



TERRE ESTERNE

PRESENTA

## IL SIGNORE DELLE PORTE

UN'AVVENTURA PLANARE  
PER PERSONAGGI DI LIVELLO 10-14

IDEAZIONE E SVILUPPO  
MAURO FERRARINI

LAYOUT E IMPAGINAZIONE  
CLAUDIO LANCELLOTTI E MAURO FERRARINI

CONTRIBUTI ORIGINALI  
CLAUDIO LANCELLOTTI E CORRADO NICOLINI

REVISIONE  
CLAUDIO LANCELLOTTI





## INDICE

---

<b>Prologo</b>	Pagina 3
<b>Il Signore delle Porte</b>	Pagina 3
<b>Introduzione</b>	Pagina 4
<b>L'<i>Aoskarling</i></b>	Pagina 5
<b>La taverna della Bara Bianca</b>	Pagina 6
<b>Appuntamento al Manicomio</b>	Pagina 7
<b>Intermezzo</b>	Pagina 10
<b>Entrare nei Labirinti</b>	Pagina 11
<b>Il regno di Vacharos</b>	Pagina 11
<b>L'arrivo nei Labirinti</b>	Pagina 12
1. Le sentinelle di Vacharos	Pagina 13
2. Strani incontri, strani alleati	Pagina 13
<b>Laboratorio-Fortezza del liche meccanico Vacharos</b>	Pagina 15
1. Ingresso della fortezza di Vacharos	Pagina 16
2. Salone dei mechagargoyle	Pagina 17
3. Ex immondezzaio	Pagina 18
4. Corridoio sull'abisso	Pagina 19
5. Oubliettes	Pagina 20
6. Deposito di necrotite	Pagina 21
7. Corridoio dei pistoni	Pagina 22
8. Laboratorio-Officina di Vacharos	Pagina 22
<b>Liberare il profeta Mòlo</b>	Pagina 24
<b>L'Eremo di Nireus</b>	Pagina 25
<b>Aree d'incontro nell'Eremo di Nireus</b>	Pagina 26
1. vestibolo dell'Eremo di Nireus	Pagina 26
2. Le Colonne dei Dannati	Pagina 27
3. Sala del Geomante Nireus	Pagina 28
4. Sepolcro del kyton	Pagina 29
5. Sala degli ospiti	Pagina 31
6. L'entrata segreta	Pagina 32
7. La camera dell' <i>Aoskarling</i>	Pagina 32
<b>La trappola di Nireus e ritorno a Sigil</b>	Pagina 33
<b>Il rituale della Rinascita</b>	Pagina 34
<b>Appendice I – Cast dei personaggi</b>	Pagina 36
<b>Appendice II – Oggetti magici</b>	Pagina 38
<b>Crediti</b>	Pagina 40
<b>Ringraziamenti e note</b>	Pagina 40

---





## PRØLØGØ

Buio. Tenebra. Silenzio.

Un debole chiarore ultraterreno appare lontano.

La luce è fioca e ondeggia come se fosse sul punto di cadere e spegnersi ad ogni istante, eppure continua a brillare come un faro incerto in un oceano fatto di oscurità eterna.

Una figura barcollante si accascia sulle ginocchia, trattenendosi disperata ad un vecchio bastone, sulla cui sommità una pietra luminescente emette un sinistro bagliore violaceo.

Le sue lunghe vesti sono lacere e sporche, i capelli lunghi e unti gli coprono il viso incrostato di sporcizia e sangue rappreso. L'uomo è scosso da uno spasmo e scoppia a piangere somnesso. Rotti singhiozzi di cupa disperazione.

Tra le ombre, il mostro di carne e metallo sibila piano, protendendo le appendici artigliate, pronte a sventrare quella facile preda.

*"PERCHE'?, PERCHE' MI HAI ABBANDONATO?"*, l'uomo grida la propria frustrazione, rovesciando all'indietro la testa e abbandonandosi a un ululato di rabbia, dolore e paura.

*"Perché?, Perché?, Perché?"*, continua a sussurrare somnesso con voce rotta dal pianto e il corpo squassato da brividi incontrollabili.

L'essere meccanico scivola dietro all'uomo, ancora aggrappato al suo bastone luminescente, come un naufrago su una zattera nel mezzo di un mare ostile.

Ingranaggi dall'aspetto anomalo si sollevano dalle carni livide su cui sono innestati..

Alza una sottile appendice meccanica terminante con un bisturi per... *Ssshhhh!* Un sibilo di furia risuona all'improvviso. L'arto si muove a scatti, artigliando il vuoto.

L'uomo ora è in piedi, ansimante. Stringe il bastone, come se fosse una spada, con entrambe le mani. La pietra viola penetra in profondità nel petto dell'incubo metà umano e metà meccanico. La scena sembra congelata per lunghi istanti che paiono eterni. Il mostro metallico è bloccato, gli arti e gli ingranaggi crudeli tremanti. Dal suo corpo iniziano a fuoriuscire fumi acri e puzzolenti, mentre si agita e cerca di liberarsi dal bastone, ancora conficcato in profondità nel suo petto.

*Hhhiiiiiii!* Lo stridio del mostro è insopportabile e perfora i timpani, ma l'uomo

non molla la presa dalla sua arma e la sua figura si profila di fiamme ultraterrene, mentre la creatura esplose in una nube di detriti metallici, brani di carne putrida e scintille viola di energia.

Poi tutto passa.

L'oscurità appena rischiarata da una fiammella proveniente dalla pietra sul bastone, trattenuto a stento dall'uomo steso a terra, esausto.

Questa volta ha vinto, ma per quanto potrà ancora resistere?

## IL SIGNORE DELLE PØRTE

In tempi antichi, quando ancora le fazioni di Sigil non esistevano, nella Città delle Porte veniva adorato il misterioso Aoskar, il Signore delle Porte. I suoi sacerdoti gli offrivano doni preziosi e intonavano canti in lingue sconosciute sotto le volte del suo Tempio.

Aoskar compensava i suoi fedeli con la conoscenza e il sapere, che solo un dio depositario dei segreti dei portali può possedere.

Poi giunse la Signora del Dolore. Nessuno sa con precisione da dove arrivò, né chi fosse realmente. La sua sinistra sagoma apparve sui tetti del Tempio di Aoskar e il dio stesso si levò nei cieli della Gabbia per affrontare quella minaccia. La Signora del Dolore volse il viso contornato di lame verso Aoskar, gettandogli un semplice sguardo. E Aoskar non fu più.

Il Grande Tempio delle Porte crollò su sé stesso e da allora è una cicatrice aperta nel cuore dei Bassifondi di Sigil.

Gli Athar rivendicarono le rovine dell'edificio, facendone il loro quartiere generale: la prova lampante della pochezza degli dei!

Dalla scomparsa di Aoskar sono passati eoni e il suo ricordo è ormai sbiadito nella mente delle più antiche creature del Multiverso. Il suo potere su Sigil svaporato come l'acqua nelle pozze formate dalle fugaci piogge nel deserto. Solo oscuri tomi, ormai perduti, riportano il nome del Signore delle Porte e nessuno più lo prega o offre in suo onore oli profumati e ametiste preziose, la gemma sacra ad Aoskar.

Il tempo di Aoskar si è concluso.

Ma qualcosa si muove sotto la superficie mentre antiche profezie si avverano... Chi può dire se davvero è possibile uccidere un dio?

E così tutto ricomincia, mentre la ruota dei piani continua il suo lento giro dell'esistenza, a cui anche un essere potente come la Signora del Dolore deve inchinarsi.





Meno di un anno fa apparve un uomo nelle strade di Sigil, che predicava il ritorno del Signore delle Porte: *"Egli non è morto! L'onnipotente Aoskar è pronto a tornare in possesso della sua casa!"*.

Il profeta di Aoskar, che si faceva chiamare **Mòlo**, non temeva di pronunciare apertamente il nome dell'antico dio dimenticato. Grande fu la costernazione dei Perduti nel rendersi conto che molti Reclusi (gli abitanti di Sigil, *nda*) iniziavano ad ascoltare con più di un garbato disinteresse i sermoni deliranti, che il profeta teneva ogni giorno nei Bassifondi di Sigil.

Mòlo subì diversi tentativi di assassinio da parte di sicari prezzolati ingaggiati dagli Athar, ma riuscì sempre a salvarsi in modi che molti iniziavano a definire *miracolosi*. Quale prova più evidente del fatto che Mòlo era davvero l'araldo del Signore delle Porte e che era giunto il tempo del ritorno della divinità al Grande Tempio delle Porte?

Accadde in un'alba triste, quarantanove giorni dopo la comparsa del profeta a Sigil.

Mòlo incitò una folla di invasati a marciare sul Tempio Distrutto per prenderne possesso e attendere l'arrivo di Aoskar. Gli Athar erano asserragliati all'interno del loro quartiere generale e molti membri della fazione furono linciati dai seguaci inferociti del profeta Mòlo.

Gli Harmonium erano pronti a intervenire, anche se il factol delle Teste Dure aveva dato ordine alle sue truppe di attendere: la sua speranza era quella di vedere finalmente spazzata via quella marmaglia di miscredenti ad opera dei folli invasati del profeta di Aoskar. Una volta distrutti gli odiosi Athar, i soldati harmonium avrebbero represso nel sangue la rivolta con l'aiuto dei Giustizieri e la copertura dei Governieri. Sarebbe stato tutto *legale*.

Ma le speranze del rettore degli Harmonium andarono deluse. L'esercito improvvisato di Mòlo aveva ormai circondato il Tempio Distrutto, quando nel cielo apparve Lei. Passò senza una parola sopra la folla invasata e tutti coloro che venivano sfiorati dalla sua ombra cadevano a terra esanimi.

Nel vedere la nemesi del suo patrono, Mòlo ululò la sua rabbia, preparandosi a scagliarle addosso tutta la potenza del suo sacro Bastone dell'Ametista. La Signora di Sigil si voltò a guardare il profeta... e i Labirinti lo risucchiarono al loro interno. La rivolta di Mòlo era stata spenta con la stessa facilità con cui si estingue la fiamma di una candela.

Sul terreno rimasero i corpi dei seguaci del profeta, uccisi dalla Signora del Dolore, e i cadaveri straziati degli Athar che non erano riusciti a mettersi in salvo.

Tutto fu dimenticato, dopo che i Cinerei ebbero raccolto i morti sui loro tetri carri per trasportarli nell'Obitorio.

Ma qualcuno non ha dimenticato e ora si avvicina alla taverna della Bara Bianca (*White Casket*, vedi *"In the Cage: a guide to Sigil"* pagina 59) dove ha dato appuntamento a un gruppo di avventurieri!

## IN+RØDUZIONE

Questa avventura è stata progettata per un gruppo di avventurieri di livello compreso tra il 10° e il 14°. I PG sono già abbastanza conosciuti nella Gabbia e la loro fama è nota tra le maggiori personalità della città.

L'avventura utilizza l'ambientazione di Planescape e usa il sistema di regole del d20 System per DnD edizione 3.5.

La vicenda inizia e termina a Sigil e conduce il gruppo nei famigerati Labirinti e nelle profondità del Piano dell'Elemento Terra.

**Nayara**, una tiefling che aveva seguito le predicazioni del profeta Mòlo, sopravvivendo alla strage del Tempio Distrutto, ha scoperto che le parole del suo maestro non erano prive di fondamento. Dopo l'esilio di Mòlo nei Labirinti, la donna condusse lunghe ricerche sulla vita del profeta e su Aoskar. Consultando volumi creduti perduti, ma in realtà occultati dagli Athar, Nayara scoprì che il Signore delle Porte non era stato completamente distrutto. In realtà il dio aveva creato un filatterio, l'*Aoskarling* (trad. Terran "Ricettacolo di Aoskar"), dove aveva riposto parte della propria essenza divina.

Nessuno sa quale aspetto abbia l'*Aoskarling*, neppure i libri proibiti consultati dalla tiefling rivelavano la natura del ricettacolo dove era contenuta l'essenza divina del Signore delle Porte.

Se mai il dio fosse stato distrutto, i suoi seguaci avrebbero dovuto recuperare l'*Aoskarling* dal luogo ove era custodito e riportarlo nel cuore stesso del Grande Tempio delle Porte. Officiando il Rituale della Rinascita, il depositario della fede di Aoskar avrebbe così potuto richiamare dall'oblio del Piano Australe la divinità, che avrebbe ripreso possesso della sua casa.

Mòlo era davvero l'ultimo depositario della fede in Aoskar e aveva ricevuto in sogno







l'illuminazione su dove fosse nascosto l'*Aoskarling*. Purtroppo il suo zelo religioso lo aveva travolto. L'assalto al Tempio Distrutto era stato prematuro, poiché non era ancora entrato in possesso del filatterio. Esiliandolo nei Labirinti, la Signora del Dolore aveva soffocato sul nascere la possibilità di un ritorno a Sigil dell'antico dio dei portali!

Nayara non si è data per vinta. Nonostante si dica che dai Labirinti nessuno è mai riuscito a fuggire, la tiefling ha scoperto che esiste una persona, una fuorilegge githyanki di nome **Djhek'nlarr**, che conosce il segreto per entrare nei Labirinti e, cosa assai più importante, come uscirne!

Djhek'nlarr è stata dichiarata sovversiva da un editto dei Governieri ed è ricercata dagli Harmonium e dai Giustizieri: sul suo capo pende una condanna a morte. Ma a dispetto di tutti gli sforzi fatti finora per catturarla, la gith è ancora libera per le strade di Sigil, pronta a vendere i segreti dei Labirinti a chi è disposto a pagare, rischiando di essere dichiarato complice (accusa che comporta la morte).

Con l'aiuto dei PG Nayara vuole contattare la fuorilegge gith per entrare nei Labirinti e portare in salvo il profeta, l'unico depositario del segreto dell'*Aoskarling*.

In seguito viaggiare fino all'Eremo di Nireus, nel cuore del Piano dell'Elemento Terra, ove è nascosto il filatterio. Una volta recuperato è sua intenzione penetrare nel Tempio Distrutto perché Mòlo possa officiare il Rito della Rinascita e riportare Aoskar alla vita!

Quello che Nayara e neppure Mòlo possono sapere è che la Signora del Dolore sa dell'esistenza dell'*Aoskarling* e lo teme. Ella non può abbandonare Sigil e tutti gli emissari assoldati dai dabus per recuperare il filatterio hanno fallito in modi più o meno disastrosi.

L'unico modo per distruggere l'*Aoskarling* è quello di portarlo a Sigil, nel cuore stesso del Tempio Distrutto, dove la Signora del Dolore è onnipotente. Lei ha seguito gli sforzi di Nayara per recuperare le informazioni che le mancavano (talvolta addirittura aiutandola per mezzo dei suoi innumerevoli agenti) con lo scopo di attirare Mòlo e l'*Aoskarling* in un luogo dove potrà finalmente distruggere entrambi una volta per tutte!

## L'AOSKARLING

Poco o nulla si conosce dell'*Aoskarling*, il ricettacolo di Aoskar. I Perduti negano persino la sua esistenza, sostenendo che si tratta di una sciocca leggenda messa in giro da pazzi visionari.

Del leggendario *Aoskarling*, in effetti, nessuno conosce che pezzi della leggenda, racconti spuri e vaghe dicerie. Il suo stesso ricordo è ormai affidato solo alle pagine incartapecorite di tomi polverosi, che gli Athar hanno cercato di occultare e distruggere nel corso dei secoli.

Un anno fa il profeta Mòlo, con le sue predicazioni sul ritorno di Aoskar nella Città delle Porte, ha riportato l'interesse di molte fazioni sul mistero dell'*Aoskarling*, sebbene non sia mai stato fatto il nome di quel mitico filatterio.

La Signora di Sigil è sempre stata "ossessionata" dal mistero dell'*Aoskarling* e dalla profezia che lega questa reliquia alla rinascita del Signore delle Porte. Dopo aver esiliato Mòlo nei Labirinti, la Signora di Sigil ha sguinzagliato i suoi servitori dabus, perché trovassero tracce del ricettacolo del dio.

Le ricerche condotte dalla tiefling Nayara non sono passate inosservate. La donna, molto vicina al profeta nei giorni precedenti il suo esilio, possedeva sicuramente indizi concreti su cui orientare i propri sforzi. Discretamente i dabus hanno seguito i progressi di Nayara, aiutandola da dietro le quinte per farla accedere a documenti altrimenti a lei inaccessibili.

La Signora del Dolore attende ora che Nayara contatti i PG e li convinca ad aiutarla nell'impresa di fare evadere il profeta dai Labirinti. Il piano della reggente di Sigil è semplice quanto spietato: ella ha intenzione di uccidere Nayara e prenderne il posto una volta che i personaggi e Mòlo saranno ritornati a Sigil, per rivelarsi durante il Rituale della Rinascita nel cuore del Tempio Distrutto ed eliminare una volta per tutte la minaccia della ricomparsa a Sigil di Aoskar, il Signore delle Porte!

Le leggende sull'esistenza dell'*Aoskarling* sono vere. Il ricettacolo di Aoskar esiste davvero, ma non fu forgiato dal dio. Fu generato.

Aoskar, misteriosa creatura divina ermafrodita, generò dal proprio ventre un figlio il cui nome non fu mai rivelato: era semplicemente l'*Aoskarling*, il figlio di Aoskar (nell'antico Terran il suffisso *-ling* indica la progenie, ma nel corso dei secoli ha perduto questo significato in favore di quello più generico di *ricettacolo*). Grazie ai propri poteri di





preveggenza, Aoskar nascose il frutto delle sue carni in un luogo nascosto, l'Eremo di Nireus, nelle profondità del Piano dell'Elemento Terra, affidandolo alle cure del Geomante Nireus.

Nell'Eremo l'*Aoskarling*, servito dal Geomante e dai suoi schiavi, attende il compimento delle profezie:

*"Ecco, il tempo è ormai giunto. Gli astri sono allineati e le viscere della terra si agitano inquiete. Verrà l'araldo del Signore delle Porte da luoghi oscuri, dopo avere predicato, sette volte sette nella dimora che fu del suo maestro, a reclamare il seme della rinascita".*

### **LA TAVERNA DELLA BARA BIANCA**

I PG iniziano l'avventura quando vengono contattati da Nayara, che li vuole incontrare alla taverna della Bara Bianca nei Bassifondi di Sigil.

La taverna è un punto di ritrovo per gli affiliati della fazione dei Cinerei, dove discutono dei loro affari, serviti da sguatterzi zombie e da qualche raro ghoull schiavizzato.

La Bara Bianca è un luogo bizzarro e sinistro. La taverna è il luogo di incontro preferito per i Cinerei di Sigil e per tutti coloro che amano l'architettura funebre di questo luttuoso edificio, simile ad un mausoleo. Questa notte la sala comune ospita una mezza dozzina di Cinerei, avvolti nelle loro scure palandrane, e una coppia di amanti (un mercante umano dall'eccentrico abbigliamento e una erinni mezza nuda). Tra i tavoli barcollano i torvi camerieri non morti, rianimati dalla magia e costretti a servire ai tavoli in un'orrida parodia di vita normale.

L'intero locale è decorato con arredi e motivi morbosi: teschi di esseri sconosciuti, mosaici con tessere d'osso, omuncoli che squittiscono dentro anfore di vetro sigillate, sonagli e flauti ricavati da ossa umanoidi. Un'enorme cilindro di cristallo e metallo arrugginito si trova dietro il banco di mescita. All'interno del cilindro è sospeso in un liquido giallastro un osyluth ossuto come fosse in conserva. L'impalcatura metallica che sostiene il cilindro è in più punti erosa dalla ruggine e fa somigliare l'intero aggeggio a un alieno insetto di proporzioni preoccupanti.

I distillati serviti alla Bara Bianca sono vari tipi di liquori e birre pastose dall'aroma pungente. In questa taverna viene servito anche un distillato ottenuto dalla linfa caustica delle liane-rasoio.

Nayara ha dato appuntamento alla taverna ai PG dopo il tramonto. La tiefling attende il gruppo nascosta nell'ombra e avvolta da un saio nero dotato di cappuccio. La donna sorveglia i PG per alcuni minuti prima di alzarsi e dirigersi verso il loro tavolo. I personaggi possono accorgersi che qualcuno li sta tenendo d'occhio solo se dichiarano espressamente di dare un'occhiata in giro, superando una prova su Osservare contrapposta a quella di Camuffare della tiefling.

Nayara è braccata dagli assassini della fazione degli Athar ed è giustamente preoccupata per un possibile attentato alla sua vita. Per questo motivo ha utilizzato le proprie *vesti anarchiche* per spacciarsi come uno dei Cinerei che frequentano la Bara Bianca.

Una volta che la tiefling si è accertata che gli avventurieri non sono stati seguiti, si avvicina al loro tavolo. La donna non rivela la propria affiliazione alla fazione degli Anarchici, e mantiene la finzione di essere una Defunta.

Da un angolo buio della taverna si stacca un'ombra diretta al vostro tavolo. Si tratta di una figura umanoide impaludata in un ampio saio nero sbrindellato. Un largo cappuccio copre il volto e le ampie maniche nascondono le braccia e le mani.

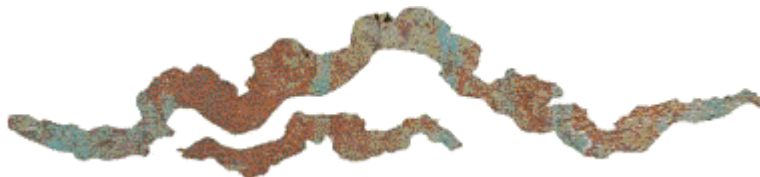
Il figuro si ferma accanto al vostro tavolo, accennando un inchino e congedando con un cenno uno zombie che si stava avvicinando.

*"Grazie per avere risposto al mio appello"*, sussurra con voce femminile. Lunghe mani affusolate appaiono da sotto le maniche del saio, scostando il cappuccio e rivelando un viso bizzarro. Né giovane né vecchia, la donna ha pelle dorata e fattezze che ricordano quelle di una gatta con grandi occhi ambrati a pupilla verticale. *"Il mio nome è Nayara, è un piacere fare la vostra conoscenza"*.

Nayara desidera ingaggiare i PG perché la difendano durante il tentativo di liberare il profeta dai Labirinti e riportare a Sigil il Signore delle Porte.

La tiefling racconta ai PG gli eventi che si verificarono a Sigil un anno fa, durante la predicazione di Mòlo. Lei conosce anche la profezia che preconizza la rinascita di Aoskar, ma non rivelerà subito questa informazione ai PG; infatti non si fida completamente degli avventurieri (la paranoia le ha finora permesso di sopravvivere e di sfuggire ai tentativi di assassarla da parte dei sicari prezzolati degli Athar). Prima di fidarsi degli avventurieri vuole attendere di vederli in azione, per poterli giudicare dalle azioni e non dalle intenzioni.

Le informazioni che Nayara possiede sono le seguenti:





- ✓ Il profeta di Aoskar è stato esiliato nei Labirinti meno di un anno fa dalla Signora del Dolore, durante i disordini scoppiati nei pressi del Tempio Distrutto (*Shattered Temple*);
- ✓ La sera prima della rivolta Mòlo confidò a Nayara di avere scoperto la verità riguardante il leggendario *Aoskarling*: molto presto Sigil avrebbe avuto un nuovo reggente;
- ✓ Riuscita a fuggire all'arresto da parte degli Harmonium e alla vendetta degli Athar, la tiefling ha iniziato delle ricerche riguardo l'*Aoskarling*, scoprendo che il ricettacolo di Aoskar è la chiave di un evento epocale;
- ✓ La ricerca è stata rischiosa, poiché gli Athar avevano provveduto ad occultare o distruggere tutte le informazioni che riguardavano l'*Aoskarling*;
- ✓ Nayara desidera portare fuori dai Labirinti il profeta Mòlo, l'unico depositario della verità sul ricettacolo del Signore delle Porte;
- ✓ Le sue ricerche hanno destato l'ira dei Perduti e ora assassini prezzolati del rettore Terrance le stanno dando la caccia.

Il piano d'azione di Nayara è semplice. Grazie ai suoi contatti nell'Alveare, è riuscita ad ottenere un incontro con la fuorilegge gith Djhek'nlar (grr 7/mag 4, *indep*, githyanki, LM) nota per procurare le chiavi necessarie ad entrare e uscire dai Labirinti.

Una volta ottenuta la chiave dalla githyanki, Nayara vuole entrare nei Labirinti per liberare il profeta e sapere la verità su Aoskar e il misterioso *Aoskarling*.

L'appuntamento con Djhek'nlar è fissato per quella notte stessa al vecchio manicomio dell'Alveare: i PG devono accettare in fretta!

In cambio del loro aiuto, Nayara promette a ciascun personaggio 50 *mobius* di Sigil (un *mobius* vale 100 monete d'oro). Contrattando è possibile arrivare fino a 100 *mobius* a testa: metà ora e metà alla liberazione di Mòlo.

### **APPUN+AMEN+⊕ AL MANICOMIO⊕**

Nonostante tutte le precauzioni prese da Nayara, i sicari degli Athar sono riusciti a rintracciarla appena fuori dalla taverna. Temendo di scatenare una faida con i Cinerei, attaccando direttamente la Bara Bianca, gli assassini al soldo del rettore Terrance hanno deciso di attendere un momento più propizio.

Il loro capo, un arcigno veterano orco, ha allertato gli Harmonium, desiderosi di potere arrestare la famigerata Djhek'nlar (sono stati i dabus a rivelare agli Athar dell'imminente incontro tra Nayara e la gith). La banda di assassini ha poi seguito la tiefling e i PG fino all'Alveare.

I PG si accorgono di essere pedinati solo se dichiarano espressamente di guardarsi le spalle durante il tragitto e superano una prova contrapposta (Osservare dei PG contro Nascondersi dei sicari, che godono di un bonus +2 di circostanza per la foschia presente, vedi oltre).

Quando i PG si trovano nelle vicinanze del vecchio manicomio, leggete le seguenti note narrative:

Il luogo dell'appuntamento si trova nel cuore fetido dell'Alveare. Lungo la strada avete avvertito gli sguardi ostili dei torvi abitanti del quartiere più pericoloso della vecchia Città delle Porte.

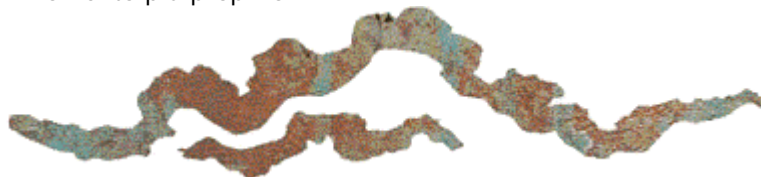
Una foschia malata nasconde parzialmente gli edifici fatiscenti e diroccati attorno a voi. Ogni tanto, sotto un portico cadente o nei pressi dell'uscio di un tugurio, si intravede un fuoco di fortuna attorno a cui si scaldano tristi figure dai volti segnati.

Il manicomio abbandonato è in completa rovina, soffocato da diversi edifici irregolari e decrepiti, che gli sono cresciuti intorno come funghi impazziti. Diversi arbusti di liane rasoio sono cresciute tra le crepe dei muri, e l'entrata che immette nel cortile – infestato da ratti cerebrali – è semi ostruita da rovi, erbacce e ortiche.

Le liane rasoio ostruiscono il passaggio per 4,5 metri. Passare attraverso un'area invasa da queste pericolose piante procura 1d3+10 danni (meno i bonus di armatura e armatura naturale) per ogni 1,5m percorsi; una prova di Destrezza (**CD 13**) dimezza il danno subito. Farsi largo con le armi è un'operazione ugualmente pericolosa, poiché i viticci delle liane rasoio sono in tensione e tagliarli provoca un "effetto frusta". Una liana tagliata può colpire come una frusta con bonus +4 in mischia, infliggendo 1d6 danni. Ogni colpo andato a segno contro una liana rasoio provoca una frustata. Ogni tratto di 1,5m la liana rasoio possiede 5 di durezza e 10 PF.

Una volta che i PG sono entrati nel cortile, leggete le seguenti note narrative:

Una volta dentro il cortile, i PG osservano enormi erbacce che sono cresciute fra le lastre di pietra, drizzando carnose foglie dai colori autunnali verso il cielo gravato di smog.







Una rapida occhiata permette di individuare l'ingresso di un'ala dell'edificio in rovina, sopra il quale è stato dipinto il rozzo pittogramma di un labirinto primitivo.

Attorno all'entrata sono sparsi detriti di varia natura: rifiuti organici, stracci muffiti e un teschio umano sgretolato.

Il pittogramma dipinto sull'ingresso è un segnale lasciato da Djhek'nlar per mostrare la via ai suoi "clienti". Nayara riconosce il segno e fa cenno ai PG di seguirla all'interno dell'edificio diroccato.

Oltre l'ingresso, dopo un angusto vestibolo, sale al piano superiore una scala di bronzo e metallo, arrugginita e barcollante, tenuta attaccata alla parete da bulloni mangiati dalla putredine.

Un tempo la scala era intarsiata e barocca, ma ora la polvere, le ragnatele e la ruggine l'hanno trasformata in un orrido accrocchio cigolante e sinistro.

Durante l'ascesa ai piani superiori, la scala cigola e traballa in modo allarmante ma non crolla. In cima alla scala i PG arrivano in un vasto salone dalle pareti sozze. Il locale è un tugurio spoglio e puzza come la tana di un animale. In piedi al centro della stanza si trova Djhek'nlar.

La githyanki è avvolta dalle ampie falde di un mantello nero decorato con luccicanti pietre purpuree e osserva i PG con i suoi piccoli occhietti neri. La testa è rasata con un ciuffo di capelli sottili, che le spuntano dalla sommità del cranio. Alle orecchie e al naso porta degli anelli d'argento. La fuorilegge è spietata e sbrigativa nei modi. Per convincerla a fornire la mappa dei Labirinti dove è tenuto prigioniero il profeta di Aoskar, Nayara le ha promesso la cancellazione di tutti i suoi crimini, una volta che Aoskar sarà nuovamente il reggente di Sigil.

La githyanki è piuttosto scettica sulla riuscita del piano di Nayara, ma ritiene di potere correre il rischio.

*"Mmmhpf! Cominciavo a credere che ti avessero pizzicato le Teste Dure, non speravo più di vederti",* la gith si muove impaziente, gettando occhiate nervose tutt'intorno come se temesse di vedere comparire una torma di Harmonium in assetto da guerra da un momento all'altro.

*"Chi sono questi sgherri?",* Djhek'nlar si rivolge a Nayara, indicandovi con un dito grifagno.

Dopo essere stata rassicurata sulla identità dei PG, la githyanki estrae da sotto il mantello un rotolo di pergamena sdrucita e macchiata di sangue, tendendola alla tiefling

8

aggiunge: *"Uomini valorosi sono morti per disegnare questa mappa... Non deludermi ragazza! L'ingresso che cerchi è in un vicolo dietro l'Armeria".*

Gli occhi di Nayara si dilatano di soddisfazione, quando apre il documento e ne esamina velocemente il contenuto.

La mappa consegnata da Djhek'nlar mostra l'ingresso per accedere ai Labirinti dov'è tenuto prigioniero il profeta Mòlo.

A questo punto gli assassini Athar entrano in azione, saltando dentro il locale da una finestra. L'assassino orco Gruzt cerca di usare il proprio Attacco Mortale contro Nayara *"La squaldrina è mia! Uccidete gli altri!"*, mentre gli altri due sicari si gettano contro i PG (sui quali cercheranno di effettuare un Attacco Mortale). Djhek'nlar si è volatilizza non appena gli intrusi fanno irruzione.

**Gruzt, capo sicario Athar:** orco bar 3/ldr 3/ass 2; GS 8; umanoide di taglia media; DV 3d12+6 (barbaro) e 5d6+10 (ldr e ass); PF 60; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 12m (8); CA 15 (+2 des, +3 armatura); ATT ascia grande +13/+8 mischia o pugnale +12/+7 mischia (ascia grande 1d12+9, pugnale 1d4+6 crit x3); F/P standard; AS attacco furtivo +3d6 danni, attacco mortale, uso veleni, furia barbarica; QS eludere, schivare prodigioso migliorato, sensibile alla luce; AL CM; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +2; For 18, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 8, Car 10.

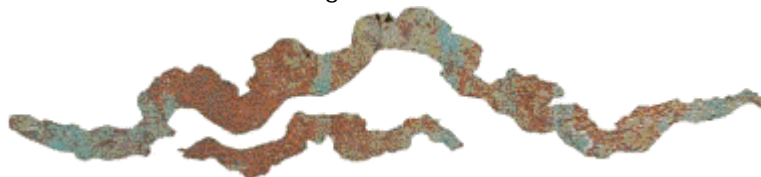
**Abilità e talenti:** Scalare +6, Camuffare +4, Nascondersi +10, Saltare +8, Scalare +8, Muoversi in silenzio +10, Scassinare serrature +3, Sopravvivenza +5, Ascoltare +7, Cercare +3, Percepire intenzioni +4, Allerta, Iniziativa migliorata, Estrazione rapida.

**Attacchi speciali:** Attacco mortale (se Gruzt studia una vittima per 3 round e poi porta a segno un attacco furtivo che infligge danni, la vittima è uccisa o paralizzata se fallisce un TS su Tempra, CD 12), Attacco furtivo +3d6 danni, Furia barbarica (1v/giorno per 3 round, +4 a For e Cos, bonus di morale +2 ai TS su Vol e penalità -2 CA).

**Qualità speciali:** Athar, Eludere, Schivare prodigioso migliorato (non può essere attaccato sui fianchi), Bonus +1 ai TS contro veleni.

**Incantesimi:** (2, CD base 11+liv inc) Livello 1 – Cambiare sé stesso, Foschia occultante.

**Proprietà:** armatura di cuoio rinforzato perfetta, ascia grande perfetta, pugnale dell'assassino (tutte le armi di Gruzt sono trattate con veleno di scorpione gigante (CD 18, 1d6 For/1d6 For).







Il massiccio assassino orco ha la fronte sfuggente e occhi profondamente incassati nelle orbite. La pelle è coriacea e di un verde smorto. I lunghi capelli neri sono tirati all'indietro e trattenuti in una coda di cavallo. Sul braccio destro ha tatuato l'emblema dei Perduti.

**Sicari Athar (2):** umani Idr 6/ass 3; GS 9; umanoide di taglia media; DV 9d6+9; PF 50 ciascuno; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 17 (+2 des, +5 armatura); ATT spada +8/+3 mischia e pugnale +5/+1 mischia oppure solo spada +10/+5 mischia, balestra leggera +9 a distanza (spada 1d8+3 crit 19-20/x2, pugnale 1d4+3 crit x3, balestra 1d8 crit 19-20/x2); F/P standard; AS attacco furtivo +5d6 danni, attacco mortale, uso veleni; QS schivare prodigioso migliorato, eludere; AL NM; TS Temp +4, Rifl +11, Vol +4; For 14, Des 16, Cos 12, Int 11, Sag 13, Car 9.

**Abilità e talenti:** Muoversi in silenzio +10, Nascondersi +10, Scalare +13, Camuffare +5, Intimidire +5, Scassinare serrature +10, Cercare +8, Osservare +8, Furtivo, Arma focalizzata (spada), Iniziativa migliorata, Combattere con due armi migliorato.

**Attacchi speciali:** Attacco mortale (se studia una vittima per 3 round e poi porta a segno un attacco furtivo che infligge danni, la vittima è uccisa o paralizzata se fallisce un TS su Tempra, CD 13), Attacco furtivo +5d6 danni.

**Qualità speciali:** Athar, Eludere, Schivare prodigioso migliorato (non può essere attaccato sui fianchi), Bonus +1 ai TS contro veleni.

**Incantesimi:** (3, CD base 11+liv inc) Livello 1 – Saltare, Cambiare sé stesso, Caduta morbida.

**Proprietà:** armatura di cuoi rinforzato +2, spada +1, pugnale +1, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra ciascuno (tutte le armi degli assassini sono trattate con veleno di scorpione gigante (CD 18, 1d6 For/1d6 For).

I sicari sono avvolti in mantelli neri, indossano elmi d'acciaio a scodella (pieni di ammaccature). I volti sono celati fino al naso da sciarpe nere. Si muovono veloci con fluidità, scattando avanti e indietro come serpi velenose. Dalla cintura di uno dei due pende un medaglione d'oro antico con il simbolo degli Athar.

Le armi e le armature degli aggressori sono magiche (forgiate su Sigil) e hanno un aspetto pratico ed essenziale: equipaggiamento da sicari!

Gli assassini Athar sono immuni agli incantesimi di *Presagio*, *Scaglia maledizione*,

*Divinazione*, *Estasiare* e *Parola sacra* (per maggiori informazioni sulla fazione dei Perduti, scarica il sourcebook *Fazioni – regole*, disponibile sul sito di Terre Esterne).

Il commando ha a disposizione 4 round di combattimento, prima che l'edificio venga circondato dagli Harmonium. Al termine del quarto round di combattimento, leggete le seguenti note narrative (ovviamente il DM deve cambiare la descrizione nel caso in cui i PG abbiano eliminato gli Athar prima del tempo indicato):

Mentre infuria la lotta contro gli assassini mascherati, dall'esterno si sentono provenire forti rumori allarmanti: lo scalpiccio di decine di soldati pesantemente armati, grida e ordini sbrattati in tono secco...

Dalla finestra in frantumi da cui sono entrati i sicari, si vede il brillio delle fiaccole! L'edificio deve essere circondato da una specie di esercito.

*"Le Teste Dure!"*, sibila uno degli aggressori, *"Sono arrivate le Teste Dure!"*, poi, rivolto a voi minaccia: *"Lasciateci la squaldrina e fuggite, stolti!"*. Come a rispondere all'affermazione, dal basso si sente una voce stentorea: *"Arrendetevi! L'edificio è circondato! Non avete nessuna speranza di uscire vivi, gettate le armi e consegnatevi agli Harmonium!"*

Contemporaneamente si sente il cigolio sinistro della scala di metallo, presa d'assalto dai primi soldati. Quanto tempo impiegheranno a salire?

La fuorilegge gith è riuscita a fuggire, prima che la forza d'intervento Harmonium circondasse completamente l'edificio. I soldati della fazione sono comunque decisi ad arrestare qualcuno e iniziano a salire su per le scale, che conducono al piano superiore del manicomio. Il patto stipulato tra l'assassino orco e gli Harmonium riguarda solo Nayara, tutti gli altri sono "preda" delle Teste Dure!

In totale vi è una forza di 50 guerrieri harmonium sostenuta da tre maghi della fazione. Il primo gruppo di sei guerrieri e un mago raggiunge la stanza dove si trovano i PG dopo 5 round.

Le due finestre della stanza danno tutte su una strada laterale a 12 metri di altezza; la via pullula di Harmonium. Una possibile via di fuga è quella che da sui tetti, ma occorre superare una prova su Scalare (**CD 18**), per raggiungere lo spiovente del tetto (fallire di oltre 5 punti significa cadere sulla via sottostante). Da una finestra può uscire solo un personaggio per round.





Questa parte dell'incontro non è progettata per uccidere i PG, ma dovrebbe essere resa "drammatica" al punto giusto. Per esempio, mentre i PG si issano sul tetto, si potrebbero descrivere le urla concitate dei soldati più in basso ed effettuare qualche tiro mentre i balestrieri prendono di mira i fuggiaschi... e magari uno dei maghi potrebbe salmodiare qualche incantesimo.

**Soldati Harmonium (50):** umani combattenti 1; GS 1; umanoide di taglia media; DV 1d8+2; PF 8 ciascuno (media); Iniz +1; Vel 6m (4); CA 18 (+1 des, +6 bande d'acciaio, +1 scudo); ATT spada bastarda +5 mischia, balestra leggera +2 a distanza (spada bastarda perfetta 1d10+2 crit 19-20/x2, balestra 1d8 crit x3); QS Harmonium; AL L(vari); TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 15, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 8.

**Abilità e talenti:** Scalare +0, Intimidire +5, Saltare +0, Arma specializzata (spada bastarda), Competenza armi esotiche (spada bastarda).

**Qualità speciali:** Harmonium (1v/giorno lancia l'incantesimo di Charme a livello incantatore 1).

**Proprietà:** corazza di bande d'acciaio perfetta harmonium, scudo metallico leggero, spada bastarda perfetta, balestra leggera e astuccio con 15 dardi.

**Maghi Harmonium (3):** umani maghi 4; GS 4; umanoide di taglia media; DV 4d4+4; PF 16 ciascuno; Iniz +0; Vel 9m (6); CA 10; ATT bastone ferrato +4 mischia (bastone ferrato 1d6+2); QS Harmonium; AL L(vari); TS Temp +4, Rifl +3, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 12, Int 13, Sag 10, Car 8.

**Abilità e talenti:** Concentrazione +8, Conoscenza (Arcana) +8, sapienza magica +8, Robustezza, Riflessi fulminei, Scrivere pergamene.

**Qualità speciali:** Harmonium (1v/giorno lancia l'incantesimo di Charme a livello incantatore 4).

**Proprietà:** bastone ferrato e speciale (vedi sotto).

Ciascun mago harmonium ha un diverso arsenale di incantesimi memorizzato, elencato di seguito. Uno dei maghi possiede una Bacchetta dei Fulmini con 16 cariche rimaste (livello incantatore 8); la bacchetta è in legno rosso con una forcilla d'argento, incisa di rune mistiche, dalle cui punte si sprigiona un arco voltaico azzurrognolo-verdastro. Un altro mago possiede invece una Pergamena con un incantesimo arcano di *Volo* (livello incantatore 5).

**Incantesimi mago Harmonium #1:** (4/4/2, CD base 11+liv inc) Livello 0 – Individuazione del magico, Lettura del magico, Resistenza, Mano magica; Livello 1 – Charme su persone, Dardo incantato, Scudo, Sonno; Livello 2 – Invisibilità, Evoca mostri II.

**Incantesimi mago Harmonium #2:** (4/4/2, CD base 11+liv inc) Livello 0 – Messaggio, Individuazione del magico, Aprire/Chiudere x2; Livello 1 – Raggio di indebolimento, Saltare, Colpo accurato, Caduta morbida; Livello 2 – Ragnatela, Vedere invisibilità.

**Incantesimi mago Harmonium #3:** (4/4/2, CD base 11+liv inc) Livello 0 – Luce, Lampo, Resistenza, Lettura del magico; Livello 1 – Sonno, Incuti paura, Comprensione dei linguaggi, Colpo accurato; Livello 2 – Freccia acida di Melf, *Downdraft*<sup>RR11</sup>.

## IN+ERMEZZO

Se i PG riescono a fuggire alla cattura, devono – presto o tardi – raggiungere il vicolo dietro l'Armeria, da cui si accede ai Labirinti dove è prigioniero il profeta di Aoskar.

Se il gruppo è rimasto diviso da Nayara, sarà la tiefling a contattare di nuovo i PG, conducendoli al luogo indicato.

A questo punto dell'avventura il destino di Nayara è segnato. La tiefling, infatti, non segue il gruppo nei Labirinti e consegna agli avventurieri un ciondolo di ametista grezza, che il profeta le aveva donato la notte prima dell'attacco al Tempio Distrutto.

Il ciondolo è la chiave con la quale i PG saranno riconosciuti come emissari di Nayara e alleati dal profeta. Inoltre si tratta di un ciondolo magico, che consentirà, una volta fuggiti dai Labirinti, di raggiungere l'eremo di Nireus nel Piano dell'Elemento Terra.

Nayara non è una guerriera e non accompagnerà i PG per evitare che debbano preoccuparsi di proteggerla durante la spedizione. L'anarchica aspetterà il gruppo e Mòlo alla Bara Bianca. Questa sarà l'ultima volta che i PG vedranno viva Nayara.

Subito dopo la separazione con i PG, infatti, Nayara viene presa prigioniera dai dabus della Signora del Dolore. Ormai l'utilità dell'anarchica è giunta al termine e occorre procedere alla seconda parte del piano. Sottoposta a torture indicibili, la tiefling rivela ai dabus la missione dei PG e il luogo stabilito per il nuovo incontro. Alla Bara Bianca ci sarà Nayara,





anche se in realtà sarà la Signora del Dolore in persona sotto mentite spoglie!

La misteriosa reggente di Sigil accompagnerà i PG, il profeta e l'*Aoskarling* fino nelle profondità del Tempio Distrutto. Nel cuore del santuario del suo rivale divino, la Signora del Dolore attenderà di colpire a morte il ricettacolo di Aoskar durante il Rituale della Rinascita, eliminando una volta per tutte la minaccia di un ritorno a Sigil del Signore delle Porte.

## EN+RARE NEI LABIRINTI

L'ingresso ai Labirinti dove è tenuto prigioniero il profeta di Aoskar si trova in fondo ad un vicolo dietro l'Armeria, il quartiere generale dei Distruttori (*sinkers*).

Quando i PG arrivano nei pressi dell'ingresso dimensionale, leggete le seguenti note narrative:

Lo stretto vicolo sembra essere deserto, se si escludono un paio di ratti cerebrali, che fuggono via squittendo spaventati dall'arrivo dei PG.

Il budello non è più largo di una mezza dozzina di passi e serpeggia irregolare tra due cadenti edifici dalle facciate diroccate e putride. Un rigagnolo di acqua nera scorre al centro della stradina, emanando un fetore di cose morte da tempo.

I PG non riescono a vedere il fondo del vicolo, a causa di una curva che si trova a una decina di metri dall'ingresso. Entrare nei Labirinti richiede una particolare chiave di attivazione (che la fuorilegge gith ha indicato sulla mappa): un mobius sigiliano. E' infatti sufficiente camminare lungo il vicolo, avendo nella bisaccia una di queste monete preziose, per ritrovarsi di punto in bianco imprigionati all'interno delle sinistre prigioni della Signora di Sigil!

Chi oltrepassa la curva del vicolo si ritrova prigioniero. Tornare indietro, semplicemente, non porta all'inizio del vicolo ma ad una diversa sezione dei Labirinti. Molti sventurati si sono ritrovati prigionieri senza avere commesso alcuna colpa, se non quella di essere stati spinti dalla curiosità di vedere dove conduceva lo stretto budello.

I Labirinti sono le tristemente famose prigioni di Sigil, dove la Signora del Dolore rinchioda i peggiori criminali e coloro che minacciano il suo potere assoluto sulla Gabbia (come, per l'appunto, il profeta di Aoskar, Mòlo). Una dettagliata descrizione dei Labirinti si può leggere a pagina 63 del manuale "*Sigil and Beyond*" della scatola base di Planescape.

Ad una prima impressione, la sezione dei Labirinti dove si trovano i PG appare una versione deformata e più oscura della città di Sigil. Gli edifici sono gusci vuoti e privi di vita, le cui pareti si innalzano per decine di metri fino al cielo scuro e notturno. Nei Labirinti non c'è alternanza di luce e tenebra, ma solo una tetra e perenne oscurità. La maggior parte di coloro che riescono a sopravvivere nei Labirinti è dotata di scurovisione o di vista crepuscolare, poiché chi non possiede alcuna capacità di vedere nel buio, cade presto vittima dei predatori e degli altri ospiti che si aggirano nella prigione.

Di proposito non viene fornita alcuna mappa dei Labirinti, poiché essi si generano di continuo in un interminabile susseguirsi di curve, bivi, scale, cripte, catacombe e stanze segrete. Solo chi possiede una delle speciali mappe fornite dalla fuorilegge gith Djhek'nlar può sperare di orientarsi nei Labirinti. Per scappare dai Labirinti è necessario, consultando la mappa, superare una prova di intelligenza (**CD 20**). Senza la mappa è impossibile uscire dalla prigione.

Da notare che la mappa della gith non rivela assolutamente la disposizione delle stanze e dei passaggi dei Labirinti, che, come accennato, continuano a muoversi e a generarsi senza soluzione di continuità, ma serve esclusivamente come bussola per trovare l'uscita.

## IL REGNØ DI VACHARØS

Il profeta Mòlo è stato imprigionato in una sezione dei Labirinti ove regna un essere maligno e potente

Un tempo un sacerdote di Yama, in un borgo nascosto tra gli ingranaggi di Mechanus, **Vacharos** (chierico 15 [Yama], liche meccanico, LM) era ossessionato dall'idea di potere prolungare la vita dell'uomo indefinitamente grazie alla potenza della scienza e la forza del metallo. Vacharos era molto abile nella metallurgia e possedeva una mente acuta piena di risorse. Furono molte e tutte prodigiose le invenzioni ideate dal prete per migliorare la vita dei suoi concittadini. In particolare, Vacharos era particolarmente abile nel progettare automi in grado di servire i propri padroni, svolgendo le attività più pericolose e faticose.

Ma Vacharos non si accontentò. La sua ossessione era quella di infondere la resistenza e la potenza propria dei suoi automi nell'uomo, perché esso potesse essere più forte ed eterno. Il sacerdote di Yama lasciò la propria città per recarsi a Sigil, dove approfondì gli studi di anatomia e biologia, unendo queste conoscenze







a quelle già vaste che possedeva nel campo della meccanica e dell'ingegneria.

Nessuno sa con precisione quando Vacharos impazzì. Volendo sperimentare le proprie teorie, secondo cui un corpo umano potenziato da apparati meccanici sarebbe potuto diventare un essere superiore, egli cominciò a rapire dall'Alveare poveri e reietti, facendoli diventare cavie dei propri oscuri esperimenti.

I risultati furono disastrosi. Gli sventurati si risvegliavano scoprendo di avere perduto arti o parti del proprio corpo, rimpiazzate da complicate protesi biomeccaniche, ideate da Vacharos. La maggior parte dei prigionieri moriva di infezione o impazziva. Per cercare di comprendere quale parte della sua teoria dovesse essere rivista e corretta, Vacharos si addentrò ancora più in profondità negli abissi dell'abiezione. Iniziò a rianimare gli esperimenti falliti, per poter controllare le loro risposte a stimoli diversi. Si accorse che questi orripilanti servi meccanici obbedivano alla sua volontà ed erano più forti e intelligenti dei comuni zombie (forse a causa dell'interferenza delle componenti biomeccaniche con la carne). Il prete ordinava ai suoi mostri di rapire sempre più vittime per quella che era diventata una vera e propria fabbrica degli orrori nei sotterranei dell'Alveare.

La sua carriera di folle criminale terminò quando un dabus della Signora del Dolore, Wodan, venne catturato dal sacerdote, per essere ucciso e poi rianimato sotto forma di zombie biomeccanico! Era un affronto troppo grande per la Signora di Sigil, che trasferì l'intera parte della città dove si trovava il laboratorio di Vacharos nei Labirinti.

Da allora Vacharos è rimasto prigioniero della Signora del Dolore. Avendo a disposizione tutti i suoi strumenti e il proprio laboratorio continuò i suoi esperimenti, utilizzando come cavie i criminali all'interno dei Labirinti rianimandoli sotto un'empia forma organo-meccanica. Sono passati secoli e l'abilità di Vacharos si è affinata oltre l'immaginabile. Egli è riuscito a dare corpo ai propri sogni blasfemi di unire carne e metallo per la vita eterna, anche se il risultato è stato quello di diventare un orrido spirito non morto: un liche meccanico (*iron liche*), i cui organi vitali sono preservati in soluzioni saline e nutrienti all'interno di un complesso automa metallico, che si muove grazie a pistoni e valvole manovrate dall'energia psichica di Vacharos!

Le anime di molti sventurati caduti prigionieri del liche sono necessari per la produzione della *necrotite*, il carburante grazie al quale la struttura meccanica di Vacharos riesce a

sostenersi, in un modo simile a quanto fa il carbone nella fucina di un fabbro. Il mostro non morto ha trovato il modo di immagazzinare gli spiriti dei propri prigionieri in particolari "*lampade*", che vengono poi utilizzate per produrre grandi quantità di *necrotite*. Questo materiale necromantico viene poi bruciato all'interno del motore del liche meccanico.

I prigionieri attorno al covo del liche sono però diventati sempre più rari e le gli spiriti richiesti dal famelico sacerdote devono essere forti per mantenere la sua *non-vita*.

Il liche meccanico ha avvertito la presenza di Mòlo a causa del suo forte spirito. Una preda davvero gustosa per l'affamato mostro non morto!

Vacharos ha dato ordine ai suoi terrificanti zombie biomeccanici di catturare il profeta di Aoskar e di portarlo al laboratorio, in modo da potere catturare la sua anima. Nonostante però il potere del liche su quest'area dei Labirinti sia paragonabile a quella di un semidio, tutti i suoi sforzi per catturare Mòlo si erano finora rivelati vani e solo ultimamente i suoi servi agghiaccianti hanno avuto ragione dell'indomito profeta e lo hanno condotto al laboratorio di Vacharos.

Il liche non ha intenzione di uccidere immediatamente Mòlo, poiché vuole studiare a fondo il modo migliore per produrre la maggior quantità possibile di *necrotite* a partire dalla sua anima.

Quando i PG varcano il portale dietro l'Armeria ed entrano nei Labirinti, il profeta di Aoskar è stato rapito da poco.... Gli eroi dovranno organizzare un salvataggio nel salvataggio!

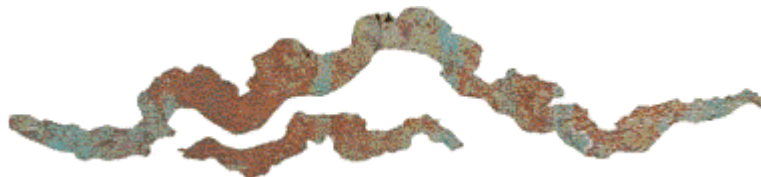
## L' ARRIVO NEI LABIRINTI

Le seguenti note narrative devono essere lette ai giocatori per dare una descrizione iniziale dei Labirinti:

I Labirinti della Signora del Dolore sono un intricato insieme di passaggi, scale, cortili ed edifici putrescenti che si rincorrono senza soluzione di continuità, seguendo una logica incomprensibile.

Ogni cosa è immersa in un perenne crepuscolo e l'aria gelida puzza di rancido, lasciando in bocca una sgradevole sapore metallico.

La sezione del labirinto in cui si trovano i PG presenta tratti di architettura sigiliana (lame sugli spioventi dei tetti, edifici incombenti, finestre lunghe e strette) e di Mechanus (ingranaggi di ogni forma e dimensione, pistoni in lento movimento ecc.), fuse insieme in un miscuglio che rende inquieti. La sensazione spiacevole è rafforzata dalla presenza di scure incrostazioni organiche







dall'aspetto ributtante, che sembrano trasudare una sorta di melma gelatinosa (*la somiglianza con le tane degli Alien non è casuale*).

I Labirinti sono immersi in un profondo silenzio, interrotto di tanto in tanto da gemiti lontani e stridii metallici di oscura provenienza.

## 1. Le sentinelle di Vacharos

Tutta la zona dei Labirinti in cui si muoveranno i PG "appartiene" al liche Vacharos, modellata secondo i suoi gusti e le sue esigenze. Nonostante l'aspetto minaccioso, la gelatina che trasuda dalle incrostazioni organiche non è pericolosa, anche se chi vi entra in contatto con gran parte del corpo rimane incollato, come se fosse stato colpito dalla melassa alchemica di una borsa dell'impedimento. Il liche e tutti i suoi servi sono immuni agli effetti vischiosi della gelatina e la utilizzeranno in combattimento per intralciare gli avversari (magari utilizzando la tattica di *Spinta*, come descritto a pagina 160 del Manuale del Giocatore).

Il liche meccanico conosce i diversi luoghi dove i prigionieri appaiono la prima volta che vengono esiliati nei Labirinti e ha posizionato delle guardie (dei terribili zombie biomeccanici [*mechanithralls*] ad ognuno di essi con l'ordine di catturare chiunque compaia e di trasportare i prigionieri al proprio laboratorio.

Quando i PG arrivano nei Labirinti, un gruppo di zombie biomeccanici li aggredisce, cercando di coglierli di sorpresa (prova contrapposta tra l'abilità di Muoversi in silenzio dei mostri con quella di Ascoltare dei personaggi).

### Zombie biomeccanici [*mechanithralls*]

**(10):** GS 3; non morto di taglia media; DV 4d12; PF 30 ciascuno; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 21 (+1 des, +10 naturale); ATT 2 schianti +4 mischia (schianto 1d8+3); F/P standard; AS schianto potenziato; QS tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2; AL LM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +4; For 16, Des 13, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 6.

**Abilità e talenti:** Scalare +6, Nascondersi +4, Ascoltare +3, Muoversi in silenzio +5, Osservare +3, Iniziativa migliorata, Riflessi fulminei.

**Attacchi speciali:** Schianto potenziato (1v/1d4 round lo zombie può potenziare il proprio schianto con la pressione del vapore, ottenendo un bonus +11 totale all'attacco e infliggendo 3d6 danni)

**Qualità speciali:** Non morto (scurovisione 18m; immunità al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali;

immune a qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra [a meno che non funzioni anche su oggetti o sia innocuo]; ignora i colpi critici, i danni non letali, il risucchio di energia e i danni alle caratteristiche).

I servi biomeccanici di Vacharos sono un empio ibrido fra carne e metallo. Fondamentalmente umanoidi, questi incubi hanno innestati apparati meccanici nelle carni marcescenti ed essiccate. Si muovono veloci anche se con un'andatura a scatti, producendo un agghiacciante rumore metallico. All'interno delle loro orbite brilla una luce rossastra simile ai fuochi infernali. Oscuri glifi di potere sono stati incisi sulle parti organiche e su quelle artificiali.

Gli zombie biomeccanici (*mechanithralls*) attaccano gli avventurieri al meglio delle loro capacità. Ogni volta che uno di questi mostri viene distrutto, collassa su se stesso in un fumante ammasso maleodorante di metallo e carne putrida.

Ogni mostro non morto ha inciso sul suo corpo il sigillo personale di Vacharos, che permette al sacerdote liche di vedere e sentire tutto quello che vedono e sentono i suoi oscuri servi.

## 2. Strani incontri, strani alleati

I PG hanno la possibilità di apprendere gli oscuri segreti del reame di Vacharos, da un elfo ombra (*shadow elf*) di nome **Parafasti**.

Gli elfi ombra sono originari del mondo di Mystara dove venerano *Entropia*, una misteriosa entità distruttiva, tenuta sotto controllo, al centro del loro reame sotterraneo, grazie a complesse macchine esoteriche. L'interesse degli elfi ombra per la tecnologia ha portato molti dei loro più promettenti chierici e maghi a visitare il Piano di Mechanus.

Uno di loro, Parafasti (chierico 8 [Entropia]/demonolatra 5, elfo ombra, LN [tendenze malvage]), incontrò Vacharos mentre costui era impegnato nelle prime fasi della sua oscura sperimentazione. L'elfo rimase affascinato dalle teorie aberranti dell'uomo e ne divenne il fidato assistente per molti lunghi anni.

La lunga prigionia nei Labirinti, però, può minare anche il più saldo tra i sodalizi. Stanco e sfiduciato ormai di poter rivedere la sua terra, Parafasti ordì una congiura contro il suo vecchio maestro. L'elfo, oltre che un abile ingegnere è anche un demonolatra di notevole potere.

La battaglia per il controllo dei Labirinti è appena iniziata e l'elfo ombra ha disperato





bisogno di alleati. L'elfo inoltre desidera riprendere gli esperimenti di Vacharos sul Macchinario Infernale, il cui prototipo giace dimenticato nell'antica dimora del sacerdote su Mechanus (vedi pag. 21). L'incontro con Parafasti avviene quando i PG si imbattono in un furioso scontro tra l'elfo e una squadra di zombie biomeccanici.

Il tetro silenzio dei Labirinti viene improvvisamente spezzato da una serie di esplosioni e di sibili acuti. A poca distanza è in corso una furiosa battaglia!

Se i giocatori dichiarano di procedere per investigare sull'origine dei rumori di battaglia, proseguite nella lettura delle note narrative:

La sezione dei Labirinti dove arrivano i PG (una sorta di piazza ottagonale) è il teatro di un feroce scontro che ha devastato la zona. Detriti e ammassi di rovine fumanti ingombrano il terreno in un disordinato coacervo di distruzione.

Al centro dello spiazzo si trova un elfo dal volto tatuato, la cui pelle ha una bizzarra tonalità cinerea.

Parecchi zombie bionici giacciono a terra, sventrati e spezzati dalla furia dell'elfo: viscere putride e apparati meccanici anneriti sono sparsi un po' dappertutto. Almeno un mezza dozzina di zombie sono ancora in piedi, stringendo il cerchio attorno alla loro preda.

L'elfo dalla pelle cinerina, alza sopra la testa una mazza ferrata dalla lunga impugnatura. L'arma stregata emette una fosforescenza azzurrognola, mentre l'elfo intona una preghiera oscura.

Se i personaggi non intervengono, Parafasti elimina gli zombi biomeccanici in 3 round.

**Zombie biomeccanici [mechanithralls] (6):**

GS 3; non morto di taglia media; DV 4d12; PF 30 ciascuno; Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 21 (+1 des, +10 naturale); ATT 2 schianti +4 mischia (schianto 1d8+3); F/P standard; AS schianto potenziato; QS tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2; AL LM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +4; For 16, Des 13, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 6.

**Abilità e talenti:** Scalare +6, Nascondersi +4, Ascoltare +3, Muoversi in silenzio +5, Osservare +3, Iniziativa migliorata, Riflessi fulminei.

**Attacchi speciali:** Schianto potenziato (1v/1d4 round lo zombie può potenziare il proprio schianto con la pressione del vapore, ottenendo un bonus +11 totale all'attacco e infliggendo 3d6 danni)

**Qualità speciali:** Non morto (scurovisione 18m; immunità al veleno, sonno, paralisi,

stordimento, malattia ed effetti mortali; immune a qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra [a meno che non funzioni anche su oggetti o sia innocuo]; ignora i colpi critici, i danni non letali, il risucchio di energia e i danni alle caratteristiche).

Se il gruppo accorre in aiuto di Parafasti, l'elfo ringrazierà con un inchino, domandando chi siano i suoi misteriosi salvatori.

L'individuo assalito dagli zombie è una specie di elfo, anche se di una razza che non avete mai visto prima. La sua pelle ha il colore della cenere umida e gli occhi sono bianchi, senza iridi e pupille. L'intera parte sinistra del viso dell'elfo è coperta da bizzarri tatuaggi dal significato incomprensibile.

Lo strano personaggio ha lunghi capelli bianchi che non riescono a nascondere le ampie orecchie appuntite, molto più sviluppate di quelle di un qualsiasi altro elfo. Attorno al capo orbita in lento movimento una piccola sfera di energia nera e brillante, che pare pulsare di vita propria e assorbire la luce intorno.

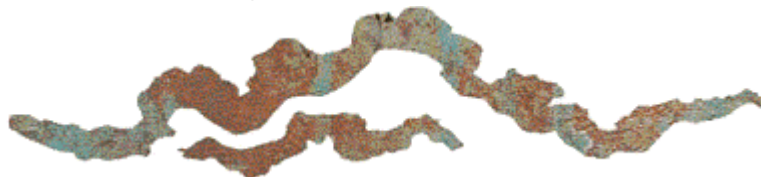
L'elfo indossa una casacca scura ricamata con gli stessi glifi che ha tatuati sul volto e brandisce una lunga mazza ferrata dalla testa bitorzoluta di un materiale simile a ferro freddo.

Il sinistro elfo ghigna scoprendo i denti, fissandovi con gli inquietanti occhi bianchi e accennando un inchino.

La sfera nera di energia che orbita intorno al capo dell'elfo ombra è uno speciale Simbolo Sacro di Entropia. Si comporta come una *pietra magica* (vedi Guida del DM pag. 262) ed una volta al giorno può essere scagliata con un semplice atto di volontà (conta come azione gratuita) contro un bersaglio entro 18 metri. Se riesce un tiro per colpire di contatto a distanza (modificatore al tiro +10), la sfera entropica riproduce gli effetti dell'incantesimo di *Disintegrazione* (come se fosse stato lanciato da uno stregone di livello 15). La sfera, una volta lanciata, ricompare accanto a Parafasti dopo 24 ore.

Il sacerdote è intrigato dalla presenza dei PG nei Labirinti e li mette in guardia dai pericoli del luogo. L'obiettivo dell'elfo ombra è di avere degli alleati nella guerra contro il suo ex maestro Vacharos e recuperare i progetti del Macchinario Infernale, custoditi nel laboratorio del liche. Egli conosce molti segreti dell'eremo del liche meccanico e sa che il profeta Mòlo è stato recentemente catturato e portato nelle prigioni sotto il laboratorio del liche.

Di seguito sono riportate, per comodità del DM, le informazioni che Parafasti è disposto a condividere con gli avventurieri, purché essi si





impegnino a combattere al suo fianco contro Vacharos:

- ✓ Questa sezione dei Labirinti è il dominio incontrastato di Vacharos, un religioso umano originario di Mechanus, trasformatosi in un orribile liche meccanico;
- ✓ Parafasti è stato per molti anni l'allievo e l'aiutante di Vacharos, più per coercizione che per convinzione (questa è una menzogna);
- ✓ Vacharos necessita delle anime di esseri senzienti da cui potere distillare la *necrotite*, uno speciale materiale in grado di sostenere il suo empio stato non morto;
- ✓ Le anime dei prigionieri vengono immagazzinate in speciali lampade necromantiche ideate dal liche;
- ✓ La dimora e il laboratorio di Vacharos sono poco distanti (Parafasti conosce la strada), ma sono una specie di fortezza con guardiani mortali: gargoyle meccanici, automi e zombie bionici;

Inoltre Parafasti conosce la disposizione delle stanze della dimora del liche, e ne può disegnare una mappa, anche se è probabile che Vacharos abbia modificato alcune delle caratteristiche del suo rifugio a seguito della guerra in corso.

**Parafasti, Elfo Ombra:** elfo ombra chr 8/demonolatra 5; GS 13; umanoide [elfo] di taglia media; DV 8d8+8 (chr) e 5d4+4 (demonolatra); PF 73; Iniz +7 (+3 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 19 (+3 des, +6 cuoio borchiato magico); ATT mazza ferrata stregata +11/+6 mischia (mazza ferrata +2 sacrilega 1d8+2 [+2d6 vs buoni]); F/P standard; QS scurovisione 18m, immune a sonno e charme, sensi potenziati; AL LN (tendenze malvagie); TS Temp +8, Rifl +6, Vol +14; For 10, Des 16, Cos 12, Int 14, Sag 20, Car 14.

**Abilità e talenti:** Concentrazione +14, Conoscenza (Arcana) +10, (Religione) +12, (Piani inferi) +12, Osservare +14, Ascoltare +14, Intimidire 15\*, Diplomazia 6\*, Cercare 10, Artigianato (Metallurgia) +14, (Chirurgia) +9 Nascondersi +8, Tatuaggio empio (\* bonus +2 con esseri malvagi conteggiato), Iniziativa migliorata, Incantesimi corrotti, Incantesimi ampliati, Combattere al buio, Arma focalizzata (mazza ferrata).

**Incantesimi:** (6/7/7/6/5/4/3/2, CD base 15 + liv. inc.) Livello 0 – Individuazione del magico, Lettura del magico x2, Riparare, Individuazione del veleno, Creare acqua; Livello 1 – Devastazione, Individuazione dei

non morti, Cura ferite leggere, Incuti paura x2, Pietra magica; Livello 2 – Infliggi ferite leggere [corrotto], Cecità/sordità, Resistere all'energia, Forza del toro, Cura ferite moderate x2; Livello 3 – Infliggi ferite moderate [corrotto], Contagio, *Shriveling*<sup>ToVD</sup>, *Wrack*<sup>ToVD</sup>, Vestite magica, scagliare maledizione; Livello 4 – *Stop heart*<sup>ToVD</sup>, Arma magica superiore, Cura ferite critiche, Rivela bugie, Potere divino; Livello 5 – Infliggi ferite critiche [corrotto], Infermità mentale, Resistenza agli incantesimi; Livello 6 – *Pox*<sup>ToVD</sup>, Alleato planare, Barriera di lame; Livello 7 – Blasfemia, Colpo infuocato [ampliato].

**Proprietà:** mazza ferrata "stregata" +2 sacrilega, armatura di cuoio rinforzato +3, amuleto della pelle di pietra, stivali alati, pozione della focalizzazione (*potion of focus*, RRII, pag. 172), pietra magica dell'Entropia (nera, sfera).

Parafasti è un elfo ombra dalla pelle cinerina. La metà sinistra del viso è solcata da oscuri tatuaggi e i suoi occhi, completamente bianchi, sembrano emanare una luminescenza malata. I capelli sono lunghi e bianchi come la ragnatela, ma non riescono a nascondere le orecchie appuntite molto evidenti. Sopra l'armatura indossa un lungo pastrano viola e cremisi, decorato con simboli arcani; mentre alla cintura pendono strani oggetti metallici e strumenti da chirurgo. Attorno alla sua testa ruota, come un piccolo sole nero, una sfera oscura e brillante, che sembra assorbire la luce attorno a sé.

Se i PG si alleano con l'elfo ombra, vengono indirizzati verso il laboratorio segreto del liche. Parafasti rivela al gruppo la disposizione delle stanze, la presenza della trappola della disintegrazione dell'ascensore e li mette in guardia dalla presenza di **Wodan** (stregone 5, dabus non morto, NM) il dabus su cui lo stregone meccanico ha operato i suoi folli esperimenti, che hanno scatenato l'ira della Signora del Dolore.

L'obiettivo dell'elfo è di recuperare i progetti del Macchinario Infernale e fuggire dai Labirinti, per cui rivela al gruppo le informazioni in suo possesso solo se è sicuro che i PG abbiano un mezzo sicuro per evadere dalla prigione (per convincere Parafasti è sufficiente mostrargli la mappa di Djhek'nlar).

### **LABORATORIO E FORTEZZA DEL LICHE MECCANICO VACHAROS**

Se i PG hanno ricevuto le istruzioni da Parafasti su come raggiungere il covo del liche, non ci saranno incontri di sorta e il gruppo







arriverà senza problemi davanti al tetro obiettivo.

Invece, nel caso in cui i PG non abbiano stretto alcun accordo con l'elfo ombra, l'avvicinamento al covo di Vacharos sarà ostacolato da un gruppo di *mechanithralls* agguerriti, guidati da un *dread*, uno speciale mostro non morto creato da Vacharos e dotato di una astuzia maligna.

#### **Zombie biomeccanici [mechanithralls] (7):**

PF 30 ciascuno, vedi statistiche complete a pagina 12.

Due degli zombie bionici possiedono una sorta di lanciafiamme innestato al posto del braccio sinistro. L'aggeggio metallico è annerito ed emette dalla bocca di fuoco una continua luminescenza verdastra. I *mechanithralls* con il lanciafiamme hanno un unico attacco di schianto ma possono emettere 1 volta/1d4 round un cono di fiamme verdastre negromantiche fino a 9 metri di distanza che infliggono 4d6+6 danni (ammesso TS sui Riflessi per dimezzare il danno, CD 16). Il fuoco è alimentato da *necrotite* e, dunque, infligge danno sacrilego (*vile damage*). Eventuali resistenze al fuoco non devono essere prese in considerazione.

**Dread:** GS 8; non morto di taglia media; DV 7d12; PF 45; Iniz -1; Vel 9m (6); CA 24 (-1 des, +15 naturale); ATT lama innestata magica +12/+7 mischia (lama magica [+2] 1d8+7); F/P standard; QS tratti dei non morti, immunità allo scacciare, RI 28, aura di paura, riduzione del danno 5/+1; AL NM; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +5; For 19, Des 9, Cos -, Int 11, Sag 12, Car 12.

**Abilità e talenti:** Scalare +8, Saltare +9, Osservare +5, Ascoltare +5, Incalzare, Attacco poderoso, Arma focalizzata (lama innestata).

**Qualità speciali:** Non morto (scurovisione 18m; immunità al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali; immune a qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra [a meno che non funzioni anche su oggetti o sia innocuo]; ignora i colpi critici, i danni non letali, il risucchio di energia e i danni alle caratteristiche), Resistenza agli incantesimi 28, Riduzione del danno 5/+1, Immune allo scacciare, Aura di paura (raggio 18m, creature con 4 DV o meno devono superare un TS su Vol [CD 15] o essere vittima di un incantesimo di *Incuti paura*, lanciato da stregone di livello 5).

Questo abominio appare un umano mutilato, nelle cui carni gonfie e putride sono state innestate parti metalliche incise di rune empie. La mano sinistra è stata sostituita con una lunga lama ricurva dall'aspetto letale, che pare

crescere dalla carne e dall'osso dell'avambraccio, come se fosse stata fusa con essi. Il viso, un tempo umano, è deformato dall'odio e dall'agonia della non vita: le labbra sono cianotiche e ritratte su denti marci e ipertrofici, mentre sugli occhi morti vi è una pellicola lattiginosa e biancastra.

La lama innestata del *dread* è stata resa magica dal liche e funziona come una spada magica +2; ovviamente non è possibile tentare una manovra per disarmare il mostro non morto.

### **1. Ingresso della fortezza di Vacharos**

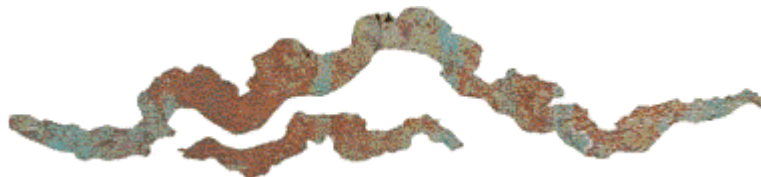
Quando la compagnia arriva di fronte alla oscura dimora di Vacharos, leggete le seguenti note narrative:

L'empio cuore pulsante dei Labirinti è una maligna fortezza dai muri decrepiti e infestati da vermi, come un cadavere putrescente. L'architettura dell'intero edificio ricorda quella dei palazzi signorili di Sigil, ma alcuni particolari ne identificano l'origine maligna e corrotta. I contorni contorti e spezzati della struttura sono profilati da fiamme verdastre, che appaiono e scompaiono come i fuochi fatui di un cimitero sconosciuto. Doccioni dall'aspetto diabolico, intarsi dalle fantasie malefiche e strutture di metallo ossidato circondano un colossale portale bronzeo. Le valve della porta sono state mirabilmente scolpite in un trionfo del male, dove carne e metallo, sangue e ingranaggi sono mescolati in una folle fantasia.

La porta è sbarrata e per essere aperta richiede una prova su Scassinare (**CD 30**) o una prova di Forza (**CD 40**). Se i PG cercano di usare la forza bruta per aprire la porta, fino a 4 personaggi possono agire contemporaneamente (vedi il paragrafo sulla "*Collaborazione*" a pag. 66 del Manuale del Giocatore)

Il portale che da accesso alla fortezza del liche meccanico Vacharos è protetto da *Simbolo di Dolore* (livello dell'incantatore 15, vedi Manuale del Giocatore pag. 293 per i dettagli). Quando il simbolo scatta, le valve dell'imponente portale si spalancano con un gemito terrificante, mentre un golem zombie (vedi *Denizens of Darkness* pag. 68-71) viene convocato da uno speciale incantesimo, apparendo sulla soglia della fortezza. Il terribile mostro attacca gli intrusi fino a quando non ha eliminato tutti gli avversari o alla sua completa distruzione.

**Golem zombie:** GS 12; costruito di taglia grande; DV 18d10; PF 110; Iniz -1; Vel 6m (4) non corre; CA 17 (-1 des, -1 taglia, +9 naturale); ATT 2 schianti +16 mischia (schianto







2d8+4); F/P standard; AS fetore; QS tratti dei costrutti, immunità alla magia, solo azioni parziali, riduzione del danno 10/+2; AL N; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +6; For 18, Des 8, Cos - Int -, Sag 11, Car 1.

*Abilità e talenti:* nessuno.

*Attacchi speciali:* Fetore (entro un raggio di 9m, TS sulla Tempra CD 19 o subire un malus di circostanza -2 ai tpc, ai TS e alle prove sulle abilità per 1d6+4 minuti)

*Qualità speciali:* Tratti dei costrutti (scurovisione 18m, vista crepuscolare, immunità agli effetti di influenza mentale, immunità a veleno, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e negromantici, non soggetto a colpi critici, danni non letali, alle caratteristiche, risucchio di energia, affaticamento); Immunità alla magia (immune a tutti gli incantesimi e alle magie, per i particolari vedi *Denizens of Darkness* pag. 71), Riduzione del danno 10/+2, Azioni parziali (può compiere solo un'azione di movimento o standard per round).

Questa oscenità semovente è alta una volta e mezza un uomo e avanza con un'andatura barcollante e rigida. Appare un insieme di pezzi umani e umanoidi cuciti insieme con rozzi fili di sutura nera. Un fetore pestilenziale si diffonde come una malattia pestifera attorno alla creatura, che emette un debole muggio dalla gola putrida e marcescente. Le braccia terminano con grandi mani sovradimensionate. Dalle imperfette cuciture che tengono insieme questo incubo ambulante esce un liquido viscoso e maleodorante come sangue rappreso.

Una volta all'interno della fortezza, l'ingresso appare vuoto e solitario. Nell'aria aleggia un fetore disgustoso, come di una tomba scopercchiata. La volta è sostenuta da una doppia fila di colonne sottili, ricoperte da un essudato gelatinoso e biancastro di oscura origine (ha gli stessi effetti della melassa collosa che i PG hanno incontrato navigando per i Labirinti, vedi pagina 11). Ai lati del portale si trovano due enormi teche di vetro rinforzate in ferro, che contengono un liquido gorgogliante multicolore verde e violetto. Le teche sono di forma ovoidale, lunghe quanto un uomo e strette. Il liquido emette una debole fosforescenza sufficiente per illuminare l'intera area.

Lo scopo delle teche e del liquido ivi contenuto è stato dimenticato, ma chi fosse tanto sciocco da cercare di infrangere il vetro si pentirebbe amaramente del proprio gesto.

Il vetro delle teche ha una Durezza 5 e 15 PF. Se il vetro viene rotto il liquido si riversa fuori con sorprendente violenza (all'interno delle

teche era tenuto sotto pressione), imbrattando tutto quanto si trovi in un cono di 12m di raggio. La mortale sostanza alchemica è viscosa come la soda caustica e per toglierla è necessario sottoporsi a una doccia di acqua abbondante (eventualità piuttosto difficile nelle condizioni in cui si trovano i PG). Chi non riesce a pulirsi nel modo citato del liquido entro un round ne subisce i pestiferi effetti. Il liquido avvizzisce e ustiona la pelle, infliggendo 1d4 punti di Costituzione e provocando cicatrici permanenti che diminuiscono di 1d4 punti il Carisma ogni round. E' possibile evitare i danni con un TS sulla Tempra (**CD 22**) ripetuto ogni round. I danni sono permanenti. L'azione del liquido mortale perdura per 1d4+1 round su ciascuna vittima.

## 2. Salone dei mechagargoyle

I PG fanno il loro ingresso in un vasto locale avvolto nelle ombre. Ai lati del salone si alzano delle colonne metalliche corrose dal tempo: lunghe striature rugginose le attraversano come vene. Le colonne sono disposte su due file ai lati lunghi della sala e sono alte circa tre metri. Sulla sommità di ciascuna di essa è appollaiato un doccione mostruoso, simile a quello delle cattedrali dei poteri dell'Abisso, solo che queste statue sono fatte interamente di metallo scuro e consumato dalla ruggine.

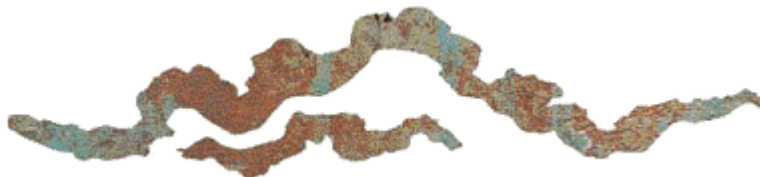
Sul fondo del salone si intravede una colonna metallica che parte dal soffitto e arriva fino al pavimento dove si trova un'apertura che da accesso a una piccola stanza ricavata all'interno della colonna stessa.

La colonna in fondo al salone è un ascensore ideato da Vacharos per accedere ai sotterranei della sua fortezza. In questa stanza una dozzina di gargoyle meccanici montano la guardia, aggredendo tutti coloro che non recano il sigillo del liche meccanico.

**Mechagargoyle (12):** GS 6; costruito di taglia piccola; DV 5d10; PF 28 ciascuno; Iniz +5 (des); Vel 6m (4), volo 9m (buona); CA 30 (+5 des, +15 naturale); ATT 2 artigli +7 mischia, morso +5 mischia (artiglio 1d4+3, morso 1d2+1); F/P standard; AS attacco stordente 1d6+1, abilità magiche; QS tratti dei costrutti, riduzione del danno 20/+1, rigenerazione, vigilanza; AL N; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +1; For 17, Des 20, Cos -, Int -, Sag 14, Car 12.

*Abilità e talenti:* Equilibrio +10, Scalare +9, Ascoltare +10, Osservare +12, Attacco in volo, Multiattacco.

*Attacchi speciali:* Attacco stordente (ogni volta che colpisce con gli artigli infligge 1d6+1 danni





addizionali elettrici, con un critico la vittima deve superare un TS su Tempra CD 13 o rimanere stordito per 1d4+1 round), Abilità magiche (5v/die *Lampo*, *Buio magico*, 3v/die *Fulmine magico*, come mago livello 8, CD 11+liv' inc)

*Qualità speciali:* Tratti dei costrutti (scurovisione 18m, vista crepuscolare, immunità agli effetti di influenza mentale, immunità a veleno, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e negromantici, non soggetto a colpi critici, danni non letali, alle caratteristiche, risucchio di energia, affaticamento); Riduzione del danno 20/+1, Rigenerazione (se nutriti con almeno 1,5 kg di ferro a settimana, i mechagargoyle guariscono normalmente dalle loro ferite), Vigilanza (non possono mai essere colti di sorpresa).

I mechagargoyle attaccano con furia chiunque cerchi di avvicinarsi all'ascensore o alle scale che fanno accedere al vecchio immondezzaio. Quando mettono a segno un colpo critico con gli artigli, l'elettricità contenuta nei loro corpi si manifesta visivamente in un lampo sfrigolante di energia bluastra.

All'interno della colonna metallica vi possono trovare posto fino a 6 individui di taglia media (oppure 12 di taglia piccola o 3 di taglia grande). Accanto all'apertura, dentro l'ascensore si trova un pannello di un metallo lucente simile al bronzo con due leve di cristallo levigate: una nera e una verde.

Abbassare la leva nera consente di azionare l'ascensore e farlo scendere fino al piano sottostante. Per risalire è sufficiente alzare la leva nera. Abbassare la leva verde fa, invece, scattare una trappola mortale. Le porte metalliche dell'ascensore si chiudono con un sibilo sommesso (come accade quando si abbassa la leva nera), solo che chi si trova all'interno dell'ascensore viene colpito da un incantesimo di *Disintegrazione* (CD 21, TS sulla Tempra, mago di livello 15).

Una volta che la trappola è scattata, le porte dell'ascensore si riaprono e la leva verde si riarma automaticamente.

L'elfo ombra Parafasti conosce la natura della trappola e, se ha stretto un'alleanza con i PG, li avrà avvertiti del pericolo.

Per un ladro è possibile scoprire che la leva di cristallo verde nasconde una trappola con una prova su Cercare (CD 28), per disattivarla occorre una prova su Disattivare congegni (CD 33) con il rischio di fare scattare la trappola!

Se qualcuno si avvicina alle scale di pietra sul lato nord occidentale della sala dei mechagargoyle, avverte un fetore rivoltante provenire dal fondo, simile a quello di un carnaio. Con una prova su Ascoltare (CD 14) si sentono provenire dal basso gemiti strozzati e balbettii incoerenti.

### 3. Ex immondezzaio

Solo i più coraggiosi (e folli) avventurieri potrebbero essere spinti a scendere le viscide scale di pietra che conducono a questo angolo di inferno.

Il fetore di carni e sangue in decomposizione è così forte da togliere il respiro e mano a mano che ci si addentra nelle viscere corrotte della fortezza di Vacharos si odono sempre più distinti i gemiti e le urla di agonia di anime torturate. Centopiedi, mosche carnarie e artropodi ripugnanti strisciano e ronzano nell'aria. Quale inconcepibile malvagità si trova acquattata nelle ombre oscure in fondo alle scale?

I gradini sono ricoperti da un sottile strato di palta viscida e insidiosa. Ogni PG deve effettuare una prova su Equilibrio (CD 15) per non cadere e venire a contatto con la melma putrida, rischiando di contrarre la terribile malattia di *Odio Ribollente* (*Melting Fury* (vedi *Book of Vile Darkness* pag. 30). Inoltre, se la prova è fallita di più di 5 punti, il personaggio rotola verso il basso, subendo 2d6 danni non letali e 1d6 danni letali. A discrezione del Master, se davanti al PG che sta scivolando si trovano altri personaggi, anche costoro devono ripetere la prova di equilibrio per non precipitare a loro volta lungo le scale.

Quando i PG sono arrivati in fondo alle scale, all'ingresso dell'ex immondezzaio, leggete le seguenti note narrative:

La scena che si presenta davanti agli occhi è talmente allucinante e abominevole che minaccia di minare la sanità mentale dei PG.

In questa vasta cripta dal basso soffitto vi è una montagna di resti umani e umanoidi ammonticchiati alla rinfusa come un cumulo di rifiuti abbandonati. L'aria è talmente ammorbata dal putrido odore della morte da assumere forma fisica in una impalpabile foschia, che aleggia schifosa come l'alito del demonio. Le pareti e il soffitto sono lordi di sangue rappreso, icore e umori decomposti, mentre insetti necrofagi strisciano tra i miseri resti ammassati. Ciò che rende però davvero paradossale questo tenebroso spettacolo è il fatto che le membra tagliate, strappate e lacerate





contengono ancora un barlume di vitalità. Braccia segate fino all'osso strisciano come vermi ciechi, intestini e viscere nerastre scivolano orribilmente tra arti spezzati e coperti di sangue. Teste e busti squartati si agitano invano, come in preda agli spasmi della morte, mentre dalle labbra ormai corrotte delle innumerevoli vittime presenti si leva uno straziante e orribile gemito incoerente, come un canto infernale che riecheggia nella mente di un folle.

Assistere ad uno spettacolo del genere può davvero minare la sanità mentale anche del più temprato avventuriero. Tutti coloro che gettano un'occhiata nella cripta devono superare un TS sulla Volontà (**CD 25**) o subire la perdita permanente di 1d2 punti di saggezza. Anche in caso di successo, comunque, la perdita di saggezza si subisce ugualmente (solo che in tal caso è temporanea).

In questo luogo d'incubo il liche Vacharos ha ammassato tutti i resti dei suoi passati esperimenti. La *necrotite* infusa nei corpi degli sventurati, caduti vittima delle follie del mostro, li ha però mantenuti in uno stato di "vita" oltre la morte. Alcuni sventurati hanno mantenuto intatta perfino la loro coscienza, sebbene la follia li abbia almeno in parte salvati dall'orrore della situazione.

L'immondezzaio non viene più utilizzato dal liche meccanico, da quando è stato aperto il portale con il Piano dell'Elemento Fuoco (vedi oltre).

Se i PG non fuggono via subito in preda al raccapriccio, saranno attirati da uno straziante richiamo d'aiuto, proveniente dal mucchio di corpi mutilati.

Semisepolta nel carnaio c'è il busto e la testa di una donna. Le braccia e le gambe le sono state strappate senza pietà e il corpo è ricoperto di sangue e sporcizia. Fissandoli con occhi vitrei, ciò che un tempo era un essere vivente, implora i PG di non abbandonarla.

La donna è ovviamente folle; ha dimenticato il suo nome e la sua storia passata. L'unica cosa che desidera è la morte definitiva. Con voce spezzata e rantolante la creatura invoca la morte. Purtroppo non è così semplice dare il giusto riposo a queste anime tormentate. Solo il fuoco purificatore o un'arma del bene (o dell'acqua benedetta) possono dare il giusto riposo a questi poveri esseri.

Comunque sia, se i PG riescono a uccidere misericordiosamente la donna, costei, con l'ultimo fiato in gola sussurrerà: "Le

*lampade! Distruggete le lampade del mostro di ferro e la sua empietà si ritorcerà contro di lui!"*

La donna fa riferimento alle lampade necromantiche all'interno delle quali il liche imprigiona le anime dei prigionieri. Rompendole, gli spiriti furiosi si getteranno contro la loro nemesi, avvolgendola in una nube di giusto odio e conferendo un significativo vantaggio ai PG nella lotta contro Vacharos (vedi oltre per i dettagli).

#### 4. Corridoio sull'abisso

Dall'ascensore si arriva ad un camminamento senza balaustra che da su un abisso di insondabili profondità, rilucente di una infernale luminescenza verdastra. Dal passaggio circolare si accede alle varie sezioni del laboratorio sotterraneo del liche: il deposito di *necrotite*, le prigioni dove sono custoditi i prigionieri e il laboratorio vero e proprio di Vacharos.

Ogni porta del corridoio sull'abisso è custodita da una coppia di *mechanithralls* armati con lanciafiamme. Il guardiano più pericoloso è però il terribile Wodan, il dabus non morto!

La compagnia si trova all'ingresso di un passaggio circolare, che gira attorno ad un terrificante abisso senza fondo. Dalle insondabili profondità del ciclopico pozzo (il cui diametro è di almeno 15-20 metri) sale una malata fosforescenza verdastra, come un fuoco tartareo.

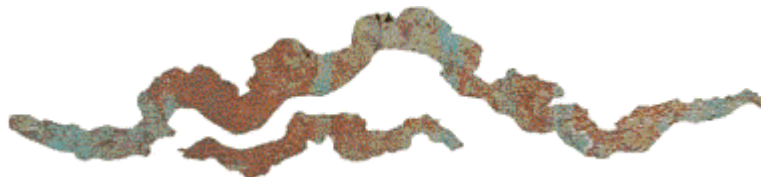
Il passaggio attorno all'abisso è privo di balaustre e protezioni, ma subito l'attenzione è attirata da rumori minacciosi e sibili di servomeccanismi in azione: tre coppie di blasfemi zombie bionici sono posizionate accanto ad altrettante porte metalliche che si trovano a distanze regolari nel passaggio.

Le sentinelle, empio ibrido di carne decomposta e ingranaggi, sono immobili, rigide e fisse.

#### **Zombie biomeccanici [mechanithralls] (6):**

PF 30 ciascuno, vedi statistiche complete a pagina 12.

Le sentinelle non morte possiedono una sorta di lanciafiamme innestato al posto del braccio sinistro. L'aggeggio metallico è annerito ed emette dalla bocca di fuoco una continua luminescenza verdastra, simile ai fuochi che ardono negli abissi del pozzo. I *mechanithralls* con il lanciafiamme hanno un unico attacco di schianto ma possono emettere 1 volta/1d4 round un cono di necromantiche fiamme verdastre fino a 9 metri di distanza che infliggono 4d6+6 danni (ammesso TS sui Riflessi per dimezzare il danno, CD 16). Il fuoco è







alimentato da *necrotite* e, dunque, infligge danno sacrilego (*vile damage*). Eventuali resistenze al fuoco non devono essere prese in considerazione.

Gli zombie biomeccanici attaccano a vista qualsiasi intruso. Questi mostri non sono immuni al fuoco infernale che emettono dai lanciafiamme.

Il pozzo ha un diametro di 18 metri. Chi dovesse precipitare all'interno, avrebbe solo 1d4+2 round di tempo per cercare di arrestare la caduta, prima di essere trasportato attraverso un *Portale* che mette in comunicazione i Labirinti con il Piano dell'Elemento Fuoco in una zona che risente dell'influenza sacrilega della Gehenna. I malcapitati appaiono all'interno di un lago di fiamme profane, che infliggono 10d6 danni sacrileghi (*vile damage*) per round, decretando così la morte di chiunque vi capiti dentro.

Vacharos ha preso l'abitudine di gettare qui dentro i propri rifiuti, abbandonando l'uso del ex-immondezzaio.

Dopo 1d3+1 round di lotta contro i *mechanithralls*, levitando dalle profondità del pozzo emerge il terribile Wodan. Quando è giunto il momento dell'apparizione del dabus, leggete le seguenti note narrative:

Dagli abissi infernali una figura umanoide si solleva lentamente, levitando al centro del pozzo. Il terribile essere è avvolto da un lacero sudario e il suo profilo è contornato da fiamme verdastre. L'essere è di dimensioni pressappoco umane con pelle avvizzita di un grigio antracite e una doppia coppia di corna nere sul capo. Lunghi capelli grigiastri, simili a ragnatele viscosi, si agitano mossi da un vento infernale. Le membra visibili della creatura sono sottili e all'apparenza fragili. Il braccio sinistro è stato sostituito da un apparato metallico, simile alla zampa di un insetto bizzarro. Tra le tenaglie d'acciaio stringe una lunga bacchetta nera dalla cui sommità lampi di energia soprannaturale crepitano minacciosi. L'essere è chiaramente morto e finalmente ne riconoscete l'aspetto: un misterioso dabus sigiliano!

Wodan, il dabus ucciso e rianimato dal liche meccanico, rimane al centro del pozzo grazie al suo innato potere di levitazione. Vacharos ha asportato il braccio sinistro del dabus, sostituendolo con una protesi bionica.

La sua strategia è molto semplice quanto letale: scaglia contro gli intrusi fulmini di avvizzimento dalla sua bacchetta stregata, rimanendo al sicuro, al centro del pozzo, dal combattimento corpo a corpo, protetto da un incantesimo di *Protezione dalle frecce* (assorbe i

primi 50 danni subiti e conferisce una resistenza al danno contro i proiettili di 10/+1).

Una volta scaricata la sua bacchetta, il dabus non morto guadagna la via che porta al laboratorio di Vacharos (area 8); se con questa manovra corre il rischio di essere intercettato dai PG, ritorna nelle profondità del pozzo (ai margini dell'ingresso del portale) e attende che gli avventurieri si siano allontanati per colpire alle spalle.

**Wodan, dabus non morto:** stregone 5; GS 9; esterno di taglia media; DV 9d12; PF 68; Iniz +0; Vel 9m (6); CA 18 (+4 naturale, +4 deviazione); ATT schianto +6 mischia o tiro di contatto a distanza +4 (schianto 1d6+2 o speciale); QS tratti dei non morti, cambio di conoscenze, levitazione dei dabus, comprensione dei linguaggi; AL NM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +13; For 14, Des 11, Cos -, Int 18, Sag 18, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +15, Cercare +16, Disattivare congegni +8, Concentrazione +18, Conoscenza (Arcana) +25, Scassinare +10, Sapienza magica +14, Allerta

**Qualità speciali:** Tratti dei non morti, Levitazione dabus (levitazione a volontà), Cambio delle conoscenze (1v/die può scegliere una conoscenza o un'abilità di artigianato e portarla a +25)

**Incantesimi:** (6/6/2, CD base 10 +liv inc) Livello 0 – *Unnerving gaze*<sup>ToVD</sup>, Riparare, Lettura del magico, Individuazione del magico, Mano magica, Raggio di gelo; Livello 1 – Dardo incantato, Scudo, Raggio di indebolimento, Colpo accurato; Livello 2 – *Wither limb*<sup>ToVD</sup>, Immagine speculare.

**Proprietà:** Sudario dei Fantasmi, bacchetta dell'avvizzimento con 12 cariche.

Wodan è avvolto da un Sudario dei Fantasmi (*Ghost shroud*, vedi *Libris mortis* pag. 76), che gli permette di attaccare come se avesse il sottotipo [incorporeo]. Inoltre il sudario fornisce un bonus +4 di deviazione alla CA (già conteggiato). La bacchetta nera è un oggetto stregato di terribile potere: si tratta di una Bacchetta dell'avvizzimento, che riproduce gli effetti dell'incantesimo negromantico di *Wither limb* (descritto sia nel *Book of Vile Darkness* che nel manuale *Libris Mortis*).

## 5. Oubliettes

In questi pozzi oscuri Vacharos custodisce i prigionieri e le creature catturate nei Labirinti dai suoi zombie. Il sacerdote non morto utilizza queste creature, completamente pazze per il trattamento subito, nei suoi raccapriccianti esperimenti. Il profeta Mòlo non è rinchiuso qui







dentro, ma è tenuto incatenato nel laboratorio principale, dove viene sottoposto a indicibili torture.

La porta che conduce alle oubliettes (profondi e stretti buchi scavati nella roccia, dove nelle segrete dei castelli venivano rinchiusi e dimenticati – da qui il nome- i prigionieri scomodi o troppo pericolosi) è bloccata da una pesante serratura (prova su Scassinare serrature **CD 25**).

Oltre la porta si apre un oscuro universo di depravazione e malvagità. Un luogo antico e maleodorante dalle pareti stillanti una vomitevole gelatina collosa.

Sul soffitto sono state montate delle guide di ferro e dei sistemi di carrucole e pulegge dall'aspetto decrepito. Due cunicoli oscuri disposti a Y si prolungano nelle tenebre, mentre grandi alcole dal soffitto a volta si aprono ai lati dei passaggi.

Sul pavimento si intravedono delle possenti botole di ferro con argani e anelli di ferro sulla loro superficie.

La gelatina collosa ha gli stessi effetti della melassa alchemica che inquina gran parte di questa sezione dei Labirinti.

Occorre una prova su Disattivare congegni o su Artigianato (Metallurgia o simili) (**CD 15**) per intuire il funzionamento delle carrucole sul soffitto. Grazie al complicato sistema è infatti possibile sollevare le botole, rivelando i pozzi delle oubliettes (ciascun pozzo è profondo 4 metri e con un diametro di 1,5 metri). Dopo alcuni round dall'ingresso della compagnia nelle prigioni di Vacharos, continuate a leggere:

La compagnia è ancora indecisa su come procedere, quando sente un debole rumore che toglie ogni energia per continuare a pensare. E' un grido maledetto, uno di quei profondi e insidiosi oltraggi alla natura che non dovrebbero esistere affatto. Definirlo un lamento, un gemito di disperazione, un urlo d'angoscia insopprimibile o di carne torturata significherebbe tradirne la fondamentale ripugnanza e i toni lancinanti, capaci di annichilire l'anima.

Chiunque senta il grido, proveniente da uno degli esseri prigionieri nei pozzi, deve superare un TS sulla Volontà (**CD 18**) per non rimanere scosso un'intera giornata.

Ogni botola pesa oltre una tonnellata e non è possibile dunque sollevarle con altri mezzi se non con le carrucole montate sulle guide sul soffitto.

Dalla prima oubliette a sud in senso orario, i prigionieri sono i seguenti:

- a) **Rast** 4 DV, PF 24 (vedi Manuale dei mostri pag. 208);
- b) Vuoto;
- c) **Bestia del caos** 9 DV, PF 52 (vedi Manuale dei mostri pag. 32);
- d) **Bestia del caos** 12 DV, PF 74 (vedi Manuale dei mostri pag. 32)
- e) Vuoto;
- f) **Otyugh** 6 DV, PF 35 (vedi Manuale dei mostri pag. 202)

## 6. Deposito di *necrotite*

La porta di questa stanza è di metallo nero e una pesante sbarra di ferro la blocca dal lato esterno (quello da dove arrivano i PG). Le pareti interne sono foderate da lastre di piombo per cui nessun incantesimo di divinazione può penetrare attraverso la stanza.

Se i personaggi rimuovono la sbarra ed entrano, leggete le seguenti note narrative:

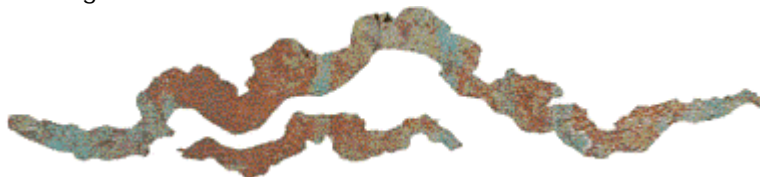
Ombre impenetrabili riempiono la stanza come un oscuro ventre; la luce che entra nella stanza viene immediatamente assorbita e nulla è visibile attraverso la coltre nera e densa di tenebra oltre l'ingresso. Proviene dall'oscurità un gelo penetrante e malato, quasi una presenza cosciente liberata verso l'esterno.

In questa stanza Vacharos custodisce le sue scorte di *necrotite*, una pericolosa sostanza di energia negromantica condensata. La *necrotite* viene utilizzata dal liche meccanico per animare i suoi zombie biomeccanici, per condurre esperimenti sui prigionieri e per mantenere in funzione il suo empio corpo metallico.

La *necrotite* è un materiale estremamente pericoloso e instabile. Vacharos ha lanciato nella stanza un incantesimo di *Oscurità profonda*, rinnovata ogni giorno, per mantenere controllata la *necrotite*, che altrimenti reagirebbe violentemente a contatto con gli esseri viventi.

La sostanza è conservata in un cilindro di cristallo alto circa 1,5 metri posto al centro del deposito. Il cristallo è rinforzato magicamente (durezza 20, PF 25).

La *necrotite* ha la consistenza della melassa, è verde e produce una debole luminescenza verdastra (non visibile finché è attivo l'incantesimo di buio). All'interno del cilindro di cristallo si agita lentamente, come se bollisse a fuoco lento. La sostanza emana un gelo soprannaturale, a malapena contenuto dal cristallo incantato. L'interno del deposito è





ricoperto da un sottile strato di brina e tutti coloro che entrano nella stanza subiscono 1d6 danni debilitanti per il freddo intenso.

Ma il gelo non è il pericolo maggiore per chi ha a che fare con la *necrotite*. Questa sostanza risucchia la forza vitale di qualsiasi essere vivente presente entro un raggio di 6 metri. Ogni round qualsiasi essere vivente entro l'area d'azione della *necrotite* perde automaticamente 5 PF a round e deve tentare un TS sulla Tempra (**CD 16**) per non acquistare un livello negativo, come se fosse stato toccato da una wight. In modo del tutto analogo, qualsiasi non morto entro 6 metri dal cilindro di *necrotite* rigenera 5 PF a round.

Se qualcuno fosse tanto stupido da tentare di spaccare il cilindro che contiene la *necrotite*, verrebbe investito direttamente dalla potenza blasfema di questo balsamo del male. Qualunque (vivente) si trovi all'interno dei laboratori sotterranei nel momento in cui il contenitore viene spaccato subisce degli effetti basati sulla distanza:

**Deposito *necrotite* e Corridoio sull'abisso:** acquisto automatico di 2d10 livelli negativi e 10d6 danni da gelo (TS sulla Tempra **CD 20** per dimezzare i danni)

**Laboratorio-Officina di Vacharos:** acquisto di 1d10 livelli negativi (TS sulla Tempra **CD 25** per dimezzare i danni) e 5d6 danni da gelo (TS sulla Tempra **CD 15** per dimezzare i danni).

**Oubliettes:** acquisto di 1d6 livelli negativi (TS sulla Tempra **CD 20** per dimezzare i danni).

**Piani superiori:** acquisto di 1d4 livelli negativi (TS sulla Tempra **CD 15** per dimezzare i danni).

I livelli negativi acquistati si considerano come se fossero stati dispensati dal tocco gelido di una wight.

## 7. Corridoio dei pistoni

Al termine del corridoio si trova il laboratorio-officina del liche Vacharos. Il chierico non morto ha costruito in questo passaggio una trappola per punire gli intrusi.

La trappola scatta quando un personaggio (peso minimo 35 kg) mette il piede sopra una delle piastre a pressione nascoste sul pavimento del passaggio.

Quando la trappola viene fatta scattare, un grande pistone di pietra cade da un compartimento, ben nascosto sul soffitto, direttamente sopra la piastra a pressione. Il PG

che ha fatto scattare la trappola deve superare un TS sui Riflessi (**CD 22**) per evitare il pistone. Se il TS fallisce, il personaggio è colpito dalla colonna semovente e subisce 3d6 danni. Se il PG supera il tiro di un punteggio minore di 5 rispetto al minimo necessario, significa che ha calpestato un'altra piastra a pressione e deve effettuare un secondo TS sui Riflessi per evitare l'altro pistone. Questo ciclo continua finché il malcapitato non riesce in un tiro superiore di 5 punti rispetto al minimo (27 o più) o non ha fatto scattare tutti e cinque i pistoni.

Se un personaggio tira un 1 naturale sul TS, significa che è rimasto imprigionato sotto un pilastro subendo 6d6 punti di danno e 2d6 danni da schiacciamento a round fino alla morte o finché non viene liberato. I compagni che desiderano liberare una sventurata vittima finita sotto un pilastro devono superare una prova di forza (**CD 20**). Naturalmente, se non sono stati fatti scattare tutti i pistoni, i soccorritori corrono il rischio di attivare le trappole rimanenti.

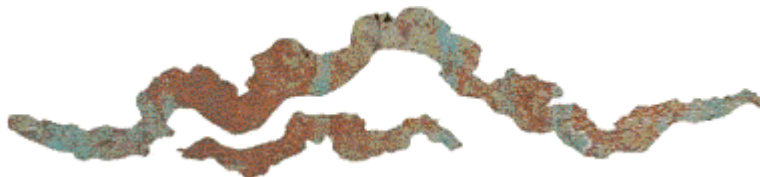
E' possibile scoprire la trappola con una prova su Cercare (**CD 25**), mentre è necessario effettuare una prova separata su Disattivare congegni (**CD 21**) per neutralizzare ciascun pistone (ovviamente, se il ladro sbaglia questa prova di 5 o più punti fa scattare la trappola...).

Ci sono cinque pistoni e altrettante piastre a pressione nel corridoio.

## 8. Laboratorio-Officina di Vacharos

Il laboratorio del liche meccanico è il regno della depravazione più totale ed è il luogo dove viene tenuto prigioniero il profeta di Aoskar.

Il laboratorio contiene una pleora di antichi macchinari: distillatori di *necrotite*, tavoli di dissezione e generatori di energia. Nel centro del laboratorio si trovano, connesse da enormi fasci di cavi pulsanti, tre incubatrici alte fino al soffitto. I contenitori sono pieni di fluidi amniotici in cui fluttuano enormi maschi umani dall'aspetto brutale. In un angolo, protetto da un campo di forza semicircolare si trova imprigionato il profeta Mòlo. Il tapino è incatenato per le caviglie e sostenuto a testa in giù da un cavalletto metallico. Aghi dall'aspetto malevolo sono piantati nelle braccia e sul torace mentre tubi cartilaginei pompano nel corpo dell'umano strani fluidi nerastri. Dal soffitto pendono numerose lampade di ferro nero che emanano un sinistro chiarore verdastro. E' continuo il rumore di liquidi in ebollizione, sibili di natura misteriosa e altri suoni altrettanto allarmanti e di certo di natura maligna.





Mòlo è privo di sensi e il campo di forza agisce come un incantesimo di *Muro di Forza* (livello incantatore 15), che può essere disperso e ripristinato a volontà solo da Vacharos.

I bruti nelle incubatrici sono l'ultimo esperimento del liche: esseri umani creati in laboratorio per fornire al mostro organi e sangue a piacimento. Non rappresentano una minaccia e se vengono liberati muiono tra atroci sofferenze, privati della protezione e del nutrimento fornito dal liquido amniotico nel quale erano immersi.

Il liche non è presente nella stanza nel momento in cui vi arrivano i PG, ma vi compare dopo 1d6+4 minuti, teletrasportandosi dietro una delle incubatrici.

Se i PG cercano nel locale possono scoprire, su un tavolo addossato ad una parete, numerose pergamene e incartamenti fitti di una scrittura contorta e involuta (la lingua utilizzata è quella di Mechanus). Una volta decifrati gli scritti, i PG riescono a comprendere alcune note:

- ✓ Annotazioni riguardanti un mago umano di nome Dagmar Croawyr e dei contatti avuti con lui per impossessarsi di "*Materiale Caotico Puro*", a quanto pare una sostanza di sconvolgente potere da usare come combustibile per un certo macchinario (vedi l'avventura "Lo Sputo del Caos");
- ✓ Alcuni progetti appena abbozzati e largamente incompleti riguardanti la costruzione di un congegno infernale di grandi dimensioni. Dall'esame dei documenti non si riesce a comprendere quali siano gli scopi per i quali il macchinario è stato progettato, ma si intuisce che il suo funzionamento richiede "*Materiale Caotico allo stato puro*" e che un prototipo è già stato costruito e si trova nell'antica dimora del sacerdote liche, su un oscuro mondo-ingranaggio di Mechanus.

In un armadio metallico del laboratorio è possibile recuperare 4 fiale contenenti altrettante pozioni di Ristorare (limpide, dorate) con etichette nella lingua di Mechanus, un sacco di pelle con 200 torus sigiliani e un involto di tela cerata che contiene un magnifico vestito, simile ad una tunica, interamente costituito di foglie di quercia vive. Si tratta di un rarissimo artefatto conosciuto come *Foglie di Sharazin* (vedi appendice II), che il liche ha sottratto ad uno stregone elfo, suo prigioniero alcuni anni fa.

Le lampade che pendono dal soffitto sono 15 e contengono le anime di altrettante vittime, che servono per distillare la *necrotite*. Si tratta delle lampade di cui ha fatto menzione la donna torturata nell'immondezzaio (vedi area 3). Ogni lampada ha una CA 5, Durezza di 3 e PF 5; quando vengono distrutte, liberano uno spirito etero avvolto in un nembro di luce verdastra. I lineamenti delle anime sono tirati e contorti da odio inestinguibile per il loro torturatore. Le anime non comunicano in nessun modo con i personaggi. Se vengono liberate quando il liche non è presente nella stanza, si librano in volo fino al soffitto per poi sparire in uno sbuffo di vapore. Se, invece, Vacharos è nella stanza, gli spiriti gli si avventano addosso, ululando tutto il loro odio.

Vacharos non viene danneggiato fisicamente dalle anime dei suoi ex prigionieri, ma nondimeno le creature spirituali lo intralciano e lo disturbano (ogni anima liberata fornisce un malus -1 ai tpc del liche, inoltre ogni tre anime presenti attorno al mostro lo obbligano a effettuare una prova di Concentrazione **CD 15** + liv inc per ogni incantesimo che tenta di lanciare). Ogni anima rimane attorno al sacerdote non morto per 10 round, prima di scomparire.

Quando il liche Vacharos appare nella stanza, leggete la sua descrizione:

Il liche meccanico pare un incubo di acciaio e stregoneria necromantica vomitato fuori dai più profondi pozzi infernali.

Alto una volta e mezzo un uomo, il sacerdote non morto muove un corpo massiccio e poderoso pesante parecchi quintali. Punte crudeli e decorazioni lugubri ricoprono il carapace corazzato del liche, che si muove su poderose zampe metalliche, simili a quelle di un uccello bizzarro, munite di artigli d'acciaio. Le giunture del mostro sono azionate da antichi servomeccanismi alimentati dal potere sacrilego della *necrotite*.

Dove ci dovrebbe essere la testa, profondamente incassato tra le enormi spalle corazzate, si trova un oblò di spesso cristallo imbevuto di una portentosa aura arcana. Dietro di esso, immerso in un viscoso liquido verdastro, fluttua un teschio decrepito e annerito. La mascella è scomparsa e i denti dell'arcata superiore sono stati sostituiti da pietre nere e violacee a forma di cuspidi irregolare.

Dalle tenebrose orbite del teschio brillano luci stige, che testimoniano l'innaturale vitalità che anima l'immondo costruito meccanico.

Le braccia dello juggernauta della morte terminano con armi dall'aspetto letale: un enorme maglio scolpito come un pugno sovradimensionato, crepitante di energia empia e una mano metallica a tre dita, che stringe un bastone rinforzato con







incastonata una grossa ametista brillante sulla sommità.

L'intero incubo non morto è avvolto da una patina di antichità e sporcizia, resa ancora più evidente dai pesanti stracci verde marcio e neri che indossa in un'orrida parodia di vesti ieratiche. L'aria attorno al liche è satura del lezzo della morte e della disperazione, mentre sciami di mosche ronzanti avvolgono il mostro non morto, quasi fosse una carogna putrida, nonostante il suo guscio metallico annerito.

Il liche meccanico convoca anche Wodan per affrontare i PG. Il dabus non morto, se non è stato sconfitto, arriva in 1d4 round.

**Vacharos, liche meccanico:** chierico [Yama] 15; GS 17; non morto di taglia grande; DV 15d12; PF 100; Iniz +4 (+4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6) non corre; CA 24 (-1 taglia, +15 naturale); ATT 1 maglio potenziato e un artiglio +15/+15 mischia oppure maglio potenziato e 2 colpi di bastone +15 (maglio) e +10/+6 (bastone) mischia (maglio potenziato 2d10+5, artiglio 1d8+5, bastone magico 1d6+8); F/P 1,5/3m; AS incantesimi; QS tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +4, resistenza al danno 10/+1, immunità; AL LM; TS Temp +8, Rifl +12, Vol +18; For 20, Des 10, Cos -, Int 18, Sag 18, Car 16.

**Abilità e talenti:** Concentrazione +18, Artigianato (Metallurgia) +9, Conoscenza (Arcana) +19, (Chirurgia) +10, Ascoltare +12, Cercare +12, Osservare +12, Percepire intenzioni +9, Incantesimi massimizzati, Incantesimi in combattimento, Iniziativa migliorata, Mescere pozioni, Scrivere pergamene, Riflessi fulminei, Creare oggetti meravigliosi.

**Qualità speciali:** Non morto (scurovisione 18m; immunità al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali; immune a qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra [a meno che non funzioni anche su oggetti o sia innocuo]; ignora i colpi critici, i danni non letali, il risucchio di energia e i danni alle caratteristiche), Immunità (resistenza 20 al fuoco e all'elettricità), Resistenza allo scacciare +4, Riduzione del danno 10/+1.

**Incantesimi:** (6/7/7/7/6/5/4/3/2, CD base 14+liv inc) Livello 0 – Riparare x3, Creare acqua, Individuazione del magico, Lettura del magico; Livello 1 – Comprensione dei linguaggi, Fattore divino, Individuazione del bene, Infilgi ferite leggere x2, Scudo della fede, Incuti paura; Livello 2 – Blocca persone x2, Rendere integro, Allineare arma x2, Riposo inviolato x2; Livello 3 – Animare i morti, Dissolvi magie x2, Oscurità profonda x2, Epurare l'invisibilità, Veste magica; Livello 4 –

Rivela bugie, Inviare, Immunità agli incantesimi, *Consumptive field*<sup>LM</sup>, Libertà di movimento; Livello 5 – Comando superiore, Rianimare i morti, Visione del vero, Resistenza agli incantesimi; Livello 6 – Guscio anti vita, Ferire, Dissolvi magie superiore x2; Livello 7 – Infilgi ferite gravi (massimizzato), *Energy ebb*<sup>LM</sup>, Simbolo di debolezza; Livello 8 – *Strength of Kadum*<sup>RR</sup>, Colpo di fuoco (massimizzato).

**Proprietà:** Bastone di Aoskar, fasce di Bilarro, fermaglio dello scudo.

Vacharos impugna il Bastone di Aoskar, che il sacerdote ha sottratto al profeta Mòlo. Si tratta di un bastone ferrato +3 con il potere dell'incalzare rafforzato; inoltre chi possiede il bastone può lanciare i seguenti incantesimi (livello dell'incantatore 12):

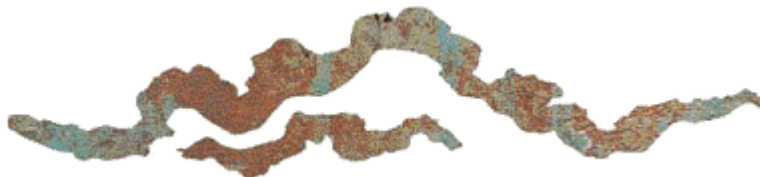
- ✓ **Luce di Aoskar:** fino a tre volte al giorno la pietra ametista sulla sommità del bastone irradia luce violetta come l'omonimo incantesimo arcano;
- ✓ **Scudo di Aoskar:** produce gli stessi effetti dell'incantesimo di *Scudo della legge* che si manifesta come una bolla traslucida di energia viola che avvolge l'incantatore;
- ✓ **Porta dimensionale**

Montati sul corpo metallico del mostro vi sono altri due congegni magici: delle Fasce metalliche di Bilarro, che appaiono come una sfera di fasce di ferro rugginose, avvolte in una sfera. La sfera pende dal gomito destro del liche, appesa a una catena. C'è inoltre una cuspidi di acciaio nero, che si protende dallo spallaccio della corazza di Vacharos, che ha gli stessi poteri di un Fermaglio dello Scudo (assorbe ancora 44 danni).

### LIBERARE IL PROFE+À MÒLO

Mòlo, il profeta di Aoskar, è privo di conoscenza e imprigionato dentro un campo di forza. E' possibile cercare di dissolverlo con un incantesimo di *Dissolvi magie* oppure teletrasportarsi all'interno della barriera e portare fuori il profeta con lo stesso sistema. Ai fini della dispersione, il campo di forza si considera lanciato da un incantatore di livello 15.

Mòlo (popolano 5/chierico [Aoskar] 3, umano, N) è molto provato dalla prigionia nei Labirinti e dal trattamento subito per mano del liche meccanico. E' estremamente sospettoso dei PG e verrà convinto della loro reale volontà di aiutarlo solo se gli mostreranno il ciوندolo di ametista grezza di Nayara.







L'ultimo sacerdote di Aoskar e profeta del Signore delle Porte è un uomo sulla cinquantina, fisicamente prostrato dalle terribili ordalie che ha dovuto sopportare e con un equilibrio mentale piuttosto precario. Indossa vesti lacere e sporche, che un tempo dovevano essere color ametista. I capelli scuri sono lunghi, spettinati e unti con lunghe striature di grigio. Il volto è scavato e sofferente per le privazioni subite. Sono gli occhi ha colpire maggiormente l'osservatore: spiritati e nervosi hanno il colore del cielo in tempesta e sembrano fissare lo sguardo aldilà del mondo fisico, come se il profeta vivesse con la mente e lo spirito in un altro luogo.

Una volta rassicurato sulla identità dei PG (commuovendosi nel sentire il racconto degli sforzi di Nayara per trovarlo e cercare di liberarlo), il profeta prende il ciondolo di ametista grezza dalle mani degli avventurieri e si prepara a fuggire dalla sua prigione: *"Il tempo della rinascita è ormai giunto. La bieca sguadrina che governa senza titolo Sigil dovrà piegarsi al ritorno del legittimo sovrano della Città delle Porte! Amici miei, conducetemi fuori da questo luogo infernale, presto! Grazie al ciondolo che mi avete mostrato saremo finalmente in grado di raggiungere l'Aoskarling e condurlo al suo destino!"*

Mòlo non accetta di ritardare oltre il suo viaggio fino all'eremo di Nireus. I tempi, a suo dire, sono molto ristretti e non c'è tempo da perdere.

Grazie alla mappa in possesso dei PG, uscire dai Labirinti si rivela un'impresa meno difficile del previsto. Mentre il gruppo si allontana dal regno tenebroso di Vacharos, sono due i possibili scenari. Nel primo, il liche meccanico è stato sconfitto e i suoi agghiacciati servi non morti sono del tutto privi di controllo; in questa ipotesi descrivete ai giocatori la pazzia dei *mechanithralls* che, privi di controllo, errano senza scopo o si lacerano le loro stesse carni, cercando di strapparsi di dosso gli apparati metallici. Gli zombie biomeccanici sono sotto gli effetti di un incantesimo di *Confusione* (generato dalla morte del loro creatore).

Il secondo scenario prevede, invece, la possibilità che il liche sia riuscito a sopravvivere allo scontro con i PG. In questo caso i *mechanithralls* saranno tutti sulle tracce dei fuggitivi, cercando di impedirne la fuga.

Bisogna anche tenere conto della figura di Parafasti. L'elfo ombra desidera fuggire dai Labirinti e attende fuori dalla fortezza di

Vacharos lo sviluppo degli eventi. Non tradisce il gruppo se questi hanno portato i progetti del Macchinario Infernale. In caso contrario cerca di uccidere gli avventurieri per impossessarsi della mappa della fuorilegge githyanki, di recuperare da solo i documenti che gli occorrono e poi abbandonare i Labirinti.

## L'EREMO DI NIREUS

Il Geomante Nireus vive in un eremo nascosto tra le grotte infinite del Piano dell'Elemento Terra. E' un essere antico e meditabondo, privo di passioni e mosso solo da una fredda mente calcolatrice.

In tempi remoti Aoskar consegnò al Geomante il frutto del proprio ventre perché lo custodisse al riparo dai suoi nemici, in attesa che l'*Aoskarling* potesse un giorno prendere il posto quale nuovo Signore delle Porte.

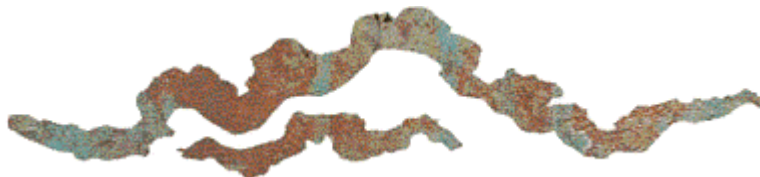
Ma i secoli scorrono e le menti degli esseri viventi vacillano. Non tutti sono in grado di accettare l'immortalità. Nireus iniziò a dare segni di squilibrio quando, per un cataclisma ormai dimenticato, si aprì una breccia tra il Piano dell'Elemento Terra e il Limbo. Incontrollabili correnti caotiche soffiarono nella caverna dell'Eremo, devastando la mente del Geomante.

La metamorfosi è stata lentissima, quasi impercettibile e si è consumata nell'arco di molte generazioni umane. Ora Nireus considera l'*Aoskarling*, come un oggetto, una sua proprietà personale. Da suo servo si è trasformato in suo carnefice ed ora il ricettacolo di Aoskar è confinato in camera protetta all'interno dell'eremo.

Nireus non desidera lasciare andare via l'*Aoskarling* se non in cambio di una nuova compagnia da trattenere nella sua dimora per i secoli a venire!

Utilizzando il potere del ciondolo di ametista, Mòlo trasporta il gruppo davanti all'Eremo di Nireus. Il profeta è ingenuamente fiducioso che il Geomante consegnerà senza colpo ferire l'*Aoskarling*, affinché si compiano le profezie. Egli è infatti convinto che Nireus sia ancora un seguace fedele di Aoskar e che attenda con trepidazione l'arrivo del suo profeta.

Quando il gruppo, accompagnato da Mòlo, arriva nel Piano dell'Elemento Terra, un infimo servo del Geomante, un mephit terribile, si farà loro incontro. Leggete le seguenti note narrative:





La compagnia compare in un luogo misterioso e affascinante: il Piano dell'Elemento Terra!

Una caverna dalle strane geometrie si estende fin dove l'occhio può arrivare, illuminato da formazioni cristalline che emanano una luminescenza fatata da centinaia di punti diversi. Stalattiti grandi come torri si innalzano verso la volta cupa della caverna, dove luccicano altri cristalli, quasi fossero stelle di mondi distanti e dimenticati. E' freddo sul Piano dell'Elemento Terra e il respiro si condensa immediatamente. Il silenzio è profondo sul Piano dell'Elemento Terra e si può sentire il proprio battito cardiaco come fosse un tamburo di guerra... Ci si sente soli sul Piano dell'Elemento Terra, anche se forse così non è....

Mòlo conosce la via per raggiungere l'Eremo del Geomante Nireus e incita il gruppo a seguirlo attraverso la caverna. Se gli vengono chieste spiegazioni, il profeta racconta che l'eremo si trova nel grande reame di Antro Cupo, un sotterraneo dalle dimensioni di un continente!

Mòlo è fiducioso e determinato: rassicura i PG sul fatto che non ci saranno problemi, Nireus è un antico e fedele vassallo di Aoskar e certamente si inchinerà davanti alla volontà del suo ultimo profeta.

Prima ancora che la compagnia arrivi in vista dell'eremo, un mephit terricolo si parra innanzi, chiedendo i motivi dell'intrusione nel reame del potente Nireus.

All'improvviso davanti alla compagnia si materializza una piccola creatura alata, alta circa 1,2 metri, robusta e calva. L'essere è umanoide e sembra fatto di roccia con occhi brillanti e dorati sotto pesanti sopracciglia di granito.

Con una voce stridente il piccolo mostro si rivolge ai PG in linguaggio franco: "*Chi è entrato nei domini del mio signore, il potente Nireus, maestro della pietra? Fatevi riconoscere, poiché non siete i benvenuti!*"

Mòlo avanza di un passo e replica al mephit con tono autoritario: "*Riferisci al tuo padrone che Mòlo, ultimo profeta di Aoskar, Signore delle Porte, è venuto a reclamare l'Aoskarling. Vattene ora e annuncia il nostro arrivo a Nireus!*"

Senza replicare il mephit terricolo si volta e con rapidi battiti delle sue ali pietrose sparisce tra gli anfratti bui della caverna.

Se i PG lasciano andare il mephit, costui riferisce al Geomante dell'arrivo imminente del gruppo e il loro scopo. Nireus, ovviamente, si preparerà di conseguenza.

**Mephit terricolo:** GS 3; esterno di taglia piccola [extraplanare, terra]; DV 3d8+6; PF 20; Iniz -1; Vel 9m (6), volo 12m (media); CA 16 (+1 taglia, -1 des, +6 naturale); ATT 2

artigli +7 mischia (artiglio 1d3+3); F/P standard; AS arma a soffio, capacità magiche, evoca mephit; QS cambiare taglia, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18m, guarigione rapida 2; AL N; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +3; For 17, Des 8, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15.

**Abilità e talenti:** Artista della fuga +5, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi in silenzio +5, Nascondersi +9, Osservare +6, Raggiungere +8, Attacco poderoso [+3], Robustezza.

**Attacchi speciali:** Arma a soffio (1v/1d4 round, cono di 4,5m di roccia e sassi, 1d8 danni, Riflessi CD 13 dimezza); Capacità magiche (1v/die *Ammorbidire terra e pietra*, incantatore di livello 6); Evoca mephit (25% di probabilità di evocare 1d4 mephit terricoli)

**Qualità speciali:** Cambiare taglia (1v/ora può lanciare su sé stesso *Ingrandire persone*); Riduzione del danno 5/magia; Guarigione rapida 2 (automatica nel Piano dell'Elemento Terra).

## AREE D'INCONTRÒ NELL'EREMO DI NIREUS

L'Eremo di Nireus è stato scavato nella roccia viva all'interno di un costone di roccia da qualche parte all'interno del reame del Grande Antro Cupo.

### 1. Vestibolo all'Eremo di Nireus

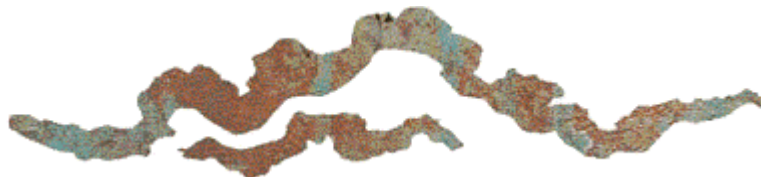
Quando la compagnia si avvicina all'ingresso dell'eremo, leggete le seguenti note narrative:

I PG arrivano davanti a una colossale parete di roccia nera, che si perde in altezza nel buio della caverna. Un'apertura è stata scavata nella roccia, modellata ad arco e decorata con simboli di potere non umani. Un'antica scalinata di pietra permette l'accesso alla caverna, oltre la quale si intravede un largo passaggio sostenuto da colonne ciclopiche.

L'intera area splende di una fioca fluorescenza opalescente, che illumina due profonde alcove ai lati dell'ingresso. Quella a sinistra contiene le macerie di una statua fatta a pezzi, mentre quella a destra ospita un simulacro di pietra alto oltre quattro metri, raffigurante un guerriero possente dall'ampio ventre e con le braccia muscolose conserte.

Una mezza dozzina di mephit terricoli in piedi accanto all'ingresso volge lo sguardo sospettoso verso di voi.

I mephit sono una prima guarnigione, pronta a dare l'allarme in caso di attacco. Se il messaggero mephit è stato lasciato andare,





Nireus è già al corrente dell'arrivo del profeta di Aoskar e le Colonne dei Dannati sono già state preparate per dare il benvenuto agli intrusi.

I mephit alla porta non attaccano e non parlano con i PG. Uno di essi si volta verso la statua rimasta in piedi, emettendo uno strano verso gutturale, mentre i suoi compagni volano all'interno dell'eremo.

Un personaggio che conosce il linguaggio Terran, riconosce che il mephit sta chiamando alla vita la statua. Dopo avere evocato il potere del simulacro, anche l'ultimo mephit cerca scampo all'interno della struttura sotterranea.

**Mephit terricoli (6):** PF 20 ciascuno (vedi MM pag. 177)

Dopo il richiamo del mephit, la statua di pietra viene scossa da un lungo brivido, mentre iniziano ad apparire delle crepe sulla sua superficie. I PG possono sentire un calore fortissimo provenire dalla statua, mentre questa scioglie il suo rivestimento esterno, rivelando un torreggiante spirito paraelementale del magma!

La creatura è stata asservita da Nireus e costretta, insieme ad un'altra della sua specie, a custodire l'eremo. In tempi passati il primo spirito ha combattuto contro una banda di predoni dao, riguadagnando la sua libertà. Ora è venuto il turno del suo compagno.

**Paraelementale del magma, enorme:** GS 7; elementare di taglia enorme [extraplanare, terra, fuoco]; DV 16d8+80; PF 146; Iniz -1; Vel 9m (6); CA 17 (-2 taglia, -1 des, +10 naturale); ATT schianto +19/+14/+9 mischia (schianto 2d10+13); F/P 3m/4,5m; AS bruciare; QS tratti degli elementali, riduzione del danno 10/+2, sottotipo del fuoco; AL N; TS Temp +15, Rifl +4, Vol +5; For 29, Des 8, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +14, Osservare +14, Incalzare potenziato, Attacco poderoso [+10], Colpo terrificante, Spingere migliorato.

**Attacchi speciali:** Bruciare (gli avversari colpiti dall'elementale devono effettuare un TS su Riflessi, CD 17 o prendere fuoco per 1d4 round; ogni volta che l'elementale viene colpito con armi naturali o attacchi senz'armi occorre un nuovo TS per non prendere fuoco – vedi MDM pag. 304 "prendere fuoco").

**Qualità speciali:** Tratti elementari (immune al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, non sono soggetti ai colpi critici), Sottotipo del fuoco (immune al fuoco, vulnerabile al freddo), Riduzione del danno 10/+2.

Il possente spirito paraelementale sembra un tarchiato gigante costituito da magma rovente. L'aria attorno al mostro tremula come sotto l'effetto morgana e l'aria è quasi irrespirabile. La superficie esterna della creatura si è annerita, solidificandosi, ma è visibile la lava ribollente appena sotto lo strato più freddo. Le braccia terminano con enormi mani che, invece, ardono al calor bianco. La testa, piuttosto piccola rispetto alle proporzioni del corpo ospita un volto grezzo con occhi di brace e la runa di Nireus incisa sulla fronte.

Lo spirito paraelementale del magma attacca e combatte fino alla propria distruzione. Se i PG fuggono non insegue, ma ritorna nell'alcova e scompare, tornando sul suo piano di esistenza, dopo 1d4 ore.

Durante la lotta contro lo spirito elementare, Mòlo è confuso e angosciato. Non comprende per quale motivo Nireus abbia dato ordine ai suoi servitori di attaccare il profeta di Aoskar. A questo punto dell'avventura potreste riferire ai giocatori che il profeta urla a squarciagola il nome di Nireus, inconsapevole del pericolo rappresentato dall'elementale del magma. Dovranno essere i personaggi a salvare Mòlo da morte certa, quando il gigante di lava cerca di schiacciarlo sul terreno!

Una volta eliminato il custode dell'eremo, i PG potrebbero volere chiamare Nireus. Nonostante tutti i loro sforzi, però, nessuno uscirà per incontrare la compagnia questa volta, neppure i mephit terricoli.

## 2. Le colonne dei dannati

La follia di Nireus ha condotto il Geomante a sperimentare oscuri sortilegi e proibite negromanzie. La *summa* dei suoi esperimenti in tal senso è rappresentata dalle Colonne dei Dannati, che sostengono il corridoio d'ingresso e il salone principale dell'eremo.

Tutte le colonne che si trovano nell'eremo del Geomante sono fatte di una pietra viscida e scura. Le colonne sono scolpite dalla base fino al soffitto in una selva di visi umani e bestiali piangenti.

Un incantesimo di *Individuazione della magia* rivela una forte aura di trasmutazione provenire da tutte le colonne.

Il rituale per evocare la magia delle Colonne dei Dannati richiede un certo tempo, per cui saranno attivate solo nel caso in cui il primo mephit terricolo, che i PG hanno







incontrato durante l'avvicinamento all'eremo, non è stato ucciso ed è riuscito dunque ad avvertire il proprio padrone dell'arrivo degli intrusi.

Nel caso in cui le Colonne dei Dannati siano state risvegliate, non appena i PG si avvicinano ad esse, i visi scolpiti si animano e iniziano a balbettare frasi sconnesse, a piangere e a disperarsi in una orrenda cacofonia.

Nireus e gli altri abitanti dell'eremo sono immuni al canto delle colonne, ma tutti gli altri sono sottoposti agli effetti.

Gli effetti dei lamenti dei visi scolpiti sulle Colonne dei Dannati sono una versione modificata dell'incantesimo del *Canto della Morte Ulcerosa (Song of Festering Death)*, descritto nel Vile Darkness Handbook a pag. 104 e a pag. 88 della versione italiana). Non occorre effettuare la prova su Intrattenere e il TS sulla Tempra che i PG devono superare ha una **CD 18**. Ogni volta che il TS viene fallito, sulla pelle della vittima si formano delle bolle di pus, che scoppiando infliggono 2d6 danni; il tiro salvezza deve essere ripetuto ogni round, finché le Colonne dei Dannati continuano a gemere. I visi sulle colonne non possono essere interrotte nel loro canto, poiché solo Nireus è in grado di zittire i loro strazianti lamenti.

Un incantesimo di *Silenzio* lanciato sui PG li protegge dagli effetti mortali delle creature scolpite.

Nel caso un personaggio venga ridotto a 0 PF, scoppia in uno schifoso spruzzo di melma sanguinolenta di sangue e pus infetto.

Al termine del corridoio si trova un doppio portale di pietra incassato in un arco scolpito come fauci di un mostro primordiale. Il portale di pietra si apre davanti ai PG che sono riusciti ad arrivare sani e salvi. Nireus inizia ad essere incuriosito della perseveranza del gruppo, che è riuscito a sconfiggere il suo gigantesco paraelementale del magma e ad attraversare indenne il passaggio delle Colonne dei Dannati. Con un comando silenzioso, il Geomante zittisce le colonne e tutto piomba in un profondo e minaccioso silenzio.

### 3. Salone del Geomante Nireus

Quando le porte di pietra si aprono davanti alla compagnia, leggete le seguenti note narrative:

Le mastodontiche porte di pietra scivolano silenziosamente su cardini invisibili, rivelando un salone sotterraneo simile ad una cattedrale.

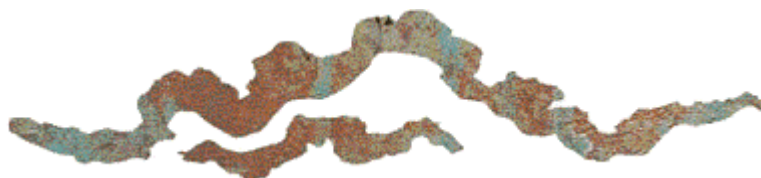
Non ci sono fonti di luce visibile, eppure la caverna è illuminata da un luore indefinibile e, per questo, sinistro e minaccioso. La volta del soffitto si perde ad altezze insondabili, sostenuto da una doppia file di tre colonne ciascuna grandi quanto querce secolari e completamente scolpite con i visi torturati dei dannati di pietra. Sul fondo della costruzione ipogea un enorme disco di marmo nero con venature verdastre è incastonato sulla parete, ai suoi lati imponenti scalinate di pietra scura salgono come oscuri sentieri verso le tenebre. Tutto è silenzio in questo tempio della terra costruito da mani non umane, seguendo logiche ultraterrene e completamente aliene. Dei passi, passi pesanti, annunciano l'arrivo di qualcuno proveniente dalla scala di sinistra.

In questo salone Nireus si presenta al gruppo, accompagnato dalle sue guardie del corpo (un paio di arcigni guerrieri dao), pretendendo di conoscere il motivo della loro intrusione nel suo eremo.

In questa sede non si possono dare delle precise indicazioni sul comportamento del Geomante. Il Master deve tenere conto di poche e semplici linee guida per muovere i PNG coinvolti nel confronto (ovviamente le azioni dei personaggi sono in mano esclusivamente ai loro giocatori):

- ✓ Nireus considera l'*Aoskarling* un suo giocattolo, ovviamente si presenta come il custode del ricettacolo di Aoskar e mette in dubbio gli scopi del profeta e dei suoi accompagnatori (pur sapendo benissimo che Mòlo è davvero l'ultimo profeta del Signore delle Porte);
- ✓ Mòlo urla e strepita, incredulo che dopo tanto penare l'ultimo ostacolo sia proprio chi credeva un fedele seguace di Aoskar;
- ✓ A Nireus non basta che il profeta agiti il Bastone di Aoskar (sempre che sia stato recuperato dalle grinfie del liche meccanico), non interessa ascoltare le profezie sul destino dell'*Aoskarling*;
- ✓ Il Geomante acconsente a mettere alla prova gli intrusi. Egli è disposto a lasciare andare l'*Aoskarling* se riusciranno ad entrare oltre la Soglia (il disco enorme sul fondo del salone);
- ✓ Nireus omette di dire che, se l'*Aoskarling* esce dalla sala oltre la Soglia, il personaggio con il più alto punteggio di Saggezza sarà confinato nella stanza al posto del precedente prigioniero!

Il Geomante permette all'*Aoskarling* di lasciare l'eremo solo se nella sua stanza rimane







prigioniero il personaggio con il più alto punteggio di Saggezza. Solo un *Desiderio Limitato*, un *Miracolo*, la volontà o la morte di Nireus possono liberare il nuovo prigioniero.

Una volta che vi è stato lo scambio di battute tra i due gruppi, il Geomante lascia la sala scortato dai suoi dao, semplicemente scomparendo entro una parete.

**Nireus, Geomante:** Geomante della Terra, umano (?), NM.

Nireus sembra un uomo alto e possente, la sua pelle ha una tonalità livida e la parte superiore del volto è coperta da una calotta metallica priva di aperture, che gli lascia scoperta solo la bocca, grande e dotata di grandi denti grigi e fauci incolori. Indossa una tunica di cuoio pesante di una schifosa tinta verde marrone cangiante e un mantello dello stesso colore. Le vesti e la calotta sono percorse da rune Terran dall'oscuro significato. Il Geomante indossa anche un grembiale ricavato dai visi di antichi nemici, cuciti l'uno con l'altro.

In una mano stringe un tozzo bastone di legno pietrificato alla cui estremità è incastonato uno smeraldo grande quanto il pugno di un bimbo, che brilla di incredibile potere.

**Geni dao (2):** GS 9; esterno di taglia grande [extraplanare, terra]; DV 8d8+3; PF 55 ciascuno; Iniz +5; Vel 6m (4), scalare 3m; CA 24 (-1 taglia, +11 naturale, +4 scaglie d'acciaio); ATT mazzafrusto pesante o spada bastarda +16/+11 mischia, mazza frusto +12/+9 e spada bastarda +12 mischia (mazzafrusto pesante 2d10+11, spada bastarda 2d6+11); F/P 3m/3m; AS capacità magiche, padronanza della terra; QS riduzione del danno 5/armi da taglio, immunità; AL NM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +8; For 26, Des 13, Cos 11, Int 7, Sag 15, Car 17.

**Abilità e talenti:** Percepire inganni +13, Osservare +13, Sapienza magica +9, Scalare +15, Robustezza, Iniziativa migliorata, Attacco poderoso [+9], Incalzare.

**Attacchi speciali:** Capacità magiche (a volontà: *Alterare sé stesso*, *Individuazione del bene*, *Individuazione del magico*, *Forma gassosa*, *Invisibilità*, *Fuorviare*, *Passapareti*, *Immagine persistente*, 3v/die: *Muovere la terra*, *Tramutare la roccia in fango*, CD base 12 +liv inc), Padronanza della terra (bonus +1 tpc e danni se entrambi sono a terra, malus -4 se l'avversario è in aria o in acqua).

**Qualità speciali:** Riduzione del danno 5/armi da taglio, Immunità al dardo incantato e all'elettricità.

**Proprietà:** corazze di scaglie d'acciaio perfette, mazzafrusti pesanti perfetti grandi (con la

proprietà di *Impatto*), spade bastarde perfette grandi (con la proprietà *Affilata*).

Le guardie del corpo del Geomante Nireus sono formidabili guerrieri dao. Indossano pettorali ornati di scaglie d'acciaio scuro. I decori sugli spallacci sono astratti e alieni. I volti affilati sono in parte nascosti da elmi di metallo nero, che coprono la parte superiore del viso. Le vesti sono verdi e nere cangianti come quelle del loro padrone. I geni sono armati con pesanti mazzafrusti e affilate bastarde, forgiate con acciaio proveniente dalle profonde miniere del Piano dell'Elemento Terra.

Nota Bene: finché i personaggi non saranno riusciti a liberare l'*Aoskarling*, il Geomante non si farà più vedere. Egli vive in altre zone dell'eremo che non possono essere raggiunte dalla compagnia.

#### 4. Sepolcro del Kytton

Questa camera ha un soffitto a volta alto circa 4,5 metri. Un altare rettangolare è stato costruito sopra una predella al centro della stanza, dal soffitto, direttamente sopra all'altare pendono una serie di elaborate catene e bracciali di ferro, simili a quelli per bloccare i polsi dei prigionieri.

La base dell'altare è larga poco più di 1,5 metri e lunga 3 metri decorata con elaborati bassorilievi di catene, spuntoni e lame che si intersecano tra loro. Delle placche d'oro, ognuna con un grande occhio inciso sopra, sono state fissate a ciascuno dei quattro lati dell'altare.

Il centro del muro a nord è occupato da un grande falso portale dalle forme che ricordano un ferro di cavallo. Il falso portale possiede una cornice di bronzo larga circa 30 cm, che circonda una liscia lastra di marmo bianco. La cornice è decorata con numerosi glifi arcani e volti demoniaci. Gemme rosse sono incastonate nella cornice in vari punti.

Il falso portale è un congegno inventato dal Geomante. Se un incantesimo di *Porta dimensionale*, *Teletrasporto*, *Teletrasporto senza errori*, *Passapareti* o *Spostamento planare* viene lanciato mentre si tocca la lastra di marmo, invece del normale effetto dell'incantesimo, il lanciatore crea un Cancellone che si apre nel portale e che può condurre in qualunque luogo si desideri.

Un incantesimo di *Analizzare dweomer* lanciato sul falso portale ne rivela i poteri, così come una prova su Sapienza magica (CD 17) dopo che sono state interpretate le scritte magiche sulla cornice di bronzo con un incantesimo di *Lettura della magia*.





Il falso portale irradia un'aura di Evocazione e di Trasmutazione. Incastonati sulla cornice bronzea vi sono un totale di 66 diaspri rossi (valore 100 monete d'oro ciascuno). Le gemme possono essere recuperate utilizzando una lama o un altro oggetto appuntito, ma in questo modo non è possibile creare il cancello magico.

La superficie dell'altare è di marmo bianco con quattro bracciali fissati agli angoli per bloccare polsi e caviglie di un prigioniero. Le quattro placche d'oro valgono 300 monete d'oro ciascuna (prova di Forza, **CD 23** per rimuoverle). L'altare irradia una forte aura di Convocazione e Abiurazione oltre che una intensa sensazione di malvagità (legale).

Nireus utilizza l'altare durante i sacrifici rituali che compie ormai da tempo. Per trattenere sull'altare le vittime urlanti, ha evocato dagli Inferi un diavolo kyton.

Quando i PG entrano nella stanza, le catene che pendono dal soffitto si agitano rumorosamente. Leggete le seguenti note narrative:

Le catene d'acciaio sopra l'altare si agitano come se fossero mosse da una forza invisibile. Una luccicante energia rossa appare negli occhi incisi sulle placche d'oro attorno alla base dell'ara. Poi, sentite provenire dall'interno della struttura una voce gutturale: *"Chi va là? Sei tu, mago mentitore? Dove sei stato? Che ne è stato del tuo giuramento di liberarmi dopo sette anni di servizio? Fallo una volta per tutte, cane menzognero!"*

Mentre l'eco della voce si perde nella stanza, vedete due catene sopra l'altare sollevarsi in aria come tentacoli metallici. Con una serie di schiocchi minacciosi da ciascuna catena spuntano crudeli barbighi affilati.

Nireus convocò Uzgash, il kyton intrappolato all'interno dell'altare-sepolcro, dopo avere ricevuto in custodia l'*Aoskarling*. Nireus strinse un patto con il diavolo catturato, giurando di liberarlo dopo sette anni di servizio come torturatore e guardiano di questa stanza. Sfortunatamente per Uzgash, la parola d'onore del Geomante non ha più avuto valore da quando la sua mente fu devastata dagli influssi caotici provenienti dal Limbo. Uzgash è rimasto così prigioniero nell'eremo da tempo immemorabile. Il corpo materiale del kyton è ibernato all'interno della base dell'altare, che è, in effetti, un sarcofago. Dall'interno del suo sepolcro, tuttavia, Uzgash è in grado di utilizzare il suo potere di *Animare catene* e utilizza gli occhi dorati sulle placche per vedere, sentire e parlare.

Il kyton è furioso per la situazione in cui si trova. Se i PG raccontano la verità dei fatti, il kyton realizza che il Geomante non manterrà mai fede alle promesse fatte e chiederà ai PG di liberarlo (inoltre anche gli avventurieri potrebbero essere colti dal dubbio di potere essere stati ingannati da Nireus, riguardo la possibilità di liberare l'*Aoskarling* ed andarsene dall'eremo senza colpo ferire).

Il kyton conosce l'insidia nascosta all'interno della Camera dell'*Aoskarling* e potrebbe rivelarla ai personaggi in cambio della sua liberazione. Il diavolo è invece restio a parlare dei sacrifici che si compiono all'interno della stanza.

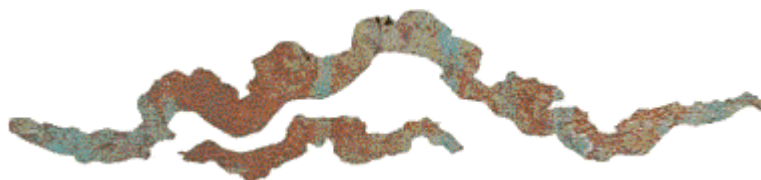
Uzgash sa che la luce può spezzare l'ibernazione del suo corpo e chiederà ai PG di sollevare il coperchio dell'altare-sepolcro.

Spaccare la base dell'altare (Durezza 8, PF 30, RI 20) o rimuovere una delle placche d'oro con l'occhio produce i medesimi effetti di quelli ottenuti sollevando il coperchio, poiché lame di luce riescono a penetrare all'interno della prigione del diavolo.

Uzgash odia con tutte le sue forze Nireus, ma ne teme il potere. Promette, non appena liberato, di ritornare subito nei Nove Inferi. Se i PG rifiutano di liberare il kyton, costui cercherà di scacciarli con le sue catene, se, invece, acconsentono ad aiutarlo Uzgash permette loro di avvicinarsi all'altare. Per spostare il coperchio del sarcofago occorre superare una prova di Forza (**CD 25**), possono agire contemporaneamente fino a quattro personaggi.

All'interno del sarcofago, i PG trovano l'orripilante kyton con gli occhi chiusi e le braccia avvolte dalle catene incrociate sopra il petto. Non appena la luce colpisce il suo corpo, gli occhi di Uzgash si spalancano ed egli sogghigna malevolo: *"Ce l'avete fatta mortali! Ci vediamo all'inferno!"*. Il diavolo mantiene fede alla sua promessa e nel round seguente si smaterializza in una nube di fumo sulfureo.

Mentre è prigioniero del sarcofago, il corpo di Uzgash è praticamente invulnerabile e i PG devono combattere contro le **due catene animate** (Durezza 11, PF 15 ciascuna, RI 17). Le catene hanno una portata di 6 metri e infliggono danni come catene chiodate. Attaccare una catena è come cercare di colpire un'arma e provoca un attacco di opportunità da parte del kyton (massimo 2 per round su bersagli diversi). Grazie agli occhi d'oro, Uzgash è magicamente consapevole di cosa accade





all'interno della stanza, può vedere l'invisibile e combatte senza penalità.

Se entrambe le catene vengono distrutte, il kyton intrappolato muore per lo shock subito, urlando orribilmente: il suo corpo materiale si sbriciola in fetida polvere e la luce rossastra degli occhi si disperde.

Uzgash si accanisce contro i lanciatori di incantesimi all'interno della portata delle sue catene barbugliate, sperando che i guerrieri si muovano verso l'altare e lo distruggano per raggiungere il suo corpo. Se un PG inizia a colpire le catene, Uzgash cambia bersaglio e si accanisce sull'aggressore fino alla morte (sua o dell'aggressore).

**Uzgash, kyton:** GS 6; esterno di taglia media [extraplanare, legale, malvagio]; DV 8d8+16; PF 60; Iniz +6; Vel 9m (6); CA 20 (+2 des, +8 naturale); ATT 2 catene +10 mischia (catena 2d4+2 crit 19-20/x2); F/P 1,5m/3m; AS catene danzanti, sguardo snervante; QS riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18m, immune al freddo, rigenerazione 2, RI 18; AL LM; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +6; For 15, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 12.

**Abilità e talenti:** Artigianato (Metallurgia) +17, Artista della fuga +13, Ascoltare +13, Intimidire +12, Osservare +13, Scalare +13, Utilizzare corde +3, Critico migliorato (catena chiodata), Iniziativa migliorata, Riflessi in combattimento, Allerta.

**Attacchi speciali:** Catene danzanti (vedi MM pag. 55), Sguardo snervante (vedi MM pag. 55).

**Qualità speciali:** Immunità (al freddo, al fuoco e al veleno), Vedere nell'oscurità (anche quella magica), Riduzione del danno 5/bene o argento, Rigenerazione 2 (non rigenera ferite da armi d'argento, del bene o incantesimi con il descrittore [bene]), Resistenza agli incantesimi 18.

**Proprietà:** Anello di acciaio verde di Baator.

Il cancello magico permette ai PG di tornare a Sigil e apparire ovunque desiderino. In ogni caso Mòlo vorrà, prima di dirigersi al Tempio Distrutto, rivedere Nayara alla Bara Bianca (non sapendo, il poverino, che la sua amata compagna è stata uccisa e rimpiazzata nientemeno che dalla Signora del Dolore stessa!)

**Nota Bene:** l'incontro descritto qui sopra, con le dovute modifiche è stato preso dall'avventura "The Seventh Arm" di T. Leati, pubblicata su Dungeon Magazine # 88).

## 5. Sala degli ospiti

Un tempo Nireus intratteneva ospiti nella sua dimora ma, da quando la sua sanità mentale è stata irrimediabilmente compromessa dal caos, questa sala è solo una trappola mortale per gli sciocchi.

La sala è spoglia se si esclude un grande tavolo di pietra con 10 seggi posti attorno ad esso. Dal soffitto pendono lampade di bronzo per l'illuminazione del locale, che spandono una fioca luminescenza. Bracieri ardenti posti su treppiedi riscaldano l'ambiente. Quando i personaggi entrano nella stanza, il tavolo è apparecchiato per quanti sono i membri della compagnia: cibo e bevande dall'aspetto ordinario ma nutriente sono nei piatti. Ai tre angoli della stanza (nordest, nordovest e sudest) sono in piedi e immobili tre fanciulle dalle forme sinuose avvolte in vesti marroni e verdi cangianti. Il capo e il viso sono coperti da veli sottili di seta verde, che non nascondono i conturbanti lineamenti esotici delle ragazze.

Con un grazioso inchino la fanciulla più lontana dalle scale si rivolge ai PG in lingua Comune: *"Il nostro signore, Nireus, maestro della pietra, vi offre cibo e bevande. Noi siamo Xayla, Vanya e Anya. Compito mio e delle mie sorelle è servirvi"*.

Le tre fanciulle sono, in realtà, delle meduse maggiori (*greater medusa*, vedi *Tome of Horrors* pag. 190) schiavizzate dal Geomante.

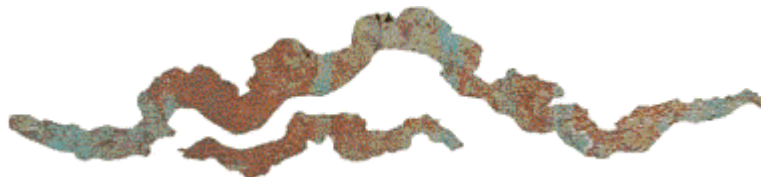
Sono sorelle e i loro nomi sono **Any**a, **Vanya** e **Xayla**. La più anziana delle tre è Xayla ed è colei che si rivolge al gruppo, mentre le sorelle rimangono in silenzio.

Le tre meduse sono sotto gli effetti di un incantesimo di *Alterare sé stessi*, che si disperde non appena decidono di attaccare.

**Any, Vanya e Xayla, meduse maggiori:** GS 8; umanoide mostruoso di taglia grande; DV 8d8+16; PF 59 (Xayla)56 (Any e Vanya); Iniz +5; Vel 9m (6); CA 16 (-1 taglia, +1 des, +8 naturale); ATT arco corto +9/+4 a distanza o pugnale +10/+5 mischia, aspidi +6 mischia (arco corto 1d6 +veleno, pugnale 1d4+2, aspidi 1d4 +veleno9; F/P standard; AS sguardo pietrificante, veleno, sangue velenoso; AL LM; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +7; For 14, Des 12, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 15.

**Abilità e talenti:** Raggiare +12, Camuffarsi +12, Muoversi in silenzio +9, Osservare +9, Tiro preciso, Tiro ravvicinato, Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (aspidi).

**Attacchi speciali:** Sguardo pietrificante (tramuta in pietra permanentemente, raggio







9m, TS su Tempra CD 16), Veleno (morso degli aspidi, TS su Tempra Cd 16, danno 1° 1d6 For, danno 2° 2d6 For), Sangue velenoso (il sangue della medusa è altamente velenoso anche al tocco, TS su Tempra CD 16, danno 1° 2d6 For, danno 2° 2d6 For).

**Proprietà:** archi corti perfetti, 8 frecce ciascuna (trattate con il loro sangue velenoso), pugnali perfetti. Xayla possiede anche una fiala contenente due dosi di Balsamo della pietra (denso, opalescente)

Dalla vita in giù queste creature hanno il corpo di un enorme serpente dalle scaglie marroni e verdi, mentre dalla vita in su sono mostruose donne dalla capigliatura serpentiforme e occhi risplendenti di malevola luce smeraldina.

Xayla invita i PG a cibarsi delle pietanze poste sul tavolo che sono, ovviamente, avvelenate con il sangue delle tre sorelle. Un personaggio sospettoso può accorgersi che c'è qualcosa che non va nel cibo se supera una prova su Conoscenza (Alchimia) con **CD 28**. Un incantesimo di *Individuazione del veleno* rivela immediatamente il pericolo.

Le meduse recitano la parte di devote ancelle del Geomante che nulla conoscono delle sue attività. Xayla e le sue sorelle attendono solo il momento in cui il veleno inizia a fare effetto, per disperdere l'illusione che le maschera e attaccare le sfortunate vittime. Se i PG rifiutano di mangiare, le meduse attaccano all'improvviso.

Le tre sorelle indossano monili e gioielli preziosi. Vanya porta al bicipite destro due cerchi d'oro (100 mo ciascuno), Anya indossa un collare di argento brunito impreziosito con onici nere (valore 1000 mo) e Xayla possiede una cintura di pelle di viverna con gemme rosse e blu incastonate del valore di 400 mo.

## 6. L'entrata segreta

Per accedere alla Camera dell'*Aoskarling* occorre aprire l'enorme disco di pietra incassato sulla parete nord del salone principale.

Il disco di marmo nero con venature verdastre ha un diametro di circa 4 metri. A circa 1,5 metri dal pavimento, sul disco, vi sono tre dischi più piccoli dello stesso materiale (quasi invisibili se la porta non viene esaminata da vicino). Ogni disco più piccolo ha sei lettere scolpite sulla superficie nell'alfabeto Terran (in appendice sono presentate due serie di dischi: una con i caratteri Terran per chi non conosce la

lingua e una in caratteri normali per chi riesce a decifrare la scrittura).

Le lettere su ciascun disco sono posizionate a intervalli regolari lungo la circonferenza, cosicché a due a due, le lettere si fronteggiano al centro del disco. Quando i tre dischi sono opportunamente ruotati, le sei lettere al centro dei dischi formano una parola di apertura (APRIMI), che consente all'enorme disco di marmo di ruotare sul suo asse, consentendo il passaggio alla *Camera dell'Aoskarling*.

Una volta che un PG ha ruotato i tre dischi, questi possono essere spinti all'interno della porta. Non appena accade questo si possono manifestare due effetti. Se i dischi sono stati ruotati correttamente la porta si apre, altrimenti i dischi ritornano nelle loro posizioni iniziali e scatenano un incantesimo di *Fulmini a catena* (livello di potere 11). Il personaggio che ha spinto i dischi è il bersaglio primario dei fulmini.

La porta circolare è virtualmente impenetrabile a incantesimi del tipo *Passapareti*, *Porta dimensionale* e simili. Chi cercasse di abbattere con la forza la porta farebbe scattare automaticamente i *Fulmini a catena*.

## 7. La Camera dell'Aoskarling

Una volta che i PG sono riusciti a capire il funzionamento della combinazione della porta, si può accedere alla Camera dell'*Aoskarling*. Il Master dovrebbe cercare di instillare nei giocatori un senso di emozione e reverenza, poiché si sta incontrando una divinità!

La stanza circolare è completamente rivestita di lucido marmo nero venato di verde ed è illuminato fiocamente da fonti di luce invisibili.

Su un seggio marmoreo all'esatto centro della stanza siede l'*Aoskarling*.

E' difficile descrivere l'incontro con una divinità se non con parole di rispetto e devozione. Davanti ai vostri occhi vi è un essere che da tempo immemorabile siede in attesa.

Appare come un fanciullo androgino dall'apparente età di 10-12 anni dalla pelle bianca come il latte. E' completamente glabro con orecchie di elfo. Indossa una semplice veste ametista al ginocchio e non porta né gioielli né calzari.

I suoi grandi occhi viola, privi di iridi e pupille, non mostrano sorpresa, rabbia o sollievo. Sono pozzi di infinita e distante saggezza.







Il profeta Mòlo si prostra dinnanzi all'*Aoskarling*: "Mio signore, sono venuto per portarti a casa".

Senza dire una parola o tradire la minima emozione, l'*Aoskarling* si alza dal suo trono e prende la mano di Mòlo, come potrebbe fare un bimbo della sua età con il proprio genitore. Mòlo, dal canto suo, è talmente emozionato e commosso che le lacrime gli scendono liberamente sul viso stanco, senza alcun pudore.

L'*Aoskarling* è un essere immortale e invulnerabile a qualsiasi arma umana o divina. Non vengono fornite statistiche, perché chiunque cercasse di colpire il giovinetto, verrebbe immediatamente, e senza possibilità di salvezza, teletrasportato su un Piano dell'Esistenza casuale. Solo in un momento critico durante il Rituale della Rinascita l'*Aoskarling* diventa vulnerabile e assume natura mortale... è quel momento che intende sfruttare la Signora del Dolore per porre fine alla minaccia del ritorno di Aoskar nella Città delle Porte.

#### LA TRAPPOLA DI NIREUS E RITORNO A SIGIL

Una volta liberato, l'*Aoskarling* può uscire dalla sua prigione senza problemi, poiché il Geomante Nireus aveva promesso ai PG che se avessero superato il portale il ricettacolo del dio Aoskar avrebbe potuto andarsene. Naturalmente ha omesso di dire che, comunque, la camera tiene prigioniero uno dei personaggi e in particolare quello con il più alto punteggio di saggezza.

Riferite al giocatore con il più alto punteggio di saggezza che, quando il suo personaggio cerca di oltrepassare la soglia della Camera dell'*Aoskarling*, viene respinto indietro da una forza invisibile e possente. Non esiste modo per fuggire dalla camera tranne convincendo Nireus a lasciare andare il prigioniero o uccidendo il Geomante.

Se i PG hanno avuto modo di parlare con Uzgash, il diavolo kyton prigioniero nell'eremo, potrebbero già sapere qual è l'insidia nascosta e sarà interessante vedere a quale soluzione verrà elaborata dai giocatori.

Potrebbe darsi che sia Mòlo a restare prigioniero (ipotesi improbabile visto l'alto ma non eccezionale punteggio di saggezza del profeta). Anche in questo caso i PG devono comunque trattare con il Geomante, poiché la presenza di Mòlo è necessaria quanto quella

dell'*Aoskarling* per officiare il Rituale della Rinascita.

Dopo un po' appare di nuovo il Geomante accompagnato da una torma di mephit terricoli e dalle sue guardie del corpo dao. Nireus non è automaticamente ostile.

Inizialmente permette all'*Aoskarling* di andarsene, soddisfatto della sua nuova preda. I PG si trovano di fronte a un dilemma: usare la forza e sfidare la potenza del Geomante, oppure cercare di venire a patti con lui?

Cosa possono offrire a Nireus per convincerlo a rilasciare il prigioniero?

Tenete conto che Nireus non dà alcun peso alla ricchezza, (abitando in un luogo ove gemme e metalli preziosi sono comunissimi, tesori mondani di qualunque genere non lo interessano minimamente). Potrebbe essere intrigato dall'offerta di magia ma a due condizioni: deve essere almeno un artefatto (anche minore) e deve riguardare l'elemento terra.

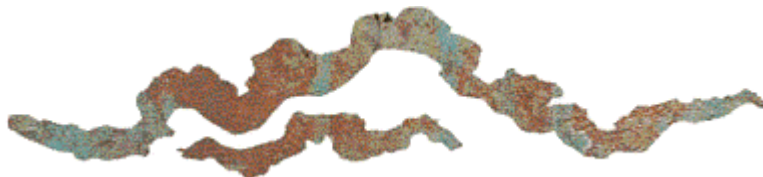
Non si possono dare in questa sede indicazioni precise su cosa accetta e cosa non accetta il Geomante in cambio della liberazione del suo prigioniero. Permettete ai PG di riuscire a strappare il loro compagno dalle grinfie del mago anche senza dovere ricorrere alla forza, ma tenete conto che per il gruppo il riscatto da dare deve rappresentare un reale sacrificio.

Sia come sia, mediante la diplomazia o la forza i PG dovrebbero venire a capo della faccenda (un'altra opzione è anche quella che il personaggio accetti volontariamente di rimanere nell'eremo con Nireus!). Uscire dal Piano dell'Elemento Terra in compagnia del dio dei portali è un gioco da ragazzi. Se i PG non hanno trovato un modo per lasciare l'eremo per tornare a Sigil, l'*Aoskarling* li conduce al sepolcro di Uzgash (se il kyton è ancora "vivo", l'*Aoskarling* lo libera con un cenno della mano).

Il giovinetto divino attiva automaticamente il potere del cancello e porta i PG e Mòlo, sani e salvi, alla taverna della Bara Bianca.

Mentre il gruppo si prepara al viaggio di ritorno, riferite che l'*Aoskarling* sembra cambiato. Con una prova su Osservare (CD 15) ci si accorge che l'essere ultraterreno dimostra un'età maggiore, 15-16 anni all'incirca.

In effetti, liberato dalla stasi, a cui era sottoposto all'interno della camera magica, l'*Aoskarling* sta rapidamente crescendo e arriverà nella sala centrale del Tempio Distrutto avendo un'età apparente di 20 anni.





Il ritorno a Sigil non presenta grossi inconvenienti. Una volta arrivati nella Gabbia, Mòlo avvolge l'*Aoskarling*, sempre silenzioso e passivo, in una logora veste per nascondere da occhi indiscreti. Il primo incontro è con Nayara alla Bara Bianca.

Dopo lunghe vicissitudini il gruppo ritorna nel luogo dove tutto è iniziato. La Bara Bianca non è cambiata. Forse stasera ci sono un po' meno clienti o forse qualche zombie servitore è più malmesso di quanto lo ricordavate, ma l'atmosfera macabra e tranquilla è sempre la stessa.

Mòlo con la mano stretta attorno a quella dell'*Aoskarling* camuffato, si dirige senza esitazione verso una figura femminile seduta in un angolo. Con movimenti lenti il profeta abbassa il cappuccio della veste della donna, rivelando il volto felino di Nayara. Per la prima volta da quando lo avete liberato dalla sua prigionia, Mòlo lascia andare la mano dell'*Aoskarling* per abbracciare con trasporto la tiefling, che ricambia il gesto dell'uomo.

A questo punto ai PG è concessa la possibilità di intuire che c'è qualcosa che non funziona. Se un giocatore afferma di cercare di vedere se in Nayara c'è qualcosa che non va, ammette una prova contrapposta tra l'abilità di Percepire intenzioni e quella di Raggiare della Signora del Dolore (modificatore +18). Esiste una minima possibilità che il personaggio si accorga che la tiefling sembra distaccata, quasi assente mentre ricambia i baci e gli abbracci di Mòlo.

La Signora del Dolore è però attenta e si accorge a sua volta che uno dei personaggi sospetta qualcosa. Utilizzando le movenze di Nayara, le sue parole e i suoi tic cerca di convincere a fare presto: "*Gli Athar sospettano qualcosa, bisogna fare presto*".

Incantesimi di *Rivela allineamento* o *Individuazione della magia* non daranno alcun responso. Più pericoloso è se un personaggio dichiara di volere leggere la mente di Nayara con un incantesimo di *ESP* o di *Visione del Vero*.

In questo caso, se viene usato l'*ESP* il personaggio viene colpito da una *Infermità mentale* (automatica, senza TS), se viene invece usato un incantesimo di *Visione del Vero* viene accecato (automatico, senza TS).

In un caso o nell'altro i piani della Signora del Dolore sono stati scoperti. L'essere misterioso e immortale si rivela, squagliando la forma di Nayara con un rumore raccapricciante di carni lacerate e ossa spezzate, emergendo dal guscio senza vita della tiefling come una farfalla

dalla crisalide (chi osserva la terribile scena deve superare un TS sulla Volontà, **CD 22** o perdere permanentemente 1d3 punti di saggezza). Con un'occhiata bandisce nei Labirinti Mòlo e l'*Aoskarling*, mentre guarda i PG gelidamente: tirate a sorte tra uno dei personaggi che muore all'istante, cadendo a terra come un burattino a cui siano stati tagliati i fili. Poi scompare.

Se nessun personaggio si accorge dell'inganno, l'*Aoskarling* conduce l'eterogenea compagnia sul retro della Bara Bianca. Per il Signore dei Portali arrivare nel cuore del Tempio Distrutto è un attimo.

## IL RITUALE DELLA RINASCITA

Grazie ai fenomenali poteri dell'*Aoskarling* (che ora dimostra circa 20 anni), la compagnia, Mòlo e Nayara-Signora del Dolore si ritrovano nei sotterranei del Tempio Distrutto, nella sala più recondita e nascosta.

Gli Athar hanno vincolato quaggiù lo spirito di una wraith del terrore, una creatura antica e malvagia che ha il compito di impedire a chiunque di evocare stregonerie nel luogo dove, anticamente, risiedeva il dio Aoskar.

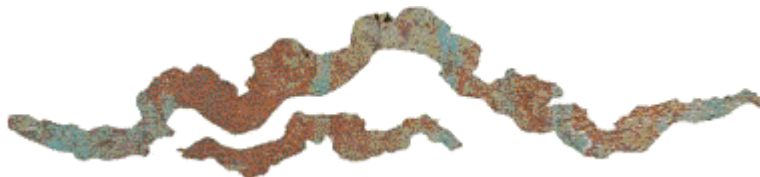
Il gruppo si ritrova quasi senza accorgersene in un locale basso e circolare contornato di archi. Le pareti, o almeno i tratti che cadono sotto il raggio delle torce, sono coperte di glifi e simboli curvilinei e il pavimento sembra ricavato da un immane blocco di ametista preziosa.

L'immensa catacomba nel cuore del tempio Distrutto, ove in un tempo ormai dimenticato dimorava Aoskar, il Signore delle Porte, è costituita da blocchi di magnifica grandezza posti con genio matematico e tenuti insieme da cementi di incredibile durezza.

Nell'aria si avverte un gelo improvviso, mentre un'immane figura nera che emana volute di fumo nero e fetido attorno a sé compare ai margini del vostro campo visivo!

La wraith del terrore attacca furiosamente l'*Aoskarling*, che con un cenno del capo blocca il mostro sibilante e lo costringe indietro.

**Wraith del terrore:** GS 11; non morto di taglia grande [incorporeo]; DV 16d12; PF 98; Iniz +13; Vel volare (buona) 18m (12); CA 25 (-1 taglia, +9 des, +7 deviazione); ATT tocco incorporeo +16 mischia (tocco incorporeo 2d6 +1d8 risucchio di Cos); F/P 3m/3m; AS risucchio di costituzione, creare progenie; QS scurovisione 18m, debolezza alla luce del sole,





tratti degli incorporei, percezione vitale 18m, tratti dei non morti, aura innaturale; AL LM; TS Temp +5, Rifl +14, Vol +14; For -, Des 28, Cos -, Int 17, Sag 18, Car 24.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +25, Cercare +22, Conoscenze (Religioni) +22, Diplomazia +9, Intimidire +26, Nascondersi +24, Osservare +25, Percepire intenzioni +23, Allerta, Attacco naturale migliorato (tocco incorporeo), Attacco rapido, Combattere alla cieca, Iniziativa migliorata, Mobilità, Riflessi in combattimento, Schivare.

**Attacchi speciali:** Risucchio di costituzione (TS sulla Tempra, CD 25 o subire 1d8 danni alla Cos, per ogni attacco riuscito la wraith ottiene 5 PF), Creare prole (ogni avversario ucciso dalla wraith del terrore diventa una wraith in 1d4 round dalla morte).

**Qualità speciali:** Non morto incorporeo (scurovisione 18m; immunità al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali; immune a qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra [a meno che non funzioni anche su oggetti o sia innocuo]; ignora i colpi critici, i danni non letali, il risucchio di energia e i danni alle caratteristiche, può essere ferita solo da armi incorporee, armi magiche e incantesimi. Anche quando viene colpita da un'arma magica o un incantesimo c'è il 50% di non avere alcun effetto, può attraversare oggetti solidi, i suoi attacchi ignorano le armature naturali, armature e scudi).

Questa antica creatura di puro male è alta quanto un ogre e appare come un essere umanoide incorporeo, costituito da fumo nero vorticante, avvolto in una cenciosa tunica oscura. Dalle profondità del cappuccio si intravede un viso contorto e scheletrico nelle cui orbite brilla una fiamma vermiglia. Mani grifagne dotate di artigli maledetti spuntano dalle pieghe del mantello impalpabile che la avvolge.

Mentre la wraith rimane confinata in un angolo della catacomba, sibilando furiosa contro il potere che la tiene alla larga, l'*Aoskarling* si incammina verso il centro della stanza, dove rimane immobile, facendo scivolare lungo le membra le proprie vesti, rimanendo completamente nudo.

Dall'androgino si sprigiona una luce accecante, che illumina a giorno la camera.

Solo le urla di agonia del mostro vi assicurano di non essere stati scagliati in una dimensione di pura luce.

La luminosità si attenua lentamente, rimanendo comunque abbagliante. Mòlo e Nayara ora sono ai lati dell'*Aoskarling*.

Il profeta ondeggia la testa in preda ad una trance mistica: l'ametista sul suo bastone pulsa di luce e potenza come il cuore di un essere vivente. Dalle sue labbra si odono invocazioni in una lingua antica

e sconosciuta: "*Adbàstis Aòskar Thà! Adbàstis gheroghuèl Aoskàrling denèvi! Manifesta il tuo potere Grande Aoskar! Abita il ricettacolo che preparasti per te o immenso Signore delle Porte!*"

La cerimonia sta raggiungendo il suo culmine, quando si sente un suono lacerante e disgustoso, come di membra spezzate e tendini lacerati. C'è qualcosa che non va!

Mòlo è in preda all'estasi mistica e sul viso dell'*Aoskarling*, per la prima volta, sembra passare un'ombra di umana sofferenza.

Cosa sta accadendo?

Il corpo di Nayara si è orribilmente sfaldato, aperto a metà come il guscio vuoto di una crisalide, mentre una figura oscura e maestosa ne esce fuori come una farfalla di morte. Lame crudeli contornano un viso femminile senza tempo, né bello né orribile, ma nondimeno agghiacciante nella sua maestosa regalità. Vesti grigie e nere, tanto preziose quanto quelle di un imperatore di mondi, avvolgono la figura preternaturale della Signora del Dolore.

Anche la wraith del terrore zittisce di fronte alla fantasmagorica apparizione di Colei che Regge la Città delle Porte. Siete paralizzati dallo straordinario spettacolo. Ogni cellula del vostro essere è attraversata da una scossa di dolore inconcepibile che sublima in un'estasi di scandaloso piacere: tale è il potere della Signora di Sigil.

Mòlo cade a terra, oscurato dall'ombra della divinità. La morte dell'*Aoskarling* è meno spettacolare di quanto avreste creduto possibile. I due esseri divini si guardano negli occhi. Così vicini sembrano il Sole e la Luna: due facce della stessa medaglia.

Non c'è timore né odio nell'espressione dell'*Aoskarling*, che sembra avere accettato il proprio destino. Non c'è gioia né esultanza in quella della Signora del Dolore, quando accarezza la guancia dell'androgino con una incredibile dolcezza. L'*Aoskarling* cessa di essere e con lui la speranza del ritorno del Signore delle Porte.

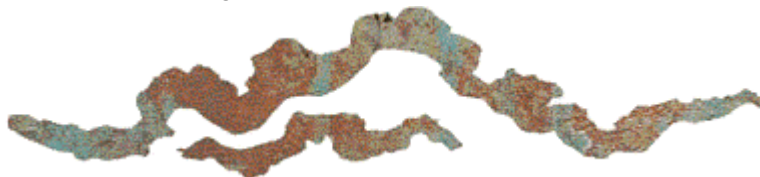
La Signora del Dolore si volta verso di voi e vi sentite perduti...

Poi tutto piomba nella semi oscurità. Non c'è traccia della Signora del Dolore, dell'*Aoskarling* e dei corpi di Nayara e di Mòlo... un sibilo di puro odio vi avverte che non siete soli.

La wraith del terrore, liberata dal potere che la teneva a distanza si scaglia con furia contro i PG, che devono combattere per salvarsi la vita.

Così si conclude l'avventura del Signore delle Porte.

L'uscita dal Tempio Distrutto è lasciata alla cura del Master, anche se il consiglio è di renderla priva di difficoltà, quasi onirica con i PG, ancora bagnati dall'aura divina di due esseri epici e immortali, che si fanno strada attraverso le schiere degli Athar che si ritraggono inorriditi







e doloranti davanti a coloro che hanno veduto degli dei!

Lasciate i giocatori un attimo in silenzio e osservateli con sguardo grave. Poi con voce e tono adatti iniziate:

Chi era l'*Aoskarling* in realtà?

Chi è la Signora del Dolore?

Che legame esisteva tra Aoskar e la Signora?

Non avete forse pensato di vedere una qualche somiglianza tra la Signora di Sigil e l'androgino *Aoskarling* pochi istanti prima di perdere conoscenza?

O forse avete solo immaginato di vedere, riflesso negli occhi della Signora di Sigil il dolore straziante di una madre che uccide il proprio figlio?

Il dolore più grande e lancinante, che può trasformare una donna mortale nella Signora del Dolore?

Tutti i PG acquistano immediatamente dopo tali considerazioni 10.000 punti esperienza e guadagnano 1 punto permanente nelle abilità di Saggezza e Carisma.

## APPENDICE I - IL CAS+ DEI PNG

Qui di seguito sono fornite le statistiche di gioco di alcuni importanti PNG che non sono stati descritti nel dettaglio nell'avventura: la tiefling Nayara (che però muore e viene sostituita dalla Signora del Dolore nella seconda parte dell'avventura), il profeta Mòlo e il Geomante Nireus.

Naturalmente non viene nemmeno presa in considerazione l'ipotesi di dare delle statistiche di gioco alla Signora del Dolore.

**Nayara l'Anarchica:** tiefling adepto 8; GS 7; esterno di taglia media; DV 8d6; PF 35; Iniz +2; Vel 9m (6); CA 15 (+2 des, +2 deviazione, +1 scudo); ATT stocco +7 mischia o 2 artigli +4 mischia (stocco 1d6+2 crit 18-20/x2, artiglio 1d4+1); F/P standard; AS oscurità; QS scurovisione 18m, resistenza 5 a freddo, fuoco ed elettricità; AL CN; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +9; For 12, Des 15, Cos 10, Int 16, Sag 16, Car 12.

**Abilità e talenti:** Concentrazione +8, Conoscenza (Arcana) +13, Raggiare +6, Nascondersi +4, Decifrare scritture +8, Sopravvivenza urbana +8, Osservare +4, Cercare +4, Arma preferita (stocco), Diligente, Recluso, Competenza negli scudi.

**Qualità speciali:** Reclusa (bonus +1 ai TS contro gas velenosi e +2 contro malattie), Anarchica (bonus +5 di circostanza quando effettua prove di Camuffarsi, Raggiare e

Percepire intenzioni mentre impersona un affiliato a un'altra fazione).

**Attacchi speciali:** Oscurità (1v/die come stregone di livello 8).

**Incantesimi:** (3/4/3/1, CD base 13+liv inc) Livello 0 – Creare acqua, Lettura del magico x2; Livello 1 – Comprensione dei linguaggi, Foschia occultante, Protezione dalla legge, Mani brucianti; Livello 2 – invisibilità, Cura ferite moderate x2; Livello 3 – Linguaggi.

**Proprietà:** Veste anarchica (*anarchist's garb*), Anello della protezione +2, scudo piccolo di legno, Stocco +1 di Carceri, fiaschetta d'argento con 3 dosi di antitossina, Talismano del sangue (*blood charm*).

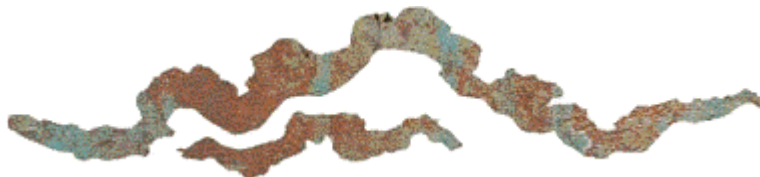
La tiefling Nayara (nelle sue vene scorre il sangue delle bezekira, i gatti diabolici) ha un aspetto davvero bizzarro. Ha il fisico affusolato e atletico di una giovane ma la sua pelle è coperta da una corta e lucida peluria dorata. Il viso ricorda quello di una gatta con grandi occhi dorati a pupilla verticale. Le sue mani affusolate possono emettere artigli affilati come quelli di un felino. L'anarchica ha un orecchino d'argento all'orecchio destro (le orecchie sono triangolari e ricordano quelle dei felini).

Lo stocco di Nayara è un'arma magica +1 di contrabbando di Carceri. La lama ricurva sembra in pessime condizioni, rovinata e consumata dalla ruggine, ma in realtà è un'arma affilata e micidiale. Su questa arma Nayara ha fatto incidere una *Runa Caotica*, che riproduce gli effetti dell'incantesimo di *Parola del Caos* (livello di potere 13). L'incantesimo può essere evocato una volta al giorno, ma c'è sempre una probabilità del 10% che l'incantesimo non abbia effetto.

Le vesti anarchiche consentono a Nayara di aggiungere un bonus di conoscenza +2 alle prove di Camuffarsi e Raggiare, quando tenta di farsi passare per un'affiliata ad un'altra fazione sigiliana. I talismani di sangue appaiono come grosse gocce di sangue coagulato; se vengono ingoiate permettono di recuperare immediatamente 18 PF e conferiscono l'abilità guarigione rapida 2 per 1d10 round.

Nayara è un'anarchica che seguì la folle impresa del profeta Mòlo di ripristinare il culto di Aoskar a Sigil. Riuscì a sfuggire alla mattanza dei fedeli del Signore delle Porte e proseguì la ricerca dell'*Aoskarling*.

Nei suoi studi fu aiutata di nascosto dai dabus della Signora del Dolore, interessata quanto lei ha riportare alla luce il misterioso ricettacolo del suo rivale per poterlo finalmente eliminare definitivamente.







Nayara era innamorata, ricambiata, del profeta Mòlo ma tragicamente la sua vita avrà termine appena dopo avere ingaggiato i PG e averli inviati nei Labirinti. Nayara viene catturata dai dabus, sottoposta a tortura e costretta a rivelare i piani per riportare a Sigil l'*Aoskarling*.

**Mòlo, il profeta di Aoskar:** umano pop 5/chr [Aoskar] 3; GS 7; umano di taglia media; DV 5d4+10 e 3d8+6; PF 46; Iniz +5; Vel 9m (6); CA 11 (+1 des); ATT bastone di Aoskar +9 mischia o +5/+1 mischia come arma doppia (bastone di Aoskar 1d6+3 ); QS poteri di domino; F/P standard; AL N; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +9; For 11, Des 12, Cos 14, Int 15, Sag 16, Car 17.

**Abilità e talenti:** Diplomazia +6, Sapienza magica +4, Conoscenza (Religioni) +9, Percepire intenzioni +3, Osservare +6, Sopravvivenza +3, Arma focalizzata (bastone ferrato), Volontà di ferro, Abilità focalizzata (Conoscenza Religioni), Iniziativa migliorata.

**Qualità speciali:** Dominio del Viaggio (per un numero di round al giorno pari al suo livello di chierico, il profeta è protetto dagli effetti di un incantesimo di *Libertà di Movimento*).

**Incantesimi:** (attualmente nessuno) .

**Proprietà:** Bastone di Aoskar.

Mòlo è un uomo dall'età indefinibile (potrebbe averne quaranta come sessanta). L'ordalia dei Labirinti ha esatto un gravoso pedaggio sulla salute dell'ultimo profeta di Aoskar. Oggi Mòlo appare magro e sfibrato con lunghi capelli neri e unti che gli coprono il viso scavato e sofferente e l'elegante pizzetto che portava ai tempi della predicazione di Sigil è scomparso, per lasciare il posto ad una barba disordinata e lunga.

Indossa una lunga tunica e un mantello sbrindellato viola e si aggrappa la potente Bastone di Aoskar, simbolo del suo status e unico oggetto che possiede. I suoi occhi sono spiritati e dotati di un forte magnetismo.

Il profeta Mòlo proviene dalle Terre Esterne, ma nessuno ricorda quale borgo gli ha dato i natali. Per molti anni trascorse la vita nascosto, lavorando nella bottega artigiana del padre e conducendo una vita anonima, finché un'illuminazione non lo costrinse a intraprendere una misteriosa ricerca.

Riapparve molti anni dopo. In mano stringeva un bastone dai notevoli poteri magici ed egli si proclamò profeta e ultimo chierico di Aoskar, il perduto Signore delle Porte. Iniziò la sua predicazione a Sigil (la storia completa è narrata all'inizio dell'avventura) fino al disastro della mattanza dei suoi seguaci ad opera della Signora del Dolore e la sua successiva prigionia nei Labirinti. Egli è l'unico a conoscere il luogo

dove è tenuto custodito l'*Aoskarling* ed è anche l'unico in grado di officiare il Rito della Rinascita, per riportare in vita il suo Signore. Fino a che Aoskar non sarà riportato sul trono della Gabbia, i suoi poteri clericali sono limitati a quello del dominio del Viaggio.

**Nireus il Geomante:** umano(?); GS 11; umanoide di taglia media [extraplanare]; DV 20d8; PF 108; Iniz +7; Vel 9m (6); CA 30 (+3 des, +12 naturale, +5 magia); ATT pugno di pietra +12/+8/+3 mischia o incantesimi (pugno di pietra 1d10+6); F/P standard; AS capacità magiche; QS scurovisione 18m, riduzione del danno 10/magia, immunità all'acido, resistenza 10 a fuoco, e gelo, RI 15, immunità; AL NM; TS Temp +10, Rifl +13, Vol +10; For 23, Des 17, Cos 11, Int 19, Sag 19, Car 15.

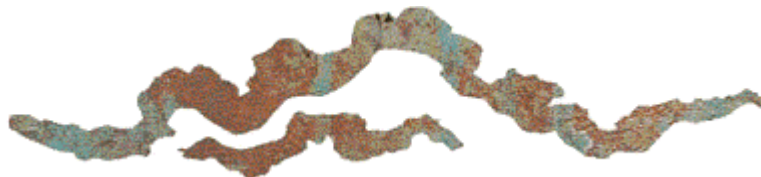
**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Nascondersi +6, Concentrazione +14, Sapienza magica +11, Conoscenza (Religioni) +8, (Arcana) +8, Artigianato (Scultura) +18, Diplomazia +7, Raggiare +12, Intimidire +19 (conteggiato il bonus della Calotta del Tiranno), Percepire intenzioni +8, Iniziativa migliorata, Incantesimi in combattimento, Creare oggetti meravigliosi, Creare bastoni, Riflessi in combattimento, Attacco poderoso [+6], Sostituzione di energia.

**Qualità speciali:** Riduzione del danno 10/magia, Immunità all'acido, Resistenza 10 a fuoco e gelo, Resistenza agli incantesimi 15, Immunità (alla paralisi, allo stordimento, al veleno e alla pietrificazione).

**Attacchi speciali:** Capacità magiche (a volontà: Pietra magica\*, Riscaldare il metallo, Ammorbidire terra e pietra\*, Fondersi nella pietra\*, Passapareti\*, Dardo incantato [crea 5 dardi]; 3v/die: *Dragon's breath*<sup>RR</sup>, Palla di fuoco acida, Rocce aguzze\*, Muro di pietra\*; 1v/die: *Darkstaff*<sup>RR</sup>, tutti gli incantesimi vengono lanciati a livello di potere 14, la CD base è 15 + liv inc, tranne per gli incantesimi segnati con (\*), che hanno una CD 16 + liv inc e un livello di potere 16)

**Proprietà:** Bastone della Pietra e della Terra, Borsa della Pira (*Bag of the pyre*<sup>RR</sup>, pag. 176), pergamena con 3 incantesimi divini (Cura ferite gravi x2, Rimuovi malattie) livello di potere 15, Calotta del Tiranno, Vesti della Geomanzia, Cuore di Ocanthus.

Nireus sembra un uomo alto e possente, la sua pelle ha una tonalità livida e la parte superiore del volto è coperta da una calotta metallica priva di aperture, che gli lascia scoperta solo la bocca, grande e dotata di grandi denti grigi e fauci incolori. Indossa una tunica di cuoio pesante di una schifosa tinta verde marrone cangiante e un mantello dello stesso colore. Le





vesti e la calotta sono percorse da rune Terran dall'oscuro significato. Il Geomante indossa anche un grembiule ricavato dai visi di antichi nemici, cuciti l'uno con l'altro.

In una mano stringe un tozzo bastone di legno pietrificato alla cui estremità è incastonato uno smeraldo grande quanto il pugno di un bimbo, che brilla di incredibile potere.

La razza di Nireus è sconosciuta. Si sospetta che fosse un umano prima di ritirarsi nel suo Eremo nelle profondità del Piano Elementale della Terra e diventare folle a causa delle influenze caotiche del Limbo.

Nel periodo antecedente alla sua pazzia, il Geomante era considerato un essere saggio e giusto, custode geloso di segreti proibiti. Aoskar gli affidò le cure del ricettacolo di parte della sua forza divina, ma con l'andare del tempo i rapporti tra servo e servitore si invertirono e Nireus cominciò a considerare sua proprietà personale l'*Aoskarling*.

Il Geomante è ormai completamente malvagio e risiede nel suo eremo circondato da una corte di eccezionali mostri e servitori che difendono la santità del luogo.

## APPENDICE II - ⚔GGE+HI ⚔MAGICI

**Bastone di Aoskar:** Questo artefatto è il simbolo del profeta Mòlo ed il suo più grande tesoro. Il bastone del Signore delle Porte è in legno di quercia e sulla sua sommità è stata posta una ametista di eccezionali dimensioni tagliata irregolarmente, come una cuspide.

Si tratta di un bastone ferrato +3 con il potere dell'incalzare rafforzato. Chi possiede il bastone può lanciare i seguenti incantesimi (livello dell'incantatore 12):

- ✓ **Luce di Aoskar:** fino a tre volte al giorno la pietra ametista sulla sommità del bastone irradia luce violetta come l'omonimo incantesimo arcano;
- ✓ **Scudo di Aoskar:** produce gli stessi effetti dell'incantesimo di *Scudo della legge* che si manifesta come una bolla traslucida di energia viola che avvolge l'incantatore;
- ✓ **Porta dimensionale**

Abiurazione forte; LI 13°; Creare bastoni, *Luce magica*, *Scudo magico*, *Porta dimensionale*.

**Cuore di Ocanthus:** appare come una scheggia affilata di metallo, che pende da una catena come un ciوندolo. Si tratta in effetti di

una delle schegge provenienti da Ocanthus, dove l'aria stessa è attraversata da tempeste di cuspidi affilate che vorticano a velocità tremenda.

Quando viene pronunciata la parola di comando, il cuore di Ocanthus convoca dal suo piano di origine altre schegge per proteggere l'utente, agendo come una *Barriera di Lama* solo personale. Il potere del ciوندolo può essere utilizzato 3 volte al giorno.

Invocazione forte; LI 9°; Creare oggetti meravigliosi, una scheggia di metallo di Ocanthus.

**Anello di acciaio verde di Baator:** un anello di questo tipo è davvero molto raro ed è forgiato utilizzando il raro acciaio verde di Baator. L'anello viene infuso di magia capace di estendere i propri poteri a chi lo indossa.

Una volta al giorno, chi lo indossa può invocare i poteri dell'anello e accorgersi che la sua pelle si indurisce, assumendo una tinta verdolina, simile a quella dell'acciaio con cui è stato forgiato l'anello.

Si ottiene in questo modo un bonus di potenziamento +4 alla CA per 4 round.

Il peso extra guadagnato con la metamorfosi della propria pelle conferisce un bonus +2 alla forza ma un malus -2 alla destrezza (dovuto alla minore elasticità dei muscoli) per la durata del potere invocato.

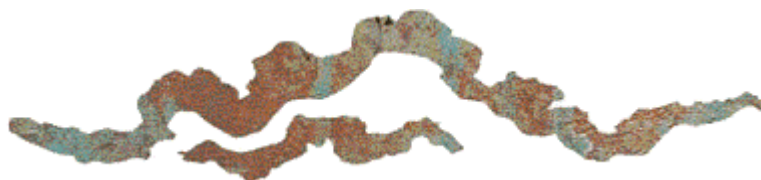
Pur non modificando sensibilmente la densità di chi lo indossa, il potere dell'anello rende più difficile nuotare e tutte le prove su Nuotare, mentre è in funzione l'anello, devono essere effettuate con una penalità di -4.

Trasmutazione moderata; LI 12°, Forgiare anelli e dell'acciaio verde di Baator.

**Talismano del sangue:** ogni talismano del sangue appare come una grossa goccia di sangue coagulato liscio e duro come una perla. Quando viene ingoiato si scioglie immediatamente ed entra nel circolo sanguigno, permettendo un immediato recupero di 18 ferite.

Oltre alle proprietà taumaturgiche, il talismano di sangue consente di ottenere il potere della guarigione rapida 2 per 1d10 round.

Ingoiare il talismano è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.





Evocazione moderata; LI 5°; Creare oggetti meravigliosi, *Cura ferite moderate*.

**Calotta del Tiranno:** questi bizzarri elmi sono forgiati nel Piano dell'Elemento Terra dai più abili fabbri dao. Il segreto della loro fabbricazione è gelosamente custodito dai malvagi geni. La calotta del tiranno appare come un elmo di metallo nero che copre l'intera parte superiore del viso, naso compreso, ma non vi sono feritoie per gli occhi. L'esterno della calotta è fittamente istoriato di rune e glifi Terran imbevuti di magia.

Chi indossa una calotta di questo tipo acquisisce immediatamente l'abilità di Vista Cieca; inoltre ottiene un bonus +5 di circostanza sull'abilità di Intimidire. L'utilizzo della calotta del tiranno, tuttavia, non è esente da rischi. Per ogni giorno in cui rimane sul capo di un personaggio, questi deve superare un TS sulla Volontà (CD 10 +1 per ogni giorno successivo) per non scivolare di uno step verso il male con il proprio allineamento. I personaggi malvagi sono immuni da questo effetto. Una volta che la calotta ha cambiato l'allineamento in questo senso non si hanno ulteriori effetti.

Trasmutazione moderata; LI 10°, Creare oggetti meravigliosi.

**Vesti della Geomanzia:** Le vesti della Geomanzia sono paramenti intessuti utilizzando ingredienti esotici come la polvere di diamante e la pelle degli umber hulk. Si tratta di oggetti molto rari e potenti, che spesso assumono la forma di mantelli e palandrane pesanti dai cupi colori cangianti (marrone, verde e nero soprattutto). Le vesti della Geomanzia sono sempre ricamate con glifi in Terran, che risplendono di potere.

Chi indossa le vesti della Geomanzia ed è in grado di lanciare incantesimi legati all'elemento Terra, si accorge che questi incantesimi diventano più potenti. La CD per salvarsi da incantesimi con il descrittore [terra] aumenta di 2 punti, inoltre tutti questi incantesimi sono lanciati come se si fosse di due livelli superiori rispetto al proprio.

Un ulteriore potere delle vesti della Geomanzia è di conferire un bonus +5 di resistenza alla CA di chi le indossa.

Tutte le prove su Diplomazia e Intimidire di chi indossa queste vesti, nei confronti di creature provenienti dal Piano dell'Elemento Terra, aumentano di +5. Infine, il possessore di questo potente capo di vestiario magico diventa in grado di capire e parlare il Terran.

Trasmutazione forte; LI 15°, Creare oggetti meravigliosi, *Lingue, Pelle di pietra*.

**Vesti anarchiche:** Le vesti anarchiche consentono a chi le indossa di aggiungere un bonus di conoscenza +2 alle prove di Camuffarsi e Raggiare, quando si tenta di farsi passare per un affiliato ad una qualsiasi fazione di Sigil.

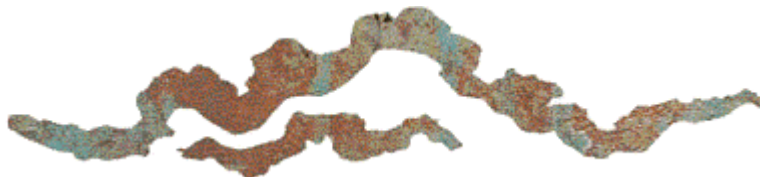
Illusione debole; Creare oggetti meravigliosi, *Alterare sé stesso*.

**Foglie di Sharazin:** le *Foglie di Sharazin* è una tunica ornata, formata da una moltitudine di foglie di quercia dalle tonalità autunnali, che variano dal cupo scarlatto fino al marrone bruciato e al verde scuro, inoltre alcune foglie presentano il verde brillante della primavera. Queste foglie cambiano di continuo colore, come se fossero sottoposte al normale ciclo delle stagioni. In ogni caso, a prescindere dalla stagione reale, ci sono sempre sulla tunica delle foglie con le tonalità dell'inverno, dell'autunno, della primavera e dell'estate. Non appena una foglia "muore" e cade, un'altra subito ricresce, sostituendola, cosicché non ci sono mai buchi sulla tunica. Le foglie che costituiscono il vestito sono state cucite insieme tramite l'uso di incantesimi fatati e sostenute da una sottile e flessibile impalcatura di rametti, che formano un unico organismo a suo modo vivente.

Sebbene la tunica non sia capace di pensiero senziente, è viva, ricavando nutrimento dalla magia spontanea che l'ha creata oltre che dall'aria stessa. A causa di ciò, il vestito può morire, perdendo le sue capacità magiche, se non è in grado di respirare per un prolungato periodo di tempo, proprio come le normali piante. Nonostante questo, le *Foglie di Sharazin* non richiedono la luce del sole per sopravvivere.

Il creatore originale della prima tunica fu Amber Sharazin, una strega driade affiliata alla fazione dei Seguaci della Fonte. Ella trovò il modo di separarsi dal proprio albero attraverso un processo segreto che le permetteva di viaggiare anche a grandi distanze, pur mantenendo il legame tra l'albero e la sua forza vitale, proprio come una qualsiasi altra driade.

Le foglie di quercia che formavano le sue *Foglie di Sharazin* furono raccolte da lei stessa dal suo albero, un'operazione che le richiese un intero anno, poiché ne raccoglieva una per ogni giorno dell'anno. Alcuni saggi hanno elaborato una teoria secondo cui le *Foglie di Sharazin*







moriranno quando l'energia vitale della driade e del suo albero di quercia termineranno (e questa sarebbe un'ulteriore dimostrazione della validità della Regola del Tre). Tali speculazioni non sono mai state verificate.

Nonostante la natura unica delle *Foglie di Sharazin*, si sospetta che la driade abbia passato il segreto della fabbricazione della tunica ad altre fate della sua specie e che lei stessa, nel corso degli anni, abbia intessuto più esemplari di questo magnifico e delicato artefatto.

Sempre i soliti saggi ritengono che il processo di creazione della tunica possa essere esteso anche ad altri capi di vestiario. Per sostenere le loro affermazioni riferiscono dei recenti sviluppi su Arborea, dove sono apparse altre versioni delle *Foglie di Sharazin* nelle forme di mantelli e cappe.

Le *Foglie di Sharazin* conferiscono a chi le indossa i seguenti poteri:

- ✓ Bonus +3 di deviazione alla CA

Se chi indossa le *Foglie di Sharazin* è un incantatore arcano, si manifestano anche i seguenti poteri:

- ✓ Aumenta la potenza di tutti gli incantesimi appartenenti alle scuole di Trasmutazione, Incantamento ed Evocazione, come se l'utente fosse di un livello superiore. Tale potere è cumulabile con quello di maghi e stregoni specialisti in una delle tre scuole di magia citate

Trasmutazione, Incantamento, Evocazione forte; Creare oggetti meravigliosi, il creatore deve essere uno stregone, foglie di quercia, raccolte da un albero fatato, in ogni giorno dell'anno con il permesso della driade. Una goccia di sangue di driade donata spontaneamente dalla driade stessa, almeno 10 gradi nell'abilità di Artigianato (Sarto).

## CRÉDITI

Nella creazione di quest'avventura ho utilizzato i seguenti manuali: Manuale del giocatore, Manuale Dungeon Master, Manuale dei Mostri (versione 3.5) edizione 25th Edition, *Rituals & Relics volume I* e *volume II* della Sword & Sorcery Studios, i manuali *Vile Darkness Handbook*, *Psionics Handbook*, *Libris Mortis* e *Manual of the Planes* della Wizards of the Coast, *Denizens of Darkness* della Sword & Sorcery Studios, il *Tome of Horrors vol. I* e *II* della Necromancers Games, il volume

*Monsternomicon* della Privateer Press e i volumi *Traps & Treachery vol I* e *II* della Fantasy Flight Games.

Il Master che non possedesse tali manuali è libero di sostituire gli incantesimi e gli oggetti magici con altri di sua invenzione o presi dalla Guida del DM.

Gli oggetti magici e gli incantesimi che sono stati presi dai manuali diversi dai tre *core rulebooks* possono essere sostituiti con altri equivalenti dal master. Le varie abbreviazioni si riferiscono ai seguenti manuali:

RR	Rituals and Relics
RRII	Rituals and Relics II
T&T	Traps & Treachery
T&TII	Traps & Treachery II
LM	Libris Mortis
BVD	Book of Vile Darkness

L'ingresso della camera dell'*Aoskarling* è stato preso dal volume *Traps & Treachery vol, II (dial an entrance)*.

L'avventura è stata scritta per essere giocata da chiunque ami l'ambientazione di Planescape in modo totalmente libero. Il Signore delle Porte si basa sulle meccaniche OGL (Open Game License), il cui regolamento particolareggiato può essere consultato e scaricato al seguente indirizzo: <http://www.wizards.com/D20/main.asp?x=welcom e.3>.

## RINGRAZIAMENTI E NOTE

La redazione di questa avventura ha avuto una gestazione lunga e travagliata (vero Claudio?). Spero che il tempo impiegato abbia prodotto un lavoro che apprezzerete.

Un grazie di cuore a tutti color che ci hanno seguito in questi anni, a chi ha apprezzato i nostri lavori e i nostri sforzi, a chi ci ha mosso critiche per migliorarci e a tutti i futuri visitatori di Terre Esterne.

Non posso mancare di ringraziare in particolare Claudio per il suo preziosissimo lavoro di revisione e per alcuni consigli su come sviluppare l'avventura, quando si trovava ad un punto "morto" e a Corrado Nicolini per le discussioni fino a tarda ora sugli sviluppi della campagna.

Questa avventura esiste in due versioni: la prima, quella che avete sotto gli occhi, è quella iniziale, pubblicata per evitare ulteriori ritardi. Prossimamente (ma in tempi meno biblici, ve lo promettiamo) sarà disponibile anche la versione illustrata da una bravissima illustratrice sanmarinese: Raffaella Ciacci.

