

Advanced Dungeons & Dragons

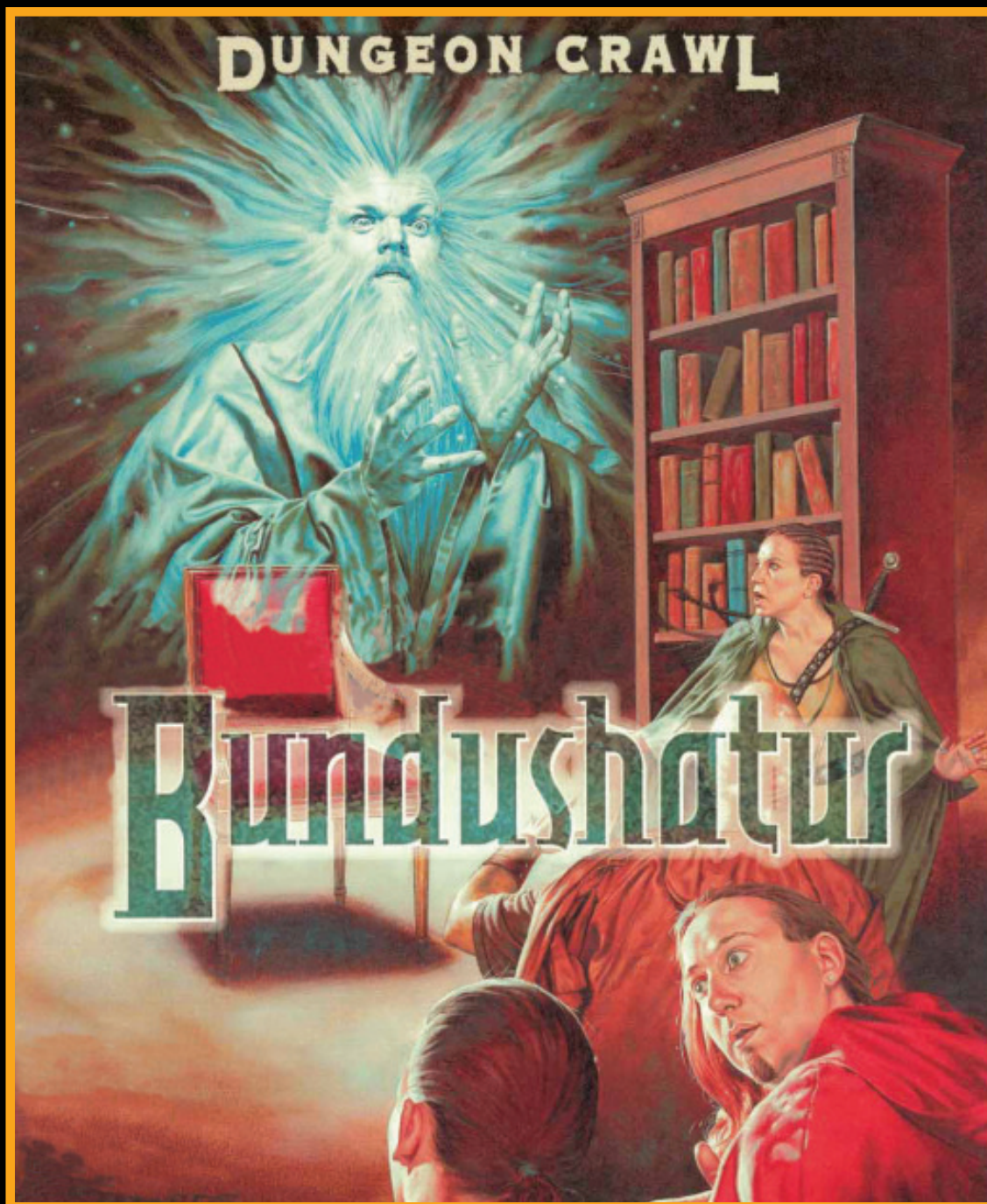
EDIZIONE ITALIANA



Il Santuario Perduto di Bundushatur

di Michael D. Wagner

Traduzione: Stefano Mattioli



Il Santuario Perduto di Bundushatur

Crediti	1
Introduzione	2
Il Santuario Eserno	6
Il Santuario Interno	10
Il Livello Inferiore	19

Crediti

Progetto: Michael D. Wagner

Editoria: John D. Rateliff

Assistente Editoria: Rhias K. Hall

Brand Manager: Lisa Stevens

Direttore Artistico: Dawn Murin

Grafica di Copertina: Fred Fields

Grafica Interna: Arine Swekel

Cartografia: Todd Morasch

Tipografia: Eric Haddock

Traduzione: Stefano Mattioli

con speciali ringraziamenti dell'autore a Brooke Crawford, Mark Ninch e Randy Weidenhamer

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



Insorge il Caos: Sogni Oscuri

Nei vostri sogni, vedete di nuovo la città nanesca di Isar, lassù sulle Montagne Nebbiose sulle sponde del lago senza fondo. Parla l'anziano nano sacerdote: "Dovete venire. Da secoli ne siamo le sentinelle, nel caso le Potenze dormienti dovessero risvegliarsi e disfare il mondo. Ora temiamo Esse siano ritornate. Il mio popolo non è in grado di tenerle a bada ancora a lungo..."

Svegliandovi, radunate il vostro gruppo e cominciate il lungo viaggio verso Isar. Quando arrivate qualche giorno più tardi, siete scioccati di trovare solo un'enorme massa di rovine dove prima stava l'antica e meravigliosa città. Una pila di pietre cadute indica dove si stagliava fiero il grande tempio di Moradin di fronte agli elementi. Non trovate alcun nano vivo, solo qualche mano o piede che fuoriesce da sotto qualche macigno che nasconde il corpo intero. Alcuni piccoli cairn mostrano che qualche nano è sopravvissuto alla distruzione e ha seppellito velocemente i propri simili come meglio potevano, ma dove sono andati questi sopravvissuti?

La risposta potrebbe giacere sulla strana isola piatta che ora si protrude dal centro del lago. L'unica cosa nuova in mezzo a tale distruzione, sembra una specie di bassa costruzione appoggiata su un banco di sabbia, anche se sapete che l'acqua in quel posto sia profonda centinaia di metri. Riposando per la notte prima di avventurarsi sulla nuova strana isola al mattino, sognate di nuovo. Questa volta le vesti dell'anziano nano sono lacerate e insanguinate, e la testa è piegata sinistramente da un lato, come se il collo fosse rotto. La triste figura parla con voce, profonda e spettrale:

"I Signori del Caos sono tornati. Il perduto Santuario di Bundushatur emerge di nuovo dalle profondità, predicando il rovesciamento del mondo come lo conosciamo. La nostra guardia ha fallito. Il fato di Ciò-Che-È è ora nelle vostre mani. Attenti ai Segni del Caos. Cercate la Chiave del Caos..." l'ultima parola viene coperta da un lamento distante come se un vento improvviso lo spingesse via come nebbia dissolta. Vi svegliate, infreddoliti, nella calma prima dell'alba.

Perconius

Sebbene non se ne accorgano subito, i personaggi non sono i primi a raggiungere il Santuario emerso da poco. Sfortunatamente, la persona che li ha battuti sul tempo non è un potenziale alleato. Perconius, un bi-classe chierico/illusionista, udì dicerie riguardo l'emersione del Santuario e decise di saccheggiare le sue ricchezze e ottenere quanto più potere possibile prima del ritorno dei Signori del Caos. Perconius è molto scettico riguardo il fatto che i Signori tornino realmente dopo tanto tempo, ma in caso dovesse accadere, pensa di dirgli di essere venuto qui per diffondere il caos (che accidentalmente è una cosa che non gli dispiace nemmeno fare). Nel frattempo, ha radunato qualche non morto sul posto per evitare che altri esplorino l'isola.

Perconius sa che c'è un livello inferiore in questa parte del Santuario; l'ha scoperto grazie alle ricerche. Sa anche che è necessario avere la Chiave del Caos per arrivarci. Sa perfino qual è l'aspetto della Chiave. Ma non sa che è divisa in sezioni. Individuerà i personaggi prima che essi lo vedano, seguendoli invisibile permettendogli di sconfiggere alcuni dei mostri guardiani e rendere il suo compito più facile. Pensa di attendere fino al ritrovamento della Chiave, per poi prenderla e scappare, confidando nella sua magia per una fuga sicura. Se i personaggi avranno trovato parti della Chiave, egli sarà eccitato dalla scoperta che la chiave è composta di varie parti e seguirà i progressi dei personaggi con più attenzione che mai. Di tanto in tanto assume una dei travestimenti descritti di seguito e tenterà di infiltrarsi nel gruppo. Dovessero trovare la Chiave, cerca di convincerli a fidarsi di lui nel conservarla (per esempio, in forma di nano proporrà la sua resistenza nanesca alla magia; in forma di tritone spiegherà che la custodia della Chiave è un sacro dovere affidato alla sua gente, ecc.). Vedi le descrizioni delle stanze 10, 16 e 20 per i momenti in cui inserirlo nell'avventura. Egli aiuterà perfino gli avventurieri in battaglia, prendendosi cura di stare fuori dai pericoli maggiori. Se i personaggi catturano Perconius in una qualsiasi delle sue interpretazioni, continua nella sua ruse di essere un nano o un selkie o un tritone (come vuole il caso) per quanto più possibile. È molto astuto e buono a impiantare scuse (per esempio, dichiarando di essere ipnotizzato e forzato a rubare al chiave). Come ultima risorsa "uscirà allo scoperto" e offrirà i suoi servizi in cambio della vita e della libertà una volta che l'avventura sarà finita, giurando qualsiasi promessa.

Perconius (chierico 8° livello/Illusionista 9° livello): CA 4 (bracciali difensivi CA 8, Des); FM 12; C8/19; pf 39; THAC0 16 (15 con cambiabastone); N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (cambiabastone); AS/DS Incantesimi; T M; ML Normale (10); AL CN; PE 12.000. For 9, Des 18, Cos 10, Int 18, Sag 15, Car 12.

Equipaggiamento: filtro di loquacità, olio scivoloso, pozione di superguarigione, anello dell'invisibilità, collana del camuffamento, cambiabastone (ha l'abilità di assumere la forma di una qualsiasi arma da mischia, da quella di un tridente a quella di un'ascia da battaglia, ma infligge sempre 1d6+1 pf). 15 metri di corda, 3 pugnali e razioni assortite in uno zaino di cuoio.

Specializzazione di stile: a 2 mani (-3 Vel, +1 Danni)

Incantesimi (C: 3+2/3+1/3/2; I: 5/4/4/3/2):

1° livello: comando, cura ferite leggere (x2), santuario

2° livello: aiuto, riparo, trovare trappole (x3)

3° livello: cura ferite gravi, dissolvi magie, libertà d'azione, morte apparente, preghiera

4° livello: cura ferite gravi, libertà d'azione

1° livello: amicizia, luce, creazione spettrale, servitore invisibile, spruzzo di colore

2° livello: creazione spettrale potenziata, invisibilità (x2), scassinare

3° livello: attirare mostri, forza spettrale, freccia di fuoco, suggestione

4° livello: invisibilità potenziata, forma spettrale, muro illusorio

5° livello: ombre magiche, segugio fedele di Mordenkainen



Piano A (nell'area 10): Perconius utilizza la sua collana per avere l'aspetto di un selkie ferita. "Lei" dice al gruppo di essere stata ferita in un combattimento contro un non morto. Li pregherà di poter accompagnare il gruppo, dichiarando di voler vedere il male del tempio distrutto ma teme nel suo fallimento se agisse senza dei compagni, ora che tutta la sua banda è stata uccisa. Gli chiederà di curarla se pensa di poterlo ottenere (vuole che sprechino incantesimi). Simulerà il fatto di essere molto curiosa in un modo da "occhi spalancati" per la meraviglia, facendo agli avventurieri molte domande riguardo a come sono arrivati qui, cos'hanno scoperto, cosa si prova a mangiare cibo morto invece che pesce fresco, ecc. Dopo un breve periodo di tempo col gruppo farà la sua uscita di scena accucciandosi dietro la svolta ad un angolo, per poi diventare invisibile grazie all'anello. Si muoverà poi in un'altra area, lasciando gli avventurieri con un mistero.

Piano B (nell'area 16): Perconius incontrerà i personaggi sotto le spoglie di un nano da Isar. Ha l'aspetto sano ma in qualche modo impaurito. Dichiarerà che stava guidando un gruppo di sette nani. Mentre era in avanscoperta esplorando l'area, udì un grido debole ma terribile e tornò indietro di corsa, solo per scoprire che i suoi compagni e tutto il loro equipaggiamento era semplicemente svanito. Insiste di poter stare con il gruppo, ammettendo francamente di avere un po' paura di andare in giro da solo. Chiederà se i personaggi siano qui per sconfiggere il Caos crescente e se hanno trovato il secondo livello. Uno di questi compagni giurava che ci fosse un secondo livello e

pensava di sapere la via per arrivarci. Ma quella questione è piuttosto opinabile da quando il suo compagno è scomparso. Ad ogni modo, sa che c'è bisogno di un qualche tipo di chiave. Perconius accompagnerà i PG nella stanza 16. Sta con loro in forma nanessa fino a che non incontreranno un mostro. Si lancerà all'attacco per combatterlo e simulerà una drammatica scena della sua morte (mancando deliberatamente i colpi, esagerando ogni colpo che la creatura gli infigge e usando *morte apparente* per chiudere la scena). Se il gruppo porta via il corpo, Perconius attenderà finché non lo depongono (per aprire una porta o combattere) allora diventa invisibile e fugge.

Piano C (fuori dalla stanza 20): Perconius sta facendo finta di essere un tritone che si è avventurato nel santuario per curiosità. Simula sorpresa quando vede i personaggi, facendo finta di aver paura di loro. "Non uccidetemi! Non uccidetemi!" frigna con uno strano accento gorgogliante. Se cercano di metterlo a suo agio, Perconius gli dice ovunque si è aggirato in questo luogo terribile si imbatte in cadaveri, apparentemente in posizioni di agonia. Chiede se essi ne siano i responsabili. Chiede anche che cosa ha fatto emergere il Santuario dalle profondità del lago (disturbando malamente l'ecologia sottomarina, aggiunge). Si offre volontario per aiutare i personaggi a ripulire il posto. Se gli viene chiesto cosa ci faccia una creatura delle profondità marine come il tritone in un lago di montagna, appare sbigottito, mormora qualcosa riguardo il loro essere "fin troppo furbi," e gli racconta di un tunnel subacqueo segreto che collega il lago con il distante oceano. Mentre si trova in queste spoglie cercherà di capire se i personaggi hanno già la Chiave oppure no, forse gettando qualche suggerimento riguardo una leggenda fra la sua gente riguardo una Chiave del Caos che apre tutte le porte. Se i personaggi assemblano la Chiave, rivelerà la sua "vera missione" e dichiarerà che la Chiave deve essere riconsegnata alla sua gente che ne sono i guardiani. Se fallisce, attende finché non abbasseranno al guardia, diventa invisibile, cerca di afferrare al Chiave e poi fuggire.

Tredici Punti da Ricordare

1. Tutte le porte richiedono una prova di Forza a meno che diversamente indicato; tutti gli incantesimi *chiavistello magico* sono da considerare di 15° livello.
2. L'intera rovina irradia magia, sebbene gli oggetti magici irradiano più magia delle pareti.
3. L'intera rovina irradia un intenso Caos; i paladini e altri personaggi estremamente Legali avranno la nausea per tutto il tempo in cui si trovano all'interno.
4. A meno che diversamente indicato, le creature che non seguono il gruppo fuori dall'area di incontro.
5. Tutte le parti integre del Santuario sono indistruttibili in termini fisici.
6. Se il gruppo scaccia un gruppo di non morti e poi procede disturbando l'area di cui erano a guardia, lo scacciamento sarà vanificato e i non morti attaccheranno. Tuttavia, ciò non succederà in caso di risultato "D"; in tal caso il non morto diventa inanimato, come una marionetta con i fili tagliati.
7. I non morti non obbediranno mai, in alcuna circostanza, ad un personaggio.



8. Tutti gli incontri, a meno che diversamente indicato, sono da considerarsi ostili.
9. Non ci sono "mostri erranti" di per sé nel Santuario. Tuttavia, ogni qual volta che i personaggi si fermano a riposare per riguadagnare incantesimi o punti-ferita, c'è il 10% per ogni ora di subire una visita di un gruppo di 6 ghouls.

Ghoul (6): CA 6; FM 9; DV 2; pf 16 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1d3/1d3/1d6 + paralisi (artiglio/artiglio/morso); AS un attacco andato a segno causa paralisi (tiro-salvezza contro Paralisi per resistere) per 1d6+2 round; DS immune a incantesimi *sonno* e *charme*; PD può essere scacciato, tenuto a bada da *protezione dal male* (a meno che attaccato); T M; ML Risoluto (12); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 175 ognuno.

10. A meno che diversamente indicato nel testo, non esistono situazioni di sorpresa.
11. Permetti ai giocatori di fare i propri tiri di dadi eccetto che per le seguenti situazioni: Scoprire/Rimuovere Trappole, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi nelle Ombre, Sentire Rumori, individuare porte segrete, scoprire illusioni. Qualsiasi tiro speciale verrà dichiarato nel testo (nella descrizione della stanza)
12. Qualsiasi baule che non sia stato scassinato può essere aperto in uno dei seguenti modi: un personaggio può cercare di forzare il baule con una prova di Piegare Sbarre, oppure i personaggi possono colpire il baule con le armi infliggendogli 15 punti-ferita.
13. I *glifi di guardia* sono invisibili a meno che non si usi un incantesimo *individuazione del magico* nella zona dove sono stati lanciati, o se un tale incantesimo viene lanciato in un'area (da una spada, ecc.)

La Chiave del Caos

La Chiave, un oggetto di importanza enorme per il completamento dell'avventura, è divisa in 12 parti. Otto sono frecce di quarzo, ognuna lunga 6 cm. Due sono mezzelune di adamantite i quali, quando unite, formano una ruota del diametro di 5 cm; la ruota ha 8 fori equidistanti lungo il bordo e un canale largo 0,5 cm che la attraversa in tutta la lunghezza. I pezzi finali della Chiave sono due verghe di mithral dalla forma di spinetta, ognuna lunga 2,5 cm e di 0,5 cm di diametro.

La Chiave non necessita di essere assemblata in ordine specifico. Le mezzelune combaciano formando una ruota. Le frecce combaciano con i fori. Le verghe di mithral di uniscono fra loro, estremità con estremità, formando una spina lunga 5 cm che combacia con il canale e tiene insieme le due metà. Quando l'intera Chiave viene assemblata, le frecce si arricciano e contorcono come arti di una cosa vivente. Le parti si fondono assieme e l'insieme emette una luce accecante. Chiunque si trovi

a 3 metri di distanza deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi; il fallimento determina una cecità per 10 turni, e il personaggio resta confuso per 1d10 round, perfino se si supera il tiro-salvezza.

Entrare nel Santuario

Il DM dovrebbe leggere quanto segue ai giocatori una volta che si trovano abbastanza vicini da vedere i dettagli del Santuario, abbellendo come meglio crede:

Al centro del lago si vedono i resti del Santuario. Appare come un ottagono alto 6 metri e largo 60 metri, scolpito in una qualche sorta di pietra scura. La pietra è incredibilmente ben preservata per una struttura così antica. Eccetto per alcune crepe e la melma che ricopre gran parte della superficie, il Santuario appare intonso dal passaggio del tempo. Il solo ingresso visibile, un portale di metallo nero del diametro di 6 metri decorato con uno strano simbolo nero e rosso, si trova al centro della parete nord. Il santuario è circondato da una barra di sabbia alto 3 metri.

In realtà, ci sono 3 ingressi al Santuario, ma i personaggi verranno a sapere dell'esistenza degli altri due solo se esplorano tutt'attorno. Oltre all'ingresso principale un piccolo passaggio conduce alla stanza 7 e una scala conduce dal tetto del Santuario nella stanza 10.

L'Ingresso Principale

L'ingresso principale non ha subito il passaggio del tempo. È completamente libero dal fango e la melma che ricopre le rovine. La porta è circolare, del diametro di 4,5 metri. È fatto di un metallo nero molto duro. Sulla sua superficie c'è uno strano emblema di due spirali interlacciate (una rossa e una nera).

Questa porta verrà identificata come magica. C'è il 50% di probabilità che un incantesimo scassinare lanciato su di essa fallisca. Per aprire la porta, la si deve spingere verso l'interno con una Forza combinata di almeno 50. Possono spingerla solo fino a 4 persone contemporaneamente. Quando la porta viene spinta all'interno per 1,5 metri, affonda nel pavimento rivelando la stanza 1. La porta tornerà alla sua posizione originaria dopo 5 round. La porta ha una trappola, un *glifo di guardia* farà contrarre una malattia debilitante a chiunque abbia aiutato a spingere la porta, che farà perdere 1 punto-ferita per turno fino a che curata. Nota: i paladini e chiunque indossi un *talismano della salute* sono immuni a questa malattia, ma per chiunque altro è richiesto un incantesimo *cura malattie* per fermare il progredire della malattia.

La Porta Laterale

Questo passaggio, alto 1,5 metri e largo 1 metro, conduce all'interno per 1, metri e termina in una stanza grande 4,5x6 metri. L'ingresso alla stanza è bloccato da un grosso ammasso di alghe che giace sul passaggio.

Questo secondo ingresso al Santuario può essere trovato facilmente, cercando sul lato est delle rovine. Vedi la stanza 7 per ulteriori dettagli.

La Scala Centrale

Questa scala una volta conduceva giù nel Santuario dal tempio principale al di sopra (da tempo distrutto). Chiunque salga in cima alle rovine (a causa della melma, un ladro necessita di un tiro per Scalare Pareti per raggiungere il tetto) può trovare l'entrata facilmente.

Al centro del tetto delle rovine, vedete un foro del diametro di 3 metri. Vicino al foro c'è quel che sembra un corpo umanoide. Ad un esame più ravvicinato, il foro si mostra come una scala che conduce in basso nel cuore delle rovine ed il corpo quello di una donna marina o selkie. La creatura ansima di dolore e sembra quasi morente.

E' Perconius in uno dei suoi travestimenti. Se qualcuno avvicina il "selkie," fa cenno ai personaggi di avvicinarsi. Se si avvicinano, il selkie dà ai personaggi una piccola freccia di quarzo (uno dei pezzi della Chiave del Caos) e pronuncia le parole "Attenti alla statua vivente" prima di spirare. Se il selkie riceve un incantesimo cura ferite gravi, si sentirà meglio e sarà in grado di dare le informazioni seguenti:

"Vi ringrazio per la vostra gentilezza, stranieri credo siate. Sono Gyffes, capo clan dei selkie in questo lago. Diverse settimane fa, una fessura apparve sul fondo del lago. Inviammo cinque dei nostri migliori esploratori per investigare sul misterioso crepaccio. Non sono più ritornati. Tenemmo molte sessioni del consiglio dopo, per decidere cosa doveva essere fatto. Decidemmo di aspettare. L'attesa finì presto. La mia gente cominciò a morire. Le ombre dei nostri defunti da tempo e dei mai nati cominciarono ad aggirarsi per il villaggio. La gente impazziva. Presi con me otto dei migliori guerrieri del villaggio e esplorando trovammo queste rovine. Io sono tutto ciò che rimane. Uccidemmo due malvagie creature che sembravano assorbissero la forza vitale dai miei guerrieri. Si presero tre di noi e tutto ciò che avemmo in cambio è questa" (indica la freccia). "Era ben nascosta, così ho pensato che fosse importante. Dopo averla trovata ci dirigemmo verso sud. Uno dei miei guerrieri investigava su una statua quando questa si è animata all'improvviso e ci attaccò. Nessuna delle nostre armi poteva danneggiarla. Scappammo e ora sono rimasta solo io. È ancora qui sotto...attenti. Distruggendo questo luogo, lo si rispedisce nelle profondità. Salvate la mia gente, salvateli per favore." La sua voce comincia a affievolirsi, mormorando qualcosa in uno strano linguaggio.

Tutto questo è una bugia, naturalmente, attentamente calcolata da Perconius per indurre a impegnarsi nell'impresa un qualsiasi avventuriero degno di quel nome. Il "selkie" accompagnerà il gruppo mentre esplora una stanza o due; per le sue maniere e le azioni successive, vedi pagina 3.



Il Santuario Esterno



Stanze (1-9)

Le pareti in questa parte del sotterraneo sono coperte di melma e di vari tipi di vegetali. Le stanze sono umide ma ben preservate. Nessuna delle porte in questa sezione è chiusa o ha trappole. Tutte sono fatte di legno comune e ci si può passare attraverso abbattendole in 2 round.

1. Sala d'Ingresso

Le ossa di diversi avventurieri ricoprono questa stanza di 4,5x6 metri. L'aria è umida e stantia. Due passaggi all'estremità sud della stanza conducono a est e a ovest. Scarabocchiato sul muro orientale, in lingua Comune, c'è il messaggio "Scappa, ogni cosa è perduta." Un cadavere giace contro la parete sud. Sembra indossare una collana d'oro.

Il "cadavere" è in realtà un ghoul. Se qualcuno esamina il corpo, allunga le braccia all'improvviso e afferra il personaggio, cercando di lacerargli la gola con i denti (tiro per la sorpresa). Altri 24 ghoul sono appostati fuori vista nei passaggi est e ovest; anche loro giacciono a terra come fossero morti, ma balzano in piedi appena sentono suoni di combattimento. Altrimenti, prendono vita all'improvvisa e cominciano a mordere e ad artigliare i personaggi se gli intrusi cercano di lasciare la stanza, aspettando finché i PG non saranno proprio nel mezzo prima di attaccare. Ricorda che la porta che dà all'esterno tornerà al suo posto dopo 5 round che i personaggi sono entrati; appena si rischioda appare una *bocca magica* e ride malevolmente per 3 round.

Ghoul (25): CA 6; FM 9; DV 2; pf 14 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1d3/1d3/1d6 + paralisi (artiglio/artiglio/morso); AS un attacco andato a segno causa paralisi (tiro-salvezza contro Paralisi per resistere) per 1d6+2 round; DS immune a incantesimi *sonno* e *charme*; PD può essere scacciato, tenuto a bada da *protezione dal male* (a meno che attaccato); T M; ML Risoluto (12); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 175 ognuno.

Se i giocatori controllano il cadavere dopo il combattimento, scopriranno che la collana è d'oro finemente lavorata con tre perle come pendente: una bianca, una nera e una rosa. Irradia magia; la magia è nelle tre perle. Le perle brillano dolcemente quando toccate, diventando soffici (come Sali da bagno) dopo essere state tenute per più di 2 round in mano da un essere vivente. Se ingoiati, la perla bianca agisce come un cura ferite gravi, la perla rosa agisce come un cura malattie e la perla nera come uno scaccia maledizioni. Sfortunatamente, la collana magica non servì molto al suo precedente proprietario, visto che fu ucciso dai ghoul diventando dopo uno di loro.

I ghoul sono stati sistemati dal chierico-illusionista Perconius e furono istruiti di fare la guardia all'entrata, impedendo a chiunque di entrare; credette che 25 ghoul fossero sufficienti per scoraggiare chiunque dall'avventurarsi oltre.

2. Una Stanza Vuota

Questa stanza 4,5x4,5 metri sembra vuota. Tuttavia, una melma grigia giace in attesa sul muro est. A causa della melma e la mistura sulle pareti (i residui dal fatto di essere stato immerso nel lago), la melma non può essere distinta dalla parete circostante. Colpisce allungandosi come un serpente, sorprendendo automaticamente chiunque cerchi porte segrete, individui pareti scorrevoli, ecc. La melma non ha tesori. Nota che le armi che colpiscono la melma fanno danno pieno ma si corrodono velocemente e si rompono (tiro-salvezza contro Acido per resistere); tuttavia, è facile allontanarsi dalla melma a causa del suo lento fattore di movimento.

Melma grigia: CA 8; FM 1; DV 3+3; pf 21; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d8; AS corrosione (corazza di maglia corrode in 1 round, corazza di piastre in 2 round, armi e armature magiche ad una velocità di 1 round per punto di bonus); DS immune al fuoco, al freddo e a molti incantesimi; PD il fulmine fa danno massimo; T M (larga 2,4 m ma molto fina); ML Normale (10); Int. Animale (1); AL N; PE 270.



3. Una Situazione Pressante

Questa stanza insignificante di 4,5x4,5 metri, sembra vuota eccetto per quello che sembra un'iscrizione sul muro sud.

L'iscrizione è in lingua antica (diciamo originariamente derivante dalla lingua gehreleth di Carceri), una delle diverse usate come linguaggio rituale del Caos nei rituali del santuario. Il messaggio dice "Non guardare ora." Tre round dopo che qualcuno entra nella stanza, un'enorme lastra di pietra cade sul passaggio, bloccando completamente la via d'uscita. Un round dopo, le pareti nord e sud cominciano a muoversi l'una verso l'altra alla velocità di 30 cm per round. Quindi, al settimo round le pareti saranno distanti solo 30 cm. A meno che le persone intrappolate non trovino un modo di fuggire, le pareti schiacceranno chiunque e qualsiasi cosa fino alla morte nell'ottavo round.

L'intero effetto è un'illusione programmata (ed una molto buona). I personaggi hanno un numero di modi per uscire dalla trappola. Possono cercare di non crederci. Un incantesimo *dissolvi magie* funziona normalmente, come anche un *teletrasporto*, *passapareti*, *porta dimensionale*, ecc. Se un oggetto resistente viene posto per impedire alle due pareti di muoversi l'una verso l'altra, sembra che tenga per un round o due, poi si rompe. I personaggi che cercano di rallentare le pareti con la pura forza possono mantenere un muro stazionario per 1 round ogni 12 punti di Forza ma subisce 1d6 punti-ferita per round dallo sforzo. Chiunque venga "ucciso" in questa stanza sarà morto veramente se fallisce una prova di shock corporeo. Chi supera tale prova rinviene in 1d6 ore.

Una volta che l'illusione ha finito il suo corso. Coloro all'esterno della stanza vedranno la lastra sollevarsi per rivelare la poltiglia di resti di qualsiasi dei loro compagni intrappolati all'interno. La trappola non si attiverà di nuovo per un'altra ora, così possono entrare a rimuovere i corpi. Se tutti entrano e sperimentano l'illusione, coloro che superano la prova di shock corporeo si sveglieranno e potranno lasciare la stanza senza difficoltà. Se rientrano, comunque, l'intera illusione ricomincia, con gli stessi risultati di prima.

Questa stanza fu progettata dai gran sacerdoti del Signore del Caos come metodo per ottenere informazioni dalla gente. Ai suoi tempi questo apparato si rese molto utile, e la sua potente magia ha resistito per secoli.

4. Corpo di Guardia Deserto 1

Questa stanza 4,5x3 metri sembra essere stata usata come posto di guardia. Ci sono supporti per torce sulle pareti nord e sud, con una rastrelliera per le armi con due lance arrugginite accanto ad ognuna. Una tavola crollata e delle sedie in frantumi si trovano al centro della stanza. I corpi mutilati di tre nani giacciono nella stanza. Stanno venendo masticati dai denti affilati di nove snelle creature vestite di stracci. Un disgustoso odore di carogna riempie l'aria.

Se i personaggi riescono a sentire rumori da fuori dalla porta, sentiranno vari suoni di masticazione e possono sorprendere i ghouls e i gahst. I nani erano cittadini di Isar, come può essere determinato dall'esame dei loro vestiti. Sotto le rovine del tavolo (distrutto dai nani nell'agonia della morte) c'è un braccialetto ingioiellato lasciato da uno dei nani; vale 1.500 mo. Le lance sono arrugginite ed inutili. Non c'è nient'altro di valore nella stanza.

Ghoul (6): CA 6; FM 9; DV 2; pf 14 ognuno; THAC0 19; N° ATT. 3; Danni 1d3/1d3/1d6 + paralisi (artiglio/artiglio/morso); AS un attacco andato a segno causa paralisi (tiro-salvezza contro Paralisi per resistere) per 1d6+2 round; DS immune a incantesimi *sonno* e *charme*; PD può essere scacciato, tenuto a bada da *protezione dal male* (a meno che attaccato); T M; ML Risoluto (12); Int. Poco (5-7); AL CM; PE 175 ognuno.

Ghast (3): CA 4; FM 15; DV 4; pf 27, 28, 29; THAC0 17; N° ATT. 3; Danni 1d4/1d4/1d8 + paralisi (artiglio/artiglio/morso); AS un attacco andato a segno causa paralisi (tiro-salvezza contro Paralisi per resistere, anche gli elfi) per 1d6+4 round, puzzo di carogna (tiro-salvezza contro Veleno o subire penalità -2 su tutti gli attacchi a causa della nausea); DS immune a incantesimi *sonno* e *charme*, *protezione dal male* lo tiene a bada solo se usato assieme ad ferro freddo; PD danni doppi a armi d'oro o dal ferro freddo, può essere scacciato; T M; ML Elite (14); Int. Molto (11); AL CM; PE 650 ognuno.

5. Corpo di Guardia Deserto 2

Questa stanza di 4,5x3 metri sembra essere stato un posto di guardia. Alle pareti nord e sud bruciano torce infilate nei supporti appesi. Un tavolo traballante e quattro sedie occupano il centro della stanza. Contro il muro est è posta una rastrelliera per armi vuota. Quattro uomini dalla pelle grigia si trovano immobili nella stanza; due contro il muro nord e due contro il muro sud. Uno degli uomini indossa un amuleto ingioiellato come pendente di una catenella d'argento attorno al collo; brilla alla luce delle torce.

Questi "uomini" sono in realtà zombi juju, che attaccano appena i personaggi entrano nella stanza o iniziano un qualsiasi attacco contro di loro.

Zombi juju (4): CA 7; FM 9; DV 3+12; pf 30, 22, 26, 21; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 3d4 (pugno); AS attacca come un mostro da 6 DV; DS immune alle armi non magiche, agli attacchi psionici e ad alcuni incantesimi (*sonno*, *charme*, illusioni, incantesimi che influenzano la mente, elettricità e *dardi incantati*), metà danni dal fuoco, metà danni da armi contundenti e da punta, il bonus magico delle armi da taglio e da botta non si applica; PD può essere scacciato (come spettro); T M; ML Impavido (20); Int. Poco (5-7); AL NM; PE 975 ognuno. **Abilità Speciali:** Scalare Pareti (92%).



Il Santuario Esterno



C'è un solo oggetto di valore nella stanza; l'amuleto descritto nel testo precedente. Sembra essere un piccolo scudo di metallo ricoperto da 42 piccole perle, come anche molti piccoli buchi che apparentemente prima contenevano piccole perle. Questo amuleto magico funziona come un *fermaglio protettivo* e ha il potere di fermare 42 punti-ferita da *dardo incantato*. Ogni volta che assorbe un punto-ferita da *dardo incantato*, una delle perle si sbriciola. Quando l'ultima perla svanisce, la collana e lo scudo diventano di semplice rame; fino ad allora sembra valere 900 mo.

Questa stanza nasconde una porta segreta per il Santuario Interno. La porta segreta si apre scorrendo se la torcia più a nord viene rimossa dal suo supporto. La porta può essere aperta anche forzandola (un compito che richiede una prova di Piegare Sbarre/Sollevare Saracinesche) o un incantesimo *scassinare*.

6. Vicolo Cieco

Questa stanza di 4,5x6 metri è vuota eccetto per una spada infoderata che giace sul pavimento su una pila di tesori sul retro della stanza. Le pareti sono prive della presenza di qualsiasi tipo di melma o fungo. Mentre osservate, la spada comincia a muoversi lungo il pavimento verso di voi.

Questa stanza è il covo di un enorme cubo gelatinoso che riempie quasi l'intera stanza. La spada è all'interno del cubo. Chiunque si muova in avanti per prenderla si imbatte nel cubo, subendo 2d4 punti-ferita e forzando un tiro-salvezza contro Paralisi. Peconius, il chierico/illusionista, sa del cubo e lo ciba occasionalmente con i nani di Isar o con mostri uccisi in questo luogo sin dal suo arrivo.

Cubo gelatinoso: CA 8; FM 6; DV 4; pf 32; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4 + paralisi (fluidi digestivi); AS trasparente (penalità -3 sul tiro sorpresa avversario), gelatina anestetizzante (paralizza tutto quello che tocca per 5d4 round se si fallisce un tiro-salvezza contro Paralisi); DS immune all'elettricità, alla *paura*, paralisi, *metamorfosi*, *blocca persone/mostri* e *sonno*; PD il fuoco causa danni normali, quelli basati sul freddo lo *rallentano* (FM 3) e riducono i danni inflitti a 1d4; T E (cubo 4,5 m); ML Normale (10); Int. Non- (0); AL N; PE 650.

Quando ucciso, il cubo si dissolve, lasciando una massa di sostanza appiccicosa e il suo tesoro: la spada, valore 250 mo, due pugnali (uno dei quali è un pugnale +1), un anello d'oro del valore di 15 mo con un'aura magica di *Nystul* resa permanente lanciata su di esso, una fiala di un liquido blu acceso, dal gusto dolce. Assaggiare la pozione renderà al persona leggera (è una pozione di *levitazione*). La spada è una spada -2 della *codardia maledetta* che forma un legame con la prima persona che la raccoglie. Impone al suo possessore di scappare dal combattimento; deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi (con penalità -2) per non fuggire sul retro del

gruppo e ripararsi lì. Se la vittima si trova intrappolata dove non può fuggire, allora attacca selvaggiamente, ottenendo un bonus di +2 sul tiro per colpire, ma subendo una penalità di -2 alla CA e perdendo tutti i bonus dovuti alla Destrezza. Il possessore tiene la spada vicino a sé in ogni momento come una "coperta di Linus", ottenendo conforto dalla sua prossimità; se viene persa o gettata via, la vittima si raccoglie a formare una palla piangendo fino a che al spada non sarà di nuovo al suo fianco. Solo un incantesimo *scaccia maledizioni* può spezzare il legame con il personaggio.

7. Ingresso Laterale

Questa umida stanza di 4,5x6 metri ha un piccolo passaggio nella porzione sudest che conduce all'esterno, fornendo una tenue luce alla stanza. Il passaggio è parzialmente bloccato da una grande pila di alghe marine. Una piccola pila di alghe giace nell'angolo sudovest della stanza, e da questo mucchio più piccolo si può intravedere una brillio di metallo:

Le due pile di alghe sono in realtà algoidi, che attaccano se avvicinati. Quando attaccano non useranno non i loro colpi psichici fino a che ridotti a 5 o meno punti ferita.

Algoidi (2): CA 5; FM 6, Nu 6; DV 5; pf 53; THAC0 15; N° ATT. 2; Danni 1d10/1d10 (pugni); AS colpo psichico (1v/g); DS le armi da taglio con incantamento inferiore a +2 gli passano attraverso senza danno (quello con incantamento +2 o più fanno metà danni), immune al fuoco (compreso il fuoco magico) e all'elettricità; PD armi contundenti infliggono danno pieno, incantesimi *abbassare il livello delle acque* e *dividere le acque* infliggono 1d6 punti-ferita per livello del lanciatore; T M (1,5 m, 2,1 m); ML Normale (10); Int. Semi- (2, 4); AL CN; PE 420 ognuno.

Abilità Speciali: gli algoidi possono controllare gli alberi (fino a 2 alla volta), che si animano ed attaccano (FM 3; N° ATT. 2; Danni 1d10/1d10).

Il tesoro degli algoidi può essere trovato sparso sul pavimento dopo la battaglia (ci stavano sopra). Il tesoro consiste in 250 ma, 130 mo, 66 mp, 2 gemme del valore di 30 mo ognuna e un diadema di platino del valore di 2.250 mo. Gli abitanti del Santuario non sanno che gli algoidi sono qui. Gli algoidi non hanno intenzione di muoversi all'interno del Santuario.

8. Corpo di Guardia Deserto 3

Questa stanza di 4,5x3 metri sembra essere stato un posto di guardia. Alle pareti nord e sud sono appesi i supporti appesi di torce spente. Contro il muro est è posta una rastrelliera per armi vuota. Quattro uomini siedono attorno ad un tavolo al centro della stanza. Sia contro il muro nord che contro quello sud c'è una rastrelliera per armi vuota.

Gli uomini sono in realtà zombi juju. Ce ne sono un totale di 6 nella stanza: quattro al tavolo ed uno ad ognuno dei due lati della porta, fuori dalla visuale dei personaggi. Tutti e sei sono armati con lance arrugginite (ma ancora taglienti), ceh scagliano prima di entrare in mischia.

Zombi juju (6): CA 7; FM 9; DV 3+12; pf 30, 43, 29, 31, 32, 34; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 3d4 (pugno); AS attacca come un mostro da 6 DV; DS immune alle armi non magiche, agli attacchi psionici e ad alcuni incantesimi (*sonno, charme, illusioni, incantesimi che influenzano la mente, elettricità e dardi incantati*), metà danni dal fuoco, metà danni da armi contundenti e da punta, il bonus magico delle armi da taglio e da botte non si applica; PD può essere scacciato (come spettro); T M; ML Impavido (20); Int. Poco (5-7); AL NM; PE 975 ognuno.
Abilità Speciali: Scalare Pareti (92%).

Non c'è nulla di valore in questa stanza. La porta segreta si apre scorrendo se la torcia più a nord viene rimossa dal suo supporto. La porta può essere aperta anche forzandola (un compito che richiede una prova di Piegare Sbarre/Sollevare Saracinesche) o un incantesimo *scassinare*.

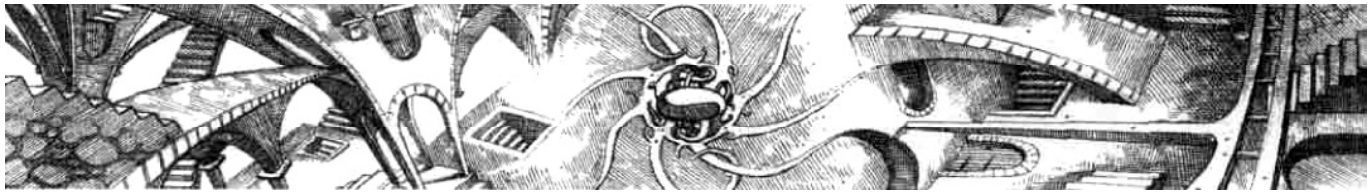
9. Il Bozzolo

Una sfera di ragnatele del diametro di 4,5 metri pende dal soffitto nell'angolo nordest di questa stanza di 4,5x3 metri. Le ossa disidratate di molte creature sono sparse sul terreno.

L'oggetto a forma di bozzolo è in realtà il covo di un ragno gigante d'acqua morto da molti anni. Se i PG riescono a vincere la loro cautela per indagare, una ispezione ravvicinata mostra un foro del diametro di 60 cm sul fondo della sfera. Un braccialetto è nascosto nelle ragnatele all'interno della sfera. Il braccialetto è fatto d'argento con due piccoli smeraldi incastonati in esso. Quando i due smeraldi vengono premuti, brilla fiocamente per 5 round. Durante questo periodo, chi lo indossa può comunicare con gli oggetti inanimati come un incantesimo *pietre parlanti*, eccetto per il fatto che l'oggetto non è necessario sia fatto di pietra-solo inanimato. Perfino i cadaveri possono essere interrogati in questo modo, sebbene il corpo possa fornire solo informazioni avvenute dopo la sua morte. Ogni pietra funziona una volta al giorno e permette la conversazione con oggetti in un'area di 4,5 metri di alto.



Il Santuario Interno



Stanze (10-23)

Il Santuario Interno è molto diverso dal Santuario Esterno. La onnipresente melma del Santuario Esterno qui è presente solo nella tromba delle scale (stanza 10) e nei corridoi. Questa parte del Santuario sembra non essere stata toccata dalle forze esterne nel corso dei secoli in cui è rimasto sommerso. Le pareti dei corridoi irradiano una luce tenue, un debole chiarore porpora. Note che le porte segrete provenienti dal Santuario Esterno sono tutte a senso unico e non possono essere aperte (o invero trovate) dal Santuario Interno. A causa della luce innaturale irradiata dalle pareti, l'infravisione qui non funziona.

Il perimetro del Santuario Interno è protetto da quattro statue di pietra nera alte 3 metri, una ad punto cardinale del complesso. Rappresentano guerrieri che impugnano uno spadone a due mani (ogni arma è lunga 2,4 metri); l'armatura e armi sono di stile molto antico e molto ornate. La statua più a sud è in realtà un golem di pietra che attacca chiunque si avvicini a meno di 1,5 metri a meno che non venga mostrata la Chiave del Caos completa (nel qual caso si fa da parte permettendo l'ingresso nell'area che difende, area 23). Il golem è stato istruito a proteggere la porta e quindi non inseguirà gli intrusi oltre i 9 metri dalla sua posizione originale.

Golem di pietra: CA 3 (più resistente della pietra comune); FM 6; DV 14; pf 60; THAC0 7; N° ATT. 1; Danni 3d8 (pugno); AS può lanciare *lentezza* su qualsiasi avversario entro 3 m (una volta per round), attacca con sorpresa; DS immune alle armi con incantamento inferiore a +2, guarito completamente da un *tramutare il fango in roccia*, ignora tutti gli altri incantesimi eccetto quanto scritto; PD *rallentato* per 2d6 da un *roccia in fango*, pietra in carne gli fa perdere tutte le immunità ai danni inflitti per 1 round; T G; ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 8.000.

Le quattro porte che conducono nella stanza 13, 16, 19 e 22 sono fatte di un caratteristico metallo rosso, caldo al tocco e quasi indistruttibile. Le porte resistono a qualsiasi tentativo di aprirle; perfino un incantesimo scassinare ha il 75% di probabilità di fallire. Una giuntura corre lungo il centro di ogni porta, con un piccolo foro (in effetti una serratura) ad entrambe le estremità della giuntura. Le frecce di quarzo combaciano con questi fori, ma ogni freccia funzionerà soltanto una volta in questo modo. Quando le frecce di quarzo vengono poste in entrambe i fori, la porta si apre dividendosi in due lungo la giuntura e le due metà oscillano silenziosamente da parte per permettere l'ingresso nella stanza al di là.

10. La Scala Centrale

Un paio di scale decorate salgono da questa stanza 9x9 metri. I passaggi conducono a nord, sud, est e ovest. Dieci gemme inserite negli scalini emettono una luce uguale a quella di una torcia. Cinque corpi ricoprono quest'area e il vestibolo che conduce qui da sud. I corpi sembrano essere pelosi ma umani. Uno di essi geme e si muove leggermente.

E' possibile strappare le pietre dagli scalini. Una ispezione più ravvicinata rivelerà che questi corpi sono quelli di selkie, o uomini foca. Sono tutti armati pesantemente-ovviamente un gruppo di soldati. I corpi sono distrutti e spezzati, ma non c'è segno di nemici. Non hanno niente di valore, sebbene due di loro portano balestre utilizzabili sott'acqua.

Il corpo che si muove è il chierico/illusionista Peconius sotto mentite spoglie (vedi pagine 00-00 per la descrizione). Se il gruppo sale le scale, troveranno un altro selkie, morto anch'esso (se chiesto, Peconius dichiarerà affranto trattarsi di sua sorella). La sua mano sinistra è aperta, come se le sue dita fossero state forzatamente torse; dal suo equipaggiamento sembra sia stata il capo del gruppo. La freccia è una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22.

11. La Stanza di Draconus il Maledetto

Questa stanza è vagamente triangolare, ampia 9 metri e profonda 7,5 metri. Sembra essere un appartamento ben ammobiliato, ma deserto. Un grande tappeto copre il centro della stanza e delicati arazzi pendono dalle pareti. Nell'angolo posteriore destro c'è un grande letto a baldacchino ricoperto di seta delicata. Un tavolo da pranzo ed una sedia di quercia occupa l'angolo posteriore sinistro della stanza. Posto con cura sul tavolo c'è un piatto da portata di cristallo ed argento. Due candelabri d'argento sorreggono due candele bianche. Una sedia di velluto rosso dall'alto schienale si trova nell'angolo est della stanza, vicino ad uno scaffale per libri alto 2,4 metri che riempie gran parte della parete nordest. Lo scaffale è colmo di molti vecchi volumi. L'intera stanza è piena di ragnatele, tuttavia, e sembra sia rimasta inutilizzata per molti anni.

Tutti i personaggi Legali percepiranno una sensazione di disagio riguardo questo luogo. La sensazione di disagio è causata dall'incantesimo *antipatia* permanente che influenza le creature Legali. Qualsiasi personaggio Legale deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi se vuole riuscire ad entrare nella stanza. Perfino se si supera il tiro-salvezza, ogni personaggio in tale situazione perde 1 punto di Destrezza per ogni round passato in questa stanza, fino ad un massimo di 4 punti. La Destrezza persa ritorna alla stessa velocità una volta che la persona interessata lascia la stanza.

Dopo pochi minuti di ricerche, sentite un leggero raffreddarsi dell'aria. Una voce triste e sussurrata taglia l'aria: "Chi mi fa visita dopo tutti questi secoli?" la voce proviene da una forma ombrosa seduta sulla sedia di velluto. La figura sembra umana. Indossa una veste e un cappello conico, la quale ampia tesa nasconde le fattezze.

Se i personaggi controllano la loro paura e parlano al fantasma, si dimostra essere amichevole, in effetti trae piacere dalla compagnia dopo così tanti anni da solo. Gli racconta di essere Draconus il Maledetto, un arcimago ed una volta uno dei più grandi nemici del Santuario prima che il Signore del Caos lo imprigionò per l'eternità. Draconus è a conoscenza della presenza di alcune persone che si aggirano per questo luogo, ma non rivelerà questa informazione se non a seguito di una domanda specifica al riguardo. Una di queste persone lo ha scacciato (gli altri erano alcuni dei nono morti di questo luogo, ma non è riuscito a darci un'occhiata sufficientemente buona per rendersi conto che fossero non morti). Sa poco dello stato attuale del Santuario. Se i giocatori gli chiedono di raccontargli del passato del Santuario, dirà questo:

"Quello in cui siete ora non sono altro che i resti del Tempio originale, la parte segreta che non fu distrutta nel conflitto tredici secoli fa. Ah, era davvero una meraviglia da guardare: tanto bello quanto pericoloso. La stanza principale era così enorme che perfino il castello più grande poteva starci all'interno. Per le decorazioni e la costruzione di questo posto era stata usata così tanta ricchezza da far vacillare la mente. Indubbiamente una tale quantità di ricchezza mai vista in precedenza e che mai si vedrà. Ma non fatevi ingannare: può essere stato amabile, ma anche mortale-tremendamente mortale.

"Il suo potere si diffuse come un flagello in questo pianeta ed in altri, minacciando l'intero piano. Intere razze furono ridotte in schiavitù o distrutte. I mondi invocavano la salvezza. Poi venne il tempo della Grande Alleanza. Tutte le creature della Legge e della Neutralità unirono le forze per combattere il tempio, i suoi padroni e i suoi seguaci. La battaglia durò molti anni, ma alla fine fummo i vincitori. Distruggemmo il Tempio, ma questo santuario sotterraneo scampò e sopravvisse. Il Signore del Caos venne bandito: ma non prima di aver distrutto molti di noi. Io fui imprigionato, un crudele destino per uno che amava la vita, la luce e la compagnia.

"So poco di questa parte del tempio, ma so questo: c'è un altro livello sotto questo. Lì è dove si trova il vero potere. In attesa. In crescita. Preparandosi ad emergere ed evocare di nuovo il Signore del Caos. Fortunatamente, il livello inferiore è custodito da un potente incantamento. C'è un solo modo per scendere di sotto, una chiave. Qui c'è una parte della chiave" -fa un gesto, ed una piccola freccia di quarzo appare sul tavolo- "Che vi sia di utilità. Trovate il resto della chiave. Unite le parti assieme. Andate di sotto. Armatevi di coraggio, trovate gli incantesimi necessari a distruggere questo luogo. Trovate la fonte del potere: Ripulitela. Solo allora io potrò essere completamente libero. Ma lasciate che vi suggerisca di essere cauti, non siate avidi in questo luogo. Il Signore del Caos di sì è lasciato dietro molta ricchezza e magia. Fate attenzione a ciò che prendete."

Draconius (ghost e mago di 20° livello): CA 0; FM 9; DV 10; pf 50; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni speciale (tocco) o incantesimo; AS il tocco invecchia di 1d4x10 anni, la vista invecchia di 10 anni e provoca la fuga in preda al terrore della vittima: questa non supera un tiro-salvezza contro Incantesimi, *giara magica*; DS intangibile; PD può essere scacciato; T M (alto 1,77 m); ML Impavido (19); AL LB; PE 12.000.

Incantesimi: *charme, dardo incantato (x2), lettura del magico, protezione dal male; ESP, individuazione del male, oblio, ragnatela, timore; blocca persona (x2), lentezza, fulmine, suggestione; confusione, goffaggine, metamorfosi, muro di fuoco, muro di ghiaccio; bloccamostri, cono di freddo, demenza precoce, muro di forza, telecinesi; conoscere leggende, dominio (x2), globo d'invulnerabilità; desiderio minore, parola che stordisce, svanire; charme masse, labirinto, simbolo-paura; mano stritolatrice di Bigby, predizione.*

Oggetti Speciali: *anello dei tre desideri (un desiderio rimasto).*

Draconius possiede tutti i suoi poteri da mago di 20° livello e anche tutte le normali abilità di ghost. A meno che attaccato, eviterà deliberatamente di mostrare il suo viso e quindi invecchiare gli ospiti. Usò il primo *desiderio* del suo anello per restare puro quando venne intrappolato in questo luogo malvagio (da qui il suo allineamento LB). Grazie al secondo *desiderio* dell'anello usato prima di morire, ha mantenuto le capacità di lanciare incantesimi sebbene non possa cambiare la lista di incantesimi memorizzati.

Se il gruppo lo attacca, Draconius li esorta a smettere questa con questa stupidità, usando i suoi incantesimi per trattenere piuttosto che per ferire. Se, tuttavia, il gruppo continua ad attaccare, si lascia andare, cominciando con un incantesimo *cono di freddo* e poi con *metamorfosi*. Se ferito gravemente, Draconius diventa etereo e usa il suo *desiderio minore* per curarsi. Perfino quando etereo, non può lasciare i confini di questa stanza. Stanco della sua condizione, chiede agli avventurieri di aiutarlo. Li incoraggia ad usare incantesimi, oggetti magici e qualsiasi cosa che possa venirgli in mente per aiutarlo ad uscire in questa situazione. In effetti, insiste in questo, fino a minacciarli se così non facessero. Se i loro tentativi saranno inutili (e lo saranno), comincerà a domandargli del mondo esterno, volendo conoscere cosa c'è ora al di là di questa piccola stanza.

Cerca di trattenerli parlandogli quanto più a lungo possibile, in quanto si sente molto solo. E quando i personaggi saranno pronti ad andarsene, egli gli chiede di lasciargli qualcosa per occupare il tempo... un libro, un gingillo...qualsiasi cosa. È molto annoiato.

Se il gruppo distrugge il ghost, potranno rovistare tranquillamente la stanza. Negli scaffali troveranno una piccola freccia di quarzo (questa è quella che Draconius comunque consegnerà al gruppo, una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22). Tutti questi libri sono scritti in una lingua antica e dimenticata. Qualsiasi cosa portata fuori da questa stanza, eccetto la freccia, si consumerà e si dissolverà in polvere in 6 turni.





12. Un'Insolita Porta

Questa stanza è vagamente triangolare, larga 9 metri e profonda 7,5 metri. Una porta di legno è situata al centro della parete nordovest. Un piccolo mucchio d'ossa si trova nell'angolo sudest.

La porta è in realtà un mimic di nome Bevidere. È piuttosto intelligente e molto affamato. Parla una vecchia forma di linguaggio Comune ed è intenzionato a scambiare il suo tesoro, una "piccola pietra appuntita, 2 per un po' di cibo. La pietra è, in effetti, una delle frecce di quarzo che servono da chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22. Se il gruppo uccide Bevidere, troveranno la freccia nascosta dietro di lui. Gli piacerebbe lasciare questa stanza, ma è rimasto qui perché ha visto un grosso numero di ghoul camminare per i corridoi e non vuole combatterli. Gli abitanti di questo Santuario non si rendono conto che non è una porta. Arrivò al Santuario sotto forma di una bellissima "scatola magica" sulla schiena di un nano di Isar.

Bevidere il mimic: CA 7; FM 3; DV 8; pf 51; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 3d4 (chiusura della porta o pseudopodo); AS sorpresa; DS camuffamento, colla (trattiene saldamente qualsiasi cosa che tocca il mimic), immune all'acido e alle melme, fanghiglie e protoplasmici; T G; ML Campione (15); Int. Molto (12); AL N; PE 1.400.

Le tattiche di Bevidere sono le seguenti: se solo un personaggio o due lo avvicinano, attacca per uccidere. Tuttavia, se l'intero gruppo si avvicina alla porta (Bevidere), fa finta di essere un magnifico portale magico ed usa le sue abilità di mimo per cambiare l'aspetto della porta, mostrandosi di volta in volta come una porta di pietra, una porta di mattoni, varie porte di legno, parte della parete, ecc. Mentre cambia, spiega al gruppo di essere un potente oggetto magico posto qui per custodire il segreto di questo Santuario. Tuttavia, è disposto a cooperare con gli avventurieri e aiutarli nella loro ricerca...se gli spiegano la ricerca. E se anche lo aiutano in cambio. Spiegherà che le potenti porte magiche devono essere nutrite, ed egli non è stato nutrito da un bel po'. Se i personaggi seguono il suggerimento e gli danno un bel po' di cibo, coopera con loro e non attacca. Se i personaggi parlano di chiavi e tesori, o di qualsiasi altra cosa che possa dare a Bevidere l'idea che possano essere interessati al suo gingillo, il mimic gli dice di possedere un grande tesoro che potrebbero indubbiamente usare. Tuttavia, chiederà dell'altro cibo prima di darlo (se il gruppo sembra minaccioso, la sua richiesta si tramuta in una richiesta struggi cuore). Se insistono, sputerà al freccia facendola uscire da un buco della serratura che appare momentaneamente e poi scompare di nuovo. Andrà perfino oltre dicendola gruppo di aver sentito un uomo vestito di rosso e nero (Perconius) dire qualcosa riguardo la ricerca di "La Chiave del Caos." Il tipo sembrava bramoso di trovarla prima che cada nelle "mani sbagliate." Se i personaggi sono amichevoli con Bevidere,

chiederà di poter venire con loro. Dirà di poter essere di grande aiuto, in quanto le porte magiche possono tornare molto utili ("un milione e uno di usi! Ci apriamo, Ci chiudiamo. Blocchiamo corridoi e aperture..."). Sicuramente la sua meravigliosa magia sarà di grande aiuto a tutti quelli in tremendo pericolo. Qualsiasi cosa accada, non dirà agli avventurieri di essere un mimic. Se sospettano che lo sia, non lo ammetterà, anche negando l'evidenza. Se il gruppo lo lascia venire con loro, Bevidere si tramuta in una piccola porta ed usa la sua capacità di incollarsi per attaccarsi alla schiena di un personaggio.

13. Piscina

Il centro di questa stanza trapezoidale è occupato da una piscina che brilla leggermente, del diametro di 3 metri (di per sé è ampia 6 metri e profonda 4,5 metri). La piscina sembra essere profonda 4,5 metri; sul fondo si vede il brillio di monete.

La "piscina" è un gruppo di tre serpenti d'acqua.

Serpente d'acqua (3): CA 4; FM 12; DV 3+3; pf 25 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni affogamento; AS la vittima deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi ogni round, morendo al fallimento del tiro-salvezza; DS invisibile nell'acqua, controlla elementali dell'acqua (50% di probabilità), armi da taglio e da punta infliggono 1 punto danno per colpo, metà danni dal fuoco (nessun danno con tiro-salvezza superato); PD rallentato da freddo intenso, ucciso da purificazione cibi e bevande (1 serpente per incantesimo), pseudopodi impiegano 2 round per formarsi; T G (lungo 3,6 m); ML Elite (13); Int. Molto (11); AL CM; PE 420 ognuno.

Sparsi sul fondo della piscina ci sono 50 mo, l'esca usata dai serpenti per intrappolare vittime distratte. Il vero tesoro della stanza giace in un comparto segreto sul fondo della piscina. Rimuovendo la pietra che lo copre richiede una prova di Piegare Sbarre/Sollevare Saracinesche; il successo espone una bara di bronzo sotto di esso. La bara è chiusa e protetta da una trappola. Il fallimento di un tiro per Rimuovere Trappole fa scattare la trappola, come accade se si apre semplicemente il baule, o tentando di scassinare la serratura senza disinnescare la trappola prima. Dal baule partono 5 dardi avvelenati: rispettivamente dal coperchio, davanti, dietro e da ogni lato. Gli aghi hanno THAC0 10 e ognuno infligge 3 pf a chiunque venga colpito, che dovrà superare un tiro-salvezza contro Veleno subendo 20 punti-ferita. Il fallimento indica la morte. Il baule può essere forzato con una prova per Piegare Sbarre/Sollevare Saracinesche. All'interno c'è uno dei pezzi della Chiave del Caos.

Il chierico/illusionista Perconius è a conoscenza dei serpenti d'acqua in questa piscina e intende ucciderli quando si trova nelle vicinanze. Ma per ora ha cose più importanti nella mente, come trovare la Chiave del Caos, e quindi ha ignorato la piscina per ora.

14. Altri Selkie Morti

Questa stanza vagamente triangolare è ampia 9 metri e profonda 7,5 metri. È visibile chiaramente che di recente qui è avvenuta una battaglia. Sul pavimento giacciono tre selkie morti. Sono pesantemente armati e ovviamente i membri dello stesso sfortunato gruppo che giace nel corridoio. Una piccola scatola di ferro giace sul pavimento vicino ad un blocco di pietra che è stato rimosso dalla parete, rivelando uno spazio cavo.

I personaggi che indagano più da vicino troveranno che i cadaveri di due creature non morte giacciono sul pavimento fra i selkie morti. Sono wight, i precedenti difensori di questa stanza, uccidi dai selkie. Questa è la sola stanza in cui i selkie sono entrati prima che il loro fato li raggiungesse. La scatola non è chiusa a chiave e non ha trappole. È anche vuota, eccetto per un alloggiamento di velluto. L'alloggiamento ha ancora la forma di ciò che conteneva, un qualcosa di approssimativamente lungo 7,5 cm e molto fino. Se il gruppo ha una delle frecce di quarzo sarà in grado di determinare che una freccia di questa fatturatale abbia lasciato il segno. Il selkie morto sulla cima del santuario (area 10) aveva la chiave di questa stanza finché Perconius non gliela prese.

15. Stanza delle Statue Gargoyle

Questa stanza è vagamente triangolare, ampia 9 metri e profonda 7,5 metri. In essa ci sono quattro statue, a formare un quadrato con un gargoyle ad ognuna dei punti cardinali (nord, sud, est, ovest). Le statue sono distanti fra loro 3 metri e hanno occhi di vetro. Sono tutte dei gargoyle alti 2,4 metri con quattro braccia. Ogni figura tiene una grande gemma. La gemma nord è blu scuro, la gemma sud è rosso sangue, la gemma est è cristallo trasparente e la gemma ovest è un giallo scuro.

Questa stanza è una trappola molto elaborata. Tutte le gemme irradiano magia. Se una qualsiasi gemma viene disturbata, va in frantumi. Allo stesso tempo, la porta si chiude sbattendo (considera che abbia Forza 25) e rifiuta di aprirsi (trattala come avesse un incantesimo *chiavistello magico*). Ad ogni round successivo, le statue cominciano ad emettere un gas incolore, ma dall'odore acre. Il gas causa prurito nel primo round, 1d4 punti-ferita nel round 2, 1d6 punti-ferita al round 3, 1d8 pf nel round 4 e 1d10 nei round 5-10. Un tiro-salvezza contro Soffio con penalità -3 eseguito con successo fa dimezzare i danni. Nota che il gas è corrosivo: dopo 8 round di esposizione, tutti gli oggetti nella stanza eccetto i componenti della Chiave, la porta e le statue devono superare u tiro-salvezza contro acido per non sbriciolarsi. La trappola può essere spenta rimpiazzando le gemme infrante con un'altra di egual valore (100 mo). Il

gruppo può inoltre fuggire forzando la porta, oppure un incantesimo *passapareti*, ecc.

Il vero tesoro della stanza può essere trovato in un comparto segreto sul pavimento al centro della stanza. Il compartimento può essere individuato come una porta segreta (con 1 su 1d6 per ogni personaggio che esegua una ricerca; 2 su 1d6 se per gli elfi). All'interno del comparto segreto c'è una piccola freccia di quarzo. Sfortunatamente, al freccia è stata cosparsa di un veleno a contatto; chiunque la tocchi senza indossare un guanto deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non essere paralizzato per 1d6 turni oltre a subire 10 punti-ferita. Qualsiasi ladro che provi a Scoprire Trappole sulla freccia, ha la normale probabilità di individuare il veleno, che può essere facilmente strofinato via. La freccia è una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22.

16. La Spada nella Roccia

La porta di questa stanza ha una trappola. Quando la porta viene toccata, scattano quattro dardi di ferro (THAC0 10), infliggendo 4 punti-ferita a chiunque colpiscano; ricorda che quelli che mancano i personaggi in prima linea possono sempre poter colpire quelli dietro. Fai fare un tiro-salvezza contro Veleno a tutti i personaggi colpiti e annotati il risultato (questo è solo per rendere il gruppo nervoso; non c'è veleno nei dardi). Qualsiasi ladro che supera il tentativo di Rimuovere Trappole prima di aprire la porta scopre automaticamente questa falsa trappola ed è in grado di disinnescarla. Tuttavia, a meno che non cerchi trappole una seconda volta, il personaggio non nota la seconda trappola. Se non individuata e disinnescata (-20% di penalità sul tiro per Rimuovere Trappole), la trappola nascosta esplode quando la porta viene aperta, infliggendo 10 punti-ferita da calore magico a tutti coloro che si trovano entro 3 metri.

Questo è un altro dei luoghi dove i PG possono incontrare Perconius; se così è, andrà dal gruppo subito dopo che avranno disinnescato la prima trappola. Questa volta avrà l'aspetto di un nano di Isar. Fai riferimento alla descrizione del personaggio (pagina 00) per ulteriori informazioni.

Una tenue luce blu illumina questa stanza trapezoidale (larga circa 6 metri e profonda 4,5 metri). La luce proviene da una spada d'argento finemente lavorata. Tuttavia è visibile solo l'elsa ingioiellata dell'arma, in quanto la spada è conficcata in un blocco di cristallo.

Se capita che un personaggio guardi in su, vedrà uno scheletro in una corazza di maglia arrugginita appeso al soffitto 9 metri sopra di lui. Un'indagine più ravvicinata mostra che in effetti è proprio incastrato sul posto; vedi la descrizione seguente della trappola finale che protegge la spada.

I Signori del Caos misero la spada qui per tenerla al sicuro dai suoi nemici finché un nuovo Campione del Caos dovesse sorgere e reclamarla. Tutto ciò che i Signori del Caos dovevano



fare per prendere la spada era avvicinarsi, dire “Bundashatur” (che significa “Santuario del Caos” nell’antica lingua gehreleth) e, tirando, liberarla dal cristallo. Esseri inferiori che cercarono di rubare la spada caddero vittima della trappola e vennero forzati a guardare il loro premio perduto fino all’inedia.

Se la spada viene toccata da un personaggio, le porte si chiudono sbattendo immediatamente chiudendosi fermamente (ci vogliono 50 punti Forza per riuscire a smuoverle). Le pareti di pietra diventano trasparenti il round seguente, rivelando una superficie altamente riflettente al di sotto delle pareti, del pavimento, delle porte e perfino sotto il blocco di cristallo; solo il soffitto non subisce cambiamenti, rimanendo dello stesso colore ambra. Il round successivo, i gioielli sull’elsa della spada cominciano ad emettere un raggio di luce al ritmo di 3 per round per 3 round (per un totale di 9 in tutto). I raggi hanno THAC0 10 ma ignorano l’armatura (i bonus magici e dovuti alla Destrezza contano ancora); si riflettono sulle pareti e sul pavimento a specchio finché non colpiscono un bersaglio o finché non si dissipano (dopo 3 rimbalzi). Un personaggio colpito da un raggio deve superare un tiro-salvezza contro Pietrificazione con penalità -3 per non subire gli effetti di un incantesimo *invertire la gravità*, cadendo verso il soffitto. Questi personaggi non possono controllare o rallentare la loro velocità di discesa (sebbene afferrandosi a qualcosa, come l’elsa della spada, farà in modo che il personaggio resti appeso a test in giù fintanto che riesce a mantenere la presa). Coloro che colpiscono il soffitto subiscono 3d6 punti-ferita da caduta scoprendo poi che il soffitto è morbido ed appiccicoso. Infatti, l’intero soffitto è stato cosperso con una *colla universale* potenziata. Un personaggio che stia in contatto con il soffitto per un round intero si ritroverà incollato come la sfortunata anima le cui ossa sono appese proprio lì. All’interno di quel round, un personaggio può liberarsi solamente se qualcuno sul pavimento lo tira giù (per esempio, con una corda). L’effetti di *invertire la gravità* dura solo per 13 round, dopo il quale qualsiasi personaggio non incollato piomba contro il pavimento subendo altri 3d6 punti-ferita.

Una volta che la colla ha fatto presa, qualsiasi parte di pelle, capelli, vestiti o armatura del personaggio che tocchi il soffitto rimane permanentemente attaccata alla colla. Un personaggio sufficientemente fortunato da attaccarsi solo per le scarpe o per i vestiti può sfuggire togliendosi; coloro attaccati tramite l’armatura potrebbero avere più difficoltà (il DM dovrebbe usare il suo giudizio a seconda del tipo di armatura coinvolto). I personaggi attaccati tramite la pelle e i capelli possono fuggire diventando eterei, con l’applicazione del *solvente universale* o tagliando le parti del corpo rilevanti (ferendosi gravemente o addirittura mutilandosi nel processo).

Questa stanza una volta aveva un guardiano, immune ai raggi di cristallo che spediva qualsiasi persona a levitare sul soffitto. Quel guardiano è deceduto da lungo tempo; tutto ciò che rimane a testimoniare al sua presenza sono un intrico di capelli porpora e neri in un angolo.

Un comparto segreto sul lato del blocco di cristallo (chiaramente visibile da chiunque lo guardi quando le pareti ed i blocchi tornano trasparenti) contiene una mezzaluna di adamantite di 5 cm con quattro fori equamente distanziati sul bordo esterno e un solco largo 7 mm che la divide a metà. È una parte della Chiave del Caos. Aprire il comparto segreto

riapre le porte della stanza. Riguardo la spada magica, si libera solo pronunciando la parola “Bundashatur.” A personaggi che tirano troppo forte per estrarre la spada, gli resterà in mano un’elsa del valore di 5.000 mo. Dovessero estrarla intatta, la *spada del caos* ha un bonus di +4 sui tiri per colpire e per i danni contro le creature Legali e permette al suo possessore di *levitare* 3 volte al giorno. La spada è progettata per i Caotici e funziona solo nelle mani di un personaggio Caotico. I personaggi Legali che tentano di impugnarla subiscono 20 punti-ferita (tiro-salvezza contro Incantesimi per dimezzare i danni); i personaggi si allineamento Neutrale subiscono 10 punti-ferita (tiro-salvezza per dimezzare). I danni si applicano ogni volta che una creatura non Caotica afferra la spada.

17. L'Ira del Wraith

Questa stanza vagamente triangolare ha un odore molto forte, come quello del sangue. Gran parte del materiale è coagulato sulle pareti. Uno scheletro umano o umanoide giace nell’angolo nordovest, dalla sua gabbia toracica fuoriesce una spada corta.

Preconius fa pascolare un certo numero di wraith in questa stanza; pensa di usarle come guardie per l’ingresso al livello inferiore una volta individuata la Chiave del Caos.



Wraith (14): CA 4; FM 12, Vo 24 (B); DV 5+3; pf 35 ognuno; THAC0 15; N° ATT. 1; Danni 1d6+ risucchio d'energia (tocco); AS il tocco risucchia un livello d'esperienza; DS immune alle armi normali, metà danni dalle armi d'argento, immune a veleno, paralisi, incantesimi che *addormentano*, *charmano*, *bloccano*, *morte* e basati sul freddo; PD acqua santa (2d4 pf per fiala), armi magiche causano danno normale, distrutti immediatamente da resurrezione, possono essere scacciati; T M; ML Campione (15); Int. Molto (11-12); AL LM; PE 2.000 ognuno.

Perconius non ha cercato in questa stanza con sufficiente attenzione. Un parte della chiave (una freccia di quarzo) si trova qui, nel teschio dello scheletro morto da tempo; è una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22. La spada corta che fuoriesce dalla cassa toracica è fatta di ferro. Il borsello di cuoio marcito al suo fianco contiene ancora una *pozione di superguarigione*.

18. Stanza del Santuario di Arenaria

Questa stanza contiene cinque statue scolpite da pietra arenaria. Sembrano tutte vagamente umane e sembrano essere rivolte verso un baule dal bagliore tenue sul retro della stanza. Un esame più ravvicinato, mostra che le statue hanno l'aspetto di avventurieri. I dettagli sono scarsi e gran parte delle fattezze sembrano siano state rovinate dall'erosione, ma potete distinguere quanto segue: tre indossano una corazza di piastre, uno indossa una corazza di maglia e uno indossa una veste. Tre delle figure impugnano una spada-la donna ha uno spadone a due mani e i due uomini uno spadone. L'uomo in corazza di maglia ha una mazza. La donna con al veste impugna un bastone. Sembrano in posa come se congelati a metà di un'azione.

Le "statue" sono in realtà dei seguaci del Caos posto sotto un incantesimo di *stasi temporale*; la polvere depositatasi su di loro nel corso dei secoli si è indurito in uno strato simile a pietra arenaria. Due round dopo l'ingresso del gruppo, i seguaci rivivono. La loro palpebre di pietra sollevano improvvisamente, rivelando occhi umani dietro di esse. La sabbia comincia a sgretolarsi fino a che lo sgretolarsi diventa una cascata. L'intero processo di rianimazione impiega 3 round, periodo dopo il quale i seguaci saranno completamente funzionali. I personaggi possono attaccare le "statue" prima che siano mobili, nel qual caso la loro effettiva CA sarà di 0.

Hjordek (guerriero di 9° livello): CA 2 (corazza di piastre, bonus Destrezza); FM 12; G9; pf 73; THAC0 12 (6 con *spadone a 2 mani* +3, specializzazione e bonus Forza); N° ATT. 2; Danni 1d10+8 (*spadone a 2 mani* +3, specializzazione, bonus di Forza); AS specializzazione dell'arma; T M (1,8 m); ML Fanatico (18); AL CN; PE 2.000.
For 18/70%, Des 15, Cos 16, Int 12, Sag 9, Car 18.

Fontein (guerriero di 7° livello): CA 3 (corazza di piastre); FM 12; G7; pf 59; THAC0 14 (11 con *spadone* +2 e bonus Forza); N° ATT. 3/2; Danni 2d4+3 (*spadone* +2, bonus di Forza); T M (1,87 m); ML Campione (16); AL CN; PE 650.
For 17, Des 14, Cos 18, Int 13, Sag 12, Car 18.

Nezzi (guerriero di 7° livello): CA 0 (corazza di piastre, bonus Destrezza); FM 12; G7; pf 70; THAC0 14 (12 con bonus Forza); N° ATT. 3/2; Danni 2d4+5 (*spadone*, bonus di Forza); T M (1,65 m); ML Elite (14); AL CN; PE 650.
For 18/97%, Des 17, Cos 15, Int 17, Sag 10, Car 17.

Anselm (chierico di 8° livello): CA 1 (corazza di maglia e scudo, bonus Destrezza); FM 12; C8; pf 49; THAC0 16; N° ATT. 1; Danni 1d6+1 (mazza); AS incantesimi; DS incantesimi; T M (1,8 m); ML Fanatico (17); AL CN; PE 1.400.
For 15, Des 17, Cos 14, Int 10, Sag 18, Car 17.

Incantesimi: cura ferrite leggere (x3), maledizione, riparo; aiuto, bloccapersona (x2), individuazione dell'allineamento, silenzio nel raggio di 4,5 m; causa cecità, dissolvi magie, infliggi maledizioni, preghiera; avvelenare, balbuzie, cura ferite gravi.

Reina (esperta di magia di 9° livello): CA 7 (bonus Destrezza); FM 12; EM9; pf 23; THAC0 18; N° ATT. 1; Danni 1d6 (bastone); AS incantesimi; DS incantesimi fermaglio difensivo (34 punti di protezione rimasti); T M (1,66 m); ML Risoluto (12); AL CN; PE 2.000.
For 5, Des 17, Cos 13, Int 17, Sag 12, Car 18.

Incantesimi: charme, dardo incantato (x2), spruzzo di colore; invisibilità, levitazione, trama ipnotica; dissolvi magie, fulmine, lentezza; globo d'invulnerabilità minore, metamorfosi; caos.

Ognuno di questi personaggi è un precedente Campione del Caos devoto alla causa dei Signori del Caos, piazzati qui volontariamente tempo fa per difendere il sacro santuario contro futuri intrusi. Dovessero i personaggi tentare di farseli amici, accoglierebbero i PG come nuovi campioni del Caos (specialmente se i PG portano la spada d'argento della stanza 16). Nota che tutti e cinque sono molto carismatici, essendo tutti di bell'aspetto e piacevoli; il DM dovrebbe presentarli come amichevoli avventurieri che per destino servano la causa opposta a quella che i PG abbracciano-più i personaggi riescono a identificarsi in essi, meglio è.

Se in qualche momento i PG dovessero far insorgere qualche sospetto ai guardiani, Anselm lancia *individuazione dell'allineamento*: Se i personaggi mostrano qualche segno di essere opposti alla causa del Caos, i campioni ordinano agli intrusi di lasciare "questo luogo sacro," portando avanti l'ingiunzione con la forza se necessario. Se attaccati, i campioni combattono al meglio delle loro abilità. Hjordeks si fa avanti col suo grande spadone a due mani, abilmente fiancheggiata da Fontein e Nezzi. Reina *levita* fino a distanza di sicurezza, proteggendosi con il *globo d'invulnerabilità* per poi lanciare incantesimi per aiutare i guerrieri mettendo fuori combattimento quanti più nemici possibile. Anselm resta fuori dalla mischia all'inizio, usando gli incantesimi *bloccapersona*, *dissolvi magie* e *silenzio* per sbilanciare le sorti della battaglia. Quando i combattenti necessitano di cure, lancia *riparo* su sé





stesso e si getta in loro aiuto con gli incantesimi di cura, unendosi alla battaglia solo se uno o più guerrieri dovessero cedere.

Se i personaggi li sconfiggono, qualsiasi campione catturato vivo fronteggia il suo o suoi catturatori con il coraggio di un martire, denunciando aspramente qualsiasi PG con una componente Caotica dell'allineamento come "un traditore del Sacro Caos." Se, tuttavia, i campioni sconfiggono i personaggi, legheranno i sopravvissuti cominciando un intenso programma d'indottrinamento per convertire i prigionieri alla causa del Caos, sfruttando il loro Carisma naturale e convinzione con qualsiasi incantesimo che influenzi la mente a disposizione (*charme, ammaliare, suggestione*, ecc.). I campioni cominceranno anche ad esplorare il Santuario per scoprire le sue attuali condizioni e ristabilire il contatto con i Signori del Caos in modo che possano portare al loro cospetto i prigionieri, permettendo ai personaggi giocanti di avere il tempo di pensare ad un buon piano di fuga. Ricorda, tuttavia, che i campioni sono avventurieri esperti e sarà difficile che cadano in una semplice tranello.

Il baule luminoso è chiuso a chiave e ha una trappola. Se la trappola non viene disinnescata, un globo di vetro va in frantumi dall'interno del baule, rilasciando una nuvola di gas velenoso. Chiunque si trovi a meno di 3 metri dal baule quando viene aperto deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non perdere 5 pf per round fino alla morte o alla negazione del veleno. Se la trappola viene disinnescata, un personaggio può prendere il globo di gas e usarlo come un'arma da lancio (sebbene si debba fare attenzione nel trasportarlo, perché il globo è molto fragile e si può facilmente rompere prematuramente). Il baule contiene una freccia di quarzo (una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22), un anello d'oro con incisa una clessidra, una *pozione di superguarigione*, 2.550 mo e una gemma del valore di 9.000 mo.

19. Stanza del Beholder

Questa stanza trapezoidale di 6x4,5 m sembra vuota. Comunque, appena entrate, appare un beholder, fluttuando al centro, e attacca!

Se un personaggio rimane calmo a sufficienza da poter dare una breve occhiata, potrà vedere una tenue fascia tremolante provenire dalla parete più lontana e colpire il beholder. Il beholder rimane stazionario sul fascio, attaccando con solo gli occhi pedunculati. Questo fascio tremolante è in effetti l'origine dell'illusione e chiunque abbia notato il fascio supera il tiro per non credere all'illusione del beholder noterà che l'immagine della creatura tremola anch'essa: Tali personaggi hanno il 25% di probabilità di notare un piccolo oggetto fluttuare all'interno dell'immagine-una piccola sfera di cristallo del diametro di 7,5 centimetri.

Il beholder illusorio può essere sconfitto in due modi: infliggendo in combattimento danni sufficienti ad "uccidere"

la creatura, o coprendo il fascio tremolante così da interrompere la proiezione. In entrambe i casi il beholder svanisce all'improvviso, ed al suo posto, i personaggi sopravvissuti troveranno una sfera di cristallo fluttuare a 1,8 metri dal pavimento. Un esame più ravvicinato mostra che all'interno della piccola sfera c'è una mezzaluna di adamantite. La mezzaluna ha 4 fori equidistanti sul bordo esterno ed un foro che gli passa attraverso di 7 mm. La sfera irradia magia protettiva e non può essere danneggiata fino a che non viene usato un incantesimo *dissolvi magie*, dopo il quale può essere rotto sia con un incantesimo *frantumazione* oppure infliggendo 10 punti-ferita con un'arma magica. La mezzaluna di adamantite non viene danneggiata dalla distruzione del suo contenitore. Questo è un altro componente della Chiave del Caos.

Illusione Beholder: CA 0 (corpo)/2 (occhio centrale)/ 7 (peduncoli); FM stazionario; pf 75 (corpo: 50, 25 occhi centrale) + 12 per ogni peduncolo; THAC0 5; N° ATT. 1 (morso) o 4-10 (raggio degli occhi); Danni 2d4 (morso) o a seconda dell'occhio; AS raggi dell'occhio (*charme, charme mostri, sonno, telecinesi, carne in pietra, disintegrazione, paura, lentezza, causa ferite gravi, raggio della morte*); DS raggio antimagia dall'occhio centrale (arco 90 gradi); T M (diametro 1,8 m); ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE nessuno.

20. Il Baule degli Scheletri

Questa stanza vagamente triangolare ha le pareti stranamente scure. Le vostre sorgenti di luce sembrano affievolirsi quando entrate in questa stanza. Nell'angolo più distante della stanza Potete vedere un grande baule di ferro, il coperchio assicurato da un grande lucchetto di metallo.

Le pareti di questa stanza assorbono tutte le luci. Non c'è un vero scopo per questo se non quello di rendere nervosi gli intrusi. La stanza è interamente vuota se non per il baule, che è chiuso a chiave (ovviamente) e protetto da una trappola. Se la trappola non viene disinnescata, la prima persona che tocca il baule viene spruzzata con un liquido luminescente. La luminosità è innocua ma non può essere lavata; svanisce da sola dopo 1 settimana. Durante questo periodo di tempo, il personaggio brilla nell'oscurità di una fredda fosforescenza, aggiungendo un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire avversari.

Quando il baule viene finalmente aperto, balzano fuori 50 scheletri molto piccoli (alti 12 cm) che attaccano. Sono molto veloci e il round dopo che il baule è stato aperto saranno in grado di attaccare chiunque si trovi nella stanza. Gli scheletri non abbandonano la stanza, ma possono distrarre i personaggi dall'altro abitante della stanza, un ghost imprigionato nel baule. In vita, era una campionessa del Caos, imprigionata qui dopo che la trasformazione in ghost le cambiò l'allineamento in Legale. Zuleika teme tremendamente l'oblio e cercherà di trasferirsi nel corpo di un personaggio tramite il suo potere di

giara magica (scegliendo la femmina più avvenente fra i personaggi se data la possibilità). Se ha successo, comincia a cercare di persuadere i suoi nuovi compagni a ritornare in superficie e abbandonare la ricerca, simulando che il personaggio abbia perso i nervi. Se gli altri non sono interessati a tornare indietro, sghiscerà via alla prima opportunità per ritornare alla civiltà cominciando a godersi la nuova vita sottratta. Se la *giara magica* fallisce, appare ed attacca, fuggendo sei personaggi si dimostrano troppo forti per lei.

Il fondo del baule contiene una freccia di quarzo, una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22.

Scheletro minuscolo (50): CA 4; FM 18; DV ½; pf 2 ognuno; THAC0 20; N° ATT. 1; Danni 1d2; DS immune a tutti gli incantesimi che influenzano l'amente (*sonno, charme, blocco, paura*) e agli attacchi basati sul freddo, metà danni dalle armi da punta e da taglio; PD può essere scacciato (come uno spettro), acqua santa (2d4 punti-ferita per fiala); T Mi (1 cm); ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 35 ognuno.

Zuleika il ghost: CA 0; FM 9; DV 10; pf 76; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni speciale (tocco); AS la vista invecchia di 10 anni e causa la fuga per il terrore se si fallisce tiro-salvezza contro Incantesimi, il tocco invecchia 1d4x10 anni, *giara magica*; DS intangibile; PD può essere scacciato; T M (1,68 m); ML Risoluto (12); AL LM; PE 7.000.

Come i personaggi lasciano la stanza, incontreranno di nuovo Perconius, questa volta con le sembianze di un tritone che dichiara di essere arrivato su queste rovine nel lago. Perconius ha incontrato un tritone solo una volta e non sa che quasi mai si avventurano sulla terra ferma. Se affrontato con questo fatto, ripiegherà sulla storia di svolgere una ricerca segreta per conto della sua agente. Fai riferimento alla descrizione a pagina 00 per le informazioni sui suoi scopi ed abilità.

21. La Stanza Nera

Questa stanza vagamente triangolare è interamente nera eccetto per un cerchio del diametro di 1 metro, dipinto di rosso, posto all'esatto centro. Al centro del cerchio rosso giace una piccola freccia di quarzo.

Il pavimento di questa stanza è fortemente magico, ma sembra normale agli occhi comuni. Un incantesimo *visione del vero* rivela che c'è qualcosa di strano riguardo la parte nera del pavimento (il cerchio in sé è completamente normale). Il "pavimento nero" è in realtà un enorme protoplasma nero posto in una stasi temporale. Agisce esattamente come un normale pavimento finché qualcuno non arriva a 2 metri dal cerchio, momento in cui rive immediatamente e attacca il gruppo. Attacca naturalmente prima coloro i quali si trovano su di esso, poi coloro che lo sorvolano, poi quelli che si trovano sull'ingresso. Se non può attaccare nessuno che si trovi nell'area rossa, sebbene inseguirà i personaggi che lasciano la stanza con lenta, inesorabile pazienza. La freccia di quarzo è una delle chiavi per le stanze 13, 16, 19 e 22.

Protoplasma nero: CA 6; FM 6; DV 10; pf 80; THAC0 1; N° ATT. 1; Danni 3d8 (tocco); AS corrosione (dissolve carne, legno e metallo); DS immune a acido, freddo e veleno, *fulmine* egli attacchi fisici lo dividono in due (ogni protoplasma più piccolo fa danno intero); PD fuoco e *dardo incantato* causano danni normali; T G; ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 2.000.

22. Fatto di Specchi

Le pareti, il pavimento e il soffitto di questa stanza sono ricoperti di specchi. La forma e le dimensioni della stanza non possono essere determinate a causa della confusione di immagini. La stanza sembra vuota.

Vicino al centro della stanza c'è un baule di fatto di specchi. Ogni personaggio che passa 1 round a cercare ha 1 probabilità su 6 di individuarlo (2 su 6 per un elfo). La mera individuazione del baule non aiuta i personaggi a trovarli, comunque, in quanto gli specchi creano una tale confusione nella visuale da rendere impossibile determinare la sua esatta locazione senza l'uso di un incantesimo *visione del vero* o di una qualche magia simile. Il miglior modo per trovarlo è quello di cercare attentamente la stanza toccando in giro. Naturalmente, è anche possibile per un personaggio che cammini semplicemente per la stanza, di imbattersi casualmente nel baule, anche senza sapere della sua esistenza.

Il baule è sia chiuso a chiave che protetto da trappola; mentre gli specchi che lo ricoprono sono intatti ogni tentativo di



Il Santuario Interno



Scoprire/Rimuovere Trappole subisce una penalità del -25%. La trappola, se non disinnescata, eietta una punta di metallo (1d10 punti-ferita) imbevuto di una droga che causa *confusione* se non si supera un tiro-salvezza contro Veleno. All'interno del baule c'è un *anello dell'invisibilità* (in realtà un *anello della contraddizione*), un paio di *bracciali dell'indifeso*, 2.500 monete di rame e 5 gemme il cui valore sembra molto alto, ma una prova di Valutare eseguita con successo rivela la essere imitazioni senza valore.

Il vero tesoro della stanza è nascosto dietro gli specchi che formano false pareti a nord-est e sud-ovest. Gli specchi possono facilmente essere rotti per rivelare queste due piccole stanze triangolari. La stanza nord-est contiene un piccolo gruzzolo d'oro e tesori: 300 mo, una piccola statuina di quarzo che sembra un furetto (in effetti una *statuina dal potere meraviglioso*), una *bacchetta delle meraviglie* con 12 cariche (la parola d'ordine, "Balo," è incisa sul fianco) e una piccola asta di mithral che è parte della Chiave del Caos.

Quando posta sul terreno, la statuina diventa un furetto di taglia normale. Questo furetto è insolitamente intelligente e può comunicare in Comune. Ha CA 5, con 3 pf, una THAC0 20 e un morso che infligge 1d2 punti-ferita. Il furetto ha anche abilità da ladro: Muoversi Silenziosamente 100%, Nascondersi nelle Ombre 95%, Svuotare tasche 70%. Lo rende un eccellente esploratore (MV 12). Il furetto può essere usato 6 ore al giorno fino a 3 volte a settimana.

La stanza sud-ovest contiene un amuleto che brilla di una soffice luce bianca. L'amuleto è in realtà un agathinon, un potente essere del bene proveniente dai Piani Superiori che ha assunto la forma di amuleto per aiutare gli eroi votati a fermare il diffondersi del Caos. Qualsiasi personaggio malvagio che tocchi l'amuleto subisce 1d12 punti-ferita (nessun tiro-salvezza). L'agathinon parla tramite una meravigliosa voce musicale udita solo dal suo portatore, rivelando l'amicizia dell'amuleto e i poteri; può *individuare il male*, scacciare ei non morti (come un chierico di 6° livello) e può lanciare i seguenti incantesimi (ognuno 1 volta al giorno, come un chierico di 6° livello): *cura ferite leggere*, *protezione dal male* e *riparo*. L'agathinon rimane con i personaggi fino alla distruzione del Santuario, dopo il quale assumerà la sua forma naturale, si congratulerà con gli eroi e tornerà nel suo piano. Gli agathinon sono pienamente descritti (sotto "Aasimon") nell'Appendice nel *Manuale dei Mostri di PLANESCAPE™*.

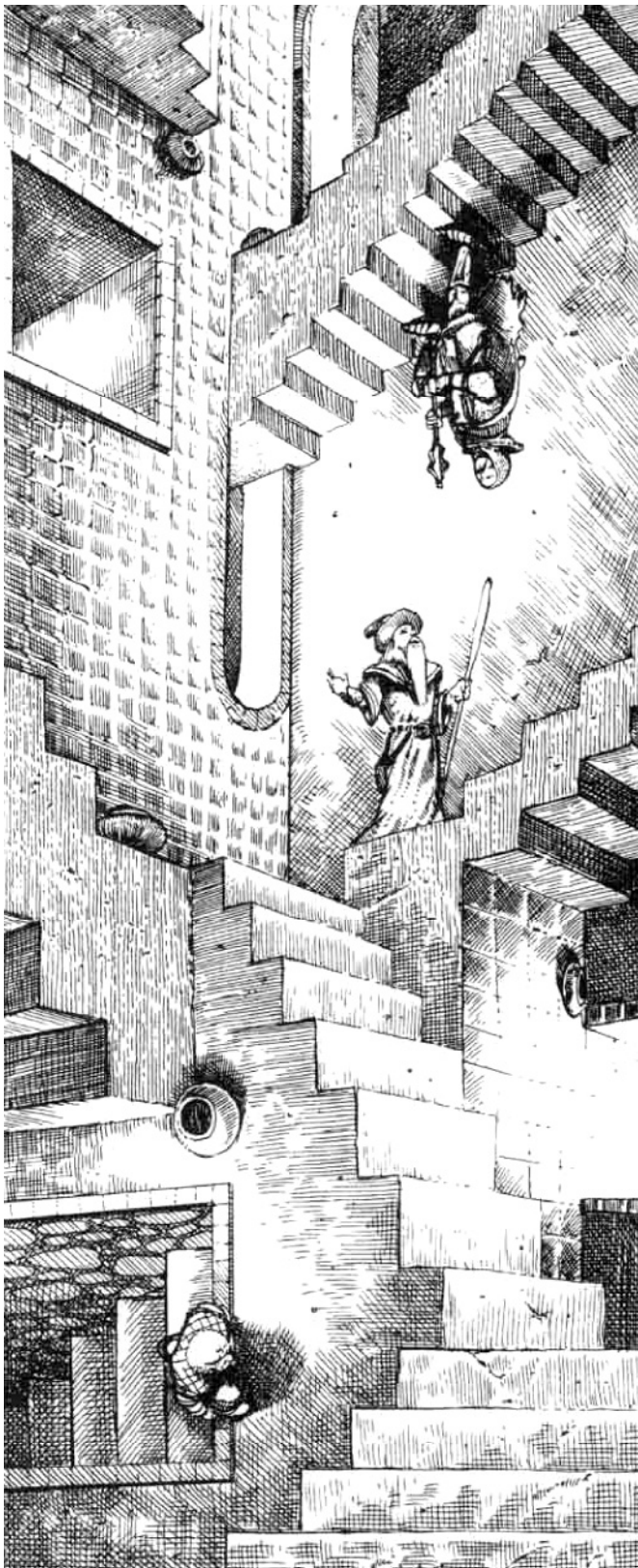
23. La Discesa

La statua in quest'area è esattamente uguale alle altre tre che si trovano in nicchie simili agli altri tre punti cardinali. Tuttavia, è in realtà un golem di pietra e si anima per attaccare chiunque cerchi di passare dietro di esso. Vedi pagina 00 per le statistiche del golem.

I personaggi che sconfiggono il golem ed esaminano la nicchia troveranno il Segno del Caos inciso sulla parete interna

dell'alcova; questo dovrebbe servire come modello per assemblare la Chiave del Caos, una volta raccolte tutte le componenti. Se si tocca il segno la parete dell'alcova scivola di lato, rivelando il passaggio al di là. Alla fine del passaggio c'è un altro Segno del Caos, esattamente delle dimensioni della Chiave del Caos assemblata, inciso sul pavimento. Il solo modo di accedere al livello inferiore del Santuario è di porre la Chiave del Caos nella sua sede. Se i personaggi lo fanno, la Chiave si fonde con il Segno e i due cominciano a girare in uno strano schema inquietante (i personaggi che falliscono un tiro-salvezza contro Incantesimi subiscono gli effetti di un incantesimo *trama ipnotica*). Il Segno cresce sempre più grande, riempiendo l'intera estremità del corridoio. Poi sembra farsi da parte, rivelando una scala a chiocciola sul pavimento. I personaggi che desiderano raggiungere il livello inferiore devono discendere questa scala intricata uno alla volta (quelli che cercano di tenersi insieme con corde o tenendosi l'un l'altro verranno presto divisi).

Il viaggio lungo la Scala del Caos è un viaggio bizzarro e sconvolgente dove i personaggi perdono il senso dell'orientamento-è come camminare all'interno di un panorama di Escher. Tutti i personaggi che tentano di passare si ritroveranno a entrare nella Stanza dei Signori del Caos (area 26) nel livello inferiore. Siccome il viaggio è così destabilizzante, tutti i personaggi devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non subire gli effetti di un incantesimo *caos*. I personaggi Legali subiscono una penalità di -4 al loro tiro-salvezza; i personaggi Caotici ottengono un bonus di +4. Inoltre, l'allineamento dei personaggi potrebbe slittare durante tutto il tempo in cui si trovano nel Santuario. Coloro che falliscono un secondo tiro-salvezza (senza modificatori) subiranno uno slittamento di allineamento verso il Caos: quindi i personaggi Legali diventano Neutrali, i Neutrali diventano Caotici e i Caotici slittano verso il Caotico Neutrale. Non solo, i personaggi che erano già Caotici troveranno difficile resistere alla ostante voce silenziosa che li esorta a dedicarsi, anima e corpo, ai Signori del Caos.



I personaggi che discendono con successo le Scale del Caos si ritroveranno a entrare in un vestibolo di pietra scura.

Alle fine, senza preavviso arrivate alla fine della bizzarra scalinata, mettendo il piede all'improvviso sulla solida pietra. Quando la mente vi si schiarisce, potete vedere di trovarvi in un vestibolo di pietra scura. Non c'è segno delle scale che avete appena lasciato. Tre metri più avanti su entrambe i lati ci sono delle porte di legno, rese scure dall'invecchiamento ma molto spesse. Più avanti ancora nella sala vedete una tenue luce multicolore che sembra essere emanata dalle pareti stesse. UN freddo ultraterreno riempie l'aria.

Qualsiasi paladino o sacerdote di allineamento Legale si sentono molto a disagio, come se una malvagia o Caotica presenza permei la pietra stessa di questo luogo. L'ultimo personaggio che discende la scala trova la Chiave del Caos nella sua tasca, sebbene possa non notarlo per il momento.

24. Stanza del Miraggio di Fuoco

Se i personaggi ascoltano questa porta, non sentiranno nulla. La porta non è né chiusa a chiave e né protetta da trappola. C'è, tuttavia, un incantesimo lanciato sulla stanza la di là che si attiva quando la porta viene aperta.

Diversamente dal freddo vestibolo, l'aria in questo luogo è calda vi brucia le narici. Fiamme avvampano verso l'alto da una piccola pozza di lava si spargono per tutta la caverna. Geyser di fango caldo eruttano di tanto in tanto, rilasciando un puzzo sulfureo nell'aria. Vapori s'innalzano dal pavimento di questo inferno. Un piccolo sentiero, largo circa 60 cm, può essere appena intravisto attraverso i vapori mentre i snoda fra le pozze di lava. Conduce ad una porta d'oro a circa 27 metri di distanza; la porta scintilla nel calore soffocante.

I geyser di lava e vapore sono tutti un'illusione creata da un incantesimo *miraggio* che nasconde la nuda pietra della stanza. Solo il sentiero è reale, tessendo la sua strada la di sopra del vero pavimento 9 metri più sotto, ma l'illusione nasconde un'interruzione di 3 metri del camminamento sopraelevato. Gli scheletri di creature giacciono sul pavimento, impalati sulle molte stalagmiti affilate disseminate sul terreno. Qualsiasi personaggio che esca dal camminamento o che cada per controllare trappola in avanscoperta, cade a piombo facendosi 3d10 punti-ferita (per i loro compagni, sembra che il personaggio venga inghiottito dal fango o scompaia all'interno di fiamme e fumo). Nota che l'illusione appare reale per tutti i sensi e quindi è veramente difficile non crederci. Come il resto della stanza, la porta d'oro è un'illusione; dietro di essa non c'è altro che nuda pietra.

25. Il Custode della Sala

Se un ladro o un bardo ascoltano la porta di questa stanza, sentiranno uno strano ronzio che sembra come uno strano tipo di musica.



La porta si apre su una scena alquanto strana. Un uomo anziano e avvizzito siede ad una scrivania di legno nero, intento a scrivere. Centinaia di insetti riempiono la stanza, molti di loro ronzando e cinguettio in una strana armonia meravigliosa. La luce della stanza è fornita dagli scarabei che strisciano sul pavimento, la loro addome brilla di un rosso fuoco. Centinaia di tomi e pergamene giacciono sparse sul pavimento, sulle pareti sono scritte annotazioni in qualche sconosciuto linguaggio. Accanto alla scrivania c'è un grande barile. Dal barile fuoriesce un tubo connesso alla penna che impugna l'uomo anziano. Non sembra notare il gruppo quando entra e continua a scrivere, fermandosi occasionalmente giusto il tempo per afferrare un insetto e ficcarselo in bocca. Il rumore emesso mentre morde il carapace chitinoso degli insetti vi fa rivoltare lo stomaco.

Quando entrate, alza lo sguardo e dice, "E' così tanto, così tanto che non ricevo visite. Di questi tempi, poche persone cercano consiglio da colui che è saggio. Quasi nemmeno ricordo l'ultimo che ha chiesto il favore della Sala. Ah, ma dimentico le buone maniere. Sono Asaru, il Custode della Sala. Chi siete voi e cosa cercate?"

Se i personaggi individuano il male, ogni cosa in questa stanza irradia malvagità, eccetto che per il vecchio uomo. Se lo minacciano, attaccherà (vedi sotto). Tuttavia, se continuano a parlare con lui, fai riferimento ai paragrafi seguenti.

Asaru è molto contento di avere visite. Se i personaggi gli dicono di essere qui per distruggere il Santuario, non gli crederà e dirà qualcosa per sdrammatizzare tipo "Sì, sì, sicuro, ha ha." Se qualcuno gli chiede qualcosa riguardo il corridoio e le statue all'esterno, dirà che i grandi eroi del Caos vennero qui per ottenere le armi del potere dai Signori del Caos; qui, ad un supplicante, possono essere garantiti beni al di là di qualsiasi immaginazione. Se il gruppo gli chiede di accompagnarlo egli rifiuta ("No, no. Troppo occupato. Scribacchiare, scribacchiare, scribacchiare tutto il tempo, eh?"). Se qualcuno fa domande riguardo gli scritti, rimane alquanto compiaciuto:

"Cose, Scrivo cose. Cose meravigliose. Cose orrende. Cose sconvolgenti che nessuno ha mai conosciuto o voluto sapere. Scrivo del futuro e del passato, dei quando e dei dove e degli adesso. Cose non viste e non sentite e non immaginate, questo è ciò che scrivo."

Il DM dovrebbe sentirsi libero di far cominciare a recitare vari lavori di sua composizione (*La Guerra Sanguinosa: Un Resoconto Imparziale*; *Legge: A Che Cosa Serve? [Assolutamente a Nulla]*; *Perché il Paladino Attraversa la Strada? e altre cosette*; *In Elogio del Santo Caos*; *101 Cose Da Fare Con Avventurieri Morti*). Chiunque cerchi di leggere gli scritti di Asaru scoprirà che sono in un linguaggio sconosciuto che continua a cambiare ed a spostarsi; coloro che lo studiano mediante la capacità Lettura dei Linguaggi o un lettura del magico diventano *confusi* per 1d6 round e devono superare un tiro-salvezza contro Morte Magica per non convertirsi al Caotico Neutrale all'istante. Solo i personaggi che sono CN possono leggere gli scritti senza danni.

Se i personaggi interrogano Asaru riguardo il Santuario, scopriranno che le sue informazioni sono completamente sorpassate; non sa nemmeno che è stato distrutto ed affondato, nemmeno che ora è riemerso dalle acque del lago. Se lo pressano per avere informazioni, diventa stizzoso e dice, "Andate via, non voglio parlare più con voi." Se il gruppo continua a stressarlo dopo il suo avvertimento, comincia declamare:

"Gliel'ho detto. Non gliel'ho detto? Ma non ascolterebbero, vero? No, non ascolterebbero ed ora è troppo tardi. Non vogliamo fargli del male; pensavamo fossero gentili e noi siamo così soli. Ma ci hanno infastidito e ora è troppo tardi. Siamo spiacenti, ma vi abbiamo avvisato." Mentre parla, Asaru comincia a scuotersi e la sua voce diventa profonda fino a diventare un basso gracidio. La sua pelle si spacca lungo la schiena e ed emerge una grossa creatura verde simile ad una rana.

Se i personaggi attaccano, vinceranno automaticamente l'iniziativa. Asaru è uno slaad verde trasformato per sembrare umano. Attacca con feroce violenza bestiale, aiutato dagli insetti che sciamano verso i personaggi (trattati come un incantesimo *piaga degli insetti*). Poi i 10 scarabei di fuoco si affrettano negli angoli e sotto i mobili e le carte, combattendo solo se attaccati.

Scarabeo di fuoco (10): CA 4; FM 12; DV 1+2; pf 10x2, 9x3, 7x2, 6, 5x2; THAC0 19; N° ATT. 1; Danni 2d4 (mandibole); T P (65 cm); ML Risoluto (12); Int. Non- (0); AL N; PE 35 ognuno.

Asaru, slaad verde filosofo: CA 0; FM 9; DV 9+5; pf 64; THAC0 11; N° ATT. 3; Danni 1d6+2/1d6+2/2d8 (artiglio/artiglio/morso); AS poteri simili ad incantesimi (vedi sotto); DS immune alle armi non magiche; RM 50%; T G (2,1 m); ML Elite (14); Int. Normale (10); AL CN; PE 11.000. Abilità speciali (ognuna 1v/g): *buio nel raggio di 4,5 m, palla di fuoco ad effetto ritardato, individuazione dell'invisibile, individuazione del magico, ESP, paura, localizzare un oggetto, creare fiamme, telecinesi.* Equipaggiamento Speciale: *anello accumula-incantesimi (porta dimensionale)*

Se lo slaad sta per avere la peggio in mischia, sbraccia (il che dovrebbe dare ai personaggi un'idea che sta accadendo qualcosa) e lancia la *palla di fuoco ad effetto ritardato*. Tutti gli insetti si affrettano fuori dalla stanza (un altro indizio per chi osserva) mentre lo slaad usa l'anello magico per fuggire in salvo. I personaggi avranno 5 round per uscire dalla stanza prima di essere avvolti dalle fiamme magiche.

Lo slaad venne qui molto tempo fa nella speranza di fare la cronaca della trasformazione di questo mondo al servizio del Caos da parte del Santuario. Se i personaggi lasciano Asaru da solo prima della sua metamorfosi di nuovo in slaad, egli li ignorerà. Una volta in forma di slaad, tuttavia, li seguirà per assicurarsi che non danneggino il Santuario, se necessario attaccando per impedirglielo. Il suo tesoro si trova in un sacco sotto al scrivania nella stanza. I personaggi dovrebbero avere il tempo di prendere il sacco ed andarsene prima che la *palla di fuoco ad effetto ritardato* si attivi. Comunque, se si fermano a cercare la stanza (cercando porte segrete o cassetti nascosti, scartabellare fra le pergamene, ecc.) verranno colti dall'esplosione. Il sacco contiene 150 mo, 239 mp, 5 gemme (valore 30 mo ognuna), un *anello di resistenza al fuoco*, una *pozione di invulnerabilità* (sembra un liquido grigio-argento con odore metallico), uno *scarabeo di protezione* con 5 cariche rimaste e una *pietra portafortuna* in forma di un rubino leggermente luminescente (bonus +1/+5% a tutti i tiri-salvezza e le prove a tutti coloro con componente Caotica nel proprio allineamento; non ha effetto sui personaggi Neutrali puri e impone una penalità di -1/-5% a tutti i personaggi Legali).

26. Sala dei Signori Oscuri

Questo lungo corridoio è davvero strano. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono fatti di un materiale simile al quarzo che emette una strana luce scintillante. Quando vi addentrate nella stanza, le pareti cominciano a cantare-un ululato innaturale che sembra uscire e d entrare dal vostro livello di udito. Vi sentite come se foste in grado di vedere o gustare lo strano suono.

Il quarzo staccato dalle pareti perde il suo scintillio; qualsiasi colpo contro la parete la fa lamentare così forte che il suono danneggia realmente chiunque non sia protetto da un *silenziamento magico* (1d4+1 punti-ferita per round per 1d6 round, dopo il quale il lamento cessa ameno che la parete non venga colpita

di nuovo). La canzone sovranaturale è un inno di devozione al Caos. I personaggi non Caotici devono superare un tiro-salvezza ogni turno in cui si trovano in questo corridoio per evitare di essere *confusi* (come per l'incantesimo) per 1 turno dalla musica; i personaggi e le creature Legali subiscono una penalità di -2 al tiro-salvezza. Le creature ed i personaggi Caotici ottengono automaticamente un bonus di +2 a tutti i loro tiri per 1 round ogni turno (tira causalmente per determinare quale round questo ha effetto). I personaggi che si tappano le orecchie non necessitano del tiro-salvezza, ma il DM trarrà molto divertimento dal fatto che i personaggi non potranno più comunicare.

Tre round dopo che i personaggi hanno attaccato la parete, o dopo che abbiano cominciato ad esplorare il corridoio, i PG vengono attaccati da tre scimmie alate alte 2,4 metri. Un appare proprio davanti al personaggio in prima fila, una attacca da sopra e la terza vola radente da dietro. Le creature parlano in rime sibilanti; se una di loro fallisce la rima, le altre due si inferociscono per questo (ma non si distraggono sufficientemente da ignorare il combattimento). Se i personaggi mostrano il Segno del Caos, le scimmie alate si ritirano e chiedono sei personaggi siano delle divinità, i Signori del Caos in persona, i loro "grandiosi creatori" in una delle loro forme. I personaggi astuti che si fingeranno tali avranno presto le creature in ginocchio, ad inchinarsi umilmente davanti a loro. Le scimmie alate si offriranno di accompagnare i personaggi ovunque, il che potrebbe creare una sorprendente situazione: Nota che un passo falso da parte dei personaggi-per esempio, chiedere alle creature di attaccare uno dei seguaci del Caos-farà realizzare alle scimmie alate che questi non sono i Signori del Caos e tenteranno di portarsi via un odi questi falsi dei."

Scimmia alata (3): CA 4; FM 6, Vo 18 (C); DV 9; pf 53, 51, 59; THAC0 11; N° ATT. 2; Danni 1d12/1d12 (artiglio/artiglio); AS se colpiscono entrambe gli artigli, lacerano per 1d8 pf ulteriori e può mordere infliggendo 1d4+1 pf (il morso richiede un tiro per colpire); DS non può essere sorpresa, immune alla paura; RM 60%; T G (2,4 m); ML Campione (16); Int. Poca (5, 6, 7); AL CN; PE 3.000 ognuno.

Una volta che i personaggi avranno gestito le scimmie alate e si saranno abituati alla confusione della luce e del suono, vedranno una figura in fondo alla sala, 36 metri da dove sono entrati la prima volta. Le alcove si trovano ai due lati della sala. Un'ispezione ravvicinata mostra che ognuna contiene una statua di fattura squisita. Un esame ancora più ravvicinato rivela che ogni statua sembra essere stata scolpita da un singolo blocco di pietra. Entrambe sono un favoloso tesoro di per sé e ogni statua è descritta individualmente più avanti. Queste statue furono create dai Signori del Caos; ognuna a propria immagine e somiglianza (o, piuttosto, in una delle immagini favorite dai Signori del Caos). Se distrutte, si riformano 26 ore dopo (qualsiasi pezzo portato via si dissolve e scompare). Le statue fanno da guardia ai portali delle stanze al di là; ogni stanza può essere raggiunta solo adempiendo alla richiesta della





statua. Sconfiggere la statua non attiva il cancello, anzi lo sigillano, e gli spazi extra-dimensionali dietro i portali non possono essere raggiunti da un *passapareti*, *porta dimensionale*, *teletrasporto* o magie simili minori.

A. Shiv

Questa statua, ricavata da un singolo blocco di ambra, ritrae una creatura fra le più orride. Alta approssimativamente 3 metri, il suo corpo è scheletrico e solo vagamente umano; macchie di carne marcia pendono dal torso. Le braccia di questa bestia terminano con orribili mani artigliate. La testa della cosa è il teschio di un grande cervo con le corna ampie 90 cm; dalla bocca ringhiante si protendono zanne lunghe 8 cm. Ripiegate dietro la schiena si possono intravedere un paio di ali da pipistrello. La statua irradia una pallida luce gialla.

Questa statua è fortemente magica. Se il gruppo cerca di danneggiare la statua, questa attacca. Se i personaggi camminano semplicemente lungo il corridoio e passano davanti alla statua, questa allunga un braccio per fermarli, animandosi ed attaccando se non si fermano. Altrimenti, quando chiunque si ferma davanti ad essa la testa di gira leggermente e si inclina per guardare i personaggi. Con voce lenta e greve chiede chi siano i supplicanti, perché sono qui e come va la diffusione del Caos. Se i personaggi mentono, la statua sa che essi non sono del Caos ed attacca.

Statua di Shiv il Signore del Caos: CA -2; FM 15; DV 10; pf 75; THAC0 11; N° ATT. 2; Danni 1d8/1d8 (artiglio/artiglio); AS ogni colpo a segno causa una malattia identica a quella della mummia sulla vittima; DS immune alle armi con incantamento inferiore a +2, ignora tutti gli altri incantesimi eccetto come indicato; PD rallentato 2d6 round *roccia in fango*, *pietra in carne* nega tutte le sue immunità ai danni da incantesimi per 1 round; RM 50%; T G (3 m); ML Impavido (20); Int. Ecc. le (167); AL CN; PE 8.000. La statua ha un valore di 9.000 ma è molto ingombrante e ci vuole l'intero gruppo per trasportarla.

Se uno del gruppo si avvicina entro 1,5 metri dalla statua o gli chiede cosa ci stia facendo qui, essa dirà, "La mia forma è il Cuore dell'Oscurità, chiamata Shiv. Sono a immagine di Colui che è il Signore della Pestilenza, la decomposizione e la corruzione della carne. Sono l'immagine di Shiv, Dispensatore d'Esanimità. Io, che sono signore di tutto questo, desidero un sacrificio. Voi, che deste il dono della morte a così tanti, avete trovato favore ai Miei occhi. Offrite volontariamente un pegno della vostra devozione, e io vi darò una dimostrazione di potere per rendere forte la Vostra causa." Se qualcuno dà un corpo alla statua (una delle scimmie alata andranno benissimo), la statua allunga le braccia abbassandosi, prende il corpo, apre la sua bocca enormemente e lo ingoia per intero. Poi parla di nuovo, "il sacrificio è stato dato, così sarà il premio. Entrate nell'alcova e siate ricompensati, oh colpevoli." Se qualcuno entra

nell'alcova, la statua scompare, lasciando solo una sagoma luminosa. Se qualcuno entra nella sagoma verrà trasportato nella stanza 27. Può entrare un qualsiasi numero di persone attraverso il cancello, no solo colui che ha eseguito il sacrificio. Vedi la stanza 27 per maggiori dettagli riguardo il "premio."

B. Il Signore della Notte

Questa statua è scolpita da un unico blocco di pietra verde. La figura che rappresenta è piuttosto strana: un umanoide alto 1,8 metri con il fiso completamente senza fattezze. La statua irradia una tenue aura giallo-verde e sembra spostarsi e tremolare senza in effetti muoversi.

Se qualcuno si avvicina a meno di 1,5 metri dalla statua, una voce melodiosa ma sussurrata colma la sua testa, "Benvenuto, mortale. Sono l'immagine del Signore della Notte, il Senza Nome, il Non Visto, il Silenzioso, Signore dei pipistrelli e degli insetti e dei gatti. Sono il padrone di tutto ciò che attende nell'oscurità e fa vivere le paure degli altri. Sono il portatore di sogni, Signore dell'Incubo. Mi nutro dei pensieri degli altri. Io, che sono il padrone di tutto questo, desidero un sacrificio. Offrimi volontariamente questo pegno del tuo amore per Me, e ti darò un segno del potere per renderti forte nella Nostra causa." Se qualcuno si avvicina alla statua, essa allunga le braccia, afferra al su testa, che comincia a pulsare leggermente. Quel personaggio comincerà a sentirsi con men pensieri alla perdita di 1d4 punti di Intelligenza e di Saggezza (tira per ognuno).

La statua poi parla di nuovo, "In quanto il sacrificio è stato dato, così sarà il premio. Entra nell'alcova e sii ricompensato." Se qualcuno entra nell'alcova, la statua scompare, lasciando solo una sagoma luminosa. Se qualcuno entra nella sagoma verrà trasportato nella stanza 28. Può entrare un qualsiasi numero di persone attraverso il cancello, no solo colui che ha eseguito il sacrificio. Vedi la stanza 28 per maggiori dettagli riguardo il "premio."

I personaggi che desiderano conversare con la statua possono farlo. Essa conosce le paure più profonde ed i desideri di ognuno e può ricordare qualsiasi sogno che un personaggio ha avuto; i personaggi che ricordano tali incubi devono superare un tiro-salvezza contro Morte Magica (con penalità -4 per personaggi Legali) o subire gli effetti di un incantesimo *paura*. Perfino più sconcertante, assume il viso di chiunque gli stia parlando, cambiando di viso in viso istantaneamente a seconda della persona a cui si sta. I personaggi che cerchino di passare senza pagare il corretto omaggio vengono puniti per la mancanza di deferenza; si rivolge verso ognuno che ha mancato rispetto, e poi gli fa rivivere il suo peggior incubo. Il DM dovrebbe improvvisare ogni incubo specifico basandosi sulla storia passata del personaggio (usando i classici come quello di amici che si trasformano in mostri, cadere senza essere capaci di svegliarsi e correre al rallentatore mentre si avvicina velocemente una cosa orribile).

Statua del Signore della Notte: CA -1; FM 15; DV 10; pf 70; THAC0 11; N° ATT. 2; Danni 1d10 + speciale (tocco); AS il tocco risucchia 1d4 punti sia di Intelligenza che di Saggezza (tira separatamente per ognuno-i punti persi possono essere recuperati da *restaurare*, *desiderio minore* o *desiderio*; chiunque venga ridotto ad un punteggio di zero, muore); DS immune alle armi con incantamento inferiore a +3, immune a molti degli incantesimi; PD può essere influenzato solo dalle illusioni; RM 50%; T M (1,8 m); ML Impavido (20); Int. Geniale (17); AL CN; PE 9.000. La statua è fatta di crisoprasio ed ha un valore di 65.000 mo.

C. Erok, Signore delle Sette Oscurità

La statua in questa alcova p ricavata da un singolo blocco di smeraldo. Perfino più bella della pietra preziosa, tuttavia, è la figura scolpita in essa: un uomo slanciato, bello e sovrannaturalmente piacente. Le sue mani poggiano neglimenti sull'elsa di uno spadone, fatto apparentemente di adamantite, tenuta con la punta in basso davanti a lui. La statua e la spada brillano di una tenue luce rossa.

Se qualcuno si avvicina alla statua entro 1,5 metri, una voce meravigliosa quanto l'immagine riempie la sua mente: "Benvenuto, figliolo. Sono a immagine del Signore Erok il Bello, Signore delle Sette Oscurità, Duca dei Più Alti Inferi, Capo fra i Signori del Caos, richiedo un sacrificio da voi, Miei amati seguaci. Dammi ciò che chiedo e riceverai il potere più glorioso. In cambio di un'anima, una tale piccola e insignificante richiesta, ti darò un talismano di tale potere che mai hai conosciuto. Consacra a Me l'anima e ricevi un dono ancora più glorioso." Se qualcuno poi si avvicina alla statua, essa allunga le braccia verso il personaggio, gli prende la testa fra le manie bacia il personaggio sulla fronte. Sia la statua che il personaggio brillano una luce rossa e il personaggio ha le vertigini e sviene (si risveglia dopo 2 round). Quel personaggio non proietta più ombra e né si riflette in uno specchio. Inoltre, non potrà più beneficiare degli incantesimi *rianimare i morti*, *resurrezione* o *reincarnazione*. La statua rilascia il personaggio, sorride e intona, "In quanto il sacrificio è stato offerto, così sarà il premio." Poi si dissolve gradualmente lasciando solo la sagoma rossa. Se un personaggio entra nella sagoma verrà trasportato nella stanza 29. Può essere trasportato un qualsiasi numero di personaggi in questo modo. Vedi la stanza 29 per ulteriori dettagli sul "premio."

Dovessero i personaggi ignorare la statua e camminarci semplicemente oltre, essa punisce la loro disattenzione lanciando un incantesimo *dito della morte* ai primi tre trasgressori.

Statua di Erok: CA -4; FM 15; DV 12; pf 65; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 1d10+9 (spadone) o 1d6+10 (schiaffo); AS risucchio dell'anima, *dito della morte* (3v/g); DS immune alle armi con incantamento inferiore a +4, immune alla magia che controlla la mente o che risucchia la vita; RM 70%; T M (1,6 m); ML Impavido (20); Int. Geniale (20); AL CN; PE 9.000. La statua di

smeraldo vale 100.000 mo, ma è molto scomoda da portare e ci vorranno diverse persone per farlo.

D. Kara, la Viaggiatrice

Questa statua è fatta scolpendola da un singolo blocco di zaffiro blu scuro che brilla con un'aura blu-nera. La statua è quella di una donna molto, molto bella, alta solo 1.5 metri e coi capelli scuri, sopracciglia arcate ed un sorriso seduttivo che da un indizio di denti graziosi. Attorno al collo c'è un medaglione della forma di una stella a cinque punte capovolta.

Se qualcuno si avvicina alla statua entro 1,5 metri, essa parla. "Benvenuto, beneamato. Sono l'immagine di Kara la Viaggiatrice, Padrona del Ciclo Eterno, Signora della Magia Nera. Il mio potere è quello della Vita stessa. Tutto ciò che vive sono Miei giocattoli e soggetti, di cui fare ciò che mi aggrada, perché senza di Me non esisterebbero. Vita alcuna ha significato a meno che non sia devota al Mio servizio. Vi donerò i miei favori, dovete voi essere mostrare devozione. In cambio di una vita umana, vi darò la chiave di grandi potere. Solo con una vita questo può essere fatto, beneamati, perché questa è la volontà di Kara." Se qualcuno acconsente a sacrificarsi per la statua, essa apre le braccia come per abbracciare il personaggio. Quando il personaggio si avvicina viene avvolto dalle braccia, poi sia la statua che il personaggio svaniscono alla vista, lasciandosi dietro solo una sagoma luminosa blu-nera. Qualsiasi personaggio che entri nella sagoma verrà trasportato nella stanza 30.

I personaggi che tentennano nel sacrificarsi o che semplicemente passano davanti alla statua, vengono salutati da Kara che cercherà di ingaggiarli in conversazione. Gli chiederà di poter essere trasformata in una creatura di carne per poter lasciare questo posto, dichiarando che per la vera natura del suo creatore essa stessa non può essere fatta per servire il Caos, ma è libera di scegliere le proprie azioni. Dovessero accettare la sua compagnia e lanciare gli incantesimi appropriati, assumerà un forma in carne ed ossa chiedendo di accompagnarli. Dovessero rifiutare, piangerà amaramente, vere lacrime umane scenderanno dagli occhi di pietra della statua. Se è in grado di convincerli, sarà devota al personaggio col Carisma più alto, dichiarando di dover stare entro 9 metri da una persona vivente per poter restare animata. Prometterà qualsiasi cosa, perfino di unirsi a loro nell'attacco contro il Santuario, per la possibilità di lasciare il proprio posto.

Statua di Kara la Viaggiatrice: CA -3; FM 18, Vo 15, Nu 15; DV 10; pf 70; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 2d10 (scarica elettrica) o 5d4 (*dardo incantato*); AS incantesimi (vedi sotto), risucchio di energia (il tocco risucchia 1d4 livelli se lo desidera); DS abilità innata *spell turning* (a volontà), abilità simili ad incantesimo (vedi sotto); PD vulnerabile ai propri incantesimi (vedi sotto); RM 50%; T M (1,5 m); ML Normale (10); Int. Geniale (18); AL CN; PE 12.000. **Abilità Speciali:** "Kara" può lanciare qualsiasi





incantesimo 1 volta per round, ma l'incantesimo ha effetto su di lei oltre che sulla vittima; può anche usare *intermittenza*, *porta dimensionale* e *teletrasporto senza errori* a volontà. La sua statua ha un valore di 110.000 mo ma ci vogliono almeno 2 persone per trasportarla (3 è meglio); Colore che rimangono contatto ravvicinato con essa deve superare un tiro-salvezza per non sviluppare una paranoia assassina che gli altri stiano cercando di rubargli, agendo in conseguenza a tale credenza alla prima opportunità sicura.

E. Arkady, il Mietitore

Questa statua è la più spaventosa delle cinque. Sembra essere stata scolpita in qualche modo da un singolo blocco di diamante e brilla di un'intensa aura nera. La statua è uno scheletro alto 2,4 m vestito di una nera veste voluminosa. Impugna una falce lunga 3 metri che sembra essere fatta di freddo ferro.

Se un qualsiasi essere vivente si avvicina a 3 metri dalla statua, i suoi occhi cominceranno a brillare di una luce rossa. Il Gran Sacerdote nella stanza 36 può ora vedere il gruppo attraverso questo incantesimo *occhi dello stregone* modificato e quindi verrà messo in guardia del loro arrivo. Diversamente da tutte le altre immagini dei Signori del Caos, questa qui non parla, ma semplicemente solleva la sua falce e attacca con velocità fulminea se qualcuno si avvicina a meno di 3 metri.

Statua di Arkady il Mietitore: CA -2; FM 18; DV 12; pf 90; THAC0 1; N° ATT. 3; Danni 2d6+6/2d6+6/1d6+6 (falce); AS freddo (chiunque sia colpito dalla falce deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere *rallentato* per il round successivo); DS immune alle armi normali, alle illusioni, alla magia che influenza la mente e a quella basata sul freddo; RM 50%; T M (alta 2,4 m ma scheletricamente sottile); ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL CN; PE 10.000.

Se Kara si trova con il gruppo, li aiuterà a combattere contro questa statua, dicendo che "non mi ha mai importato gran che" (come rappresentante della morte, Arkady è Contrario all'enfasi di Kara per la vita e la procreazione). Una volta sconfitta la statua si dissolve in polvere che turbinata minacciosamente sul posto, prendendo gradualmente la forma di un Segno del Caos sempre in continuo cambiamento che riempie gli ultimi tre metri del corridoio. I personaggi che entrano nella turbinante polvere di diamante subiscono 3d8 punti-ferita ogni round e devono superare una prova di Shock Corporeo per evitare di rimanere accecati e assordati. I personaggi possono evitare il combattimento con la statua interamente mostrando la Chiave del Caos, dopo il quale essa si gira e tocca con la falce il muro retrostante, che si apre scorrendo verso il basso per rivelare la stanza 31. Mostrando la Chiave del Caos alla polvere turbinante la farà depositare davanti alla parete di fondo che si aprirà.

27. Il Dono di Shiv

Passate attraverso il cancello giallo arrivando in una stanza colma di una pallida luce gialla. L'odore di decomposizione riempie l'aria- Le pareti sono ricoperte con immagini di umanoidi malati, i quali porgono tutti omaggio ad una mazza d'ambra intarsiata nella parete.

Se qualcuno tocca la mazza sulla parete, questa apparirà in mano sua. Se la persona non è un chierico, deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non perdere 1 punto di Forza e Costituzione al giorno fino a che non curato, morendo quando una delle caratteristiche arriva a zero. I chierici possono usare la mazza senza contrarre la malattia.

La mazza è un'arma intelligente di nome Typhus (Intelligenza 11, Ego 16, Allineamento CN); ogni volta che una delle sue funzionalità viene invocata, chi la impugna deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non slittare di un gradino verso l'allineamento della mazza. Typhus ha i poteri seguenti: il suo proprietario è immune a tutte le forme di malattia e la mazza automaticamente causa malattie con un colpo andato a segno. Può lanciare sia *nube assassina* (effetti del 10° livello) che *degenerare*, ognuno una volta al giorno (l'ultimo effetto richiede un tiro per colpire andato a segno). La mazza è un'arma +3 (danno 1d6+4) e incrementa l'abilità del proprietario di scacciare o comandare non morti. Per coloro che hanno già quest'abilità funziona come se fosse di un livello più alto; coloro che non ce l'hanno guadagnano questo potere fin tanto quanto tengono la mazza. Typhus chiede naturalmente al suo proprietario di scartare tutte le altre sue armi. Il nuovo proprietario non lascerà mai la mazza volontariamente, ma se viene separato accidentalmente o forzatamente, ritornerà gradualmente al suo allineamento naturale (il processo richiede diversi giorni, se non mesi).

Quando la mazza viene toccata, una voce profonda tuona, "Sei davvero degno, figlio del Caos. Vai ora e diffondi il Nostro potere." Se il gruppo resta nella stanza, non accade null'altro. Se il gruppo esce dalla stanza, il cancello si chiude dietro di loro, lasciando solo la statua (immobile).

28. Il Dono del Signore della Notte

Passate attraverso il cancello giallo-verde arrivando in una stanza che brilla di una debole luce giallo-verde. Delle ombre sono allineate lungo le pareti, muovendosi in un'onda senza fine come i riflessi di un qualche invisibile oceano notturno. Un nube copre l'intera stanza, rendendo l'intera scena simili ad un sogno e stranamente irreali. Un mantello nero carbone è appeso alla parete più distante.

Il mantello è utilizzabile solo dai ladri. Se qualcuno che non è un ladro prende il mantello, le ombre escono fuori dalle pareti e attaccano.

Ombre (10): CA 7; FM 12; DV 3+3; pf 20 ognuna; THAC0 17; N° ATT. 1; Danni 2d4+2 (tocco); AS il tocco risucchia 2 punti di Forza (per 2d8 turni); DS immune alle armi non magiche e al sonno, *charme*, *blocco* e incantesimi basati sul freddo; PD può essere scacciato; T M; ML Impavido (20); Int. Poca (5-7); AL CM; PE 420 ognuno. Nota che la strana luce in questa stanza rende le ombre visibili ma anche incrementa i danni causati dai loro attacchi raddoppiando quello delle ombre normali.

Se qualcuno che non è un ladro indossa il mantello deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non perdere metà dei suoi attuali punti-ferita per round, fermandosi solo quando il personaggio è ridotto a un singolo punto-ferita o quasi. Il mantello conferisce un bonus di -3 alla Classe d'Armatura, raddoppia la sua percentuale di Muoversi Silenziosamente (o conferisce quest'abilità ad un personaggio che non la possiede), gli permette di trasformarsi in un pipistrello o in un gatto (varietà comuni) una volta al giorno.

Una volta preso il mantello ed ogni ombra abbia attaccato è sconfitta, una voce melodiosa sussurra, "Ben fatto, bravo e fedele servitore. Prendi ora il *mantello dell'ombra* e vai, senza dimenticare di diffondere il Caos ovunque tu vada." Se il gruppo decide di restare nella stanza, non accade nient'altro. Una volta lasciata la stanza attraverso il cancello, il portale scompare, lasciando solo la statua.

29. Il Dono di Erok

Passate attraverso il cancello rosso ed entrate in una stanza che brilla di rosso. Le statue di due enormi demoni simili a rane si trovano sul lato più distante della stanza. Fra loro tengono una scatola di metallo nero, lunga 1,5 metri e larga 30 cm. La scatola è schiusa.

Quando qualcuno si avvicina entro 1,5 metri dalle statue, una di loro aprirà la scatola, rivelando una spada bastarda di adamantite che brilla di una tenue luce rossa. Se qualcuno che non sia un guerriero prende la spada, le statue si animano ed attaccano.

Statua Hezrou (2): CA -6; FM 12; DV 9; pf 65; THAC0 1; N° ATT. 3; Danni 1d6/1d6/4d4 (artiglio/artiglio/morso); AS stretta da orso (utilizzabile quando tutti e due gli artigli colpiscono la stessa vittima in un solo round, 2d4 punti-ferita per round, la vittima non può attaccare, il morso ha automaticamente successo contro un avversario nella stretta), puzzo (tiro-salvezza contro paralisi per non collassare per la nausea, penalità di -2 sul tiro per colpire e per l'iniziativa a coloro che superano il tiro-salvezza); DS immune alle armi con incantamento inferiore a +2, immune al veleno, al fuoco normale e all'elettricità, metà danni da attacchi basati sul freddo e dal fuoco magico, sensi acuti (non può essere sorpreso); PD il ferro freddo, le armi d'argento, l'acido e dardo incantato causano danno intero; RM 70%; T G (2,1 m); ML Fanatico (17); Int. Molta (14); AL CM; PE 14.000 ognuno. Abilità Speciali (a volontà, a meno che indicato diversamente): *animare*

gli oggetti, attirare insetti, bestemmia, bidimensionalità (3v/g), buio nel raggio di 4,5 m, creare fiamme, intermittenza, infravisione (36 m), muro di fuoco, protezione dai proiettili normali, teletrasporto senza errori. Nota che queste statue mancano dell'abilità *cancello* di un vero tanar'ri.

La spada è un'arma +3 con un'Intelligenza ed Ego di 20. Ha un allineamento Caotico Neutrale, e chiunque prenda la spada diventa Caotico Neutrale per tutto il tempo in cui è sfoderata. Lo scopo della spada è di sovvertire la Legge. Per arrivare a tal fine, al spada dà al suo proprietario un attacco aggiuntivo per round e l'abilità di individuare le creature Legali entro 60 metri. Contro avversari Legali, la spada diventa una *spada delle profonde ferite*; le ferite inferte dalla spada in questo modo possono essere curate solo da un chierico Caotico, non dal riposo e non da altra magia curativa. Una volta toccata, la spada non può più essere data o non ci si può sbarazzare in nessun modo se non con uno scaccia maledizioni pronunciato da un chierico Caotico o Neutrale Puro.

Una volta che la spada è stata presa e gli hezrou neutralizzati (se necessario), una ricca voce musicale intona "Ben fatto, oh degno. Sei stato trovato accettabile per impugnare la Spada dell'Entropia. Vai ora e distruggi tutto ciò che a Noi si oppone." Non avviene nessun altro incontro in questa stanza; quando il gruppo è pronto ad andarsene, il cancello si chiude dietro di loro, lasciando solo la statua compiaciuta di Erok.

Se Kara è con il gruppo (il che può essere, se se la fanno amica prima di confrontarsi con la statua di Erok), potrebbe aiutarli o mettendoli all'erta o nel combattimento con gli hezrou. Tuttavia, starà attenta a non entrare in mischia, si terrà invece indietro bombardando le statue con i suoi *dardi incantati*.

30. Il Dono di Kara

Siete circondati da un bagliore blu-nero che vi riempie di meraviglia. Poi cala per rivelare una stanza che brilla della stessa luce blu-nero. Una grande statua di ferro sul fondo della stanza porta un piccolo amuleto di zaffiro che sembra una stella a cinque punte rovesciata.

Questo amuleto è progettato per funzionare con i maghi; se qualcuno che non sia un mago cerca di prendere l'amuleto, il golem di ferro si anima ed attacca.

Golem di Ferro: CA 3; FM 6; DV 18; pf 80; THAC0 3; N° ATT. 1; Danni 4d10 (pugno); AS soffia gas velenoso ogni sette round; DS immune al veleno e alle armi con incantamento inferiore a +3, immune a molti incantesimi, ottiene 1 pf per DV da attacchi da fuoco magico; PD gli attacchi elettrici *rallentano* il golem per 3 round; T G (3,6 m); ML Impavido (20); Int. Non- (0); AL N; PE 13.000.

Qualsiasi non mago che indossi l'amuleto subirà gli effetti di un incantesimo *demenza precoce* (senza tiro-salvezza). Se un mago indossa l'amuleto, esso comincia a brillare di una soffice



Il Livello Inferiore

luce blu-nero. L'amuleto conferisce i seguenti poteri al suo indossatore: *individuazione del magico* (a volontà), *lettura del magico* (a volontà), *palla di fuoco* (12 DV, 1v/g), *teletrasporto senza errori* (1v/sett.) e una resistenza alla magia (50%).

Quando l'Amuleto del Potere è stato ottenuto, una voce femminile dirà "Ben fatto, beneamato. Le azioni trovano favore ai Miei occhi. Vai ora e diffondi la mia influenza nel mondo, perché dovete crescere valevoli del Mio pieno favore." Il brillio che riempie la stanza lentamente svanisce, e il personaggio si ritrova riportato indietro con il resto del gruppo nel corridoio.

31. Il Guardiano del Tempio Inferiore

La parete dietro il Mietitore scorre per rivelare un corridoio buio, ampio 3 metri e lungo 9 metri. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono fatti di un qualche tipo pietra nera come inchiostro che sembra assorbire tutte le luci che vi si proiettano. Una porta di ferro si trova sul lato più distante della stanza. Davanti c'è un orribile creatura demoniaca che sembra una sorta di rospo umanoide con ampie fauci dentate.

L'hezrou (vero tanar'ri) è in realtà un'illusione. Esegui i tiri-salvezza segretamente per i personaggi che cercano attivamente di non crederci. Coloro che accettano ciò che vedono cadranno probabilmente nelle pieghe di quello che è il vero pericolo, uno pseudopavimento che ricopre l'intero corridoio (non individuabile al 95%). Lo pseudo pavimento attacca appena quattro persone entrano nel corridoio.



Pseudopavimento: CA 3; FM 3; DV 12; pf 96; THAC0 9; N° ATT. 4; Danni speciale; AS la vittima avvolta subisce 4 pf + la Ca della vittima per round e soffoca in 6 round; DS immune agli attacchi basati sul calore e sul freddo, le vittime avvolte non possono lanciare incantesimi o usare armi più grandi di un pugnale; T E (9 m); ML Risoluto (12); Int. Molta (13); AL N; PE 3.000.

Se i personaggi cercano sotto lo pseudopavimento dopo averlo ucciso, troveranno il tesoro: 150 mp, 2 gemme del valore di 150 mo ognuna e un anello d'oro con uno zaffiro a forma di stella. L'anello è un anello di evocazione dei djinni con due cariche rimaste. Per attivare l'anello, questo deve essere indossato e si deve strofinare la pietra. Il djinni, Ali il Munifico, rimarrà per 1d8+1 round quando evocato o per il tempo sufficiente a compiere un compito specifico (come aprire una porta o aiutare il gruppo in battaglia).

Ali il Munifico, djinni dell'anello: CA 4; FM 9, Vo 24 (A); DV 7+3; pf 47; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 2d8 (scimitarra); AS turbine (1v/g, 2d6 punti-ferita per round); DS bonus di +4 sui tiri-salvezza contro i gas ed agli attacchi basati sull'aria, penalità -1 su tiro per colpire e danni da creature basate sull'aria; T G (3 m); ML Incostante (6); Int. Int.issimo (14); AL CB; PE 5.000.

Abilità Speciali: creare cibo, creare vino o acqua, creare legno, creare beni piccoli, creare metallo, creare illusioni (come mago di 20° livello), con componenti visibile udibili invisibilità, forma gassosa, vento bisbigliante.

La porta infondo al corridoio è chiusa a chiave ma non ha trappole.

32. La Stanza Girevole

La porta si apre per rivelare una stanza del diametro di 4,5 metri. La stanza è costruita con la stessa pietra nera del corridoio precedente. Un grande Segno del Caos è inciso nel pavimento della parete, estendendosi da parete a parete. Sembra pulsare di una debole luce cremisi.

Un round dopo l'ingresso dei personaggi nella stanza, il Segno del Caos prende vita e attacca come un octopus gigante. Ogni tentacolo attacca indipendentemente e deve essere ucciso individualmente.

Tentacolo del Caos (8): CA 5; FM 0; DV 8; pf 35 ognuno; THAC0 13; N° ATT. 1; Danni 1d12+1 (stritolamento); AS con un attacco eseguito con successo, un tentacolo afferra automaticamente la vittima causando 1d12+1 pf per round da quel momento in poi; DS il bersaglio bloccato ha il 25% di probabilità di colpire i tentacoli (tira separatamente per ogni braccio), immune alle magie che controllano la mente; PD immobile; T M (ogni braccio lungo 7,2 m, ma fino e gommoso); ML Impavido (19); Int. Semi (4); AL CN; PE 975 ognuno.

Quando tutti i tentacoli sono uccisi, il Segno del Caos si ritira cosicché quando l'ultimo tentacolo viene distrutto il Segno sarà ridotto a 4 m di diametro. Cessa di brillare quando tutti i bracci sono uccisi. Se in un qualsiasi momento la Chiave del Caos viene messa a contatto con il nodo centrale (sia prima che dopo che i tentacoli siano stati uccisi o durante la battaglia), entrambe

brilleranno di una strana luce nera. Se la chiave viene girata, la stanza ruota. I personaggi nella stanza non percepiranno la rotazione della stanza. Potrebbero però sentire un debole "click" ad ogni intervallo di 90° (90, 180, 270 e 360). Ogni click rappresenta la rotazione completa della stanza in una nuova posizione, di fronte ad un altro passaggio. Il DM dovrebbe tenere traccia sulla mappa dell'attuale orientamento. Nota, tuttavia, che la direzione di rotazione è casuale (tira qualsiasi dado: pari = orario, dispari = antiorario). Quindi se la Chiave viene rimossa e poi messa di nuovo a contatto con il nodo, la direzione potrebbe invertirsi, rendendo molto difficile per i personaggi gestire questa parte del dungeon. Una volta ruotata, la stanza resta nella sua nuova posizione finché la Chiave non viene usata per farla ruotare di nuovo. I tentacoli impiegano 13 ore per riformarsi e non attaccheranno se si rientra nella stanza nel frattempo.

33. Un Destino Acquoso

Questa sorta di corridoio termina con una porta di metallo. I personaggi che si fermano ad esaminare la porta prima di aprirla noteranno due cose: è fredda al tatto (non proprio insolito per un ambiente sotterraneo) e che i cardini sono dalla loro parte (cioè, che la porta si apre verso il corridoio, non nella stanza). La porta è chiusa a chiave, ma qualsiasi tentativo di scassinare la serratura ha automaticamente successo-un fatto che di per sé dovrebbe rendere sospettosi gli esperti scassinatori.

Se la porta viene aperta, chiunque si trovi nel corridoio verrà colpito da un muro d'acqua che irrompe dalla stanza al di là subendo 1d6 punti-ferita: La persona che ha aperto la porta deve superare un tiro-salvezza contro Pietrificazione con penalità -3 per non essere schiacciato dietro la porta subendo altri 1d6 punti-ferita. Tutti gli altri devono superare un tiro-salvezza senza penalità per non essere disequilibrati ed essere trasportati via dalla forza dell'acqua, venendo scaraventati contro le pietre del corridoio subendo 1d4 punti-ferita. La stanza oltre la porta è molto più alta del corridoio, cosicché l'intera sala verrà riempita fino al soffitto (3 metri) in 6 round; i personaggi con pozioni per respirare sott'acqua sono spronati ad usarle senza esitazioni. I personaggi che riescono a sfuggire in qualche modo alla forza dell'acqua troveranno dell'aria nella parte più alta della stanza 33, assumendo che siano in grado di volare o di levitare.

Una volta che la stanza sarà sommersa, tutto resta tranquillo per 1 round. Poi, si apre uno scarico nel pavimento della stanza 33. Rapidamente si forma un vortice; i personaggi con Forza inferiore a 15 vengono trascinati giù dalla corrente. A meno che non trovino qualcosa dove ancorarsi, la corrente li trascina contro lo scarico, dove il risucchio li tiene contro la griglia sul pavimento per i 6 round necessari all'acqua per fluire via. I personaggi che sopravvivono agli sbalottamenti dell'acqua e al pericolo di annegamento saranno davvero delusi nello scoprire che la stanza è un vicolo cieco, senza nessun tesoro. Ancora peggio, la trappola si riattiva automaticamente quando

la porta viene chiusa, così i personaggi che se ne vanno potrebbero involontariamente subire di immersioni multiple.

34. La Luce Misteriosa

La porta di questa stanza si apre per rivelare una grande nebbia che oscura tutto ciò che giace al di là. Una sfera di luce verde galleggia nella nebbia.

La stanza è una trappola mortale. La nebbia nasconde una fossa profonda 9 metri che ricopre l'intero pavimento eccetto per un bordo che fa da cornicione di 1,5 metri che gira attorno per tutta la stanza. La strana luce verde rimane sospesa al centro della stanza, cercando di attirare i visitatori ad entrare nella stanza oltre lo stretto cornicione. Chiunque cada nella fossa subisce 3d6 punti-ferita per la caduta. La palla di luce (in realtà un fuoco fatuo) si getta in basso per attaccare, vincendo automaticamente l'iniziativa contro il personaggio caduto.

Fuoco fatuo: CA -8; FM Vo 18 (A); DV 9; pf 52; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 1d8 (tocco); AS immune a tutti gli incantesimi tranne *protezione dal male*, *dardo incantato* e *labirinto*; T P (diametro 90 cm); ML Fanatico (17); Int. Eccez.le (16); AL CM; PE 3.000.

Il fondo della buca è coperto di ossa delle vittime del fuoco fatuo e anche di qualche tesoro: 1.000 mo, 240 mo, 3 gemme del valore di 75 mo ognuna, tre spade, 5 pugnali (dei quali uno è un *pugnale* +3), cinque corazze di maglia, e due corazze di cuoio (una dei quali è una *corazza di cuoio* +3). La nebbia nella stanza non può essere dispersa senza ricorrere a u qualche potente incantesimo come *controllare i venti*.

35. La Grande Scala

La porta si apre su una splendide scalinata scolpita che conduce ad una coppia di porte massicce riccamente elaborate, forgiate da un qualche tipo di splendente metallo nero. La grande testa di un drago sagomata in ognuna delle porte vi osserva minacciosamente. Le pareti della stanza sono incise con scene imponenti, la glorificazione dei Signori del Caos e di quel che sembrano quattro Campioni del Caos: una giovane donna in corazza di maglia che impugna uno spadone, un uomo di mezza età in una veste con indosso un diadema, un uomo molto brutto in corazza di piastre usando una mazza di grande effetto e un uomo piacente in corazza di piastre rossa con uno scettro di rubino. Tredici scalini di marmo nero conducono ad una porta a due ante.

Ogni scalino ha una trappola; un ladro che usi la sua abilità di Trovare Trappole ha la normale probabilità di identificarle, ma deve controllare ogni scalino (coloro che eseguono una sola ricerca scopriranno solo la trappola sul primo scalino). Le trappole sono le seguenti, in ordine ascendente:





1. Ponendo un qualsiasi peso su questo scalino fa risuonare un gong nella Stanza del Trono (stanza 36), allertando il Gran Sacerdote che degli intrusi o dei supplicanti sono alla sua porta.
2. Questa trappola spara 3 frecce dalla parete di destra alla prima persona che arriva sullo scalino; le frecce hanno THAC0 10 e causano 1d6+1 punti-ferita per colpo.
3. Una carica di elettricità si protende dalla parete di sinistra, infliggendo 2d10 punti-ferita a chiunque si trovi in quel momento sulle scale.
4. Questo scalino è stato cosparso con *olio scivoloso*; chiunque ci metta il suo peso, scivola cadendo fino al pavimento, subendo 1d10 punti-ferita e facendo scattare qualsiasi trappola precedentemente saltata.
5. Si apre un pannello sul soffitto e 5 dardi di balestra scattano (THAC0 12, Danni 1d4+1 ognuno); chiunque sia colpito da un dardo deve superare u tiro-salvezza contro Veleno o vedrà la sua Destrezza ridotta a 3 per 3d10 round.
6. Questo scalino si gira, facendo cadere chiunque vi sia sopra in una fossa profonda 6 metri causando 2d6 punti-ferita per la caduta; la fossa è piena di centinaia di scheletri serpente non morti (assolutamente innocui).
7. Un pannello sulla parete di destra si apre, lanciando 5 dardi di balestra (THAC0 12, Danni 1d4+1 ognuno); chiunque ne sia colpito deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non essere intossicato.
8. Questo scalino gira su sé stesso, gettando chiunque vi si trovi sopra contro il prossimo scalino (scalino N° 9).

9. Questo scalino è cosparso con una sostanza catramosa che ha le proprietà della *colla universale* solo che è leggermente acida, infligge 1d4 punti-ferita per round (disgregando stivali di cuoio in un solo round e stivali rinforzati con ferro in 2 round); deve essere bruciato per toglierlo, ma così facendo il personaggio "salvato" subisce 1d6 punti-ferita per round.
10. Dell'*olio scivoloso* ricopre questo scalino.
11. La superficie di questo scalino è un'illusione che nasconde degli aculei affilati lunghi 10 cm; gli aculei infliggono 1d6 punti-ferita a chiunque vi cada o ci cammini sopra.
12. Una serie di *glifi di guardia* protegge questo scalino. La prima persona che tocca lo scalino deve superare u tiro-salvezza contro incantesimi per non restare paralizzato; il secondo deve superare u tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere accecato; il terzo deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non essere stordito. Tutti e tre gli effetti possono essere rimossi da tre *dissolvi magie* che abbiano successo.
13. Questo ultimo scalino non ha trappole, sebbene toccandolo fa in modo che si senta una voce potente: "O grandi Signori del Caos, noi Vostri umili supplicanti preghiamo il Vostro nome e onoriamo il Vostro atto di ribaltare la vile tirannia della Legge" (il che potrebbe dimostrare il tentativo a qualsiasi paladino o sacerdote Legale all'interno del gruppo).

Una volta superati i pericoli delle scale, i personaggi sono salvi. Le porte sono senza trappole, ma nessun tentativo di scassinare o di cercare meccanismi segreti le farà aprire. Qualsiasi incantesimo che provoca danni diretto contro le porte rimbalzerà contro il lanciatore. Tuttavia, se qualcuno bussa alle porte o chiede di entrare, le due teste di drago emettono un'inquietante risata e le porte si aprono lentamente.

36. La Stanza del Trono

Le porte si aprono rivelando un'enorme sala, larga 27 metri e lunga quasi il doppio. Diverse colonne di marmo nero sono allineate lungo le pareti, ergendosi per 18 metri dal pavimento. Sia il pavimento che il soffitto sono fatti di onice nera. La stanza ha due predominanti particolari. Il primo è un'enorme spada di ferro incisa nel pavimento. La spada è lunga 48 metri circa. La punta è rivolta verso la porta, e le fiamme sembrano danzare lungo la lunghezza della lama. L'elsa è all'estremità più lontana della stanza, e sul pomello c'è un altare nero. Ai due lati dell'altare c'è un braciere di bronzo, entrambe accesi. A 1,5 metri dall'altare c'è una piattaforma su cui è posto un trono di ossidiana intarsiato di rune d'argento. Ai due lati del trono si trova un grande serpente con la testa umana, mentre sulla grande sedia intarsiata siede una figura pateticamente avvizzita di un uomo anziano, molto anziano. Vestito con una corazza di piastre rossa troppo grande per la sua struttura anziana, vi guarda apparentemente incuriosito, le braccia incartapecorite appoggiate sui braccioli del trono. Sulle ginocchia riposa uno scettro di rubino.

Quando il gruppo entra, l'anziano sacerdote alza la mano sinistra e chiama con voce vibrante:

“Benvenuti, valorosi. Sono Tumbaric l'Immortale, Signore del Destino, Gran Sacerdote di questo sacro luogo. A lungo ho servito i Grandiosi, in attesa di coloro che sarebbero venuti a prenderne la cappa. Sono contento siate venuti-ho avuto così pochi ospiti in questi giorni. Raggiungendo questa stanza avete dato prova di servire i Signori de Caos. Finalmente posso deporre il mio fardello, sapendo che lo Scettro del Caos passerà in mani degne.”

Se i personaggi fingono di essere agenti del Caos (o sono davvero agenti del Caos), Tumbaric sarà visibilmente estasiato. Comincerà a raccontargli con la sua voce tremolante il loro compito di diffondere il Caos (il DM dovrebbe sentirsi libero di esporre il suo farneticare). Chiede ai visitatori suggerimenti, spiegando di essere stato qui molto a lungo (oltre 1.300 anni) e di essersi in qualche modo distaccato dal mondo esterno. Prenderà addirittura carta e penna per prendersi nota mentre essi parlano. A causa della sua età estrema, ah difficoltà di concentrazione e il treno dei suoi pensieri cambierà frequentemente. Noterà e commenterà su alcune “nuove fogge” delle loro armature o equipaggiamento e farà domande riguardo il mondo esterno (alcune delle quali potrebbero lasciare perplessi i personaggi, in quanto si riferiscono a nazioni e caratteristiche che sono da tempo scomparse o rinominate). Se i personaggi rifiutandola sua offerta e rivelano di essere dei seguaci della Legge, cercherà di convincerli dell'errore della loro posizione, esponendo le virtù del Caos. Il DM dovrebbe estemporaneamente un appassionante discorso senza fine contro la tirannia della Legge che forzerebbe tutte le cose ad essere come sono sempre state. La vita stessa, dichiara, può esistere solo grazie al Caos-vorrebbero forse avere tutta la molteplicità delle esperienze rimpiazzate da uno sterile e vuoto mondo meccanico dove tutto avviene in modo prevedibile a memoria?

Dovessero rimanere fermi sulla loro posizione, sospira:

“Quindi è sempre stato così, coloro che dovrebbero servire il Sacro Caos sono corrotti nella volontaria servitù, resi schiavi dalla certezza della Legge. Quindi, che tali persone vengono a sfidarmi alla mia età. Voi della Legge cercate sempre di opprimere il naturale ordine delle cose con la vostra bella dottrina e le teologie servili. Vi do un'ultima possibilità di lasciarvi alle spalle le vostre mendi forgiate da manette e servire la causa della libertà e del Caos. Altrimenti, vi avverto, dovrete combattere qui ed ora.” Se il gruppo rifiuta di unirsi, egli annuirà dicendo, “Almeno avete il coraggio delle vostre convinzioni, per quanto erronee esse siano. Ora dovrete perire.” Solleva lo scettro di rubino in una mano tremante, al che le fiamme correvano su e giù lungo l'incisione della spada nel pavimento si alzano ed attaccano.

Tumbaric è molto debole e rimarrà seduto sulla sedia, lanciando incantesimi, piuttosto che entrare in combattimento. I naga rimangono vicino a Tumbaric in modo da proteggerlo dagli attaccanti.

Elementale del fuoco: CA 2; FM 12; DV 12; pf 72; THAC0 9; N° ATT. 1; Danni 3d8 (arto infuocato); AS qualsiasi oggetto infiammabile (come i vestiti) toccati dall'elementale devono superare un tiro-salvezza contro fuoco magico per non bruciare; DS immune alle armi con incantamento inferiore a +2, immune a tutti gli attacchi basati sul fuoco; PD non può attraversare l'acqua; T E (3,6 m); ML Campione (15); Int. Poca (6); AL N; PE 6.000.

Naga spirito (2): CA 4; FM 12, DV 10; pf 70, 65; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni 1d3 + veleno (morso); AS charma con lo sguardo (tiro-salvezza contro Pietrificazione per evitare il contatto visivo), morso velenoso (tiro-salvezza contro Veleno per non morire, nessun danno aggiuntivo con tiro-salvezza superato), Incantesimi (come chierico di 4° livello e mago di 5° livello); T E (lungo 4,5 m); ML Elite (14); Int. Eccez.le (13); AL CN; PE 5.000. **Incantesimi:** cura ferite leggere (x3); blocca persona (x2) / dardo incantato (x3), protezione dal bene; levitazione, luce perenne; dissolvi magie.

Tumbaric l'Immortale, Padrone del Destino, Gran Sacerdote di Bundushatur (chierico di 13° livello): CA 1 (corazza di piastre +2); FM 3 (vecchio e debole); C13; pf 65; THAC0 12 (9 con scettro del caos); N° ATT. 1; Danni 1d6+4 (scettro del caos); AS incantesimi, scettro del caos (nonostante la fragile apparenza, funziona come una mazza +3 che infligge danni doppi contro avversari Legali); DS incantesimi; PD vecchio e debole; T M (alto 1,8 m, ma incurvato dall'età); ML Fanatico (17); AL CN; PE 9.000. For 8, Des 7, Cos 9, Int 16, Sag 20, Car 18. **Incantesimi:** benedizione, comando, cura ferite leggere (x3), distruggere l'acqua, individuazione del magico, riparo (x2); aiuto, ammaliare, blocca persona (x2), individuazione dell'allineamento, resistenza al fuoco, riscaldare il metallo (x2), riparo; causa cecità, causa malattie, creare cibo e acqua, dissolvi magie, fondersi con la pietra, infliggi maledizioni, preghiera, pirotecnica; cura ferite gravi, foresta illusoria, individuazione delle bugie, libertà d'azione, manto della paura, sconiurazione; colonna di fuoco (x2); barriera di lame, parola del ritorno.

Tumbaric è l'ultimo Re-Sacerdote del Caos vivente. Raccomandato dai Signori del Caos per attendere l'arrivo dei prossimi Campioni del Caos ed istruirli in qualità di mentore, ha vissuto molto più del suo tempo, dormendo sulla sua stessa tomba mentre i secoli passavano veloci. L'incantesimo del sonno incantato era leggermente fallato, causando il suo invecchiamento di qualche anno ogni secolo; ha ora l'età equivalente di 103 anni. Sebbene fragile, possiede ancora tutte le sue abilità di chierico di 13° livello e può ancora impugnare lo scettro del caos se forzato al combattimento. Nota che a causa del suo alto punteggio di Saggezza è immune a molta della magia che influenza la mente. Inoltre, il trono di ossidiana sul quale Tumbaric siede assorbe alcuni degli incantesimi lanciati





contro di essi (tira un qualsiasi dado: se il risultato è dispari, l'incantesimo è assorbito dal trono; se il risultato è pari, Tumbaric subisce metà danni da questo attacco).

Tumbaric non entrerà in mischia volontariamente, si sente vecchio e stanco e non si arrischia a morire col suo compito non assolto. Se i personaggi sconfiggono i naga e l'elementale del fuoco o se lo feriscono seriamente e lo surclassano chiaramente, usa la sua *parola del ritorno* per fuggire nella stanza 40 e poi attraverso uno dei portali, pianificando di tornare più tardi e riprendere la sua lunga veglia. Quando la battaglia è completata il gruppo può ricercare la stanza. La porta segreta vicino all'ingresso può essere individuata nel modo usuale, ma la porta segreta dietro il trono non può essere trovata mediante i normali metodi. Tuttavia, i personaggi che esplorano il trono troveranno un piccolo incavo delle dimensioni di una gemma nel bracciolo sinistro. Se la pare terminale dello scettro di Tumbaric viene posta su questo incavo, la pietra massiccia del trono si fa da parte, rivelando il passaggio dietro di esso. Se i personaggi non fossero riusciti a recuperare lo *scettro del caos*, qualsiasi oggetto solido e fino, come un pugnale, stiletto, o stocco ne farà le veci. Tuttavia, dovranno stare attenti ad una piccola trappola a falce che taglia di netto qualsiasi dito o affetta qualsiasi cosa infilata nello stretto foro.

37. La Cripta dei Campioni

Questa stanza di 9x12 metri sembra essere una cripta. Un grande sarcofago di pietra giace in ogni angolo. Tre dei quattro sembrano avere delle sagome intarsiate sui coperchi. Una murale che rappresenta un grandiosa processione funeraria che sembra muoversi intorno alla stanza.

Questa stanza è una cripta per i Re-Sacerdoti (e Regine) del Caos, i più grandi Campioni del Caos nel lontano passato prima della distruzione del tempio. I sarcofaghi sono come segue:

A. Yandar il Beneamato

Un uomo di mezza età con indosso un'impressionante veste turbinosa è inciso sul coperchio di questo sarcofago. Sulla testa porta un diadema. Un'iscrizione in rune arcaiche scorre attorno la base del sarcofago.

Le rune sono nell'antica lingua cerimoniale del Caos e recita "Qui giace Yandar, potente nelle Grandi Arti, beneamato di Gosar." Rimuovere il coperchio di pietra lavorata richiede un punteggio di Forza di 40 e attiva un *glifo di guardia* che causa 20 punti-ferita per il freddo a chiunque tocchi il sarcofago (tiro-salvezza per dimezzare i danni). All'interno giacciono i resti scheletrici di un uomo vestito dei resti consunti e stracciati su una veste porpora. Sulla testa porta un piccolo diadema d'argento con uno zaffiro a forma di stella rovesciata (valore 9.000 mo in totale). Chiunque prenda il diadema è *maledetto*

(nessun tiro-salvezza); da questo momento in poi subisce una penalità di -4 a tutti i tiri-salvezza contro Incantesimi e contro Verga/Bastone/Bacchetta.

B. Mara la Regina della Guerra

Una giovane donna vestita in corazza di maglia è scolpita sul coperchio di questo sarcofago. Le mani incrociate, riposano sull'elsa di una grande spada di rune, la punta appoggiata ai piedi incrociati. Un'iscrizione in rune arcaiche è scritta alla base della tomba.

Le rune sono in un antico linguaggio rituale del Caos; recita "Guarda Mara, Regina della Guerra dei quattro continenti. Padrona delle Lame. Possano le i suoi eserciti Abissali servirla bene." Aprire la tomba di Mara richiede una Forza combinata di 40. Il suo fantasma appare ed attacca coloro che disturbano il suo luogo di riposo.

Fantasma di Mara: CA 0; FM 9; DV 10; pf 59; THAC0 11; N° ATT. 1; Danni speciale (tocco); AS la vista invecchia di 10 anni e provoca alla vittima la fuga per il terrore se si fallisce il tiro-salvezza contro Incantesimi, il tocco invecchia la vittima di 1d4x10 anni, *giara magica*; DS intangibile; PD può essere scacciato; T M (1,75 m); ML Impavido (19); AL LM; PE 7.000.

All'interno della tomba giacciono i resti di una donna stupenda, piuttosto ben preservata ma ciò non di meno morta. Veste una corazza di maglia nera (un attento esame rivela che la corazza è bucata in una dozzina di punti dove subì le ferite fatali durante la sua ultima battaglia) e tiene una spada nera con delle rune lungo la lama (molto scalfita per le molteplici battaglie). La spada è uno spadone +3, Sterminatore di Legge (danni doppi contro bersagli Legali). Qualsiasi personaggio di allineamento non Caotico che tocchi la spada subisce 20 punti-ferita nessun tiro-salvezza) e deve superare una prova di Shock Corporeo per evitare di perdere 1d3 punti di Forza ogni round n cui la spada viene impugnata.

C. Arnax lo Spietato

La figura su questo sarcofago rappresenta un uomo estremamente brutto con una corazza di piastre. Impugna una mazza posta sul petto. Un'iscrizione in antiche rune è incisa alla base della tomba.

Ancor a una volta le rune sono in un antico linguaggio cerimoniale usato nel Santuario tempo fa. La scritta recita "Esaltato sia il nome di Arnax lo Spietato, flagello della Legge." Se il gruppo disturba il coperchio scolpito (è richiesto un totale di Forza di 40 per spostarlo), si scateneranno dei fulmini a causa di un *glifo di guardia* all'interno del sarcofago, colpendo ogni persona entro 6 metri di raggio (tiro-salvezza contro Incantesimi

per dimezzar ei danni). All'interno ci sono i resti di un uomo vestito con una corazza di piastre nera, una grande mazza di ferro posta sul petto. La testa della mazza ha la forma di un demone urlante. Se un personaggio di allineamento Legale tocca la mazza, verrà afflitto da un incantesimo *malattia*. L'armatura è una *corazza di piastre +4* quando indossata da un personaggio Caotico; funziona come una corazza di piastre comune (nessun bonus) per un personaggio Neutrale, ma è maledetta, agendo come una *corazza di piastre -4* (cioè, penalità +4 sulla CA) quando indossata da un personaggio Legale.

D. Tumbaric l'Immortale

Il coperchio di questo sarcofago non ha nessuna scultura, ma la polvere è stranamente assente in un'area centrale circa della dimensione e forma di una figura umana distesa. Un'iscrizione in rune arcaiche è incisa ben chiara alla base della tomba.

Le rune recitano "Qui giace Tumbaric, Padrone del Destino, che tiene veglia fino al Risveglio; a lungo possa essere elogiato il suo nome." Ancora una volta, ci vuole la Forza combinata di 40 per rimuovere il coperchio di pietra. L'interno è vuoto e chiaramente non è mai stato usato. Nota per il DM: qui è dove dorme Tumbaric, svegliandosi ogni decade o quasi per vedere se il tempo è giunto per il ritorno profetizzato dei suoi Padroni.

38. La Stanza del Sapere

Un puzzo terribile vi dà il benvenuto mentre aprite la porta. Riconoscete subito l'odore di morte. Il cadavere di un nano giace su del sangue rappreso al centro della stanza, all'interno di un Segno del Caos del diametro di 3 metri intagliato nel pavimento. La stanza è coperta di rune-pavimento, pareti, porta e soffitto. Otto bracieri d'argento circondano il Segno del Caos, ed un piccolo tappeto da preghiera giace ammucchiato accanto al cadavere in decomposizione.

Questa stanza era il santuario interno del Re-Sacerdote. È qui che Tumbaric evocò le immonde creature che lo aiutarono nella resurrezione del tempio. I bracieri vengono identificati come magici. Se i personaggi accendono i bracieri, c'è una probabilità del 10% per bracieri di aprire un *cancello* verso l'Abisso attraverso il quale apparirà un chasme che poi attacca il gruppo.

Chasme (tanar'ri maggiore): CA -5; FM 6, Vo 24 (D), può camminare sulle pareti; DV 8+2; pf 40; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni 2d4/2d4/1d4 (artiglio/artiglio/morso); AS le ferite degli artigli sanguinano di 2 pf a round fino a che curate magicamente, terrore (chiunque veda uno chasme deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire per 1d4 ore), ronzio (tiro-salvezza contro Incantesimi o si cade addormentati per 2d4 ore); DS immune al veleno, al fuoco non magico, agli attacchi basati sul freddo e alle armi d'argento; PD

acido, metallo forgiato a freddo, *dardo incantato*; RM 50%; T M (apertura alare 2,1 m); ML Campione (16); Int Molto (11); AL CM; PE 14.000. **Abilità Speciali** (a volontà, come esperto di magia dell'8° livello): *buio nel raggio di 4,5 m*, *individuazione del bene* (automatico), *individuazione dell'invisibile* (automatico), *infravisione*, *piaga degli insetti*, *raggio che indebolisce*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errori*. Lo chasme può tentare di richiamare tramite *cancello* un altro demone (3v/g), di solito uno della sua specie, con una probabilità di successo del 40%.

39. La Camera Rossa del Re-Sacerdote

Il corridoio è ben illuminato, con torce nei loro supporti alle pareti, alternate sui due lati ogni 1,5 metri. Alla fine del corridoio c'è una porta di ferro decorata con rune arcaiche a formare un disegno.

La fine di questo corridoio ha una trappola con una buca profonda 15 metri. Il coperchio della trappola è un singolo pezzo largo 3 metri e lungo 6, mimetizzato per essere indistinguibile dal pavimento del resto del corridoio (sebbene un tiro di Trovare Trappole eseguito con successo fa individuare che c'è qualcosa che manca). Incernierato dal basso sul lato più lontano dalla porta, si apre quando 150 kg (l'equivalente di 2 avventurieri medi) o più ci monta sopra, togliendosi da sotto i piedi per farli cadere su una pila di ossa e una muffa giallastra 15 metri più in basso. La chiazza profonda di muffa fa da cuscino alla caduta, così i personaggi subiscono solo 3d6 punti-ferita per la caduta. Sfortunatamente, l'impatto fa in modo che la muffa rilasci le sue spore; chiunque si trovi nella fossa deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non morire sul posto.

Muffa giallastra: CA 9; FM immobile; AS spore (tiro-salvezza contro Veleno per non morire); PD distrutto dal fuoco, reso inattivo per 2d6 turni da una *luce continua* lanciata direttamente sulla colonia; T E (copre l'intero fondo della fossa per 1 m di profondità); Int Non- (0); AL N; PE 65.

Nota che la trappola può essere evitata se i personaggi passano lungo il corridoio uno per uno; la trappola scatta solo se personaggi con peso sufficiente rimangono sulla fossa allo stesso tempo.

Le antiche rune cerimoniali sulla porta recitano "Camere del Re-Sacerdote. Vietato l'accesso ai supplicanti." La porta è chiusa a chiave e ha una trappola; la prima persona che tocca la porta deve superare un tiro-salvezza con penalità -4 per non fuggire urlando nel corridoio per 1d6 turni. All'interno, la stanza è molto opulenta; perfino il più annoiato sibarita ne sarebbe impressionato. Un grande letto coperto di ricche pellicce di qualche strano animale esotico che i personaggi non sono in grado di identificare occupa il centro della stanza. Un cuscino riempie in angolo, una scrivania e una sedia l'altro. Dalla parte opposta della porta c'è un grande guardaroba o armadio. Sulla scrivania ci sono diverse pezzi d'arte (statuine e simili), nessuno dei quali è magico; valgono in totale circa 800 mo. Le pellicce





esotiche sul letto valgono 2.000 mo. Il cassetto centrale della scrivania ha una trappola con un ago avvelenato (tiro-salvezza contro Veleno per non subire 3d8 punti-ferita); all'interno c'è un borsello con una manciata di gemme 8valore 1.000 mo in totale), uno *scarabeo protettivo* con 5 cariche rimaste, una pergamena con 4 incantesimi clericali (*cura*, *ristorare*, *resurrezione* e *cura ferite critiche*-gli effetti della pergamena durano solo 1d6 ore per i personaggi Legali ma sono permanenti per i personaggi non Legali) e una piccola pozione (in realtà una *fiala delle maledizioni* che, se aperta, tramuta chi l'ha aperta in un troll berserker che attacca immediatamente).

Troll: CA 4; FM 12; DV 6+6; pf 45; THAC0 13; N° ATT. 3; Danni 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (artiglio/artiglio/morso); AS gli arti mozzati continuano ad attaccare, può scagliare pietre (gittata 18 m, 1d8 punti-ferita); DS rigenerazione (3 pf/r, a partire dal 3° round dopo la prima ferita); PD danni da fuoco e da acido non possono essere rigenerati; T G (2,7 m); ML Impavido (20); Int Poca (5); AL CM; PE 1.400.

All'interno del guardaroba ci sono vestiti riccamente decorati e lussuosi adatti per i personaggi di entrambe i sessi. Degli scaffali in alto contengono vari accessori (indumenti intimi, scarpe, guanti, ecc.) Non ci sono due oggetti uguali. I vestiti valgono 1.500 mo nell'insieme grazie alla loro ricca qualità. Nascosta dietro il guardaroba c'è un passaggio segreto che si apre in un piccolo sgabuzzino. Tre scheletri (inanimati) giacciono qui, stravaccati in pose disperate come se questi sfortunati fossero rimasti intrappolati e morti per fame (sono stati piazzati qui per scoraggiare a procedere oltre). Coloro che entrano nello sgabuzzino e cercano sono in grado di trovare il passaggio segreto sul lato della parete che conduce ad una piccola anticamera. I personaggi nell'anticamera devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi ogni round; chi fallisce comincia a sentire un debole suono sussurrato, come se qualcuno vicino a loro stia cercando di sussurrargli qualcosa all'orecchio. Il sussurro è innocuo, ma può innervosire i personaggi, specialmente se solo uno del gruppo è in grado di sentirlo.

40. Stanza dei Portali Planari

I vostri sensi vengono assaliti quando entrate in questa stanza e sembra di essere stranamente confusi, nauseati e rimescolati. La porta in cui siete entrati sembra scomparsa. Strani rumori riempiono l'aria, e giurate di poterli vedere. Sentite un suono disgustoso accarezzarvi come se scivolasse accanto. Gustate un odore tagliente nell'aria. È una scena invero caotica che farebbe impazzire umani meno preparati di voi.

I personaggi avranno problemi a riordinare i propri sensi finché si trovano in questa stanza. A discrezione del DM, gli incantesimi come dissolvi magie, protezione dal male o perfino un semplice

benedizione potrebbe fornire loro protezione e permettergli di vedere, sentire, gustare e toccare normalmente per un po' di tempo; questo dovrebbe instillare un senso di urgenza e incoraggiarli a concludere il loro compito speditamente. I personaggi che non fanno nulla per proteggersi troveranno difficile focalizzare la realtà; ogni cosa sembra strana e come in un sogno. Come opzione, i personaggi che sono in amicizia con Draconus il Maledetto della stanza 11 avranno i sensi riordinati e sentiranno una triste voce sussurrare "h usato l'ultima delle mie magie per raggiungervi qui. Salvatemi. Purificate il Santuario, distruggete la Chiave, aiutatemi. Liberatemi."

Una volta che i personaggi avranno riguadagnato l'equilibrio, si troveranno in un'enorme stanza-lunga 30 metri, larga 18 e alta 24). Otto grandi archi alle pareti sono pieni di una turbinosa nebbia opalescente. Un grande Segno del Caos è inciso nel pavimento, le sue estremità sembrano ondulare casualmente fra gli archi di nebbia. Un piedistallo alto 1 m simile ad una meridiana si erge dal centro del Segno del Caos. Portando la Chiave del Caos a contatto con la "meridiana" del piedistallo farà dissolvere la nebbia da uno degli archi mentre si attiva il portale (tira 1d8 per determinare casualmente quale). I personaggi possono scoprire accidentalmente o tramite sperimentazione che l'intera cima del piedistallo ruota; un piccolo numero è inciso sul bordo (individuabile con un attento esame del piedistallo) e corrisponde con un numero simile inciso sul pavimento davanti ad ogni portale. Nota che i numeri sono in una lingua arcaica e richiedono un comprensione del linguaggi, Lettura Linguaggi o un qualche incantesimo o abilità compatibile per essere decifrati, sebbene i personaggi non hanno bisogno di leggere i numeri per associare la meridiana coi portali.

I personaggi che attivano un portale possono passarci attraverso per entrare nei regni del Caos al di là, ma saranno davvero irresponsabili a farlo: nei domini dei Signori del Caos tutti gli incantesimi hanno effetti causali, le abilità degli oggetti magici fluttuano costantemente, un meccanismo semplice come la CA e i tiri per colpire possono rovesciarsi senza avviso; raramente la stessa azione produce la stessa reazione due volte di seguito. Qualsiasi personaggio che cerchi di dare battaglia in casa di un nemico si troverà soverchiato; quelli che non sono uccisi verranno imprigionati, indottrinati al servizio dei Signori del Caos o semplicemente perduti per sempre negli strani regni al di là.

- I. Stanza 40. Questo portale permette al gruppo di uscire dal Santuario nell'esatto punto dove l'hanno lasciato (cioè, gli sembrerà di ritrovarsi appena fuori della porta che conduce alla stanza 40).
- II. L'area oltre il cancello è piena di nebbia grigia attraverso il quale, snelle figure, apparentemente umane, possono essere occasionalmente intraviste. Gemiti si "Salvaci,



salvaci" possono essere uditi, deboli e apparentemente distanti. Questo portale conduce in Limbo; i personaggi che si gettano all'interno verranno completamente circondati dalla nebbia e avranno una flebile possibilità di ritrovare di nuovo il cancello, in quanto è completamente invisibile dall'altro lato. A discrezione del DM, i personaggi che prendono precauzioni come legarsi con una corda potrebbero essere in grado di entrare, recuperare un'anima perduta e ritornare; la personalità di quell'anima perduta è a discrezione del DM.

- III. La scena al di là del cancello è una sala scura ed ombrosa. Pipistrelli sono aggrappati al soffitto e ombre proiettate da forme invisibili si muovono liberamente. Un'ombra piuttosto grande si muove verso il cancello, fermandosi appena prima di varcare la soglia, poi parla con voce cava: "Quali creature cercano di conferire col mio padrone il Signore della Notte?" L'ombra parla gentilmente ai personaggi e li inviterà ad entrare come ospiti onorati del Signore della Notte. Qualsiasi creatura che lo segue è spacciata, soverchiato velocemente da ombre, manti assassini, ombre demoniache e altri mostri simili.
- IV. Il cancello si apre su un meraviglioso corridoio di un palazzo, elegantemente ammobiliato. Una fila di donne stupende in vesti di antica fattura è disposta lungo le pareti. Una di loro s'inchina verso i personaggi, dicendo "Benvenuti mortali. Chi devo dire che sta cercando Kara, la mia padrona?" I personaggi che entrano si lasciano

alle spalle ogni senso della moderazione. Gozzovigliano nella lussuria, ma perderanno presto il senso del tempo e dello scopo, rimanendo lì ad inseguire la passione con gli ospiti (compreso qualsiasi personaggio sacrificatosi alla statua nell'area 26D). Secoli passeranno in quello che sembrano minuti per coloro intrappolati, prigionieri volontari, ciò significa che qualsiasi personaggio eventualmente recuperato (magari da qualche potente magia come un *desiderio* pronunciato dall'esterno, in quanto nessuno nel regno di Kara desidera andarsene) ritornerà in un mondo tremendamente diverso da quello che aveva conosciuto.

- V. Questo cancello si apre su un cimitero nero e senza vita. Un palazzo nero che sembra un mausoleo (di fatto il palazzo di Arkady) si trova sullo sfondo. Una figura avvolta da un mantello nero volge verso di voi il suo viso adombrato richiamandoli con dita scheletriche, puntando al distante palazzo con l'altra mano. Poi si gira silenzioso e scivola via.
- VI. Questo cancello si apre su una grande sala del trono. Un giovanotto carino siede su un grande trono di malachite, circondato da una folla composta in parti eguali da orribili demoni e personaggi attraenti (umano, elfo e mezzelfo a giudicare dal loro aspetto). Sorride e dà il benvenuto: "Benvenuti, figlioli. Venite, entrate nel Mio regno affinché possa ricompensarvi per aver liberato i Miei compagni Signori del Caos." I. Questo è Eork in persona, il più malizioso ma anche il più balzano dei Signori del Caos. Non può passare attraverso il portale

finché non è rimasto aperto per un intero turno; a quel punto tenterà di indurre i personaggi ad entrare nel suo dominio o almeno a tenerli a parlare per far passare il tempo necessario per poter rientrare di nuovo nel mondo. Nessuno incantesimo o arma dei personaggi funziona contro di lui (è troppo potente per prestare attenzione a questi "giocattoli mortali"). I personaggi che accettano il suo invito vengono inseguiti dai suoi servitori come un branco di cani rabbiosi dietro ad una volpe; a meno che i personaggi non riescano a fuggire attraverso il portale verranno abbattuti e dilaniati da queste selvagge creature. Dovesse Erok fuggire nel mondo gongolerà con i personaggi per alcuni round prima di andarsene a diffondere il Caos nel mondo ignaro.

VII. Questo cancello si apre su una lugubre palude, il quale puzzo penetra fortemente attraverso il portale. In lontananza si può intravedere un palazzo di pietra in rovina mezzo ricoperto dal muschio. Una grande creatura fungoide, così grande che i personaggi non riescono a vederla intera attraverso l'arco, attende silenziosa, brillando minacciosa verso i personaggi. Questo è il regno di Shiv, signore della pestilenza, un luogo da cui i personaggi farebbero meglio a stare alla larga.

VIII. Questo cancello si apre su una scena di caos totale: luce e buio, energia e materia, suono e furia tutto turbinava all'infinito e senza un senso con un suono di un immenso vortice. I personaggi che ascoltano con attenzione scopriranno che il suono sembrano note musicali casuali suonate in disaccordo in una profonda disarmonia. Questo è il luogo del caos primordiale; sebbene non ostile di per sé è un ambiente talmente casuale che i personaggi che vi entrano non possono sopravvivere molto a lungo. Coloro che vi passano attraverso troveranno l'esperienza totalmente disorientante e devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non ritrovarsi con l'allineamento cambiato a Caotico Neutrale, pieni di missionario fervore per abbracciare le probabilità e la casualità.

normali probabilità di successo; ci vuole un'ora buona per smontare la Chiave). Una volta che la Chiave è disassemblata, le sue parti dovrebbero essere gettate attraverso i differenti portali, dove verranno disperse e perdute per secoli a venire. Una volta che un pezzo della Chiave viene gettato attraverso un portale, il portale è distrutto ed il piano al di là non sarà più accessibile dal Santuario. Gettare l'intera chiave in un solo portale è anche possibile, ma in questo caso l'artefatto potrà essere recuperato piuttosto presto da un qualche seguace del Caos o da un avventuriero o viaggiatore di piani fortunato. Inoltre, solo quel portale verrà distrutto e il Santuario rimarrà intatto.

Una volta che l'ultimo portale sarà distrutto, ai personaggi sembrerà che le pareti stesse prendano vita, contorcendosi in una tormentata sequenza di puro Caos. Tutto sembra senza speranza, mentre le pareti crollano attorno a loro e il soffitto comincia a crollare. A questo punto, i personaggi devono andarsene dal Santuario in fretta. Se sono in amicizia con Draconus, sentiranno i loro corpi perdere di sostanza (Draconus ha usato il suo ultimo *desiderio*). Saliranno attraverso il soffitto, superando quel che sembra un'eternità di solida roccia e per ritrovarsi in fine sulle sponde del lago accanto alle rovine di Isar. La voce di Draconus sussurra nelle loro menti un'ultima volta: "Ora sono in pace" mentre osservano il Santuario affondare al di sotto delle acque scure, svanendo fino al momento in cui dovrà emergere di nuovo.

Così termina *Il Santuario Perduto* di Bundushatur

I giocatori non sono qui, tuttavia, per saltellare fra i piani. Presumibilmente sono venuti nel Santuario per distruggere questo luogo. Sconfiggere i Signori del Caos è al di là del loro potere, ma possono smontare la Chiave del Caos e quindi distruggere i portali, limitando la capacità dei Signori di influenzare questo piano e negando l'accesso al livello inferiore del Santuario. La Chiave resiste a qualsiasi tentativo di distruzione, ma può essere disassemblata di nuovo nelle sue componenti da un personaggio sufficientemente intelligente o paziente (permetti una prova di Intelligenza a metà delle





Il Santuario Perduto di Bundushatur

di Michael D. Wagner

Traduzione: Stefano Mattioli

Tanto tempo fa, I Signori del Caos si confrontarono con le forze della Legge e furono sconfitti. Il loro grandioso tempio distrutto e i loro seguaci dispersi ai quattro venti, I Signori del Caos si ritirarono e dun nuovo equilibrio fece presa sul territorio. Ma la profezia disse che un giorno i tempio caduto si sarebbe di nuovo rialzato, annunciando il ritorno dei Signori per diffondere il Caos attraverso il mondo ancora una volta.

E ora arriva la richiesta di aiuto dei nani di Isar, dicendo che il Santuario Perduto è emerso dalle buie acque del lago che lo tenevano nascosto da tredici secoli. Le forze si stanno già radunando-alcune bramosi di saccheggiare i leggendari tesori del tempio, alcune desiderose di unirsi sotto i vessilli dei Signori del Caos, alcuni disperano di distruggere il santuario prima che il mondo che conoscono venga spazzato via.

“Trova la Chiave del Caos,” dice la profezia. “La mano che tiene la chiave può dare forma al futuro.” Ma sarai in tempo per poterlo fare?



Questa avventura è progettata per le regole di Advanced Dungeons&Dragons 2ª Edizione. Sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* ed il *Manuale dei Mostri*. Fa parte della serie di avventure Dungeon Crawl.

©1998 TSR, Inc. Tutti i Diritti Riservati

