne ormai secca o alle ossa ormai consunte e con un simbolo di Pelor intorno al collo. A parte il cadavere, la stanza sembra vuota.

Questa stanza è sacrilega, come per l'incantesimo *profanare*. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità sacrilega di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 ai tentativi di intimorire non morti), *profanare* ha reso attivo un incantesimo *silenzio* su tutta la stanza.

Vicino al cadavere, sul muro est, c'è un pulsante segreto nella pietra (Cercare CD 23 per trovarlo). Quando viene premuto, la parte centrale di 6 metri per 6 metri del pavimento scende di 30 cm e quindi scorre verso sud facendo intravedere una fossa profonda quasi 4 metri e la bara di Thrommel in fondo.

Creature: Thrommel, un vampiro guardia nera di 9° livello, vive qui. Una volta era il Principe Thrommel, Grande Maresciallo di Furyondy e Prevosto di Veluna (nazioni a nord di Hommlet). Le forze del Tempio del Male Elementale lo catturarono durante la Battaglia della Prateria Emridy. Tenuto prigioniero nel Tempio del Male Elementale per lungo tempo, venne infine condotto qui dove fu contagiato dal vampirismo e reso malvagio. Perse il suo status di paladino e divenne una guardia nera. Ha un pipistrello come servitore immondo.

Ora Thrommel è uno dei più potenti servitori dell'intero culto di Tharizdun. I sognatori di morte non sono ancora sicuri se possono del tutto fidarsi di lui e preferiscono tenerlo sotto controllo.

Una prova di Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) (CD 20) permette di riconoscere Thrommel.

Thrommel: Vampiro umano Pal (decaduto)3/Gne9; pf 83; vedi Appendice 3.

Jolana, pipistrello servitore immondo: pf 10; vedi Appendice 3.

Tattiche: Thrommel può uscire dalla sua bara in forma gassosa; non è necessario che apra il pavimento scorrevole. Se sente rumori (Ascoltare +13) lancia *forza straordinaria* e *protezione dagli elementi (fuoco)* silenziosi e quindi passa all'attacco. Attacca chiunque non riconosca o che non sia accompagnato da qualcuno che riconosce.

Se sembra che gli intrusi si stiano per spostare nell'area 28, aspetta di attaccarli là, mentre sono impegnati con la trappola (naturalmente, questo lo porta fuori dall'area sacrilega). Se sente che gli intrusi sono già diventati vittime della trappola prima ancora di entrare in questa stanza, va a investigare in forma gassosa e poi attacca.

Tesoro: La bara di Thrommel contiene i seguenti ogget-

ti: una cintura d'oro (del valore di 500 mo) con un *pugnale+2* in un fodero, una collana e un amuleto (del valore di 2.000 mo) con un anello coordinato (250 mo). L'amuleto e l'anello lo identificano come il Principe di Furyondy. Una prova di Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) (CD 15) riuscita permette di riconoscerli.

Sviluppo: A meno che non gli venga mostrato un artefatto della sua vita precedente o un oggetto di questo genere, non si può riportare Thrommel sulla via del bene. Se Thrommel viene distrutto e riportato in vita, viene liberato dal vampirismo e può recuperare il suo status di paladino, probabilmente dopo qualche anno di pentimento.

Se si portano i suoi resti a Furyondy o Veluna, la nobiltà locale sarà eternamente grata (e premierà il gesto con 10.000 mo e con il titolo di cavaliere), particolarmente la donna che Thrommel doveva sposare molto tempo fa, Jolene.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

28. Trappola dei tentacoli (LI 6)

Una piastra circolare di vetro è stata incassata al centro del pavimento. Ha un diametro di 1,5 metri. Nel vetro è stato disegnato un pentacolo rosso e tutto quello che si riesce a vedere attraverso di esso è solo oscurità.

Trappola: Se si entra in questa stanza da una qualsiasi delle tre porte (senza pronunciare la parola d'ordine "Il Dio Oscuro sta vegliando"), un *glifo di interdizione superiore* evoca dieci tentacoli di energia nera da sotto il vetro. Attaccando con la sorpresa e con un bonus di +5 all'iniziativa, i tentacoli compiono attacchi di lotta con una portata di 4,5 metri e un bonus di attacco +10, che infliggono 1d6 danni reali. I tentacoli sono immuni agli incantesimi (tranne *disintegrazione*), hanno 10 pf ciascuno, CA 16 e un punteggio di Forza di 19 (bonus di +4).

I tentacoli attaccano qualsiasi cosa all'interno della stanza. L'incenso diffuso da un *turibolo nero* fa rientrare i tentacoli nel pavimento.

Glifo dei tentacoli: GS 6; dieci lottare +10, portata 4,5 m (1d6); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

29. Magazzino

Questa stanza è piena di casse e di alcuni barili. Un tavolo di legno è coperto di utensili vari e qualche arma. Un voluminoso rotolo di corda di seta si trova di fianco al tavolo e attrezzi diversi sono appesi a ganci sul muro.

La corda è lunga 60 metri. Tra le armi ci sono tre pugnali e una mazza, 200 frecce e 100 quadrelli.

30. Stanza di Padrona Naquent (LI 9)

In questa stanza c'è un'area ribassata di 3 metri al centro piena di coperte e cuscini. Tre forzieri e un armadio si trovano contro il muro sud mentre sugli altri muri vi sono delle tende viola scuro con obex neri ricamati come decorazione.

Per rafforzare il suo servitore, Naquent ha lanciato *profanare* nella stanza. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli), *profanare* costringe tutte le creature non malvagie che entrano nell'area a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 22) o cadere vittima dell'incantesimo *anatema*.

Creature: Naquent scelse una volta uno schiavo come "amante" e ne abusò terribilmente. Quando alla fine questi morì, tornò indietro sotto forma di spettro assetato di vendetta, ma Naquent usò i suoi poteri oscuri per dominarlo una seconda volta. Ora lo usa come guardiano. Attacca chiunque entri nella stanza che non sia Naquent.

Spettro (1): pf 45; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 163.

Trappole: I forzieri e l'armadio sono tutti protetti da un *glifo di interdizione* che infligge 5d8 danni da freddo. Inoltre, i forzieri sono chiusi a chiave (CD per scassinarli 30).

Glifi di interdizione (3): GS 3; esplosione di freddo di 1,5 metri (5d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 19 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: L'armadio e due dei forzieri contengono solo abiti, equipaggiamento vario ed effetti personali. Il terzo forziere contiene un paio di *stivali danzanti*, due *pozioni di protezione dagli elementi* (*fuoco* e *acido*), un'ampolla di acido, un'ampolla di fuoco dell'alchimista, una verga del sole, uno scudo Grande perfetto e uno scrigno decorato con due anelli placcati d'oro da 10 mo, un anello d'argento con un piccolo brillante da 50 mo, due braccialetti d'oro da 50 mo, un paio di orecchini di madreperla (200 mo il paio), una collana d'oro e ossidiana (500 mo) e una collana d'oro e ametiste (del valore di 800 mo).

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area.

31. Salotto

Il pavimento è coperto da un grande tappeto rosso porpora. Divani, sedie, e piccoli tavoli arredano questo salotto la cui illuminazione è procurata da due candelieri di ferro appesi al soffitto.

Su una delle sedie si trova un libro intitolato "Essenze oscure della mente" che tratta di come si distillano droghe ed elisir dal cervello umano.

32. Complesso carcerario (LI 11)

Questa stanza spoglia presenta soltanto una grossa leva di ferro nero fissata nel centro del pavimento e alta circa 1,2 metri. Intorno alla base della leva, c'è un quadrante del diametro di 30 centimetri che può essere posizionato verso uno qualsiasi dei dodici numeri che vi sono intorno. Proprio dietro, e a sinistra e a destra della leva due cerchi larghi 3 metri sono inscritti nel pavimento e riempiti di argento.

La leva e il quadrante controllano un teletrasportatore che porta su i prigionieri dalla stanza sottostante (l'area segnata 32A sulla mappa, circa 30 metri sottoterra). Dodici *gabbie di forza* si trovano nell'area 32A, un cubo con spigolo di 3 metri per ogni quadrato con lato di 6 metri. Quando qualcosa viene messo sopra il cerchio destro e la leva viene tirata, viene immediatamente teletrasportato nella gabbia corrispondente al numero segnato dal quadrante. Se non c'è nulla sul cerchio e la leva viene tirata, il contenuto della gabbia corrispondente al numero sul quadrante appare nel cerchio.

Una prova di Cercare (CD 15) sul quadrante rivela che c'è anche uno spazio vuoto che si può scegliere. Se il quadrante viene posizionato su questo spazio vuoto e la leva viene tirata, qualsiasi cosa si trovi sul cerchio sinistro viene teletrasportato nell'area 32A ma non in una delle celle.

Nell'area 32A c'è una leva di ferro sul muro est. Quando viene tirata, la creatura che ha compiuto l'operazione compare nel cerchio sinistro dell'area 32 di fianco alla leva.

Nelle gabbie si trovano le seguenti creature:
1. Vuota
2. Un azer
3. Vuota
4. Vister, un'elfa paladina
5. Vuota
6. Vuota
7. Un troll
8. Vuota
9. Un lammasu
10. Vuota
11. Vuota
12. Athemal, un halfling popolano

Creature: Una strega annis, con cinque livelli da ranger, di nome Daagra sovrintende la prigione del Fano Esterno. Nutre i prigionieri e li tiene in vita. Attacca chiunque voglia liberare i suoi prigionieri senza aver ricevuto ordini direttamente da Hedrack o da uno dei sognatori di morte.

Daagra, annis Rgr5: pf 83; vedi Appendice 3.

Alcune creature sono tenute prigioniere nelle gabbie di forza nella stanza di sotto. Dal momento che queste gabbie sono trasparenti, i vari prigionieri sanno della presenza degli altri: se Vister dovesse essere liberata, per esempio (vedi sotto), incoraggia i suoi salvatori a liberare anche l'halfling e il lammasu (non è sicura riguardo agli altri).

Un azer di nome Reunoux è uno dei prigionieri, catturato quando giunse su questo piano per investigare sulla corruzione degli elementali del fuoco. Se liberato, aiuterà i suoi salvatori al meglio delle sue possibilità, ma la cosa migliore sarebbe farlo uscire dal Tempio sano e salvo in modo da permettergli di trovare un modo di tornare sul suo piano di appartenenza. Può dire ai suoi liberatori quello che sa: le forze degli elementali del male si stanno muovendo. Il culto dell'Antico Occhio Elementale sta di nuovo assorbendo potere dal Nodo Elementale del Fuoco (e può anche spiegare di cosa si tratta; vedi "Introduzione", "Terza Parte" e "Il Nodo del Fuoco"). Infine dirà loro che il temuto Imix, il Principe Elementale del Fuoco Malvagio, è coinvolto in questa faccenda.

Reunoux: Azer; pf 11; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 23.

Vister è un'elfa paladina. Stava investigando su alcune notizie riguardanti un culto malvagio ed è finita qui. Conosce l'organizzazione di base del Tempio (sia le persone che la gerarchia) e ne parla con i PG. Infatti, sempre che i suoi salvatori non siano malvagi e siano interessati a combattere le forze del Tempio, chiede loro di unirsi al gruppo.

Vister: Elfa Pal7; pf 50; vedi Appendice 3.

Un troll impazzito è imprigionato in una delle gabbie. Attaccherà qualsiasi cosa gli capiti a tiro se dovesse essere liberato.

Troll: pf 70; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Un lammasu di nome Maluccus è qui prigioniero, catturato mentre cercava di raccogliere informazioni sul Tempio. Maluccus è stato drogato in modo che non possa lanciare incantesimi o fare uso delle sue capacità, ma se viene liberato ritorna in sé. Usa i suoi incantesimi e le sue capacità per aiutare chi lo ha salvato come meglio può e poi usa una *porta dimensionale* per fuggire dall'area del Tempio e riferire quello che ha scoperto ai membri superiori della gerarchia celestiale.

Maluccus: Lammasu; pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 114. Ha preparato questi incantesimi (6/6/5/4/2):

0-creare acqua, individuazione del magico, luce, purificare cibo e acqua, resistenza, riparare; 1°-benedizione, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, devastazione, invisibilità ai non morti; 2°-aiuto, blocca persone, consacrare, forza straordinaria, vigore; 3°-cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilità, luce incandescente; 4°-neutralizza veleno, punizione sacra.

Athemal, un halfling popolano, è stato rapito dai gargoyle dell'area 85 delle miniere e trasferito qui quando era necessario un nuovo sacrificio per il tempio. Nel frattempo è stato infilato nella macchina infernale dell'area 26 che gli ha dato un braccio sinistro demoniaco. Lo ha solo da due giorni, ma ha già perso 3 punti di Saggezza (e deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà a CD 15 ogni giorno per evitare altri 1d3 danni temporanei alla Saggezza). Athemal sa qual era il suo destino e quindi è riconoscente a chi lo aiuta. Un fornaio di mestiere, farà quello che potrà per difendersi ma non ha alcuna possibilità di sopravvivenza e dovrebbe essere aiutato a tornare a casa, la vicina carovana di halfling viaggianti.

Athemal: Halfling Pop2; pf 8; vedi Appendice 3.

Tattiche: Daagra teletrasporta su il troll nella gabbia 7 (questo richiede un round completo) e poi si tiene a distanza da lui mentre il troll attacca i nemici.

Se deve fuggire, Daagra usa il sistema di teletrasporto per arrivare all'area 32A e poi altera le sue sembianze per sembrare una prigioniera umana vestita di stracci (e possibilmente per curarsi). Quindi si teletrasporta di nuovo nell'area 32, sperando di ingannare i suoi nemici e facendo loro credere di essere una prigioniera scappata, liberata grazie alle loro azioni. Una volta che ne ha la possibilità, attaccherà sfruttando la sorpresa.

Sviluppo: L'annis si reca nell'area 33 per evocare degli elementali da comandare, se dovesse averne bisogno e sa che non ne sono stati evocati durante la giornata.

33. La stanza dell'elementalismo oscuro (LI 9)

Sul pavimento si trova un mosaico, fatto di piastrelle, che rappresenta un triangolo marrone, un cerchio bianco, un quadrato blu verde e un rombo rosso.

L'atto di entrare in questa stanza attiva un potente incantesimo di evocazione che richiama degli elementali (quattro per la precisione). Funziona solo una volta al giorno.

Creature: Quattro elementali neutrali malvagi Grandi, uno per ogni elemento, compaiono in questa stanza sopra il simbolo corrispondente. Sono tutti di allineamento malvagio e, mentre si trovano in questa stanza, possono usare *individuazione del male*. Se un intruso non è malvagio, attaccano. Accettano gli ordini di qualsiasi personaggio malvagio: obbediscono alla creatura con il livello più alto sempre inteso che sia di allineamento malvagio.

Elementale del fuoco Grande: pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 77.

Elementale della terra Grande: pf 68; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 78.

Elementale dell'acqua Grande: pf 68; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 75.

Elementale dell'aria Grande: pf 60; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 76.

34. Guardiani (LI 9)

Questa stanza ottagonale sale su verso il crinale, il soffitto non visibile.

Il soffitto è alto 24 metri, con un posatoio di ferro costruito lungo i muri diagonali.

Creature: Quattro falchifreccia adulti hanno fatto il nido nella parte più alta di questa stanza. Si avventano giù ad attaccare chiunque non indossi gli abiti o i simboli del Tempio.

Falchifreccia adulti (4): pf 48, 32, 40, 38; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 82.

35. Recinto degli schiavi

La porta di questa stanza non si apre normalmente. Solo toccando la porta con un simbolo del Tempio si può aprire.

Questa stanza spoglia e immersa nell'oscurità odora di spazzatura e di rancido. Alcune ossa sono sul pavimento, due secchi in un angolo, una scopa e una ramazza in un altro.

Creature: Quattro umani, due nani e un orco vivono qui. Sono tutti schiavi da parecchi anni. Sono obbligati a pulire, lavorare in cucina e a fare altri semplici lavoretti. Sono maltrattati e malnutriti. Gli è stata tagliata la lingua in modo che non possano lamentarsi.

Umani Pop1 (4): pf 3 ciascuno (non combattenti).

Nani Pop1 (2): pf 4 ciascuno (non combattenti).

Orco: pf 3; CA 10 (nessun'arma o armatura); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 141.

36. Porta dell'Aria (LI 9)

Usare questa descrizione quando i PG raggiungono l'esterno della porta. Il DM deve ricordarsi che solo chi è in possesso di una *chiave maggiore dell'aria* o benedetto con tale chiave nel Tempio dell'Aria può aprire questa porta.

Il ponte termina con un'alta porta nera rinforzata con del metallo argentato. Un grosso cerchio bianco, le cui estremità sono argentate, è stato scolpito in rilievo sulla porta. La porta è alta e larga 4,5 metri. Non sono visibili né maniglia, né cardini, né altri elementi in genere associati con le porte.

Se una *chiave maggiore dell'aria* o qualcuno benedetto con tale chiave nel Tempio dell'Aria (area 73) tocca la porta, questa si ritrae nel pavimento. Impiega 1 round e resta giù per 3 round oppure finché colui che l'ha aperta si trova in un raggio di 1,5 metri dalla porta: quale delle due condizioni dura di più.

Il corridoio corre da nord a sud dalla grossa porta nera alla scala che sale. L'intero corridoio è di pietra pitturata di bianco e blu, con alcuni punti in cui la tinta è blu scuro o quasi nero, dando l'impressione che si tratti di un cielo che preannuncia una tempesta.

Due piccole stanze, una a est e una a ovest, si trovano lungo il corridoio. La stanza a ovest è completamente vuota. La stanza a est sembra completamente vuota ma in realtà è occupata da due cacciatori invisibili.

Creature: I due cacciatori invisibili nella parte est della stanza hanno ricevuto l'ordine di seguire tutte le creature che attraversano la porta e controllarle. Se sentono o vedono qualcosa che suggerisca che gli intrusi possono essere una minaccia, volano da Hedrack e lo avvertono.

Cacciatori invisibili (2): pf 60, 49; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 31.

Sviluppo: Hedrack potrebbe ordinare ai cacciatori di individuare l'attuale posizione degli intrusi ed eliminarli (con l'aiuto degli assassini dell'area 16).

37. Stanza delle guardie (LI 7)

Al centro della stanza c'è un tavolo di legno grezzo coperto di tazze di legno e dadi. Vicino al tavolo c'è un barile e una cesta con dentro carne secca e formaggi.

Creature: Sei ogre si riposano in questa stanza. Ognuno indossa un'armatura completa nera con il simbolo dell'Antico Occhio Elementale ben in vista. Ognuno porta anche uno spadone Enorme perfetto.

Ogre (6): pf 28, 25, 26, 30, 28, 27; CA 21 (armatura completa); spadone Enorme +9 in mischia (2d8+7); Arma Focalizzata (spadone invece di randello grande); 3d10 mo ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Tattiche: Questi ogre non sono abbastanza intelligenti da interrogare in modo efficace i nuovi arrivati e sono facilmente raggirabili. Attaccano chiunque appaia a tutti gli effetti un nemico o chiunque venga loro ordinato di attaccare da una figura di cui riconoscono l'autorità come Hedrack, Ukemil o Varachan.

In combattimento cercano di ingaggiare i nemici in mischia il più semplicemente e rapidamente possibile.

Sviluppo: Se dovesse esserci un combattimento nell'area 34, questi ogre ne sentono i rumori e si muovono a vedere cosa succede. Se messi alle strette, cercano di ritirarsi nel covo dei leoni (area 39).

38. La stanza dell'Odio

Delle scale scendono dall'unica porta in questa strana stanza. Ogni muro è coperto con due file di uomini sospesi, avvolti in bozzoli metallici in modo che solo i loro volti e le loro mani siano visibili. L'altezza della stanza, dal pavimento al soffitto, è di circa 6 metri e quattro di questi uomini sono avvolti nel metallo, due sopra e due sotto, ogni 3 metri.

Ci vuole un attimo per accorgersi che questi uomini sono tutti perfettamente identici.

Questa strana stanza è stata creata come esperimento. Prima di "morire", il potente sacerdote di nome Unariq (vedi area 129 nelle miniere) è stato clonato. Il potere che nasce dal male e dall'odio di Unariq era così intrinseco in lui che anche questi cloni senza vita trasudano potere. La gemma al centro della stanza è un congegno creato apposta per assorbire e incanalare quest'odio.

Se un incantatore divino malvagio tocca la gemma, può assorbire energia oscura da questa per potenziare i propri incantesimi. Una volta al giorno, può usare la gemma per recuperare 2d4 livelli di incantesimi lanciati, permettendogli di rilanciare gli incantesimi che aveva preparato come se non li avesse ancora lanciati. Funziona solo in questa stanza e se ci sono i cloni.

La gemma è anche la chiave per la porta segreta dell'area 42. Se si tocca con la chiave il muro di quell'area, la porta si apre e la chiave si teletrasporta indietro a questa stanza.

Creature: Una succube si trova qui, sempre nascosta. È suo compito controllare l'"esperimento" e il potere della gemma.

Succube: pf 30; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Tattiche: Assumendo le sembianze di uno dei cloni, la succube attende e controlla gli intrusi dall'interno di uno dei bozzoli, usando *individuazione del bene* e *individuazione dei pensieri* per determinare la loro natura e le loro intenzioni. Poi tenta di affascinare la vittima più probabile, colpendo gli altri con *influenza sacrilega* se *individuazione del bene* ha rivelato che i personaggi sono di allineamento buono ed entrando in combattimento in forma eterea per risucchiare energia.

In un primo tempo, i personaggi devono superare prove di Osservare (CD 31) per scoprire che la succube non è uno dei cloni. Una volta che incomincia a usare capacità come *charme sui mostri* e *influenza sacrilega*, la CD diventa 21 per intuire da quale direzione provengono questi effetti.

Se davvero in pericolo, si teletrasporta via, probabilmente all'area 41 a chiedere aiuto a Varachan.

39. Covo dei leoni (LI 12)

Questa stanza è sporca e odora fortemente di urina e di escrementi: deve viverci probabilmente qualche animale.

Creature: Ukemil, un sacerdote troglodita, si occupa delle creature che si trovano qui. Il covo ospita quattro creature che sembrano leoni rettili con scaglie al posto del pelo o della criniera. Ukemil adora queste creature e le vizia dando loro cibo di prima qualità.

La gamba destra di Ukemil è stata sostituita dalla macchina infernale (area 26); è piuttosto orgoglioso di questo "miglioramento".

Ukemil: Troglodita Chr5/Ldr4; pf 69; vedi Appendice 3.

Leoni crudeli immondi (4): pf 71, 58, 60, 50; resistenza al freddo e al fuoco (15); riduzione del danno 5/+2; Int 3; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 17.

Tattiche: Ukemil manda i leoni in mischia mentre lancia *forza straordinaria* su di sé e beve una *pozione di grazia felina*. Infine, entra in lotta attaccando quei nemici che sono impegnati coi leoni in modo da poter ottenere attacchi furtivi. Prende tempo per curarsi e, se è possibile, per curare i leoni.

Sviluppo: Gli ogre dell'area 37 si ritirano qui se hanno bisogno di aiuto. Se giungono rumori di combattimento da qualunque delle aree dalla 37 alla 42 (Ukemil Ascoltare +9, i leoni +4), Ukemil guida i leoni in battaglia dopo essersi preparato con incantesimi.

Alla fine, Ukemil ritorna al suo alloggio (area 40), ma gli piace passare il tempo con queste creature che adora.

40. Stanza di Maestro Ukemil (LI 5)

Drappi neri coprono i muri di questa stanza. Un giaciglio di ferro suggerisce che si tratta di una stanza da letto ben poco confortevole. Un forziere di ferro nero alto 60 centimetri decorato con un demone di ossidiana che si eleva al di sopra, con le ali spiegate, si trova contro il muro ovest chiuso da una grossa serratura. Una pila di teschi umani si trova in un angolo.

Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 28). Ukemil possiede la chiave.

Trappola: Un ago avvelenato di ottima fattura nella serratura del forziere punge chiunque tenti di aprirlo. È stato intriso di veleno di verme purpureo.

Trappola ad ago avvelenato: GS 5; tiro salvezza sulla Tempra (CD 24) per resistere, 1d6 For/1d6 For; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Tesoro: Il forziere contiene abiti ed equipaggiamento, oltre a 123 mo, una *pozione di olio della conservazione* e una pergamena con i seguenti incantesimi divini: *individuazione del bene*, *presagio* e *protezione dagli elementi*.

La statua del demone in ossidiana pesa 22,5 kg e vale 300 mo.

41. Stanza di Maestro Varachan (LI 10)

Due mobili da toletta, un grande specchio, un grosso letto, un tavolo, quattro sedie, una vasca da bagno in ceramica (con un portasciugamani di legno di fianco), un divano, un armadio e un grosso forziere costituiscono l'arredamento di questa suntuosa stanza da letto. Il legno di tutti i mobili è lavorato con immagini gotiche. Due tappetini color porpora sono sul pavimento: uno vicino alla porta e l'altro vicino al letto.

L'armadio contiene solo abiti ed equipaggiamento. Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 30; la chiave è in possesso di Varachan).

Creature: Varachan è secondo solo a Hedrack ed era sul punto di superare il chierico più anziano ed entrare nei ran-

Come usare Varachan

Varachan, il chierico malvagio che ha subito un cambiamento di allineamento morale, non può più lanciare incantesimi ma è riuscito fino ad ora a nasconderlo ai suoi colleghi. È anche riuscito a mantenere la sua posizione, ma era insicuro sul da farsi fino a quando non ha avuto notizia che degli avventurieri stanno creando una serie di problemi al culto. Vuole aiutarli in modo da fare ammenda per le sue precedenti malefatte.

In segreto, Varachan ha manipolato gli eventi in modo da aiutare gli intrusi. Questo significa che in qualsiasi momento durante l'avventura, quando la situazione si volge al peggio per i PG, le forze del Tempio potrebbero essere richiamate indietro oppure i rinforzi possono essere mandati nel posto sbagliato o le guardie possono essere assegnate in punti dove i PG non passeranno. Potrebbero addirittura trovare delle pozioni di guarigione o qualche altro utile oggetto proprio sulla loro strada, o informazioni importanti su un pezzo di carta che riescono a trovare facilmente. Per seguire i progressi dei personaggi usa una *sfera di cristallo* con la capacità di *individuazione dei pensieri*. In questo modo, può sempre sapere non solo dove si trovano i personaggi, ma anche dove si stanno dirigendo.

Varachan è una persona attenta e non rischia la propria vita usando questi espedienti molto spesso: una volta, al massimo due. Non è onnipotente né onnisciente, e non sarebbe in grado di fermare un combattimento in corso.

Potrebbe essere meglio se gli eventi sono manipolati in modo tale che i personaggi sospettino di essere aiutati, cosicché quando, e se, incontreranno Varachan il tutto avrà maggiore spessore.

Varachan non dovrebbe mai combattere a fianco dei PG. Anche dopo averlo incontrato, egli preferirà mantenere la sua posizione qui in modo da poter fare di più per la causa del bene.

ghi dei sognatori di morte quando improvvisamente la sua coscienza, prima inesistente, lo ha scosso e gli ha fatto realizzare il grosso errore che stava facendo. Si è pentito dei suoi atti malvagi e adesso non sa se è meglio fuggire o restare e operare per il bene dall'interno delle fila del male.

Ha capelli castani e una faccia piena di cicatrici. Di solito indossa abiti di larga foggia di colore nero piuttosto che tuniche color ocra.

Se incontrato da personaggi di allineamento buono, Varachan li aiuta fornendo loro informazioni, consigli e oggetti magici arrivando persino a dare loro quegli oggetti che sono contenuti nel forziere (vedi sotto), se sembra vogliano combattere contro i sognatori di morte.

Le informazioni che può fornire comprendono:

- Dettagli su entrambi i modi per entrare nel Fano Interno.
- La locazione precisa di qualsiasi cosa nel Fano Esterno e quella generale degli oggetti principali nelle miniere.
- Informazioni riguardo tutti gli abitanti del Fano Esterno.
- Il piano generale dei sognatori di morte: scavare sotto parte del Tempio del Male Elementale per guadagnare l'accesso ai Nodi.
- Dettagli su cosa può fare il *globo della morte argentata* e come ottenerlo (area 21A).
- La locazione precisa del *talismano del bene puro* (Sottolivello 4) e le nozioni base per arrivarci.
- La storia di questo posto e del culto.
- I sognatori di morte sono guidati da tre esseri chiamati la Triade: un umano, un aboleth e una mezzo-elementale.

Vedi il riquadro laterale per maggiori informazioni su cosa farà e cosa non farà Varachan.

Varachan: Elfo Chr12 (nessun incantesimo); pf 80; vedi Appendice 3.

Trappola: Il forziere è protetto da un *glifo di interdizione superiore* che infligge 6d8 danni sonori a chiunque tenti di aprirlo senza dire: "Tharizdun non sarà mai libero".

***Glifo di interdizione superiore*:** GS 6; esplosione di energia sonora di 1,5 metri (6d8); tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Tesoro: Il forziere contiene una borsa con 240 mo; quattro bastoncini di *rifugio* (se vengono rotti e si pronuncia la parola di comando "oscurità", portano chi li ha in mano in questa stanza); tre *frecce assassine superiori* (regolate sugli umani); *pozioni di velocità, forza straordinaria* ed *eroismo*; una pergamena divina con questi incantesimi: *cura ferite gravi* (3), *neutralizza veleno, rimuovi maledizione* e *rimuovi malattia* e un'altra pergamena divina con questi incantesimi: *rianimare morti, dissolvere superiore, guarigione* e *ristorare*.

42. Sala dei sacerdoti

Estendendosi sia verticalmente che orizzontalmente, questa grande stanza è scarsamente illuminata in modo tale che si possa intravedere il soffitto a volta di 18 metri. I muri e il soffitto sono stati dipinti in modo elaborato con immagini di uomini e donne (soprattutto umani) vestiti con tuniche color ocra. Al centro della stanza c'è una pedana con statue di bronzo che rappresentano altri sei individui vestiti allo stesso modo.

Questa stanza viene usata per onorare gli antichi sacerdoti di Tharizdun, la maggior parte entrati nei ranghi di sognatori di morte, che hanno servito nei secoli la divinità imprigionata.

Le due stanze a ovest sono magazzini per rifornimenti vari: vernice, attrezzi vari, oggetti in cuoio e per le pulizie.

La porta segreta a est si apre solo con il tocco della gemma dell'area 38. Scende giù nel pavimento. Oltre la porta c'è una stanza stretta, il cui muro a est è di grezzo basalto nero, proprio sul margine interno del cratere. Il muro ha un'altra porta segreta che si apre se viene spinta. Porta a una sporgenza a 12 metri sopra il pavimento del pianoro inaridito (vedi Fano Interno). Ancora un'altra porta segreta sulla sporgenza porta a una caverna con dei gradini scavati che conducono giù all'ultima porta segreta che dà accesso proprio al pianoro inaridito e quindi al Fano Interno. La CD per trovare tutte queste porte è 25.

La porta segreta a ovest (ancora CD 25 per trovarla) gira sui cardini nella parte inferiore e si spinge avanti verso l'area 42.

43. Stanza segreta (LI 10)

Il muro ovest di questa stanza segreta altrimenti vuota è segnato da intricate rune arcane, disegnate con mano leggera. Dal momento che si percepisce un bagliore, balzano subito all'occhio delle piccole gemme incorporate nello schema delle rune.

I chierici usano questa stanza per entrare in comunione con la demenza che ha tanta parte nella loro divinità. Nessuna conoscenza e nessuna intuizione geniale può far comprendere cosa c'è scritto: sono rune di follia.

Cerchio di rune: Una prova riuscita di Cercare (CD 15) permette a un personaggio di notare che anche il pavimento di questa stanza è decorato con rune, scritte in tondo proprio al centro. Se il personaggio fallisce la prova di Cercare, c'è una probabilità del 75% (01-75 su d%) che chiunque entri nella stanza guardandosi intorno, entri dentro il cerchio (verificare per ogni personaggio partendo dal primo che entra nella stanza e così via). Se questo dovesse succedere (o se viene fatto di spontanea volontà), quel personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) o essere trasportato in un reame inferiore da incubo e rimpiazzato da un grell. A meno che gli altri personaggi non superino una prova di Osservare (CD 25), sembrerà che la vittima si sia trasformata in un grell.

Allo stesso tempo, nel reame inferiore, i sensi della vittima sono assaliti da esperienze mentalmente distruttive al di là di qualsiasi comprensione mortale, in un luogo privo di gravità pieno di grell, colori cangianti mai visti prima, forme impossibili e temperature al di là del freddo e del caldo. Ogni round la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Se fallisce, rimane in questo posto orribile per un altro round e subisce 1d3 danni temporanei alla Saggezza. Per ogni round che il personaggio rimane qui, un altro grell compare dall'altra parte, fino a un massimo di dieci grell.

Quei personaggi il cui punteggio di Saggezza viene ri-

dotto a 0 in questo reame inferiore non tornano più indietro.

Creature: Fino a un massimo di dieci grell possono apparire in questa strana stanza. Attaccano qualsiasi creatura che incontrano ma tentano di fuggire dalla stanza se seriamente minacciati (ridotti alla metà dei loro punti ferita).

Grell (10): pf 32 ciascuno; vedi Appendice 1.

Tesoro: Tra le rune del muro vi sono trenta agate viola (ognuna del valore di 10 mo) e tre opali neri (1.000 mo ciascuno). Ci vogliono 33 round per rimuovere le gemme (più persone rendono il procedimento più spedito: 3 persone ci mettono 11 round).

44. Sala grande

Questa grande sala con soffitto a volta alto 9 metri è arredata con alcuni lunghi tavoli di legno con relative panche. Su una parte rialzata lungo il muro est c'è un altro tavolo con quattro sedie da una parte in modo che quelli che vi sono seduti vedano tutta quanta la stanza. Dietro il tavolo vi sono sei stendardi color porpora con sopra alternativamente un triangolo con una Y invertita o una piramide con due gradoni capovolta.

Sul muro ovest c'è una mensola a circa 3 metri d'altezza su cui vi sono gargoyle di pietra grigia. Un arco di teschi scolpiti decora ognuna delle entrate principali.

Questa stanza viene usata come sala riunioni e sala da pranzo per l'intero Fano Esterno (anche se molte delle persone che vivono qui mangiano nelle loro stanze private, a meno che non si tenga qui una qualche cerimonia formale). I quattro chierici si siedono al tavolo della piattaforma rialzata.

La stanza a ovest è una cucina con due camini, parecchi tavoli, taglieri, pentole, tegami, piatti, vassoi, carrelli, cibi di vario tipo e spezie. Un solo schiavo umano lavora qui e sta preparando il prossimo pranzo.

Umano Pop1: pf 2 (non combattente).

45. Magmin (LI 8)

Questa stanza è surriscaldata. La pietra dei muri e del pavimento è deforme in alcuni punti, quasi fosse stata sciolta da un caldo tremendo. Cenere, scorie e pezzetti di metallo, del tutto bruciati, sono sparsi per il pavimento.

Chiunque si muova nella stanza deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) per evitare di calpestare un'area del pavimento o toccare una parte dei muri che è stata surriscaldata dagli abitanti di questa stanza. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio subisce 1d6 danni da fuoco.

Creature: I sognatori di morte sono intenzionati a mantenere un gruppo di magmin per poter controllare il vulcano se dovesse eruttare un'altra volta. Infatti, essi credono che i magmin possano tenere sotto controllo questa situazione (e fino a un certo punto potrebbero). I chierici qui hanno ricevuto rigidi ordini affinché mantengano ben nutrite e felici queste creature in modo che rimangano.

Magmin (6): pf 9, 10, 8, 13, 14, 7; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 120.

Tattiche: Se qualcuno giunge nella stanza, i magmin non lo attaccano immediatamente, aspettando di essere nutriti o di ricevere qualcosa da fondere o da bruciare. Se non viene dato loro nulla entro 2 round, queste creature viziate attaccano, eventualmente anche inseguendo i personaggi nella sala o dovunque vadano.

46. Stanza vuota

In questa stanza ci sono due letti di ferro, un paio di mobili da toletta di legno scuro e un tavolo rotondo nero con la parte superiore in marmo con quattro sedie. Sembra che nessuno viva qui.

Si tratta della stanza degli ospiti, ma al momento non ce ne sono.

47. Ospite cornugon (LI 10)

Questa stanza è immersa nell'oscurità.

Il calore e l'odore di zolfo rendono l'aria pesante qui dentro. Un grosso letto con le lenzuola fatte a pezzi si trova al centro della stanza. Su di un lungo tavolo di legno c'è una carcassa sanguinolenta di una certa grandezza. Alcuni altri pezzi di arredamento, come sedie e divani, giacciono all'interno di spaccature nel pavimento. Un grande forziere è stato spinto nell'angolo più lontano.

Creature: Qui vive un diavolo cornugon, ospite del culto. Non ha distrutto intenzionalmente la stanza che gli hanno assegnato, ma non ha potuto farne a meno. Una stanza arredata per umani non è il posto adatto a un diavolo.

Più interessato alla tirannia che alla distruzione (come tutti i diavoli), questo cornugon non è stato mandato qui per stringere un'alleanza ma per spiare.

Cornugon: pf 85; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 49.

Tattiche: Si può supporre che il cornugon sia protetto costantemente da *cerchio magico contro il bene*. Se sa che nemici si trovano nelle vicinanze, crea un *muro di fuoco* nel corridoio tra questa stanza e il corridoio principale a sud. Crea anche un'*immagine maggiore* di un diavolo della fossa dentro a quel fuoco. Se viene attaccato, lancia con malcelata felicità *palle di fuoco* mentre si trova nel raggio di azione usando la sua capacità *incuti paura* per spingere i nemici indietro contro il muro. Se sembra che i nemici siano resistenti al fuoco, passa all'uso di *fulmini*.

Se in pericolo, si teletrasporta nell'area 44 ed evoca un barbazu per ingaggiare battaglia con i suoi nemici mentre si rigenera.

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 25) ma non è protetto da trappole. All'interno il diavolo tiene 650 ma, 130 mo, due ampolle di fuoco dell'alchimista (che beve) e un sacchetto contenente dieci perle d'argento da 120 mo.

48. Ambasciatori drow (LI 13)

Questa stanza è immersa nell'oscurità.

L'odore di profumo e di incenso scuro arricchito con spezie permea l'atmosfera della stanza. Due letti di ferro con lenzuola nere, due cassettiere, due sedie, un divano e un tavolo, tutti di legno nero, riempiono la stanza. Il muro nord reca un grosso simbolo dell'Antico Occhio Elementale. Due mantelli neri sono appesi ai pioli di fianco alla porta.

Creature: Due rappresentanti delle forze drow che un tempo appoggiavano una rivolta tra le tribù dei giganti, sotto gli auspici di una casata nobiliare drow chiamata Eilservs, sono alloggiati qui, ospiti del Fano Esterno e dei sognatori di morte. Questi elfi scuri non servono Lolth, ma l'Antico Occhio Elementale. Solo da poco sono venuti a conoscenza del fatto che la divinità che servono è sempre stato l'oscuro Tharizdun, ma si sono facilmente adattati alla situazione.

Fanno del loro meglio per infiltrarsi nella politica del Fano Esterno. Sanno che sta succedendo qualcosa di importante e che riguarda il Tempio del Male Elementale.

Maracla: Drow femmina Chr9; pf 44; vedi Appendice 3.

Dirass: Drow Mag10; pf 27; vedi Appendice 3.

Tattiche: Nonostante la loro natura caotica, questi due drow lavorano bene insieme. Maracla ha sempre *forza straordinaria* lanciato su di sé e *vigore* su Dirass. Quest'ultimo ha sempre *armatura magica* e *grazia felina* lanciati su di sé.

Nella preparazione alla battaglia, Maracla lancia *favore divino, veste magica* e *libertà di movimento* in quest'ordine, mentre Dirass lancia *scudo, invisibilità migliorata, levitazione* e *anti-individuazione*.

In battaglia Maracla attacca con *contagio, infliggi ferite critiche* e *distruggere viventi*. Se lei o Dirass vengono gravemente feriti, indietreggia per curarsi (arrivando a levitare su Dirass per curarlo, se fosse necessario). Dirass lancia *fulmine, cono di freddo* e *tempesta di ghiaccio*. Se gli avversari riescono a vederlo nonostante la sua invisibilità, lancia *pelle di pietra* su se stesso e attacca usando *tocco del vampiro*.

Questi drow temono un poco il cornugon dell'area 47.

Sviluppo: Se avvertiti che pericolosi intrusi sono nelle vicinanze, non stanno qui ad aspettare. Invece si spostano in un punto meglio difendibile con altri, come Hedrack o Naquent.

Difficoltà del Fano Interno

Gli incontri all'interno della torre sono particolarmente difficili. Se i PG arrivano direttamente dal Fano Esterno e non sono stati aiutati da Varachan, probabilmente non sono in grado di sopravvivere a meno che non siano particolarmente fortunati o molto attenti. Anche con il suo aiuto, o con l'esperienza guadagnata per essersi occupati del Tempio del Male Elementale come prima cosa, la Triade può essere in ogni caso un avversario troppo potente, in quanto probabilmente fuggirà per tornare poi in un secondo momento della campagna a tormentare i PG con un nuovo piano per liberare la loro divinità.

49. Schiavi

Creature: Due schiavi umani si affannano qui per pulire il pavimento. Hanno secchi e spazzoloni. Come gli schiavi dell'area 35, sono qui da tantissimo tempo, maltrattati e malnutriti.

Umani Pop1 (2): pf 1, 3 (non combattenti).

50. Alloggio di Maestro Dunrat

I muri di questa stanza sono coperti da tende nere con tre grossi triangoli dell'Antico Occhio Elementale sospesi dal soffitto con pesanti catene di ferro. Un letto, un comodino, un mobile da toletta, un armadio, un forziere e varie librerie costituiscono l'arredamento della stanza.

Le librerie contengono libri su geografia, popolazioni, magia e scienza. L'armadio è stranamente vuoto (o quasi del tutto vuoto) come anche il forziere. Sul mobile da toletta c'è una lettera di Naquent per Dunrat ancora sigillata. Dice che una volta fatto ritorno dal Maniero con le reliquie, dovrà presentare un rapporto completo a Maestro Hedrack.

Creature: Se Dunrat è sopravvissuto e ritorna da Hommlet, verrà qui (e aprirà la lettera). Vedi Capitolo 1.

IL FANO INTERNO

Tutte le aree del Fano Interno, dal pianoro inaridito all'interno della Guglia Nera, sono sacrileghe, saturate di molteplici incantesimi *profanare* lanciati da un incantatore di 15° livello. Oltre all'effetto di *protezione dal bene* e alla penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorire non morti), l'incantesimo *profanare* concede a tutte le creature malvagie nell'area gli effetti di un incantesimo *aiuto*.

Modifica ad hoc dei PE: A causa degli incantesimi *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte nel Fano Interno.

Il pianoro inaridito

Come se vi trovaste all'Inferno, l'interno del cratere è un pianoro secco e pieno di spaccature di roccia vulcanica irregolare nascosta da fumi di nebbia solforosa. Un feroce caldo e secco riempie l'aria bruciando le narici e la bocca. Al centro di quest'area, infilata in una spaccatura nella terra come una lancia nella carne, svetta una torre nera che riluce del ferro di cui è fatta. La terra sembra rifuggire dal tocco di questa strana struttura, che è così circondata da una sorta di fosso con le pareti nere che scendono dentro la terra fino a perderne la visuale. Delle fenditure che mostrano una luce rossa e infernale provenire da sotto, cominciano con la spaccatura e attraversano il pianoro. Non ci sono finestre sulla torre e l'unica porta sembra accessibile solo attraverso uno stretto ponte sospeso sulla spaccatura.

Il livello del pianoro inaridito è sopra il livello dello Stalagos di circa 3-4,5 metri. Le pareti interne del cratere salgono di circa 60 metri sopra il livello del pianoro.

Esiste una porta segreta nella parte ovest delle pareti del cratere che circondano il pianoro inaridito; si apre ruotando nel mezzo. Una prova di Cercare (CD 25) la localizza. Conduce nell'area 42 del Fano Esterno.

Creature (Tre incontri, ognuno LI 11): Tre gruppi separati di otto wight piuttosto potenti (8 DV) si aggirano nel pianoro inaridito. Usano il terreno irregolare per nascondersi e preparare delle imboscate.

Queste creature sono conosciute come wight oscuri e hanno degli obex marchiati nella pelle della fronte. Indossano abiti neri rovinati e corazze di piastre nere, e hanno la pelle bianco latte.

Wight oscuri (8 DV) (8): pf 54, 50, 65, 51, 56, 64, 48, 70 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); aggiungere +6 alla CA (+5 per l'armatura), +2 Des, +2 ai tiri per colpire, +1 ai tiri salvezza sulla Tempra, +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e sulla Volontà, -3 a Scalare; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 183.

Tattiche: Questi wight restano in gruppo usando la loro abilità Muoversi Silenziosamente per comparire all'improvviso e attaccare. Se un gruppo ingaggia battaglia, il suono di questa attira uno degli altri gruppi sulla scena del combattimento in 1d4+2 round, in modo da assaltare gli intrusi a ondate, costringendo molto probabilmente i chierici a usare più tentativi di scacciare per contrastarli.

Modifica ad hoc dei PE: Considerare ogni wight un mostro con GS 5.

La spaccatura e le fenditure

La Guglia Nera non tocca in realtà la pietra in cui è stata "conficcata" fino a circa 18 metri sotto la superficie del pianoro inaridito. Quindi, la spaccatura e le fenditure sono profonde dai 9 ai 18 metri. Il fumo solforoso è denso intorno a queste aree, e il bagliore del magma filtra attraverso di esse.

Cadere in una fenditura significa subire i normali danni da caduta (tirare un d%: 01-40, 9 metri per 3d6 danni, 41-60, 12 metri per 4d6 danni, 61-80, 15 metri per 5d6 danni, 81-100, 18 metri per 6d6 danni). Cadere nella spaccatura è più una scivolata senza controllo a causa del declivio (vedi la sezione laterale della Guglia Nera nelle mappe), ma risulta comunque in danni da caduta (18 metri per 6d6 danni) nella lava. La lava infligge 20d6 danni per round.

LA GUGLIA NERA

Questa torre è fatta di ferro nero rinforzato con adamantio in modo che possa sopportare il peso della Pietra dei Sogni al suo interno. Le pareti e i pavimenti della torre hanno durezza 15, 420 pf e RI 30. La RI serve per i tentativi di oltre-

passare le pareti usando il teletrasporto, mezzi per scrutare e così via, come anche di attaccare le pareti con incantesimi quali *disintegrazione*, *passapareti* o magie di questo tipo. La Guglia Nera è immune al calore o al fuoco. La sua costruzione e la sua posizione hanno richiesto l'utilizzo di magie molto potenti che hanno spaccato il centro del cratere giù fino al suo nucleo vulcanico.

La Guglia Nera ha quattordici livelli, cinque dei quali si trovano sottoterra.

Il tetto e la parte superiore della torre

Qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che giunga entro 45 metri dal livello più alto della Guglia Nera deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per evitare che il male del posto lo travolga. Quelli sopraffatti dal male cadono privi di sensi per 1d6 minuti e subiscono 1d6 danni temporanei alla Saggezza. Il tiro salvezza deve essere effettuato per ogni ora trascorsa nell'area dell'effetto.

Il ponte e la porta (LI 12)

Il ponte è largo 3 metri ed è fatto di ferro spesso 15 cm. Ha durezza 10, 180 pf, e una CD per spaccarlo 45.

La porta, fatta di adamantio spesso 7,5 cm, è intelligente e comunica attraverso la telepatia. Ha durezza 20, 120 pf e una CD per sfondarla 50. Come per il resto della torre, ha una RI di 30. Utilizza anche le seguenti capacità magiche come uno stregone di 10° livello, ognuna per tre volte al giorno:

Individuazione del bene
Individuazione del male
Individuazione dei pensieri
Fulmine
Muro di fuoco
Paura
Evoca mostri V
Congedo
Regressione mentale

Non c'è nessun modo per "aprire" la porta. Si apre da sola. La porta interroga chiunque si avvicini e non riconosca (che non sia un segnatore di morte o uno dei guardiani che vivono nella torre), avvertendo allo stesso tempo i guardiani del Livello 1. Usa *individuazione dei pensieri* per verificare se gli intrusi stanno mentendo. Se non è soddisfatta delle risposte, rifiuta di aprirsi. Non fa uso dei suoi poteri offensivi a meno che non venga attaccata.

Modifica ad hoc dei PE: Conferire PE per questo incontro come se la porta fosse un mostro con GS 12.

Livello 1: Guardiani (LI 12)

Questa stanza rotonda è illuminata in modo diffuso da una luce la cui fonte non è immediatamente individuabile. La luce si diffonde attraverso una pietra multicolore posta sul soffitto, larga 3 metri e lunga 1,5 metri: il soffitto è alto almeno 9 metri. La pietra è fatta di uno strano materiale che non sembra appartenere a questo mondo. Lunghi supporti metallici irradiano luce come i raggi di una ruota per tutto il soffitto, con la roccia come fulcro. I supporti sono connessi a supporti ancora più spessi sui muri. Sembrano essere fatti di adamantio.

Una scala di ferro sale nella parte est della torre verso il livello superiore. Sul pavimento della stanza vi sono alcune macchie e schizzi color rosso-marrone sul ferro e qui e là qualche osso.

Un pannello segreto è nascosto nel muro direttamente opposto alla porta (Cercare CD 28 per trovarlo). Dietro il pannello c'è un perno di pietra nera. Chiunque lo tocchi viene trasportato nel mezzo del Sottolivello 1.

Creature: Due mezzo-draghi mezzo-tirannosauri semi-intelligenti vivono in questo livello della torre, uno figlio di un drago nero, l'altro di un drago blu. Entrambi hanno scaglie del colore del genitore, grossi avambracci muscolosi con artigli da drago e ali da pipistrello ricoperte chirurgicamente di piastre di ferro. Queste ali non permettono più ai

due di volare, ma le possono usare come mezzo difensivo aggiungendo +4 alla loro CA.

Mezzo-draghi mezzo-tirannosauri (2) pf 194, 199 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi Appendice 3.

Tattiche: Queste potenti creature non attaccano nulla che la porta lasci oltrepassare di sua volontà. Sono servitori della porta che è molto più intelligente di loro. Le due creature sono abbastanza intelligenti da poter pronunciare qualche parola ma non sono facili da comprendere. Se la porta li avverte telepaticamente di intrusi ostili, cominciano a ruggire in modo da avvertire gli abitanti dei livelli superiori.

In combattimento usano contemporaneamente le loro armi a soffio il primo round. Quindi si muovono verso gli intrusi per attaccarli con il loro terribile morso e con gli artigli.

Sviluppo: Se Tychon dovesse essere avvertito dai ruggiti di queste due creature che stanno arrivando degli intrusi, scenderà e lancerà questi incantesimi sui guardiani in quest'ordine: *resistenza agli incantesimi, forza straordinaria* potenziato e *scudo della fede* su entrambi (sempre prima sul nero).

Modifica ad hoc dei PE: Garantire un addizionale 20% di PE per questo incontro.

Dormire nel Fano Interno

Creature di allineamento non malvagio che dormano nel Fano Interno affrontano strani pericoli. Una delle streghe notturne dei livelli 4 e 5 compare in sogno ai personaggi mentre stanno dormendo. A meno che un personaggio non sia in grado di respingerla (ossia ucciderla) da solo (considerare che il personaggio in sogno è riposato, equipaggiato e preparato, senza che perda quegli incantesimi che usa o le cariche degli oggetti magici dal momento che sta sognando), trascorre una notte agitata con sogni orribili e la perdita permanente di 1 punto di Costituzione.

Di solito le streghe notturne compaiono in sogno solo a personaggi caotici o malvagi ma non è questo il caso (di solito un personaggio deve essere in forma eterea per poter sconfiggere una strega notturna e nemmeno questo è il caso). Inoltre, anche se le si elimina nel sogno questo non vuol dire che le streghe notturne della Guglia Nera siano davvero sconfitte: se le si dovesse incontrare di persona si è sicuri che si tratta della stessa strega notturna che è stata vista in sogno.

Infine, anche se solo due streghe notturne si trovano qui possono attaccare più personaggi in sogno durante la notte.

Livello 2: Sognatori di morte (LI 11)

Una pietra multicolore sale dal pavimento al soffitto, allargandosi nel percorso, così da essere larga 3,6 metri nel pavimento ma quasi 9 metri al soffitto. Una luce di cui non si conosce l'origine, forse la pietra stessa, gioca sulle sue sfaccettature. Sembra che la pietra sia abbastanza trasparente da permettere di vedere l'altra parte al di là della pietra, sebbene si distinguano solo delle forme scure.

La scala di ferro sale dal livello inferiore e quindi si avvolge su se stessa mentre continua a salire verso il livello successivo. Sei arcate di luce ocra si trovano intorno lo strano pilastro di pietra. Un armadietto d'ebano si trova nella parte est della stanza, vicino al muro. Una sola candela spenta si trova sopra di esso.

Questa stanza viene usata come alloggio comune per quei sognatori di morte che non hanno ancora del tutto ceduto al fascino della Pietra dei Sogni, sebbene la maggior parte si trovi al momento nel Tempio del Male Elementale (vedi Terza Parte: "La rinascita del Male Elementale").

Ognuna delle arcate conduce a uno spazio dimensionale simile a *reggia meravigliosa di Mordenkainen*. Si tratta di un cubo con lato di 6 metri le cui pareti sembrano essere di legno scuro, che contiene un letto di legno, un armadio, un forziere, una vasca di marmo, due tavoli (uno più piccolo vicino al letto e uno più grande dall'altra parte), tre sedie, un divano e un candelabro appeso con candele.

Cinque di queste aree sono vuote come se gli occupanti se ne fossero andati (cosa che è vera). Una è abitata: l'armadio è pieno di vestiti e di equipaggiamento personale e il forziere è chiuso a chiave (CD per scassinarlo 30).

Creature: Tychon è un chierico umano di 9° livello/sognatore di morte di 2° livello, uno dei pochi che non è caduto vittima della fantasticheria della Pietra dei Sogni (vedi Livelli 4 e 5). È un uomo di bassa statura, ma come tutti i sognatori di morte indossa una tunica viola lunga e ampia che nasconde la forma del suo corpo, e un elmo nero che rivela solo i suoi occhi e ha lunghe punte da entrambi i lati.

Tychon: Umano Chr9/Sognatore di morte2; pf 56 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi Appendice 3.

Tattiche: Se Tychon dovesse essere avvertito dai ruggiti dei tirannosauri che stanno arrivando degli intrusi, scenderà e lancerà questi incantesimi sui guardiani in quest'ordine: *resistenza agli incantesimi, forza straordinaria* potenziato e *scudo della fede* su entrambi (sempre prima sul nero).

Supporre che abbia sempre lanciati su se stesso *forza straordinaria* potenziato e *vigore*. In battaglia, beve una *pozione di velocità* e lancia *comando superiore, blocca persone* e incantesimi *evoca mostri*, ricorrendo alla mischia solo alla fine e lanciando incantesimi come *infliggi ferite critiche* e *veleno* (lanciati sulla difensiva se fosse necessario) e attaccando con questi nello stesso round.

Trappola (LI 6): Una custodia per pergamene nel forziere (vedi sotto) è protetta con un *glifo di interdizione superiore*.

Glifo di interdizione superiore: GS 6; esplosione di energia infuocata di 1,5 m (5d8 danni da fuoco); tiro salvezza sui Riflessi CD 22 per dimezzare; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Tesoro: L'armadietto contiene 10 dosi di *passasogni*, una speciale pozione che permette a chi la beve di passare attraverso la Pietra dei Sogni (che è altrimenti solida). L'effetto della pozione dura finché non si esce dalla Pietra dei Sogni.

Il forziere che è chiuso a chiave in uno degli spazi extra-dimensionali contiene gli oggetti preziosi di Tychon: 450 mo, un braccialetto (del valore di 240 mo) fatto con oro e argento lavorati con grande perizia, una *pozione di scurovisione* e una pergamena in una custodia di rame protetta con un *glifo di interdizione superiore* (vedi sopra). Dentro alla custodia c'è una pergamena con i seguenti incantesimi: *rianimare morti, banchetto degli eroi, comunione* e *cerchio di guarigione*.

In uno scompartimento segreto in fondo al forziere (Cercare CD 25 per trovarlo) c'è un pezzetto di sostanza del sogno da 1,35 kg. È un pezzettino appartenente alla Pietra dei Sogni. Questo pezzettino di realtà rubato al regno dei sogni può essere mutato in un qualsiasi oggetto non magico della sua stessa massa solo toccandolo e concentrandosi (richiede un'azione standard e una prova di Concentrazione a CD 15). Mantiene la forma per 24 ore (ritornando poi al suo stato precedente) a meno che non venga scelta una nuova forma. Può diventare una lancia di legno, una serratura di adamantio o un lungo rotolo di pergamena. Nella sua nuova forma può essere rotto, lacerato o spaccato in pezzi, cosa che lo fa ritornare immediatamente alla sua forma originaria (integra).

Livello 3: Servitore demoniaco (LI 13)

Questo livello della torre, alto 9 metri, è quasi riempito per metà da una colonna di pietra multicolore che sale dal pavimento e attraversa il soffitto, allargandosi sempre di più. Alcune grosse piume grigie giacciono sparse per la stanza e il posto puzza di carne marcia.

Creature: In questa stanza vive un vrock, richiamato qui permanentemente per ubbidire agli ordini dei sognatori di morte. Agisce come guardiano, messaggero e in generale come tuttofare, sebbene sia un essere di grande potere (cosa di cui sembrano non ricordarsi i chierici qui).

Vrock: pf 73 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Tattiche: Il vrock attacca chiunque non gli dica: "Tharizdun comanda" o che non abbia in mano una *chiave maestra* quando lo vede per la prima volta (la maggior parte degli abitanti della torre lo dice immediatamente non appena salgono dalle scale per abitudine). Attacca chiunque un membro della Triade gli dica di attaccare.

In battaglia, comincia usando *immagine speculare* per difesa e quindi si butta in mischia. Se ridotto a meno della metà dei suoi punti ferita, si teletrasporta dall'altra parte della stanza (dietro la pietra) e cerca di evocare un altro vrock.

Livelli 4 e 5: La Pietra dei Sogni (LI 11)

Questo livello è quasi del tutto occupato dalla grossa pietra posta al centro che va dal pavimento al soffitto. Delle figure scure sembrano fluttuare al suo interno molto lentamente, come se fossero alla deriva.

Su questo livello e il successivo c'è solo la Pietra dei Sogni. Sebbene vi si possa entrare ovunque con il *passasogni*, di solito è da questi livelli che si entra.

La Pietra dei Sogni venne portata qui parecchi anni fa. Agisce come condotto tra l'imprigionato Tharizdun e i suoi chierici più potenti. Facendo uso di un potente elisir chiamato *passasogni* (trovato al Livello 3), un individuo può entrare nella Pietra dei Sogni, fluttuando al suo interno come se non avesse peso. I personaggi che entrano nella Pietra si muovono al suo interno come se stessero nuotando senza alcun ingombro.

All'interno della Pietra dei Sogni i personaggi sentono degli strani e oscuri mormorii, la maggior parte dei quali non ha senso, come se si ascoltasse qualcuno che mormora delle stranezze inquietanti durante il sonno. Chiunque all'interno della Pietra dei Sogni deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero di prove precedenti) ogni ora oppure entrare in una trance comatosa dalla quale solo pochi riescono a svegliarsi (solo l'intercessione di una divinità, un *desiderio* o un *miracolo* permette a questi personaggi di svegliarsi). Le persone in trance sono in comunione costante con il Dio Oscuro, un'esperienza a dir poco distruttiva dal punto di vista mentale.

Gli incantesimi lanciati da persone sotto l'effetto del *passasogni* funzionano normalmente all'interno della Pietra dei Sogni e possono essere anche lanciati a creature fuori dalla Pietra (ma non viceversa). Gli incantesimi lanciati da fuori sulla Pietra stessa, come *disintegrazione*, *trasmutare roccia in fango*, *passapareti* e così via, agiscono normalmente ma attirano la collera non solo delle streghe notturne ma anche di Tharizdun. Chiunque colpisca la Pietra dei Sogni deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere colpito da un effetto simile a quello dell'incantesimo *demenza*.

Un certo numero di sognatori di morte si sono "perduti" all'interno della pietra, incapaci e restii a lasciare per sempre la dimensione oscura che la comunione con la loro divinità imprigionata procura. Al momento vi sono sette chierici malvagi alla deriva qui dentro. All'interno della Pietra sono senza difese e non reagiscono ad alcuno stimolo. Tra questi sognatori di morte c'è un troglodita, un kuotoa, un elfo, un mezzorco e tre umani.

Creature: Due streghe notturne sorvegliano i sognatori di morte. Attaccano chiunque minacci i loro protetti.

Streghe notturne (2): pf 40, 56 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 169.

Tattiche: Le streghe notturne non esitano a lanciare *dardo incantato* o *raggio di indebolimento* a quelli fuori dalla Pietra che potrebbero essere una minaccia. Non lasciano la Pietra dei Sogni.

Trappola: Qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che giunga entro 45 metri dal livello più alto della Guglia Nera (inclusi i livelli dal 4 all'8) deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per evitare che il male del posto la travolga. Quelli sopraffatti dal male cadono privi di sensi per 1d6 minuti e subiscono 1d6 danni temporanei alla Saggezza. Il tiro salvezza deve essere effettuato per ogni ora trascorsa nell'area dell'effetto.

Livello 6: Presagio di cambiamento (LI 11)

In cima alle scale che portano in questa stanza (e all'inizio delle scale che proseguono ai livelli superiori), ci sono queste parole scolpite nel pavimento:

"Il favore del Dio Oscuro sorride a coloro che rischiano tanto per guadagnare tanto".

Dall'altra parte della pietra multicolore risuona una voce che assomiglia alle pietre tombali sfregate una contro l'altra: "Vieni qui e vedi se la sorte degli dei ti sorride".

Dall'altra parte della Pietra, indicato con una X sulla mappa, c'è uno scheletro avvolto in una tunica nera seduto dietro un tavolo di pietra viola (in realtà un altare). Di fronte a lui vi sono parecchie carte da gioco decorate di pergamena. In un semicerchio dietro allo scheletro vi sono una dozzina di candele accese poste in alti candelieri di ferro nero poggiati sul pavimento.

Creature: Si tratta di un semplice scheletro, potenziato con una resistenza allo scacciare di +10 (oltre agli effetti del dilagante *profanare*) e con un'intelligenza che normalmente questi non morti non hanno (Intelligenza 8). Il mazzo di carte è un *mazzo delle meraviglie*.

Scheletro di taglia Media: pf 16 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); resistenza allo scacciare +10; Int 8; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 156.

Lo scheletro e il mazzo rappresentano semplicemente la forza del caos intrinseco alla venerazione di Tharizdun. Se si pesca una carta dal mazzo si compie il Rituale della Sorte in onore al Dio Oscuro. Il rituale consiste nella dichiarazione volontaria del numero di carte che si decide di pescare e quindi pescarle, accettandone i vantaggi o gli svantaggi. Lo scheletro è semplicemente il mazziere. Tutte le volte che viene pescata una carta negativa per il personaggio, lo scheletro ride con voce stridula.

Se attaccato, non si difende. Se viene distrutto, tutte le candele si spengono immediatamente. Chiunque sia coinvolto nella sua distruzione deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) o subire una maledizione inflitta da Tharizdun stesso. Le vittime subiranno una penalità al morale di -2 a tutti i tiri per colpire e per i danni e a tutte le prove di abilità in modo permanente. Solo creature di status divino o semi-divino, un *desiderio* o un *miracolo*, possono ri-

muovere la maledizione.

Tesoro: Sul grembo dello scheletro c'è una scatola d'avorio per contenere le carte (del valore di 100 mo).

Trappola: Qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che giunga entro 45 metri dal livello più alto della Guglia Nera (inclusi i livelli dal 4 all'8) deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per evitare che il male del posto la travolga. Quelli sopraffatti dal male cadono privi di sensi per 1d6 minuti e subiscono 1d6 danni temporanei alla Saggezza. Il tiro salvezza deve essere effettuato per ogni ora trascorsa nell'area dell'effetto.

Livello 7: Santuario dei perduti

Questo livello è diviso in due aree.

1. Entrata

Quest'area curva intorno alla pietra multicolore con piastre quadrate larghe 30 centimetri di pietra grigia poste qui e là sul pavimento di ferro nero. Su ognuna c'è il simbolo del Dio Oscuro. Il muro dalla parte della porta di ferro è coperto con quattro arazzi, ognuno con una scena di distruzione elementale: un'alluvione, un terremoto, un tornado e un edificio in fiamme.

La porta reca un grosso teschio scolpito nel ferro e riempito con del materiale rossastro.

La porta che conduce all'area 2 è fatta di ferro (durezza 10, 60 pf, CD per sfondarla 28).

Trappola: Qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che giunga entro 45 metri dal livello più alto della Guglia Nera (inclusi i livelli dal 4 all'8) deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per evitare che il male del posto la travolga. Quelli sopraffatti dal male cadono privi di sensi per 1d6 minuti e subiscono 1d6 danni temporanei alla Saggezza. Il tiro salvezza deve essere effettuato per ogni ora trascorsa nell'area dell'effetto.

2. Santuario

Girando intorno alla pietra multicolore, il muro di ferro esterno di quest'area è coperto di arazzi alti 3,6 metri e larghi 90 centimetri. Su ognuno c'è una sola figura, maschio o femmina di solito di razza umana, che vagano da soli in qualche luogo orribile. Uno mostra un labirinto sotterraneo, un altro una pianura bruciata e senza vita, un altro ancora una contorta foresta immersa nell'oscurità e l'ultimo una strada di città alquanto sinistra. In ognuno di questi c'è come una parvenza di pericolo, come se le ombre assumessero forme inquietanti e gli angoli scuri nascondessero minacce pronte a rivelarsi.

In fondo alla stanza, compiendo il giro, c'è un piccolo santuario costituito da una lastra di pietra nera sulla quale si trova una piccola scatola di legno che sembra quasi una minuscola bara e una candela di sego. Sulla lastra sono scolpite le seguenti parole in lettere ben evidenti: "I nemici del Dio Oscuro moriranno perduti, soli e dimenticati. Le loro anime prive di forza lo nutriranno, estinte come la fiamma senza significato di una candela inutile".

Non succede nulla a meno che la candela non venga accesa e quindi spenta. Se accade questo, un pezzetto di un frutto nero, grosso come una ciliegia, compare dentro la bara. Se un personaggio lo mangia, guadagna un bonus intrinseco di +1 a un punteggio di caratteristica determinato a caso. Una voce gli parla nella testa con un timbro basso e rauco: "Benedetto lo schiavo, come te, che io nutro con l'energia degli altri".

Uno degli altri personaggi all'interno del santuario scelto a caso, che non sia la persona che ha mangiato il frutto, perde permanentemente 1 punto di caratteristica a caso (il modo migliore per non danneggiare gli altri è usare il santuario da soli).

Se un personaggio dovesse mangiare un secondo pezzetto di frutto, sentirà telepaticamente il seguente messaggio pronunciato dalla stessa voce con il timbro basso e rauco: "Non sono una divinità generosa e buona. Subisci le conseguenze dell'ingordigia!".

Il personaggio scompare come se fosse vittima di un incantesimo *labirinto*. Il labirinto in cui viene gettato è un posto orribile e pieno di pericoli. Il personaggio deve effettuare due tiri salvezza sulla Volontà, entrambi a CD 20. Se fallisce il primo, perde permanentemente due punti dalla caratteristica in cui aveva guadagnato il bonus con il primo frutto. Se fallisce il secondo, viene reso permanentemente demente come sotto l'effetto di un incantesimo *demenza* una volta che esce dal labirinto.

Livello 8: La Triade

Qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che giunga entro 45 metri dal livello più alto della Guglia Nera (inclusi i livelli dal 4 all'8) deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) per evitare che il male del posto la travolga. Quelli sopraffatti dal male cadono privi di sensi per 1d6 minuti e subiscono 1d6 danni temporanei alla Saggezza. Il tiro salvezza deve essere effettuato per ogni ora trascorsa nell'area dell'effetto.

Tutte le porte di questo livello sono fatte di ferro (durezza 10, 60 pf, CD per sfondarle 28) e non si aprono se non con il tocco di una *chiave maestra*.

1. Stanza esterna (LI 8)

Ogni muro reca un grosso ziggurat nero capovolto. Il solo arredamento è costituito da un tavolo triangolare con due sedie. Sul tavolo c'è un vassoio di metallo con la fi-

gura di un demone scolpita da un lato che guarda avidamente verso il suo contenuto: il piatto però non contiene nulla.

In ogni parete c'è una porta di ferro.

Occasionalmente la Triade si incontra qui e pranza insieme. Solo due sedie sono presenti poiché il Secondo non fa uso di sedie.

Trappola: Un *simbolo di demenza* è inciso sul pavimento. Si attiva quando qualcuno (tranne i membri della Triade) guarda la runa.

Simbolo di demenza: GS 8; raggio di 18 metri e fino a un massimo di 150 pf di creature; tiro salvezza sulla Volontà (CD 27) nega; Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Tesoro: Il vassoio con la figura del demone scolpita funziona come una *bacchetta del creare cibo e acqua* con 35 cariche.

2. Alloggio del Secondo (LI 4)

La porta che conduce a questa stanza dall'area 1 reca un simbolo inciso che sembra un teschio avvinto dalle spire di un tentacolo. È anche protetta da un *glifo di interdizione* che spruzza acido su chiunque apra la porta che non faccia parte della Triade.

Glifo di interdizione: GS 4; esplosione di acido di 1,5 metri (5d8 danni); tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Un muro d'acqua si trova proprio dietro la porta aperta, come se fosse trattenuto da una forza magica. La stanza al di là di questo muro sembra essere piena d'acqua con una piccola grotta corallina al centro.

Il Secondo si trova nel Tempio del Male Elementale.

La stanza è piena d'acqua, ma alcuni incantesimi speciali impediscono che si vuoti: quando escono dalla stanza i personaggi non sono neanche più bagnati. Al suo interno i personaggi devono trattenere il respiro e nuotare come in qualsiasi altro ambiente acquatico. L'acqua è torbida e quindi qualsiasi prova di Cercare o di Osservare ha una penalità di -2.

Tesoro: La grotta corallina ha l'aspetto di un letto o di un giaciglio per una creatura di dimensioni davvero grandi. Al suo interno vi sono 31 perle (dieci sono rosa e valgono 80 mo ciascuna, dieci sono bianche e valgono 100 mo ciascuna, sei sono d'argento e valgono 120 mo ciascuna, e cinque sono nere e valgono 500 mo ciascuna). Ogni prova riuscita di Cercare (CD 20) consente al personaggio di trovare 1d6 perle.

3. Alloggio del Primo (LI 16)

Fruste di tutti i tipi sono appese ai ganci. Delle manette penzolano vuote dai muri in due punti diversi. Un'elaborata struttura simile alla vergine di ferro fatta di chiodi e barbigli si trova aperta con del sangue fresco che cola da alcuni punti. Una scrivania con la superficie di metallo con una catena rinforzata sporca di sangue al fianco si trova contro uno dei muri, piena di fogli di carta e con qualche libro. Vicino a un altro muro c'è un forziere di metallo coperto da un telo rosso e oro.

La struttura simile alla vergine di ferro è il "letto" del Primo.

Creature: Il Primo vive qui, concentrato in una meditazione raggiunta con l'uso di droghe a meno che non venga allertato (si riprende nel giro di 1 round). Abusa di se stesso con chiodi, spuntoni e narcotici, un'orribile pratica che lo ha comunque reso molto resistente. Senza la sua lunga tunica addosso e l'elmo con il quale nasconde il suo volto, appare come un uomo ormai vecchio anche se in perfetta forma fisica, ricoperto di cicatrici (in particolare sulla schiena a causa della frequente autoflagellazione) e segni di spuntoni e aghi conficcati nella carne.

Il Primo: Umano Chr10/Sognatore di morte5; pf 132 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi Appendice 3.

Tattiche: Il Primo considera la sua *verga tentacolare maggiore* come un dono datogli direttamente da Tharizdun e ama farne uso. Come prima cosa, attiva immediatamente la sua *perla del karma* che gli dà +4 livelli effettivi ai suoi incantesimi per quanto riguarda raggio di azione, durata, danni ecc. Quindi beve la sua *pozione di velocità* con l'intenzione di attaccare con la verga e lanciare un incantesimo come *distruzione* o *disintegrazione* ogni round. Prima del tempo, se ne ha l'occasione, lancia *vigore* massimizzato, che gli dà altri 30 pf e +2 ai tiri salvezza sulla Tempra. Se ha ancora del tempo per prepararsi, lancia i seguenti incantesimi (prima di bere la *pozione di velocità*) secondo quest'ordine: *resistenza agli incantesimi* (RI 17), *interdizione alla morte, dissolvi il bene, visione del vero, forza straordinaria, protezione dagli elementi (fuoco), veste magica, immunità agli incantesimi (dardo incantato, fulmine, punizione sacra*; anche *tempesta di ghiaccio* se ha usato la sua *perla del karma*), *scudo della fede* e *protezione dal bene*.

Se lancia tutti gli incantesimi di cui sopra, la sua CA diventa 34: guadagna un addizionale bonus di deviazione +2 (sia da *dissolvi il bene* che *scudo della fede*: entrambi danno un +4, che però non si accumula con il +2 già esistente) e un addizionale bonus di potenziamento +3 alla sua CA (grazie a *veste magica*).

Trappole: Un *simbolo di morte* è inciso sul pavimento. Viene attivato quando qualcuno (che non sia il Primo) guarda la runa.

Simbolo di morte: GS 8; uccide nel raggio di 18 metri fino a 150 pf di creature; tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) nega; Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Uno speciale *glifo di interdizione superiore* sul forziere acceca chiunque si trovi entro 4,5 metri quando viene aperto (CD 25).

Glifo di interdizione superiore: GS 6; esplosione di 4,5 metri di cecità (come per l'incantesimo); tiro salvezza sulla Tempra (CD 25) nega; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Tesoro: Il forziere contiene una *torcia della rivelazione* e sei coni con altrettante palle d'incenso per un *turibolo nero*. Contiene anche una borsa con 940 mp. Inoltre, sotto un fondo falso (CD per trovarlo 25) c'è un *tomo della comprensione+2*.

Sulla scrivania vi sono delle carte che espongono i piani della Triade. Vi si legge che il Dio Oscuro ha comunicato attraverso la Pietra dei Sogni e con altri mezzi che i Nodi Elementali creati anni fa devono essere recuperati. All'interno di ognuno dei nodi, il corrispondente Principe

La Triade

La Triade è costituita da tre sognatori di morte che sono riusciti a uscire dalle fantasticherie della Pietra dei Sogni, per sempre mutati in modo da divenire i capi del culto di Tharizdun. Sono i più potenti servitori del Dio Oscuro rimasti in vita. Sono talmente orribili che nemmeno gli altri sognatori di morte possono tollerare di rimanere in loro presenza. La Triade occupa questo livello e sono gli unici esseri che abbiano accesso al Tabernacolo al piano superiore.

Il Primo è un chierico umano di 10° livello/sognatore di morte di 5° livello. Ha fatto parte del culto più a lungo di qualsiasi altro membro ancora in vita e sostiene di ricordare i giorni in cui il Dio Oscuro era libero (in realtà è una bugia). Si mantiene in vita nonostante sia molto vecchio sottraendo la forza vitale agli altri, facendo uso di droghe e di magia oscura.

Il Secondo è un aboleth chierico di 7° livello/sognatore di morte di 1° livello. Il Secondo si trova al momento nel Tempio del Male Elementale (vedi "Il tempio riscoperto", area 30). L'ultimo arrivato della Triade, il Secondo in realtà è il più anziano dei tre ed è l'unico a ricordarsi veramente i giorni in cui Tharizdun era libero ma solo grazie alla memoria razziale di tutti gli aboleth.

Il Terzo è una mezzo-elementale dell'aria chierica di 8° livello/sognatore di morte di 5° livello. Il Terzo è nata sul Piano Elementale dell'Aria e cresciuta alla corte di Yan-C-Bin, la principessa di tutti gli elementali dell'aria malvagi. È stata data in dono al culto dell'Antico Occhio Elementale ed è riuscita a risalire la scala del potere come chierica.

degli Elementi Malvagi si può manifestare e giungere sul Primo Piano Materiale con il potere di liberare Tharizdun.

I Principi degli Elementali Malvagi sono:
Aria: Yan-C-Bin
Acqua: Olhydra
Terra: Ogremoch
Fuoco: Imix

Le carte menzionano un altro essere, Cryonax, come Principe del Ghiaccio Malvagio, ma non è necessario ai loro scopi. Si legge inoltre che pochi sanno che l'Antico Occhio Elementale ha generato questi esseri e ancora meno sono quelli che sanno che l'Antico Occhio Elementale è in realtà il Dio Oscuro Tharizdun.

Per recuperare i nodi (che sono descritti in dettaglio nel Capitolo 8: "Il Nodo del Fuoco"), le *gemme del potere elementale* (ognuna perduta all'interno del suo nodo di appartenenza) devono essere trovate e poste all'interno del *globo dell'oblio*, che si trova ora nell'area conosciuta come il Tempio Maggiore del Tempio del Male Elementale.

Una volta che Tharizdun sarà libero, i sognatori di morte comanderanno ai magmin di far eruttare il vulcano in modo da mostrare la loro devozione al potere distruttivo della divinità, il quale comincerà a distruggere ogni cosa.

Sviluppo: Se consapevole della presenza di intrusi nel Fano Interno, il Primo si sposta al Livello 9 per difendersi meglio.

4. Alloggio del Terzo (LI 15)

Un incantesimo *proibizione* è stato lanciato in quest'area così che le creature che non sono caotiche malvagie non possono entrare nella stanza a meno che non effettuino un tiro salvezza sulla Volontà (CD 24). Quelli che falliscono il tiro salvezza subiscono anche 3d6 danni (6d6 se legali buoni).

La parte centrale di questa stanza è occupata da un enorme letto quadrato, largo quasi 4,5 metri per lato. Le lenzuola nere sono sporche di sangue fresco e due cadaveri giacciono tra di esse. Due piatti rotondi d'argento, di 60 centimetri di diametro, sono appesi al muro curvo a sud, ai lati di un grosso simbolo d'ebano di una piramide a due gradoni capovolta. Abiti sono sparsi sul pavimento, come anche strani attrezzi e coltelli insanguinati.

Creature: Il Terzo vive qui. È sadica e spregevole e quando non si trova da altre parti, tortura qui schiavi e prigionieri fino alla morte.

Il Terzo, mezzo-elementale dell'aria Chr8/Sognatore di morte5: pf 111 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi Appendice 3.

Tattiche: Il Terzo non ha problemi a difendersi qui, particolarmente grazie all'incantesimo *proibizione* che la protegge. Ha sempre lanciati su se stessa *forza straordinaria* e *vigore* e, se adeguatamente avvertita, lancia anche *potere divino, veste magica, visione del vero* e *protezione dal bene*.

In battaglia il Terzo lancia *silenzio* sugli incantatori e quindi respinge i suoi nemici con esplosioni di forza, *comando superiore, blasfemia, distruzione* e *gabbia di forza*. Un'altra tattica che utilizza è chiudersi dietro un *muro di forza* (magari con *repulsione*) per curarsi e per lanciare su di sé altri incantesimi difensivi come *protezione dagli elementi* o *resistenza agli incantesimi*.

Tesoro: Ognuno dei simboli sul muro vale 100 mo. Nascosto nel letto c'è un *buco portatile* che contiene una collana di platino e opali neri (del valore di 5.000 mo), due *pozioni di cura ferite critiche*, e una pergamena con *divinazione, scrutare* e *forma eterea*.

Livello 9: Tabernacolo dell'oscurità completa (LI variabile)

Chiunque entri in questa stanza deve essere in possesso di una chiave maestra oppure essere a 1,5 metri di distanza da chi la possiede.

In cima alla torre c'è una stanza immersa nell'oscurità più totale. Siete comunque in grado di distinguere i muri neri rotondi e le caratteristiche della stanza, come se fosse possibile vedere le ombre nell'oscurità. Due alti pilastri sorreggono il soffitto a pinnacolo e tre altari si trovano sopra un gradino arrotondato che occupa circa un terzo della stanza.

I pilastri sembrano essere stati intagliati in maniera molto elaborata con tentacoli, teschi, facce contorte, serpenti, soli rotanti, piramidi a gradoni invertite, simboli di triangoli, demoni sogghignanti e altre immagini inquietanti. I due altari a lato sono lastre rettangolari nere perfettamente regolari, mentre l'altare grande al centro sembra essere sformato, grumoso e costituito di materia organica.

Dietro questo strano altare c'è un'enorme piramide a due gradoni capovolta che sembra risplendere d'oscurità, se fosse possibile. L'oscurità totale che emana sembra attirarvi pericolosamente verso di essa.

Questa stanza oscura è gelida e vi intorpidisce dentro. Sembra essere il vero cuore dell'oscurità che permea l'intera torre, i Fani e anche la caldera stessa.

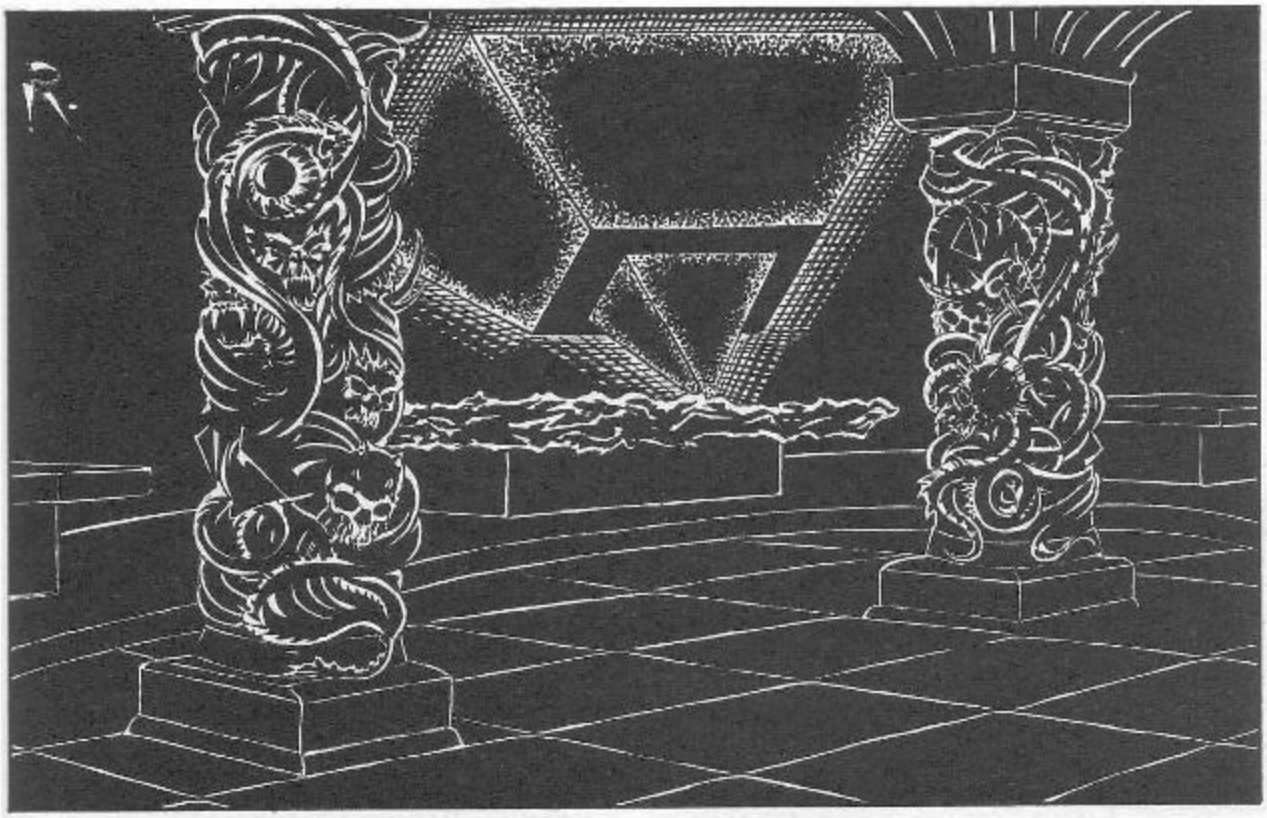
Fa molto freddo in questa stanza. Nessun equipaggiamento normale o incantesimo è in grado di proteggere da questo freddo che vi gela l'anima. Chiunque non indossi una *tunica porpora di Tharizdun* subisce 1d4 danni per ogni minuto trascorso nel tempio. Se si tocca un oggetto metallico (a meno che non si sia protetti dalle lunghe maniche della tunica porpora), si subiscono altri 2d4 danni. Se si indossa un'armatura metallica, si subiscono 1d4 danni al primo round e 2d4 danni i round successivi, a meno che non si indossi la tunica porpora.

Una *torcia della rivelazione* emana luce come se fosse una torcia normale. Qui non funziona nessun'altra forma di illuminazione, sebbene i personaggi possano vedere le dimensioni e la forma della stanza.

Trappole: I personaggi devono effettuare tre tiri salvezza (uno per l'effetto di *profanare*, uno per l'illusione speciale e uno per aver guardato l'obex) solo per il fatto di essere entrati nella stanza e anche di più se toccano qualcosa. Un altro tiro salvezza potrebbe essere richiesto per il freddo presente nella stanza.

Compulsione fantasma (GS 4): Non appena i personaggi entrano nella stanza, devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Quanti lo falliscono cadono vittima di una potente allucinazione nella quale vedono la persona che amano più di ogni altra cosa (madre, sposa, figlio, parente, amico ecc.) trascinata verso il Grande Altare da uomini corpulenti, muscolosi e con il viso coperto da maschere nere e quindi stesa per essere sacrificata. Il personaggio è convinto che stia realmente accadendo e deve quindi effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere costretto a correre verso il Grande Altare per cercare di salvare la persona cara (in modo che avvicinandosi al Grande Altare diventi preda dei suoi attacchi, vedi sotto).

Se è presente uno dei membri della Triade, può quindi usare questa allucinazione per convincere coloro che hanno fallito il primo tiro salvezza che questo stesso membro della Triade è davvero la persona cara. È necessario un altro tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere convinti che è vero e quindi sentirsi impossibilitati ad attaccare il membro



della Triade. Questo effetto è un'azione gratuita per il chierico malvagio e dura 1d6+1 round.

L'Obex (GS 6): Il simbolo dietro al grande altare è la prima minaccia per chiunque esplori la stanza. I personaggi che lo guardano devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o rimanere paralizzati per 1d4 round, dopo i quali devono effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà (CD 18). Fallire significa che l'anima del personaggio viene assorbita all'interno del simbolo. Se l'anima del personaggio rimane all'interno dell'obex per più di 10 round, viene distrutta completamente e irrimediabilmente (non è possibile alcun tipo di resurrezione se non per intervento divino). Una volta che i tiri salvezza sono stati effettuati (indipendentemente dal loro risultato), non saranno necessari una seconda volta.

Se un'anima viene intrappolata nell'obex, uno degli spiriti all'interno dei pilastri cerca di prendere controllo del corpo.

I pilastri dei redenti (GS 10): I pilastri, come descritti nel riquadro letto ad alta voce, sono illusioni che coprono la loro vera forma: colonne di energia viola che corrono dal pavimento al soffitto. Se l'illusione viene dissolta o percepita come tale, un personaggio può effettuare una prova di Osservare (CD 15) per notare dei volti, e anche delle creature umanoidi sottili, fluttuare nell'energia. Si tratta di spiriti prigionieri noti come i "Redenti": creature senza corpo ma ancora vive grazie all'effetto malefico degli Altari Minori. Non si tratta di non morti poiché sono creature che non sono mai veramente morte ma di anime intrappolate senza corpo.

Corpo disponibile: Se vi fosse nelle vicinanze un corpo senz'anima disponibile (probabilmente grazie all'Obex), uno dei redenti cercherebbe di prenderne possesso. Il corpo ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) per evitarlo. Un'anima redenta tenta ogni round. Se riesce, il corpo del personaggio è ora sotto il controllo del nuovo spirito. Non funziona come un fantasma dotato di malevolenza o come un mago che fa uso di *giara magica*. Il redento funziona in modo diverso. Assume tutte le caratteristiche mentali e fisiche del corpo che va ad abitare. Dopo 1d4 round, il redento sa come usare le abilità, i talenti, gli incantesimi e l'equipaggiamento del nuovo corpo. Ha tutti i ricordi del personaggio. Solo l'allineamento muta e diventa caotico malvagio.

La metà delle volte (01-50 su un d%) un redento cerca di nascondere la sua vera natura e di comportarsi come farebbe il personaggio, come se avesse un modificatore all'abilità Raggirare di +15. L'altra metà delle volte (51-100 su un d%) si impossessa semplicemente del corpo e attacca chiunque si trovi nelle vicinanze per 1d4 round e poi fugge.

Se un personaggio tocca un pilastro: Se non ci sono corpi disponibili, ma uno dei personaggi tocca uno dei pilastri, uno dei redenti viene liberato. Cerca di entrare nel corpo di una qualsiasi creatura intorno (tiro salvezza sulla Volontà a CD 20 per la vittima). Determinare a caso il bersaglio ed effettuare una nuova prova ogni round finché il redento non riesce nel suo tentativo (ossia il personaggio fallisce il tiro salvezza) o finché non ci sono corpi da assalire entro 15 metri dal pilastro da cui è uscito il redento.

I personaggi posseduti subiscono una penalità di circostanza -2 a tutti i tiri per colpire e per i danni, e alle prove di abilità a causa del disorientamento e della nausea. Non succede null'altro finché il personaggio non va a dormire, rimane privo di sensi o entra in uno stato sognante simile a una meditazione. In questo momento il redento prende controllo del corpo e cerca di fuggire. Controlla il personaggio per 8 ore o finché non verrà addormentato o non gli vengano fatti perdere i sensi (se un personaggio è privo di sensi a causa di punti ferita negativi, questo succede 1 round dopo che il redento ha preso il controllo a causa di ulteriori danni al corpo). Quando il redento perde coscienza, il personaggio si risveglia e riprende controllo del corpo senza ricordi di quando il corpo non era sotto il suo controllo. Qualsiasi incantesimo che esilia o congeda una creatura extraplanare fa in modo che uno spirito redento esca da un corpo.

Gli altari minori (GS 6 ognuno): Entrambe le parti superiori degli altari sono coperte con 9 file di 37 pezzi (333

in totale) di quarzo viola (ognuno vale 10 mo). Questi altari servono per i sacrifici minori in onore di Tharizdun. Se uno o più oggetti del valore di almeno 100 mo (gemme, monete d'oro, un oggetto magico e così via) viene posato sull'altare, svanisce. Se l'altare viene toccato senza questa forma di sacrificio, viene richiesto un sacrificio di sangue. Qualsiasi creatura vivente che tocchi l'altare deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere consumata dall'altare. Il corpo del personaggio (ma non il suo equipaggiamento) sparisce per sempre e lo spirito del personaggio si unisce ai redenti dentro il pilastro. Qui dentro questi spiriti si trovano in uno stato di non completa morte (non possono quindi essere resuscitati) ma anche di non completa vita. Solo un *desiderio* o un *miracolo* ripristina il corpo e c'è bisogno di un altro di questi incantesimi per ripristinare dentro quel corpo lo spirito giusto (e non uno qualsiasi degli spiriti contenuti all'interno dei pilastri che sono centinaia). Inoltre, per ogni giorno passato all'interno del pilastro il personaggio perde 1 punto permanente di Saggezza. Una volta che il punteggio di Saggezza del personaggio scende a 0, diventa per sempre caotico malvagio, uguale a qualsiasi altro redento (il personaggio è perso per sempre a meno che non vi sia un intervento divino).

Un sacrificio adatto sazia l'altare per 10 minuti permettendogli di essere toccato, ispezionato e depredato in sicurezza.

Il Grande Altare (GS 15): Questo strano altare è colorato di porpora e nero con macchie verdi. Sebbene sembri pietra, è grumoso e pare organico come un fungo. Infatti è vivo poiché al suo interno vi è intrappolata l'essenza di un potente demone.

Questo altare serve esclusivamente per sacrifici di sangue. Qualsiasi essere vivente che lo tocchi deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o restare paralizzato per 3d6 round. In questo lasso di tempo dei tentacoli, simili a quelli dei funghi viola, fuoriescono dall'altare e afferrano qualunque cosa entro 1,5 metri. Questi tentacoli hanno un bonus di attacco +15, infliggono 1d6+4 danni e iniettano veleno. Questo veleno (CD per resistere 18) infligge 1d6 danni temporanei a Forza e Costituzione (come danno iniziale e secondario). Personaggi uccisi o con un punteggio di Forza ridotto a 0 vengono istantaneamente liquefatti e assorbiti dall'altare.

L'altare non può essere danneggiato da attacchi fisici o da incantesimi che non siano *dissolvi magie*, *dissolvere superiore* o effetti simili. Dissolvere la magia dell'altare (lanciata da un incantatore di 15° livello) libera il demone al suo interno, che viene rispedito indietro al suo piano di esistenza per 100 anni lasciando al suo posto due oggetti: un fungo viola enorme da 20 DV e un *cubo di forza*, il focus della magia che teneva il demone nell'altare.

Inoltre, se il personaggio che ha sentito la voce nell'area 31 del tempio riscoperto è presente quando questo accade, riceverà immediatamente tre *desideri*.

Fungo viola Enorme da 20 DV: pf 160; aggiungere +4 alla Forza, +16 ai tiri per colpire, veleno (tiro salvezza sulla Tempra CD 18), +9 ai tiri salvezza sulla Tempra, +6 ai tiri salvezza sulla Volontà e sui Riflessi; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 86.

L'origine del Grande Altare

Il demone Zuggtmoy aiutò a creare il Tempio del Male Elementale originale e fu ansiosa di vederlo rinascere dopo la sua prima distruzione. Mentre manipolava gli eventi per ricostruire il male nel Tempio, apprese chi erano i suoi veri padroni. Quando gli eroi che impedirono la seconda rinascita del Tempio scacciarono il demone, la Triade intercettò il percorso che il suo spirito stava facendo per tornare negli Abissi. La riportarono indietro in modo che potesse essere utile ai loro piani. Quando videro che non collaborava volentieri, la rinchiusero dentro l'altare di questo tabernacolo.

Sottolivello 1: La cattedrale del dolore (LI 13)

Sicuramente questa è la più grande collezione di strumenti di tortura al mondo. Ogni tipo di strumento atto a procurare dolore è presente in questa stanza, dalla semplice ruota e vergine di ferro a cose più complesse ed esoteriche. Ogni strumento di tortura maggiore ha uno strano tubo che lo connette al muro. Questi tubi sembrano quasi vivi, come se fossero delle vene. Urla, lamenti e gemiti risuonano per tutta la stanza.

Il dolore generato in questa stanza passa attraverso i tubi che sembrano organici e quindi nel muro, potenziando il male di questo posto (soprattutto il tabernacolo dell'oscurità completa). Se i ventitre tubi vengono distrutti (durezza 0, 2 pf, CD per distruggerli 15) rilasciano una sostanza bluastra quasi nera: dolore liquido. Se toccato, infligge 6d6 danni e la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o diventare esausta per il dolore (si muove a metà della velocità normale, subisce una penalità effettiva di -6 a Forza e Destrezza) per 1d6 minuti. Il personaggio deve effettuare un secondo tiro salvezza (Volontà CD 16) o rimanere scosso (penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, per i danni da arma e ai tiri salvezza). Sarebbe un grosso colpo per il Tempio se tutti i tubi venissero distrutti, ma al momento non vi sarebbero conseguenze (c'è abbastanza dolore e potere malefico nel Tabernacolo perché funzioni per settimane).

Nella parte sud del muro c'è un pannello segreto che una volta aperto rivela una piccola nicchia con due perni di pietra nera. Chiunque tocchi il perno di destra scompare e riappare al centro del Livello 1. Chiunque tocchi il perno di sinistra viene teletrasportato al centro del Sottolivello 2.

Creature: Il maestro delle torture e quattro prigionieri occupano al momento quest'area.

Yrthuk Innar è un mezzo-elementale della terra guerriero di 10° livello. Vive e lavora qui torturando le sue vittime con perizia e con il necessario distacco. Yrthuk è equipaggiato meglio di come ci si asperterebbe perché fa uso dell'equipaggiamento posseduto dalle sue vittime (che, se salvate, vogliono recuperarlo).

Yrthuk Innar: Mezzo-elementale della terra Grr10; pf 101 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi Appendice 3.

Festalon Girrot è un elfo chierico di Ehlonna che è stato portato qui solo di recente. Sarà riconoscente a chiunque lo salvi e offrirà tutto l'aiuto possibile, anche combattere contro i sognatori di morte.

Festalon Girrot: Elfo Chr7; pf 32 (al momento 1); vedi Appendice 3.

Erdso è un monaco umano che è prigioniero qui da mesi e ha subito ogni tipo di angheria. Sfortunatamente l'agonia è stata tale da renderlo del tutto pazzo. Sebbene sembri normale e dichiari che combatterà con i suoi salvatori contro il male che serpeggia qui, al primo momento di vero pericolo entrerà in una sorta di furia e attaccherà pronunciando frasi senza senso sia gli alleati che i nemici.

Erdso: Umano Mnc8; pf 50 (al momento 2); vedi Appendice 3.

Tamme e Jear sono due semplici cittadine di Rastor scomparse tempo fa. Tamme è umana mentre Jear è un'orca. Sono amiche e si impegneranno ad aiutare i loro salvatori sebbene non abbiano davvero il potere di farlo.

Tamme: Umana Pop2; pf 7 (al momento 1); (non combattente).

Jear: Orca; pf 5 (al momento 1); AL N; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 141.

Tattiche: Yrthuk farà qualunque cosa per difendere se stesso e questo posto. Questo include spaccare un tubo e spruzzare il dolore liquido a un bersaglio entro 4,5 metri. Questo può essere fatto ovunque nella stanza (i tubi la percorrono tutta) e Yrthuk è pronto a farlo anche se non più di due volte.

Tesoro: Un sacco in un angolo della stanza è in realtà una *borsa conservante* (Tipo 1) che contiene parte degli averi

dei prigionieri di Yrthuk, tra cui una *bacchetta di cura ferite leggere* (25 cariche), una *bacchetta di evoca mostri I* (20 cariche), un sacchetto contenente un pizzico di *polvere nascondi tracce*, una morning star perfetta, un arco potente lungo perfetto (For 12), una faretra con 7 frecce, 3 gemme del valore di 100 mo e 75 mo.

Sottolivello 2: La girandola (LI 11)

Una mappa enorme è scolpita e pitturata sul pavimento. Sembra rappresentare una grossa parte del continente con tutte le caratteristiche naturali, come anche le città e i paesi, segnate in Comune. Sopra la mappa vi sono due pali di ferro posti su due basi rotonde sul pavimento e sulla cima di entrambi c'è una sorta di artiglio. Dietro ognuno di questi pali con artiglio c'è un palo ancora più alto su cui è posto un occhiello di ferro largo circa 5 cm.

Dall'altra parte della stanza rispetto ai pali c'è una strana statua di pietra nera e porpora. Quasi senza forma, sembra essere una massa di serpenti che si contorcono, tentacoli o corde spesse, alta 2,7 metri.

Se si osserva bene si noterà che l'altezza dei pali può essere facilmente modificata. Se delle *torce della rivelazione* sono posizionate negli occhielli sopra i pali più alti, quelli artigliati proiettano delle ombre sulla mappa. Se le due ombre si incontrano sulla mappa, la stanza si riempie di un vortice di energia e un'immagine del punto esatto appare sulla mappa in tre dimensioni. Se si cammina sull'immagine, si viene teletrasportati in quel punto.

Si tratta di un congegno di teletrasporto che porta ovunque. I sognatori di morte lo usano per raggiungere le locazioni più disparate (usando in genere *parola del ritiro* per tornare indietro se possibile). Non permettono che altri chierici minori o servitori ne facciano uso.

Al momento, se le torce vengono accese e nessuno dei pali viene spostato o alterato in alcun modo, il vortice della girandola mostra il Tempio del Male Elementale.

Nella parte sud del muro c'è un pannello segreto che una volta aperto rivela una piccola nicchia con due perni di pietra nera. Chiunque tocchi il perno di destra scompare e riappare al centro del Sottolivello 1. Chiunque tocchi il perno di sinistra viene teletrasportato al centro del Sottolivello 3.

Creature: La statua è un golem di pietra. Se qualcuno tocca i pali nella stanza si anima, assumendo una forma vagamente umanoide tra i tentacoli (o qualunque cosa siano) e attacca tutti quelli nella stanza. Solo uno dei membri della Triade può ordinargli di fermarsi, benché se i personaggi lasciano la stanza e poi vi fanno ritorno lo troverebbero di nuovo nella sua posizione originaria di statua inerte.

Golem di pietra: pf 110; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 100.

Sottolivello 3: Biblioteca maledetta

Il centro del pavimento di questa stanza rotonda reca un grosso sigillo nero a forma di sole nero ardente. Le pareti sono coperte da scaffali che contengono ogni tipo di pergamena, tomo e cumuli di vecchie carte, ingiallite per l'età.

Il sole nero rappresenta la conoscenza proibita ed è il simbolo della biblioteca dei sognatori di morte. Come biblioteca è di piccole dimensioni, ma ogni volume è raro ed estremamente malvagio. Gli argomenti includono: necromanzia, demoni, diavoli, torture, assassinio premeditato, ladrocinio, conquista, mostri, non morti, creature che vivono nell'oscurità e altro ancora. Ognuno di questi lavori vale 5d6 mo e ce ne sono circa duecento. Tra questi c'è un volume di una certa importanza sia per la sua mole sia per il suo aspetto. Si tratta di un artefatto, il *libro delle fosche tenebre*.

Nella parte sud del muro c'è un pannello segreto che una volta aperto rivela una piccola nicchia con due perni di pietra nera. Chiunque tocchi il perno di destra scompare e riappare al centro del Sottolivello 2. Chiunque tocchi il perno di sinistra viene teletrasportato al centro del Sottolivello 4.

Sottolivello 4: Reliquiario del male

Questa piccola stanza rotonda contiene solo un oggetto: un piedistallo di basalto nero decorato con demoni scolpiti che compiono azioni su umani di una gravità inaudita e non ancora viste nelle altre decorazioni del Tempio. Sopra il piedistallo c'è una coppa di vetro con all'interno il più nero dei liquidi.

Il liquido nero è puro male concentrato: energia negativa. Toccarlo infligge due livelli negativi e le creature non malvagie sono stordite per 1d6 round. Nessun tiro salvezza è consentito per resistere a quest'effetto; la CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere i livelli negativi è 20.

In fondo alla coppa c'è un *talismano del bene puro*: un artefatto recuperato dai sognatori di morte molto tempo fa da un nemico. Hanno cercato di trasformarlo in un *talismano del male estremo* ma senza riuscirvi.

Il talismano ha ancora due cariche.

Nella parte sud del muro c'è un pannello segreto che una volta aperto rivela una piccola nicchia con due perni di pietra nera. Chiunque tocchi il perno di destra scompare e riappare al centro del Sottolivello 3. Chiunque tocchi il perno di sinistra viene teletrasportato al centro del Sottolivello 5, appeso per un braccio a un uncino sul soffitto.

Sottolivello 5: Tana dei quasit (LI 8)

Questa strana stanza è un cono al contrario. Peggio ancora, le pareti sono chiare invece che nere in modo che potete vedere il magma che si muove lento intorno alla base di questa strana torre. Uncini di ferro sono appesi al soffitto. Un cadavere è appeso a uno di questi da almeno un giorno.

I personaggi possono muoversi nella stanza attraverso il soffitto aiutandosi con gli uncini. Richiede una prova di Scalare (CD 10).

Un personaggio che cade si incastra nella punta del cono e subisce una penalità effettiva di -4 alla Destrezza e alla Forza con un modificatore addizionale di -2 per ogni altro personaggio che dovesse cadere e che resta incastrato.

Nella parte sud del muro (vicino al soffitto) c'è un pannello segreto che una volta aperto rivela una piccola nicchia con un perno di pietra nera. Chiunque lo tocchi scompare e riappare al centro del Sottolivello 4.

Creature: Quattro quasit sono appesi in questa stanza sotto forma di pipistrelli, ma si trasformano immediatamente e attaccano non appena qualcuno che non sia un sognatore di morte entra nella stanza.

Quasit (4): pf 17, 16, 14, 18 (+4 per *aiuto* e *profanare* già incluso); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Tattiche: I quasit approfitteranno del fatto che i PG qui sono costretti a usare una mano per rimanere appesi agli uncini. Attaccano e poi volano fuori portata.

Modifica ad hoc dei PE: Garantire un addizionale 10% di punti esperienza per questo incontro per la difficile situazione in cui si trovano a combattere i personaggi.

Terza parte: La rinascita del Male Elementale

A questo punto, il climax dell'avventura, i personaggi dovrebbero sapere bene a cosa vanno incontro.

IL PIANO DELLA TRIADE

Sei sono i punti del complesso piano del culto di Tharizdun per liberare il loro Dio Oscuro. Non è necessario che i vari punti siano completati in ordine.

1. Scoprire il livello più basso del Tempio del Male Elementale. La squadra di scavo comprende un beholder (che usa il suo raggio di *disintegrazione*), un esiguo gruppo di giganti delle pietre e svariati schiavi raccolti nell'area (perlopiù hobgoblin).
2. Riconsacrare il Tempio Maggiore (vedi Capitolo 7: "Il tempio riscoperto") all'Antico Occhio Elementale, eliminando qualsiasi traccia di Iuz e Zuggtmoy.
3. Scoprire i *portali* per i quattro nodi elementali.
4. Trovare le gemme del potere elementale e porle nel *globo dell'oblio*, così che i *portali* siano di nuovo del tutto funzionanti.
5. Far sì che il Campione del Male Elementale richiami i Principi del Male Elementale nei loro rispettivi nodi.
6. Portare i principi nella stanza interna del Tempio Maggiore, dove useranno il *globo dell'oblio* per infondere a Tharizdun il potere necessario per infrangere la sua prigione extra-dimensionale.

Situazione attuale

Il punto 1 è stato quasi del tutto raggiunto, mentre il 2 è tutt'altro che completo. Solo uno dei nodi elementali (il Nodo del Fuoco) è completamente accessibile: la *gemma del potere del fuoco* si trova ora nel *globo dell'oblio* e Imix, Principe del Fuoco Malvagio, si trova all'interno del nodo.

La vittoria per il male è già in vista. Con un solo Principe Elementale e il *globo dell'oblio* esiste la possibilità che Tharizdun possa essere liberato.

Vittoria del bene

Imix è molto potente e gli avventurieri potrebbero non essere in grado di sconfiggerlo in combattimento. Tuttavia, possono lo stesso "vincere" facendo in modo che Imix non riesca a evocare Tharizdun e addirittura intrappolandolo nel Nodo del Fuoco. Per farlo devono trovare il *globo dell'oblio* e nasconderlo o distruggerlo, e provocare sostanziali danni al culto nel tempio riscoperto e nel Tempio della Distruzione Totale. Dovrebbe quindi essere poco probabile che i restanti sognatori di morte possano raccogliere abbastanza potere per ricostituirlo.

ALLEATI DA HOMMLET

Gli abitanti di Hommlet hanno visto il male rinascere nel tempio già due volte, perciò sono all'erta affinché non accada di nuovo. Quando i sognatori di morte cominciarono a scavare il Tempio del Male Elementale, i personaggi più potenti e influenti di Hommlet non tardarono a venirne a conoscenza. Canone Y'dey ha evocato un arconte segugio per investigare e conoscere le motivazioni e la potenza di questa nuova, misteriosa forza del male. L'arconte non ha mai fatto ritorno. Adesso Y'dey sta radunando le persone più potenti del paese e sta cercando di convincerle che è ora di agire. Tra queste vi sono (vedi Capitolo 1: "Il paese di Hommlet" per dettagli): Elmo, Terjon, Rufus, Burne, "Jaroo" (assente qualora il doppelganger sia stato scoperto), Spugnoir, Ingrith e Kella (vedi "Il tempio in rovina" nel Capitolo 3).

Se gli avventurieri ritornano dal Tempio della Distruzione Totale con l'idea di esplorare il Tempio del Male Elementale e come prima cosa si recano a Hommlet, vengono avvicinati da Elmo. Egli li porta alla rocca dove Y'dey ha raccolto un certo numero di persone influenti e potenti. Interroga i PG e quindi li include nel gruppo che sta pianificando il da farsi. Più informazioni decidono di condividere, più autorevole diventerà la loro opinione.

Sia Elmo che Ingrith sono pronti ad accompagnare chiunque decida di combattere i chierici e i loro servitori. Kella usa il suo *filatterio del cambiamento* (vedi Appendice 1) per assumere le sembianze di un ogre e si unisce a quelli che si trovano al momento nell'area 8 del tempio riscoperto. Si trova già lì quando giungono i PG ma li aiuterà se li incontra. Gli altri offriranno incantesimi, equipaggiamento ordinario e consigli.

Se gli avventurieri non si recano a Hommlet potrebbero comunque incontrare alcuni di questi gruppi nei boschi intorno al tempio, alla ricerca di informazioni. Perlomeno, questi individui saranno in grado di dire ai PG come entrare nei dungeon attraverso l'entrata esterna che usano i cultisti.

NEMICI DA NULB

Seguendo il consiglio di Hedrack, la Triade ha recuperato Lareth il Bello da Nulb (risuscitandolo se necessario) e lo ha portato al tempio riscoperto. È stato proclamato Campione del Male Elementale e gli hanno fatto compiere il rituale per richiamare Imix. Lareth ha avuto successo e ora è considerato particolarmente prezioso dal culto. Lo controllano da vicino. Il DM dovrebbe posizionarlo nell'area 29, 30 o 31 del tempio riscoperto, o persino nel Nodo del Fuoco con qualche pergamena di *protezione dagli elementi*.

Gli altri nodi e i Principi

A seconda del livello di potere del gruppo è possibile alterare l'avventura in modo che il culto sia molto più vicino a radunare i vari principi e quindi a liberare Tharizdun. I PG devono così farsi strada attraverso tutti i nodi elementali per trovare il *globo dell'oblio* e sventare il folle piano della Triade.

Un'alterazione di questo tipo richiederà parecchio lavoro da parte del DM che dovrà creare gli altri nodi elementali e arricchirli di creature: vedi "Mostri per tipo (e sottotipo)", pagina 4 del *Manuale dei Mostri*. Sarà necessario anche creare le statistiche per uno o più degli altri Principi del Male Elementale usando Imix come punto di partenza. Gli altri principi sono Yan-C-Bin (Aria), una nuvola senziente senza forma; Olhydra (Acqua), un'onda d'acqua vivente; e Ogremoch (Terra), un grosso colosso di pietra amorfo.

Capitolo 7: Il Tempio Riscoperto

I membri della Triade stanno lavorando il più velocemente possibile per scavare i livelli più profondi del dungeon sotto il Tempio del Male Elementale.

SICUREZZA/ORGANIZZAZIONE

La sicurezza in quest'area è ai massimi livelli. I cultisti sanno che una volta il tempio era un brulicare di creature di tutti i tipi e non vogliono che nessuno vaghi liberamente per questa zona. Inoltre, sono a conoscenza del fatto che qualcuno sa della loro presenza, poiché hanno catturato l'arconte segugio che era stato mandato per investigare (vedi area 25).

Le guardie sono ostili nei confronti di chiunque non sembri un sognatore di morte o uno dei mostri che abita qui. Tuttavia, riconoscono e fanno passare l'assassina Smigmal e il mago Falrinth (vedi aree 15 e 16 rispettivamente).

ENTRATA ESTERNA

Una stalla abbandonata e un casolare sono in rovina vicino a un pozzo a qualche chilometro a nord e a est del tempio. Sebbene i membri della Triade abbiano fatto quello che hanno potuto per nascondere l'andirivieni dei loro servitori, non è difficile trovarne le prove per qualcuno che vi faccia attenzione. Con una prova riuscita di Osservare (CD 15) un personaggio nota che la vegetazione circostante è stata calpestata e che alcune pile di pietre accatastate come tumuli sono visibili nei pressi del casolare. Un'esplorazione dell'area (Cercare CD 20) rivela tracce di considerevole attività vicino al pozzo e una perlustrazione (Conoscenza delle Terre Selvagge CD 15) può confermare che molte creature, alcune di grossa taglia, sono passate qui di recente dirette al pozzo.

Guardiano (LI 9)

Creature: Un succube tiene d'occhio le rovine. Si nasconde sotto forma di halfling nel bosco vicino (Nascondersi +11), controllando il pozzo con *chiaroudienza/chiaroveggenza*.

Succube: pf 33; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Tattiche: Se vede gente dall'aspetto comune che si interessa alle rovine, il succube assume la forma di un ogre e li carica da lontano sperando di spaventarli. Potrebbe anche tentare di usare *charme* e poi usare il suo risucchio di energia su un solo avversario.

Se invece vede un gruppo ben armato di avventurieri, il demone si teletrasporta presso le guardie nelle aree 2 e 3 per avvertirle. Poi scende al livello inferiore e avverte i sognatori di morte.

Il succube non si ferma a combattere, neppure per un round.

Tunnel segreto

Il pozzo è abbandonato e asciutto, ed è profondo circa 6 metri. Sul fondo, nel muro del condotto, c'è una porta di legno pesante che si apre verso un tunnel segreto. Non appena entrati, c'è una scala che può essere appoggiata all'interno del pozzo per fornire una via d'uscita.

Per 15 metri il passaggio ha muri di argilla puntellati con del legname. Si restringe poi a soli 90 cm di larghezza, i muri di calcare, e prosegue verso sud per 30 metri. Declina lentamente mentre muta direzione verso ovest continuando per circa 60 metri fino a un'apertura nel muro nord di una stanza ovale di 12 metri.

Dalla caverna il passaggio curva di nuovo e serpeggia verso sudovest, i muri in parte lavorati e in parte naturali. Dopo 162 metri si apre nel muro est di una stanza sotterranea di 3 metri per 4,5 metri (area 2D in "Il tempio in rovina", Capitolo 3).

La caverna ovale contiene un'entrata segreta agli scavi del tempio. È nascosta nella parte est del muro sud da una lastra di pietra girevole dotata di contrappesi (Cercare CD 22). Il passaggio è largo 90 centimetri e porta più o meno verso sud per 180 metri diventando progressivamente sempre più ripido. Termina con un passaggio di pietra largo 3 metri a est che gira verso sud dopo 9 metri (come mostrato nell'angolo in alto a sinistra della mappa 24).

I DUNGEON

È evidente che vi sono degli scavi in corso. Ovunque guardiate vi sono macerie e pietrisco per terra. Travi di legno di supporto sorreggono il soffitto instabile. Il posto è umido e sporco e vi è un forte odore di terra e di muffa.

I corridoi qui sono larghi 3 metri con soffitti ad arco alti poco più di 5 metri. A meno che non sia segnalato diversamente, tutte le altre aree hanno soffitti ad arco alti 9 metri.

Torce in supporti di ferro illuminano tutte le aree a meno che non venga diversamente precisato.

I cultisti hanno scavato solo il necessario del terzo livello del dungeon per avere accesso all'area del Tempio Maggiore che si trova al di sotto.

1. Entrata

In passato la stanza deve essere crollata completamente: il soffitto è rovinato e frastagliato, i suoi archi lavorati completamente distrutti. L'area è al momento relativamente libera da pietre e macerie ma la muratura delle pareti e del pavimento è ormai rovinata e irregolare, e il tutto è ricoperto di piccole pietre e di polvere. Due porte di legno e due passaggi conducono all'esterno della stanza. Le porte sono lievemente danneggiate e non sembrano perfettamente incassate nei cardini anche se non si direbbe che siano state sfondate.

Il passaggio a sud ha il soffitto basso, circa 3,6 metri e termina in una scalinata molto ripida che conduce a una botola (e all'interno dell'area 5).

Entrambe le porte sono lievemente socchiuse.

2. Guardie (LI 10)

Sebbene recentemente ripulita dal pietrisco, questa stanza è ancora molto polverosa e la muratura delle pareti e del pavimento è danneggiata e segnata da scalfiture in più punti. Cinque giacigli fatti di canne intrecciate si trovano uno sopra l'altro vicino al muro ovest e un unico masso serve come una specie di tavolo su cui si trovano un vassoio vuoto e tre tazze di ceramica.

La porta segreta in questa stanza è particolarmente difficile da trovare (Cercare CD 25) e infatti non è stata ancora scoperta dagli scavatori. Falrinth la conosce, ma non ha motivo di rivelarne l'esistenza.

Creature: Quattro ogre combattenti in armatura completa e un ogre barbaro sono di guardia in questa stanza. Il barbaro è il comandante di questi ogre e di quelli nell'area 3.

Ogre Com4 (4): pf 50, 52, 58, 59; vedi Appendice 3.

Trond: Ogre Bbr6; pf 84; vedi Appendice 3.

Tattiche: Questi ogre sfruttano la loro vantaggiosa portata per attaccare ai fianchi e bloccare quanti più nemici riescono. Preferiscono combattere nell'area 1 se possibile, insieme ai loro colleghi dell'area 3.

3. Guardie (LI 9)

Ancora in parte ricoperta di pietrisco, questa stanza puzza di urina e di birra stantia. Una porta di legno si trova sopra due grosse pietre come un rozzo tavolo con sopra degli astragali, un coltello, e un grosso corno animale. Altre pietre sono state spinte intorno al tavolo come sedie.

Questa stanza era un tempo l'alloggio del mago Falrinth. Se i PG si guardano intorno con attenzione (Cercare CD 20) possono trovare un vecchio e sbiadito simbolo magico dipinto sul pavimento vicino alla porta, alcune candele tra il pietrisco e sotto una pietra un topo crudele impagliato, ammuffito e rovinato.

Creature: Quattro ogre combattenti in armatura completa sono di guardia qui.

Ogre Com4 (4): pf 52, 55, 60, 69; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se attaccati, o se si accorgono dell'arrivo di intrusi, uno degli ogre usa la sua prima azione per suonare il corno in modo da avvertire chiunque nelle aree dall'1 all'8. Gli ogre preferiscono combattere nell'area 1 se possibile, insieme ai loro colleghi dell'area 2.

4. Stanza segreta

Sembra che questa stanza non sia mai stata ripulita, ma è sicuramente meno danneggiata delle altre. Solo qualche pietra giace qua e là sparsa per la stanza. Un tavolo da lavoro di legno percorre tutto il muro nord fino alla porta. Sul muro sono allineati anche numerosi scaffali, alcuni distrutti ma altri ancora con piccoli contenitori e recipienti. Un piccolo camino è pieno di pietrisco. Lungo il muro sud vi sono una scrivania parzialmente distrutta e ricoperta di polvere e un paio di leggii, entrambi caduti al suolo. Di fianco a uno di questi c'è un libro aperto che giace a faccia in giù.

Nella parte più a est c'è un tavolo coperto di pietrisco, una sedia dallo schienale alto rovesciata e un armadietto aperto. Sul tavolo tra le pietre è distinguibile una scatola di ferro.

Questo era un tempo il laboratorio segreto di Falrinth.

Tesoro: La scatola, i contenitori sugli scaffali e la scrivania sono vuoti. Una prova riuscita di Cercare (CD 15) sul tavolo rivela nove gemme sparse tra il pietrisco (due del valore di 10 mo, sei del valore di 100 mo e una del valore di 500 mo).

Il libro sul pavimento è un *vacuo grimorio*. Una ricerca generale per la stanza produce un altro volume caduto nei pressi: un *tomo del comando e dell'influenza* (+1).

L'armadietto contiene tre cofani di ferro, tutti e tre chiusi a chiave (Scassinare Serrature CD 30). Il primo contiene 107 mp, il secondo 310 mo e il terzo 228 ma. Falrinth (vedi area 16) possiede ancora le chiavi sebbene non abbia usato di recente questa stanza. In fondo all'armadietto c'è quello che sembra uno specchio rotto.

5. Posto di guardia (LI 11)

Quest'area circolare sembra essere il fondo di un condotto, ora ostruito da pietrame vario tanto da estendersi per soli 4,5 metri. Una botola, forse un tempo ben nascosta sotto una lastra di pietra è ora ben in vista, aperta grazie a una pesante maniglia.

Al di là della botola si trovano scalini molto ripidi che portano in profondità per circa 4,5 metri fino a un passaggio che si connette con l'area 1.

Creature: Con gli scavi ormai quasi completati, i sognatori di morte hanno assegnato un elementale della terra maggiore alla solita guardia, un gigante delle pietre. Dal momento che è troppo alto per adattarsi bene all'interno dell'area, l'elementale combatte parzialmente inserito nel pavimento (da ricordare che può passare attraverso la terra e la pietra tanto facilmente quanto una persona nell'acqua).

Elementale della terra maggiore: pf 200; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 78.

Gigante delle pietre: pf 118; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 92.

Tattiche: Mentre l'elementale della terra colpisce duramente i suoi avversari con il suo attacco di schianto, il gigante delle pietre si ritira di 9 metri nel corridoio a est e lancia pietre nella mischia.

6. Area comune

Sebbene l'intonaco sulle pareti di questa stanza sia pieno di crepe e spaccature, quello che rimane mostra numerosi triangoli neri con delle Y capovolte, circondati da occhi dipinti di tutti i tipi: umani, elfici, gnomeschi e altri decisamente più mostruosi.

Le aperture verso nord erano un tempo chiaramente chiuse da porte le quali devono essere state distrutte e mai rimpiazzate.

Gli schiavi hobgoblin in entrambe le stanze indicate con 7 possono facilmente vedere in questa stanza ma non reagiranno a eventuali intrusi.

7. Schiavi hobgoblin

Per la maggior parte ormai ripulita, questa stanza già puzza di sudiciume e di sudore. Svariati letti costituiti da stracci, foglie e paglia coprono il pavimento con intorno vari strumenti e utensili. Una volta le pareti e il pavimento erano decorati con mosaici ma è ormai impossibile riconoscerli.

I personaggi che esaminano i mosaici troveranno tracce sufficienti per capire che si trattava di scene di depravazione e orrore.

Creature: Entrambe le aree ospitano venti schiavi hobgoblin. Sono al momento presenti dieci di essi in entrambe le stanze e non combattono a meno che non siano attaccati.

Hobgoblin (10): pf 4 ciascuno; CA 11; nessun'arma o armatura; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Modifica ad hoc dei PE: Questi hobgoblin sono disarmati e non desiderano combattere. Non sono una sfida per i PG, per cui questo incontro non dovrebbe conferire loro PE.

Attitudine degli hobgoblin

Se i personaggi hanno esplorato in precedenza le aree soprastanti il tempio (vedi Capitolo 3) e hanno interagito amichevolmente con qualunque degli hobgoblin noteranno qualche volto familiare qui. Questi hobgoblin, e di conseguenza gli altri, saranno da subito amichevoli (vedi pagina 149 della *Guida del* DUNGEON MASTER). In caso contrario, il comportamento degli hobgoblin sarà indifferente.

8. Lavoratori ogre (LI 7)

Sul pavimento vi sono sparpagliati parecchi giacigli. Intorno ad essi arnesi vari e armi. La stanza è stata quasi del tutto ripulita dal pietrisco.

La pietra delle pareti e del pavimento è stata colorata in modo strano: a est è color ocra mentre a ovest color verde muschio.

Creature: Entrambe queste stanze ospitano otto ogre. Solo sei sono presenti in entrambe le stanze. Questi bruti sono utilizzati soprattutto per sollevare pesi, ma difendono l'area se vedono degli intrusi o vengono allertati dal corno (vedi area 2).

Ogre (6): pf 24, 25, 26, 26, 27, 28; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Kella

Uno di questi ogre è in realtà una druida trasformata, Kella, in qualità di spia (vedi Terza Parte: "La rinascita del Male Elementale"). Se incontrata, aiuta gli avventurieri attaccando gli altri ogre nella stanza (se si preferisce, incontra i personaggi nel corridoio che porta all'area 6 e si fa riconoscere grazie a un oggetto lasciatole da Y'dey).

Supponendo che sopravviva alla battaglia, Kella dà ai PG un buon resoconto della disposizione delle stanze di questa zona e dei servitori che vi abitano (un beholder, giganti, fustigatori, alcuni golem e parecchi ogre). Dirà loro che il capo di tutta questa operazione è, curiosamente, un aboleth che aleggia intorno in un bozzolo d'acqua. È venuta a conoscenza anche del fatto che i cultisti hanno aperto la strada che conduce al Nodo del Fuoco. Per ultimo menziona il fatto che ha visto qui Lareth il Bello e che era tenuto sotto stretta sorveglianza.

Dopo aver dato queste informazioni, Kella suggerisce una di queste tre possibilità. Può:

1. Continuare a spiare i cultisti;
2. Andarsene e riferire a Y'dey e agli altri; o
3. Continuare con gli avventurieri e aiutarli nella lotta.

9. Giganti delle pietre (LI 8 o 10)

Questa stanza è stata per metà liberata dal pietrisco ma sembra essere inutilizzata.

All'occhio non allenato le pietre qui sembrano semplicemente sparse qua e là. Invece sono posizionate apposta per formare letti, sedie e superfici di tavoli per i giganti delle pietre che vivono qui (un personaggio che abbia la capacità di esperto minatore o che abbia come nemici prescelti i giganti può scoprirlo).

Creature (LI 8 o 10): Due giganti delle pietre vivono in ognuna di queste quattro stanze. La stanza a sudest ospita un solo gigante al momento poiché l'altro è stato assegnato al posto di guardia (area 5). I giganti delle pietre sono stati molti utili in precedenza durante il processo di scavo, ma ora hanno meno da fare dal momento che la maggior parte del lavoro consiste nella pulizia dai detriti. Quando i sognatori di morte cominceranno a scoprire i punti di accesso agli altri nodi elementali, i giganti saranno di nuovo messi al lavoro.

Giganti delle pietre (1 o 2): pf 119 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 92.

Tattiche: Questi giganti preferiscono combattere insieme nella stanza centrale occupata dal loro capo, Dein (vedi area 10). Fanno qualsiasi cosa dica loro Dein e quando combattono al suo fianco la sua presenza li contamina tutti col male (in modo tale che sono soggetti a incantesimi e oggetti magici che hanno come bersaglio creature malvagie). In questo caso il LI diventa 14.

Tesoro: Ben nascoste tra le pietre (Cercare CD 25), ogni gigante tiene 2d6 gemme del valore di 50 mo ciascuna.

10. Capo dei giganti (LI 10)

Questa stanza esagonale ha un soffitto a cupola alto 9 metri. Al centro della stanza c'è una zona ripulita che sembra un grosso letto, quantunque poco confortevole, costituito da pietre. Una scatola di ferro si trova sopra una pietra di grosse dimensioni lì vicino.

Creature: Dein, un mezzo-demone gigante delle pietre, capo dei giganti delle pietre lavoratori, ha fatto di questa

stanza centrale la sua tana. Gli sono state promesse grande ricompense da parte dei sognatori di morte riguardo il Nodo della Terra e fa qualunque cosa per sopravvivere fino a quando il nodo non sarà scoperto.

Dein: Mezzo-immondo gigante delle pierre; pf 160; vedi Appendice 3.

Tattiche: Dein sfrutta gli altri giganti come meglio può, chiamandoli a sé per combattere al suo fianco e sacrificandoli per salvare se stesso se ce ne fosse bisogno. Brandendo il suo *spadone Enorme+1* entra in combattimento dopo aver lanciato *aura sacrilega* per proteggere se stesso e qualsiasi altro gigante con lui.

Se deve battere in ritirata, usa *oscurità* e si muove nella stanza nordovest, cercando di indebolire chiunque lo segua con *influenza sacrilega* se sembra essere di allineamento buono.

Tesoro: La scatola è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 25) e la chiave è in possesso di Dein. Contiene trenta gemme di tutti i tipi del valore di 100 mo.

11. Statue distrutte (LI 4)

Sembrerebbe che quando quest'area è collassata, un certo numero di statue che si trovavano qui siano state distrutte. Sebbene la maggior parte del pietrisco sia stata portata via, alcune delle statue sono rimaste. Un grande drago di pietra, con ali e coda rotte, è in posizione eretta con lo sguardo fisso sul pavimento. Una palla di pietra con disegnato sopra un grosso occhio al centro giace per terra, con un certo numero di pezzi staccatisi dalla parte superiore. Una testa umanoide dall'apparenza mostruosa, con denti affilati, e un pezzo di quello che sembra essere il posteriore di un grosso gatto si trovano vicino al muro sud, mentre la statua di un umanoide bestiale alto 2,7 metri, senza una gamba, giace a terra al centro della stanza.

Una prova riuscita di Cercare (CD 18) tra le statue distrutte permette a un personaggio di trovare una custodia per pergamene contenente una pergamena con *campo anti-magia*. La custodia è protetta da un incantesimo *trappola di fuoco*.

Trappola di fuoco: GS 4; esplosione di fuoco nel raggio di 1,5 metri (1d4+16 danni); tiro salvezza sui Riflessi CD 16 per dimezzare; Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29).

12. Fontana del male

Orribili volti, scolpiti nella stessa roccia del passaggio, distorti in smorfie disgustose vomitano rivoli di acqua che vengono raccolti in un bacile a più ripiani. L'acqua odora di zolfo mentre il bacile è pieno di una vegetazione verdastra.

Sebbene l'acqua abbia un sapore disgustoso, non ha effetti collaterali.

13. Beholder (LI 13)

Più avanti il pavimento scende improvvisamente in una fossa profonda circa 4,5 metri con bordi larghi 30 centimetri intorno ai lati nord e sud. Qua e là nella fossa, il muro è coperto con una patina di bronzo corroso e ammaccato. Il pavimento non è del tutto ripulito dal pietrisco ma è evidente che un qualche sforzo in tal senso è stato fatto. Più avanti verso est la fossa si allarga in quella che sembra essere una stanza dalla forma ottagonale con il bordo che vi continua intorno.

La fossa è segnata sulla mappa con delle linee intorno ad essa. Nella stanza ottagonale inferiore passaggi ad arco conducono verso stanze più piccole sia a nord che a sud.

Creature: Kex, un beholder e capo degli scavatori, ha qui la sua tana e si sta riposando nella piccola stanza a sud. Il suo raggio di *disintegrazione* ha distrutto la maggior parte del pietrisco e ha creato dei passaggi attraverso di esso. Kex indossa un *anello di protezione* (+2) su uno dei suoi steli.

Kex, beholder: pf 70; CA 22; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 26.

Tattiche: Kex ha scelto questa fossa per la differenza del livello. Spera che eventuali intrusi restino nelle vicinanze del bordo in modo da volare silenziosamente all'interno della fossa e colpire gli ignari personaggi con tutti i suoi occhi. Allo stesso modo cerca di trovare riparo da avversari in grado di volare, scalare o levitare.

Diversamente, la prima cosa che fa è attaccare con i suoi occhi più mortali: *disintegrazione*, *carne in pietra* e *dito della morte*. Solo a questo punto cerca di rendere soggetto a *charme* il guerriero più forte affinché attacchi i suoi avversari. Un'altra tattica è quella di spostare un incantatore con *telecinesi* in un qualche posto dove sia isolato dal resto (buttandolo giù dal bordo, ad esempio): su di lui dirige il suo *cono antimagia* e gli altri occhi sugli altri nemici.

Tesoro: Nella stanza a nord Kex tiene una grossa borsa contenente il bottino raccolto durante gli scavi: un paio di *stivali elfici*, una *bacchetta dei fulmini* (10 cariche), 121 mo, 45 mp, 6 gemme del valore di 50 mo e un braccialetto d'argento del valore di 220 mo. La maggior parte di questi oggetti è ancora sudicia e sporca.

14. Stanza vuota

Una luce grigia illumina questa stanza rotonda. Il soffitto una volta era una cupola ma ormai la maggior parte è crollato. I muri e il pavimento sembrano in un primo momento danneggiati, ma diventa presto evidente che sono stati in realtà abilmente scolpiti per assomigliare a formazioni naturali come erba e arbusti che spuntano dalle rocce false. La parte più a sud della stanza è ben lontana dall'essere ripulita. Alcune ossa giacciono sparse nel pietrisco e una corrente fredda soffia dalle aperture in alto nel soffitto.

15. Stanza segreta (LI 15)

Entrambe le porte segrete nel passaggio che porta a questa stanza ruotano sul lato ovest e per trovarle bisogna superare una prova di Cercare (CD 22). Entrambe sono protette da trappole magiche (vedi sotto).

In questa stanza ripulita si trovano una branda, un tavolo di legno grezzo, una sedia e un forziere. Appesi al muro vi sono due scimitarre, un pugnale da mischia, due mazze, un coltello con la lama ondulata e un paio di nunchaku. Tutte le armi sono decorate. La porta a nord è semiaperta.

Creature: Smigmal Redhand è una mezzorca assassina che di solito indossa un travestimento da mezzelfa. È socia del mago Falrinth (vedi area 16 più avanti) e hanno lavorato assieme fin dai tempi del vecchio Tempio del Male Elementale. Di fatto, è stato grazie alla loro guida che il tempio è stato così efficacemente e velocemente ripulito. Non erano allora, come non lo sono neppure oggi, dalla parte dei chierici: sono dalla parte del loro guadagno personale.

A ispezionare la mappa dei dungeon ripuliti (che mostra tutte le aree tranne le aree 4, 15, 16, 26, 30 e 31) con Smigmal c'è un sognatore di morte di nome Dugart, anch'egli mezzorco. Dugart si è invaghito di Smigmal e preferisce lavorare con lei piuttosto che con Falrinth sebbene il mago

abbia maggiori conoscenze.

Smigmal Redhand: Mezzorca Grr5/Ldr2/Ass7; pf 87; vedi Appendice 3.

Dugart: Mezzorco Chr10/Sognatore di morte2; pf 101; vedi Appendice 3.

Tattiche: Se si rende conto dell'arrivo di eventuali intrusi Smigmal attende invisibile (usando il suo *anello di invisibilità*) con del veleno sulla lama della sua arma in modo da poter studiare un bersaglio e compiere il suo attacco mortale. Mentre è in questo processo, si beve tranquillamente tutte le sue pozioni che non siano di guarigione. Impiega poi un round completo per ritirarsi nel passaggio che porta a nord, usa la sua pergamena con *invisibilità migliorata* (ricordarsi di effettuare una prova di livello dell'incantatore a CD 8) così da restare sempre invisibile dopo l'attacco e spostarsi indietro per il colpo di grazia (adattandosi se necessario qualora il bersaglio sia in movimento). Se ferita gravemente o individuata, fugge o utilizza la sua pergamena con *porta dimensionale* per raggiungere Falrinth.

Smigmal usa Dugart per distrarre i nemici durante il combattimento, sacrificandolo volentieri per salvare se stessa.

Dugart ha perennemente lanciati su se stesso *forza straordinaria* e *vigore*. Se ha il tempo di prepararsi, lancia *libertà di movimento, arma magica superiore, protezione dagli elementi (fuoco), veste magica, protezione dal bene*, e anche *forza straordinaria* su Smigmal. Nell'impossibilità di vedere Smigmal una volta che la battaglia è cominciata, usa i suoi incantesimi di guarigione su se stesso e lancia *influenza sacrilega, evoca mostri V, colpo infuocato* e *fulmini diabolici* (vedi Appendice 2) contro i nemici, affidandosi a *transizione eterea* per fuggire se seriamente ferito. Adora lanciare *guarigione* su se stesso proprio quando i suoi nemici sono convinti di averlo sconfitto.

Trappole: Le porte segrete sono state protette con *trappola di fuoco* lanciato da Farlinth (lanciato al 14° livello).

Trappola di fuoco: GS 3; esplosione di fuoco in un raggio di 1,5 metri (1d4+14 danni); tiro salvezza sui Riflessi CD 17 per dimezzare; Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29).

La serratura sul forziere (Scassinare Serrature CD 25) è intrisa del veleno da contatto di Smigmal (che lei chiama "gelatina cremisi").

Serratura avvelenata: GS 1; contatto, 1d6 For/1d6 For; tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) per resistere; Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 25) che è in possesso di Smigmal. All'interno vi sono un pugnale ornato con gemme (del valore di 300 mo), una pergamena con *cambiare sembianze* e una borsa contenente 98 mp e 435 mo, oltre a una serie di abiti di tutti i tipi adatti a camuffarsi.

Smigmal colleziona armi. Tutte le armi presenti valgono il doppio del normale grazie alle loro eleganti decorazioni. L'arredamento è stato invece recuperato tra i rimasugli in tutto il dungeon e non ha valore.

Sviluppo: Se messo in guardia con anticipo, Dugart non rimane qui ma invece si reca nel Tempio Maggiore (area 29) per affiancarsi all'ultima linea di difesa.

16. Stanza di Falrinth (LI 14)

La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 25) e protetta da una trappola (vedi sotto).

Una semplice branda, un paio di sedie, un tavolo sgangherato e un alto candelabro costituiscono l'arredamento della stanza. Sulla branda c'è un libro. Da un incensiere sul tavolo, vicino a un borsello di cuoio, si emana per tutta la stanza un odore di incenso.

Creature: Falrinth è un mago egoista e malvagio. Ha lavorato per lungo tempo con Smigmal ma sarebbe capace di tradirla in un batter d'occhio se questo servisse a salvargli la vita. Al momento lavora per i cultisti di Tharizdun come esperto della disposizione del vecchio tempio. Lo pagano bene e quindi tutto procede al meglio. Non gli importa nulla di difendere il posto e se attaccato semplicemente si *teletrasporta* via.

Falrinth: Umano Mag14; pf 62; vedi Appendice 3.

Tattiche: Falrinth ha posizionato una *porta in fase* che conduce dal muro sud all'area 14 in modo da poter fuggire o da usare a proprio vantaggio. Ha sempre su se stesso *vigore* e *grazia felina*. Come Smigmal, combatte beneficiando di *invisibilità potenziata* e si prepara immediatamente con *visione del vero, pelle di pietra* e *velocità* non appena si rende conto che il pericolo è vicino.

In combattimento Falrinth non perde tempo. Esordisce con *dito della morte* (preferibilmente contro un evidente mago o stregone, o forse un ladro) seguito da un *fulmine* massimizzato (60 danni) o *catena di fulmini* a seconda della posizione dei suoi nemici. Se Smigmal è un potenziale bersaglio di quest'ultimo incantesimo potrebbe cambiare incantesimo... oppure no.

Trappole: La porta che conduce alla stanza è protetta da un incantesimo *trappola di fuoco*.

Trappola di fuoco: GS 3; esplosione di fuoco in un raggio di 1,5 metri (1d4+14 danni); tiro salvezza sui Riflessi CD 17 per dimezzare; Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29).

Il libro sul letto è un falso libro degli incantesimi di Falrinth. È protetto da *sigillo del serpente* sulla copertina e all'interno con delle *rune esplosive* massimizzate (che distruggono il volume una volta esplose).

Rune esplosive **massimizzate**: GS 5; esplosione di fuoco nel raggio di 3 metri (36 danni da fuoco); nessun tiro salvezza per il lettore, tutti gli altri tiro salvezza sui Riflessi CD 17 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Sigillo del serpente: GS 3; lettore immobilizzato per 1d4+14 giorni; tiro salvezza sui Riflessi (CD 17) nega; Cercare n/a; Disattivare Congegni n/a.

Tesoro: Il borsello di cuoio contiene 290 mo e nove gemme del valore di 75 mo, e anche una *pozione di cura ferite gravi* e una *bacchetta dello scassinare* (32 cariche). Falrinth ha con sé le chiavi che aprono i tre cofani di ferro nell'area 4.

Il mobilio è stato recuperato dai dungeon e aggiustato con incantesimi *ripare*. Non ha valore.

Sotto il letto si trovano i due massicci libri degli incantesimi di Falrinth, questi autentici, entrambi nascosti grazie a un incantesimo *celare*. Entrambi sono chiusi a chiave (Scassinare Serrature CD 30) e protetti da *sigillo del serpente* (vedi sopra). Il primo contiene i trucchetti e gli incantesimi dal 1° al 3° livello, l'altro gli incantesimi dal 4° al 7° livello.

17. Lavoratori (LI 2)

Il pavimento di questa stanza semiripulita è costituito da semplice terra. In mezzo alla stanza c'è un grosso ammasso di pietrisco e l'angolo sudovest sembra un passaggio chiuso. Alcuni funghi e vesce crescono sul terreno.

Il passaggio bloccato a sudovest erano una volta delle scale che portavano al livello superiore.

Creature: Dieci schiavi hobgoblin sgobbano qui sotto la supervisione di un ogre, spostando le pietre sulle carriole.

Hobgoblin (10): pf 4 ciascuno; CA 11; nessun'arma o armatura; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Ogre: pf 26; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Tattiche: Se ne hanno la possibilità, gli hobgoblin si rivoltano subito contro l'ogre. La loro attitudine iniziale nei confronti dei PG è al peggio indifferente (vedi area 7 sopra) e preferiscono parlare piuttosto che combattere. Attaccarli o trattarli male, tuttavia, li dissuade da ogni tentativo di negoziare e combatteranno come meglio possono usando i loro attrezzi.

Sviluppo: Gli hobgoblin condivideranno subito quello che sanno degli scavi, inclusa la disposizione generale delle stanze e le creature presenti. Non sanno nulla di aree segrete e non sanno dire la differenza tra i vari chierici. Una volta che hanno detto quello che sanno tenteranno di lasciare per sempre il tempio.

Tesoro: Con una prova riuscita di Cercare (CD 20) nell'ammasso di pietrisco centrale, uno dei personaggi potrebbe rinvenire le ossa di una qualche strana creatura inumana (uno dei lamia che un tempo abitava questa stanza) e una *spada corta+1*.

Modifica ad hoc dei PE: Non ricompensare con alcun PE per aver sconfitto in combattimento gli hobgoblin.

18. Entrata al livello inferiore (LI 12)

Le scale arrivano a un pianerottolo solo parzialmente ripulito dal pietrisco. Le pareti del pianerottolo sono ricoperte con orribili mosaici che raffigurano demoni che si divertono, melme e funghi e giganti umanoidi, tutti che danzano in un campo composto dalle loro vittime morte, straziate e torturate.

Creature: Due fustigatori particolarmente ben nutriti, che già vivevano nelle rovine del sottosuolo, sono sotto l'effetto di un incantesimo *charme* lanciato da Falrinth (solo per sicurezza, visto che il Secondo ha usato le sue capacità psioniche per assoggettarli). Adesso controllano quest'area e attaccano chiunque il mago non riconosca come abitanti di questa parte del tempio.

Fustigatori (2): pf 109, 123; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 87.

Tattiche: I due fustigatori restano in agguato tra le rocce (Nascondersi +18) nella parte est della stanza. Se sentono un gruppo arrivare, attendono finché almeno due bersagli non sono nella stanza (altrimenti attaccano subito il medesimo avversario). Le loro sferze raggiungono facilmente ogni punto della stanza e con queste tirano le loro vittime di 3 metri ogni round più vicino alla loro posizione finché riescono ad attaccare col morso. In questo modo, per esempio, una vittima che si trovi in fondo alle scale viene trascinata alla bocca del fustigatore in 3 round.

Sviluppo: Se c'è tempo, il Secondo (vedi area 30) prepara ulteriormente i fustigatori a scontrarsi con gli intrusi lanciando su di essi *protezione dagli elementi* (*fuoco*) per diminuire la loro vulnerabilità.

19. Golem di ferro (LI 13 o 15)

Una grande e relativamente intatta statua di ferro è la sola cosa che si trova in questa stanza più o meno dalla forma triangolare. È stata relativamente ripulita del pietrisco e il soffitto è piuttosto alto. Gli affreschi alle pareti sono ormai consumati e anche alcuni pezzi di ciò che potevano essere arazzi giacciono sparsi per la stanza.

Esistono due di queste stanze, ognuna con una statua (in realtà un golem di ferro), indicata con una X sulla mappa. È anche possibile che eventuali intrusi li incontrino entrambi nello stesso momento.

Creature: Queste guardie di metallo sono la gioia e l'orgoglio delle difese del culto. Attaccano su comando di qualsiasi sognatore di morte o quando qualcuno entra nella

stanza dove si trovano senza pronunciare le seguenti parole: "Il ritorno del Dio Oscuro è imminente".

Golem di ferro: pf 99; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 100.

Tattiche: I sognatori di morte, se allertati e preparati, comandano ai golem di attaccare chiunque scenda le scale che non sia uno di loro (e quindi informano gli altri servitori del culto di stare alla larga).

Sviluppo: Anche se due golem di ferro dovrebbero essere in grado di tenere a bada qualsiasi intruso, i cultisti prendono altre precauzioni in caso vengano preventivamente avvertiti. Posizionano gli ogre d'elite che si trovano nell'area 23 a difendere la parte nord del passaggio che conduce al Tempio Maggiore (area 29) con l'ordine di attaccare insieme ai golem di ferro.

20. Alloggio dei sognatori di morte (LI variabile)

I due camini nel muro sud sono liberi dal pietrisco e in uso, con della fuliggine intorno a entrambi e braci ardenti tuttora presenti. Cinque giacigli sono sistemati qui intorno a un vecchio tavolo di legno e ad alcune sedie. Sul tavolo c'è un candelabro di ottone, svariate carte e un grosso libro.

Vicino a ogni letto c'è un piccolo baule. Due borse da viaggio sono appoggiate contro la parete vicino all'uscita sud.

Qui è dove i sognatori di morte di questa missione (ad eccezione del Secondo) riposano e tengono i loro effetti personali.

Bauli (LI 3 o 6): Ognuno dei cinque bauli è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 30) e protetto da un *glifo di interdizione*.

Glifo di interdizione: GS 3; come specificato; tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Glifo di interdizione superiore: GS 6; energia, 6d8 danni; tiro salvezza sui Riflessi CD 22 per dimezzare; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Ognuno contiene abiti ed equipaggiamento personale, e inoltre:

Baule 1: (Glifo di fuoco, 3d8 danni da fuoco, tiro salvezza sui Riflessi CD 15 per dimezzare) Borsa contenente quattro gemme del valore di 40 mo e quattro gemme del valore di 150 mo; una tromba d'argento (del valore di 100 mo). La chiave è in possesso di Estalion (vedi area 28).

Baule 2: (Glifo di freddo superiore, 6d8 danni da freddo, tiro salvezza sui Riflessi CD 18 per dimezzare) *Cappello del camuffamento*, due ampolle d'acido, borsa contenente 240 mp. La chiave è in possesso di Thuchos Nalred (vedi area 28).

Baule 3: (Glifo della cecità, tiro salvezza sulla Tempra CD 15 nega) *Candela della verità*, una piccola scatola ornata con gemme (del valore di 200 mo) che contiene un braccialetto d'oro (del valore di 75 mo), una collana di corallo (del valore di 250 mo) e un fermaglio di ossidiana (del valore di 375 mo). La chiave è in possesso di Dugart (vedi area 15).

Baule 4: (Glifo sonoro superiore, 6d8 danni sonori) Borsa con 548 mo, scatola contenente 34 tizzoni ardenti, *pozione di visione, carisma* e *rimuovi malattie*; giare di *solvente universale, balsamo della pietra* e *unguento di Keoghtom*. La chiave è in possesso di Susain Carun (vedi area 29).

Baule 5: (Glifo di acido superiore, 6d8 danni da acido) *Tunica dell'indebolimento*, sfera di cristallo (del valore di 600 mo); un pettine ornato con gemme (del valore di 200 mo), tre libri rilegati in oro di argomento religioso (del valore di 100 mo ciascuno), e *pozioni di scurovisione* e *tocco del ghoul*. La chiave è in possesso di Maliskra (vedi area 9 ne "Il Nodo del Fuoco").

Borse da viaggio: Una di queste contiene due borse dell'impedimento e due ampolle di fuoco dell'alchimista insieme a un paio di pugnali perfetti e un bastone di fumo.

L'altra borsa contiene una lettera scritta da Hedrack (vedi area 19 del Fano Esterno) in cui si parla di Lareth il Bello come del profetizzato Campione del Male Elementale. Contiene anche tre pergamene con *protezione dagli elementi (fuoco)*, 272 mo e 59 mp.

Carte: Le carte sul tavolo trattano in dettaglio i piani della Triade, i nodi elementali e i risultati raggiunti finora dal culto.

Quest'ultima lista comprende: ingaggiare Falrinth; ripulire i dungeon (usando il beholder, i giganti delle pietre e gli schiavi); trovare Lareth; scoprire il Nodo del Fuoco; evocare Imix. Le carte affermano chiaramente che, mentre essi tentano di scoprire tutti i punti di accesso del nodo, esiste comunque una possibilità di liberare Tharizdun anche solo con Imix.

Libro: Il grosso libro sul tavolo è una copia del *Libro dell'Occhio Oscuro*, un tomo che tratta in dettaglio la venerazione dell'Antico Occhio Elementale (un'altra copia si trova nell'area 122 de "Le miniere sulla cima del cratere"). Descrive in modo esatto come utilizzare uno degli altari di pietra nera (quello nell'area 121 de "Le miniere sulla cima del cratere" o quello nell'area 34A de "Il maniero") insieme con le *verghe tentacolari*.

Candelabro: Il candelabro sul tavolo è magico e si accende a comando (del valore di 200 mo).

Sviluppo (LI 9): Il succube che controlla l'entrata attraverso il vecchio pozzo (vedi il paragrafo "Guardiano" sopra) si sposta qui una volta avvertiti i sognatori di morte dell'arrivo di intrusi. Se i PG incontrano il demone qui, si presenta con le sembianze di un'elfa e tenta di sedurre e affascinare i personaggi in modo da entrare a far parte del gruppo. Se ciò non dovesse funzionare (e probabilmente sarà così), potrebbe combattere abbastanza a lungo per cercare di risucchiare qualche livello e poi si teletrasporta via per sempre.

20A. Alloggio del Secondo (LI 6)

Il corridoio che connette questa stanza e l'area 20 è coperto da un'*immagine persistente* di un ripostiglio (casse, barili, scaffali pieni di scatole) dietro al quale c'è un *muro illusorio*. La porta dietro questa illusione è protetta da una trappola.

Trappola: La porta che conduce a questa stanza è protetta da un *glifo di interdizione*.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di acido in 1,5 metri (3d8 danni da acido); tiro salvezza sui Riflessi CD 18 per dimezzare; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Aleggia per la stanza un forte odore di acqua salmastra. Una grossa vasca, mezza piena d'acqua e composta da piastre di vetro tenute insieme, occupa la maggior parte della stanza. I lati della vasca sono alti 2,4 metri e recano simboli iscritti nel vetro che richiamano teschi intrecciati con tentacoli. Vicino alla vasca c'è un piccolo tavolo di legno su cui vi sono tre pergamene arrotolate.

Il Secondo, un aboleth, ama stare in acqua (vedi area 30). Si è fatto portare le piastre da applicare alla vasca e si è fatto creare magicamente l'acqua dai chierici.

Creature: All'interno della vasca vi sono due skum, servitori del Secondo. Attaccano chiunque entri nella stanza a meno che non si tratti del loro padrone, sebbene impieghino un round completo a uscire dalla vasca.

Skum (2): pf 10, 14; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 159.

Tesoro: Le pergamene sul tavolo contengono entrambe incantesimi divini: *cura ferite critiche, comunione* e *divina-*

zione. Appartengono al Secondo e si trovano qui per mantenerle asciutte.

In una delle pareti della vasca si può vedere una nicchia. All'interno si trovano dei bracciali decorati con perle e corallo (del valore di 250 mo ciascuno), un paio di fiale di cristallo (del valore di 50 mo ciascuna) che contengono *pozioni di verità* e *del veleno* e una borsa impermeabile con 83 mo e un'ampolla d'acido.

21. Area aperta

Questa grossa stanza è stata ripulita dal pietrisco, sebbene un certo numero di frammenti di legno copra il pavimento della zona ovest dove forse del mobilio è stato distrutto da una frana.

Nel muro sud c'è un vecchio camino pieno di pietrisco. Vicino si trovano una gran quantità di casse, barili e altri contenitori.

All'interno dei contenitori si trovano approvvigionamenti per i chierici e i loro servitori, portati qui dal Tempio della Distruzione Totale o da un'altra area vicina. Contengono attrezzi, cibo, acqua, coperte e altre merci di prima necessità.

22. Lavoratori (LI 4)

Questa grande stanza è stata ripulita solo per metà. Secchi con piccole pietre e attrezzi per scavare di tutti i tipi sono sparsi per la stanza.

Creature: Dieci hobgoblin, sotto la supervisione di due ogre, stanno ammassando pietre perché vengano disintegrate o trasportate in superficie.

Hobgoblin (10): pf 4 ciascuno; CA 11, nessun'arma o armatura; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 108.

Ogre (2): pf 26, 28; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Tattiche: Se ne hanno la possibilità, gli hobgoblin si rivoltano subito contro gli ogre. La loro attitudine iniziale nei confronti dei PG è al peggio indifferente (vedi area 7 sopra) e preferiscono parlare piuttosto che combattere. Attaccarli o trattarli male, tuttavia, li dissuade da ogni tentativo di negoziare e combatteranno come meglio possono usando i loro attrezzi.

Sviluppo: Gli hobgoblin condivideranno subito quello che sanno degli scavi, inclusa la disposizione generale delle stanze e le creature presenti. Non sanno nulla di aree segrete e non sanno dire la differenza tra i vari chierici. Una volta che hanno detto quello che sanno tenteranno di lasciare per sempre il tempio.

Modifica ad hoc dei PE: Non ricompensare con alcun PE per aver sconfitto in combattimento gli hobgoblin.

23. Caserma degli ogre d'elite (LI 14)

Sette grosse brande sono sparse qua e là per la stanza. Vicino, sotto o di fianco a ognuna c'è uno zaino.

Vicino all'estremità ovest della stanza, contro il muro sud, c'è una fossa poco profonda.

Due chiazze di fanghiglia verde si trovano all'interno della fossa profonda 1,8 metri.

Creature: Sette ogre, tutti esperti guerrieri, vivono qui. Si tratta dell'elite degli ogre addestrati dal culto.

Ogre Grr6 (7): pf 40, 55, 48, 40, 53, 32, 42; vedi Appendice 3.

Tattiche: Due degli ogre hanno fino ad ora nutrito le chiazze di fanghiglia verde che hanno scoperto durante gli scavi. Quando vengono attaccati per la prima volta, gli ogre immergono il loro randello grande nel fango e ne gettano un poco addosso ai loro nemici (la fanghiglia verde infligge danni alle armi normalmente, ma la durezza delle armi magiche nega virtualmente tutto il danno inflitto). Questo è un attacco di contatto a distanza che possono compiere fino a 12 metri di distanza. Il round successivo attaccano normalmente.

Sviluppo: Se i sognatori di morte sono stati avvertiti di pericoli in arrivo, ordinano a questi ogre di difendere il corridoio tra le aree 18 e 29. In questo caso gli ogre tentano di distanziarsi un po' (in modo da non trovarsi tutti nel raggio di azione di uno stesso incantesimo) e caricano in battaglia da nord quando i golem dell'area 19 attaccano a loro volta.

Tesoro: Ogni zaino contiene dell'equipaggiamento comune e 1d12+50 mo.

Modifica ad hoc dei PE: Le fanghiglie verdi sono un pericolo insolito. Se gli ogre hanno la possibilità di farne uso, questo incontro dovrebbe garantire il 110% dei normali PE.

24. Tana del Rakshasa (LI 9 o 11)

Le pareti di questa stanza sono drappeggiate in rosso e oro. La stanza contiene un piccolo tavolo con sopra una tovaglia nera, un grosso letto di legno e una sedia (anche questa coperta con un telo nero). Sopra il tavolo vi sono un paio di teschi umanoidi, una bottiglia di vino pregiato e un delicato calice di cristallo.

Ne esistono due di queste stanze, con in mezzo un'area vuota. Le porte segrete richiedono una prova riuscita di Cercare (CD 22) per essere trovate.

Creature: Ognuna delle due stanze è occupata da un rakshasa alleato con il culto di Tharizdun. Da quando sono arrivati in quest'area, queste creature malvagie hanno continuato a sgattaiolare a Hommlet per depredarne la popolazione, carpire informazioni e rubare l'arredamento attualmente presente in entrambe le stanze.

Rakshasa: pf 52; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 147.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/5): 0-*frastornare, individuazione del magico, lampo, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1°-*animare corde, armatura magica, cura ferite leggere, dardo incantato, scudo della fede*; 2°-*grazia felina, immagine speculare, invisibilità*; 3°-*palla di fuoco, volare*.

Tattiche: A condizione che vengano avvertiti, i rakshasa abbassano la loro immunità agli incantesimi e lanciano i seguenti incantesimi su se stessi secondo quest'ordine: *armatura magica, scudo della fede, grazia felina* e *volare*. Poi assumono le sembianze di figure note di Hommlet come Vesta Gundigoot, Canone Y'dey, Joman Dart o anche Elmo. Con *animare corde* si legano nella stanza nord e fingono di essere prigionieri (possono liberarsi dalle corde animate in qualsiasi momento se necessario). Usano le loro capacità naturali di *individuazione dei pensieri* per comportarsi come ci si aspetterebbe dalle persone di cui hanno assunto le sembianze (chiamando per nome i PG che conoscono le persone di cui hanno preso le sembianze). Da non dimenticare che dal momento che i rakshasa sono immuni agli incantesimi e alle capacità magiche di 8° livello o inferiore, *individuazione del magico, individuazione del male* e *rivela bugie* non saranno di alcuna utilità nello smascherarli.

Una volta "salvati", i rakshasa tenteranno di scoprire cosa sanno i PG (con domande e *individuazione dei pensieri*) e li accompagneranno fino a quando il gruppo non si scontrerà con avversari degni di loro. A quel punto attaccheranno i loro salvatori.

Dal momento che è immune a tali effetti, un rakshasa non si farà il minimo scrupolo a lanciare una *palla di fuoco* con se stesso nel bel mezzo dell'esplosione.

Tesoro: Ogni bottiglia di vino vale 25 mo e ogni calice

20 mo. Il rakshasa che occupa la stanza nord ha nascosto in uno dei teschi (Cercare CD 18) una collana d'oro con ametiste (del valore di 950 mo).

25. Prigioniero nascosto

Un grosso camino di mattoni con una mensola di marmo domina la stanza che per il resto è vuota. Sulla mensola vi sono svariate statuette scolpite e un paio di strani oggetti scuri che sembrano essere delle teste umane rimpicciolite.

Le statuette e le teste sulla mensola sono state recuperate durante gli scavi. Ognuna vale circa 25 mo.

Creature: Nell'angolo nordovest c'è un arconte segugio in *manette dimensionali* (fatte in modo da essere adattate alla sua forma e impedirgli di scappare in forma canina) e sotto gli effetti di un incantesimo *celare*. Evocato da Canone Y'dey per scoprire che cosa sta accadendo nel tempio, questo arconte è stato sorpreso e catturato. I cultisti non hanno ancora deciso che cosa farne ma hanno la certezza che qualcuno sospetta del loro operato e sono quindi in guardia.

Arconte segugio: pf 38; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 32.

Sviluppo: L'arconte, una volta liberato, si allea con chi l'ha salvato a meno che questi non decidano di andarsene: vuole vendicarsi e vedere i suoi carcerieri ai suoi piedi.

26. Fantasma di Senshock (LI 11)

Per un momento questa stanza sembra avere un arredamento che farebbe gola a qualsiasi mago: mobili eleganti di ebano e palissandro, un tavolo da lavoro con ampolle gorgoglianti e pozioni in ebollizione, muri coperti da arazzi e una libreria.

Improvvisamente tutto svanisce. La stanza è piena di pietrisco e pezzi di soffitto collassati. Ornamenti che una volta dovevano far parte dei mobili si trovano sparsi sotto il pietrame. Gli arazzi sono marci e ammassati in mucchi di sozzura.

La prolungata visione di come appariva una volta questa stanza è il risultato del fatto che questo posto è infestato dal fantasma del suo precedente occupante (se Zuggtmoy è già ritornata nel suo piano di esistenza, vedi Livello 9 del Fano Interno, non appare alcuna illusione).

Creature: Senshock era un tempo un'importante figura nel Tempio del Male Elementale, assassinato qui quando il tempio è caduto. Una volta era il Mago Supremo del Tempio Maggiore. Ora vaga qui come fantasma.

Senshock: Fantasma Mag9; pf 58; vedi Appendice 3.

Tattiche: Senshock attacca chiunque gli si avvicini, per prima cosa lanciando *distorsione* e *velocità* su se stesso mentre è in forma eterea. Se delle creature lo raggiungono sul Piano Etereo, lancia contro di loro *congedo*. Se i suoi nemici si trovano sul Piano Materiale, si manifesta e usa *allucinazione mortale* e *tempesta di ghiaccio*, seguito da mostri evocati e *dardi incantati* (come fantasma non ha più bisogno di studiare i suoi incantesimi in un libro degli incantesimi, ma non è più in grado di cambiare la selezione degli incantesimi).

Distruggere il fantasma: Senshock era un devoto seguace e servitore di Zuggtmoy, e come lei non ha alcuna idea che dietro al Tempio del Male Elementale ci fosse il culto di Tharizdun. Se Zuggtmoy viene rimandata sul piano a cui appartiene (vedi Livello 9 del Fano Interno), allora Senshock potrà finalmente riposare per tutta l'eternità. Altrimenti, torna indietro dopo 24 ore per continuare a infestare il tempio.

Sviluppo: Senshock considera il verme purpureo nell'area 27 come un amico e lo protegge, andando immediatamente in suo aiuto se qualcosa lo disturba.

27. Verme purpureo (LI 12)

Questa grande stanza è piena di detriti. Un tunnel, apparentemente di recente creazione, si apre dal lato est della stanza mentre un passaggio molto più vecchio e più completo (ma rovinato) conduce verso sudovest.

Il tunnel a est è il punto in cui il verme purpureo si è ibernato fino a poco tempo fa e dove attualmente si trova la sua tana.

Creature: Senshock una volta teneva prigioniero il verme purpureo in uno *specchio imprigionante* (lo *specchio* è andato distrutto durante il crollo del dungeon). Il verme, disorientato e confuso per la sua lunga prigionia, è entrato in ibernazione fino a poco tempo fa, quando è stato svegliato dagli scavi in atto. Ora, se si avvicina qualcuno, lo attacca immediatamente.

Verme purpureo: pf 220; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 181.

Sviluppo: Se non è stato distrutto, Senshock arriva dall'area 26 per attaccare chiunque dia fastidio al verme purpureo. Il verme è talmente abituato alla presenza di Senshock da aver capito che non può mangiarlo (almeno la sua percezione tellurica lo induce a ritenere che non sia corporeo), ma non comprende che il fantasma lo considera un suo alleato. Per questo, non collabora con Senshock. Anche se i due vengono incontrati insieme, il verme purpureo attacca da solo e Senshock agisce di conseguenza.

28. Grande stanza (LI 15)

Si tratta di una stanza decisamente grande con al centro un ammasso di pietrisco alto 2,1 metri. Delle porte, alcune aperte, altre appena sui loro cardini e altre solo appoggiate alla loro cornice, conducono a piccole stanze non ancora ripulite.

Creature: Due sognatori di morte, Thuchos Nalred ed Estalion, si stanno preparando a combattere il fantasma e il verme purpureo (o solo quest'ultimo, se Zuggtmoy è ritornata al suo piano di appartenenza).

Thucos è una figura imponente con un braccio destro demoniaco (vedi area 26 del Fano Esterno a pagina 120). Estalion è magro, con occhi nerissimi e lunghi capelli neri. Entrambi indossano una lunga tunica viola senza cintura che nasconde la forma del corpo e un elmo che rivela solo gli occhi con punte di ferro da entrambi i lati. Entrambi sono estremamente malvagi: Thuchos dispotico e distruttivo, ed Estalion traditore e connivente.

Estalion ha già lanciato *distorsione* e *vigore* su entrambi e *aiuto* solo su se stesso, mentre Thuchos ha lanciato *aiuto*, *favore divino*, *potere divino*, *arma magica superiore*, *veste magica*, *furia* (vedi Appendice 2), *giusto potere*, *scudo della fede*, *immunità agli incantesimi* (*tempesta di ghiaccio*, *fulmine* e *dardo incantato*) e *resistenza agli incantesimi* (RI 24) su se stesso. Supporre che abbia lanciato gli incantesimi di durata minore per ultimi, dandogli quindi 8 round per agire con pieno potenziamento.

Estalion: Elfo Str6/Chr6/Sognatore di morte1; pf 44; vedi Appendice 3.

Thuchos Nalred: Umano Chr9/Sognatore di morte3; pf 93; vedi Appendice 3.

Con questi incantesimi lanciati su di sé, le statistiche di Thuchos sono le seguenti:

Forza: 26 (+3 da *potere divino*, +4 da *giusto potere*, +4 da *furia*).

Costituzione: 22 (+4 da *vigore*, +4 da *furia*).

Punti Ferita: 153 (+48 per l'aumento di Cos, +12 da *potere divino*, nessun pf temporaneo da *aiuto* perché non si accumulano).

CA: 32 (+4 da *scudo della fede*, +4 da *veste magica*, -1 per la taglia Grande ottenuta con *giusto potere*).

Attacchi: +28/+23/+18 (progressione del guerriero di 12° livello da *potere divino*, +1 da *aiuto*, +4 da *favore divino*, +6 per l'aumento di For, +4 da *arma magica superiore*, -1 per la taglia Grande ottenuta con *giusto potere*).

Danni: 2d6+15 (taglia dell'arma aumentata con *giusto potere*, +4 da *favore divino*, +6 per l'aumento di For, +3 da *arma magica superiore*).

Tattiche: Thuchos impegna gli avversari in un combattimento fisico, mentre Estalion lo aiuta con i suoi incantesimi tra cui *blocca persone*, *ragnatela* e *dardo incantato*.

Sviluppo: Se vengono a sapere che potenti nemici sono sulla loro strada, si spostano nell'area 29. Qui Thuchos come prima cosa lancia *barriera di lame* per tenere lontani i nemici e quindi lancia gli incantesimi di cui sopra su se stesso.

29. Tempio Maggiore (LI variabile)

Questa grande area sembra essere stata del tutto sgomberata e spazzata per bene. I muri sono stati rivestiti con pietra nera e il soffitto è alto almeno 18 metri. Un certo numero di corridoi completamente collassati e quindi ostruiti portava fuori dalla stanza di cui solo uno, con le pareti pitturate di rosso, è agibile.

Due alti pilastri, con delle chiazze dorate, fiancheggiano una larga scalinata che porta a un altare di color eliotropia trasparente e con un centro scuro. Subito dietro l'altare vi sono un paio di candelabri di ottone accesi e di fianco a questi un grosso timpano. Più in là, dietro l'altare, c'è una larga tenda color porpora.

Sembrerebbe che stia avendo luogo una qualche cerimonia. Un enorme ogre suona il timpano con un paio di magli, i suoi occhi cuciti e la bocca piena di bava. Un uomo giace sull'altare, immobile. Una figura umanoide con una tunica porpora e un alto cappuccio a punta e maniche molto larghe canta di fronte all'altare, nel cui centro sembrerebbe ci sia qualcosa che si sta muovendo. La temperatura si sta abbassando rapidamente.

L'intera area è sacrilega, risultato dell'incantesimo *profanare*. In quest'area c'è un effetto permanente di *protezione dal bene* e quest'aura maligna conferisce una penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare i non morti (+4 per intimorirli). L'incantesimo *profanare* concede a tutti gli esseri malvagi protezione dal fuoco permanente, come per *protezione dagli elementi* lanciato da un incantatore di 13° livello, mentre si trovano in questa stanza.

Altare, candelabri e timpano (LI 8): L'altare è nuovo, portato qui attraverso la Girandola (vedi Sottolivello 2 del Fano Interno). È una parte necessaria del rituale per liberare Tharizdun, una volta che tutti i nodi sono stati recuperati e i Principi del Male Elementale sono tutti presenti.

Se l'altare viene toccato da carne viva o colpito con forza, comincia a svanire. In 3 round muta il suo colore in ametista trasparente con un centro nero e amorfo. Chiunque tocchi l'altare dopo questo stadio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o rimanere paralizzato per 1d4 ore.

Accendendo i candelabri e suonando il timpano un occhio dorato lucente affiora alla vista dal centro della pietra che continua a contorcersi. Tutte le creature che vedono l'occhio devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Il fallimento risulta in uno degli effetti a caso descritti sotto:

d%	Risultato
01-05	Morte
06-20	1d2 livelli negativi
21-40	Demenza (come se effetto permanente di *confusione*)
41-60	Risucchio permanente di 1d3 punti di Saggezza
61-80	2d6 danni temporanei alla Forza
81-100	1d6 danni temporanei alla Costituzione

L'occhio esce fuori dall'altare dopo 3 round e diventa un uovo giallo, che comincia immediatamente a ingrandirsi (durante questo processo ha durezza 5 e 60 pf, con CD per romperlo 26). Dopo altri 3 round, se l'uovo sopravvive, diventa lungo 3 metri con un diametro di 1,8 metri e produce 1d3+1 salamandre che attaccano chiunque non indossi il simbolo dell'Antico Occhio Elementale.

L'effetto maggiore dell'altare richiede la presenza di una *verga tentacolare* (il chierico in questa stanza ne ha una, le altre si trovano nell'area 120 delle miniere sulla cima del cratere, nell'area 19 del Fano Esterno e al Livello 8 del Fano Interno) quando l'occhio compare. In questo caso l'altare diventa di color eliotropia trasparente, la massa nera al centro comincia a ingrandirsi e si riempie di gonfie vene color porpora mentre l'occhio diventa di un acceso rosso-arancio (l'altare sta al momento raggiungendo questo stato). Un tentacolo esce dall'altare e afferra la creatura vivente più vicina tirandola verso la pietra (+15 al tiro per colpire, bonus di +10 alla Forza, considerarlo di taglia Grande). Una creatura attirata verso l'altare viene distrutta, mentre la pietra ritorna di colore nero opaco. Sopra l'altare compare un singolo oggetto magico desiderato da coloro che si trovano in questo santuario, fino a un valore massimo di 50.000 mo (se il desiderio riguarda più oggetti, sceglierne uno a caso tra quelli desiderati).

Il *Libro dell'Occhio Oscuro* (area 122 delle miniere sulla cima del cratere, di cui si trova una copia nell'area 20, sopra) descrive in modo dettagliato come attivare l'altare. L'uovo appare comunque se è presente la *verga tentacolare* ma colui che la impugna può distruggerlo con un tocco.

Altare: durezza 12; pf 100; CA 5; CD per distruggerlo 30. Se viene distrutto, l'effetto di *profanare* ha termine.

Tenda (LI 10): La tenda color porpora è nuova. Se qualcuno si avvicina e non è all'interno del nembo di luce creato da una *torcia della rivelazione*, dalla tenda fuoriescono dodici tentacoli e attaccano gli intrusi. I tentacoli hanno una portata di 3 metri e colpiscono con un bonus di attacco +15. Un tentacolo che colpisce cerca di cominciare una lotta (considerarlo come una creatura Grande) e infligge anche 6 danni. Chiunque venga colpito da tre tentacoli in un singolo round deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o subire gli effetti di un incantesimo *lentezza* per 10 round. Chiunque venga colpito da sei tentacoli in un round deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o subire il risucchio permanente di 1 punto di Destrezza. I tentacoli in lotta vengono considerati come se avessero colpito per questo scopo, di conseguenza chiunque sia stato afferrato in 1 round da un tentacolo e colpito da altri due il round successivo, mentre è sempre in lotta, è in realtà stato "colpito" da tre tentacoli e quindi deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra.

La tenda compie uno o più attacchi di opportunità contro chiunque cerchi di attraversarla (ne può compiere fino a 12 per round, a seconda del numero di tentacoli liberi).

Tenda: pf 200; CA 20.

La tenda è immobile e non attacca per 1d4+1 round in presenza di incenso che brucia in un *turibolo nero* (vedi Appendice 1).

Creature (LI 13): Susain Carun, una sognatrice di morte, si trova qui e sta tentando di consacrare nuovamente il tempio all'Antico Occhio Elementale. Possiede una *verga tentacolare minore* e una gamba destra demoniaca (vedi area 26 del Fano Esterno). Susain ha al momento attivi su di sé *dissolvi il bene* e *resistenza agli incantesimi* (RI 23). Offre l'uomo sull'altare all'Antico Occhio Elementale, sperando che il tentacolo lo prenda in cambio di un *amuleto dell'armatura naturale (+5)*.

Se tutti i chierici di Tharizdun sono in una qualche misura dementi, Susain è l'archetipo del cultista folle. Ridacchia con voce stridula e urla, specialmente nei momenti meno opportuni, e parla da sola incessantemente dandosi del tu. È calva e muscolosa.

L'ogre che suona il timpano si è fatto cucire gli occhi in modo da non guardare in nessun caso l'occhio dell'altare.

L'uomo paralizzato sull'altare è un cittadino di Hommlet di nome Agman Stope. È terrorizzato oltre ogni possibile pensiero razionale.

Susain Carun: Umana Ldr2/Chr8/Sognatore di morte3; pf 70; vedi Appendice 3.

Ogre: pf 26; probabilità del 50% di mancare in combattimento a causa della cecità; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 137.

Agman Stope: Umano Pop1; pf 2 (non combattente).

Tattiche: Susain lancia *potere divino* su se stessa, *distruggere viventi* ed *esposione di forza* (vedi Appendice 2) sui suoi nemici. Se necessario, si ritira dietro la tenda color porpora, ma questa azione richiede che sprechi un'azione standard ad accendere la sua *torcia della rivelazione*.

Sviluppo: Se gli ogre dell'area 23 si trovano nel corridoio a sud e dei nemici si stanno avvicinando da quella direzione, Susain si muove dietro di loro aiutandoli con *influenza sacrilega* potenziata. Quindi si ritira per lanciare *muro di forza* (dalla sua pergamena), separando il tempio dal corridoio.

Modifica ad hoc dei PE: A causa dell'incantesimo *profanare*, garantire un addizionale 10% di punti esperienza per tutte le creature sconfitte in quest'area. Conferire PE per aver distrutto la tenda come se fosse un mostro con GS 10.

Lareth

Lareth il Bello, il consacrato Campione del Male Elementale (vedi Capitolo 3), è l'elemento più prezioso del culto. Solo lui è in grado di evocare i Principi del Male Elementale per liberare il terribile Tharizdun. I cultisti non vogliono che il loro campione venga ferito in alcun modo e lo tengono sotto stretta sorveglianza. È consigliabile posizionarlo nelle aree 29, 30 o 31, o se gli eventi vanno male per il culto, nel Nodo del Fuoco (probabilmente vicino a Imix) in stato di massima sicurezza con pergamene di *protezione dagli elementi (fuoco)*. Lareth è in possesso degli oggetti nella Ciste Nera (area 21A del Fano Esterno) che sono stati destinati al Campione, a meno che i PG non li abbiano rubati.

30. Stanza interna (LI 17)

Questa stanza è incredibilmente fredda, e raggela il vostro spirito e rallenta la vostra mente. Contiene tre lunghi altari ovoidali di pietra nera, sistemati nel mezzo della stanza perché formino una Y. A est e a ovest delle tende nere nascondono passaggi o altre stanze laterali.

Sopra uno di questi altari vi è un grande corno d'argento, su cui sono incise immagini di tentacoli in movimento.

Quest'area è stata sigillata con un incantesimo *proibizione* in modo che nessuna creatura che non sia caotica malvagia possa entrare nella stanza a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19). Chi fallisce il tiro salvezza subisce anche 3d6 danni (6d6 se legale buono).

Il freddo in questa stanza è intenso. Nessun equipaggiamento normale per proteggersi dal freddo né gli incantesimi proteggono da questo freddo agghiacciante di natura magica. Chiunque non indossi la *tunica porpora di Tharizdun* subisce 1d4 danni da freddo per ogni minuto trascorso nel tempio. Toccare un oggetto metallico (a meno che non si sia protetti dalle lunghe maniche di una *tunica porpora*) infligge altri 2d4 danni. Chiunque indossi un'armatura metallica subisce 1d4 danni al primo round e 2d4 danni per ogni round successivo, a meno che non sia protetto da una *tunica porpora*.

Quest'intera area è sacrilega, risultato di un incantesimo *profanare*. Il luogo è sempre protetto da *protezione dal bene* e l'aura sacrilega conferisce una penalità profana di -4 ai tentativi di scacciare non morti (+4 per intimorirli). L'incantesimo *profanare* concede anche a tutte le creature malvagie di beneficiare sempre degli effetti di *aiuto* mentre si trovano in questa stanza.

Corno dell'Oscurità: Questo corno d'argento è una "chiave" magica. Se viene suonato, il terribile suono rimbombante crea un nembo di oscurità pulsante tra gli altari. Se uno dei Principi del Male Elementale allora pone il *globo dell'oblio* all'interno di questa area oscura, Tharizdun viene attraversato da un torrente di energia malvagia e ha una probabilità del 25% di liberarsi dalla sua prigione ultraterrena. Se sono presenti due Principi del Male Elementale, l'energia è maggiore e la percentuale sale a 50%. Se sono in tre, diventa 75%, mentre se ci sono tutti e quattro l'energia sprigionata è tale da liberarlo automaticamente.

In ogni caso, questo processo distrugge l'artefatto. Il *globo della morte argentata* può essere ancora usato per accedere ai Nodi Elementali, ma un nuovo *globo dell'oblio* deve essere creato per liberare il Dio Oscuro se questo tentativo fallisce.

Altari: Tutti gli altari in questa stanza agiscono come dispositivi di imprigionamento delle anime come descritto nell'incantesimo *legare anima*. Se un personaggio dovesse morire in questa stanza interna, la sua anima verrebbe imprigionata nell'altare più vicino e non può essere riportato in vita finché l'altare non viene distrutto.

Altare: durezza 10; pf 60; CA 5; CD per distruggerlo 28. Se l'altare viene distrutto, l'effetto di *profanare* ha termine.

Creature: Il Secondo della Triade, un aboleth, trascorre molto del suo tempo qui. Fluttua in una massa d'acqua levitante larga 2,4 metri e lunga 6 metri, tenuta insieme da una sorta di guaina di forza dura come la pelle. Il Secondo può allungare i suoi tentacoli attraverso la guaina senza versare l'acqua e si muove a una velocità di 9 metri spingendosi lungo il pavimento o i muri. La guaina permette di lanciare incantesimi attraverso di essa, e fornisce un bonus di armatura +4 alla CA e protegge il Secondo dal freddo della stanza.

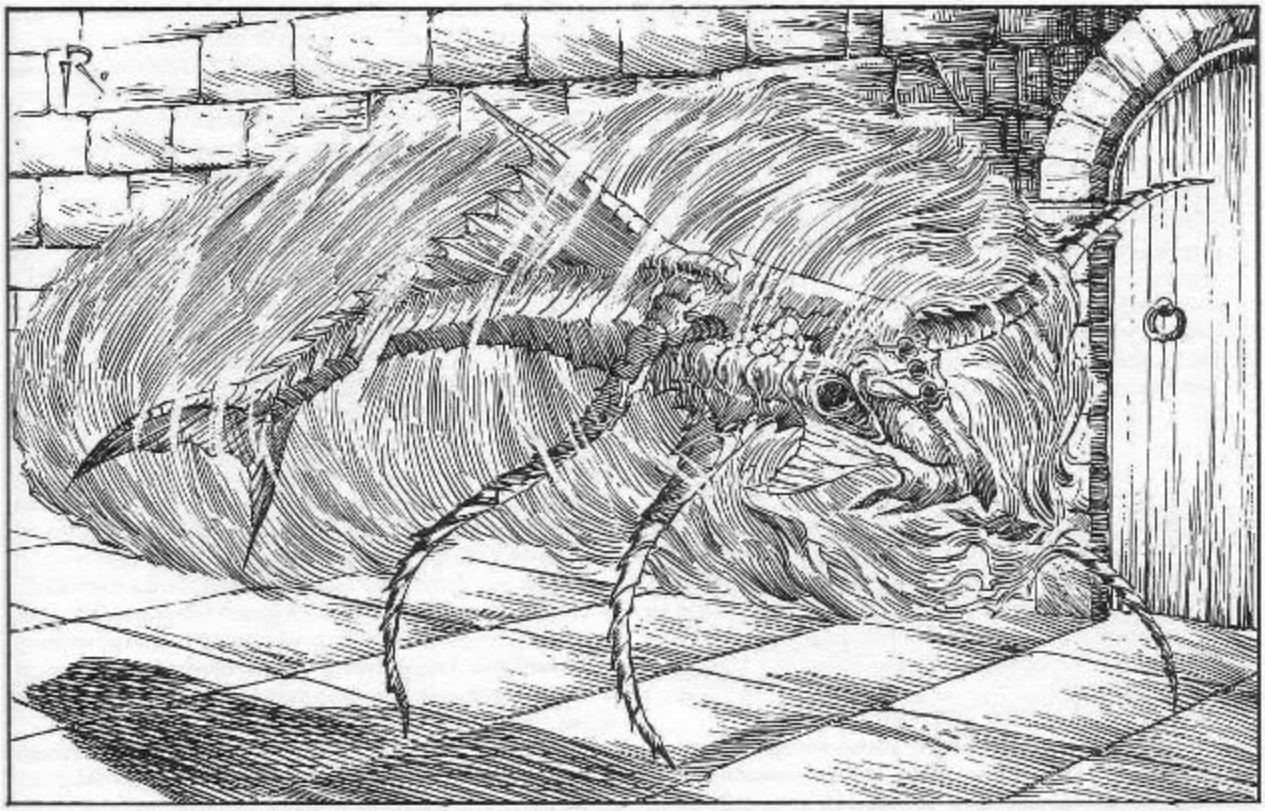
Il Secondo: Aboleth Chr7/Sognatore di morte1; pf 161; vedi Appendice 3.

All'interno dell'acqua della guaina il Secondo ha un alleato planare minore, un elementale dell'acqua Grande. Quando gli viene ordinato, l'elementale salta fuori dalla massa fluttuante ricoperto dalla melma dell'aboleth. Così, il suo attacco di schianto porta con sé l'effetto della nube di muco dell'aboleth (fuori dalla guaina di forza, l'elementale dell'acqua subisce danni per il freddo della stanza).

Elementale dell'acqua Grande: pf 67; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 74.

Tattiche: Il Secondo si nasconde dietro il *muro illusorio* che ha creato tra quest'area e l'area 31. Ha già usato le sue capacità psioniche per creare una *immagine programmata* di una creatura enorme a forma di fungo gonfiato con quattro gambe da elefante, due braccia, e un orribile muso sotto la cappella. L'immagine sembra provenire attraverso la tenda a ovest per chiunque entri nella stanza da sud. Dirà: "Sono Zuggtmoy, la Regina Demone dei Funghi e signora di questo luogo. Ora morirete assaggiando il potere di una dea."

L'immagine quindi si ritira verso il muro nord (illusorio). Con questa copertura, il Secondo osserva la situazione e lancia *influenza sacrilega* o *blocca persone* dalla sua bacchetta. I personaggi nella stanza possono effettuare prove di Osservare (CD 25) per riuscire a vedere qualche strano tentacolo o faccia non umana spuntare da dietro il *muro illusorio*.



In battaglia l'aboleth libera il suo elementale dell'acqua e tenta di assoggettare i suoi nemici con poteri psionici. Solo dopo aver terminato queste risorse procederà ad attaccare con i suoi tentacoli insieme a incantesimi a contatto come *infliggi ferite gravi*.

Se sta per perdere lo scontro, il Secondo usa la sua pergamena con *transizione eterea* per fuggire (tiene la pergamena in una custodia impermeabile che apre una volta uscito dalla guaina). Cercherà di trovare gli altri sognatori di morte sopravvissuti o un qualsiasi servitore del culto per organizzare un contrattacco contro i nemici. Solo come ultima risorsa si reca al Nodo del Fuoco, dove l'acqua della guaina alla fine evapora (il calore non lo infastidisce grazie al suo *anello di resistenza agli elementi minore* e potrà respirare dal momento che è anfibio).

Tesoro: Nella piccola stanza a est, dietro la tenda, c'è un piccolo baule sul tavolo che non è stato chiuso a chiave. In questo baule ci sono sette pergamene con *protezione dagli elementi (fuoco)* e due con *scudo di fuoco*.

Modifica ad hoc dei PE: Il Secondo è completamente a suo agio in quest'area e si è preparato bene a un possibile attacco. Questo incontro dovrebbe garantire il 150% dei normali PE (questo comprende i PE bonus per l'incantesimo *profanare*). Il LI di questa stanza è stato aumentato di +1 proprio per questo motivo.

31. Vecchio legame

Questa stanza rotonda ha muri alti 6 metri e un soffitto a cupola che sale per altri 3 metri. Le pareti e il soffitto sono decorati con un mosaico ormai quasi del tutto rovinato. Quello che rimane suggerisce che le pietre di cui era fatto fossero preziose. La scena doveva rappresentare momenti di gloria e di conquista, e le terre circostanti viste come dall'alto del Tempio del Male Elementale. La campagna piena di tutti i tipi di creature che rendono omaggio al tempio.

Al centro della stanza, su una pedana rotonda alta 60 centimetri, c'è un trono d'argento decorato, con molte pietre preziose disposte in modo da formare facce demoniache dall'aspetto sinistro, teschi e funghi. Alcune delle gemme sono state sottratte.

Una volta questa stanza era un luogo di grande potere, ma ora ha perso molta della sua magia con l'allontanamento di Zuggtmoy.

Il trono era un tempo un mezzo di comunicazione mentale con Zuggtmoy stessa. Chiunque vi si sieda sopra può ancora sentire la sua voce debole e distante. La voce non si identifica, ma promette tre desideri a chi dissolverà la magia sul grande altare nel Tabernacolo dell'Oscurità Completa in cima alla Guglia Nera (vedi Livello 9 del Fano Interno). Solo un personaggio sente questa voce (se Zuggtmoy è stata liberata dall'altare, non accade nulla).

Tesoro: I personaggi possono recuperare cinquantadue gemme dai muri. Trenta valgono 10 mo ciascuna, undici 50 mo, sei 100 mo, tre 500 mo e due 1.000 mo.

Il trono contiene 333 gemme che sono state però rovinate e corrose in una qualche maniera, per cui il loro valore è limitato a 1 mo ciascuna.

32. Portale per il Nodo del Fuoco

Il rosso corridoio che porta fuori dal tempio dalle pareti nere diventa più luminoso passando dal rosso sangue a un rosso arancione man mano che si procede lungo il suo percorso. Improvvisamente la tinta (sbeggiata e scalfita) assomiglia a fiamme e creature di fuoco che saltano e balzano tra di esse.

Il corridoio termina in una stanza a forma di diamante con otto punte. Qui sul pavimento c'è il simbolo del Tempio del Fuoco costituito da luminose pietre rosse e inscritto in un cerchio magico largo 6 metri.

Rimanendo all'interno del cerchio, un gruppo di al massimo dieci creature di taglia Media viene immediatamente spedito al Nodo del Fuoco (vedi Capitolo 8).

Capitolo 8: Il Nodo del Fuoco

Se i personaggi passano attraverso il portale nell'area 32 del tempio riscoperto (vedi Capitolo 7), finiscono nel Nodo del Fuoco. Quest'ultimo è il centro cavo di una piccola luna, fluttuante all'interno di un piano parziale, creato dal potere di un artefatto ormai distrutto, conosciuto col nome di *globo della morte dorata*. Situato molto vicino (metafisicamente parlando) al Piano Elementale del Fuoco, il nodo è un luogo di soffocante calore, fiamme crepitanti, polvere e ceneri.

CONDIZIONI ALL'INTERNO DEL NODO

Il calore del piano parziale contenente il Nodo del Fuoco è simile a quello soffocante del Piano Elementale del Fuoco. Quindi, la temperatura all'interno del nodo, sebbene non sia un inferno mortale, è comunque tremendamente calda. Solo le creature del fuoco si trovano a loro agio qui.

Il Piano Elementale del Fuoco

Questo piano è composto quasi interamente di fiamme eterne che non consumano mai il loro combustibile. L'ambiente è estremamente ostile per le creature provenienti dal Piano Materiale: quelle senza resistenza o immunità al fuoco vengono presto immolate. Legno, carta, vestiti e altri materiali infiammabili privi di protezione, prendono fuoco quasi all'istante, e quanti indossano abbigliamento infiammabile non protetto prendono fuoco (vedi pagina 86 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Le creature e gli oggetti subiscono 3d10 danni da fuoco ogni round che rimangono sul piano. Le creature del sottotipo dell'Acqua si trovano estremamente a disagio, e quelle che sono costituite d'acqua (come gli elementali) subiscono danni raddoppiati ogni round.

Mentre queste sono le condizioni tipiche del Piano Elementale del Fuoco, esistono luoghi sul piano (pozze di lava, fiumi di magma, crateri vulcanici) dove le circostanze ambientali sono addirittura peggiori. La gravità è normale ovunque.

Danni ambientali

Il Nodo del Fuoco è un posto ostile a tutte le creature non appartenenti al sottotipo del Fuoco. Queste creature subiscono 1 danno da fuoco per ogni minuto che si trovano al suo interno. Creature del sottotipo dell'Acqua provano estremo disagio, e quelle fatte d'acqua (come gli elementali) subiscono 2 danni ogni round.

Lanciare incantesimi

Incantesimi non adatti a un ambiente così caldo e non basati sull'elemento del fuoco sono più difficili da lanciare qui. Il piano impedisce incantesimi dei tipi dell'Acqua e del Freddo, così come quelli atti ad evocare elementali di questi tipi.

Per lanciare un incantesimo così limitato, l'incantatore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto, ma è comunque cancellato dalla memoria dell'incantatore. Se la prova riesce, l'incantesimo funziona normalmente.

Configurazione fisica

L'interno di questo luogo è stato scavato nella nera roccia vulcanica. Le superfici sono spesso coperte di cenere e fuliggine, e segni di nere bruciature sono altrettanto comuni.

Tutte le porte nel Nodo del Fuoco sono di pietra con cardini d'ottone. Tutti i corridoi hanno soffitti alti 4,5 metri e le stanze soffitti di 7,5 metri, a meno che non sia indicato diversamente.

Porta di pietra: Spessore 10 cm; durezza 8; pf 60; CA 5; CD per sfondarla 28.

VIAGGIARE VERSO E DAL NODO

Chiunque sia in possesso del *globo dell'oblio* o del *globo della morte argentata* con incastonata all'interno la gemma di fuoco, può teletrasportarsi automaticamente da qualsiasi parte del nodo al Portale del Fuoco (area 32 del tempio riscoperto).

Nonostante la sua somiglianza e "prossimità", il Nodo del Fuoco non ha una connessione specifica con il Piano Elementale del Fuoco. Tuttavia, le creature nel nodo, fatta eccezione per gli efreet, non possono viaggiare verso quel Piano Elementale (il piano nativo di molti di loro) senza qualche tipo di assistenza esterna.

SICUREZZA/ORGANIZZAZIONE

A meno che qualcuno proveniente dal tempio riscoperto non sia giunto al Nodo del Fuoco e abbia avvertito i suoi abitanti di un possibile attacco (inverosimile, a meno che non si siano ritirati qui per sicurezza), le creature del nodo non possono avere idea se i nuovi venuti siano alleati o nemici. I personaggi che fanno credere di essere membri del culto possono oltrepassare la maggior parte degli abitanti, dato che questi non conoscono così bene la gerarchia dell'organizzazione da riconoscere chi sia veramente un chierico e chi no.

Cosa ben diversa per Maliskra e Imix (vedi area 9). Maliskra riconosce di vista tutti i sognatori di morte (bonus di +4 alle prove di Osservare per scoprire un camuffamento) ed è difficile da raggirare (Percepire Inganni +6). Imix riconosce a vista gli adoratori dell'Antico Occhio Elementale/Tharizdun.

Tutte le creature all'interno del nodo obbediscono agli ordini di Imix per paura, e lo difendono quando è minacciato.

LEGENDA DEL NODO DEL FUOCO

Molte di queste aree attualmente sono vuote, anche se ci potrebbero essere più abitanti se appropriato alla campagna in corso.

1. Arrivo (LI 9)

Questa è una stanza a forma di diamante, con muri di nera roccia vulcanica e otto porte fatte di pietra grigio carbone rinforzate con dell'ottone. In una punta del diamante si trova uno strano tipo di sedia d'ottone priva di schienale, costruita per una grande creatura.

Le creature che si teletrasportano qui dall'area 32 del tempio riscoperto appaiono al centro della stanza.

Creature: Una salamandra nobile è a capo dell'entrata del Nodo del Fuoco. Oltre a impugnare una *lancia lunga Enorme+3*, indossa un *anello di velocità* (stessi effetti degli *stivali della velocità*).

Salamandra nobile: pf 115; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

Tattiche: La salamandra nobile non attacca coloro che fanno credere di essere cultisti, ma domanda loro perché siano venuti.

In caso di combattimento, evoca un elementale del fuoco Enorme e quindi lancia *dissolvi magie*, tentando di eliminare qualsiasi protezione dal fuoco in possesso dei suoi nemici. Subito dopo, usa la sua azione parziale extra derivante da *velocità* per compiere un attacco completo e lancia *palla di fuoco* o *muro di fuoco* ogni round.

2. Bodak (LI 10)

Un grande idolo demoniaco si erge nella stanza, la sua forma simile a un gargoyle che si innalza con ali spiegate in posa d'attacco. I muri hanno incisioni di vulcani eruttanti e torrenti di lava.

Creature: Un paio di bodak si nascondono alla base della statua. Ognuno impugna uno *spadone+2*.

Bodak (2): pf 56, 59; *spadone+2*, +8 mischia, 2d6+3 danni; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 29.

Tattiche: Gli intrusi possono accidentalmente cadere vittime dello sguardo dei bodak nascosti, ma le creature attaccano solamente se minacciate o se viene ordinato loro da Imix.

3. Giganti (LI 12)

Qui i muri hanno spuntoni di ferro inchiodati in strane forme che rappresentano immagini di teschi, simboli dell'Antico Occhio Elementale e altri disegni ancora più singolari. Un massiccio tavolo di ferro e due sgabelli si trovano al centro della stanza, mentre due letti molto grandi sono appoggiati ai muri.

Sono presenti quattro di queste stanze.

Creature: Due giganti del fuoco alloggiano assieme in ogni stanza, annoiati e desiderosi che accada qualcosa di stimolante.

Giganti del fuoco (2): pf 130, 159; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 92.

Tattiche: I giganti sono maldisposti ma non attaccano a meno che non siano avvertiti del pericolo. Per esempio, se sentono rumori di combattimento in un'altra area, si preparano per la battaglia e suppongono che il prossimo sconosciuto incontrato sia ostile.

Se minacciati, un gigante si fa immediatamente avanti con l'arma in pugno, mentre l'altro ribalta il tavolo e scaglia rocce da dietro (ottenendo metà copertura).

4. Elementali (LI 12)

Incisioni sul muro mostrano piante ed edifici che bruciano, e persone che fuggono avvolte dalle fiamme. Sembra quasi che questa stanza stia ardendo, ma poi notate i volti che sbirciano dal fuoco compiaciuti, che si animano e vengono verso di voi.

Sono presenti tre di queste stanze.

Creature: Tre elementali del fuoco maggiori dimorano in ognuna di queste stanze e attaccano qualunque creatura non di fuoco che si avvicini. Essi considerano che sia responsabilità di quanti non dovrebbero essere attaccati (chierici dell'Antico Occhio Elementale, ad esempio) difendersi e dimostrare la propria identità.

Elementali del fuoco maggiori (malvagi) (3): pf 171, 178, 190; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 77.

5. Forgia delle salamandre (LI 10)

Il suono di un martello battuto sul metallo vi dà il benvenuto mentre vi avvicinate.

Questa stanza ha molte fosse fiammeggianti, e intorno ad esse vi sono incudini, tenaglie, martelli, e ogni tipo di utensile. Il metallo fuso è raccolto in pozze sul pavimento, che alla fine si raffreddano abbastanza per formare degli oggetti solidi.

Sono presenti due di queste stanze. Le fosse sono profonde 3 metri e piene di carboni ardenti.

Creature: Sei salamandre lavorano qui, ma metà di queste si trovano all'interno delle fosse infuocate e inizialmente potrebbero non essere visibili.

Salamandre comuni (6): pf 33, 34, 38, 39, 40, 44; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

Tattiche: Queste creature sono intente a fabbricare armi per il tempio. Ignorano i nuovi venuti a meno che non siano attaccate o altrimenti avvisate.

Tesoro: Le salamandre hanno completato 2d4 cadauno di lance lunghe, tridenti e spadoni perfetti.

6. Scheletri ardenti (LI 9)

Ossa annerite giacciono sparse in questa stanza. Improvvisamente, le ossa cominciano a unirsi da sole formando scheletri che bruciano nelle fiamme e avanzano minacciosi.

Sono presenti due di queste stanze (24 scheletri in tutto).

Creature: Le ossa formano dodici scheletri ardenti che attaccano qualsiasi creatura non di fuoco che non sia in grado di intimorirli o controllarli.

Scheletri ardenti (12): pf 25, 30, 31, 31, 32, 32, 33, 34, 37, 39, 40, 40; vedi Appendice 1.

7. Efreet (LI variabile)

I muri di questa stanza sono ricoperti di piastre di ottone incise con un intricato disegno astratto che sembra alquanto minaccioso. Gli unici mobili della stanza sono un enorme forziere di ottone provvisto di intricate incisioni e una grossa scodella d'ottone su uno scaffale, piena di carne cotta.

Le aree segnate con una P sulla mappa 26 sono incantate con una *immagine permanente* raffigurante un enorme testa di drago rosso che sbircia dall'angolo, guardando verso le porte. Serve a spaventare gli intrusi.

Trappole (LI 10 ciascuna): Ogni area segnata con una T sulla mappa è una trappola a fossa, profonda 18 metri, gli ultimi 3 metri riempiti di magma.

Botola con fossa: GS 10; profonda 18 metri (6d6), fondo pieno di magma (20d6 per round); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitare; Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Creature (LI 10): Due efreet dimorano in questa stanza.

Efreet (2): pf 60, 62; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 89.

Tattiche: A questi efreet piace usare *forma gassosa* e ingannare gli avversari facendoli fuggire sulle trappole, o diventare invisibili per sorprenderli in mischia.

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 30), e contiene 981 mp, 3.549 mo, 4.320 ma, e 8.346 mr. Uno degli efreet è in possesso della chiave.

8. Demone (LI 15)

Questa lunga stanza puzza di morte e decomposizione. È coperta per tutta la sua lunghezza da cadaveri inchiodati alle nere pareti di pietra, la loro carne cotta dal calore del posto. Alla fine di questo lungo corridoio degli orrori è situata una stanza ovale piena di ossa e armi infrante. La parete lontana reca il simbolo dell'Antico Occhio Elementale dipinto col sangue.

Creature: Quest'area è abitata da un glabrezu. È un servitore dell'Antico Occhio Elementale ma in realtà è irritato dalla presenza di Imix. Per questo motivo il demone viene in aiuto del principe solo se gli viene ordinato. Per adesso, attende un'occasione migliore, sapendo che la Triade dovrà alla fine rivolgersi a lui. È celato a tutti, infatti, che il demone possiede le rimanenti tre *gemme del potere elementale*.

Glabrezu: pf 80; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41.

Tattiche: Questo demone è la creatura più malvagia all'interno del nodo, ma è anche la più portata a parlare agli avventurieri, in particolar modo se fanno credere di essere cultisti. Può dire loro dove si trova Imix, e che il "Campione del Male Elementale" ha evocato il principe non

molto tempo prima. Il demone li informa anche che gli altri nodi non possono essere raggiunti finché i loro *portali* nel Tempio del Male Elementale non saranno scoperti, e le corrispondenti *gemme del potere elementale* trovate (sorride maleficamente pronunciando questa ultima parte).

Tesoro: Nascosta in ognuna delle bocche di tre cadaveri appesi c'è una delle altre tre *gemme del potere elementale*. Queste sono necessarie per completare il *globo dell'oblio* o il *globo della morte argentata*.

9. Trono di Imix (LI 17)

Questa lunga sala piena di fosse circolari infuocate ha un cerchio bianco e argentato largo 2,4 metri, posto nella pietra a una estremità. Intorno ad esso immagini di fumo grigio sono dipinte sulle pareti.

Nell'altra più stretta estremità c'è un massiccio trono che riempie un'alcova. È costruito in vetro pieno di fiamme crepitanti, dando l'impressione di essere fatto interamente di fuoco. Due enormi rubini luccicano dalla parte superiore del trono.

Il soffitto è alto almeno 15 metri. Sopra il trono delle rune fiammeggianti ardono con un messaggio.

Le rune sono in Ignan. Dicono: "Qui risiede Imix, Principe del Male Elementale, Signore del Fuoco."

Se il Nodo dell'Aria fosse accessibile, stare nel cerchio trasporterebbe fino a otto personaggi alla volta in quel nodo. Ora però, non funziona.

Creature: Ci sono due esseri in questa stanza. Il primo è Maliskra, la rappresentate della Triade nel nodo, incaricata di mantenere le sue creature soddisfatte e al sicuro, in attesa che arrivi il momento di liberare il Dio Oscuro. Mezzo-medusa/mezzo-elementale del fuoco, Maliskra è stata a lungo addestrata dal culto per ricoprire questa posizione. Le sue scaglie sono di un rosso lucente e i suoi occhi brillano di un bagliore giallo sulfureo. Maliskra possiede il *globo dell'oblio*.

Il secondo è ovviamente Imix. Questa creatura alta 15 metri è una massa rossa infuocata di aspetto umanoide, ma essenzialmente priva di tratti caratteristici, fatta eccezione per gli occhi che bruciano di un bianco intenso. Impugna uno *spadone infuocato+2* Colossale tempestato di rubini (che aumentano il suo valore di 10.000 mo). Imix è incredibilmente fiero e fiducioso di causare presto la distruzione di ogni cosa liberando Tharizdun, un'idea che lo fa fremere di gioia.

Maliskra: Mezzo-medusa/mezzo-elementale del fuoco Chr5/Sognatore di morte1; pf 71; vedi Appendice 3.

Imix, Principe del Fuoco Malvagio: pf 342; vedi Appendice 3.

Tattiche: Maliskra è cosciente di quanto Imix sia importante per la sua causa e non si allontana mai dal suo fianco. La mattina presto lancia *vigore* e *forza straordinaria* su se stessa e *scudo della fede* appena prima della battaglia.

In combattimento, Maliskra tiene le distanze, usando incantesimi (*blocca persone, cecità/sordità, comando* e la sua pergamena con *influenza sacrilega*) e il suo attacco con lo sguardo più a lungo possibile, prima di entrare in mischia. Ad Imix piace il combattimento e assale subito i nemici per farli a pezzi con la spada, in pratica ignorando le proprie capacità magiche.

Tesoro: Oltre agli altri oggetti che si possono trovare nella stanza, i due rubini nel trono valgono 5.000 mo ciascuno.

10. Portale per il Nodo dell'Acqua

Un corridoio lungo e ampio, le cui pareti sono scavate in modo da sembrare nuvole di vapore, conduce in una stanza con un grande quadrato blu-verde incassato nel pavimento.

Se il Nodo dell'Acqua fosse accessibile, entrare nel quadrato trasporterebbe fino a otto personaggi alla volta in quel nodo. Ora però, non funziona.

11. Portale per il Nodo della Terra

Un triangolo marrone è incassato nel pavimento all'interno di questa stanza triangolare. Il muro più distante dal simbolo mostra un enorme ma rozzo murale di pietre brucianti che cadono dal cielo notturno, distruggendo una città.

Se il Nodo della Terra fosse accessibile, entrare nel triangolo trasporterebbe fino a otto personaggi alla volta in quel nodo. Ora però, non funziona.

INCONTRI AGGIUNTIVI

Il Nodo del Fuoco è poco popolato. Se il DM desidera più incontri, può aggiungerne uno o più fra i seguenti come incontri casuali o come abitanti di qualcuna delle stanze vuote.

- Sei mephit del fuoco (LI 8); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 126.
- Sette mephit del vapore (LI 8); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 126.
- Sei mephit del magma (LI 8); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 126.
- Otto rast (LI 11); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 147.
- Piroidra con undici teste (LI 12); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 109.
- Drago rosso adulto giovane (LI 12); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 57 (o usare le statistiche di Chymon, il drago nell'area 1 del Fano Esterno; vedi Appendice 3).

APPENDICE I: NUOVI OGGETTI MAGICI E MOSTRI

I molti nuovi oggetti magici e creature di questa avventura sono descritti in dettaglio qui di seguito.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anelli dell'armatura di forza: Questo paio di anelli di ferro nero per funzionare devono essere indossati in coppia, uno in ogni mano senza alcun altro anello magico. Avvolgono chi li indossa in un campo di energia, che conferisce un bonus di armatura +4 (come se si fosse soggetti all'incantesimo *armatura magica*). Il campo è dannoso al contatto, così qualsiasi creatura che tocchi chi li indossa a mani nude subisce 1d4 danni. Inoltre, grazie al campo di energia, gli attacchi senz'armi di chi li indossa ottengono un bonus di potenziamento +1 e aggiungono 1d4 danni addizionali.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *arma magica, armatura magica, muro di forza*; *Prezzo di mercato:* 45.000 mo; *Peso:* -.

Armatura di chitina: Questa speciale armatura non magica è prodotta dalle pelli organiche di bestie mostruose come gli scarabei giganti. Siccome è organica, è facile muoversi mentre la si indossa. Ha tutte le proprietà di una corazza di piastre, mezza armatura o armatura completa perfetta (a seconda del tipo), inoltre aumenta il bonus di Destrezza massimo per il tipo di armatura di +1. I segreti della costruzione di questa armatura sono conosciuti solo dagli artigiani troglodìti.

Livello dell'incantatore: n/a; *Prerequisiti:* Nessuno; *Prezzo di mercato:* 500 mo (corazza di piastre), 900 mo (mezza armatura), 1.800 mo (armatura completa); *Peso:* Come una normale armatura.

Boccale semprepieno: Con una parola di comando, questo boccale dall'aspetto comune si riempie con 360 grammi d'acqua, birra economica, o vino annacquato (a scelta dell'utilizzatore). Funziona tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *creare acqua*; *Prezzo di mercato:* 800 mo; *Peso:* -.

Bracciale di riduzione: Questo bracciale metallico permette a chi lo indossa di ridurre la sua altezza a metà del normale, come se gli fosse lanciato addosso l'incantesimo *ridurre*. Questo effetto funziona una volta al giorno e dura per 2 ore (e può essere dissolto a volontà da chi lo indossa).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *ridurre*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Filatterio del cambiamento: Chi indossa questo oggetto può invocare l'effetto dell'incantesimo *autometamorfosi* per una durata indefinita (o fino a quando il filatterio non venga rimosso, distrutto o dissolto). Si può adottare una nuova forma solo una volta al giorno. Tuttavia, chi lo indossa può tornare alla sua forma naturale senza limiti.

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

Incenso dei sogni: Questo incenso dal colore scuro è stato creato dagli adoratori di Tharizdun per essere usato con il *turibolo nero* (vedi sotto) e le *torce della rivelazione* (vedi sotto). L'incenso creato per il *turibolo nero* è a forma di palla, mentre quello per le *torce della rivelazione* è a forma di cono. L'incenso non ha alcun effetto quando viene bruciato al di fuori di uno dei due oggetti sopra nominati.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *oscurità*; *Prezzo di mercato:* n/a; *Costo di creazione:* 25 mo; *Peso:* -.

Medaglione di contatto: Una volta al giorno, chi lo indossa può pronunciare una parola di comando e creare un legame telepatico (come *legame telepatico di Rary*) con una persona per la durata di 1 minuto. Il raggio di azione è 1,6 km.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *legame telepatico di Rary*; *Prezzo di mercato:* 5.000 mo; *Peso:* -.

Occhio di guardia: Quest'oggetto Minuscolo a forma di uccello permette al suo possessore di pronunciare una parola di comando e vedere attraverso di esso. L'*occhio di guardia* ha CA 18, durezza 8, pf 5, e non può muoversi da solo eccetto che voltando la testa secondo i desideri del possessore. Non esistono limiti al raggio di azione del potere, se non che il possessore e l'oggetto devono trovarsi sullo stesso piano di esistenza.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *allarme, animale messaggero*; *Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Sferamartello: Questa sfera magica è di 10 cm di diametro, fatta d'argento e coperta di piccoli rubini. Inciso in quattro punti c'è il simbolo di incudine e martello della divinità Moradin. Quando viene sollevata e attivata con una parola di comando, la sfera evoca un martello gigante. Il martello funziona come un'*arma spirituale*, ma infligge 3d6 danni per colpo. (Non bisogna concentrarsi sul martello né tenere sollevata la sfera mentre è in funzione). La *sferamartello* è utilizzabile una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *arma spirituale, arma magica superiore*; *Prezzo di mercato:* 2.500 mo; *Peso:* -.

Spada del Fuoco: Questa *spada corta+2* ha un rombo rosso inciso sul pomo ad indicare la sua alleanza elementale. Quando la spada viene estratta, il possessore ottiene l'effetto di *contrastare elementi (fuoco)*. Una volta al giorno, il possessore può proiettare un'esplosione di fiamme dalla lama che infligge 4d6 danni da fuoco come un attacco di contatto a distanza con un raggio di azione di 12 metri.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *palla di fuoco, protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 13.310 mo; *Costo di creazione:* 6.810 mo + 520 PE; *Peso:* 1,35 kg.

Spada dell'Acqua: Questa *spada lunga+2* ha un quadrato bluverde inciso sul pomo ad indicare la sua alleanza elementale. Quando la spada viene estratta, il possessore ottiene l'effetto di *contrastare elementi (freddo)*. Una volta al giorno, il possessore può proiettare un flusso d'acqua normale dalla lama che infligge 3d6 danni da impatto come un attacco di contatto a distanza con un raggio di azione di 15 metri.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *tempesta di nevischio, protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 12.850 mo; *Costo di creazione:* 6.565 mo + 500 PE; *Peso:* 1,8 kg.

Spada dell'Aria: Questa *spada lunga+2* ha un cerchio d'argento inciso nel pomo ad indicare la sua alleanza elementale. Quando la spada viene estratta, il possessore ottiene l'effetto di *contrastare elementi (elettricità)*. Una volta al giorno, il possessore può proiettare un colpo di vento dalla lama che infligge 2d6 danni da impatto come un attacco di contatto a distanza con un raggio di azione di 30 metri.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *folata di vento, protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 12.315 mo; *Costo di creazione:* 6.315 mo + 480 PE; *Peso:* 1,8 kg.

Spada della Terra: Questo *spadone+2* ha un triangolo marrone inciso sul pomo ad indicare la sua alleanza elementale. Quando la spada viene estratta, il possessore ottiene l'effetto di *contrastare elementi (acido)*. Una volta al giorno, il possessore può proiettare un'esplosione di pietra solida dalla lama che infligge 3d6 danni da impatto come un attacco di contatto a distanza con un raggio di azione di 18 metri.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *pietra magica, protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 12.850 mo; *Costo di creazione:* 6.565 mo + 500 PE; *Peso:* 6,75 kg.

Torcia della rivelazione: Questa torcia di ferro nero ha una testa a coppa che è modellata per poterci inserire facilmente l'*incenso dei sogni* a forma di cono (vedi sopra). Quando l'*incenso dei sogni* viene messo dentro la torcia e acceso, produce una luce violetta del raggio di 3 metri e raffredda l'aria. Queste torce hanno uno scopo molto preciso: la rivelazione di specifici oggetti nascosti magicamente all'interno dei templi e dei santuari dedicati a Tharizdun.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Non può essere creata (i segreti della sua creazione sono andati perduti); *Prezzo di mercato:* n/a.

Tunica porpora di Tharizdun: Queste tuniche hanno dei cappucci a punta e maniche così lunghe da coprire le mani di chi le indossa di almeno 15 cm. Servono a proteggere dal freddo tipico dei templi dedicati al Dio Oscuro. Non fanno null'altro, e non forniscono alcuna protezione magica contro il freddo normale (oltre a quella che potrebbe fornire una tunica comune).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Non può essere creata (i segreti della creazione di questo oggetto sono andati perduti); *Prezzo di mercato:* n/a; *Peso:* 0,45 kg.

Turibolo nero: Si tratta di un incensiere per bruciare l'incenso, un uovo nero di ferro (con dei cardini per aprirlo e inserirvi all'interno l'incenso) appeso a una catena in modo da trasportarlo con facilità. L'incensiere a forma di uovo ha dei fori per far uscire l'odore d'incenso. Questo congegno ha diverse funzioni all'interno dei templi dedicati a Tharizdun, perlopiù di difesa. (Queste funzioni sono descritte nell'avventura nelle stanze in cui il *turibolo nero* è efficace). Funziona solo quando una palla di *incenso dei sogni* (vedi sopra) viene bruciata al suo interno.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Non può essere creato (i segreti della creazione di questo oggetto sono andati perduti); *Prezzo di mercato:* n/a; *Peso:* 0,45 kg.

Verga di forza: Questa verga è fatta di ferro nero ed è lunga 45 cm e larga 1,25 cm. La verga ha tre funzioni, ognuna delle quali può essere utilizzata, in qualsiasi combinazione, cinque volte al giorno:

Esplosione di forza: Un'esplosione di forza si proietta dalla verga con un raggio di azione di 30 metri. Questa esplosione funziona come un attacco di contatto a distanza e infligge 10d6 danni da forza.

Muro di forza: Come l'incantesimo omonimo.

Lama di forza: Una lama di forza brillante lunga 9 metri scaturisce dalla verga e dura per 10 round. Può essere utilizzata come una *spada lunga dell'energia luminosa+1*.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *dardo incantato, muro di forza, spada di Mordenkainen*; *Prezzo di mercato:* 125.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Verga tentacolare: Questa verga esiste in due varianti: la verga tentacolare maggiore e la verga tentacolare minore. Entrambe sembrano delle lunghe e sinuose verghe di materiale sconosciuto (ma probabilmente organico). La verga minore termina in tre "rami", mentre quella maggiore ne ha sei.

A comando, questi rami si animano e lottano come tentacoli, utilizzando il proprio bonus di attacco (compreso il bonus di potenziamento +3 della verga) piuttosto che il bonus del possessore. Gli attacchi della verga sono considerati un'azione standard per il possessore.

Gli attacchi dei tentacoli seguono tutte le normali regole degli attacchi di lotta, con due eccezioni: questi attacchi non provocano attacchi di opportunità e il possessore non deve entrare nello spazio del bersaglio per continuare la lotta. Il tentacolo, e non il possessore, viene considerato il lottatore (e il possessore non subisce nessuna delle penalità per essere lui il lottatore). Considerare la verga una creatura di taglia Media ai fini dello speciale modificatore di taglia per le prove di lottare.

Ogni verga ha uno o più poteri speciali che agiscono su qualsiasi bersaglio toccato da tre (o sei) dei suoi tentacoli nello stesso round (che i tentacoli stiano o meno lottando con il bersaglio).

Se tutti e tre i tentacoli di una verga minore toccano un bersaglio, questi deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o subire l'effetto di un incantesimo *lentezza* per 12 round. Se tre qualsiasi dei tentacoli di una verga maggiore toccano un singolo bersaglio, questi deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o subire l'effetto di un incantesimo *scagliare maledizione* (una penalità di potenziamento -4 permanente ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove). Se tutti e sei i tentacoli di una verga maggiore toccano un singolo bersaglio nello stesso round, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o subire 1 punto di risucchio permanente di Destrezza.

Ogni tentacolo ha durezza 10, pf 20, e una CD per romperlo di 30.

Verga	Numero di attacchi	Bonus di attacco/ Prova di lottare*	Danni*	For
Minore	3	+9	6 danni	16
Maggiore	6	+15	9 danni	22

*Questi valori comprendono il bonus di Forza della verga.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *animare oggetti*, *scagliare maledizione* (solo verga maggiore), *tentacoli neri di Evard*, *lentezza* (solo verga minore); *Prezzo di mercato:* 21.000 mo (*verga minore*) o 57.000 mo (*verga maggiore*); *Peso:* 1,35 kg.

NUOVI ARTEFATTI MINORI

Gemme del potere elementale: Esistono quattro di queste gemme, ciascuna delle quali deve essere inserita in uno dei tre globi magici: il *globo dell'oblio*, il *globo della morte dorata* (ora distrutto) o il *globo della morte argentata*.

Ogni gemma, quando viene toccata, trasporta quel personaggio e tutte le creature entro 15 metri al corrispondente nodo elementale. Questa capacità funziona solo se il *portale* nel Tempio del Male Elementale corrispondente a quel nodo è stato ripulito e reso funzionale.

Queste gemme possono essere posizionate dentro uno dei *globi* (*oblio* o *morte argentata*), che permettono di utilizzarne i pieni poteri.

Queste gemme non vengono distrutte insieme al *globo* in cui sono incastonate. Invece, vengono rispedite verso uno o più dei nodi elementali.

Pietra del demone: Questa roccia scura sembra avere l'aspetto naturale di una piccola creatura demoniaca con ali da pipistrello avvolte intorno al corpo. È semitrasparente con un centro oscuro che a volte sembra muoversi. A volte sembra bisbigliare, e se uno ascolta attentamente, il bisbiglio può essere compreso: un suggerimento malvagio e terribile a compiere qualche orribile atto. Nel frattempo, però, il suo possessore guadagna un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire, ai danni da arma, alle prove di abilità e ai tiri salvezza.

Dopo un giorno di vicinanza (entro 1,5 metri) con la pietra, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o fare come gli viene ordinato dalla pietra e diventare di allineamento caotico malvagio. Se il tiro salvezza riesce, deve essere effettuato un altro tiro salvezza per ogni giorno successivo, con la CD che aumenta di 1 ogni volta.

I personaggi convertiti al male dalla pietra del demone sono particolarmente aberranti per le loro orribili e sadiche azioni.

Una volta che il personaggio è diventato totalmente malvagio (oppure se era già malvagio all'inizio), la pietra non deve più rimanere in suo possesso per fargli guadagnare il bonus di fortuna. Esso dura fino a quando la fragile pietra non viene distrutta (durezza 4, pf 10, CD per romperla 24) o fino a quando qualcun altro non soccombe alla sua tentazione (fallisce il suo tiro salvezza sulla Volontà mentre si trova vicino ad essa).

Quando un personaggio che è stato convertito al male dalla pietra perde il suo legame con essa (se viene distrutta o se trova una nuova vittima) gli torna la consapevolezza dei suoi atti malvagi, gettandolo di solito in uno stato di profonda costernazione.

NUOVI ARTEFATTI MAGGIORI

Globo dell'oblio: Questo artefatto sembra un teschio di cristallo trasparente e arrotondato con quattro piccole nicchie equidistanti intorno alla sua "sommità". Questo è il "globo maestro" da cui vennero modellati il *globo della morte dorata* (ora distrutto) e il *globo della morte argentata*.

Di per sé, il *globo* ha questi poteri, accessibili a volontà: *individuazione del bene*, *individuazione del male*, *rivela bugie*, *incuti paura* e una volta al giorno, *demenza*. I poteri del *globo* e il loro utilizzo vengono comunicati mentalmente dal *globo* al suo possessore.

Le seguenti capacità e penalità non vengono invece descritte mentalmente dal *globo*:

- Nessun incantesimo divino lanciato da un chierico di Tharizdun o dell'Antico Occhio Elementale può avere effetto sul possessore quando impugna il *globo* (come se il chierico fallisse una prova di resistenza agli incantesimi contro il possessore).
- Il possessore conosce la locazione del *globo della morte argentata* (e del *globo della morte dorata* se esistesse ancora) come se avesse lanciato un incantesimo *rivela locazioni*.
- Il possessore può comandare le creature malvagie come se stesse usando *suggestione di massa* (CD 20). Ogni volta che questa capacità viene utilizzata, il possessore subisce 1 punto di risucchio permanente di Carisma.
- Se il possessore è un incantatore divino di allineamento buono, riceve 1 livello negativo mentre è in contatto con il *globo*.

Il globo con le gemme del potere elementale: Il *globo dell'oblio* ottiene i seguenti poteri quando una delle *gemme del potere elementale* vi viene inserita:

- Una capacità magica utilizzabile una volta al giorno:
  Fuoco: Colpo infuocato.
  Acqua: Muro di ghiaccio.
  Aria: Volare.
  Terra: Muro di pietra.
- *Spostamento planare* da e verso il corrispondente piano elementale a volontà come una capacità magica.
- Immunità ai danni ambientali subiti sul corrispondente piano elementale, oltre che le seguenti immunità/capacità:
  Fuoco: Immunità al fuoco.
  Acqua: Respirare sott'acqua a volontà (solo il possessore).
  Aria: Caduta morbida a volontà, immune a qualsiasi gas.
  Terra: Immunità alla pietrificazione e ai veleni.
- *Evoca mostri VIII* (solo elementali del tipo corrispondente) come capacità magica una volta a settimana.
- *Evoca mostri VII* (solo esterni malvagi) come capacità magica una volta a settimana.

Distruggere il globo: Il *globo dell'oblio* non può essere distrutto fino a quando il *globo della morte argentata* è ancora integro. Quando il globo minore viene distrutto, il possessore può ordinare al *globo dell'oblio* di consumarsi e diventare una *sfera annientatrice*, se tutte e quattro le gemme del potere elementale sono inserite.

Globo della morte argentata: Questo artefatto sembra un teschio d'argento arrotondato con quattro piccole nicchie equidistanti intorno alla sua "sommità". Come il *globo della morte dorata* (ora distrutto) si tratta di una copia minore del *globo dell'oblio*.

Di per sé, il *globo* ha questi poteri, accessibili a volontà: *individuazione del bene*, *individuazione del male*, *rivela bugie*, *incuti paura* e *veleno*. I poteri del *globo* e il loro utilizzo vengono comunicati mentalmente dal *globo* al suo possessore.

Le seguenti capacità e penalità non vengono invece descritte mentalmente dal *globo*:

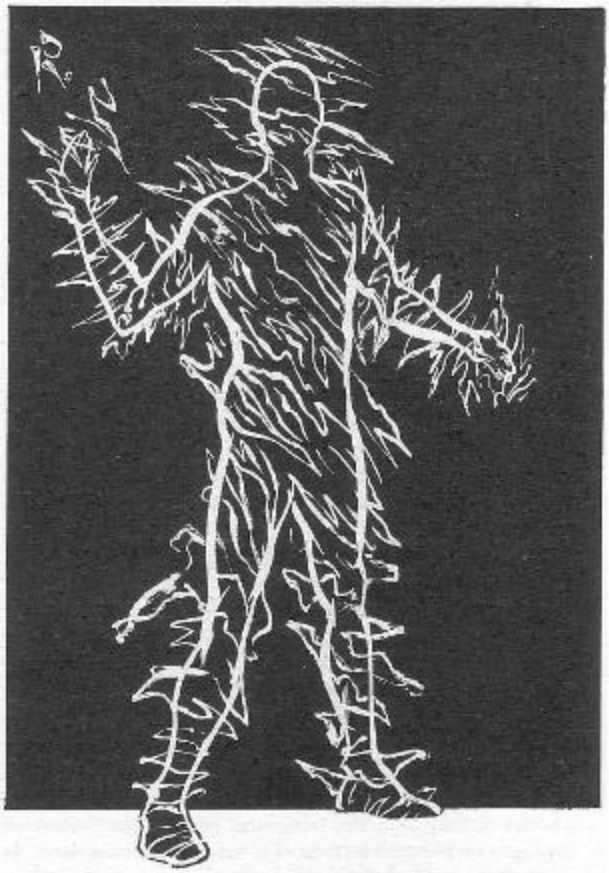
- Nessun incantesimo divino lanciato da un chierico di Tharizdun o dell'Antico Occhio Elementale può avere effetto sul possessore quando impugna il *globo* (come se il chierico fallisse una prova di resistenza agli incantesimi contro il possessore).
- Il possessore può comandare le creature malvagie come se stesse usando *suggestione di massa* (CD 20). Ogni volta che questa capacità viene utilizzata, il possessore subisce 1 punto di risucchio permanente di Carisma.
- Il possessore del *globo dell'oblio* conosce la locazione del *globo della morte argentata* come se avesse lanciato un incantesimo *rivela locazioni*.
- Se il possessore è un incantatore divino di allineamento buono, riceve 1 livello negativo mentre è in contatto con il *globo*.

Il globo con le gemme del potere elementale: Il *globo della morte argentata* ottiene i seguenti poteri quando una delle *gemme del potere elementale* vi viene inserita:

- Una capacità magica utilizzabile una volta al giorno:
  Fuoco: Colpo infuocato.
  Acqua: Muro di ghiaccio.
  Aria: Volare.
  Terra: Muro di pietra.
- *Spostamento planare* da e verso il corrispondente piano elementale a volontà come una capacità magica.
- Immunità ai danni ambientali subiti sul corrispondente piano elementale, oltre che le seguenti immunità/capacità:
  Fuoco: Immunità al fuoco.
  Acqua: Respirare sott'acqua a volontà (solo il possessore).
  Aria: Caduta morbida a volontà, immune a qualsiasi gas.
  Terra: Immunità alla pietrificazione e ai veleni.
- *Evoca mostri VII* (solo elementali del tipo corrispondente) come capacità magica una volta a settimana.
- *Evoca mostri VI* (solo esterni malvagi) come capacità magica una volta a settimana.

Distruggere il globo: Il *globo della morte argentata* può essere distrutto solo se tutte le gemme vengono appropriatamente inserite. Deve poi essere sottoposto ai seguenti effetti, in successione e nell'ordine appropriato, che produrranno la rottura del *globo*:

- Un vento di 80 km/h o superiore.
- Un colpo portato da un maglio fatto di un solido pezzo di granito.
- Una fiamma molto calda (480° C).
- Acqua molto fredda (0° C).



NUOVI MOSTRI

Folgoratore

Esterno Medio
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 1,5 m, volare 9 m (perfetta)
CA: 14 (+4 Des)
Attacchi: Contatto +7 mischia
Danni: Contatto 1d8 elettricità
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Elettricità
Qualità speciali: Scarica folgorante, riduzione del danno 20/+2, immunità, resistenza al fuoco 10, resistenza al freddo 10
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 10, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 8
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +5
Talenti: Arma Preferita (contatto)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario o sciame (2-11)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

I folgoratori provengono da qualche strano posto ultraterreno fatto di fulmini ed elettricità. Le loro motivazioni sembrano molto misteriose, ma esibiscono uno scarso senso di auto-conservazione da un punto di vista umano.

Sembrano umanoidi di un colore blu scintillante composti interamente di energia elettrica.

Combattimento

L'intera esistenza di un folgoratore sembra basata sulla possibilità di scaricare la sua energia. La quantità di carica posseduta da un folgoratore viene misurata dai suoi punti ferita. Sia i danni che subisce che quelli che infligge vengono sottratti dai suoi punti ferita totali. Quando raggiunge 0 punti ferita o meno, scompare.

Elettricità (Str): L'attacco di contatto del folgoratore infligge 1d8 danni da elettricità. I danni vengono inflitti anche al folgoratore.

Scarica folgorante (Str): Se toccato a pelle nuda (anche quando viene colpito in combattimento da un pugno o da un artiglio) o con un'arma metallica, il folgoratore infligge 1d8 danni all'attaccante. La cosa funziona che l'attacco sia o meno in grado di danneggiare il folgoratore. I danni inflitti vengono sottratti anche dai punti ferita totali del folgoratore.

Immunità (Str): I folgoratori sono immuni a effetti che influenzano la mente, veleni, paralisi, stordimento e malattie. Non sono soggetti a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche o risucchio di energia.

Grell

Aberrazione Media
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 1,5 m, volare 9 m (perfetta)
CA: 16 (+2 Des, +4 naturale)
Attacchi: 10 tentacoli +4 mischia, morso -1 mischia
Danni: Tentacoli 1d4+1 e paralisi, morso 2d4
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, paralisi
Qualità speciali: Vista cieca, immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, rigenerazione dei tentacoli, volare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +8
Talenti: Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario o branco (2-7)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

I grell sono orribili creature deformi che ricordano agli altri dei giganteschi cervelli fluttuanti muniti di tentacoli. Questi perfidi predatori possiedono un grosso corpo bulboso con della pelle grigia e raggrinzita, un becco affilato ma nessun'altra caratteristica visibile. Dieci lunghi tentacoli spinosi pendono dalla parte inferiore del corpo. Il grell fluttua nell'aria di propria volontà.

Combattimento

Un grell preferisce tendere imboscate, utilizzando i suoi tentacoli per paralizzare un avversario, e poi fuggire con la vittima verso la sua tana per divorarla. Le creature sono astute ed evitano i confronti diretti con gruppi numerosi. Può attaccare con tutti i suoi tentacoli, contro qualsiasi numero di avversari, nello stesso round. Morderà solo le prede paralizzate o come ultima risorsa.

Vista cieca (Str): Un grell può individuare le prede tramite l'olfatto e le vibrazioni entro 18 metri.

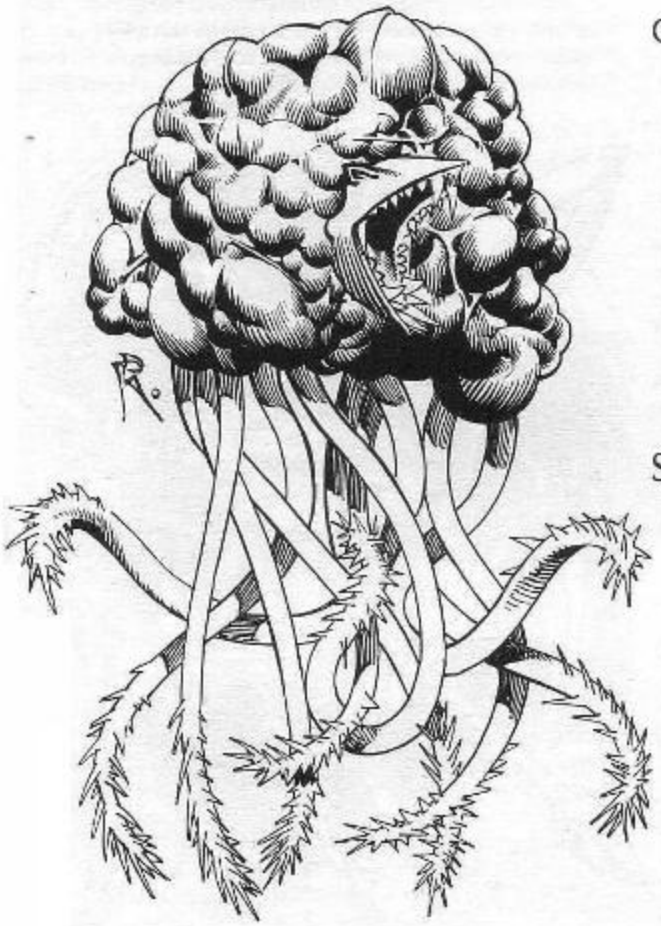
Afferrare migliorato (Str): Quando un grell colpisce con un tentacolo, cerca di lottare come azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se riesce a trattenere, infligge automaticamente 1d4+1 danni ogni round fino a che l'avversario non si libera. Se il grell riesce a lottare con un avversario con due tentacoli e il suo attacco paralizzante ha successo (vedi sotto), cercherà di trasportare via la vittima per divorarla.

Paralisi (Str): I tentacoli di un grell hanno delle piccole spine come quelle di una seppia (sebbene si tratti di un tipico caso di evoluzione convergente). Quando un grell riesce ad afferrare qualcuno, questi deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o rimanere paralizzato per 4 round.

Rigenerazione dei tentacoli (Str): Un grell può rigenerare i tentacoli persi in un giorno.

Volare (Str): Il corpo di un grell fluttua magicamente. Questa capacità di fluttuare gli permette di volare come per l'incantesimo omonimo a una velocità di 9 metri. Inoltre, gli garantisce un effetto permanente di *caduta morbida* con un raggio di azione personale.

Abilità: Un grell ottiene un bonus razziale +2 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente.



Rana gigante

Bestia magica Media
Dadi Vita: 3d10+12 (28 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m
CA: 14 (+4 naturale)
Attacchi: Lingua +2 a distanza, morso +2 mischia, o morso +6 mischia
Danni: Lotta con lingua, morso 2d6+2, o morso 2d6+6
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m (3 m con la lingua)
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, ingoiare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 18, Int 2, Sag 9, Car 6
Abilità: Nascondersi +4, Osservare +1

Clima/Terreno: Terreni, acquatici o sotterranei temperati o caldi
Organizzazione: Solitario, o branco (2-5)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

Le rane giganti sono massicci predatori anfibi che si nutrono di qualsiasi cosa possano afferrare con le loro lingue. A differenza delle rane più piccole, hanno in bocca grandi denti affilati.

Non sono più intelligenti delle loro cugine più piccole, e vivono nello stesso tipo di ambiente.

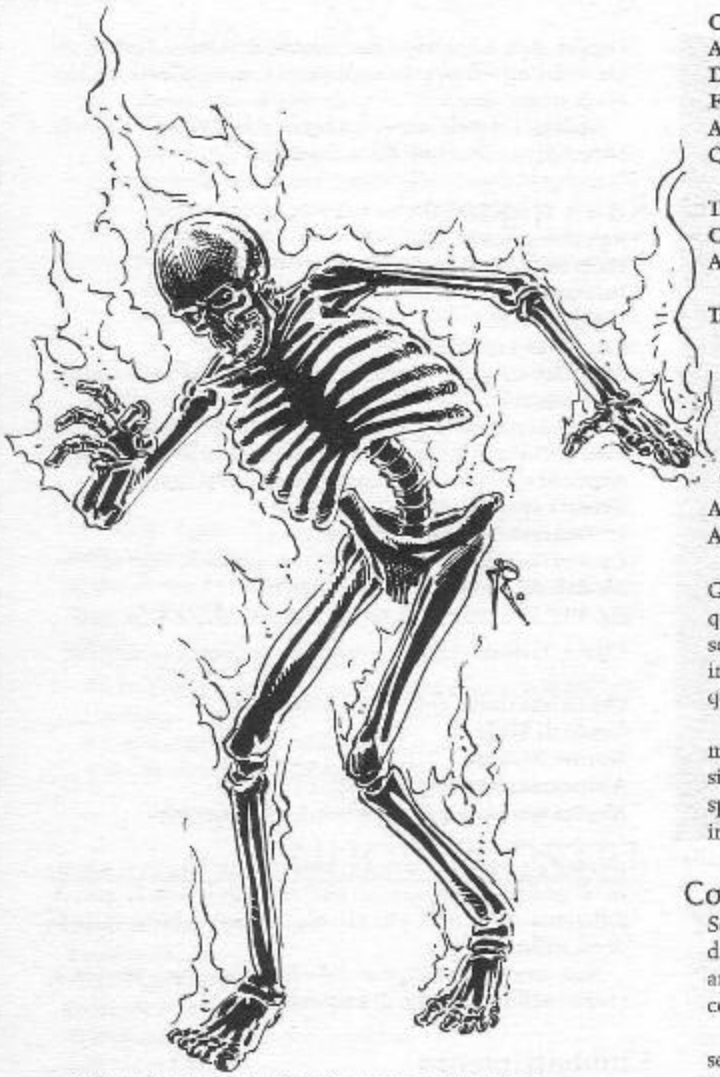
Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, la rana gigante deve colpire con la lingua. Le vittime Medie o più piccole afferrate vengono trascinate verso la bocca nello stesso round per un attacco con il morso.

Ingoiare (Str): La rana gigante può ingoiare una creatura di taglia Piccola o inferiore nel round seguente in cui è riuscita ad afferrarla. Una creatura ingoiata può scalare la rana con una prova di lottare effettuata con successo, tornando nella bocca della rana dove deve effettuare con successo un'altra prova di lottare per liberarsi. Una creatura ingoiata può anche aprirsi la strada utilizzando gli artigli o armi taglienti Piccole o Minuscole per infliggere 10 danni alle interiora della rana (CA 14). La rana può ingoiare solo una creatura Piccola, quattro creature Minuscole, sedici creature Minute o trentadue creature Piccolissime alla volta.

Scheletro ardente

Non morto Medio
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m
CA: 16 (+2 Des, +4 naturale)
Attacchi: Schianto +4 mischia
Danni: Schianto 1d6+1 e 1d6 da fuoco
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Fuoco
Qualità speciali: Non morto, immune al fuoco
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos -, Int 10, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +9, Osservare +9, Scalare +5
Talenti: Arma Preferita (schianto), Sensi Acuti



Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario, banda (2-5) o branco (6-11)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Medio)

Gli scheletri ardenti sono non morti che infestano zone legate al fuoco: vulcani, forge, fosse infuocate e così via. Sono di solito gli spiriti animati di coloro che morirono tra le fiamme e sono tornati a seminare la distruzione. Lasciati a se stessi, cercano di cancellare la vita e bruciare tutto ciò che trovano.

Questi non morti sembrano dei normali scheletri, ma le ossa sono di solito carbonizzate. Un'aura di fiamme tremolanti, particolarmente intesa intorno alle mani e al teschio, è sempre visibile, e i loro occhi brillano come tizzoni ardenti.

Combattimento

Questi non morti si lanciano dritti in combattimento.

Non morto: Immune a effetti che influenzano la mente, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

Immunità (Str): Gli scheletri ardenti sono immuni al freddo e al fuoco. Siccome non hanno organi interni o carne, subiscono solo danni dimezzati dalle armi perforanti o taglienti.

Spirito della lama

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 9d12 (58 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m, volare 24 m (buona)
CA: 16 (+4 Des, +2 deviazione)
Attacchi: Tocco incorporeo +8 mischia
Danni: Tocco incorporeo 1d4
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Animare armi
Qualità speciali: Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For -, Des 18, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +14, Cercare +10, Intimidire +12, Nascondersi +16, Orientamento +10, Osservare +14
Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti

---

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: 1d6+1 armi con lama perfette (vedi sotto)
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 10-18 DV (Medio)

Gli spiriti della lama sono i resti non morti di potenti fabbri, quasi sempre legati alla propria forgia. Gli spiriti della lama sono spesso, ma non sempre, gli spiriti di nani che restano a infestare il mondo, attaccando con malizia e disprezzo chiunque giunga nel posto da loro infestato.

Uno spirito della lama appare come un nugolo di armi di metallo fluttuanti intorno a un volto semitrasparente con rossi occhi incandescenti, simili ai tizzoni di una forgia. Viene spesso accompagnato da suoni spettrali di metallo cozzante e inspiegabili vampate di calore.

Combattimento

Sebbene uno spirito della lama abbia un tocco incorporeo che distrugge i corpi viventi, preferisce attaccare utilizzando armi animate e tenendosi lontano dallo scontro nella sua forma incorporea.

***Animare armi* (Mag):** Uno spirito della lama può animare fino a sei armi taglienti, e viene sempre incontrato con 1d6+1 armi di questo tipo di qualità perfetta. Queste armi fisiche possono muoversi fino a 4,5 metri dallo spirito, attaccando con un bonus di +11.

Dominio dell'arma **(Mag):** Come azione standard, uno spirito della lama può dominare qualsiasi arma tagliente nelle vicinanze. Qualsiasi personaggio che impugna un'arma tagliente entro 6 metri dallo spirito della lama deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o attaccarsi da solo con quell'arma (questo non conta nel normale numero degli attacchi del personaggio).

Immunità alle armi: Uno spirito della lama è immune a tutti i danni inflitti da un'arma tagliente, non importa il suo potere magico, anche se i danni associati vengono inflitti normalmente (per esempio, gli 1d6 danni da fuoco della spada infuocata).

Non morto: Immune a effetti che influenzano la mente, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

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

NUOVO ARCHETIPO: MEZZO-ELEMENTALE

Più rari dei mezzo-celestiali o degli immondi, i mezzo-elementali sono il risultato dell'unione tra elementali e creature mortali oppure vengono creati da qualche infusione magica di potere elementale in un mortale alla sua nascita (di solito tramite strani e terribili riti). Tali creature di solito vengono abbandonate tra i loro parenti mortali, per sempre dimenticate dai loro genitori ultraterreni.

I mezzo-elementali hanno sempre qualche aspetto della loro natura elementale messo in evidenza sia nella fisionomia che nel temperamento.

I mezzo-elementali dell'acqua hanno un colorito blu-verde, che sia nei capelli o sulla pelle. Sono di solito caritatevoli e generosi, ma terribili quando infuriati.

I mezzo-elementali dell'aria spesso hanno i capelli mossi da una brezza misteriosa e voci sussurranti. A volte la gente li descrive come distratti, visto che per loro è difficile concentrarsi troppo a lungo sullo stesso argomento.

I mezzio-elementali del fuoco hanno capelli, occhi o la pelle di colore rosso. Sono suscettibili e rapidi nel saltare ad una conclusione.

I mezzo-elementali della terra hanno un riflesso roccioso della pelle. Sono spesso lenti ad agire, ma testardi una volta decisi.

Creare un mezzo-elementale

"Mezzo-elementale" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea con un punteggio di Intelligenza di 4 o più (indicata da qui in poi come "creatura base"). Visto che il mezzo-elementale è principalmente una creatura di carne, non può essere indicato con il tipo elementale. Invece, il tipo della creatura cambia in "esterno". Di solito possiede tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base, eccetto dove indicato altrimenti.

CA: L'armatura naturale aumenta di +1, tranne che nel caso di un mezzo-elementale della terra, per il quale l'armatura naturale aumenta di +3.

Attacchi speciali: Un mezzo-elementale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base. I mezzo-elementali con un punteggio di Intelligenza o di Saggezza di 8 o più possiedono le seguenti capacità magiche, utilizzando il loro livello come livello dell'incantatore, come indicato nella tabella seguente. Ogni capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Qualità speciali: Un mezzo-elementale ha tutte le qualità speciali della creatura base. I mezzo-elementali sono immuni alle malattie e agli effetti prodotti dal loro elemento (freddo per l'aria) e ottengono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Aumentare quelle della creatura base come segue:

Acqua: For +2, Des +0, Cos +2, Int +2, Sag +2, Car +2
Aria: For +0, Des +2, Cos +2, Int +2, Sag +2, Car +2
Fuoco: For +0, Des +4, Cos +0, Int +2, Sag +0, Car +2
Terra: For +4, Des -2, Cos +4, Int +0, Sag +0, Car +0

Acqua

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Foschia occultante*	11-12	*Cono di freddo*
3-4	*Nube di nebbia*	13-14	*Nebbia acida*
5-6	*Respirare sott'acqua*	15-16	*Orrido avvizzimento*
7-8	*Controllare acqua*	17-18	*Sciame elementale**
9-10	*Tempesta di ghiaccio*	19 o più	*Spostamento planare*

*Lanciato solo come incantesimo dell'acqua.

Aria

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Foschia occultante*	11-12	*Catena di fulmini*
3-4	*Muro di vento*	13-14	*Controllare tempo atmosferico*
5-6	*Forma gassosa*		
7-8	*Camminare nell'aria*	15-16	*Turbine*
		17-18	*Sciame elementale**
9-10	*Controllare venti*	19 o più	*Spostamento planare*

*Lanciato solo come incantesimo dell'aria.

Fuoco

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Mani brucianti*	11-12	*Semi di fuoco*
3-4	*Produrre fiamma*	13-14	*Tempesta di fuoco*
5-6	*Sfera infuocata*	15-16	*Nube incendiaria*
7-8	*Muro di fuoco*	17-18	*Sciame elementale**
9-10	*Scudo di fuoco*	19 o più	*Spostamento planare*

*Lanciato solo come incantesimo del fuoco.

Terra

Livello	Capacità	Livello	Capacità
1-2	*Pietra magica*	11-12	*Pelle di pietra*
3-4	*Ammorbidire terra e pietra*	13-14	*Terremoto*
		15-16	*Corpo di ferro*
5-6	*Scolpire pietra*	17-18	*Sciame elementale**
7-8	*Rocce aguzze*	19 o più	*Spostamento planare*
9-10	*Muro di pietra*		

*Lanciato solo come incantesimo della terra.

Abilità: Un mezzo-elementale ha 8 punti abilità, più il suo bonus di Intelligenza, per Dado Vita. Considerare le abilità della lista della creatura base come abilità di classe e le altre abilità come abilità di classe incrociata. Se la creatura ha una classe, acquisisce normalmente le abilità per il suo livello di classe. Qualsiasi bonus razziale che si applica alla creatura base si applica anche al mezzo-elementale.

Talenti: I mezzo-elementali hanno un talento per ogni quattro livelli o il totale dei talenti della creatura base, quali siano di più.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base o dell'elementale.
Organizzazione: La stessa della creatura base.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.
Allineamento: Lo stesso della creatura base.
Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Personaggi mezzo-elementali

Gli umanoidi mezzo-elementali spesso hanno una classe di personaggio. I mezzo-elementali dell'acqua preferiscono chierici e druidi, i mezzo-elementali dell'aria preferiscono bardi e ladri, i mezzo-elementali del fuoco preferiscono maghi e stregoni e i mezzo-elementali della terra preferiscono i guerrieri. I chierici mezzo-elementali servono le divinità appropriate al loro elemento.

APPENDICE 2: LA VENERAZIONE DI THARIZDUN

La religione del culto di Tharizdun è basata sulla follia, il nichilismo, i sacrifici umani e atti malvagi troppo orribili per essere descritti. Trova piacere nella sofferenza e in tutto ciò che c'è di spiacevole, disprezzando al contempo il bene, la luce e la pietà. Infatti, i cultisti di Tharizdun odiano l'esistenza stessa e cercano di promuovere la volontà distruttiva della loro divinità malvagia e dare fine a tutto il creato.

Non esiste minaccia maggiore per il mondo di questi folli fanatici dal cuore nero. Sfortunatamente (o forse fortunatamente), poche persone oggi sanno dell'esistenza dell'antica divinità a cui questi cultisti sono devoti. In tempi molto remoti, essa venne infatti bandita in una prigione ultraterrena da tutte le altre divinità che operarono in concerto. Lo scopo dei cultisti di Tharizdun è di liberare la loro divinità prigioniera così che possa consumare tutto ciò che c'è da divorare e porre fine a tutto.

Effettivamente sono pazzi.

THARIZDUN E L'ANTICO OCCHIO ELEMENTALE

Tharizdun è una divinità coinvolta con la manipolazione di forze cosmiche per portare la distruzione di massa. È una divinità del caos, del male e della follia.

L'Antico Occhio Elementale è un "aspetto" di Tharizdun, il Dio Oscuro, creato originariamente per mascherare il culto agli occhi del mondo e attirare potenziali adoratori interessati ai poteri oscuri ma spaventati dalla reputazione di Tharizdun.

Così, nonostante il fatto che molti degli adoratori dell'Antico Occhio Elementale siano ignoranti della cosa, e nonostante le due divinità conferiscano accesso a domini differenti, Tharizdun e l'Antico Occhio Elementale sono la stessa divinità.

L'arma preferita di Tharizdun è un pugnale ricurvo (utilizzato principalmente nei sacrifici rituali).

CHIERICI DEL DIO OSCURO

I chierici dell'Antico Occhio Elementale indossano tuniche di color ocra e portano un simbolo triangolare (un triangolo nero con una Y invertita iscritta all'interno). Di solito, le loro tuniche o simboli vengono modificati in modo da riflettere quale elemento (fuoco, aria, terra o acqua) preferiscono, se ne hanno uno preferito.

I chierici di Tharizdun indossano tuniche nere o porpora e portano un obex: un simbolo che assomiglia a una piramide a due gradoni nera, angolare, rivoltata.

I capi del culto sono chiamati sognatori di morte. Indossano tuniche porpora ed elmi muniti di punte che nascondono i loro volti.

Domini dell'Antico Occhio Elementale: Caos, Male, Follia (vedi sotto), e uno dei seguenti: Fuoco, Terra, Aria o Acqua.

Domini di Tharizdun: Caos, Male, Follia, Forza e Distruzione.

IL PUNTEGGIO DI DEMENZA

Che abbiano o meno scelto il dominio della Follia, tutti i chierici di Tharizdun e dell'Antico Occhio Elementale hanno un aspetto comune: sono pazzi. Oltrepassare il velo e attingere al potere di Tharizdun è come toccare la follia stessa, e nessuno può farlo senza restarne alterato.

Come regola speciale, ogni chierico di Tharizdun o dell'Antico Occhio Elementale ottiene un punteggio di Demenza pari alla metà del suo livello da chierico (contare i livelli da sognatore di morte come livelli da chierico al fine di calcolare questo valore). Per lanciare gli incantesimi (determinare incantesimi bonus e CD), sommare questo punteggio al punteggio di Saggezza del chierico e utilizzare il risultato al posto della sola Saggezza. Per tutti gli altri scopi, come le prove di abilità e i tiri salvezza, sottrarre questo punteggio dal punteggio di Saggezza del chierico e utilizzarlo al posto della sola Saggezza. Ciò significa che è molto difficile resistere agli incantesimi dei servitori del Dio Oscuro, ma quegli stessi servitori di solito non sono consapevoli di ciò che sta loro intorno e tendono ad agire in modo imprudente e spesso imprevedibile.

IL DOMINIO DELLA FOLLIA

Divinità: Tharizdun.

Potere concesso: Una volta al giorno, il personaggio può vedere e agire con la chiarezza della vera follia. Può quindi utilizzare il suo punteggio di Demenza come bonus a un singolo tiro riguardante la Saggezza, come una prova di Ascoltare o un tiro salvezza sulla Volontà. Bisogna scegliere se utilizzare il potere prima di tirare il dado.

Incantesimi del dominio della Follia

1. Azione casuale
2. Tocco di Tharizdun (vedi sotto)
3. Furia (vedi sotto)
4. Confusione
5. Fulmini diabolici (vedi sotto)
6. Allucinazione mortale
7. Demenza
8. Urlo di follia di Tharizdun (vedi sotto)
9. Fatale

Fulmini diabolici

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Follia 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo garantisce all'incantatore la capacità di compiere un attacco con raggio per round. Il raggio frastorna una creatura vivente, annebbiando la sua mente in modo che non possa compiere azioni per 1d3 round. La creatura non è stordita (quindi gli attaccanti non ricevono nessun vantaggio speciale contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali, e così via.

Furia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Follia 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può mandare una creatura in una frenesia urlante di sangue. Una volta posseduta da questa furia, la creatura guada-

gna +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, e un bonus al morale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. Diversamente dall'ira barbarica, questa forma di furia non comporta nessuna penalità alla CA, e nessun periodo di affaticamento una volta che la furia si è esaurita.

Tocco di Tharizdun

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Follia 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può frastornare una creatura vivente se effettua con successo un attacco di contatto. Se la creatura non supera il tiro salvezza sulla Volontà, la sua mente è annebbiata e non compie azioni per 1 round per livello dell'incantatore. La creatura frastornata non è stordita (quindi gli attaccanti non hanno particolari vantaggi contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali e così via.

Urlo di follia di Tharizdun

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Follia 8, Mag/Str 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1d4 + 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto non può trattenersi dall'urlare, delirare e balzare in giro come se fosse completamente pazzo. Questo incantesimo abbassa di -4 la Classe Armatura del soggetto, rende impossibili i tiri salvezza sui Riflessi tranne che ottenendo 20, e rende impossibile l'uso di uno scudo.

IL DOMINIO DELLA FORZA

Divinità: Tharizdun.
Potere concesso: Manipolando le forze cosmiche della distruzione, una volta al giorno il chierico può ritirare qualsiasi tiro per il danno (per un'arma, un incantesimo o una capacità), e tenere il migliore dei due tiri.

Incantesimi del dominio della Forza
1. Armatura magica
2. Dardo incantato
3. Esplosione di forza (vedi sotto)
4. Sfera elastica di Otiluke
5. Muro di forza
6. Repulsione
7. Gabbia di forza
8. Sfera telecinetica di Otiluke
9. Annientamento (vedi sotto)

Annientamento

Invocazione [Forza]
Livello: Forza 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Globo di nulla di 60 cm
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Utilizzando un colpo di forza incredibile, l'incantatore apre uno squarcio temporaneo nella trama della realtà. Questo squarcio prende la forma di una *sfera annientatrice*. L'incantatore controlla la sfera come se possedesse un *talismano della sfera*. Al termine della durata, lo squarcio si richiude e la sfera scompare, lasciandosi alle spalle una scia di distruzione.

Esplosione di forza

Invocazione [Forza]
Livello: Forza 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore dirige una singola esplosione di forza invisibile contro un bersaglio. Si tratta di un attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni per ogni due livelli, fino a un massimo di 5d6. Inoltre, un colpo andato a segno obbliga il bersaglio a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere buttato a terra (si applicano i modificatori per la taglia e la stabilità come se si trattasse di una spinta).

NUOVA CLASSE DI PRESTIGIO: SOGNATORE DI MORTE

I sognatori di morte sono l'elite nei ranghi del culto di Tharizdun. Il nome deriva dal fatto che proclamano di essere stati contattati dal Dio Oscuro nei loro sogni. Sono lunatici deliranti estremamente malvagi o sadici, cupi e crudeli individui incredibilmente corrotti. Tutti i sognatori di morte sono padroni di antiche conoscenze proibite, della follia, e devoti al nichilismo.

La maggior parte dei sognatori di morte sono chierici, ma anche maghi e stregoni malvagi possono diventarlo.

Tutti i sognatori di morte vivono nel Tempio Interno del Tempio della Distruzione Totale. Viaggiano in lungo e in largo, operando in modo da portare avanti i piani per liberare la loro divinità dalla prigionia. Sanno che un atto del genere porterebbe alla fine del mondo, ma non gli importa. Infatti, sono talmente folli che gioiscono all'idea.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un sognatore di morte, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Lanciare incantesimi: La capacità di lanciare tre dei seguenti incantesimi: *azione casuale, tocco di Tharizdun, furia, confusione, fulmini diabolici, allucinazione mortale, demenza, urlo di follia di Tharizdun, fatale, armatura magica, dardo incantato, esplosione di forza, sfera elastica di Otiluke, muro di forza, repulsione, gabbia di forza, sfera telecinetica di Otiluke,* o *annientamento*.

Conoscenze (religioni): 9 gradi.

Conoscenze (arcane): 9 gradi.

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Necromanzia).

Speciale: Deve aver avuto un sogno in cui ha comunicato con Tharizdun, il Dio Oscuro.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un sognatore di morte (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Alchimia (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Scrutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti sono tutti privilegi di classe della classe di prestigio del sognatore di morte.

Competenza nelle armi e armature: I sognatori di morte non acquisiscono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno: Un sognatore di morte prosegue sempre il suo addestramento nel campo della magia oltre che nel suo campo di ricerca. Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di sognatore di morte, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno, proprio come se avesse guadagnato un livello di chierico. Non ottiene però alcun altro beneficio che avrebbe ottenuto un chierico (possibilità migliorata di controllare o intimorire i non morti, per esempio). In pratica, questo significa che il suo livello di sognatore di morte viene aggiunto al livello di chierico, prima di determinare gli incantesimi al giorno e il conseguente livello dell'incantatore.

Segreto: Nei loro studi di conoscenze proibite, i sognatori di morte incappano in qualsiasi sorta di terribile ma utile conoscenza e segreto. Alcuni derivano dalla sperimentazione di droghe pericolose, dalla comunicazione con i demoni o da folli visioni. Al 1° livello e per ogni due livelli dopo (3° e 5°), il sognatore di morte sceglie un segreto dalla lista seguente. Il suo livello più il suo modificatore di Intelligenza determinano quali segreti possa scegliere. Un sognatore di morte può scegliere liberamente di apprendere un segreto inferiore al suo massimo (cioè, un sognatore di morte di 1° livello con un modificatore di Int +2 potrebbe scegliere vitalità innaturale). Non può scegliere due volte lo stesso segreto.

Sapienza oscura (Sop): Una volta al giorno, il sognatore di morte, può, come azione standard, guardare una creatura intelligente e apprendere un qualche oscuro segreto (che riguarda una trasgressione o un errore passati, un'esperienza orribile ecc.). Alla rivelazione di quel segreto, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + i livelli del sognatore di morte) o reagire come se fosse stordita per 1d3 round. (Se necessario, l'oscuro segreto può essere potenziato con delle falsità a cui la vittima che fallisce il tiro salvezza crede per la durata del potere).

Gelare l'anima (Sop): Al 3° livello, un sognatore di morte può compiere un attacco di contatto contro una creatura vivente e infliggere 3d8 danni, gelando la sua anima. La capacità può essere usata in congiunzione a un incantesimo *infliggi ferite*, ma viene negata se la vittima indossa le *tuniche porpora di Tharizdun*. Può essere usata una volta al giorno.

***Ululato di follia* (Mag):** Al 4° livello, il sognatore di morte può emettere un ululato che ha effetto su tutte le creature viventi entro 15 metri. Quanti si trovano nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + i livelli del sognatore di morte). Il fallimento indica che la vittima rimane ferma (come se fosse frastornata) per 1 round, mentre la sua mente è avvolta da pensieri folli. È utilizzabile una volta al giorno.

***Comunione oscura* (Mag):** Al 5° livello, una volta a settimana, il sognatore di morte può svolgere un rituale (che richiede una notte intera e deve essere compiuto in un tempio con un sacrificio umano) che gli permette di ottenere conoscenze dalla sua divinità. Si tratta effettivamente di un incantesimo *comunione*, ma le risposte sono più generose di un sì o no, e il Dio Oscuro può scegliere di fornire informazioni del tutto differenti da quelle richieste, se appropriate ai suoi oscuri intenti.

Segreti del sognatore di morte

Livello + mod. di Int	Segreto	Effetto
1	Nome del demone (Str)	Può richiamare un demone fino a 10 DV quando lancia alleato planare inferiore
2	Vitalità innaturale (Str)	+3 punti ferita
3	Profonda follia (Str)	Bonus +2 al punteggio di Demenza
4	Maledizione del potere (Sop)	+1 livello dell'incantatore quando lancia incantesimi del male
5	Fedeltà alla morte (Sop)	+1 alla CD degli incantesimi che provocano effetti di morte
6	Bacio della non morte (Sop)	Raddoppia il livello effettivo di scacciare del personaggio quando intimorisce o comanda i non morti (compreso il numero massimo di non morti comandati)
7	Patto blasfemo (Str)	Una volta a settimana, non c'è bisogno di alcun pagamento per usare qualsiasi degli incantesimi alleato planare

Il sognatore di morte

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Segreto	+1 livello da chierico
2°	+1	+0	+0	+3	Sapienza oscura	+1 livello da chierico
3°	+2	+1	+1	+3	Segreto, gelare l'anima	+1 livello da chierico
4°	+3	+1	+1	+4	*Ululato di follia*	+1 livello da chierico
5°	+3	+1	+1	+4	Segreto, *comunione oscura*	+1 livello da chierico

APPENDICE 3: STATISTICHE DEI PNG

Qui di seguito vengono fornite le statistiche complete di tutti i PNG importanti che compaiono nell'avventura, insieme a numerosi archetipi di creature. I personaggi sono divisi in base alla sezione dell'avventura dove compaiono per la prima volta. Ogni sezione inizia con le statistiche dei combattenti o altri PNG senza nome (o non unici) riportati alfabeticamente per razza e continua con un elenco alfabetico dei PNG unici per nome. I famigli vengono indicati subito dopo i loro padroni.

Il blocco di statistiche di ogni personaggio che compare in questa appendice tiene conto degli oggetti che il personaggio indossa o porta con sé e che sono sempre in funzione. Per esempio, il mago Burne (vedi sotto) ha tra i suoi oggetti un *anello di protezione+1*, un *mantello della resistenza+2*, *bracciali dell'armatura+2*, un *amuleto dell'armatura naturale+1* e una *fascia dell'intelletto+2*. I benefici di questi oggetti sono già incorporati nella sua CA, tiri salvezza e punteggio di Intelligenza. Gli oggetti che devono essere manipolati per funzionare (come le pozioni, bacchette, verghe e pergamene) non sono presi in considerazione.

IL PAESE DI HOMMLET

Burne: Umano Mag10; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 10d4+20; pf 28; Iniz +4; Vel 9 m; CA 14 (contatto 11, alla sprovvista 14); Att +7 mischia (1d4+2, 19-20, pugnale) o +7 mischia (1d6+3, bastone ferrato) o +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AL N; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +9; For 15, Des 10, Cos 15, Int 21, Sag 11, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Cercare +8, Concentrazione +15, Conoscenze (locali) +11, Conoscenze (dei piani) +11, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia) +10, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +3, Percepire Inganni +2, Sapienza Magica +18, Scrutare +12; Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Padronanza degli Incantesimi (*dissolvi magie, forza straordinaria, fulmine, sonno, volare*), Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati (4/6/5/4/4/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico* (2), *lettura del magico, mano magica*; 1°-*charme, dardo incantato* (3), *scudo, sonno*; 2°-*forza straordinaria, freccia acida di Melf* (2), *grazia felina, protezione dalle frecce*; 3°-*distorsione, fulmine, palla di fuoco, volare*; 4°-*autometamorfosi, invisibilità migliorata, metamorfosi, muro di ghiaccio*; 5°-*congedo, dominare persone, nube mortale.*

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme, armatura magica, caduta morbida, cancellare, charme, dardo incantato, frantumare, ingrandire, mani brucianti, ridurre, ritirata rapida, scudo, sonno*; 2°-*dissimulare, forza straordinaria, freccia acida di Melf, grazia felina, individuazione dei pensieri, oscurità, pirotecnica, protezione dalle frecce, scurovisione, serratura arcana, vedere invisibilità, vigore*; 3°-*anti-individuazione, capanna di Leomund, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, distorsione, fulmine, palla di fuoco, suggestione, velocità, volare*; 4°-*autometamorfosi, evoca mostri IV, globo minore di invulnerabilità, invisibilità migliorata, metamorfosi, muro di fuoco, muro di ghiaccio, muro illusorio, scrutare, tempesta di ghiaccio*; 5°-*congedo, cono di freddo, contattare altri piani, dominare persone, nube mortale.*

Proprietà: Anello di protezione+1, *mantello della resistenza+2, bracciali dell'armatura+2, amuleto dell'armatura naturale+1, fascia dell'intelletto+2, bacchetta dei dardi incantati* (7°, 38 cariche), *campana dell'apertura* (42 cariche), *pozione di velocità*, pergamena arcana con *teletrasporto*.

Canonc Y'dcy: Umana Chr10; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 10d8+30; pf 70; Iniz +2; Vel 6 m; CA 25 (contatto 13, alla sprovvista 24); Att +10/+5 mischia (1d8+2, *mazza pesante+1*) o +9 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 4 volte al giorno; AL LB; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +10; For 13, Des 15, Cos 16, Int 12, Sag 17, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (religioni) +9, Diplomazia +10, Guarire +12, Sapienza Magica +10; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati (6/6/6/5/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, riparare*; 1°-*arma magica, benedizione, comprensione dei linguaggi, protezione dal caos**, *rimuovi paura, santuario*; 2°-*calmare emozioni**, *presagio, ristorare inferiore* (2), *vigore, zona di verità*; 3°-*cerchio magico contro il caos**, *dissolvi magie, localizza oggetto, rimuovi maledizione, rimuovi malattie*; 4°-*divinazione, ira dell'ordine**, *ristorare, rivela bugie*; 5°-*comunione, dissolvi il caos**, *rianimare morti.*

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* St. Cuthbert. *Domini:* Legge (lancia incantesimi della legge all'11° livello); Protezione (1 volta al giorno conferisce a un bersaglio un bonus di resistenza +7 a un tiro salvezza).

Proprietà: mazza pesante+1, armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, anello di protezione+2, pozione del soffio di fuoco, pozione di eroismo, balestra leggera, 20 quadrelli per balestra, 31 mo.

Chatrilon Unosh: Umano Ldr5/Ass1; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 5d6+5 più 1d6+1; pf 27; Iniz +6; Vel 9 m; CA 17 (contatto 12, alla sprovvista 17); Att +7 mischia (1d6+1, 18-20, stocco) o +6 a distanza (1d6, crit x3, arco corto composito perfetto); AS Attacco furtivo +4d6, attacco mortale; QS Eludere, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista, non può essere attaccato ai fianchi); AL NM; TS Temp +2, Rifl +8, Vol +0; For 11, Des 14, Cos 12, Int 16, Sag 9, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Artista della Fuga +11, Camuffare +10, Comunicazione Segreta +9, Diplomazia +5, Disattivare Congegni +11, Equilibrio +4, Falsificare +11, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +7, Percepire Inganni +7, Raggirare +10, Saltare +2, Sapienza Magica +4, Scassinare Serrature +10; Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Iniziativa Migliorata, Tiro Ravvicinato.

Attacco mortale (Str): Se l'assassino studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare (per 1d6+1 round) o uccidere la vittima. Tiro salvezza sulla Tempra a CD 14 per resistere.

Incantesimi preparati (1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1°-*foschia occultante.*

Libro degli incantesimi: 1°-*cambiare sembianze, foschia occultante, individuazione del veleno, movimenti del ragno, suono fantasma.*

Proprietà: stocco+1, armatura di cuoio borchiato perfetta, *buckler+1, pozione di cura ferite moderate*, pergamena arcana con *allineamento imperscrutabile, bacchetta dell'invisibilità* (15 cariche), arco corto composito perfetto, 20 frecce.

Chenashi: Umana Chr2; GS 2; umanoide Medio (umano); DV 2d8; pf 11; Iniz -1; Vel 6 m; CA 18 (contatto 9, alla sprovvista 18); Att +3 mischia (1d8+1, morning star) o +0 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non

morti 5 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +3, Rifl -1, Vol +5; For 13, Des 8, Cos 10, Int 12, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (religioni) +6, Sapienza Magica +6; Incantesimi in Combattimento, Scrivere Pergamene.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 16 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, luce, resistenza (2)*; 1°-*anatema, incuti paura, infliggi ferite leggere*, scudo della fede*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Antico Occhio Elementale. *Domini*: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +2 danni); Forza (1 volta al giorno può ritirare il danno per un'arma, un incantesimo o una capacità).

Proprietà: Mezza armatura, scudo grande di legno, balestra leggera con 20 quadrelli, morning star perfetta, pergamena divina con *protezione dagli elementi (fuoco)*, 3 pergamene divine di *cura ferite leggere, collana del rosario (2 benedizioni)*.

Elmo: Umano Rgr6; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 6d10+18; pf 50; Iniz +3; Vel 9 m; CA 21 (contatto 12, alla sprovvista 19); Att +12/+7 mischia (1d8+5, crit x3, *ascia da battaglia+1*) o +11/+6 a distanza (1d8+4, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +4]); AS Nemico prescelto (goblinoidi +2, non morti +1), combattere con due armi; AL NB; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +5; For 19, Des 16, Cos 17, Int 15, Sag 16, Car 11.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +8, Cavalcare (cavallo) +10, Cercare +5, Concentrazione +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (natura) +7, Empatia Animale +6, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +4, Nuotare +10, Orientamento +6, Utilizzare Corde +8; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Tiro Ravvicinato.

Combattere con due armi: Ambidestria e Combattere con Due Armi quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. (Non disponibile attualmente perché indossa una *cotta di maglia+1*).

Incantesimi preparati (2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1°-*parlare con gli animali, ritarda veleno*.

Proprietà: Cotta di maglia+1, scudo grande di legno+1, ascia da battaglia+1, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +4), 40 frecce, 31 mo.

Grune: Umano Com1; GS 1; umanoide Medio (umano); DV 1d8+1; pf 8; Iniz +2; Vel 6 m; CA 19 (contatto 12, alla sprovvista 17); Att +5 mischia (1d10+2, 19-20, spada bastarda perfetta) o +3 a distanza (1d8, crit x3, arco lungo composito); AL LM; TS Temp +3, Rifl +2, Vol -1; For 15, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Intimidire +5, Saltare +0, Scalare +0; Arma Focalizzata (spada bastarda), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda).

Proprietà: Corazza di piastre, spada bastarda perfetta, scudo grande di legno, arco lungo composito con 20 frecce, 3 *pozioni di cura ferite leggere*.

Ingrith: Mezzelfa Mnc4/Rgr3; GS 7; umanoide Medio (mezzelfo); DV 4d8+4 più 3d10+3; pf 42; Iniz +1; Vel 12 m; CA 17 (contatto 17, alla sprovvista 16); Att +8/+3 mischia (1d8+2, colpo senz'armi) o +6/+6/+1 mischia (1d8+2, raffica di colpi) o +7 a distanza (1d10, 19-20, balestra pesante); AS Nemico prescelto (goblinoidi +1), combattere con due armi, attacco stordente; QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, capacità del monaco, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL LB; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +9; For 14, Des 13, Cos 13, Int 12, Sag 18, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Artista della Fuga +6, Ascoltare +10, Cercare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Equilibrio +8, Guarire +9, Muoversi Silenziosamente +6, Orientamento +9, Osservare +7, Saltare +5, Scalare +7; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Deviare Frecce, Schivare, Seguire Tracce.

Combattere con due armi: Ambidestria e Combattere con Due Armi quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Attacco stordente (Str): 4 volte al giorno; CD 16.

Capacità del monaco: Eludere, mente lucida, caduta lenta 6 m.

Proprietà: Polvere della sparizione (un utilizzo), *anello di protezione+2*, balestra pesante, equipaggiamento da viaggio.

Maestro Dunrat: Umano Chr5/Str1; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 5d8+10 più 1d4+2; pf 36; Iniz +0; Vel 6 m; CA 15 (contatto 10, alla sprovvista 15); Att +3 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +3 a distanza (1d10, 19-20, balestra pesante); QS Demenza, intimorire non morti 3 volte al giorno; AL CM; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +6; For 10, Des 10, Cos 14, Int 11, Sag 13, Car 11.

Abilità e talenti: Concentrazione +11, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +6, Guarire +4, Scrutare +4; Autorità, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 15 per incantesimi bonus e CD; Sag 11 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, infliggi ferite minori, lettura del magico, luce, resistenza*; 1°-*anatema, comando, incuti paura, maledire l'acqua, protezione dal bene**; 2°-*blocca persone, rintocco di morte, tocco di Tharizdun** (2); 3°-*animare morti, furia**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini*: Male (lancia incantesimi del male al 6° livello); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Incantesimi da stregone conosciuti (5/3; CD base = 10 + livello dell'incantesimo; 25% fallimento incantesimi arcani): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica*; 1°-*charme, scudo*.

Proprietà: Biglia di forza, fermaglio dello scudo, simbolo sacro (obex), pugnale, balestra pesante, corazza di piastre perfetta, *anello dello scudo mentale*.

Maridosen: Mezzelfa Grr3; GS 3; umanoide Medio (mezzelfo); DV 3d10+6; pf 27; Iniz +3; Vel 9 m; CA 16 (contatto 13, alla sprovvista 13); Att +8 mischia (1d6+1, 18-20, stocco perfetto) o +8 a distanza (1d6, crit x3, arco corto composito perfetto); QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +2; For 13, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Cercare +1, Osservare +1, Saltare +7, Scalare +7; Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Mobilità, Schivare.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta (nera), stocco perfetto, arco corto composito perfetto, 20 frecce perfette, 2 *piume di Quaal (uccello)*, *pozione di forza straordinaria*, 2 *pozioni di cura ferite moderate* (3°).

Nierethi Poscurian: Gnomo Ill4; GS 4; umanoide Piccolo (gnomo); DV 4d4+3; pf 13; Iniz +1; Vel 6 m; CA 14 (contatto 12, alla sprovvista 13); Att +3 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d4, 19-20, pugnale); QS Trucchetti, visione crepuscolare, parlare con animali da tana, bonus +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, bonus +1 al colpire contro coboldi e goblinoidi, bonus per schivare +4 contro giganti; AL NM; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +5; For 10, Des 13, Cos 11, Int 14, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (storia del tempio) +9, Nascondersi +5, Sapienza Magica +9; Incantesimi in Combatti-

mento, Scrivere Pergamene.

Trucchetti: 1 volta al giorno: *luci danzanti, prestidigitazione, suono fantasma* (tutti come Str1). CD 12.

Incantesimi preparati (5/5/4; CD base = 12 + livello dell'incantesimo; 10% fallimento incantesimi arcani): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, raggio di gelo, suono fantasma**; 1°-*armatura magica, cambiare sembianze**, *immagine silenziosa**, *spruzzo colorato**, *ventriloquio**; 2°-*immagine speculare**, *invisibilità**, *scassinare, sfocatura**.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di Illusione, che è la specializzazione del personaggio. Scuola proibita: Ammaliamento.

Proprietà: Armatura di cuoio, pugnale, *bacchetta dei dardi incantati* (5° livello dell'incantatore, 37 cariche), 46 mo.

Questin Himmble: Halfling Ldr2/Bbr2; GS 4; umanoide Piccolo (halfling); DV 2d6+4 più 2d12+4; pf 32; Iniz +4; Vel 9 m; CA 17 (contatto 15, alla sprovvista 17); Att +8 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +9 a distanza (1d4, 19-20, pugnale); AS Attacco furtivo +1d6; QS Eludere, tratti halfling, trappole, ira, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista), bonus +1 al colpire con le armi da lancio, bonus al morale +2 ai tiri salvezza contro paura; AL CN; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +1; For 11, Des 19, Cos 15, Int 11, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +7, Cercare +15, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Equilibrio +9, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Orientamento +4, Osservare +5, Saltare +3, Scalare +3, Scassinare Serrature +8, Svuotare Tasche +5, Utilizzare Corde +6; Arma Preferita (pugnale), Schivare.

Ira (Str): 1 volta al giorno: pf 40; CA 15 (contatto 13, alla sprovvista 15); Att +8 mischia (1d4+2, 19-20, pugnale) o +9 a distanza (1d4+2, 19-20, pugnale); TS Temp +8, Vol +3; For 15, Cos 19; Saltare +5, Scalare +5. Dura 7 round, poi affaticato.

Proprietà: 6 pugnali, armatura di cuoio, *lente dell'individuazione*, 39 mo.

Redithidoor Halfmoon: Umano Brd1; GS 1; umanoide Medio (umano); DV 1d6; pf 5; Iniz +3; Vel 9 m; CA 16 (contatto 13, alla sprovvista 13); Att +0 mischia (1d6, 19-20, spada corta) o +3 a distanza (1d8, crit x3, arco lungo); QS Conoscenze bardiche +1, musica bardica (controcanto, *affascinare*, infondere coraggio); AL NB; TS Temp +0, Rifl +5, Vol +2; For 10, Des 17, Cos 11, Int 11, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +6, Intrattenere (zufolo) +4, Nascondersi +6, Osservare +2, Raccogliere Informazioni +4; Correre, Schivare.

Incantesimi conosciuti (2; CD base = 10 + livello dell'incantesimo; 15% fallimento incantesimi arcani): 0-*lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma.*

Proprietà: Zufolo finemente decorato (valore 20 mo), abiti da viaggio e da esibizione, armatura di cuoio, scudo piccolo di legno, spada corta, arco lungo e frecce, 23 mo.

Rufus: Umano Grr8; GS 8; umanoide Medio (umano); DV 8d10+8; pf 69; Iniz +1; Vel 9 m; CA 22 (contatto 12, alla sprovvista 21); Att +14/+9 mischia (1d8+7, crit x3, *ascia da battaglia+2*) o +10/+5 a distanza (1d8+3, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +3]); AL LB; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +3; For 16, Des 13, Cos 12, Int 15, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +2, Cavalcare (cavallo) +9, Intimidire +4, Nuotare +9, Osservare +2, Percepire Inganni +2, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +4, Saltare +5, Scalare +4; Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (ascia da battaglia), Incalzare, Mobilità, Schivare, Specializzazione in un'Arma (ascia da battaglia).

Proprietà: Cotta di maglia+2, scudo grande di metallo+1, ascia da battaglia+2, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +3), 21 *frecce+1, pozione di cura ferite moderate, pozione di vigore, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1, talismano anti-veleno, polvere della sparizione* (12 dosi).

Spugnoir: Umano Mag7; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 7d4+17; pf 33; Iniz +6; Vel 9 m; CA 14 (contatto 13, alla sprovvista 12); Att +3 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); QS Benefici del famiglio; AL NB; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +5; For 11, Des 15, Cos 14, Int 19, Sag 11, Car 7.

Abilità e talenti: Alchimia +14, Ascoltare +3, Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (locali) +14, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +3, Sapienza Magica +14, Scrutare +14; Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Benefici del famiglio: Sensi Acuti quando il famiglio è a portata, bonus +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, legame empatico, condividere incantesimi con famiglio, incantesimi di contatto tramite il famiglio.

Incantesimi preparati (4/5/4/3/2; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del veleno, lampo, resistenza*; 1°-*armatura magica* (2), *dardo incantato, individuazione delle porte segrete, servitore inosservato*; 2°-*grazia felina, invisibilità, luce diurna, ragnatela, sfera infuocata*; 3°-*anti-individuazione, dissolvi magie, fulmine*; 4°-*scudo di fuoco, scrutare.*

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, dardo incantato, individuazione delle porte segrete, ingrandire, movimenti del ragno, ridurre, saltare, servitore inosservato*; 2°-*alterare se stesso, forza straordinaria, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, levitazione, luce diurna, ragnatela, scurovisione, sfocatura, vigore*; 3°-*anti-individuazione, dissolvi magie, forma gassosa, fulmine, linguaggi, protezione dagli elementi, respirare sott'acqua, velocità, volare*; 4°-*porta dimensionale, scudo di fuoco, scrutare.*

Proprietà: Bacchetta dello scudo (18 cariche), *fascia dell'intelletto+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, occhiali della visione dettagliata*, pugnale, balestra leggera con 20 quadrelli, 125 mo.

Sebbekai: Gatto famiglio di Spugnoir; GS -; bestia magica Minuscola; DV 1/2d8 (7 DV); pf 16; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 14, alla sprovvista 16); Att +7 mischia (1d2-4, 2 artigli) e +2 mischia (1d3-4, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Eludere migliorato, parlare con Spugnoir, parlare con i gatti; AL NB; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +6; For 3, Des 15, Cos 10, Int 9, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +17, Osservare +4, Scalare +5 (+4 alle prove di Nascondersi in erba alta o folta vegetazione); Arma Preferita (artiglio, morso).

Terjon: Umano Chr6; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 6d8+18; pf 49; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 12, alla sprovvista 18); Att +6 mischia (1d8+1, *mazza pesante+1*) o +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Scacciare i non morti 3 volte al giorno; AL LB; TS Temp +8, Rifl +3, Vol +8; For 11, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +4, Conoscenze (religioni) +4, Guarire +9, Sapienza Magica +4; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Schivare.

Incantesimi preparati (5/5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, individuazione del magico* (2), *lettura del magico, luce*; 1°-*arma magica, comando, individuazione del caos, santuario**, *scudo della fede*; 2°-*blocca persone, forza straordinaria, rimuovi paralisi, scudo su altri**, *vigore*; 3°-*cerchio magico contro il caos**, *luce diurna, luce incandescente, preghiera.*

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* St. Cuthbert. *Domini:* Legge (lancia incantesimi della legge al 7° livello); Protezio-

ne (1 volta al giorno conferisce a un bersaglio un bonus di resistenza +7 a un tiro salvezza).

Proprietà: Cotta di maglia, scudo grande di legno, *anello di protezione+1*, *mazza pesante+1*, balestra leggera, 20 quadrelli da balestra, *pozione di cura ferite leggere*, *pozione di ritarda veleno*, *pozione di ristorare minore*, pergamena divina con *dissolvi magie*, 69 mo.

Toridan: Mezzorco Grr2; GS 2; umanoide Medio (mezzorco); DV 2d10+4; pf 19; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 11, alla sprovvista 18); Att +7 mischia (1d12+4, crit x3, ascia grande) o +3 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); QS Scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +1; For 17, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Osservare +2, Saltare +0; Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Incalzare.

Proprietà: Armatura completa, ascia grande perfetta, balestra leggera e 10 quadrelli, 2 *pozioni di cura ferite leggere*.

Vacra: Tiefling femmina Mag3; GS 3; esterno Medio; DV 3d4; pf 10; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (contatto 12, alla sprovvista 10); Att +1 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +3 a distanza (1d10, 19-20, balestra pesante); QS Non può essere rianimata o risorta, resistenza a freddo, elettricità e fuoco 5, *oscurità*, scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +4; For 11, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +8, Nascondersi +5, Raggirare +4, Sapienza Magica +8; Incantesimi in Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene.

Oscurità (Mag): 1 volta al giorno (come Str3).

Incantesimi preparati (4/3/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere*, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lettura del magico*; 1°-*allarme*, *dardo incantato*, *identificare*; 2°-*invisibilità*, *levitazione*.

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere*, *distruggere non morti*, *frastornare*, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lampo*, *lettura del magico*, *luce*, *luci danzanti*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo*, *resistenza*, *riparare*, *sigillo arcano*, *suono fantasma*; 1°-*allarme*, *charme*, *dardo incantato*, *identificare*, *mani brucianti*, *scudo*; 2°-*invisibilità*, *levitazione*, *resistere agli elementi*.

Proprietà: Pergamena arcana con *resistere agli elementi (freddo)*, pugnale, balestra pesante, 20 quadrelli, libro degli incantesimi (nascosto nella cantina dell'area 28 nel Paese di Hommlet), *bacchetta del cambiare sembianze*.

Xaod l'Uccisore: Umano Pal4; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 3d10; pf 28; Iniz +0; Vel 6 m; CA 19 (contatto 10, alla sprovvista 19); Att +7 mischia (1d8+2, 19-20, spada lunga perfetta) o +4 a distanza (1d8+2, crit x3, arco potente lungo composito [bonus For +2]); AS Punire il male (1 volta al giorno, +3 al colpire, +4 danni), scacciare non morti 10 volte al giorno; QS Capacità del paladino; AL LB; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 10, Int 13, Sag 10, Car 16.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +10, Ascoltare +1, Cavalcare (cavallo) +7, Conoscenze (religioni) +7, Guarire +4, Osservare +2; Combattere in Sella, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra.

Capacità del paladino: *Individuazione del male*, grazia divina, salute divina, imposizione delle mani (12 punti al giorno), aura di coraggio, *rimuovi malattia* 1 volta a settimana.

Proprietà: Guanto della conservazione (contiene un pugnale), cavallo da guerra pesante, mezza armatura perfetta, scudo grande di metallo perfetto, spada lunga perfetta, arco potente lungo composito (bonus For +2), martello da guerra.

IL MANIERO

Festrath: Umano Chr5; GS 5; umanoide Medio (umano); DV 5d8+5; pf 32 (al momento 24); Iniz -1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 9, alla sprovvista 19); Att +5 mischia (1d6+1, 19-20, *spada corta+1* ricurva) o +2 a distanza (1d8, 19-20, balestra); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +5, Rifl +0, Vol +6; For 10, Des 9, Cos 12, Int 11, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (religioni) +8; Arma Focalizzata (spada corta), Competenza nelle Armi da Guerra (spada corta), Maestria.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 18 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori*, *individuazione del magico*, *luce*, *resistenza*, *riparare*; 1°-*anatema*, *azione casuale**, *comando*, *cura ferite leggere*, *protezione dal bene*; 2°-*blocca persone*, *forza straordinaria*, *rintocco di morte*, *tocco di Tharizdun**; 3°-*contagio*, *evoca mostri III*, *furia**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza); Acqua (scaccia o distrugge le creature del fuoco, intimorisce o comanda le creature dell'acqua).

Proprietà: Tuniche ocra, messaggio (vedi area 32E nel Maniero), *perla del potere* (1° livello), *pozione di volare*, *spada corta+1* ricurva, armatura completa, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, 23 mo, gemma da 20 mo, simbolo sacro (triangolo di ferro nero con una Y gialla rovesciata).

Garrik: Gnoll Rgr2; GS 3; umanoide Medio (gnoll); DV 2d8+2 più 2d10+2; pf 28; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16 (contatto 11, alla sprovvista 15); Att +6 mischia (1d8+3, spada lunga perfetta) o +4 mischia (1d8+2, 19-20, spada lunga perfetta) e +4 mischia (1d6+1, 19-20, spada corta perfetta), o +4 a distanza (1d6, crit x3, arco corto); QS Nemico prescelto (umani +1), combattere con due armi; AL NM; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +0; For 15, Des 12, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +2, Osservare +5; Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Seguire Tracce.

Combattere con due armi: Ambidestria e Combattere con Due Armi quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, *fermaglio dello scudo*, spada lunga perfetta, spada corta perfetta, arco corto, 20 frecce.

Geynor Ton: Umano Chr2; GS 2; umanoide Medio (umano); DV 2d8+4; pf 16; Iniz +0; Vel 6 m; CA 19 (contatto 10, alla sprovvista 19); Att +2 mischia (1d8, morning star perfetta) o +1 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +5; For 10, Des 11, Cos 14, Int 9, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +7, Osservare +4; Riflessi Fulminei, Sensi Acuti.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 16 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *resistenza*; 1°-*azione casuale*, *benedizione*, *comando*, *protezione dal bene**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Aria (scaccia o distrugge le creature della terra, intimorisce o comanda le creature dell'aria); Male (lancia incantesimi del male al 3° livello).

Proprietà: Tuniche ocra, *pozione di cura ferite moderate*, pergamena divina con *benedizione* e *cura ferite leggere*, morning star perfetta, mezza armatura, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, 53 mo, 2 ma, simbolo sacro (triangolo di ferro nero con una Y gialla rovesciata).

Gren: Umana Chr2; GS 2; umanoide Medio (umano); DV 2d8+5; pf 18; Iniz +0; Vel 6 m; CA 18 (contatto 10, alla sprovvista 18); Att +3 mischia (1d8+1, morning star) o +1 a distan-

za (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +4; For 12, Des 10, Cos 12, Int 13, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +2, Conoscenze (religioni) +6, Osservare +4, Sapienza Magica +6; Robustezza, Sensi Acuti.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 15 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1°-*azione casuale**, *benedizione, comando, cura ferite leggere*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Antico Occhio Elementale. *Domini*: Caos (lancia incantesimi del caos al 3° livello); Fuoco (scaccia o distrugge le creature dell'acqua, intimorisce o comanda le creature del fuoco).

Proprietà: Tuniche ocra, *pozione di furtività, pozione di aiuto, pozione di cura ferite leggere*, morning star perfetta, corazza a strisce, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, 12 mo, 20 ma, simbolo sacro (triangolo di ferro nero con una Y gialla rovesciata).

Utreshimon: Drago blu giovane; GS 5; drago Medio (terra); DV 12d12+24; pf 102; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 21 (contatto 10, alla sprovvista 21); Att +15 mischia (1d8+3, morso) e +10 mischia (1d6+1, 2 artigli) e +10 mischia (1d4+1, 2 ali); AS Arma a soffio, capacità magiche; QS Vista cieca 27 m, immune a *sonno*, paralisi, elettricità, vista acuta; AL LM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +9; For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +13, Concentrazione +14, Diplomazia +15, Intimidire +3, Osservare +13, Percepire Inganni +8, Raggirare +13; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Incalzare.

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità 18 m, 6d8 danni da elettricità, tiro salvezza sui Riflessi CD 18 dimezza.

Fluttuare: Può attaccare con il morso e 4 artigli. Nube semisferica con raggio di 27 m spegne piccoli fuochi, oscura la vista, acceca quanti sono all'interno e per 1 round dopo la loro uscita. Concentrazione CD 16 per lanciare un incantesimo al suo interno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *creare/distruggere acqua* (CD 17).

Vista acuta (Str): Il quadruplo del normale raggio visivo con luce scarsa; il doppio del normale raggio visivo in piena luce; scurovisione 90 m.

Ysslansh: Troglodita Chr2; GS 3; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 2d8+4; pf 28; Iniz +0; Vel 6 m; CA 24 (contatto 9, alla sprovvista 24); Att +5 mischia (1d8+1, morning star perfetta) o +1 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno, fetore; QS Scurovisione 27 m, demenza; AL CM; TS Temp +9, Rifl +0, Vol +4; For 12, Des 9, Cos 14, Int 9, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Concentrazione +4, Conoscenze (religioni) +0, Nascondersi -4*; Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (morning star), Multiattacco. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 13 per incantesimi bonus e CD; Sag 11 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1°-*azione casuale, evoca mostri 1, foschia occultante, protezione dal bene**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Antico Occhio Elementale. *Domini*: Caos (lancia incantesimi del caos al 3° livello); Male (lancia incantesimi del male al 3° livello).

Proprietà: Tuniche nere, *pozione di levitazione, pozione di cura ferite moderate, mantello della resistenza+1*, morning star perfetta, mezza armatura, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, coltello ricurvo, 8 mo, 12 ma, simbolo sacro (obex).

PAESE FANTASMA E TEMPIO IN ROVINA

Hobgoblin combattenti: Hobgoblin Com1; GS 1; umanoide Medio (goblinoide); DV 1d8+3; pf varia (vedi testo); Iniz +1; Vel 6 m; CA 17 (contatto 11, alla sprovvista 16); Att +5 mischia (2d6+3, 19-20, spadone) o +2 a distanza (1d6+2, giavellotto); QS Scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol -1; For 14, Des 12, Cos 16, Int 11, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente -1, Saltare +0; Arma Focalizzata (spadone).

Proprietà: Corazza di bande, spadone perfetto, 2 giavellotti, *pozione di forza straordinaria*.

Alubya: Hobgoblin femmina Adp3; GS 2; umanoide Medio (goblinoide); DV 3d6+6; pf 18; Iniz +0; Vel 9 m; CA 13 (contatto 10, alla sprovvista 13); Att +0 mischia (1d8-1, crit x3, lancia corta) o +2 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera perfetta); QS Scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol +5; For 8, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +4; Competenza nelle Armature (leggere), Sensi Acuti.

Incantesimi preparati (3/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*creare acqua, riparare, suono fantasma*; 1°-*cura ferite leggere, foschia occultante, mani brucianti*.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato, lancia corta, balestra leggera perfetta, 14 quadrelli, *pozione di cura ferite moderate*, pergamena divina con *forza straordinaria*, braccialetto d'oro (65 mo).

Kella: Mezzelfa Drd9; GS 9; umanoide Medio (mezzelfo); DV 9d8+9; pf 51; Iniz +3; Vel 6 m; CA 17 (contatto 13, alla sprovvista 14); Att +8/+3 mischia (1d6+2, 18-20, *scimitarra+1*) o +10/+5 a distanza (1d4, fionda con proiettili perferri); QS Capacità del druido, immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL NB; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +9; For 12, Des 16, Cos 13, Int 11, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +4, Cavalcare (cavallo) +5, Cercare +1, Concentrazione +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +13, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +8, Empatia Animale +8, Guarire +7, Orientamento +7, Osservare +4; Incantesimi in Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce.

Capacità del druido: Senso della natura, andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, *forma selvatica* (3 volte al giorno, taglia Piccola, Media o Grande), immunità ai veleni.

Incantesimi preparati (6/5/5/4/2/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*creare acqua, cura ferite minori, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, resistenza*; 1°-*calmare animali, cura ferite leggere* (2), *evoca alleato naturale 1, individuazione di animali o vegetali*; 2°-*animale messaggero, charme su persone o animali, pelle coriacea, riscaldare il metallo, ristorare minore*; 3°-*cura ferite moderate, invocare il fulmine, rimuovi malattia, scolpire pietra*; 4°-*libertà di movimento, reincarnazione*; 5°-*tempesta di ghiaccio*.

Proprietà: Armatura di *pelle+1, scimitarra+1*, fionda, 10 proiettili perfetti, *bacchetta di cura ferite leggere* (12 cariche), *filatterio del cambiamento*, 10 mo.

Krebbich: Hobgoblin Adp6; GS 5; umanoide Medio (goblinoide); DV 6d6+15; pf 38; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17 (contatto 11, alla sprovvista 16); Att +5 mischia (1d8+1, morning star perfetta); QS Scurovisione 18 m, benefici del famiglio; AL LM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +7; For 13, Des 12, Cos 14, Int 14, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Conoscenze (religioni) +8, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +6, Sapienza Magica +7; Competenza nelle Armature (leggere), Mescere Pozioni, Robustezza, Sensi Acuti.

Benefici del famiglio: Sensi Acuti quando il famiglio è a portata, bonus +2 alla Costituzione, legame empatico, condividere incantesimi con famiglio, incantesimi di contatto tramite il famiglio.

Incantesimi preparati (3/3/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, suono fantasma*; 1°-*comando, incuti paura, protezione dal bene*; 2°-*forza straordinaria, invisibilità*.

Proprietà: Giaco di maglia+1, morning star perfetta, *amuleto dell'armatura naturale+1, fermaglio dello scudo* (può ancora assorbire 47 dardi incantati), *bacchetta di cura ferite leggere*, pergamena divina con *cura ferite gravi, pozione di cura ferite moderate, pozione di vigore, pozione di loquacità*.

Kubo: Rospo famiglio di Krebbich; GS -; bestia magica Minuta; DV 1/4d8 (6 DV); pf 19; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 18 (contatto 15, alla sprovvista 17); Att -; Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Eludere migliorato, parlare con Krebbich; AL LM; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +7; For 1, Des 12, Cos 11, Int 8, Sag 14, Car 4.

Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi +21, Osservare +6.

Lareth il Bello: Umano Chr7; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 7d8+21; pf 60; Iniz +7; Vel 9 m; CA 14 (contatto 13, alla sprovvista 11); Att +11 mischia (1d6+6, bastone ferrato perfetto); AS Intimorire non morti 1 volta al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +8; For 18, Des 17, Cos 16, Int 9, Sag 19, Car 6.

Abilità e talenti: Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +4, Sapienza Magica +5; Arma Focalizzata (bastone ferrato), Attacco Poderoso, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 3. Sag 22 per incantesimi bonus e CD; Sag 16 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/7/6/4/3; CD base = 16 + livello dell'incantesimo): 0-*guida, individuazione del magico, infliggi ferite minori, lettura del magico, luce, resistenza*; 1°-*anatema, devastazione, favore divino, incuti paura, protezione dal bene**, *santuario, scudo della fede*; 2°-*forza straordinaria, rintocco di morte, tocco di Tharizdun** (3), *vigore*; 3°-*dissolvi magie, epurare invisibilità, furia**, *luce incandescente*; 4°-*arma magica superiore, confusione**, *veleno*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male all'8° livello); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+1, mantello dell'aracnide, bastone ferrato perfetto.

Rarkus: Hobgoblin Grr4/Ldr1; GS 5; umanoide Medio (goblinoide); DV 4d10+8 più 1d6+2; pf 40; Iniz +2; Vel 6 m; CA 18 (contatto 12, alla sprovvista 16); Att +7 mischia e +7 mischia (1d8+6, 19-20, spada a due lame) o +7 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera perfetta); AS Attacco furtivo +1d6; QS Scurovisione 18 m, trappole; AL LM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +1; For 16, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Diplomazia +3, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +6, Percepire Inganni +2, Scalare +3; Ambidestria, Arma Focalizzata (spada a due lame), Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Specializzazione in un'Arma (spada a due lame).

Proprietà: Cotta di maglia+1, spada a due lame+1, balestra leggera perfetta, 12 quadrelli, 1 ampolla di fuoco dell'alchimista, *pozione di cura ferite moderate, pozione di movimenti del ragno*.

Undra: Umana Chr2/Ldr2; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 2d8 più 2d6; pf 19; Iniz +7; Vel 9 m; CA 19 (contatto 13, alla sprovvista 16); Att +3 mischia (1d6, 19-20, spada corta perfetta) o +7 a distanza (1d8+1, 19-20, balestra leggera perfetta con *quadrello+1*); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno, attacco furtivo +1d6; QS Eludere, demenza, trappole; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +5; For 10, Des 16, Cos 10, Int 13, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +3, Concentrazione +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +3, Conoscenze (geografia) +2, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +8, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +6, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +3, Sapienza Magica +4; Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 16 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (4/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*creare acqua, luce, purificare cibi e bevande, riparare*; 1°-*arma magica, comprensione dei linguaggi, foschia occultante**, *scudo della fede*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Aria (scaccia o distrugge le creature della terra; intimorisce o comanda le creature dell'aria); Caos (lancia incantesimi del caos al 3° livello).

Proprietà: Giaco in mithral, scudo di legnoscuro, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta, 20 *quadrelli+1*, pergamena divina con *cura ferite moderate* (2), pergamena divina con *evoca mostri II* e *zona di verità*, *pozione di movimenti del ragno*, 5 giorni di razioni da viaggio, giaciglio.

Wat: Fantasma Ldr5/Ass1; GS 6; non morto Medio (incorporeo); DV 5d12 più 1d12; pf 39; Iniz +3; Vel volare 9 m (perfetta); CA 16 (contatto 16, alla sprovvista 16); Att -4 mischia (1d8+1, 19-20, spada lunga) o +6 mischia (1d4, tocco incorporeo); AS Attacco mortale, aspetto spaventoso, manifestazione, attacco furtivo +4d6; QS Eludere, incorporeo, trappole, uso dei veleni, ringiovanimento, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista, non può essere attaccato ai fianchi), non morto, resistenza allo scacciare +4; AL CM; TS Temp +1, Rifl +9, Vol +4; For 10, Des 16, Cos -, Int 12, Sag 13, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +12, Ascoltare +18, Camuffare +12, Cercare +17, Conoscenze (locali) +5, Diplomazia +5, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +20, Osservare +18, Raggirare +11; Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Riflessi da Combattimento, Schivare.

Contro avversari immateriali: CA 19 (contatto 16, alla sprovvista 16); Att +3 mischia (1d4, tocco incorporeo).

Attacco mortale (Str): Se l'assassino riesce a studiare la sua vittima per 3 round e compiere un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può anche paralizzare (per 1d6+1 round) o uccidere la vittima. Tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 per resistere.

Aspetto spaventoso (Sop): Le creature viventi che vedono il fantasma e si trovano entro 18 m devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o subire 1d4 punti di risucchio permanente di For, Des e Cos. Le creature che superano il tiro non possono essere soggette all'aspetto terrificante del fantasma per un giorno.

Manifestazione (Sop): Gli attacchi e gli incantesimi di un fantasma manifestatosi possono colpire normalmente bersagli sul Piano Materiale. Il fantasma diventa visibile sul Piano Materiale ma rimane incorporeo.

Incorporeo: Può essere colpito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare ogni danno di origine corporea. Può passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento, e i suoi attacchi attraversano le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Ringiovanimento (Sop): Lo spirito "distrutto" di Wat si riforma in 2d4 giorni con una prova di livello effettuata con successo (CD 16). L'unico modo per distruggere definitivamente Wat è dare fuoco all'ostello.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Incantesimi preparati (1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1°-*foschia occultante*.

Libro degli incantesimi: 1°-*cambiare sembianze, foschia occultante, movimenti del ragno, suono fantasma*.

Proprietà: *Spada lunga con tocco fantasma*+1, armatura di cuoio borchiato perfetta (eterea).

LE MINIERE SULLA CIMA DEL CRATERE

Bugbear esploratori: Bugbear Ldr1; GS 4; umanoide Medio (goblinoide); DV 3d8+3 più 1d6+1; pf varia (vedi testo); Iniz +1; Vel 9 m; CA 14 (contatto 11, alla sprovvista 13); Att +3 mischia (1d8+2, morning star) o +2 a distanza (1d6+2, giavellotto); AS Attacco furtivo +1d6; QS Scurovisione 18 m, trappole; AL CM; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +1; For 15, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Conoscenze (religioni) +1, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +4, Osservare +6, Scalare +3; Sensi Acuti.

Proprietà: *Pozione di cura ferite moderate, pozione di invisibilità*, armatura di cuoio, scudo piccolo di legno, morning star, 2 giavellotti, borsa con 250 mo.

Combattenti umani: Umano e umana Com1; GS 1; umanoide Medio (umano); DV 1d8+2; pf varia (vedi testo); Iniz +1; Vel 6 m; CA 18 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +5 mischia (1d10+2, 19-20, spada bastarda perfetta) o +2 a distanza (1d8, crit x3, arco lungo); AL NM; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 15, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +3, Saltare +0, Scalare +0; Arma Focalizzata (spada bastarda), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda).

Proprietà: Corazza di bande perfetta, scudo piccolo di legno, spada bastarda perfetta, arco lungo, 20 frecce, *pozione di cura ferite leggere*.

Elfi combattenti: Elfo ed elfa Com1; GS 1; umanoide Medio (elfo); DV 1d8; pf varia (vedi testo); Iniz +3; Vel 6 m; CA 18 (contatto 13, alla sprovvista 15); Att +5 mischia (1d8+3, 19-20, spada lunga perfetta) o +4 a distanza (1d6+2, crit x3, arco potente corto composito [bonus For +2]); QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +2, Rifl +3, Vol -1; For 15, Des 16, Cos 11, Int 12, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cercare +3, Osservare +3, Saltare +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (spada lunga).

Proprietà: Corazza di piastre, spada lunga perfetta, arco potente corto composito (bonus For +2), 20 frecce, 2 *pozioni di cura ferite leggere*.

Kuo-toa guerrieri: Kuo-toa maschio e femmina Grr1; GS 3; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 2d8+2 più 1d10+1; pf varia (vedi testo); Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 20 (contatto 10, alla sprovvista 20); Att +6 mischia (1d6+1, crit x3, mezza lancia) e -1 mischia (1d4, morso) o +4 a distanza (1d6+1, crit x3, mezza lancia); QS Appiccicare, anfibio, resistenza all'elettricità 30, immune a ragnatele, veleno, paralisi, *blocco* e finzioni, vista acuta, cecità alla luce, scivolare; AL NM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +5; For 13, Des 10, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +18, Ascoltare +10, Cercare +10, Conoscenze (religioni) +6, Muoversi Silenziosamente +3, Nuotare +2, Osservare +11; Arma Focalizzata (mezza lancia), Attacco Poderoso, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Appiccicare (Str): Quando fallisce un attacco in mischia, l'aggressore deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14), o la sua arma si attacca allo scudo del kuo-toa e ne perde la presa.

Anfibio (Str): Sebbene i kuo-toa respirino tramite le branchie possono sopravvivere indefinitamente in superficie.

Vista acuta (Str): I kuo-toa notano gli oggetti o le creature in movimento anche se sono invisibili, eterei o astrali.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round di improvvisa esposizione a una luce intensa (come la luce solare o quella dell'incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, e le prove in piena luce.

Scivolare (Str): Non soggetto a ragnatele o altre forme di costrizione.

Proprietà: *Pozione di cura ferite moderate, pozione di grazia felina, pozione di forza sovraordinaria*, mezza lancia perfetta, borsa con 50 mo, armatura di cuoio, scudo grande di legno.

Orchi combattenti: Orco Com1; GS 1; umanoide Medio (orco); DV 1d8+2; pf varia (vedi testo); Iniz +0; Vel 6 m; CA 16 (contatto 10, alla sprovvista 16); Att +0 mischia e -4 mischia (1d8+1, crit x3, doppia ascia orchesca perfetta) o +1 a distanza (1d6+2, giavellotto); QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +4, Rifl +0, Vol -1; For 15, Des 10, Cos 14, Int 9, Sag 8, Car 8.

Abilità e talenti: Saltare -1; Competenza nelle Armi Esotiche (doppia ascia orchesca).

Sensibilità alla luce: Penalità di -1 ai tiri per colpire effettuati alla luce del sole o dell'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Corazza a strisce, doppia ascia orchesca perfetta, 2 giavellotti, *pozione di cura ferite moderate*.

Trogloditi combattenti: Troglodita maschio e femmina Com1; GS 3; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 1d8+2; pf varia (vedi testo); Iniz -1; Vel 9 m; CA 15 (contatto 9, alla sprovvista 15); Att +3 mischia (1d8, crit x3, lancia lunga) e +0 mischia (1d4, morso) o +2 a distanza (1d6, giavellotto); AS Fetore; QS Scurovisione 27 m; AL CM; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +0; For 10, Des 9, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Nascondersi +6*, Scalare +1; Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (lancia lunga), Multiattacco. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Proprietà: Lancia lunga, 5 giavellotti, borsa con 200 mo, pendente di smeraldo su catena d'argento (1.000 mo).

Arlainth: Mezzelfo Str6; GS 6; umanoide Medio (mezzelfo); DV 6d4; pf 20; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11 (contatto 11, alla sprovvista 10); Att +1 mischia (1d4-2, 19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +6; For 6, Des 13, Cos 11, Int 14, Sag 12, Car 18.

Abilità e talenti: Alchimia +10, Ascoltare +6, Cercare +3, Conoscenze (arcane) +6, Osservare +6, Sapienza Magica +10; Correre, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Mescere Pozioni.

Incantesimi conosciuti (6/7/6/4; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno*,

lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, resistenza; 1°-armatura magica, dardo incantato, mani brucianti, ritirata rapida; 2°-freccia acida di Melf, sfera infuocata; 3°-palla di fuoco.

Proprietà: Bacchetta della palla di fuoco (6° livello dell'incantatore, 14 cariche), pugnale, balestra leggera, pergamena arcana con *invisibilità, pozione di cura ferite gravi, pozione di scurovisione, pozione di carisma, pozione di aiuto.*

Choranth: Umana Chr4; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 4d8+4; pf 26; Iniz +1; Vel 6 m; CA 21 (contatto 11, alla sprovvista 20); Att +4 mischia (1d8, mazza pesante perfetta) o +4 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +7; For 10, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 17, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +7, Sapienza Magica +7; Incantesimi in Combattimento, Scacciare Extra, Scrivere Pergamene.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 19 per incantesimi bonus e CD; Sag 15 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): *0-cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza; 1°-comando, cura ferite leggere, favore divino, protezione dal bene*, scudo della fede; 2°-arma spirituale, blocca persone, muro di vento*, silenzio.*

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Aria (scaccia o distrugge le creature della terra, intimorisce o comanda le creature dell'aria); Male (lancia incantesimi del male al 5° livello).

Proprietà: Tuniche ocra, *polvere dell'illusione*, pergamena divina con *benedizione, arma magica, devastazione* e *cura ferite moderate*, pergamena divina con *vigore, presagio* e *oscurità*, mazza pesante perfetta, armatura completa, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, 131 mo, simbolo del tempio dell'aria, *chiave minore dell'aria.*

Descritad: Halfling femmina Bbr3/Ldr3; GS 5 (6 con l'equipaggiamento appropriato); umanoide Piccolo (halfling); DV 3d12+3 più 3d6+3; pf 41; Iniz +8; Vel 12 m; CA 19 (contatto 13, alla sprovvista 19); Att +8 mischia (1d6+1, 18-20, scimitarra perfetta) o +10 a distanza (1d6+2, crit x3, arco potente corto composito perfetto [bonus For +1]); AS Ira, attacco furtivo +2d6; QS Eludere, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colta alla sprovvista), bonus +1 ai tiri per colpire con le armi da lancio, bonus al morale +2 ai tiri salvezza contro paura; AL CN; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +3; For 13, Des 19, Cos 12, Int 11, Sag 11, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +10, Nuotare +7, Osservare +4, Saltare +7, Scalare +8; Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata.

Ira (Str): 1 volta al giorno: pf 53; CA 17 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +10 mischia (1d6+3, 18-20, scimitarra perfetta) o +10 a distanza (1d6+2, crit x3, arco potente corto composito perfetto [bonus For +1]); TS Temp +8, Vol +5; For 17, Cos 16; Nuotare +9, Saltare +9, Scalare +10. Dura 6 round, poi affaticata.

Proprietà: Nessuna (ma vedi "Tesoro" nell'area 43 delle Miniere sulla Cima del Cratere).

D'Gran: Mezzo-immondo/mezzo-ogre magi; GS 10; esterno Grande (malvagio, caotico); DV 5d8+20; pf 43; Iniz +6; Vel 9 m, volare 12 m (buona); CA 21 (contatto 11, alla sprovvista 19); Att +10 mischia (2d8+12, 19-20, spadone Enorme) o +4 a distanza (2d6, crit x3, arco lungo Enorme); Portata 3 m; AS Capacità magiche; QS Resistenza ad acido, freddo, elettricità e fuoco 20, scurovisione 18 m, immune ai veleni, rigenerazione 2; RI 18; AL CM; TS Temp +8, Rifl +3, Vol +3; For 27, Des 14, Cos 19, Int 18, Sag 14, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +7, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +7, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi -1, Orientamento +5, Osservare +8, Sapienza Magica +10; Iniziativa Migliorata.

Capacità magiche (Mag): A volontà: *invisibilità, oscurità*; 1 volta al giorno: *autometamorfosi, charme, cono di freddo, dissacrare, forma gassosa, influenza sacrilega, sonno* (tutti come Str5). CD = 14 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Guanti del potere orchesco, giaco di maglia Grande, spadone Enorme, arco lungo Enorme, 12 frecce, simbolo del tempio del fuoco.

Eeridik: Umano topo mannaro Str8 (forma ibrida); GS 10; mutaforma Medio; DV 8d4+24; pf 44; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18 (contatto 13, alla sprovvista 16); Att +7 mischia (1d4+1, 19-20, pugnale) e +4 mischia (1d4, morso); AS Maledizione della licantropia; QS Forma alternativa (topo crudele o umano), riduzione del danno 15/argento, empatia con i topi, olfatto acuto; AL LM; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +10; For 10, Des 14, Cos 16, Int 12, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Alchimia +12, Ascoltare +10, Cercare +9, Concentrazione +14, Diplomazia +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +6, Osservare +10, Percepire Inganni +7, Sapienza Magica +12, Scalare +5, Scrutare +2; Arma Preferita (morso), Arma Preferita (pugnale), Controllare Forma Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Mobilità, Multiattacco, Schivare.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide colpito da un attacco con il morso o con il pugnale deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o contrarre la licantropia.

Empatia con i topi (Str): Eeridik può comunicare con i topi normali e i topi crudeli. Riceve un bonus razziale di +4 alle prove per influenzare la loro attitudine.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/6/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): *0-aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-cambiare sembianze, dardo incantato, messaggio, ritirata rapida, scudo; 2°-forza straordinaria, grazia felina, vigore; 3°-fulmine, velocità; 4°-pelle di pietra.*

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, pugnale+1, anello di protezione+1, bacchetta della serratura arcana (11 cariche), pergamena arcana con *invisibilità migliorata.*

Fachish: Umano Chr7; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 7d8+14; pf 50; Iniz -1; Vel 6 m; CA 21 (contatto 9, alla sprovvista 21); Att +7 mischia (1d8+1, morning star perfetta) o +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera perfetta); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +6; For 12, Des 9, Cos 14, Int 12, Sag 16, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +12, Conoscenze (religioni) +11, Guarire +9, Osservare +4, Sapienza Magica +11; Estrazione Rapida, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 3. Sag 19 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/6/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): *0-cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza; 1°-azione casuale*, benedizione, comando* (2), *incuti paura* (2); *2°-blocca persone, cura ferite moderate, muro di vento*, oscurità, resistere agli elementi, vigore; 3°-cecità/sordità, evoca mostri III, forma gassosa*, scagliare maledizione; 4°-camminare nell'aria, congedo, confusione*.*

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Aria (scaccia o distrugge le creature della terra, intimorisce o comanda le creature dell'aria); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Tuniche ocra, *bacchetta del favore divino* (25 cariche), *bacchetta di infliggi ferite leggere* (20 cariche), pergamena divina con *rianimare morti* e *cura ferite critiche*, morning

star perfetta, *armatura completa+1, scudo grande di metallo+1*, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, 22 mo, 23 ma, anello d'oro da 150 mo, simbolo del tempio dell'aria, *chiave minore dell'aria*.

Fesad: Bugbear femmina Chr5; GS 7; umanoide Medio (goblinoide); DV 3d8+3 più 5d8+5; pf 46; Iniz +1; Vel 9 m; CA 18 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +7 mischia (1d8+2, morning star) o +6 a distanza (1d6+2, giavellotto); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +7; For 15, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 13, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +3, Guarire +2, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +4, Osservare +4, Scalare +3; Incantesimi in Combattimento, Sensi Acuti.

Incantesimi preparati (5/5/3/2; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-*guida, individuazione del magico* (2), *resistenza, virtù*; 1°-*comando, devastazione, protezione dal bene*°, *santuario, scudo della fede*; 2°-*frantumare*°, *suono dirompente, vigore*; 3°-*cerchio magico contro il bene*°, *contagio*.

°Incantesimo del dominio. *Divinità:* Hruggek. *Domini:* Caos (lancia incantesimi del caos al 6° livello); Male (lancia incantesimi del male al 6° livello).

Proprietà: Scudo piccolo di legno+1, mantello della resistenza+1, perla del potere (incantesimi di 1° livello), morning star con zaffiro a stella blu nell'impugnatura (900 mo), giavellotto, *pozione di cura ferite moderate*, armatura di cuoio.

Firre Oranac: Gnomo Grr3/Chr4; GS 7; umanoide Piccolo (gnomo); DV 3d10+3 più 4d8+4; pf 58; Iniz +7; Vel 6 m; CA 22 (contatto 13, alla sprovvista 20); Att +10/+5 mischia (1d6+2, 19-20, *spada corta+1*) o +10/+5 a distanza (1d6+1, crit x3, arco potente corto composito [bonus For +1]); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Trucchetti, demenza, visione crepuscolare, parlare con gli animali da tana, bonus +2 ai tiri salvezza contro illusioni, bonus +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi, bonus per schivare +4 contro giganti; AL CM; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +6; For 12, Des 16, Cos 17, Int 11, Sag 15, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +4, Nascondersi +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (spada corta), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato.

Trucchetti: 1 volta al giorno: *luci danzanti, prestidigitazione, suono fantasma* (tutti come Str1). CD 10.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 17 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; 25% fallimento incantesimi arcani): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza*; 1°-*comando, cura ferite leggere* (2), *favore divino, mani brucianti*°; 2°-*arma spirituale, blocca persone, forza straordinaria, produrre fiamma*°.

°Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male al 5° livello); Fuoco (scaccia o distrugge le creature dell'acqua, intimorisce o comanda le creature del fuoco).

Proprietà: Spada corta+1, cotta di maglia+1, scudo grande di metallo+1, bracciali della salute+2, arco potente corto composito (bonus For –1), 20 frecce, 8 mo, simbolo del tempio del fuoco, *chiave minore del fuoco*, paio di chiavi (per il forziere nell'area 118 delle Miniere sulla Cima del Cratere), 3 dosi di veleno lama di morte (tiro salvezza sulla Tempra CD 20; 1d6 Cos/2d6 Cos).

Gouquog: Strega marina Grr4; GS 8; umanoide mostruoso Grande (acquatico); DV 3d8+3 più 4d10+4; pf 34; Iniz +1; Vel 9 m, nuotare 12 m; CA 13 (contatto 10, alla sprovvista 12); Att +14/+14 mischia (1d4+8, 2 artigli); Portata 3 m; AS Occhio malvagio, aspetto spaventoso; QS Respirare sott'acqua; RI 15; AL CM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +5; For 22, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenze (Fano Esterno) +4, Nascondersi +6, Osservare +9, Saltare +7, Scalare +7; Arma Focalizzata (artigli), Attacco Poderoso, Incalzare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (artigli).

Occhio malvagio (Sop): 3 volte al giorno può dirigere lo sguardo contro un bersaglio entro 9 m. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11). Le creature che falliscono hanno una probabilità del 25% di morire istantaneamente dalla paura; anche se sopravvivono, cadono in uno stato catatonico per tre giorni.

Aspetto spaventoso (Sop): Al vedere una strega, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11) o subire 2d8 danni temporanei alla Forza. Le creature che superano il tiro non possono essere soggette all'aspetto spaventoso della stessa strega per un giorno.

Proprietà: Pozione di sfocatura, bracciali del potere orchesco (come i *guanti*), 4 perle (1.000 mo).

Graud: Mezzorco Bbr4; GS 4; umanoide Medio (mezzorco); DV 4d12+4; pf 42; Iniz +2; Vel 12 m; CA 16 (contatto 12, alla sprovvista 16); Att +9 mischia (1d12+5, crit x3, *ascia grande+1*) o +7 a distanza (1d8+3, crit x3, arco potente lungo composito [bonus For +3]); AS Ira; QS Scurovisione 18 m, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista); AL CM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +1; For 17, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Intimidire +5, Nuotare +6, Orientamento +7; Arma Focalizzata (ascia grande), Schivare.

Ira (Str): 1 volta al giorno: pf 50; CA 14 (contatto 10, alla sprovvista 14); Att +11 mischia (1d12+7, crit x3, *ascia grande+1*) o +7 a distanza (1d8+3, crit x3, arco potente lungo composito [bonus For +3]); TS Temp +7, Vol +3; For 21, Cos 17; Nuotare +8. Dura 6 round, poi affaticato.

Proprietà: Giaco di maglia perfetto, *ascia grande+1*, arco potente lungo composito (bonus For +3), 20 frecce perfette, *pozione di cura ferite moderate*.

Greshta: Troglodita femmina Ldr3; GS 4; umanoide Medio (rettile); DV 2d8 più 3d6; pf 19; Iniz +2; Vel 9 m; CA 23 (contatto 12, alla sprovvista 23); Att +4 mischia (1d8, crit x3, lancia lunga) e +1 mischia (1d4, morso) o +6 a distanza (1d6, giavellotto); AS Attacco furtivo +2d6, fetore; QS Scurovisione 27 m, eludere, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colta alla sprovvista); AL CM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1; For 10, Des 14, Cos 10, Int 8, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +6°, Osservare +2; Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (lancia lunga), Multiattacco. °Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Proprietà: 3 pozioni di invisibilità, stivali elfici, corazza di piastre di chitina, lancia lunga, 5 giavellotti, borsa con 100 mo.

Heunar: Mezzorco Mag4; GS 4; umanoide Medio (mezzorco); DV 4d4+4; pf 13; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10 (contatto 10, alla sprovvista 10); Att +4 mischia (1d6+2, bastone ferrato); QS Scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 12, Int 13, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +8, Sapienza Magica +8; Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Incantesimi preparati (4/4/2; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, resistenza*; 1°-*charme, dardo incantato, scudo, sonno*;

2°-*evoca mostri II, invisibilità*.

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*charme, dardo incantato, scudo, sonno*; 2°-*evoca mostri II, individuazione dei pensieri, invisibilità, ragnatela*.

Proprietà: *Bacchetta di frantumare* (10 cariche), *pozione di levitazione*; pergamena arcana con *scudo*, bastone ferrato, 8 mo.

Jurrikath Musseloto: Umano Brd5; GS 5; umanoide Medio (umano); DV 5d6+5; pf 32; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (contatto 12, alla sprovvista 10); Att +3 mischia (1d3 debiliranti) o +5 a distanza; QS Conoscenze bardiche +7, musica bardica (controcanto, *affascinare*, infondere coraggio, ispirare grandezza); AL NB; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +6; For 11, Des 14, Cos 12, Int 14, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Decifrare Scritture +10, Diplomazia +14, Intimidire +2, Intrattenere (melodia) +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Percepire Inganni +10, Raggirare +10; Ambidestria, Arma Preferita (spada corta), Combattere con Due Armi.

Incantesimi conosciuti (3/4/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, prestidigitazione, riparare, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, charme, sonno, unto*; 2°-*cura ferite moderate, immagine minore, suggestione*.

Proprietà: Nessuna. (Gli oggetti personali di Jurrikath sono stati divisi tra i suoi precedenti aguzzini; Firre non ne ha nessuno).

Kadiss: Elfo Mag6; GS 6; umanoide Medio (elfo); DV 6d4; pf 17; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (contatto 12, alla sprovvista 10); Att +4 mischia (1d8, 19-20, spada lunga perfetta) o +6 a distanza (1d8+1, crit x3, arco lungo); QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento; AL NM; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +7; For 11, Des 14, Cos 11, Int 16, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +7, Concentrazione +9, Conoscenze (arcane) +12, Osservare +6, Sapienza Magica +12; Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Padronanza degli Incantesimi (*suggestione, volare, fulmine*), Scrivere Pergamene, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Kadiss ha *armatura magica, scudo, sfocatura* e *vigore* attivi su di sé quando incontrato. Con *armatura magica, scudo, sfocatura* e *vigore*: pf 29; CA 16 (o 23 se *scudo* è utilizzabile); SQ 20% di essere mancato; TS Temp +6, Rifl +7 contro gli attacchi ad area; Cos 15. Concentrazione +11.

Incantesimi preparati (4/4/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, resistenza*; 1°-*armatura magica**, *dardo incantato, scudo**, *sonno*; 2°-*evoca mostri II, sfocatura**, *vedere invisibilità, vigore**; 3°-*fulmine, linguaggi, volare*.

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, dardo incantato, evoca mostri I, scudo, sonno*; 2°-*alterare se stesso, evoca mostri II, frantumare, immagine speculare, oscurità, sfocatura, vedere invisibilità, vigore*; 3°-*evoca mostri III, fulmine, linguaggi, palla di fuoco, volare*.

Proprietà: *Arco lungo+1*, 20 frecce, *bacchetta di evoca mostri IV* (6 cariche), pergamena arcana con *evoca sciame*, pergamena arcana con *individuazione dei pensieri*, spada lunga perfetta.

Kelashein: Umana Chr7; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 7d8+14; pf 45; Iniz +0; Vel 6 m; CA 20 (contatto 10, alla sprovvista 20); Att +10 mischia (1d8+3, mazza pesante perfetta) o +6 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +9; For 16, Des 10, Cos 12, Int 15, Sag 17, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +11, Conoscenze (religioni) +10, Guarire +13, Nascondersi +2, Raggirare +3, Sapienza Magica +12; Arma Focalizzata (balestra leggera), Arma Focalizzata (mazza pesante), Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 19 per incantesimi bonus e CD; Sag 15 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/6/5/4/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori* (2), *guida* (2), *lettura del magico, resistenza*; 1°-*comando, contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, foschia occultante, protezione dal bene**; 2°-*arma spirituale, cura ferite moderate, nube di nebbia**, *rintocco di morte, silenzio*; 3°-*cecità/sordità, preghiera, respirare sott'acqua**, *scagliare maledizione*; 4°-*evoca mostri IV, influenza sacrilega**, *libertà di movimento*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Antico Occhio Elementale. *Domini*: Male (lancia incantesimi del male all'8° livello); Acqua (scaccia o distrugge le creature del fuoco, intimorisce o comanda le creature dell'acqua).

Proprietà: Tuniche ocra, *bacchetta di infliggi ferite moderate* (20 cariche), *lente dell'individuazione*, pergamena divina con *neutralizza veleno*, mazza pesante perfetta, armatura completa perfetta, scudo grande di metallo perfetto, balestra leggera, 10 quadrelli, 35 mo, corona di corallo da 200 mo, simbolo del tempio dell'acqua, *chiave minore dell'acqua*.

Kellial: Umano Grr7; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 7d10+14; pf 57; Iniz +1; Vel 6 m; CA 21 (contatto 10, alla sprovvista 21); Att +12/+7 mischia (1d8+6, 19-20, *spada lunga+1*) o +9/+4 a distanza (1d8+3, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +3]); AL CM; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +3; For 16, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cavalcare (cavallo) +5, Osservare +4, Saltare +6, Scalare +6; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada lunga).

Proprietà: *Mezza armaturam+1* (nera), *scudo grande di metallo+1*, *spada lunga+1*, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +3), 20 frecce, *mantello della resistenza+1* (nero), *pozione di grazia felina*, *pozione di cura ferite moderate*, chiave per la porta dell'area 82a nelle Miniere sulla Cima del Cratere.

Krall: Troll Grr2; GS 6; gigante Grande; DV 6d8+36 più 2d10+6; pf 86; Iniz +2; Vel 9 m; CA 23 (contatto 9, alla sprovvista 23); Att +7 mischia e +2 mischia (2d6+6/2d6+3, 19-20, spada a due lame Enorme) o +11 mischia (1d6+6, 2 artigli) e +6 mischia (1d6+3, morso); Portata 3 m; AS Squartare 2d6+9; QS Scurovisione 27 m, rigenerazione 5, olfatto acuto; AL CM; TS Temp +14, Rifl +4, Vol +3; For 23, Des 14, Cos 23, Int 6, Sag 9, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Nascondersi -8, Osservare +5, Saltare +2; Ambidestria, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Squartare (Str): Se un troll colpisce con entrambi gli artigli, afferra il corpo del suo avversario e ne dilania le carni, infliggendo automaticamente 2d6+9 danni addizionali.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e l'acido infliggono danni normali a un troll. Se un troll perde un arto o una parte del corpo, la parte persa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccarsi le parti recise istantaneamente tenendole a contatto del moncherino.

Proprietà: Mezza armatura perfetta Grande, spada a due lame Enorme, *pozione di forza straordinaria, pozione di eroismo, pozione di protezione dagli elementi* (*fuoco*), 2 orecchini di perla (100 mo ognuno).

Maestro di Spada: Troglodita Grr4; GS 5; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 4d10+8; pf 60; Iniz +4; Vel 9 m; CA 23 (contatto 10, alla sprovvista 23); Att +10 mischia (2d6+6, 19-20, *spada della terra*) e +5 mischia (1d4, morso) o +6 a distanza (1d6+2, giavellotto); AS Fetore; QS Scurovisione 27 m; AL CM;

TS Temp +9, Rifl +1, Vol +1; For 14, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +0*, Scalare -3; Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Specializzazione in un'Arma (spadone). *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (troglodíti esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Proprietà: Spada della terra (vedi Appendice 1), 4 giavellotti, mezza armatura.

Mereclar: Mezzelfo Rgr5; GS 5; umanoide Medio (mezzelfo); DV 5d10+5; pf 36; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, alla sprovvista 14); Att +7 mischia (1d8+2, 19-20, spada lunga perfetta) e +6 mischia (1d6+1, 19-20, spada corta perfetta) o +10 a distanza (1d8+2, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +2]); AS Nemico prescelto (nani +2, animali +1); QS Combattere con due armi, immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +3; For 14, Des 16, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +1, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Guarire +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +15; Arma Preferita (spada lunga), Estrazione Rapida, Seguire Tracce.

Combattere con due armi: Ambidestria e Combattere con Due Armi quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Incantesimi preparati (1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1°-*resistere agli elementi*.

Proprietà: Spada lunga perfetta, spada corta perfetta, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2), 20 frecce perfette, *armatura di cuoio borchiato+1*, *mantello della resistenza+1*, *occhi dell'aquila*, *pozione di cura ferite leggere*.

Miikolak: Troglodita femmina Chr5; GS 6; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 5d8+10; pf 46; Iniz +0; Vel 6 m; CA 24 (contatto 10, alla sprovvista 24); Att +6 mischia (1d6, bastone ferrato) e +2 mischia (1d4, morso) o +5 a distanza (1d6, giavellotto); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno, fetore; QS Scurovisione 27 m, demenza; AL NM; TS Temp +10, Rifl +2, Vol +5; For 10, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +5, Nascondersi +2*, Scalare +4; Arma Focalizzata (bastone ferrato), Arma Focalizzata (giavellotto), Multiattacco, Scrivere Pergamene. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (troglodíti esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 15 per incantesimi bonus e CD; Sag 11 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori*, *guida* (2), *individuazione del magico*, *resistenza*; 1°-*anatema*, *benedizione*, *favore divino*, *protezione dal bene**, *scudo della fede*; 2°-*ammorbidire terra e pietra**, *arma spirituale*, *forza straordinaria*, *vigore*; 3°-*dissolvi magie*, *scolpire pietra**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Antico Occhio Elementale. *Domini*: Terra (scaccia o distrugge le creature dell'aria, intimorisce o comanda le creature della terra); Male (lancia incantesimi del male al 6° livello).

Proprietà: Anello di scalare, *mantello della resistenza+1*, *pozione di cura ferite gravi*, pergamena divina con *cura ferite moderate* ed *evoca mostri III*, 2 giavellotti, bastone ferrato perfetto, armatura completa di chitina, coltello ricurvo, 56 mo, simbolo del tempio della terra.

Moolowik: Kuo-toa Ldr4; GS 6; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 2d8+2 più 4d6+4; pf 29; Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 20 (contatto 11, alla sprovvista 20); Att +7/+1 mischia (1d6+2, crit x3, *mezza lancia+1*; 1d4, morso) o +7 a distanza (1d6+2, *mezza lancia+1*); AS Attacco furtivo +1d6; QS Appiccicare, anfibio, resistenza all'elettricità 30, eludere, immune a ragnatele, veleni, paralisi, *blocco* e finzioni, demenza, vista acuta, cecità alla luce, trappole, scivolare, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista); AL NM; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +4; For 13, Des 13, Cos 13, Int 13, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +24, Ascoltare +9, Cercare +14, Conoscenze (locali) +3, Conoscenze (religioni) +6, Disattivare Congegni +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +8, Osservare +13, Percepire Inganni +4, Scalare +5; Combattere alla Cieca, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Appiccicare (Str): Quando fallisce un attacco in mischia, l'aggressore deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14), o la sua arma si attacca allo scudo del kuo-toa e ne perde la presa.

Anfibio (Str): Sebbene i kuo-toa respirino tramite le branchie possono sopravvivere indefinitamente in superficie.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 16 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Vista acuta (Str): I kuo-toa notano gli oggetti o le creature in movimento anche se sono invisibili, eterei o astrali.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round di improvvisa esposizione a luce intensa (come la luce solare o quella dell'incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, e le prove in piena luce.

Scivolare (Str): Non soggetto a ragnatele o altre forme di costrizione.

Proprietà: Mezza lancia+1, borsa con 200 mo, *armatura di cuoio+1*, scudo grande di legno con uno zaffiro al suo interno (400 mo).

Murant: Orco Bbr5; GS 5; umanoide Medio (orco); DV 5d12+15; pf 47; Iniz +2; Vel 12 m; CA 16 (contatto 12, alla sprovvista 16); Att +4 mischia (1d8+4, crit x3, doppia ascia orchesca) e +3 mischia (1d8+2, crit x3, doppia ascia orchesca) o +7 a distanza (1d8+4, tridente); AS Veleno, ira; QS Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista, non può essere attaccato ai fianchi); AL CM; TS Temp +7, Rifl +3, Vol -1; For 19, Des 14, Cos 17, Int 8, Sag 7, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Intimidire +7, Orientamento +6; Ambidestria, Combattere con Due Armi.

Veleno (Str): Veleno di scorpione Grande su entrambe le estremità della doppia ascia orchesca. Tiro salvezza sulla Tempra CD 18; 1d6 For/1d6 For.

Ira (Str): 2 volte al giorno: pf 57; CA 14 (contatto 10, alla sprovvista 14); Att +6 mischia (1d8+6, crit x3, doppia ascia orchesca) e +5 mischia (1d8+3, crit x3, doppia ascia orchesca) o +7 a distanza (1d8+6, tridente); TS Temp +9, Vol +1; For 23, Cos 21. Dura 8 round, poi affaticato.

Sensibilità alla luce: Penalità di -1 ai tiri per colpire effettuati alla luce del sole o dell'incantesimo *luce diurna*.

Proprietà: Doppia ascia orchesca+1, *armatura di pelle+1*, tridente, *pozione di sfocatura*, veleno di scorpione Grande (1 dose su ogni estremità dell'ascia).

Nilbool: Kuo-toa Chr2/Mag5; GS 9; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 2d8+2 più 2d8+2 più 5d4+5; pf 43; Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 17 (contatto 10, alla sprovvista 17); Att +6 mischia (1d8+1, mazza pesante) e +1 mischia (1d4, morso); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Anfibio, resistenza all'elettricità 30, immune a ragnatele, veleno, paralisi, *blocco* e finzioni, demenza, vista acuta, cecità alla luce, scivolare; AL NM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +14; For 13, Des 10, Cos 13, Int 16, Sag 15, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (metallurgia) +8, Artista della Fuga +20, Ascoltare +9, Cercare +8, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (religioni) +10, Guarire +3, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +9, Sapienza Magica +10, Scrutare +8; Creare Bacchette, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Anfibio (Str): Nonostante i kuo-toa respirino per mezzo delle branchie, sono in grado di sopravvivere per un tempo indefinito anche sulla terraferma.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 1. Sag 16 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Vista acuta (Str): I kuo-toa scorgono un oggetto o una creatura in movimento anche se è invisibile, eterea o astrale.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove in piena luce.

Scivolare (Str): Non soggetto a ragnatele o altre forme di costrizione.

Incantesimi da mago preparati (4/4/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, resistenza*; 1°-*colpo accurato, dardo incantato* (2), *scudo*; 2°-*immagine speculare, invisibilità, ragnatela*; 3°-*distorsione, fulmine*.

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, colpo accurato, contrastare elementi, dardo incantato, evoca mostri I, scudo, sonno*; 2°-*grazia felina, immagine speculare, invisibilità, oscurità, ragnatela, sfocatura, vigore*; 3°-*distorsione, fulmine, intermittenza*.

Incantesimi da chierico preparati (4/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1°-*comando, evoca mostri I, foschia occultante*, protezione dal bene*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Caos (lancia incantesimi del caos al 3° livello); Acqua (scaccia o distrugge le creature del fuoco, intimorisce o comanda le creature dell'acqua).

Proprietà: Bacchetta della lentezza (8 cariche), *bacchetta della levitazione* (25 cariche), *bacchetta dell'armatura magica* (50 cariche), *pozione di velocità, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), pozione di anti-individuazione, anello di protezione+1*, coltello ricurvo, mazza pesante, due orecchini d'oro da 10 mo, anello di corallo da 50 mo, anello d'oro da 75 mo, orecchino di corallo da 110 mo, simbolo del tempio dell'acqua.

Oamarthis: Duergar Grr7; GS 8; umanoide Medio (nano); DV 7d10+21; pf 62; Iniz +4; Vel 4,5 m (armatura completa); CA 21 (contatto 10, alla sprovvista 21); Att +12/+7 mischia (1d10+6, crit x3, *ascia da guerra nanica+1*); QS Scurovisione 36 m, immune a paralisi, allucinazioni e veleni magici o alchemici, sensibilità alla luce, capacità magiche, esperto minatore, bonus +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi o effetti magici, bonus +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, bonus per schivare +4 contro giganti, bonus +2 alle prove di Valutare o Artigianato relative alla pietra o al metallo; AL LM; TS Temp +9, Rifl +2, Vol +2; For 16, Des 10, Cos 18, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorare pietra) +2, Artigianato (metallurgia) +2, Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +3, Nuotare +5, Osservare +5, Scalare +6, Valutare +2; Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (ascia da guerra nanica), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (ascia da guerra nanica).

Sensibilità alla luce (Str): Penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove effettuati alla luce del sole o dell'incantesimo *luce diurna*.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno: *ingrandire, invisibilità* (entrambi come Mag14). Queste capacità possono solo avere effetto sul duergar e su quanto trasporta.

Proprietà: Ascia da guerra nanica+1, armatura completa+1, bracciali della salute+2 (inclusi sopra), gemme assortite (300 mo), scudo grande di metallo, chiave di metallo per l'area 206.

Oomkaan: Mezzo-immondo/mezzo-kuo-toa Chr4; GS 9; esterno Medio (malvagio); DV 6d8+12; pf 40; Iniz +2; Vel 6 m, volare 6 m (normale), nuotare 15 m; CA 23 (contatto 12, alla sprovvista 21); Att +9 mischia (1d6+3, morso) e +3 mischia (1d4+1, 2 artigli); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno, capacità magiche; QS Resistenza ad acido, freddo e fuoco 20, appiccicare, anfibio, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 30, immune a ragnatele, veleno, paralisi, *blocco* e finzioni, demenza, vista acuta, cecità alla luce, scivolare; AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +8; For 17, Des 14, Cos 15, Int 17, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +20, Ascoltare +7, Cercare +11, Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (natura) +7, Conoscenze (religioni) +7, Guarire +5, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +9, Sapienza Magica +7; Arma Focalizzata (morso), Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno: *oscurità*; 1 volta al giorno: *dissacrare, influenza sacrilega* (tutti come Str6). CD = 10 + livello dell'incantesimo.

Appiccicare (Str): In caso di attacco in mischia fallito, chi attacca deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o l'arma si appiccica allo scudo del kuo-toa ed è sottratta alla presa di chi la impugna.

Anfibio (Str): Nonostante i kuo-toa respirino per mezzo delle branchie, sono in grado di sopravvivere per un tempo indefinito anche sulla terraferma.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 17 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Vista acuta (Str): I kuo-toa scorgono un oggetto o una creatura in movimento anche se è invisibile, eterea o astrale.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove in piena luce.

Scivolare (Str): Non soggetto a ragnatele o altre forme di costrizione.

Incantesimi preparati (5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza* (2); 1°-*cura ferite leggere, favore divino, foschia occultante*, scudo della fede, scudo entropico*; 2°-*forza straordinaria, cura ferite moderate, tocco di Tharizdun*, vigore*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza); Acqua (scaccia o distrugge le creature del fuoco, intimorisce o comanda le creature dell'acqua).

Proprietà: Scudo grande di metallo+2, pozione di grazia felina, pergamena divina con *cura ferite moderate* (2), 12 mp, simbolo del tempio dell'acqua, *chiave minore dell'acqua*.

Poolidib (esecutore): Kuo-toa Chr5; GS 7; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 2d8+2 più 5d8+5; pf 41; Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 18 (contatto 10, alla sprovvista 18); Att +6 mischia (1d8+1, mazza pesante) e +1 mischia (1d4, morso); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Appiccicare, anfibio, resistenza all'elettricità 30, immune a ragnatele, veleno, paralisi, *blocco* e finzioni, demenza, vista acura, cecità alla luce, scivolare; AL NM; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +9; For 13, Des 10, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +18, Ascoltare +9, Cercare +10, Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +6, Guarire +6, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +13, Sapienza Magica +2; Incantesimi Immobili, Schivare, Sensi

Acuti, Tempra Possente.

Appiccicare (Str): In caso di attacco in mischia fallito, chi attacca deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o l'arma si appiccica allo scudo del kuo-toa ed è sottratta alla presa di chi la impugna.

Anfibio (Str): Nonostante i kuo-toa respirino per mezzo delle branchie, sono in grado di sopravvivere per un tempo indefinito anche sulla terraferma.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 16 per incantesimi bonus e CD; Sag 12 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Vista acuta (Str): I kuo-toa scorgono un oggetto o una creatura in movimento anche se è invisibile, eterea o astrale.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove in piena luce.

Scivolare (Str): Non soggetto a ragnatele o altre forme di costrizione.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza* (2); 1°-*comando* (2), *cura ferite leggere, foschia occultante**, *protezione dal bene*; 2°-*blocca persone, forza sovrannaturale, tocco di Tharizdun**, *vigore*; 3°-*blocca persone* immobile, *cura ferite gravi, furia**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza); Acqua (scaccia o distrugge le creature del fuoco, intimorisce o comanda le creature dell'acqua).

Proprietà: Anello di protezione+2, pozione di pelle di pietra, scudo grande di legno, mazza pesante, 12 mp, simbolo del tempio dell'acqua.

Reokallitan: Troglodita Ldr3/Chr4; GS 9; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+2 più 3d6+3 più 4d8+4; pf 49; Iniz +2; Vel 9 m; CA 25 (contatto 11, alla sprovvista 25); Att +6/+1 mischia (1d6+2, 19-20, *spada corta+1*) e +6 mischia (1d6, 19-20, spada corta perfetta) e +5 mischia (1d4, morso) o +9/+4 a distanza (1d6+1, giavellotto); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno, attacco furtivo +1d6, fetore; QS Scurovisione 27 m, eludere, demenza, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista); AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +7; For 13, Des 15, Cos 12, Int 11, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +3, Concentrazione +5, Conoscenze (religioni) +4, Disattivare Congegni +3, Equilibrio -1, Muoversi Silenziosamente -1, Nascondersi +7*, Osservare +4, Raggirare +4; Ambidestria, Arma Focalizzata (giavellotto), Combattere con Due Armi, Multiattacco, Scrivere Pergamene. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 17 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, resistenza*; 1°-*anatema, azione casuale**, *comando, cura ferite leggere* (2); 2°-*evoca mostri II, forza sovrannaturale, tocco di Tharizdun**, *vigore*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Terra (scaccia o distrugge le creature dell'aria, intimorisce o comanda le creature della terra); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Spada corta+1, pergamena divina con *evoca mostri II, favore divino* e *benedizione*, spada corta perfetta, 4 giavellotti, armatura completa, coltello ricurvo, 21 mo, braccialetto d'oro da 120 mo, simbolo del tempio della terra.

Skassik: Salamandra Grr1/Gne3; GS 9; esterno Medio (fuoco); DV 7d8+7 più 1d10+1 più 3d10+3; pf 69; Iniz +1; Vel 4,5 m; CA 24 (contatto 10, alla sprovvista 24); Att +15/+10/+5 mischia (2d6+3, 19-20, spadone perfetto dentellato e 1d6 fuoco) e +13 mischia (2d6+1, botta di coda e 1d6 fuoco); AS Comanda non morti 5 volte al giorno, stritolamento 2d6+1 e 1d6 fuoco, veleno, punire il bene (1 volta al giorno, +2 al colpire, +3 danni); QS Capacità della guardia nera, riduzione del danno 10/+1, sottotipo del fuoco; AL CM; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +10; For 14, Des 13, Cos 12, Int 11, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (metallurgia) +16, Artista della Fuga +4, Ascoltare +12, Cercare +12, Conoscenze (religioni) +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +5, Osservare +12; Arma Focalizzata (spadone), Incalzare, Multiattacco, Spaccare l'Arma Potenziato.

Stritolamento (Str): Skassik infligge automaticamente danni con la botta di coda (inclusi danni da fuoco) con una prova di lottare effettuata con successo contro creature fino alla taglia Grande.

Veleno: Veleno di vespa gigante. Tiro salvezza sulla Tempra CD 18; 1d6 Des/1d6 Des.

Capacità della guardia nera: *Individuazione del bene* a volontà, aura di disperazione (nemici entro 3 m subiscono penalità al morale -2 a tutti i tiri salvezza).

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che con tiro salvezza effettuato con successo.

Incantesimi preparati (2/1; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 1°-*cura ferite leggere, incuti paura*; 2°-*forza sovrannaturale*.

Proprietà: Mezza armatura rosso acceso, spadone perfetto dentellato, *anello di caduta morbida*, veleno di vespa gigante (2 dosi).

Slaazh: Troll Grr2; GS 4; gigante Grande; DV 6d8+36 più 2d10+12; pf 86; Iniz +2; Vel 6 m; CA 26 (contatto 11, alla sprovvista 24); Att +13/+8 mischia (2d6+7, 19-20, spadone perfetto) o +12 mischia (1d6+7, 2 artigli) e +7 mischia (1d6+3, morso); Portata 3 m; AS Squartare 2d6+10; QS Scurovisione 27 m, rigenerazione 5, olfatto acuto; AL CM; TS Temp +14, Rifl +4, Vol +3; For 24, Des 14, Cos 22, Int 8, Sag 8, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +5, Scalare +2; Attacco Poderoso, Incalzare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Squartare (Str): Se un troll colpisce con entrambi gli attacchi degli artigli, si avventa sul corpo dell'avversario e ne dilania le carni per addizionali 2d6+10 danni.

Rigenerazione (Str): Fuoco e acido infliggono danni normali a un troll. Se un troll perde un arto o una parte del corpo, la porzione staccata ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata istantaneamente applicandola al moncherino.

Proprietà: Spadone perfetto, *cotta di maglia+1*, scudo grande di legno, *polvere nascondi tracce*.

Snearak: Troglodita Chr5; GS 6; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 5d8+10; pf 46; Iniz -1; Vel 6 m; CA 25 (contatto 9, alla sprovvista 25); Att +5 mischia (1d8, morning star perfetta) e +2 mischia (1d4, morso) o +4 a distanza (1d6, giavellotto); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno, fetore; QS Scurovisione 27 m, demenza; AL NM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +6; For 10, Des 9, Cos 15, Int 11, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +5, Nascondersi +7*; Arma Focalizzata (giavellotto), Multiattacco, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 17 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, resistenza*; 1°-*anatema, benedizione, comando, pietra magica**, *scudo della fede*; 2°-*ammorbidire terra e pietra**, *arma spirituale, blocca persone* (2); 3°-*cura ferite gravi, dissolvi magie, scolpire pietra**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Terra (scaccia o distrugge le creature dell'aria, intimorisce o comanda le creature della terra); Male (lancia incantesimi del male al 6° livello).

Proprietà: Bacchetta di evoca mostri III (12 cariche), *pozione di cura ferite leggere*, pergamena divina con *blocca persone, rimuovi paralisi, protezione dagli elementi*, 2 giavellotti, morning star perfetta, armatura completa, scudo grande di metallo, gemma del valore di 90 mo (agata), simbolo del tempio della terra, *chiave minore della terra*.

Tac: Umano Mnc9; GS 9; umanoide Medio (umano); DV 9d8+18; pf 78; Iniz +3 (+3 Des); Vel 18 m; CA 22 (contatto 16, alla sprovvista 19); Att +7/+4 mischia (1d10+1, colpo senz'armi) o +5/+5/+2 mischia (1d10–1, raffica di colpi); AS Attacco stordente; QS Capacità del monaco; AL LM; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +8; For 13, Des 16, Cos 14, Int 14, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +17, Ascoltare +12, Equilibrio +17, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +6, Saltare +15, Scalare +13; Attacco Rapido, Deviare Frecce, Mobilità, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti.

Attacco stordente (Str): 9 volte al giorno; CD 16.

Capacità del monaco: Mente lucida, caduta lenta 15 m, purezza del corpo, integrità del corpo, salto delle nuvole, eludere migliorato.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello del sostentamento, anello del calore, pozione di sfocatura, pozione di forza straordinaria, pozione di vigore, pozione di scurovisione.

Tarren: Umano Drd8; GS 8; umanoide Medio (umano); DV 8d8; pf 35; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (contatto 12, alla sprovvista 14); Att +6/+1 mischia (1d6-1, 18-20, scimitarra) o +8/+3 a distanza; QS Capacità del druido; AL NM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +8; For 9, Des 15, Cos 10, Int 13, Sag 14, Car 17.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +14, Conoscenza delle Terre Selvagge +13, Conoscenze (natura) +12, Empatia Animale +14, Guarire +15, Professione (erborista) +13; Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Schivare, Seguire Tracce.

Capacità del druido: Senso della natura, compagno animale (Kiibo, un orso crudele, pf 110, vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 19), andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, forma selvatica (3 volte al giorno, Piccolo o Medio).

Incantesimi preparati (6/5/4/3/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*conoscere direzione, creare acqua, guida, individuazione del magico, luce, resistenza*; 1°-*calmare animali, contrastare elementi, cura ferite leggere, passare senza tracce, zanna magica*; 2°-*lama infuocata, parlare con gli animali, pelle coriacea, riscaldare il metallo*; 3°-*cura ferite moderate, protezione dagli elementi, zanna magica superiore*; 4°-*colpo infuocato, dissolvi magie*.

Proprietà: Armatura di cuoio+2, talismano anti-veleno, pozione di cura ferite leggere, pozione di ristorare inferiore, pozione di neutralizza veleno, pozione di veleno, scimitarra perfetta.

Tenaris Glimmerdawn: Elfa Grr3; GS 3 (al momento 2 senza equipaggiamento); umanoide Medio (elfo); DV 3d10+3; pf 19; Iniz +7; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, alla sprovvista 10); Att +5 mischia (1d3+2 debilitanti, senz'armi) o +6 a distanza; QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CB; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +1; For 14, Des 17, Cos 13, Int 11, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +2, Cavalcare (cavallo) +6, Cercare +2, Osservare +2, Scalare +8; Combattere in Sella, Iniziativa Migliorata, Schivare, Tirare in Sella.

Proprietà: Nessuna.

Terrenygit: Troglodita Chr5; GS 6; umanoide Medio (rettile); DV 7d8+21; pf 55; Iniz +0; Vel 6 m; CA 26 (contatto 10, alla sprovvista 26); Att +8 mischia (1d8+3, *morning star+1*) e +4 mischia (1d4+1, morso) o +5 a distanza (1d6+2, giavellotto); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno, fetore; QS Scurovisione 27 m, demenza; AL NM; TS Temp +10, Rifl +1, Vol +6; For 14, Des 10, Cos 17, Int 11, Sag 16, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +5, Nascondersi +0*; Arma Focalizzata (giavellotto), Arma Focalizzata (morning star), Multiattacco, Scrivere Pergamene. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 18 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, resistenza*; 1°-*anatema, azione casuale**, *comando, cura ferite leggere, scudo della fede*; 2°-*arma spirituale, forza straordinaria, tocco di Tharizdun**, *vigore*; 3°-*cecità/sordità, dissolvi magie, furia**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male al 6° livello); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Tuniche nere, *morning star+1, pozione di grazia felina*, pergamena divina con *blocca persone, furia* e *preghiera*, 2 giavellotti, armatura completa, scudo grande di metallo, coltello ricurvo, collana di ossa e denti (senza valore), 76 mo, simbolo sacro (obex).

Tessimon: Umana Chr9; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 9d8+18; pf 61; Iniz -1; Vel 6 m; CA 19 (contatto 9, alla sprovvista 19); Att +11/+6 mischia (1d8+3, mazza pesante perfetta con braccio destro demoniaco) o +9 mischia (6, 3 tentacoli della *verga tentacolare minore*) o +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Braccio destro demoniaco, intimorire non morti 5 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +9; For 12, Des 9, Cos 14, Int 14, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +14, Conoscenze (religioni) +14, Guarire +17, Professione (erborista) +15, Sapienza Magica +14; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantesimi Potenziati, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Braccio destro demoniaco (Str): Un braccio destro demoniaco è muscoloso e nerboruto, con una grande mano artigliata. Quando usa il braccio, la Forza del personaggio è considerata più alta di 4 punti. Può compiere attacchi contro i nemici con il miglior bonus di attacco del personaggio, infliggendo 1d6 danni più il bonus di For del personaggio (vedi il riquadro laterale "Svantaggi delle aggiunte demoniache" a pagina 116, per maggiori informazioni).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 4. Sag 20 per incantesimi bonus e CD; Sag 12 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/7/6/5/4/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0 *cura ferite minori* (2), *guida, lettura del magico, resistenza* (2); 1°-*comando* (2), *favore divino, mani brucianti**, *protezione dal bene, scudo della fede, scudo entropico*; 2°-*arma spirituale, cura ferite moderate, produrre fiamma**, *rintocco di morte, silenzio, vigore*; 3°-*cecità/sordità, cerchio magico contro il bene**, *dissolvi magie, protezione dagli elementi, vesle magica*; 4°-*cura ferite critiche, evoca mostri IV, influenza sacrilega**, *potere divino*; 5°-*colpo infuocato, resistenza agli incantesimi, scudo di fuoco**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Antico Occhio Elementale. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male al 10° livello); Fuoco (scaccia o distrugge le creature dell'acqua, intimorisce o comanda le creature del fuoco).

Proprietà: Tuniche ocra, *verga tentacolare minore, pozione di*

eroismo, pergamena divina con *rianimare morti*, *colpo infuocato* e *cura ferite moderate*, pergamena divina con *colpo infuocato* e *cura ferite moderate*, mazza pesante perfetta, armatura completa perfetta, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, simbolo del tempio del fuoco, *chiave minore del fuoco*.

Tippesh: Umana Inv6; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 6d4+6; pf 21; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (contatto 12, alla sprovvista 10); Att +3 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +5 a distanza (1d4, 19-20, pugnale); AL LM; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +4; For 11, Des 14, Cos 12, Int 15, Sag 9, Car 10.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (religioni) +11, Sapienza Magica +11; Incantesimi Potenziati, Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Mescere Pozioni, Robustezza, Schivare, Scrivere Pergamene.

Tippesh ha *armatura magica* attivo su di sé quando viene incontrata. Con *armatura magica*: CA 16 (contatto 12, alla sprovvista 14).

Incantesimi preparati (5/5/5/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, resistenza*; 1°-*charme* (2), *dardo incantato* (2)*, *sonno*; 2°-*frantumare**, *oscurare oggetto, oscurità**, *sfera infuocata**, *vedere invisibilità*; 3°-*fulmine* (2)*, *palla di fuoco**.

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo**, *lettura del magico, luce**, *luci danzanti**, *mano magica, prestidigitazione, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme, blocca porte, charme, dardo incantato**, *disco fluttuante di Tenser, sonno*; 2°-*frantumare**, *luce diurna**, *oscurare oggetto, oscurità**, *sfera infuocata**, *vedere invisibilità*; 3°-*dissolvi magie, folata di vento**, *fulmine**, *palla di fuoco**, *rune esplosive*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di Invocazione, che è la specializzazione di questo personaggio. A causa di Incantesimo Focalizzato (Invocazione), la CD base per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 14 + livello dell'incantesimo. Scuola proibita: Evocazione.

Proprietà: *Pantofole del ragno*, pergamena arcana con *invisibilità, pozione di cura ferite leggere, pozione di grazia felina, pozione di vigore, pozione di intelligenza*, 2 pugnali, 15 mo.

Urlurg: Kuo-toa Mnc6; GS 6; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 2d8+2 più 6d8+6; pf 44; Iniz +2; Vel 15 m, nuotare 15 m; CA 25 (contatto 16, alla sprovvista 23); Att +7/+4 mischia (1d8+1, colpo senz'armi) o +5/+5/+2 mischia (1d8+1, raffica di colpi) o +7/+2 a distanza (1d6+1, crit x3, mezza lancia); AS Attacco stordente; QS Anfibio, resistenza all'elettricità 30, immune a ragnatele, veleno, paralisi, *blocco* e finzioni, vista acuta, cecità alla luce, capacità del monaco, scivolare; AL LM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +11; For 13, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +20, Ascoltare +12, Cercare +9, Conoscenze (religioni) +1, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +4, Saltare +5, Scalare +3; Deviare Frecce, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Attacco stordente (Str): 6 volte al giorno; CD 16.

Anfibio (Str): Nonostante i kuo-toa respirino per mezzo delle branchie, sono in grado di sopravvivere per un tempo indefinito anche sulla terraferma.

Vista acuta (Str): I kuo-toa scorgono un oggetto o una creatura in movimento anche se è invisibile, eterea o astrale.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove in piena luce.

Capacità del monaco: Eludere, mente lucida, caduta lenta 9 m, purezza del corpo.

Scivolare (Str): Non soggetto a ragnatele o altre forme di costrizione.

Proprietà: *Bracciali dell'armatura+2, fermaglio dello scudo*, diamante (800 mo), 3 mezze lance.

Urolax: Bugbear femmina Grr4; GS 7; umanoide Medio (goblinoide); DV 3d8+3 più 4d10+4; pf 50; Iniz +1; Vel 9 m; CA 18 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +13/+8 mischia (1d10+8, 19-20, *spada bastarda+2*) o +7/+2 a distanza (1d6+4, giavellotto); QS Scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +2; For 18, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +4, Saltare +3; Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incalzare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda).

Proprietà: *Spada bastarda+2*, corazza di bande, scudo piccolo di legno, 4 giavellotti.

Uskathoth: Troglodita Chr6; GS 6; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 6d8+12; pf 53; Iniz +1; Vel 6 m; CA 27 (contatto 11, alla sprovvista 26); Att +8 mischia (1d8+2, morning star perfetta) e +5 mischia (1d4+1, morso) o +7 a distanza (1d6+2, giavellotto); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno, fetore; QS Scurovisione 27 m, demenza; AL NM; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +6; For 14, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 17, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +7, Nascondersi +1*, Sapienza Magica +7; Arma Focalizzata (giavellotto), Multiattacco, Schivare, Scrivere Pergamene. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (troglodíti esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 3. Sag 20 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/6/5/4; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori* (2), *guida, individuazione del magico, resistenza*; 1°-*arma magica, azione casuale**, *cura ferite leggere, favore divino* (2), *scudo della fede*; 2°-*aiuto, forza straordinaria, resistere agli elementi, tocco di Tharizdun**, *vigore*; 3°-*furia* (2)*, *scagliare maledizione, veste magica*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Antico Occhio Elementale. *Domini*: Terra (scaccia o distrugge le creature dell'aria, intimorisce o comanda le creature della terra); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: *Guanti della Destrezza+2, pozione di cura ferite moderate*, pergamena divina con *dissolvi magie*, morning star perfetta, 3 giavellotti, armatura completa, scudo grande di metallo, coltello ricurvo, tre gemme da 75 mo (quarzo rosa), chiave di ferro (apre forziere nell'area 223 delle miniere sulla cima del cratere), *chiave minore della terra*.

Virith: Elfa Com4; GS 3; umanoide Medio (elfo); DV 4d8; pf 20; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, alla sprovvista 14); Att +8 mischia (1d8+4, 19-20, spada lunga perfetta) o +7 a distanza (1d8+3, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +3]); QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +1; For 16, Des 16, Cos 11, Int 9, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare -2, Cavalcare (cavallo) +4, Cercare +1, Intimidire +5, Osservare +2, Saltare +5; Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Arco potente lungo composito perfetto (bonus For +3), 20 frecce perforanti, *giaco di maglia in mithral*, spada lunga perfetta, *pozione di sfocatura, pozione di vigore, piuma di Quaal (uccello)*.

Vranthis: Drago verde adolescente; GS 7; drago Grande (aria); DV 14d12+42; pf 133; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 22 (contatto 9, alla sprovvista 22); Att +17 mischia (2d6+4, morso) e +12 mischia (1d8-2, 2 artigli) e +12 mischia (1d6+2, 2 ali) e +12 mischia (1d8+6, botta di co-

da); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/3 m; AS Arma a soffio; QS Vista cieca 36 m, immune a *sonno*, paralisi e acido, vista cuta, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +11; For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +14, Ascoltare +16, Cercare +16, Concentrazione +17, Conoscenze (religioni) +16, Diplomazia +18, Intimidire +4, Nascondersi -4, Osservare +16, Raggirare +16, Sapienza Magica+16; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato.

Arma a soffio (Sop): Cono di gas acido di 12 m, 8d6 danni da acido, tiro salvezza sui Riflessi CD 20 per dimezzare.

Respirare sott'acqua (Str): Vranthis può respirare sott'acqua per un tempo indefinito e può usare la sua arma a soffio e le altre capacità mentre è sommerso.

Vista acuta (Str): Include scurovisione fino a 120 m.

Incantesimi conosciuti (5/5; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, sigillo arcano*; 1°-*armatura magica, movimenti del ragno.*

Wormspike: Ogre Com2; GS 4; gigante Grande; DV 4d8+8 più 2d8+4; pf 39; Iniz -1; Vel 9 m; CA 16 (contatto 8, alla sprovvista 16); Att +11 mischia (2d6+8, *randello grande Enorme+1*) o +3 a distanza (2d6+5, crit x3, lancia corta Enorme); Portata 3 m; AL CM; TS Temp +9, Rifl +0, Vol +1; For 21, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +2, Scalare +6; Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso.

Proprietà: Randello grande Enorme+1, armatura di pelle Enorme, 4 lance corte Enormi, collana d'oro (500 mo).

Zert: Umano Grr8; GS 8; umanoide Medio (umano); DV 8d10+8; pf 52; Iniz +6; Vel 6 m; CA 17 (contatto 10, alla sprovvista 17); Att +11/+6 mischia (1d6+6, 19-20 e 1d6 fuoco, *spada corta infuocata+1*) e +12/+7 mischia (1d6+5, 19-20, *spada del fuoco*); AL CM; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +1; For 17, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 9, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Cavalcare (cavallo) +5, Nuotare +7, Saltare +7, Scalare +7; Ambidestria, Arma Focalizzata (spada corta), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada corta).

Proprietà: Spada del fuoco, spada corta infuocata+1, pozione di vigore, mezza armatura, *chiave minore del fuoco*, chiave di ferro (apre forziere nell'area 116 delle miniere sulla cima del cratere).

I FANI INTERNO ED ESTERNO

Cavalcatori di divora-ragni: Umano e umana Com2; GS 1; umanoide Medio (umano); DV 2d8+4; pf varia (vedi testo); Iniz +1; Vel 6 m; CA 18 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +5 mischia (1d10+2, 19-20, spada bastarda perfetta) o +5 a distanza (1d8+2, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +2]); AL NM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol -1; For 15, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Cavalcare (divora-ragni) +8, Intimidire +6; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda).

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, spada bastarda perfetta, scudo grande di legno, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2), 20 frecce, *pozione di cura ferite moderate.*

Guardie d'elite: Umano e umana Com4; GS 3; umanoide Medio (umano); DV 4d8+8; pf varia (vedi testo); Iniz +1; Vel 6 m; CA 21 (contatto 11, alla sprovvista 20); Att +9 mischia (1d10+3, 19-20, spada bastarda perfetta) o +6 a distanza (1d8+3, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +3]); AL NM; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +2; For 16, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +6, Saltare +3, Scalare +3; Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda).

Proprietà: Armatura completa perfetta, spada bastarda perfetta, scudo grande di legno, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +3), 20 frecce, *pozione di cura ferite moderate.*

Mezzo-drago mezzo-tirannosauro nero (o blu): GS 10; drago Enorme (acqua o terra); DV 18d12+90; pf 194 (nero) o 199 (blu); Iniz +5; Vel 12 m; CA 22 (contatto 9, alla sprovvista 21); Att +24 mischia (5d8+13, morso) e +19 mischia (2d8+6, 2 artigli); Faccia/Portata 3 m per 3 m/4,5 m; AS Arma a soffio, afferrare migliorato, ingoiare; QS Scurovisione 18 m, immune ad acido (nero) o elettricità (blu), immune a *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL CM; TS Temp +16, Rifl +12, Vol +8; For 36, Des 12, Cos 21, Int 4, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +22, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi -7, Osservare +22; Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Arma a soffio (Str): 1 volta al giorno (nero): getto d'acido 18 m, 6d4 danni da acido, tiro salvezza sui Riflessi CD 17 per dimezzare; oppure 1 volta al giorno (blu): fulmine 18 m, 6d8 danni da elettricità, tiro salvezza sui Riflessi CD 18 per dimezzare.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il tirannosauro deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il suo attacco con il morso. Se riesce a trattenere, può tentare di ingoiare l'avversario.

Ingoiare (Str): Un tirannosauro può tentare di ingoiare un avversario di taglia Media o inferiore effettuando con successo una prova di lottare. La creatura ingoiata subisce 2d8+8 danni da schiacciamento per round più 8 danni da acido dallo stomaco del tirannosauro. Una creatura ingoiata può aprirsi la via d'uscita usando gli artigli o un'arma tagliente Piccola o Minuscola per infliggere 25 danni allo stomaco (CA 20). Una volta che la creatura è uscita, l'azione muscolare chiude il buco; un altro avversario ingoiato deve di nuovo aprirsi la via d'uscita.

Lo stomaco del tirannosauro può contenere due creature Medie, quattro Piccole, otto Minuscole, sedici Minute e trenta due Piccolissime o più piccole.

Minotauri guardia: Minotauro Bbr2; GS 4; umanoide mostruoso Grande; DV 6d8+12 più 2d12+4; pf varia (vedi testo); Iniz -1; Vel 12 m; CA 18 (contatto 8, alla sprovvista 18); Att +14/+9 mischia (2d8+6, crit x3, ascia grande Enorme perfetta) e +8 mischia (1d8+3, incornata); Portata 3 m; AS Carica, ira; QS Astuzia innata, olfatto acuto, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista); AL CM; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +5; For 22, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +6, Intimidire +7, Nascondersi -6, Osservare +10, Saltare +7; Attacco Poderoso, Tempra Possente.

Carica (Str): In aggiunta ai normali effetti di una carica, l'attacco con incornata del minotauro infligge 4d6+9 danni (o 4d6+12 quando in preda all'ira).

Ira (Str): 1 volta al giorno: pf +16; CA 16 (contatto 6, alla sprovvista 16); Att +16/+11 mischia (2d8+8, crit x3, ascia grande Enorme perfetta) e +10 mischia (1d8+5, incornata); TS Temp +11, Vol +7; For 26, Cos 19. Saltare +9. Dura 7 round, poi affaticato.

Astuzia innata (Str): Immune a incantesimi *labirinto*, non può perdersi, può seguire le tracce dei nemici, e non è mai colto alla sprovvista.

Proprietà: Ascia grande Enorme perfetta, *giaco di maglia+1, pozione di velocità.*

Athemal: Halfling Pop2; GS 1; umanoide Piccolo (halfling); DV 2d4+2; pf 8; Iniz +3; Vel 6 m; CA 14 (contatto 14, alla sprovvista 11); Att +2 mischia (1d4, braccio sinistro demoniaco) o +4 a distanza; AS Braccio sinistro demoniaco; QS Bonus +1 ai tiri per colpire con armi da lancio, bonus al morale +2 ai tiri salvezza contro paura; AL NB; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +1; For 10, Des 17, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +5,

Nascondersi +7, Nuotare +3, Osservare +2, Professione (fornaio) +7, Saltare +2, Scalare +2; Abilità Focalizzata (Professione [fornaio]).

Braccio sinistro demoniaco (Str): Un braccio sinistro demoniaco è lungo e flessibile come una liana, con all'estremità un primitivo artiglio a tre dita. Se vuoto, può attaccare (come indicato sopra). Le armi usate nella mano subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire. Una volta al giorno, può lanciare *dardo incantato* come un mago di 5° livello. Athemal ha subito un totale netto di 3 danni temporanei alla Saggezza come risultato della presenza di questo braccio. (Vedi il riquadro laterale "Svantaggi delle aggiunte demoniache" a pagina 116, per maggiori informazioni).

Proprietà: Nessuna.

Bethe: Umana Ldr5/Ass4; GS 9; umanoide Medio (umano); DV 5d6+5 più 4d6+4; pf 40; Iniz +7; Vel 9 m; CA 21 (contatto 13, alla sprovvista 18); Att +9/+4 mischia (1d6+3, 18-20, *stocco*+1) o +9/+4 a distanza (5d6 fulmine +2, *giavellotto del fulmine*); AS Attacco mortale, attacco furtivo +5d6; QS Eludere, trappole, uso dei veleni, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colta alla sprovvista, non può essere attaccata ai fianchi), bonus +2 ai tiri salvezza contro veleni; AL CM; TS Temp +3, Rifl +11, Vol +5; For 14, Des 17, Cos 12, Int 11, Sag 12, Car 9.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artista della Fuga +6, Ascoltare +13, Camuffare +3, Concentrazione +3, Equilibrio +12, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +24, Osservare +9, Saltare +11; Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Volontà di Ferro.

Attacco mortale (Str): Se l'assassino studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare (per 1d6+4 round) o uccidere la vittima. Tiro salvezza sulla Tempra a CD 14 per resistere.

Incantesimi preparati (1/1; CD base = 10 + livello dell'incantesimo; 25% fallimento incantesimi arcani): 1°-*movimenti del ragno*; 2°-*oscurità*.

Libro degli incantesimi: 1°-*cambiare sembianze, foschia occultante, individuazione del veleno, movimenti del ragno, suono fantasma*; 2°-*allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, oscurità, passare senza tracce*.

Proprietà: Stocco+1, cotta di maglia elfica+1, buckler+1, 2 giavellotti del fulmine, mantello elfico, pozione di cura ferite moderate.

Chymon: Drago femmina rosso adulto giovane; GS 12; drago Enorme (fuoco); DV 19d12+95; pf 218; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 26 (contatto 9, alla sprovvista 26); Att +27 mischia (2d8+10, morso) e +22 mischia (2d6+5, 2 artigli) e +22 mischia (1d8+5, 2 ali) e +22 mischia (2d6+15, botta di coda) o +27 mischia (2d8+15, schiacciata); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Arma a soffio, presenza terrificante; QS Vista cieca 45 m, riduzione del danno 5/+1, sottotipo del fuoco, immune a *sonno* e paralisi, vista acuta, *localizza oggetto*; RI 19; AL CM; TS Temp +16, Rifl +11, Vol +13; For 31, Des 12, Cos 22, Int 15, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +21, Cercare +21, Concentrazione +24, Conoscenze (religioni) +21, Diplomazia +23, Intimidire +4, Nascondersi -8, Osservare +21, Raggirare +21, Saltare +29, Sapienza Magica +21, Scrutare +21; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Ghermire, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco 15 m, 10d10 danni da fuoco, tiro salvezza sui Riflessi CD 24 per dimezzare.

Presenza terrificante (Str): Raggio di azione 45 m; creature devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 21) o cadere in preda al panico per 4d6 round (se 4 o meno DV) o rimanere scosse per 4d6 round (5 o più DV).

Schiacciata (Str): L'attacco con schiacciata di Chymon è efficace solo contro avversari che sono di taglia Piccola o inferiore. Ha effetto su tutti quegli avversari che stanno sotto il suo corpo, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 24) o essere immobilizzati, subendo 2d8+15 danni contundenti durante il round successivo a meno che Chymon non si sposti. Se Chymon sceglie di tenerli immobilizzati, considerarlo un normale attacco di lotta. Le creature immobilizzate subiscono danni da schiacciamento ogni round se non riescono a liberarsi.

Ghermire (Str): Se Chymon colpisce un avversario Minuscolo o inferiore con un attacco di artiglio o un avversario Piccolo o inferiore con un attacco di morso, può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita. Mentre lotta, infligge automaticamente danni da artiglio o da morso (come appropriato) ogni round. Se Chymon non si muove e non compie altre azioni in combattimento, infligge danni da morso raddoppiati alla creatura ghermita. Una creatura ghermita non ottiene tiri salvezza contro l'arma a soffio di Chymon.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che con tiro salvezza effettuato con successo.

Vista acuta (Str): Include scurovisione 150 m.

Localizza oggetto **(Mag):** 5 volte al giorno (come Str5).

Incantesimi conosciuti (6/7/5; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme, armatura magica, colpo accurato, cura ferite leggere*; 2°-*cura ferite moderate, invisibilità*.

Daagra: Annis femmina Rgr5; GS 9; umanoide mostruoso Grande; DV 7d8+14 più 5d10+10; pf 83; Iniz +5; Vel 12 m; CA 26 (contatto 10, alla sprovvista 25); Att +19 mischia (1d6+8, 2 artigli) e +14 mischia (1d6+4, morso) o +12/+7/+2 a distanza (2d6, crit x3, arco lungo Enorme); Portata 3 m; AS Nemico prescelto (umani +2; elfi +1), afferrare migliorato, squartare, straziare; QS Combattere con due armi, capacità magiche, pelle d'acciaio; RI 19; AL CM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +7; For 26, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 13, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +9, Concentrazione +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +7, Osservare +11; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, l'annis deve colpire una creatura di taglia Grande o inferiore con un attacco di artiglio.

Squartare (Str): Un'annis che colpisce con entrambi i suoi attacchi di artiglio si avventa sul corpo dell'avversario e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+16 danni addizionali.

Straziare (Str): Un'annis colpisce automaticamente un avversario trattenuto con tutti i suoi attacchi in mischia ad ogni round in cui continua a trattenere.

Combattere con due armi: Ambidestria e Combattere con Due Armi quando non indossa armatura o ne indossa una leggera.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *cambiare sembianze, nube di nebbia* (entrambi come Str8). CD = 10 + livello dell'incantesimo.

Pelle d'acciaio (Str): La pelle d'acciaio di un'annis riduce i danni inflitti da armi taglienti e perforanti di 1 danno per ogni colpo ricevuto. Al contrario, le sue fragili ossa aumentano i danni inflitti da armi contundenti di 1 danno per ogni colpo ricevuto. (Le armi combinate come la morning star sono da considerarsi contundenti.)

Incantesimi preparati (1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1°-*zanna magica*.

Proprietà: Pozione di vigore, pozione di eroismo, giaco di maglia+2, arco lungo Enorme, 12 frecce, braccialetto di platino (200 mo).

Dirass: Drow Mag10; GS 11; umanoide Medio (elfo); DV 10d4; pf 37; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18 (contatto 16, alla sprovvista 14); Att +4 mischia (1d4-1, 19-20, pugnale) o +9 a distanza (1d4, 19-20, balestra a mano); AS Capacità magiche; QS Cecità alla luce; RI 22; AL CM; TS Temp +5, Rifl +10, Vol +8; For 9, Des 18, Cos 11, Int 21, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Cercare +7, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (dei piani) +18,

Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +6, Osservare +2, Sapienza Magica +18, Scrutare +18; Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Silenziosi, Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene.

Dirass ha *grazia felina, armatura magica* e *vigore* (da Maracla) attivi su di sé quando viene incontrato. Con *grazia felina, armatura magica* e *vigore*: pf 47; Iniz +6; CA 22 (contatto 18, alla sprovvista 16); Att +11 a distanza; TS Temp +6; Des 22, Cos 14. Concentrazione +15, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno: *luci danzanti, luminescenza, oscurità* (tutti come Str10). CD = 11 + livello dell'incantesimo.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove in piena luce.

Incantesimi preparati (4/6/5/4/4/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, raggio di gelo*; 1°-*allarme, armatura magica* (2)*, dardo incantato, scudo, spruzzo colorato*; 2°-*freccia acida di Melf, grazia felina*, levitazione, ragnatela, sfocatura*; 3°-*anti-individuazione, fulmine* (2), *immagine maggiore*; 4°-*invisibilità migliorata* (2), *pelle di pietra, tempesta di ghiaccio*; 5°-*cono di freddo, evoca mostri V, fulmine* potenziato.

Proprietà: Fascia dell'intelletto+4, amuleto dell'armatura naturale+2, mantello della resistenza+1, pozione di velocità, pozione di cura ferite gravi, pergamena arcana con *dardo incantato, passapareti* e *vedere invisibilità* immobili e silenziosi, pergamena arcana con *dissolvi magie, muro di fuoco, porta dimensionale* e *dardo incantato* potenziato, pugnale, balestra a mano, 10 quadrelli, 3 dosi di veleno di vespa gigante (tiro salvezza sulla Tempra CD 18; 1d6 Des/1d6 Des), 16 mp.

Erdso: Umano Mnc8; GS 8 (al momento 7 senza equipaggiamento); umanoide Medio (umano); DV 8d8+8; pf 50; Iniz +3; Vel 15 m; CA 13 (contatto 13, alla sprovvista 10); Att +10/+7 mischia (1d10, colpo senz'armi) o +8/+8/+5 mischia (1d10, raffica di colpi); AS Attacco stordente; QS Capacità del monaco; AL LN; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +4; For 10, Des 17, Cos 12, Int 8, Sag 6, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Ascoltare +11, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +0, Scalare +11; Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Arma Preferita (colpo senz'armi), Deviare Frecce, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti.

Attacco stordente (Str): 8 volte al giorno; CD 9.

Capacità del monaco: Eludere, mente lucida, caduta lenta 15 m, purezza del corpo, integrità del corpo, salto delle nuvole.

Proprietà: Nessuna (tenute da Yrthuk Innar).

Festalon Girrot: Elfo Chr7; GS 7 (al momento 6 senza equipaggiamento); umanoide Medio (elfo); DV 7d8; pf 32; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11 (contatto 11, alla sprovvista 10); Att +7 mischia (1d3+2 debilitanti, colpo senz'armi); AS Scacciare non morti 5 volte al giorno; QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti d'ammaliamento; AL CB; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +8; For 14, Des 12, Cos 10, Int 13, Sag 17, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +3, Concentrazione +10, Conoscenze (religioni) +11, Guarire +13, Osservare +5; Arma Focalizzata (morning star), Creare Bacchette, Riflessi Fulminei.

Incantesimi preparati (6/6/5/4/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): Al momento nessuno.

Divinità: Ehlonna. *Domini:* Bene (lancia incantesimi del bene all'8° livello); Sole (1 volta al giorno scacciare superiore).

Proprietà: Nessuna (tenute da Yrthuk Innar).

Hedrack: Umano Chr14; GS 14; umanoide Medio (umano); DV 14d8+28; pf 102; Iniz +0; Vel 6 m; CA 24 (contatto 10, alla sprovvista 24); Att +13/+8 mischia (1d8+1, mazza pesante perfetta) o +9 mischia (6, 3 tentacoli della *verga tentacolare minore*) o +10 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 4 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +11; For 13, Des 10, Cos 15, Int 15, Sag 21, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (religioni) +18, Osservare +9, Sapienza Magica +18; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Incantesimi Potenziati, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Hedrack ha *forza straordinaria* e *vigore* attivi su di sé quando viene incontrato. Con *forza straordinaria* e *vigore*: pf 130; Att +15/+10 (1d8+3, mazza pesante perfetta); TS Temp +13; For 16, Cos 18. Concentrazione +21.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 7. Sag 28 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/9/8/7/7/6/5/4; CD base = 19 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1°-*azione casuale*, benedizione, comando, cura ferite leggere, devastazione, favore divino, protezione dal bene, santuario, scudo della fede*; 2°-*arma spirituale, blocca persone, cura ferite moderate, forza straordinaria, frantumare*, rintocco di morte, silenzio, vigore*; 3°-*cura ferite gravi, dissolvi magie, evoca mostri III, furia*, preghiera, protezione dagli elementi, veste magica*; 4°-*arma magica superiore, confusione*, cura ferite critiche, evoca mostri IV, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, potere divino*; 5°-*cerchio di devastazione*, colpo infuocato, comando superiore, dissolvi il bene, distruggere viventi, piaga degli insetti*; 6°-*allucinazione mortale*, barriera di lame, dissolvere superiore, ferire, parola del ritiro*; 7°-*blasfemia, disintegrazione*, distruzione, scrutare superiore.*

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +14 danni); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Tuniche ocra, *verga tentacolare minore, talismano della Saggezza+2, armatura completa+1, amuleto dell'armatura naturale+2, scudo grande di metallo+1*, pergamena divina con *guarigione, ferire* e *resistenza agli incantesimi*, pergamena divina con *visione del vero, medaglione di contatto*, mazza pesante perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, 15 mp, 68 mo, simbolo sacro (obex).

Il Primo: Umano Chr10/Sognatore di morte5; GS 15; umanoide Medio (umano); DV 10d8+30 più 5d8+15; pf 128; Iniz +5; Vel 6 m; CA 29 (contatto 13, alla sprovvista 28); Att +15 mischia (9, 6 tentacoli della *verga tentacolare maggiore*) o +13/+8 mischia (attacco di contatto); AS Gelare l'anima, sapienza oscura, *ululato di follia*, intimorire non morti 5 volte al giorno; QS *Rituale di comunione oscura*, segreti del sognatore di morte, demenza; AL CM; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +17; For 16, Des 13, Cos 16, Int 17, Sag 21, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (religioni) +21, Guarire +15, Sapienza Magica +21; Incantesimi Massimizzati, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Volontà di Ferro.

Gelare l'anima (Sop): Può toccare una creatura vivente e infliggere 3d8 danni. Può essere usata in congiunzione a un incantesimo *infliggi ferite*, ma viene negata se la vittima indossa le *tuniche porpora di Tharizdun*.

Sapienza oscura (Sop): 1 volta al giorno può apprendere un segreto di una creatura. La creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere stordita per 1d3 round.

Ululato di follia **(Mag):** 1 volta al giorno, come azione standard, emette un ululato che ha effetto su tutte le creature viventi entro 15 metri. Quanti si trovano nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Il fallimento indica che la vittima rimane ferma (come se fosse frastornata) per 1 round.

Rituale di comunione oscura **(Mag):** 1 volta alla settimana può svolgere un rituale (che richiede una notte intera e deve essere compiuto in un tempio con un sacrificio umano) che gli permette di ottenere delle conoscenze (vedi Appendice 2).

Segreti del sognatore di morte: Vitalità innaturale (+3 pf),

maledizione del potere (considerare di 16° livello quando lancia incantesimi del male), fedeltà alla morte (+1 alla CD degli effetti di morte).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 7. Sag 28 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/9/8/8/7/7/5/4/3; CD base = 19 + livello dell'incantesimo): *0-cura ferite minori, individuazione del magico, luce, resistenza* (2), *riparare*; 1°-*anatema, azione casuale*°, *comando, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, foschia occultante, protezione dal bene, scudo della fede, scudo entropico*; 2°-*arma spirituale, blocca persone* (2), *forza straordinaria, oscurità, rintocco di morte*†, *silenzio, tocco di Tharizdun*°; 3°-*cura ferite gravi* (2), *dissolvi magie, epurare invisibilità, furia*°, *protezione dagli elementi, scagliare maledizione, veste magica*; 4°-*confusione*°, *congedo, immunità agli incantesimi, interdizione alla morte*†, *neutralizza veleno, ristorare, rivela bugie*; 5°-*cerchio di devastazione*°††, *colpo infuocato, dissolvi il bene, distruggere viventi*††, *resistenza agli incantesimi, vigore* massimizzato, *visione del vero*; 6°-*allucinazione mortale*°††, *barriera di lame, dissolvere superiore, forma eterea, guarigione*; 7°-*blasfemia, disintegrazione*°††, *distruzione*†† (2); 8°-*aura sacrilega, colpo infuocato* massimizzato, *urlo di follia di Tharizdun*°.

°Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +15 danni); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 20 + livello dell'incantesimo.

††Come conseguenza della capacità fedeltà alla morte, la CD base contro questi incantesimi è 21 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Verga tentacolare maggiore (vedi Appendice 1), *armatura completa+2, scudo grande di metallo+2, amuleto dell'armatura naturale+2, elmo di protezione+2* (come l'*anello*), *mantello della resistenza+2, collana del rosario (karma), torcia della rivelazione* (e 6 coni di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *turibolo nero* (e 4 palle di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *pozione di velocità*, anello da 200 mo, simbolo sacro (obex).

Il Terzo: Mezzo-elementale dell'aria/mezzo-umana Chr8/Sognatore di morte5; GS 15; esterno Medio; DV 8d8+24 più 5d8+18; pf 133; iniz +4; Vel 9 m; CA 23 (contatto 16, alla sprovvista 19); Att +13/+8 mischia (1d10+4, 19-20, [crit +1d10 freddo], *mazzafrusto pesante dell'esplosione di ghiaccio+1*); AS Gelare l'anima, sapienza oscura, *ululato di follia*, intimorire non morti 6 volte al giorno; QS *Rituale di comunione oscura*, segreti del sognatore di morte, capacità del mezzo-elementale, demenza; AL CM; TS Temp +11, Rifl +9, Vol +12; for 14, Des 19, Cos 18, Int 16, Sag 19, Car 17.

Abilità e talenti: Cercare +8, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (religioni) +19, Diplomazia +5, Intimidire +15, Sapienza Magica +19; Arma Focalizzata (mazzafrusto pesante), Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Riflessi Fulminei, Schivare, Volontà di Ferro.

Il Terzo ha *forza straordinaria* e *vigore* attivi su di sé quando viene incontrata. Con *forza straordinaria* e *vigore*: pf 159; Att +14/+9 mischia (1d10+5, 19-20, [crit +1d10 freddo], *mazzafrusto pesante dell'esplosione di ghiaccio+1*); TS Temp +13; For 17, Cos 22. Concentrazione +22.

Gelare l'anima (Sop): Può toccare una creatura vivente e infliggere 3d8 danni. Può essere usata in congiunzione a un incantesimo *infliggi ferite*, ma viene negata se la vittima indossa le *tuniche porpora di Tharizdun*.

Sapienza oscura (Sop): 1 volta al giorno può apprendere un segreto di una creatura. La creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere stordita per 1d3 round.

***Ululato di follia* (Mag):** 1 volta al giorno, come azione standard, emette un ululato che ha effetto su tutte le creature viventi entro 15 metri. Quanti si trovano nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20). Il fallimento indica che la vittima rimane ferma (come se fosse frastornata) per 1 round.

***Rituale di comunione oscura* (Mag):** 1 volta alla settimana può svolgere un rituale (che richiede una notte intera e deve essere compiuto in un tempio con un sacrificio umano) che gli permette di ottenere delle conoscenze (vedi Appendice 2).

Segreti del sognatore di morte: Vitalità innaturale (+3 pf), profonda follia (+2 al punteggio di Demenza), patto blasfemo (1 volta alla settimana, nessun pagamento necessario per *alleato planare*).

Capacità del mezzo-elementale (Mag): 1 volta al giorno: *foschia occultante, muro di vento, forma gassosa, camminare nell'aria, controllare venti, catena di fulmini, controllare tempo atmosferico*. CD = 13 + livello dell'incantesimo. Immune a freddo e malattie. Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro veleni.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 8. Sag 27 per incantesimi bonus e CD; Sag 11 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/8/8/7/7/5/4/3; CD base = 18 + livello dell'incantesimo): *0-cura ferite minori, guida, individuazione del magico, luce, resistenza* (2); 1°-*armatura magica*°, *azione casuale, comando, cura ferite leggere, favore divino, protezione dal bene, scudo della fede, scudo entropico*; 2°-*arma spirituale, blocca persone, cura ferite moderate, dardo incantato*°, *forza straordinaria, oscurità, silenzio, vigore*; 3°-*cecità/sordità, cura ferite gravi, dissolvi magie, esplosione di forza*°, *protezione dagli elementi, scagliare maledizione, veste magica*; 4°-*congedo, libertà di movimento, linguaggi, neutralizza veleno, potere divino, rivela bugie, sfera elastica di Otiluke*°; 5°-*comando superiore, distruggere viventi*† (2), *muro di forza*°, *resistenza agli incantesimi, visione del vero*; 6°-*esilio, ferire*†, *guarire, repulsione*°; 7°-*blasfemia, distruzione*†, *gabbia di forza*°.

°Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Forza (1 volta al giorno può ritirare il danno per un'arma, un incantesimo o una capacità); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 20 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Mazzafrusto pesante dell'esplosione di ghiaccio+1, bracciali dell'armatura+4, amuleto dell'armatura naturale+3, anello di protezione+2, torcia della rivelazione (e 4 coni di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *turibolo nero* (e 5 palle di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), orecchini da 400 mo, simbolo sacro (obex).

Maracla: Drow femmina Chr9; GS 10; umanoide Medio (elfo); DV 9d8; pf 44; Iniz +2; Vel 6 m; CA 21 (contatto 12, alla sprovvista 19); Att +8/+3 mischia (1d8-1, mazza pesante perfetta) o +8 a distanza (1d4, 19-20, balestra a mano); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno, capacità magiche; QS Demenza, cecità alla luce; RI 21; AL CM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +8; For 12, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 18, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cercare +3, Concentrazione +12, Conoscenze (religioni) +13, Osservare +4, Sapienza Magica +13; Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Incantesimi Potenziati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Maracla ha *forza straordinaria* attivo su di sé quando viene incontrata. Con *forza straordinaria*: Att +10/+5 mischia (1d8+3, mazza pesante perfetta); For 16. Inoltre, lancia *vigore* su Dirass ogni giorno.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno: *luci danzanti, luminescenza, oscurità* (tutti come Str9). CD = 12 + livello dell'incantesimo.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 4. Sag 22 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Cecità alla luce (Str): Accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*). Subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove in piena luce.

Incantesimi preparati (6/7/7/5/4/3; CD base = 16 + livello dell'incantesimo): *0-cura ferite minori* (2), *guida, lettura del magico, resistenza* (2); 1°-*benedizione, comando, favore divino, incuti paura, protezione dal bene, scudo della fede, scudo entropico*°; 2°-*blocca persone, cura ferite moderate, forza straordinaria, frantumare*°, *rintocco di morte, silenzio, vigore*; 3°-*cerchio magico contro il bene*°, *contagio, dissolvi*

magie, protezione dagli elementi, veste magica; 4°-*comando superiore, congedo, influenza sacrilega**, *libertà di movimento, potere divino*; 5°-*dissolvi il bene**, *distruggere viventi*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Caos (lancia incantesimi del caos al 10° livello); Male (lancia incantesimi del male al 10° livello).

Proprietà: Cotta di maglia+1, scudo grande di metallo di deviazione delle frecce+1, pozione di volare, pergamena divina con *comando superiore, colpo infuocato* e *vigore*, pergamena divina con *distruggere viventi* e *blocca persone*, pergamena divina con *infliggi ferite critiche* (2), mazza pesante perfetta, balestra a mano, 10 quadrelli, 3 dosi di veleno di vespa gigante (tiro salvezza sulla Tempra CD 18; 1d6 Des/1d6 Des), 34 mp.

Naquent: Umana Chr10; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 10d8+10; pf 54; Iniz +0; Vel 6 m; CA 21 (contatto 10, alla sprovvista 21); Att +8/+3 mischia (1d8, mazza pesante perfetta) o +7 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno; QS Demenza; AL CM; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +10; For 10, Des 11, Cos 12, Int 16, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (religioni) +16, Diplomazia +15, Guarire +15, Sapienza Magica +16; Creare Bacchette, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 5. Sag 23 per incantesimi bonus e CD; Sag 13 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/7/7/5/5/4; CD base = 16 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida* (2), *individuazione del magico, lettura del magico, resistenza*; 1°-*comando, devastazione, evoca mostri I, favore divino, protezione dal bene**, *santuario, scudo della fede*; 2°-*arma spirituale* (2), *blocca persone, rintocco di morte, silenzio, tocco di Tharizdun**, *vigore*; 3°-*cerchio magico contro il bene**, *cura ferite gravi, evoca mostri III, protezione dagli elementi, veste magica*; 4°-*cura ferite critiche, evoca mostri IV, immunità agli incantesimi, influenza sacrilega**, *veleno*; 5°-*comando superiore, dissolvi il bene**, *resistenza agli incantesimi, transizione eterea*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male all'11° livello); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Tuniche ocra, *armatura completa+1, stivali della velocità, mantello della resistenza+1, bacchetta del dissolvi magie* (20 cariche), *pozione di volare*, pergamena divina con *visione del vero, evoca mostri V* ed *epurare invisibilità*, mazza pesante perfetta, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, simbolo sacro (obex).

Satau: Mind flayer Str2; GS 10; aberrazione Media; DV 8d8 più 2d4; pf 41; Iniz +6; Vel 9 m; CA 17 (contatto 14, alla sprovvista 15); Att +9 mischia (1d4+1, 4 tentacoli); AS Estrazione, afferrare migliorato, *flagello mentale*, poteri psionici; QS Scurovisione 18 m, telepatia; RI 25; AL LM; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +13; For 13, Des 15, Cos 10, Int 19, Sag 18, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (religioni) +9, Diplomazia +5, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Osservare +11, Raggirare +8, Sapienza Magica +14; Arma Preferita (tentacolo), Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Schivare, Sensi Acuti.

Estrazione (Str): Se Satau inizia un turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati, e riesce a mantenere la presa, estrae il cervello della vittima uccidendola.

Afferrare migliorato (Str): Deve colpire una creatura di taglia da Piccola a Grande con i tentacoli. Se colpisce, ottiene una prova di lotta gratuita per stabilire una presa. Se ci riesce, può attaccare i tentacoli rimanenti con un'altra prova di lotta effettuata con successo. Se l'avversario sta tentando di scappare, il mind flayer ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo attaccato all'inizio del turno.

Flagello mentale **(Mag):** Cono di 18 m; tiro salvezza sulla Volontà CD 17 o essere stordito per 3d4 round.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *charme sui mostri, individuazione dei pensieri, levitazione, proiezione astrale, spostamento planare, suggestione* (tutti come Str8). CD = 13 + livello dell'incantesimo.

Telepatia (Sop): Satau può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che abbia un linguaggio.

Incantesimi conosciuti (6/5; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, sigillo arcano*; 1°-*colpo accurato, scudo*.

Proprietà: Bacchetta dell'invisibilità (16 cariche), *anello di protezione+2*, pergamena arcana con *vedere invisibilità*, pergamena arcana con *distorsione, perla del potere* (1°), *bacchetta dei dardi incantati* (5°, 20 cariche), collana d'argento con seleniti (del valore di 700 mo).

Thrommel: Vampiro umano Pal3/Gne9; GS 14; non morto Medio; DV 12d12+20; pf 83; Iniz +7; Vel 12 m; CA 26 (contatto 14, alla sprovvista 23); Att +20/+15/+10 mischia (2d6+11, 19-20, *spadone sacrilego+1*) o +19/+14/+9 mischia (1d6+10 e risucchio di energia, schianto); AS Aura di disperazione, succhiare il sangue, comandare non morti 8 volte al giorno (come Chr7), creare progenie, *individuazione del bene*, dominio, risucchio di energia, punire il bene (2 volte al giorno, +5 al colpire, +9 danni), attacco furtivo +2d6; QS Forma alternativa, creature della notte, resistenza a freddo ed elettricità 20, riduzione del danno 15/+1, guarigione rapida, benefici del servitore immondo, forma gassosa, *imposizione delle mani*, uso dei veleni, movimenti del ragno, non morto, resistenza allo scacciare +4; AL CM; TS Temp +14, Rifl +14, Vol +12; For 24, Des 16, Cos -, Int 13, Sag 17, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cavalcare (cavallo) +15, Cercare +9, Concentrazione +11, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +3, Conoscenze (religioni) +3, Conoscenze (storia) +3, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +13, Percepire Inganni +11, Raggirare +13, Saltare +14; Attacco Poderoso, Incalzare, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato.

Aura di disperazione (Sop): Nemici entro 3 m subiscono una penalità al morale di -2 a tutti i tiri salvezza.

Succhiare il sangue (Str): Thrommel può succhiare il sangue da una vittima viva con i suoi canini effettuando con successo una prova di lottare. Se immobilizza l'avversario, ne succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni permanenti alla Cos per ogni round in cui lo tenga immobilizzato.

Creare progenie (Sop): Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dal vampiro con un attacco di risucchio di energia resuscita come progenie vampirica (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 145) 1d4 giorni dopo la sepoltura. Se il vampiro invece riduce il punteggio di Cos della vittima a 0 o meno, la vittima ritorna come progenie se aveva 4 o meno DV e come vampiro se aveva 5 o più DV. In entrambi i casi, il nuovo vampiro o progenie vampirica è sotto il dominio del vampiro che lo ha creato e ne rimane schiavo fino alla morte del padrone.

Individuazione del bene **(Mag):** A volontà.

Dominio (Sop): Un vampiro può piegare la volontà di un avversario semplicemente guardandolo negli occhi. Questo è simile a un attacco con lo sguardo, eccetto per il fatto che il vampiro deve compiere un'azione standard e che quanti lo guardano di sfuggita non sono sopraffatti dal suo potere. Chiunque il vampiro scelga come bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o cadere all'istante sotto la sua influenza come accadrebbe per l'incantesimo *dominare persone* lanciato da uno Str12. Questa capacità ha un raggio di azione di 9 m.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dal vampiro con un attacco di schianto subiscono due livelli negativi.

Forma alternativa (Sop): Come per l'incantesimo *autometamorfosi* (come Str12), ma può solo assumere la forma di pipistrello, pipistrello crudele, lupo o lupo crudele come azione standard. Può rimanere in quella forma fin quando non ne assume un'altra o fino al successivo sorgere del sole.

Creature della notte (Sop): I vampiri comandano le creature inferiori della terra e una volta al giorno richiamano un gruppo di 4d8 topi crudeli, uno stormo di 10d10 pipistrelli o un branco di 3d6 lupi come azione standard. Queste creature arrivano in 2d6 round e servono il vampiro per 1 ora.

Guarigione rapida (Str): Un vampiro guarisce 5 danni ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita. Se i punti ferita sono ridotti a 0 o meno, un vampiro assume automaticamente forma gassosa e tenta di scappare. Deve raggiungere la sua bara entro 2 ore o essere completamente distrutto. Una volta al sicuro nella sua bara, recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, poi comincia a guarire a un ritmo di 5 pf per round.

Benefici del servitore immondo: Legame empatico, condividere incantesimi.

Forma gassosa (Sop): Come azione standard, un vampiro può assumere forma gassosa a volontà (come Str5), ma può rimanere in quella forma per un tempo indefinito e ha una velocità di volo di 6 m (perfetta).

Imposizione delle mani **(Mag):** 1 volta al giorno, Thrommel può guarire se stesso o il suo servitore immondo da 45 danni.

Movimenti del ragno (Str): Un vampiro può scalare superfici perpendicolari come con un incantesimo *movimenti del ragno*.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Incantesimi preparati (3/3/2/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1°-*devastazione, infliggi ferite leggere* (2); 2°-*infliggi ferite moderate, oscurità, rintocco di morte*; 3°-*forza straordinaria* silenzioso, *infliggi ferite gravi*; 4°-*protezione dagli elementi* silenzioso.

Thrommel una volta era un paladino di 12° livello, ma ha scambiato nove livelli da paladino per livelli da guardia nera dopo essere diventato un vampiro.

Proprietà: Spadone sacrilego+1 ("Carme"), *corazza di piastre+1, sfiali molleggiati, anello dei controincantesimi* (al momento caricato con *palla di fuoco*), *anello di protezione+1*, simbolo sacro (obex).

Jolana: Pipistrello femmina servitore immondo; GS -; bestia magica Minuta (malvagio, caotico); DV 2 1/2d8; pf 10; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 12 m (buona); CA 17 (contatto 16, alla sprovvista 15); Att -; Faccia/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS Vista cieca 36 m, resistenza a freddo e fuoco 5, eludere migliorato, condividere tiri salvezza; RI 4; AL CM; TS Temp +14, Rifl +11, Vol +11; For 2, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità: Ascoltare +9*, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +9*. *Ridotto di 4 se viene negata la vista cieca.

Tychon: Umano Chr9/Sognatore di morte2; GS 11; umanoide Medio (umano); DV 9d8+9 più 2d8+2; pf 56; Iniz -1; Vel 6 m; CA 23 (contatto 9, alla sprovvista 23); Att +14/+9 (1d8+6, *mazza pesante+4*); AS Sapienza oscura, intimorire non morti 4 volte al giorno; QS Segreto del sognatore di morte, demenza; RI 13; AL CM; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +10; For 14, Des 8, Cos 12, Int 12, Sag 18, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (religioni) +15, Sapienza Magica +15; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Creare Armi e Armature Magiche, Incantesimi Potenziati, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia).

Sapienza oscura (Sop): 1 volta al giorno può apprendere un segreto di una creatura. La creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere stordita per 1d3 round.

Segreto del sognatore di morte: Profonda follia (+2 al punteggio di Demenza).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 7. Sag 25 per incantesimi bonus e CD; Sag 11 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/8/7/7/5/4/3; CD base = 17 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori* (2), *individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, virtù*; 1°-*benedizione, cura ferite leggere* (2), *devastazione, favore divino, protezione dal bene**, *scudo della fede* (2); 2°-*arma spirituale, blocca persone, cura ferite moderate, dardo incantato**, *silenzio, vigore*; 3°-*animare morti*†, *contagio, dissolvi magie, esplosione di forza**, *evoca mostri III, protezione dagli elementi* (2); 4°-*forza straordinaria* potenziata (2), *potere divino, sfera elastica di Otiluke**, *veleno*†; 5°-*comando superiore, dissolvi il bene**, *evoca mostri V, resistenza agli incantesimi*; 6°-*barriera di lame, guarigione, repulsione**.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male al 12° livello); Forza (1 volta al giorno può ritirare il danno per un'arma, un incantesimo o una capacità).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Mazza pesante +4, armatura completa della resistenza agli incantesimi+2 (13), *scudo grande di metallo+2, turibolo nero* (e 3 palle di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *pozione di velocità*, 30 mo, simbolo sacro (obex), tuniche.

Ukemil: Troglodita Chr5/Ldr4; GS 10; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 5d8+10 più 4d6+8; pf 69; Iniz -4; Vel 12 m; CA 24 (contatto 14, alla sprovvista 20); Att +9/+4 mischia (1d6+2, 19-20, *spada corta+1*) e +6 mischia (1d4, morso) o +12/+7 a distanza (1d6+1, giavellotto); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno, attacco furtivo +2d6, fetore; QS Scurovisione 27 m, gamba destra demoniaca, eludere, demenza, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista); AL NM; TS Temp +9, Rifl +9, Vol +7; For 12, Des 18, Cos 13, Int 11, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +4, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +5, Disattivare Congegni +4, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +15*, Osservare +6, Raggirare +6, Saltare +7, Scalare +7, Utilizzare Oggetti Magici+5; Arma Focalizzata (giavellotto), Mobilità, Multiattacco, Schivare, Scrivere Pergamene. *Bonus +4 alle prove di Nascondersi in ambienti rocciosi o sotterranei.

Fetore (Str): Tutte le creature (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita arrabbiato o spaventato devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere nauseati per 10 round, subendo 1d6 danni temporanei alla Forza.

Gamba destra demoniaca (Str): Una gamba destra demoniaca è lunga e agile. Aumenta la velocità di Ukemil di +10 (incluso sopra) e garantisce un bonus di competenza +5 alle prove di Saltare e Scalare. (Vedi il riquadro laterale "Svantaggi delle aggiunte demoniache" a pagina 116, per maggiori informazioni).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 2. Sag 18 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori* (2), *individuazione del magico, individuazione del veleno, resistenza*; 1°-*analtene, azione casuale**, *comando, cura ferite leggere, scudo della fede*; 2°-*blocca persone, forza straordinaria, tocco di Tharizdun**, *vigore*; 3°-*contagio**, *cura ferite gravi, dissolvi magie*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini*: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +5 danni); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Proprietà: Tuniche nere, *armatura di cuoio del movimento silenzioso+2, spada corta+1, pozione di grazia felina*, pergamena divina con *cura ferite leggere, favore divino* e *localizza oggetto*, 2 giavellotti, coltello ricurvo, 110 mo, chiave di ferro (apre forziere nell'area 41 del Fano Esterno), simbolo sacro (obex).

Varachan: Umano Chr12; GS 12; umanoide Medio (umano); DV 12d8+24; pf 80; Iniz +4; Vel 6 m; CA 21 (contatto 10, alla sprovvista 21); Att +11/+6 mischia (1d8+1, mazza pesante perfetta) o +9 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera); AS Scacciare non morti 5 volte al giorno; AL NB; TS Temp +11, Rifl +7, Vol +12; For 13, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 17, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +16,

Conoscenze (religioni) +16, Diplomazia +4, Intimidire +4, Raggirare +9; Creare Bacchette, Incantesimi Immobili, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati: Al momento nessuno.

Divinità: Nessuna (in precedenza Tharizdun).

Proprietà: *Armatura completa+1, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere* (15 cariche), *bacchetta del silenzio* (42 cariche), *pozione di neutralizza veleno*, pergamena divina con *visione del vero, evoca mostri III* e *colpo infuocato*, mazza pesante perfetta, scudo grande di metallo, balestra leggera, 10 quadrelli, chiave di ferro (apre forziere nell'area 41 del Fano Esterno).

Victor: Mezzelfo Ldr5/Ass4; GS 9; umanoide Medio (mezzelfo); DV 5d6+5 più 4d6+4; pf 40; Iniz +6; Vel 9 m; CA 20 (contatto 12, alla sprovvista 18); Att +10/+5 mischia (1d6+4, 18-20, *stocco+1*) o +9 a distanza (1d8+1, 19-20, balestra leggera perfetta con *quadrello+1*); AS Attacco mortale, attacco furtivo +5d6; QS Eludere, immune a *sonno*, trappole, visione crepuscolare, uso dei veleni, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista, non può essere attaccato ai fianchi), bonus +2 ai tiri salvezza contro veleni, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +3, Rifl +10, Vol +2; For 16, Des 14, Cos 13, Int 13, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Artista della Fuga +5, Ascoltare +13, Camuffare +3, Cercare +2, Concentrazione +3, Equilibrio+11, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +23, Osservare +9, Saltare +12; Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Schivare.

Attacco mortale (Str): Se l'assassino studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare (per 1d6+4 round) o uccidere la vittima. Tiro salvezza sulla Tempra a CD 15 per resistere.

Incantesimi preparati (2/1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo; 25% fallimento incantesimi arcani): 1°-*movimenti del ragno, suono fantasma*; 2°-*oscurità*.

Libro degli incantesimi: 1°-*cambiare sembianze, foschia occultante, individuazione del veleno, movimenti del ragno, suono fantasma*; 2°-*allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, oscurità, passare senza tracce*.

Proprietà: *Stocco+1, cotta di maglia elfica+1, buckler+1*, balestra leggera perfetta, 5 *quadrelli+1*, 1 *quadrello urlante*, 14 quadrelli, *mantello elfico, pozione di ristorare inferiore*.

Vister: Elfa Pal7; GS 7 (al momento 6 senza equipaggiamento); umanoide Medio (elfo); DV 7d10+7; pf 50; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11 (contatto 11, alla sprovvista 10); Att +9/+4 mischia (1d3+2 debilitanti, colpo senz'armi); AS Punire il bene (1 volta al giorno, +3 al colpire, +7 danni), scacciare non morti 5 volte al giorno (come Chr5); QS Immune a *sonno*, visione crepuscolare, capacità del paladino, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL LB; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +5; For 14, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Cavalcare (cavallo) +11, Cercare +2, Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +4, Guarire +3, Osservare +3; Combattere in Sella, Mobilità, Schivare.

Capacità del paladino: *Individuazione del male*, grazia divina, salute divina, imposizione delle mani (14 punti al giorno), aura di coraggio, *rimuovere malattie* 2 volte alla settimana.

Incantesimi preparati (2; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1°-*favore divino, protezione dal male*.

Proprietà: Nessuna (al momento imprigionata).

Yrthuk Innar: Mezzo-elementale della terra/mezzo-umano Grr10; GS 13 (di solito 12; +1 per equipaggiamento extra); esterno Medio (malvagio); DV 10d10+40; pf 101; Iniz +0; Vel 6 m; CA 27 (contatto 12, alla sprovvista 27); Att +18/+13 mischia (1d10+9, 17-20, spada bastarda); QS Capacità del mezzo-elementale, immune a malattie, immune a effetti della terra, bonus +4 ai tiri salvezza contro veleni; AL NM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +6; For 23, Des 10, Cos 18, Int 13, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (strumenti di tortura) +5, Diplomazia +1, Guarire +7, Intimidire +7, Percepire Inganni +7, Osservare +7; Abilità Focalizzata (Intimidire), Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Disarmare Migliorato, Incalzare, Maestria, Riflessi Fulminei, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Volontà di Ferro.

Capacità del mezzo-elementale (Mag): 1 volta al giorno: *ammorbidire terra e pietra, muro di pietra, pietra magica, rocce aguzze, scolpire pietra* (tutti come Str10). CD = 9 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: *Armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, spada bastarda del ferimento+1, anello di protezione+2, guanti del potere orchesco, mano del mago, pozione della verità, pozione di tocco del ghoul, pozione di cura ferite gravi, pozione di cura ferite leggere*.

IL TEMPIO RISCOPERTO

Ogre guardia: Ogre Com4; GS 5; gigante Grande; DV 4d8+8 più 4d10+8; pf varia (vedi testo); Iniz -1; Vel 6 m; CA 20 (contatto 8, alla sprovvista 20); Att +14/+9 mischia (2d6+9, randello grande Enorme perfetto) o +5 a distanza (2d6+6, crit x3, lancia corta Enorme); Portata 3 m; AL CM; TS Temp +10, Rifl +1, Vol +2; For 22, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Nascondersi -12, Osservare +3, Scalare +1; Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso.

Proprietà: Mezza armatura Grande, randello grande Enorme perfetto, 2 lance corte Enormi, *pozione di cura ferite gravi, pozione di vigore, pozione di protezione dagli elementi (fuoco)*, 200 mo, topazio dorato (del valore di 400 mo).

Ogre guardia d'elite: Ogre Grr6; GS 8; gigante Grande; DV 4d8+8 più 6d10+12; pf varia (vedi testo); Iniz -1; Vel 6 m; CA 21 (contatto 8, alla sprovvista 21); Att +16/+11 mischia (2d6+12, *randello grande Enorme+1*) o +7/+2 a distanza (2d6+6, crit x3, lancia corta Enorme); Portata 3 m; AL CM; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +3; For 22, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7.

Abilità e talenti Ascoltare +5, Nascondersi -11, Osservare +5, Scalare +4; Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (randello grande), Spinta Migliorata.

Proprietà: *Mezza armatura+1, randello grande Enorme+1*, lancia corta Enorme, *pozione di cura ferite gravi, pozione di forza straordinaria*, borsa dell'impedimento, 20 mp, topazio dorato (del valore di 400 mo).

Dein: Mezzo-immondo/mezzo-gigante delle pietre; GS 10; esterno Grande (malvagio, caotico); DV 14d8+70; pf 160; Iniz +4; Vel 12 m; CA 28 (contatto 13, alla sprovvista 24); Att +20/+15 mischia (2d6+16, 19-20, randello grande Enorme) o +19 mischia (1d8+10, morso) e +14 mischia (1d6+5, 2 artigli) o +14/+9 a distanza (2d8+10, rocce); Portata 3 m; AS Scagliare macigni, capacità magiche; QS Resistenza ad acido, freddo, elettricità e fuoco 20, scurovisione 18 m, immune a veleni, afferrare macigni; AL CM; TS Temp +14, Rifl +8, Vol +4; For 31, Des 19, Cos 21, Int 14, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +8, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +5, Intimidire +9, Nascondersi +12 (+20 in terreni rocciosi), Osservare +17, Percepire Inganni +6, Raggirare +8, Saltare +24, Scalare +24; Attacco Poderoso, Riflessi da Combattimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Scagliare macigni: Incremento di gittata 54 m.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno: *oscurità, veleno, aura sacrilega*; 1 volta al giorno: *dissacrare, influenza sacrilega, contagio, blasfemia, profanare* (tutti come Str14). CD = 11 + livello dell'incantesimo.

Afferrare macigni: Può afferrare pietre Piccole, Medie o Grandi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo (CD 15, 20 e 25 rispettivamente) se pronto e consapevole dell'attacco.

Proprietà: Armatura di pelle Grande, *randello grande Enorme+1, pozione di cura ferite gravi.*

Dugart: Mezzorco Chr10/Sognatore di morte2; GS 12; umanoide Medio (mezzorco); DV 10d8+40 più 2d8+8; pf 101; Iniz +4; Vel 6 m; CA 24 (contatto 10, alla sprovvista 24); Att +14/+9 mischia (1d8+6, *morning star+2*); AS Sapienza oscura, intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Scurovisione 18 m, segreto del sognatore di morte, demenza; AL CM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +11; For 19, Des 10, Cos 18, Int 11, Sag 18, Car 9.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (religioni) +11; Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Dugart ha *forza sovraordinaria* e *vigore* attivi su di sé quando viene incontrato. Con *forza sovraordinaria* e *vigore*: pf 113; Att +16/+11 (1d8+8, *morning star+2*); TS Temp +12; For 22, Cos 21. Concentrazione +13.

Sapienza oscura (Sop): 1 volta al giorno può apprendere un segreto di una creatura. La creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o essere stordita per 1d3 round.

Segreto del sognatore di morte: Nome del demone (demone da 10 DV giunge con *alleato planare inferiore*).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 6. Sag 24 per incantesimi bonus e CD; Sag 12 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/8/7/7/5/5/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, individuazione del magico* (2), *luce, resistenza, riparare*; 1°-*anatema, azione casuale**, *comando* (2), *devastazione, incuti paura*†, *protezione dal bene, scudo della fede*; 2°-*arma spirituale, blocca persone, forza sovraordinaria* (2), *silenzio, tocco di Tharizdun**, *vigore*; 3°-*cura ferite gravi* (2), *dissolvi magie, furia**, *protezione dagli elementi, scagliare maledizione, veste magica*; 4°-*arma magica superiore, cura ferite critiche, influenza sacrilega**, *libertà di movimento, neutralizza veleno*; 5°-*colpo infuocato, disintegrare viventi*†, *evoca mostri V, fulmini diabolici**, *visione del vero*; 6°-*allucinazione mortale**, *ferire*†, *forma eterea, parola del ritiro.*

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male al 13° livello); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Morning star+2, armatura completa+2, scudo grande di metallo di fortificazione leggera+2, elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico, pergamena divina con *ferire, guarigione* e *rianimare morti*, 2 fiale di acido, 54 mo, simbolo sacro (obex), tuniche, chiave di ferro (apre baule 3 nell'area 20 del tempio riscoperto).

Estalion: Elfo Str6/Chr6/Sognatore di morte1; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 6d4 più 6d8 più 1d8; pf 44; Iniz +8; Vel 9 m; CA 17 (contatto 17, alla sprovvista 13); Att +8/+3 mischia (1d8, mazza pesante perfetta); AS Intimorire non morti 2 volte al giorno; QS Segreto del sognatore di morte, immune a *sonno*, demenza, visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +15; For 10, Des 19, Cos 11, Int 15, Sag 19, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (religioni) +13, Osservare +6, Sapienza Magica +18, Scrutare +4; Incantesimi Potenziati, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Iniziativa Migliorata, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Segreto del sognatore di morte: Maledizione del potere (considerare di 8° livello quando lancia incantesimi del male).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 3. Sag 22 per incantesimi bonus e CD; Sag 16 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi da chierico preparati (6/7/6/4/3; CD base = 16 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, individuazione del magico, infliggi ferite minori*†, *lettura del magico, resistenza, virtù*; 1°-*anatema, azione casuale**, *comando, cura ferite leggere, devastazione, incuti paura*†, *scudo della fede*; 2°-*aiuto, arma spirituale, dardo incantato**, *rintocco di morte*†, *silenzio, vigore*; 3°-*cecità/sordità, contagio*†, *esplosione di forza**, *evoca mostri III*; 4°-*arma spirituale potenziato, confusione**, *veleno*†.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Tharizdun. *Domini:* Forza (1 volta al giorno può ritirare il danno per un'arma, un incantesimo o una capacità); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

Incantesimi da stregone conosciuti (7/7/5/3; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, lampo, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, mani brucianti, raggio di indebolimento*†, *scudo*; 2°-*invisibilità, ragnatela*; 3°-*fulmine.*

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 13 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Mazza pesante perfetta, *bacchetta dei fulmini diabolici* (22 cariche), *talismano della Saggezza+2, anello di protezione+3, torcia della rivelazione* (e 3 coni di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *pozione di protezione dagli elementi (elettricità)*, pergamena arcana con *distorsione, levitazione* e *oscurità*, pergamena divina con *scagliare maledizione, scolpire pietra, occultare oggetto* e *scopri trappole*, 61 mo, 4 anelli di platino da 200 mo, simbolo sacro (obex), elmo, tuniche, chiave di ferro (apre baule 1 nell'area 20 del tempio riscoperto).

Falrinth: Umano Mag14; GS 14; umanoide Medio (umano); DV 14d4+28; pf 62; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19 (contatto 16, alla sprovvista 16); Att +7/+2 mischia (1d4, 19-20, pugnale) o +10/+5 a distanza (1d4, 19-20, pugnale); AL NM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +9; For 10, Des 17, Cos 15, Int 18, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Alchimia +20, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +21, Diplomazia +9, Nascondersi +11, Sapienza Magica +21; Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene.

Falrinth ha *grazia felina* e *vigore* attivi su di sé quando viene incontrato. Con *grazia felina* e *vigore*: pf 90; Iniz +5; CA 21 (contatto 18, alla sprovvista 16); Att +12/+7 a distanza (1d4, 19-20, pugnale); TS Temp +8, Rifl +9; Des 20, Cos 19. Concentrazione +21, Nascondersi +13.

Incantesimi preparati (4/5/5/5/5/3/3/2; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo*; 1°-*armatura magica, dardo incantato* (2), *ipnotismo, scudo*; 2°-*grazia felina**, *levitazione, protezione dalle frecce, ragnatela, vigore**; 3°-*dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, tempesta di nevischio, velocità*; 4°-*charme sui mostri, invisibilità migliorata, pelle di pietra, sfera elastica di Otiluke, tempesta di ghiaccio*; 5°-*cono di freddo, muro di forza, teletrasporto*; 6°-*catena di fulmini, disintegrazione, visione del vero*; 7°-*dito della morte, fulmine rapido.*

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme, animare corde, armatura magica, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, dardo incantato, identificare, individuazione delle porte segrete, ipnotismo, scudo, sonno*; 2°-*alterare se stesso, evoca mostri II, grazia felina, invisibilità, levitazione, localizza oggetto, protezione dalle frecce, ragnatela, vigore*; 3°-*dissolvi magie, freccia infuocata, fulmine, pagina segreta, palla di fuoco, rune esplosive, sigillo del serpente, tempesta di nevischio, velocità, volare*; 4°-*charme sui mostri, invisibilità migliorata, pelle di pietra, scrutare, scudo di fuoco, sfera elastica di Otiluke, tempesta di ghiaccio, trama iridescente, trappola di fuoco*; 5°-*cono di freddo, inviare, legame planare inferiore, muro di forza, muro di pietra, telecinesi, teletrasporto*; 6°-*catena di fulmini, cerchio di morte, disintegrazione, evoca mostri VI, immagine permanente, immagine proiettata, visione del vero*; 7°-*celare, desiderio limitato, dito della morte, inversione della gravità, porta in fase.*

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, *mantello della distorsione minore, anello di protezione+3, bacchetta della metamorfosi* (30 cariche),

verga della cancellazione, pergamena arcana con *riflettere incantesimo*, *spruzzo prismatico*, pergamena arcana con *carne in pietra*, *pietra in carne*, *immagine proiettata* e *campo anti-magia*, *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di intelligenza*, *pozione di forma gassosa*, 2 pugnali, anello con tre chiavi (queste aprono i cofani nell'area 4 del tempio riscoperto), 25 mo, anello d'oro da 130 mo.

Il Secondo: Aboleth Chr7/Sognatore di morte1; GS 16; aberrazione Enorme (acquatico); DV 8d8+40 più 7d8+35 più 1d8+5; pf 161; Iniz +1; Vel 3 m, nuotare 18 m (9 m all'interno della guaina); CA 20 (contatto 9, alla sprovvista 19); Att +17 mischia (1d6+8 e trasformazione, 4 tentacoli); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Assoggettare, poteri psionici, intimorire non morti 6 volte al giorno, trasformazione; QS Segreto del sognatore di morte, demenza, nube di muco; AL CM; TS Temp +12, Rifl +5, Vol +15; For 26, Des 13, Cos 21, Int 15, Sag 20, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (religioni) +11, Nascondersi -7, Osservare +19; Attacco Poderoso, Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Sensi Acuti.

Assoggettare (Sop): 3 volte al giorno, tenta di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 m (come *dominare persone*, ma la creatura non combatterà in favore dell'aboleth). Come Str16; tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) per resistere. Una creatura assoggettata può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà ogni 24 ore per liberarsi. Il controllo viene interrotto anche se l'aboleth muore o si allontana più di 1,6 km dalla creatura assoggettata.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *immagine persistente*, *immagine programmata*, *immagine proiettata*, *miraggio arcano*, *muro illusorio*, *trama ipnotica*, *velo* (tutti come Str16). CD = 13 + livello dell'incantesimo.

Trasformazione (Str): Un colpo da un tentacolo dell'aboleth può provocare una terribile trasformazione. Le creature colpite devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o iniziare a trasformarsi nei successivi 1d4+1 minuti, con la pelle che gradualmente diventa una membrana chiara e viscida. Una creatura trasformata deve mantenersi bagnata con acqua fredda e limpida o subire 1d12 danni ogni 10 minuti.

Un incantesimo *rimuovi malattia* lanciato prima che la trasformazione sia completa riporta allo stato normale una creatura colpita. Dopo che la trasformazione è stata completata, solo un incantesimo *guarigione* o *guarigione di massa* può invertire il cambiamento.

Segreto del sognatore di morte: Profonda follia (+2 al punteggio di Demenza).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 6. Sag 26 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Nube di muco (Str): Un aboleth sott'acqua si circonda con una nube di muco vischioso spessa circa 30 cm. Qualsiasi creatura che venga a contatto o inali questa sostanza deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o perdere la capacità di respirare aria per le successive 3 ore. Le creature colpite soffocano in 2d6 minuti se vengono tolte dall'acqua. Rinnovare il contatto con la nube di muco e fallire un altro tiro salvezza sulla Tempra fa sì che l'effetto continui per altre 3 ore.

Incantesimi preparati (6/7/6/6/5; CD base = 18 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori*, *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *luce*, *resistenza*; 1°-*anatema*, *azione casuale*[D], *comando*, *devastazione*, *incuti paura*†, *protezione dal bene*, *scudo della fede*; 2°-*arma spirituale*, *forza straordinaria*, *rintocco di morte*†, *silenzio*, *tocco di Tharizdun*[D], *vigore*; 3°-*cura ferite gravi*, *dissolvi magie*, *furia*[D], *preghiera*, *protezione dagli elementi*, *scagliare maledizione*; 4°-*cura ferite critiche*, *influenza sacrilega*[D], *interdizione alla morte*†, *veleno*† (2).

[D]Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini*: Male (lancia incantesimi del male al 9° livello); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 20 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: *Anello del comando degli elementali del fuoco* (un nuovo possessore deve portare l'anello sul Piano Elementale del Fuoco prima di accedere alla sua vera natura; vedi pagina 193 della *Guida del Dungeon Master*), *bacchetta di blocca persone* (intensificata al 4° livello) (32 cariche), pergamena divina con *transizione eterea*, simbolo sacro (obex).

Senshock: Fantasma umano Mag9; GS 11; non morto Medio (incorporeo); DV 9d12; pf 58; Iniz +3; Vel volare 9 m (perfetta); CA 14 (contatto 12, alla sprovvista 14); Att +3 mischia (1d4, rocco incorporeo) o +4 mischia (1d6, bastone) o +5 a distanza (1d8, 19-20, balestra leggera perfetta con quadrello perfetto); AS Tocco corruttore, manifestazione, telecinesi; QS Incorporeo, ringiovanimento, non morto, resistenza allo scacciare +4; AL CM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +6; For 11, Des 8, Cos -, Int 18, Sag 9, Car 17.

Abilità e talenti: Alchimia +12, Ascoltare +7, Cercare +15, Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (religioni) +12, Nascondersi +7, Osservare +9, Sapienza Magica +12, Scrutare +16; Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi (*dardo incantato*, *palla di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, *fulmine*), Riflessi Fulminei, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Contro avversari non materiali: CA 13 (contatto 11, alla sprovvista 13); Att +4 mischia (1d4, tocco incorporeo).

Tocco corruttore (Sop): Infligge danni con attacchi da contatto incorporei contro creature materiali o eteree.

Manifestazione (Sop): Può usare attacchi da contatto solo contro avversari materiali, ma rimane incorporeo.

Telecinesi (Sop): 1 volta per round come azione gratuita (come Str12).

Incorporeo: Può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a volontà, e i suoi attacchi passano attraverso l'armatura. Si muove sempre silenziosamente.

Ringiovanimento (Sop): Con una prova di livello effettuata con successo, non può essere distrutto in modo permanente a meno che non si verifichino specifiche condizioni.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Resistenza allo scacciare (Str): Considerarlo di 13° livello ai fini dello scacciare.

Incantesimi preparati (4/5/5/4/3/1; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *raggio di gelo*; 1°-*armatura magica*, *charme*, *dardo incantato* (3); 2°-*freccia acida di Melf* (2), *invisibilità*, *ragnatela*, *vedere invisibilità*, 3°-*distorsione*, *fulmine*, *palla di fuoco*, *velocità*; 4°-*allucinazione mortale*, *tempesta di ghiaccio* (2); 5°-*evoca mostri V*.

Proprietà (tutto etereo): Balestra leggera perfetta, 10 quadrelli perfetti, *bracciali dell'armatura+2*, *mantello della resistenza+1*, *anello di protezione+2*, *bastone del fuoco* (9 cariche).

Smigmal Redhand: Mezzorca Grr5/Ldr2/Ass7; GS 14; umanoide Medio (mezzorco); DV 5d10+10 più 2d6+4 più 7d6+14; pf 87; Iniz +7; Vel 9 m; CA 21 (contatto 14, alla sprovvista 21); Att +17/+12/+7 mischia (1d4+6, 19-20, *pugnale dell'assassino*) o +17/+12/+7 mischia (2d6+9, 19-20 e veleno, spadone); AS Attacco mortale, attacco furtivo +5d6, uso dei veleni; QS Scurovisione 18 m, eludere, trappole, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colta alla sprovvista, non può essere attaccata ai fianchi), bonus +3 ai tiri salvezza contro veleni; AL CM; TS Temp +8, Rifl +12, Vol +3; For 18, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 7.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +7, Camuffare +2, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19,

Saltare +15; Arma Focalizzata (spadone), Attacco Rapido, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spadone).

Attacco mortale (Str): Se l'assassino studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare (per 1d6+7 round) o uccidere la vittima. Tiro salvezza sulla Tempra a CD 17 per resistere (CD 18 con il *pugnale dell'assassino*).

Uso dei veleni (Str): Veleno lama di morte sullo spadone. Tiro salvezza sulla Tempra CD 20; 1d6 Cos/2d6 Cos.

Incantesimi preparati (2/1/1; CD base = 10 + livello dell'incantesimo; 10% fallimento incantesimi arcani): 1°-*cambiare sembianze, movimenti del ragno*; 2°-*oscurità*; 3°-*dissimulare*.

Libro degli incantesimi: 1°-*cambiare sembianze, foschia occultante, individuazione del veleno, movimenti del ragno, suono fantasma*; 2°-*allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, oscurità, passare senza tracce*; 3°-*anti-individuazione, dissimulare, invisibilità, oscurità profonda*.

Proprietà: Anello di invisibilità, veleno lama di morte (1 dose), *giaco di maglia in mithral+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, pozione di grazia felina, pozione di eroismo, pozione di anti-individuazione, pozione di cura ferite gravi, pugnale dell'assassino, spadone+1*, pergamena arcana con *invisibilità migliorata*, pergamena arcana con *porta dimensionale*, chiave di metallo (apre forziere nell'area 15 del tempio riscoperto).

Susain Carun: Umana Chr8/Ldr2/Sognatore di morte3; GS 13; umanoide Medio (umano); DV 8d8+8 più 2d6+2 più 3d8+6; pf 70; Iniz +3; Vel 12 m; CA 18 (contatto 14, alla sprovvista 15); Att +9 mischia (6, 3 tentacoli della *verga tentacolare minore*) o +12/+7 mischia (incantesimi da contatto); AS Gelare l'anima, sapienza oscura, intimorire non morti 2 volte al giorno, attacco furtivo +1d6; QS Gamba destra demoniaca, segreti del sognatore di morte, eludere, demenza, trappole; AL CM; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +10; For 16, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 17, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +3, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (religioni) +16, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +7, Osservare +7, Saltare +9, Scalare +9; Forgiare Anelli, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Mobilità, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Gelare l'anima (Sop): Può toccare una creatura vivente e infliggere 3d8 danni. Può essere usata in congiunzione a un incantesimo *infliggi ferite*, ma viene negata se la vittima indossa le *tuniche porpora di Tharizdun*.

Sapienza oscura (Sop): 1 volta al giorno può apprendere un segreto di una creatura. La creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere stordita per 1d3 round.

Gamba destra demoniaca (Str): Una gamba destra demoniaca è lunga e agile. Aumenta la velocità di Carun di +10 (incluso sopra) e garantisce un bonus di comperenza +5 alle prove di Saltare e Scalare. (Vedi il riquadro laterale "Svantaggi delle aggiunte demoniache" a pagina 116, per maggiori informazioni).

Segreti del sognatore di morte: Vitalità innaturale (+3 pf), fedeltà alla morte (+1 alla CD degli effetti di morte).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 5. Sag 22 per incantesimi bonus e CD; Sag 12 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/8/7/6/5/4/3; CD base = 16 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori* (2), *individuazione del magico, lettura del magico, riparare, virtù*; 1°-*anatema, azione casuale*°, *benedizione, comando, cura ferite leggere, favore divino, incuti paura*†, *scudo della fede*; 2°-*arma spirituale, cura ferite moderate, dardo incantato*°, *forza straordinaria, rintocco di morte*†, *silenzio, vigore*; 3°-*contagio*†, *cura ferite gravi, dissolvi magie, esplosione di forza*°, *protezione dagli elementi, veste magica*; 4°-*cura ferite critiche, evoca mostri IV, potere divino, sfera elastica di Otiluke*°, *veleno*†; 5°-*dissolvi il bene, distruggere viventi*††, *fulmini diabolici*°, *resistenza agli incantesimi*; 6°-*allucinazione mortale*††°, *ferire*†, *guarigione*.

°Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini*: Forza (1 volta al giorno può ritirare il danno per un'arma, un incantesimo o una capacità); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 18 + livello dell'incantesimo.

††Come conseguenza della capacità fedeltà alla morte, la CD base contro questi incantesimi è 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Verga tentacolare minore (vedi Appendice 1), *armatura di cuoio+2, anello di protezione+1, anello dell'ariete* (50 cariche), *torcia della rivelazione* (e 3 coni di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), 78 mo, anello d'oro con zaffiro da 550 mo, *tunica porpora di Tharizdun*, simbolo sacro (obex), tuniche, chiave di ferro (apre baule 4 nell'area 20 del tempio riscoperto).

Thuchos Nalred: Umano Chr9/Sognatore di morte3; GS 12; umanoide Medio (umano); DV 9d8+18 più 3d8+9; pf 93; Iniz +1; Vel 6 m; CA 25 (contatto 11, alla sprovvista 24); Att +12/+7 mischia (1d8+3, *mazza pesante+1*); AS Gelare l'anima, sapienza oscura, intimorire non morti 4 volte al giorno; QS Segreti del sognatore di morte, demenza; AL CM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +11; For 15, Des 12, Cos 14, Int 14, Sag 20, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (religioni) +17, Diplomazia +13, Sapienza Magica +17, Scrutare +8; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Riflessi da Combattimento.

Gelare l'anima (Sop): Può toccare una creatura vivente e infliggere 3d8 danni. Può essere usata in congiunzione a un incantesimo *infliggi ferite*, ma viene negata se la vittima indossa le *tuniche porpora di Tharizdun*.

Sapienza oscura (Sop): 1 volta al giorno può apprendere un segreto di una creatura. La creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o essere stordita per 1d3 round.

Segreti del sognatore di morte: Vitalità innaturale (+3 pf), maledizione del potere (considerare di 13° livello quando lancia incantesimi del male), fedeltà alla morte (+1 alla CD degli effetti di morte).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 6. Sag 26 per incantesimi bonus e CD; Sag 14 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (6/8//7/7/6/5/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori* (2), *individuazione del magico, infliggi ferite minori*†, *resistenza, virtù*; 1°-*anatema, azione casuale*°, *cura ferite leggere, favore divino, incuti paura*†, *protezione dal bene, scudo della fede* (2); 2°-*aiuto, arma spirituale, cura ferite moderate, dardo incantato*°, *forza straordinaria, rintocco di morte*†, *vigore*; 3°-*contagio*†, *cura ferite gravi, dissolvi magie, furia*°, *protezione dagli elementi, protezione dall'energia negativa, veste magica*; 4°-*arma magica superiore, confusione*°, *cura ferite critiche, immunità agli incantesimi, potere divino, veleno*†; 5°-*distruggere viventi*††, *fulmini diabolici*°, *giusto potere, resistenza agli incantesimi, visione del vero*; 6°-*dissolvere superiore, ferire*†, *guarigione, repulsione*°.

°Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini*: Forza (1 volta al giorno può ritirare il danno per un'arma, un incantesimo o una capacità); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 20 + livello dell'incantesimo.

††Come conseguenza della capacità fedeltà alla morte, la CD base contro questi incantesimi è 21 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Mazza pesante+1, armatura completa+2, scudo grande di metallo perfetto, *amuleto dell'armatura naturale+2, elmo del volo* (come ali), *torcia della rivelazione* (e 2 coni di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *pozione di forma gassosa*, pergamena divina con *parola del ritiro, evoca mostri VI*, 232 mo, 4 gemme da 100 mo, simbolo sacro (obex), tuniche, chiave di ferro (apre baule 2 nell'area 20 del tempio riscoperto).

Trond: Ogre Bbr6; GS 8; gigante Grande; DV 4d8+8 più 6d12+12; pf 90; Iniz +0; Vel 12 m; CA 19 (contatto 9, alla sprovvista 19); Att +19/+9 mischia (2d6+7, 19-20, mazzafrusto pesante Enorme) o +12/+7 a distanza (2d6+6, lancia corta Enorme); Portata 3 m; AS Ira; QS Schivare prodigioso (bonus di Des alla CA quando colto alla sprovvista, non può essere attaccato ai fianchi); AL CM; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +3; For 19, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +3, Scalare +12; Arma Focalizzata (mazzafrusto pesante), Attacco Poderoso, Spinta Migliorata.

Ira (Str): 2 volte al giorno: pf 114; CA 17 (contatto 7, alla sprovvista 17); Att +21/+11 mischia (2d6+9, 19-20, mazzafrusto pesante Enorme) o +14/+9 a distanza (2d6+8, lancia corta Enorme); TS Temp +13, Vol +5; For 23, Cos 19. Scalare +14. Dura 7 round, poi affaticato.

Proprietà: Mazzafrusto pesante Enorme+1, 2 lance corte Enormi perfette, *giaco di maglia+1*, *lenti dell'aquila*, *pozione di cura ferite gravi*.

IL NODO DEL FUOCO

Imix, Principe degli Elementali del Fuoco Malvagi: GS 17; elementale Mastodontico (fuoco); DV 36d8+180; pf 342; Iniz +14; Vel 15 m; CA 26 (contatto 16, alla sprovvista 16); Att +33/+28/+23/+18/+13/+8 mischia (1d8+14, 19-20 e 1d6 fuoco, *spadone infuocato+2* Colossale, 2d10+12 e 2d8 fuoco, schianto); Faccia/Portata 6 m per 6 m/6 m; AS Bruciare, capacità magiche; QS Riduzione del danno 15/+3, tratti elementali, sottotipo del fuoco; RI 20; AL CM; TS Temp +17, Rifl +30, Vol +16; For 26, Des 31, Cos 20, Int 20, Sag 18, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +29, Concentrazione +10, Conoscenze (dei piani) +10, Intimidire +9, Nascondersi -2, Osservare +29; Arma Preferita (schianto), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Competenza nelle Armi da Guerra (spadone), Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Bruciare (Str): Quanti sono colpiti dall'attacco di schianto di Imix devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 26) o prendere fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", pagina 86 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Una creatura che brucia può compiere un'azione equivalente al movimento per spegnere le fiamme. Le creature che colpiscono Imix con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco come se fossero colpite dal suo attacco di schianto, e inoltre prendono fuoco a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

Tratti elementali: Immune a veleni, *sonno*, paralisi e stordimento. Non soggetto a colpi critici.

Capacità magiche (Mag): A volontà: *palla di fuoco* (10d6 danni, CD 18), *muro di fuoco* (2d4, 1d4, o 2d6+15 danni, CD 19); 1 volta al giorno: *evoca elementale* (un elementale del fuoco anziano, 1d3 elementali del fuoco Enormi, 1d3 efreet, 1d6 salamandre o 3d6 mephit del fuoco). Tutti come uno stregone di 15° livello.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che con tiro salvezza effettuato con successo.

Proprietà: Spadone infuocato+2 Colossale.

Maliskra: Mezzo-elementale del fuoco/mezzo-medusa Chr5/Sognatore di morte1; GS 15; esterno Medio (malvagio, caotico); DV 6d8+6 più 5d8+5 più 1d8+4; pf 71; Iniz +4; Vel 6 m; CA 27 (contratto 14, alla sprovvista 23); Att +9/+4 mischia (1d4, 19-20, coltello ricurvo) e +8 mischia (1d4 e veleno, serpenti) o +14/+9 a distanza (1d6+1, crit x3, *arco corto+1*); AS Sguardo pietrificante, veleno, intimorire non morti 6 volte al giorno, capacità magiche; QS Segreto del sognatore di morte, immune a malattie e fuoco, demenza, bonus +4 ai tiri salvezza contro veleni; AL CM; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +13; For 10, Des 19, Cos 12, Int 12, Sag 18, Car 17.

Abilità e talenti: Camuffare +12, Concentrazione +4, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (religioni) +9, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +6, Osservare +11, Percepire Inganni +6, Raggirare +12; Arma Preferita (serpenti), Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Riflessi Fulminei, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Sguardo pietrificante (Sop): Trasforma in pietra permanentemente, 9 m, tiro salvezza sulla Tempra CD 16.

Veleno (Str): Serpenti. Tiro salvezza sulla Tempra CD 14; 1d6 For/1d6 For.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno: *mani brucianti*, *produrre fiamma*, *sfera infuocata*, *muro di fuoco*, *scudo di fuoco*, *semi di fuoco* (tutti come Str12). CD = 13 + livello dell'incantesimo.

Segreto del sognatore di morte: Vitalità innaturale (+3 pf).

Demenza (Str): Punteggio di Demenza 3. Sag 21 per incantesimi bonus e CD; Sag 15 per tutte le altre prove basate sulla Saggezza.

Incantesimi preparati (5/6/5/4; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori*, *individuazione del magico*, *infliggi ferite minori*†, *lettura del magico*, *resistenza*; 1°-*benedizione*, *comando*, *cura ferite leggere*, *favore divino*, *infliggi ferite leggere*†*, *scudo della fede*; 2°-*blocca persone*, *forza straordinaria*, *frantumare**, *rintocco di morte*†, *vigore*; 3°-*cecità/sordità*, *contagio*†*, *dissolvi magie* (2).

*Incantesimo del dominio. *Divinità*: Tharizdun. *Domini*: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +6 danni); Follia (1 volta al giorno somma punteggio di Demenza a un tiro basato sulla Saggezza).

†Come conseguenza di Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), la CD base contro questi incantesimi è 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Globo dell'oblio (vedi Appendice 1), *arco corto+1*, *giaco di maglia+2*, *scudo grande di metallo+1*, *corda per scalare*, *turibolo nero* (e 3 palle di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), *forcia della rivelazione* (e 3 coni di *incenso dei sogni*; vedi Appendice 1), coltello ricurvo, 20 frecce, 81 mo, chiave di ferro (apre baule 5 nell'area 20 del tempio riscoperto), simbolo sacro (obex), tuniche.

APPENDICE 4: ALLEGATI

I due allegati nelle pagine seguenti sono tratti dai diari dei chierici Geynor Ton (incontrato nel Maniero) e Hedrack (incontrato nel Fano Esterno).

Dare l'Allegato 1 (Il Diario di Geynor Ton) ai giocatori quando i PG apriranno la scatola nell'area 30 del maniero.

Dare l'Allegato 2 (Il Diario di Hedrack) ai giocatori quando i PG lo scopriranno nell'area 19 del Fano Esterno.

È permesso fotocopiare queste pagine solo per uso personale.

Estratti dal Diario di Geynor Ton

Non pretendo di capire appieno l'operato della Grande Chiesa e dei Signori della Distruzione Totale. La loro alleanza con questi bruti maleodoranti decisamente mi sorprende. Pensavo che fossimo noi i favoriti del Signore Oscuro. Chi sono queste bestie scagliose per dirci quello che dobbiamo fare? Non importa. Presto lasceremo questo maledetto paese e non sarò più rinchiuso in questo mulino con la creatura.

Peste ti colga, Hommlet! Non ho affatto gradito la breve permanenza qui. Anche se il cibo della locanda portato da Chatrilon era buono. La carne di cervo era molto saporita. Come viene cucinata? Forse, quando avremo ucciso tutti gli abitanti di questo posto, potrò scoprire il segreto della sua preparazione. Sarà un gran giorno. Lode all'Antico Occhio Elementale!

Proprio come predetto dai Segnatori di Morte, l'Obelisco Nero è qui, sotto una pozza in una caverna. Abbiamo scoperto che sotto la pozza c'era un condotto con un falso fondale, rimasto sigillato per molti anni. Una volta apertolo, la pozza si è svuotata in una caverna meravigliosa, pulsante del potere del nostro riverito Signore dei Signori. Oh che gran giorno!

Apparentemente, l'acqua dal ruscello sovrastante è stata diretta nel condotto, per riempire la pozza e nascondere la caverna a occhi indegni! Il Dio Oscuro ha ispirato davvero un grande piano, anche se sicuramente è stato realizzato solo dopo il suo ingiusto imprigionamento. Tuo sarà il nome che proclameremo, Signore Oscuro, quando avremo dato nuova vita alla tua meritata venerazione. Una volta libero, tutto tornerà al suo posto, e quanti lo meritano più di tutti, incontreranno il loro crudele destino. Benedetta sia la distruzione!

Mi meraviglio dell'abilità dei nostri illuminati predecessori che costruirono l'Obelisco per onorare e comunicare con il Signore Oscuro. Quelli dovevano essere giorni meravigliosi in cui vivere. Sotto la guida di Maestro Thaque, recupereremo le reliquie della nostra perduta eredità. Lode all'Antico Occhio Elementale!

Ahimè! Bestia dannata! Che destino ci ha colpiti? Deve essere una prova mandataci dall'aldilà: ora dobbiamo proseguire senza la guida di Maestro Thaque, che la sua anima possa riposare con il Dio Oscuro nel freddo abbraccio della dissoluzione ora e per sempre. Oh, perfido, fato crudele: Non cerco il tuo giudizio tra gli artigli di un drago!

Ma anche Gungash è morto. Lo odiavo: mi ha rubato il pranzo due giorni fa, e si trattava di un eccellente novo bollito con un delizioso pane speziato di Tashi. Prendi la sua anima, Signore Oscuro, e schiacciala sotto il tuo tallone sprezzante.

Sembra che resteremo intrappolati qui per un po'. Festrath non riesce a convincere gli gnoll ad attaccare la bestia: non dopo quello che è successo due giorni fa. Penso che il drago ci derida. Un grande scherzo, bestia, ma uno che pagherai con la tua stessa anima! Ora Festrath si nasconde con l'Obelisco e la creatura. Continueremo a lavorare qui, ma alla fine rimarremo senza cibo. Forse dovremo vivere come fanno gli adorabili ghoul qui. O forse la carne di gnoll può essere insaporita in qualche modo per renderla appetibile.

Estratti dal Diario di HEDRACK

IMMAGINA la mia sorpresa nello scoprire che Lord Guz, che avevo così fedelmente e abilmente servito fino ad allora, non era il vero potere dietro il Tempio del Male Elementale. Anche la sua alleata, la demonessa Zuggtmoy, era solo una pedina. Con astuzia ho scoperto che il vero potere era quello del culto dell'Antico Occhio Elementale, e dietro di esso, il culto di Tharizdun. Finalmente, una causa degna delle mie abilità e capacità. Finalmente, ho appreso il giusto percorso per il potere supremo. I Sognatori di Morte comandano il culto, e la Triade guida i Sognatori di Morte. Mi unirò ai loro ranghi, e alla fine diventerò il più potente sommo sacerdote del Dio Oscuro stesso: Il Primo.

HO ottenuto molto rispetto durante la mia permanenza qui: essi sanno riconoscere la grandezza quando la vedono. Mi è stata affidata la verga tentacolare, simbolo del mio officio, e il controllo del Tempio Maggiore nel Tano Esterno. Presto, avanzerò nei ranghi dei Sognatori di Morte nel Tano Interno.

NEL periodo trascorso come comandante supremo del Tempio del Male Elementale, non ho mai visto un servitore del male più grande di colui chiamato Bareth il Bello. Guz, Zuggtmoy, e anche Lolth riconoscevano il suo potere. Anche se è morto difendendo il Maniero, l'ho riportato in vita, seppure sfigurato. Credo che viva ancora a Nulb, nonostante sapesse che il culto dell'Antico Occhio Elementale era disposto a coprire la nostra fuga dall'area quando il Tempio del Male Elementale cadde. Forse adesso è impazzito. Che peccato.

QUANDO venni informato che i Sognatori di Morte avevano pronunciato la Profezia del Campione del Male Elementale, colui che avrebbe ridato potere al Tempio del Male Elementale, supponevo naturalmente che parlassero di me. Immagina la mia sorpresa quando scoprii di non esserlo. Credo, però, di essere colui che è destinato a trovare ed essere il pastore di questo Campione. O di questa Campionessa? Devo mettermi in contatto con Tessimon.

TESSIMON del Tempio del Fuoco è giunta oggi al Tano Esterno. L'abbiamo messa alla prova nel Tempio Maggiore e abbiamo scoperto che non era lei il Campione profetizzato. Però, ella bramava il potere e ha cercato di sedurmi di nuovo per ottenerlo. L'ho portata di fronte al Congegno Infernale. Ora avrà un immondo aiutante sempre al suo fianco: ha ottenuto il potere che desiderava, anche se sospetto che sia a malapena sopravvissuta al processo.

ZUGGTMOY e Guz crearono un artefatto chiamato il globo della morte dorata per aiutarli a modellare i Nodi Elementali nelle profondità del dungeon. Ora so che ottennero questi segreti tramite gli agenti dei Sognatori di Morte. Sebbene il globo della morte dorata sia stato distrutto (facendo crollare completamente i livelli sotterranei del Tempio del Male Elementale e sigillando i nodi), il culto del Dio Oscuro possiede un artefatto di cui il globo della morte dorata era solo una copia. Lo chiamano il globo dell'oblio e l'hanno portato al Tempio del Male Elementale per recuperare i nodi.

SEBBENE i Sognatori di Morte abbiano preso il globo dell'oblio, il globo della morte argentata, un'altra copia, si trova ancora dentro la Cisterna Nera, oltre il Velo Porpora.

IL MIO nemico, il mago Falrinth, e la sua compagna Smigmal Redhand sono vivi. Credevo felicemente che fossero deceduti nel crollo del Tempio del Male Elementale. Ora collaborano con i Sognatori di Morte negli scavi dei livelli inferiori del vecchio Tempio; apparentemente il motivo è che conoscono una via diretta e segreta per accedere al terzo livello. Che il Dio Oscuro li prenda! Sicuramente tradiranno i Sognatori di Morte in qualche modo, e rovineranno tutti i nostri piani. Se solo qualcuno ascoltasse le mie parole, la testa di Falrinth era sarebbe sullo scaffale vicino al mio bagno.

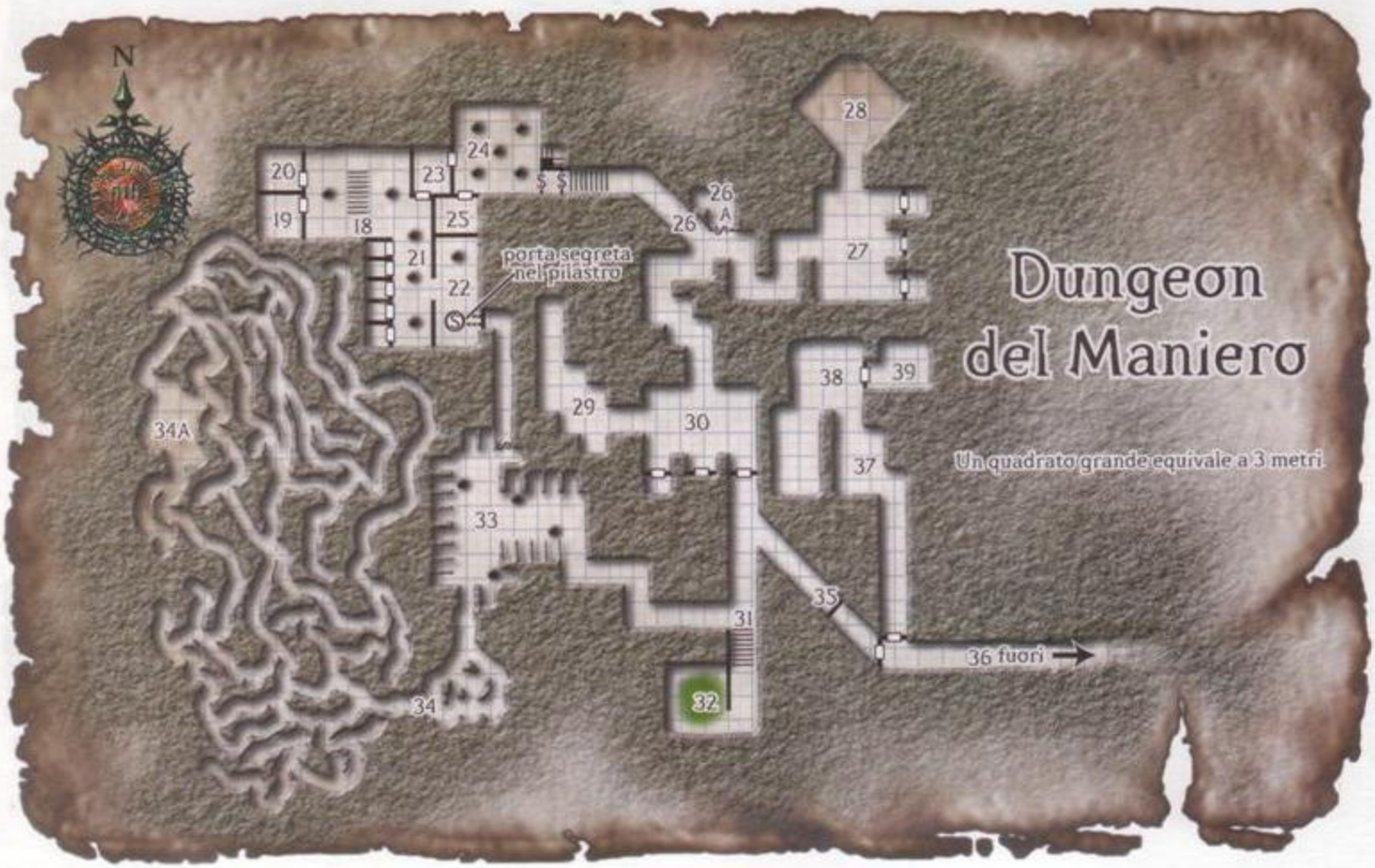
LA Verga di Forza e gli Anelli dell'Armatura di Forza sono tenuti nella Cisterna Nera in attesa del Campione del Male Elementale, come doni del Dio Oscuro e simboli della sua accoglienza al Campione.

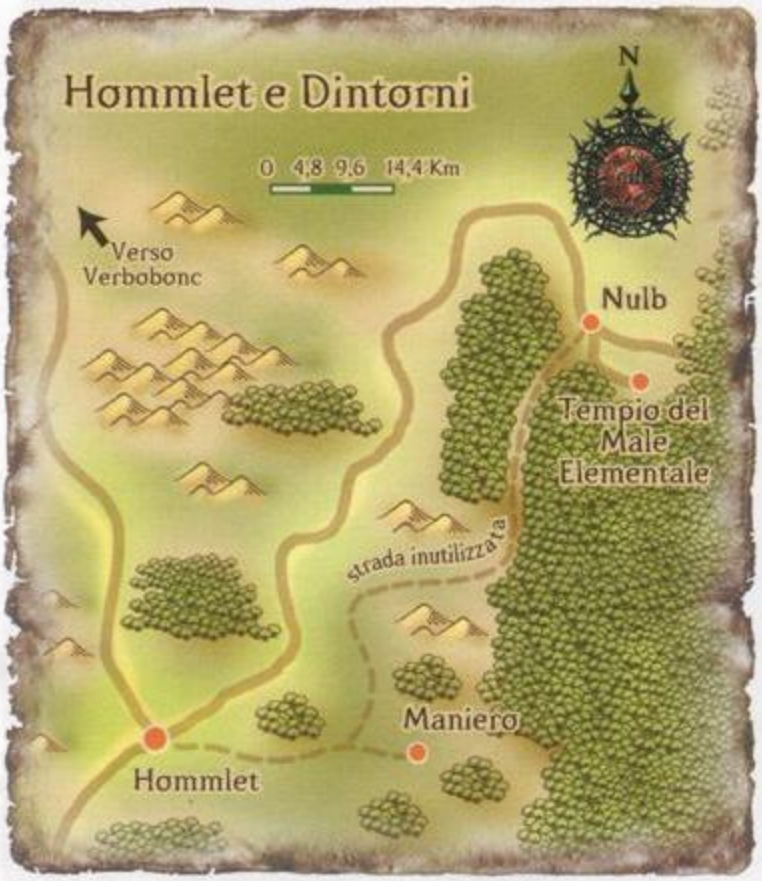
ORA credo che il Campione del Male Elementale sia Bareth il Bello. Proprio ieri, Satau (il nostro oracolo illithid) ha confermato che i miei sospetti sono probabilmente corretti. Con quell'informazione, ho utilizzato la verga tentacolare nel Tempio Maggiore per trasportarmi direttamente nel Tano Interno. Ottenuta udienza con Il Primo della Triade, gli ho comunicato i miei sospetti e la conferma di Satau. Il Primo mi ha detto che come ricompensa sarò al fianco dei Sognatori di Morte quando Tharizdun camminerà di nuovo sulla terra.

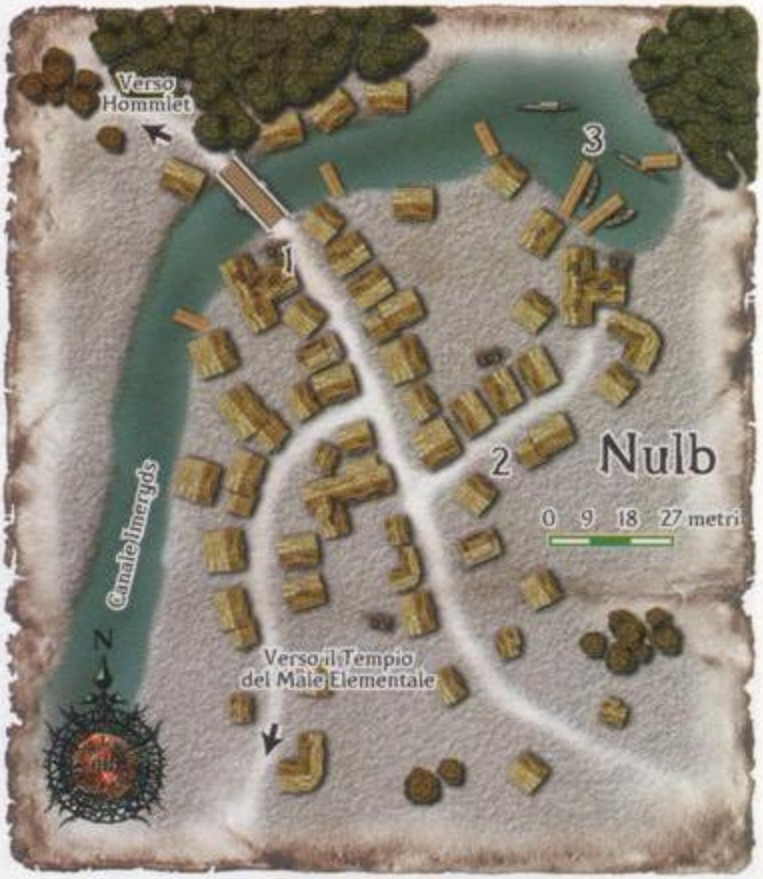
-Il diario termina qui-

N
Hommlet
14
25
10
19
17
2
11
15
3
1
13
6
29
28
24
5
8
7
22
16
18
4
20
27
23
9
21
26
12
0 15 75 Metri

Il Maniero
N
Un quadrato grande equivale a 3 metri
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17


N
Dungeon del Maniero
Un quadrato grande equivale a 3 metri
porta segreta nel pilastro
18
19
20
21
22
23
24
25
26
26 A
27
28
29
30
31
32
33
34
34A
35
36 fuori
37
38
39

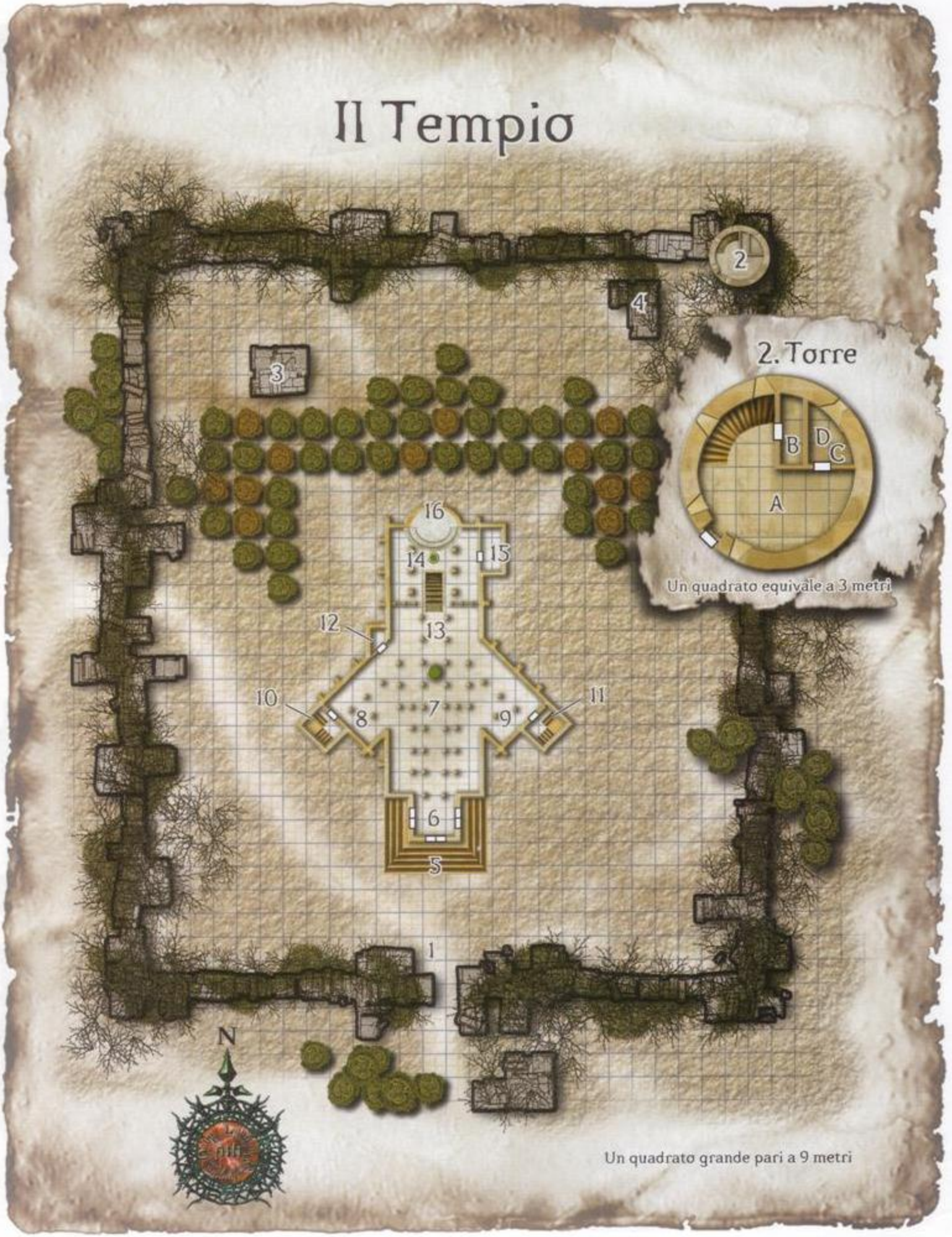

Hommlet e Dintorni
N
0 4,8 9,6 14,4 Km
Verso Verbobonc
Nulb
Tempio del Male Elementale
strada inutilizzata
Maniero
Hommlet


Verso Hommlet
1
2
3
Nulb
0 9 18 27 metri
Canale Inerys
N
Verso il Tempio del Male Elementale

Area 32
(sezione laterale)
A
B
Ovest
Est
Acqua
Piattaforma
C
0 3 metri
D
E
F
H
G

Mappa del Territorio
Veluna
Devarnish
Verbobonc
0 48 96 144 Km
Nulb
Hommlet
Colline Kron
Rastor
Celene
Montagne Lortmil
Enstad
N
Waybury
Ducato di Ulek

Il Tempio


2
4
3
16
14
15
12
13
10
11
8
7
9
6
5
1
N
2. Torre
B
D
C
A
Un quadrato equivale a 3 metri
Un quadrato grande pari a 9 metri

Tempio della Distruzione Totale

Mappa Generale del Tempio

0 30 180 Metri

Scala

Mappa in Sezione del Tempio

Mappa A
13
11
12
3
4
7
10
6
1
9
8
5
2
14
S
S
15
17
16
A
B
18
N
19
Salita
20
Discesa
Un quadrato grande equivale a 6 metri

Mappa B
21
fossa
22
N
23
23A
24
25
26
27
28
30
29
Un quadrato grande equivale a 6 metri

Mappa C
N
31
32
33
35
36
T
34
37
38
S
39
40
42
41
43
45
44
46
48
47
49
50
51
53A
53B
52
Un quadrato grande equivale a 6 metri

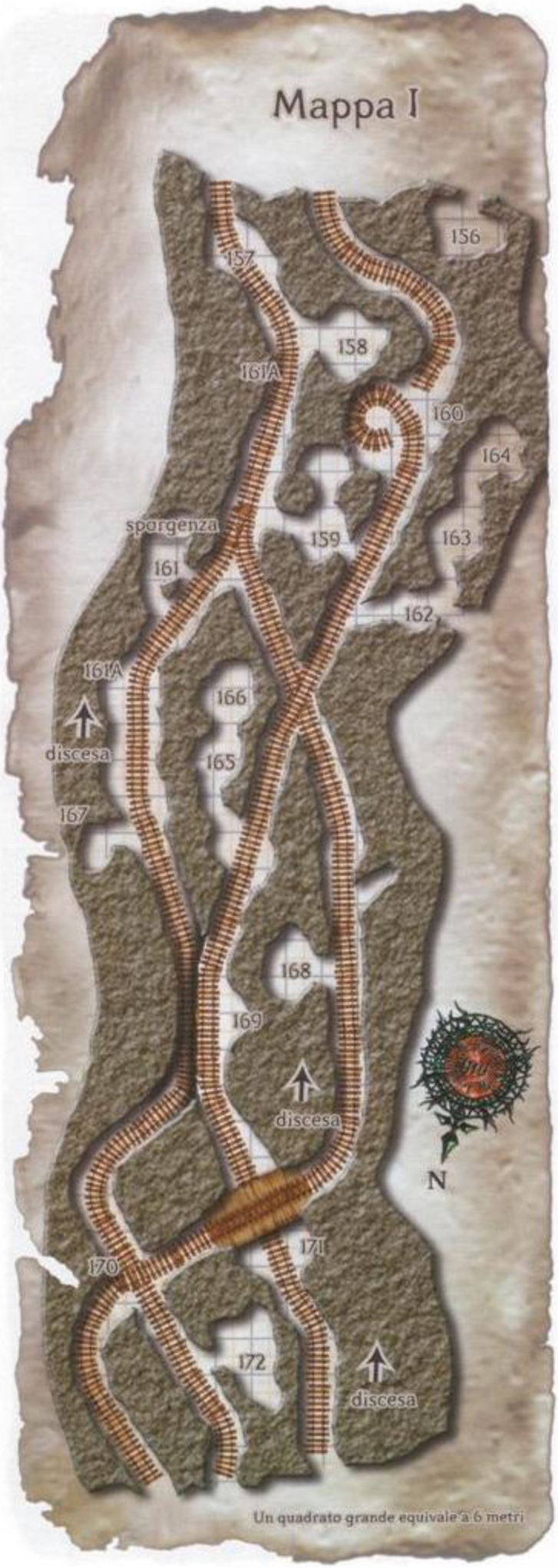
Mappa D
N
54
55
58
fossa
57
56
59
60
61
62
63
69
64
S
G
65
66
67
S
70
68
71
72
Un quadrato grande equivale a 6 metri

Mappa E
N
73
74
73A
75
76
79A
79
77
A
80
81
78
scala a chiocciola
B
A
B 82
C
83
84
S
87
85
86
88
89
90
91
93
92
94
Un quadrato grande equivale a 6 metri

Mappa F
N
95
salita
97
96
100
98
99
sporgenza
101
102
salita
103
104
105
Un quadrato grande equivale a 6 metri

Mappa G
obelisco
106
107A
107
108
fossa
X
110
109
T
X
111
112
115
113
sporgenza
116
114
117
fossa di fiamme
118
121A
119
121
120
122
123
Un quadrato grande equivale a 6 metri
N

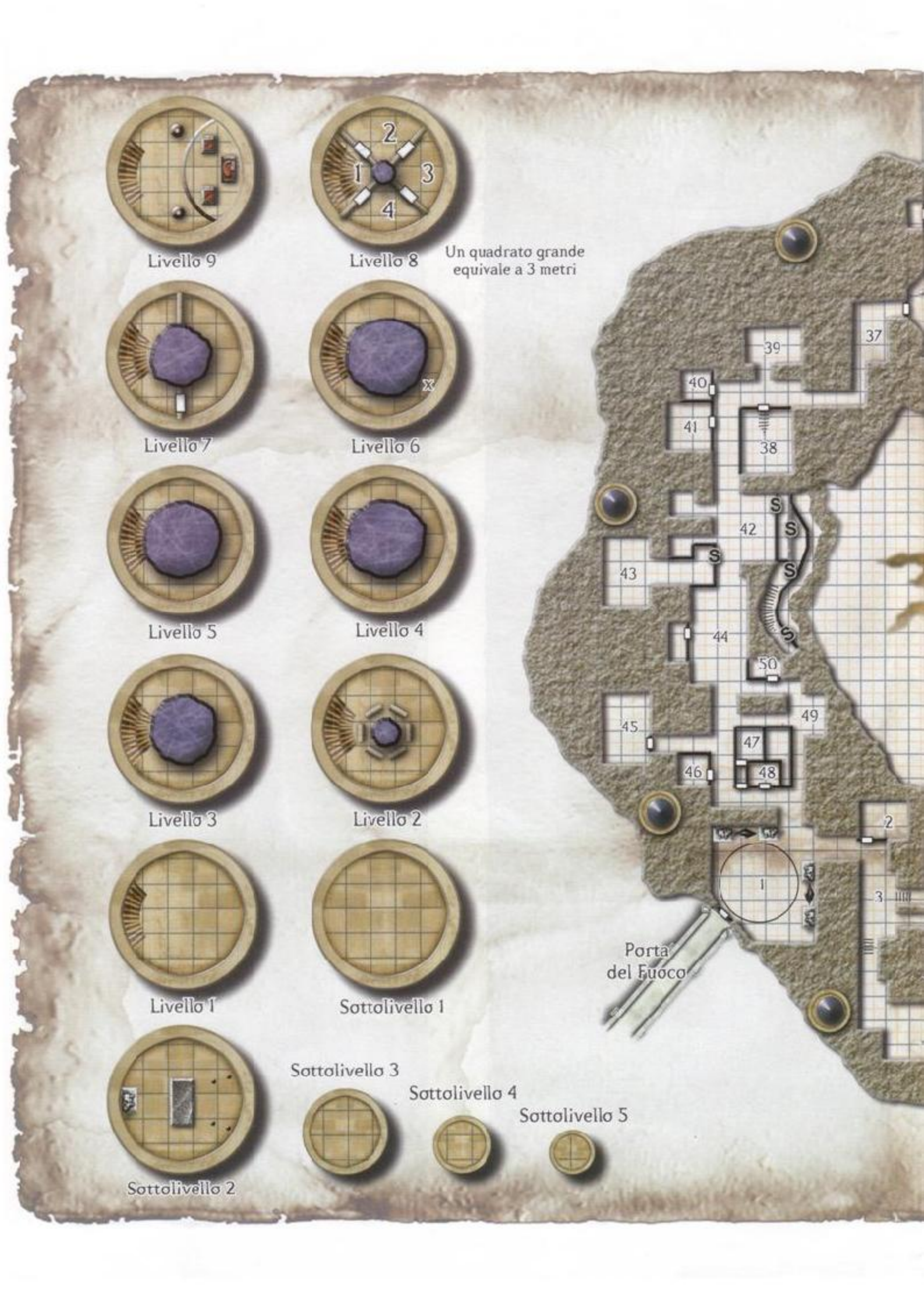
Mappa H
124
125
130
131
126
132
127
133
128
135
136
129
134
137
138
142
A
139
140
143
X
141
145
S
144
146
147
148
152
N
150
151
149
153
sporgenza
154
155
Un quadrato grande equivale a 6 metri

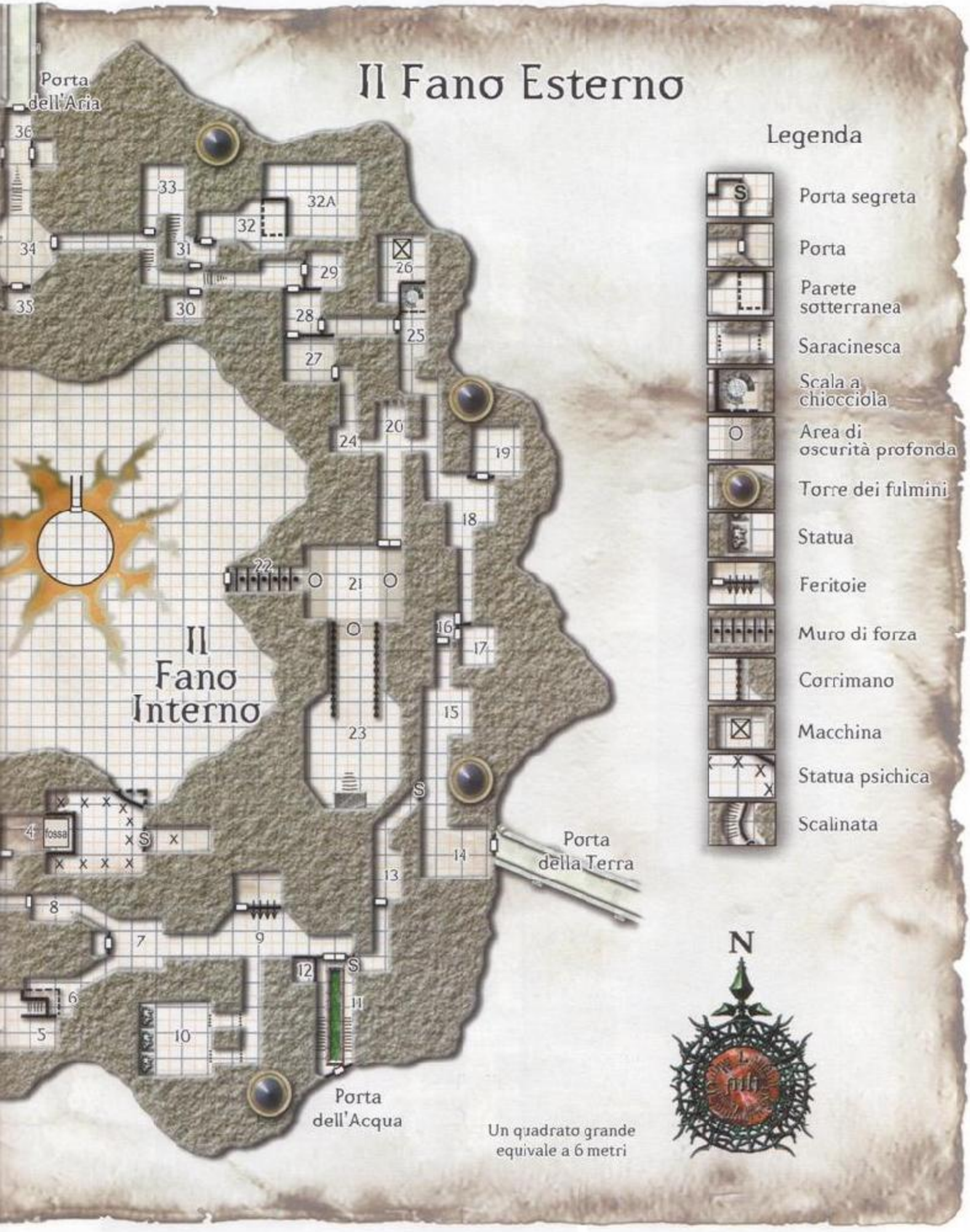

Mappa I
156
157
158
161A
160
164
spergenza
159
163
161
162
161A
166
discesa
165
167
168
169
discesa
N
171
170
172
discesa
Un quadrato grande equivale a 6 metri

Mappa J
173
175
176
174
178
177
197
179
180
181
196
altare
pozza
182
195
194
183
balcone
193
184
185
192
188
186
187
Un quadrato grande equivale a 6 metri
N

Mappa K
N
191
189
barca
190
190A
barca
213
212
211
198
199
210
211A
200
209
206
207
208
201
205
215
214
202
216
203
204
217
Un quadrato grande equivale a 6 metri

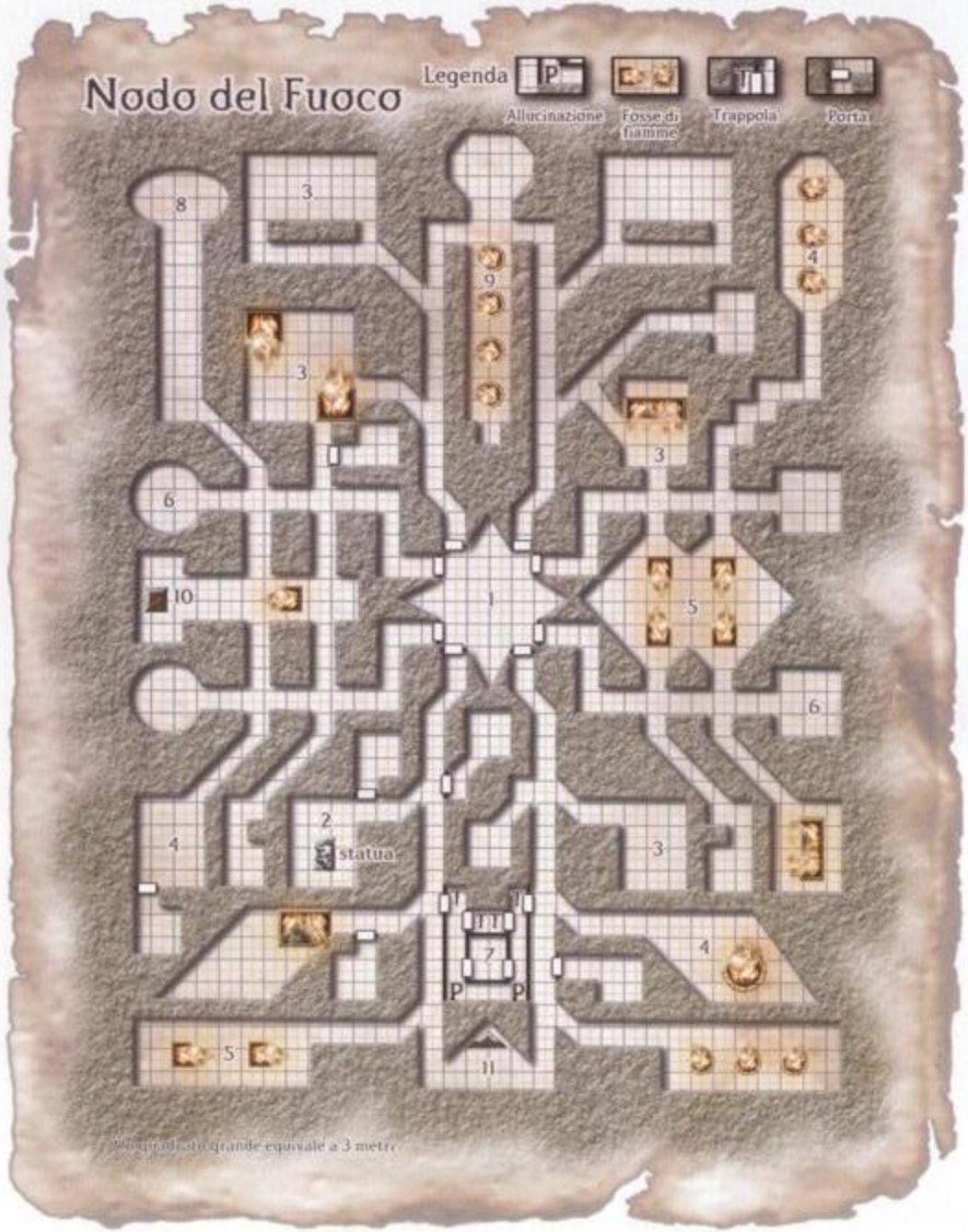
Mappa L
218
219
220
piramide
N
221
221
222
221
223
225
224
234
233
228
227
226
229
230
231
232
Un quadrato grande equivale a 6 metri

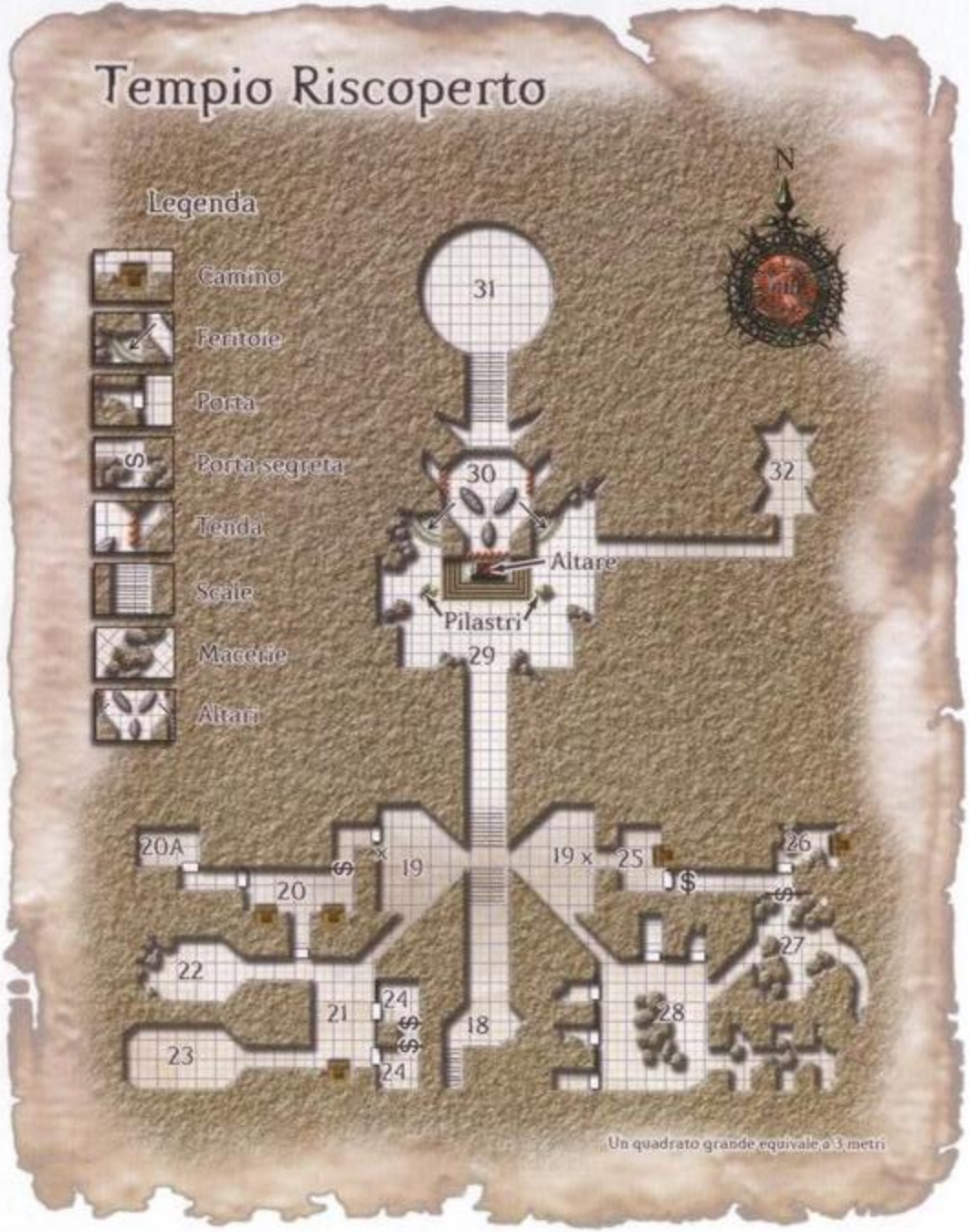

Livello 9
Livello 8
2
1
3
4
Un quadrato grande equivale a 3 metri
Livello 7
Livello 6
X
Livello 5
Livello 4
Livello 3
Livello 2
Livello 1
Sottolivello 1
Sottolivello 2
Sottolivello 3
Sottolivello 4
Sottolivello 5
37
39
40
41
38
42
43
44
50
49
45
47
46
48
2
1
3
Porta del Fuoco


Il Fano Esterno
Porta dell'Aria
Il Fano Interno
Porta della Terra
Porta dell'Acqua
Legenda
Porta segreta
Porta
Parete sotterranea
Saracinesca
Scala a chiocciola
Area di oscurità profonda
Torre dei fulmini
Statua
Feritoie
Muro di forza
Corrimano
Macchina
Statua psichica
Scalinata
N
Un quadrato grande equivale a 6 metri

La Guglia Nera

(sezione laterale)


Nodo del Fuoco
Legenda
Allucinazione
Fosse di fiamme
Trappola
Porta
statua
Un quadrato grande equivale a 3 metri


Tempio Riscoperto
Legenda
Camino
Feritoie
Porta
Porta segreta
Tenda
Scale
Macerie
Altari
N
Altare
Pilastri
Un quadrato grande equivale a 3 metri

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande?
Servizio Clienti: **0521.630320**

Visita il sito web
www.25edition.it

©2002 Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc.

Allegato a "Ritorno al Tempio del Male Elementale". Non vendibile separatamente.

Ritorno al Tempio del Male Elementale

Il Male Non Muore Mai

Anni fa, eroi coraggiosi sterminarono gli abitanti del Tempio del Male Elementale. Ora, forze oscure si muovono nuovamente tra le ombre del tempio abbandonato: forze molto più pericolose e insidiose di quanto qualsiasi mente sana possa immaginare. Il male è sorto di nuovo a minacciare il villaggio di Hommlet.

I personaggi affrontano i poteri delle tenebre a Hommlet e oltre, aprendosi la strada tra centinaia di terribili incontri prima di raggiungere l'incandescente finale. Progettato come scheletro per un'intera campagna, *Ritorno al Tempio del Male Elementale* porta i personaggi dal 4° al 14° livello.

Per utilizzare quest'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)

ISBN 88-8288-052-4

Visita il sito web **www.wizards.com/dnd**

Prezzo: € 24,95

Visita il sito web **www.25edition.it**