



INTRODUZIONE

La "Chiave d'Ottone" è una breve avventura, progettata per un gruppo di personaggi alle prime armi (ideale per una compagnia di 4-5 avventurieri di 2°-4° livello), con lo scopo di trasferirli dal Piano Materiale all'ambientazione di Planescape. Il sistema di regole utilizzato è quello di DnD (edizione 3.5).

L'idea originale alla base di questo lavoro proviene da un modulo introduttivo scritto da Monte Cook, che fu giocato dallo stesso designer alla *Gen Con Game Fair 1997*. Il canovaccio dell'avventura si può scaricare dal sito <http://www.rpgarchive.com/>, ma la presente versione è stata comunque modificata e arricchita per renderla più facilmente giocabile.

Per giocare è necessario possedere i tre libri base (Manuale del Giocatore, Guida del DM e Manuale dei Mostri). Da parte del Master, è richiesta una conoscenza almeno superficiale dell'ambientazione di Planescape. Alcuni oggetti magici e mostri sono stati presi da altre pubblicazioni, che possono essere agevolmente sostituiti con altri simili o con creature e oggetti ideati dallo stesso Master.

RIASSUNTO DELL'AVVENTURA

L'avventura ha inizio sul Piano Materiale di Toril (ma il DM è libero di modificare questa parte dell'avventura per adattarla alla propria campagna) nella città di Yhaunn (Semia orientale), dove i personaggi vengono contattati da un mago locale di nome **Dante Van Horn**. Costui ingaggia la compagnia perché consegna un libro ad un altro mago e collega, tale **Grelaris**, che vive in una città di cui nessuno ha mai sentito parlare: Sigil.

Seguendo le istruzioni di Dante, il gruppo imbocca un Condotto Astrale (*Astral Conduit*), che comunica con le Terre Esterne, nei pressi della *Posta di Via*, un rifugio per viaggiatori, dove si trova un portale per raggiungere la Città delle Porte.

Il viaggio non è affatto tranquillo, infatti un rivale dei due maghi, uno stregone tanar'ri di nome **Nargeni**, è intenzionato a rubare il libro anche a costo di dovere uccidere i personaggi.

Per raggiungere la *Posta di Via*, inoltre, la compagnia sarà costretta a fronteggiare una terribile creatura fatata dai corrotti poteri e, una

volta raggiunta la locanda, convincere il proprietario a usare il portale.

Lo scopo dell'avventura è quello di meravigliare i personaggi, smarriti e confusi dal ritrovarsi in luoghi alieni, popolati da creature mai viste e da esseri che parlano in modo strano (lo slang di Sigil dovrebbe essere utilizzato abbondantemente nei dialoghi con i vari PNG).

Una volta raggiunta Sigil dalla fantasmagorica architettura, i PG dovranno mettersi alla ricerca della dimora di Grelaris, per consegnargli il libro.

SEMBRAVA UN LAVORO COME UN ALTRO...

Per introdurre i giocatori all'avventura, leggete le seguenti note narrative:

L'esistenza di chi vive all'avventura non è sempre costellata da imprese eroiche, onori e ricchezze. Spesso ci si trova nella necessità di accettare lavori più umili per combinare il pranzo con la cena: guardie del corpo di mercanti di passaggio, scorta armata a carovane commerciali, servizi di ronda notturna alle magioni di nobili paranoici.

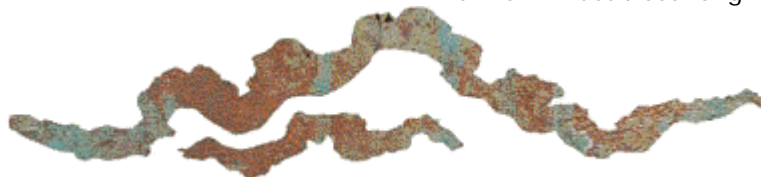
Il gruppo si trova in ristrettezze economiche e pare che a Yhaunn, una vivace città commerciale sembrano sul Mare delle Stelle Cadute, non vi sia neppure l'opportunità di trovare un lavoro purché umile. La vita da avventuriero non è certo come ve l'eravate immaginata da ragazzi!

Nessuno ha mai accennato alle bettole infestate dalle cimici in cui siete costretti a dormire (il denaro scarseggia e i personaggi non possono permettersi un alloggio più confortevole) quando si raccontavano le gesta di intrepidi guerrieri, potenti maghi e splendidi paladini!

Dopo alcuni giorni piuttosto duri, Tymora sembra finalmente ricordarsi del gruppo, quando nella Piazza dei Mestieri, leggete il seguente avviso, inchiodato alla bacheca delle opportunità di lavoro:

"Specialisti cercasi per lavoro di consegna oggetto. 2-3 notti di lavoro, legale, qualche rischio, ottima ricompensa, esperienze militari molto utili. Astenersi perditempo. Interessati contattare Dante Van Horn, Torre Van Horn, via dell'Orca al numero civico 61".

Per i personaggi non è difficile rintracciare l'abitazione di Dante; la Torre Van Horn è uno svettante edificio fortificato nella Città Vecchia, a poca distanza dal grande Tempio di Kelemvor. Le guardie della Municipalità di Yhaunn, nelle loro uniformi a righe rosse e verdi (i colori della città), che pattugliano le strade, tengono d'occhio la compagnia, come se temessero qualche guaio, ma non infastidiscono gli avventurieri a meno





che questi ultimi non facciano qualcosa di chiaramente illegale.

Se i giocatori lo desiderano, possono cercare di Raccogliere informazioni su Dante Van Horn. In caso di successo verranno a conoscenza delle seguenti informazioni (tra parentesi il punteggio minimo della prova richiesto):

- ✓ I Van Horn sono una famiglia di mercanti di lana e tessuti molto influente a Yhaunn e nella Sembia (CD 10);
- ✓ Dante Van Horn appartiene a un ramo secondario della famiglia ed è conosciuto come un eccentrico mago solitario, che spesso si assenta per molti mesi (CD 12);
- ✓ La Torre Van Horn è antichissima e risale al periodo in cui Yhaunn era un avamposto sulla terraferma degli Elfi di Mare (CD 14);
- ✓ Dante vive nella Torre Van Horn, servito solo da una vecchia domestica e da servitori invisibili (CD 14);
- ✓ Qualche giorno fa, in piena notte, dalla torre sono provenute urla disumane e lampi di luce corrusca hanno solcato il cielo sopra la magione di Dante Van Horn, ma nessuno (neppure la Guardia Municipale) è riuscita a scoprire cosa fosse avvenuto (CD 14)
- ✓ Alcuni sono convinti che i Van Horn siano collusi con traffici poco leciti di droghe dall'Oriente e schiavi e merce di contrabbando dal Meridione (Calimshan e matriarcato di Dambrath) (CD 16);
- ✓ Il patriarca della famiglia, Nero Van Horn, è un membro della Rete Nera (CD 22).

NB: ogni due monete d'oro spese per pagare da bere o sciogliere la lingua ai perdigiorno che bivaccano nelle taverne del porto di Yhaunn, la CD per ogni diceria si abbassa di un punto (fino ad un massimo di 3 punti).

Tutte le dicerie riguardo i Van Horn sono vere, anche se Dante non è implicato in nessuna attività criminosa della propria famiglia. I servi invisibili di cui si vocifera sono dei semplici *Servitori inosservati*, ma è la vecchia Magda a preparare i pasti al mago e a tenere pulita la torre!

Dante spesso è assente, poiché possiede anche una casa a Sigil, dove ha stretto amicizia con un mago locale, un aasimar di nome Grelaris.

Recentemente Dante ha ricevuto in prestito da Grelaris un libro alchimistico *La Chiave d'Ottone*, necessario per alcuni studi che stava conducendo alla Torre Van Horn.

Sfortunatamente il libro pare essere bramato da un sinistro stregone: un demone rutterkin dell'Abisso, nemico giurato dei due maghi!

Una settimana fa Nargeni, questo il nome della creatura abissale, è penetrato nella torre nottetempo, cercando di sottrarre *La Chiave d'Ottone*, ma è stato messo in fuga da Dante dopo una breve e furiosa lotta.

Lo scontro non è stato privo di conseguenze per il mago sembrano, poiché è rimasto ferito ad una gamba ed ora zoppica visibilmente. Temendo che il rutterkin potesse riprovare a impossessarsi del libro, Dante ha deciso di restituirlo al legittimo proprietario, ma ha bisogno di un gruppo di gente fidata che faccia il lavoro per lui, dal momento che è bloccato dalla ferita alla gamba.

Se i PG decidono di rispondere all'annuncio del mago, saranno ricevuti alla torre.

IL COLLOQUIO CON DANTE

Quando i PG sono davanti alla Torre Van Horn, leggete le seguenti note narrative:

La Torre Van Horn svetta superba tra gli edifici della Città Vecchia di Yhaunn. L'architettura della dimora del mago ricorda quella delle Rovine degli Elfi del Mare poco distanti e, forse, il primo nucleo della magione risale al periodo in cui l'impero degli elfi marini si estendeva anche sulla terraferma con avamposti fortificati, di cui le Rovine Elfiche sono testimoni silenziosi.

Attorno alla torre si trova un giardino ben curato con cespugli di rododendri, alberi di camelie e aiuole fiorite, circondato da un'alta cancellata di ferro battuto.

Il cancello è aperto e un sentiero di ghiaia bianca conduce all'imponente portone di quercia nera e bronzo che dà accesso alla torre. Gargoyle di pietra (un'aggiunta successiva al nucleo originario dell'edificio) occhieggiano ciechi da alcove scavate sulle pareti, mentre altri decori dall'inconfondibile stile elfico testimoniano l'antichità della costruzione.

Per ulteriori informazioni sulle Rovine Elfiche della città di Yhaunn consulta l'avventura per l'ambientazione *Forgotten Realms "Luce e Ombra"*.

Se i PG bussano alla porta della torre sono accolti da una vecchia incartapecorita che dimostra almeno cent'anni!

Si tratta di **Magda**, la governante della torre. Nonostante l'aspetto rachitico è una donna mezz'elfa di insospettabile energia. Nessuno sa





con precisione quanti anni abbia, ma di certo nessuno ricorda la torre senza la presenza di Magda (il mistero di Magda potrebbe essere sviluppato successivamente dal DM. Ad esempio, potrebbe essere l'ultima discendente degli Elfi Marini che un tempo dominavano il Golfo di Yhaunn).

La governante si informa sul motivo della visita dei PG e li invita ad accomodarsi nella sala principale della torre, mentre sale ai piani superiori per avvertire il proprio padrone.

Descrivete l'attesa dei personaggi nel salone della torre con le seguenti note narrative o con un'opportuna parafrasi:

Il lussuoso salone alla base della torre, dal pavimento di quercia massiccia e le pareti coperte di arazzi preziosi, ospita un enorme camino, che occupa una vasta porzione della parete e all'interno vi arde un fuoco prodigioso senza la presenza di legname (un piccolo spirito elementale del fuoco è stato vincolato da Dante al focolare).

Mentre la vecchia Magda ascende faticosamente le scale di pietra, che conducono ai piani superiori, con una lanterna in mano a illuminarle il cammino, i PG sono serviti da un servitore inosservato, che reca un vassoio d'argento con dei calici di rosso di Arabel amabile e dolcetti alle mandorle.

Prima di sparire alla vista, la governante si volta verso i PG: *"Attendete con fiducia. Il mio padrone scenderà appena possibile. Nei giorni scorsi ha avuto un incidente che gli impedisce di muoversi come un tempo"*. La luce della lanterna disegna strani arabeschi sul volto, un tempo bellissimo, della antica mezz'elfa.

Dopo alcuni minuti d'attesa, dai piani superiori scende con fatica, aiutato da Magda e da un nodoso bastone di ciliegio, il mago **Dante Van Horn** (Mag 9/Mas 2, *Governiere*, umano, LN). L'uomo ha circa una settantina d'anni con lunghi capelli d'argento e una fluente barba dello stesso colore. Dante indossa una preziosa veste di seta blu delle manifatture di Ordulin, ricamata con bizzarri simboli esoterici. Durante lo scontro con lo stregone Nargeni, il mago è stato ferito a una gamba ed ora cammina zoppicando vistosamente.

Una volta aiutato a sistemarsi su una poltrona del salone, Magda lascia la stanza. Il maestro del sapere squadra i personaggi dalla testa ai piedi in silenzio e poi inizia a parlare:

Dante Van Horn è seduto su una poltrona di cuoio consunto e giocherella con il bastone di legno di ciliegio. Vi scruta dalla testa ai piedi e poi dice: *"Come forse saprete non mi occupo degli affari della mia famiglia e mi dedico solo allo studio e alla*

meditazione. Sono compiaciuto che abbiate risposto al mio annuncio; spesso la fama che circonda i Van Horn spaventa la gente più del necessario". Detto questo rimane in silenzio per alcuni istanti.

"Ho un compito per voi" continua poi. *"Non vi annoierò con i dettagli, vi basti sapere che ho subito un tentativo di furto alcune notti or sono. Grazie all'Altissimo (Azuth, non Dio! nda) il ladro è stato messo in fuga ma non prima di avermi squarciato la gamba con un dannatissimo pugnale avvelenato. Probabilmente rimarrò claudicante per il resto dei miei giorni"*. Dante Van Horn sospira rumorosamente, prima di riprendere il discorso. *"Nargeni, questo il nome del ladro, è un mio antico rivale. Egli voleva impossessarsi della Chiave d'Ottone, un libro di alchimia molto prezioso per chiunque si occupi di questa nobile arte. Il libro mi è stato prestato da un caro collega, il mago Grelaris. Temo per la sicurezza del volume, soprattutto ora che non sono in grado di difendermi come prima"*, il padrone di casa batte la mano sulla gamba menomata, come a sottolineare il fatto. *"Voglio che prendiate in custodia la Chiave d'Ottone e la restituiate, in mio nome, a Grelaris, prima che quello spregevole figlio del demonio di Nargeni voglia riprovarci!"*

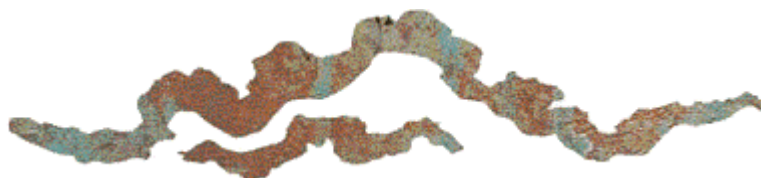
"Se accettate l'incarico sono pronto a pagarvi le spese per preparare il viaggio e scriverò una lettera a Grelaris perché vi paghi 250 monete d'oro a testa al vostro arrivo". Dante si interrompe: *"Allora, siete interessati oppure no?"*.

Se i PG accettano l'incarico, Dante continua a parlare:

"Eccellente!", il mago sembra sollevato e da un borsa di cuoio lavorato appesa alla cintura, assurdamente piccola rispetto alle dimensioni dell'oggetto ivi custodito, estrae un libro antico dalla copertina intarsiata in ottone. *"Borsa conservante"*, aggiunge con un ghigno, notando il vostro sguardo interrogativo che si sposta dalla borsa al libro.

"Questo è la Chiave d'Ottone. Ho avvertito Grelaris del vostro arrivo. Egli vive in una città chiamata Sigil, ma non preoccupatevi. Il viaggio non durerà più di due o tre giorni. A mezza giornata di cavallo da Yhaunn, verso settentrione, ci sono dei territori aspri e una gola conosciuta dai locali come la Fessura di Sune". L'anziano mago ridacchia divertito, evidentemente pensando alla chiara allusione sessuale nascosta nel nome del luogo. *"Prendete quella gola e vi ritroverete a poca distanza da una locanda. Lì vi saranno date informazioni per raggiungere la dimora di Grelaris"*

Il mago non aggiunge altri particolari e non fornirà ulteriori informazioni su Sigil o su Grelaris. In particolare ometterà di rivelare che al centro della Fessura di Sune si nasconde un





Condotto Astrale, che mette in comunicazione Faerun con le Terre Esterne (*Outlands*).

Una volta rassicurato della volontà dei personaggi di consegnare in sua vece il libro, Dante fornisce al gruppo una lettera sigillata con ceralacca, su cui è impresso il simbolo dei Governieri di Sigil (la fazione a cui appartengono sia Dante che Grelaris). All'interno vi sono istruzioni per il pagamento di 250 monete d'oro a ciascun membro della compagnia. Inoltre consegna anche il libro, raccomandandosi di custodirlo bene.



Prima di congedare il gruppo, il maestro del sapere mette in guardia gli avventurieri da Nargeni e i suoi sgherri. Egli è convinto che il rivale non si sia dato per vinto e che tenti ancora di sottrarre il libro ai suoi legittimi proprietari.

Dante non rivela ai PG la natura demoniaca di Nargeni, poiché teme che ciò possa spaventare la compagnia. Se gli viene domandato, dirà solo che il suo rivale è uno stregone e alchimista straniero, invidioso e pieno di astio nei suoi confronti per il successo che lui non ha mai avuto.

Infine ai PG vengono consegnate 100 monete d'oro a testa per equipaggiarsi come meglio ritengono opportuno.

Una volta usciti dalla Torre Van Horn, i PG possono avere l'opportunità di scoprire che i timori di Dante non sono infondati. Infatti, Nargeni ha incaricato il suo famiglia, un omuncolo alchemico, di sorvegliare la dimora del suo rivale.

Accorgersi di essere spiati è comunque molto difficile, poiché i giocatori devono dichiarare espressamente di guardarsi intorno mentre lasciano l'edificio e superare una prova

di Osservare, contrapposta all'abilità di Nascondersi dell'omuncolo (+14).

Se il famiglia di Nargeni viene scoperto, cercherà di mettersi in salvo volando (l'omuncolo si trova a d6+3 metri di distanza dalla compagnia)

Omuncolo alchemico: GS 1; costruito di taglia minuscola; DV 3d10; PF 18; Iniz +2 (des); Vel 6m (4), volare 15m (10) (buona); CA 14 (+2 des, +2 taglia) 14/12; ATT morso +2 mischia (morso 1d4-1 + veleno); F/P 0,75/0m; AS veleno; QS tratti dei costrutti, scurovisione 18m, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +1; For 8, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +14, Osservare +4, Riflessi fulminei.

Attacchi speciali: Veleno (ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali sonno per 1 minuto, danni secondari sonno per altri 5d4 minuti).

Qualità speciali: Trattati dei costrutti (immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, alle malattie e a simili effetti. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni non letali, ai danni alle caratteristiche, al risucchio d'energia o alla morte per danno massiccio).

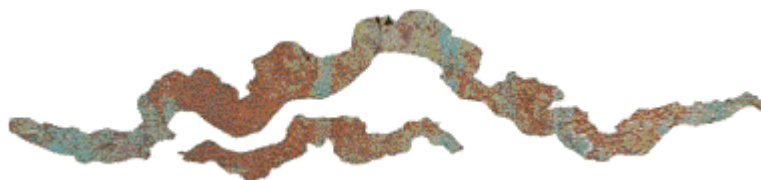
Questa creaturina umanoide è alta poco più di 50 cm. Dietro la schiena si aprono due ali di pelle nuda, simili a quelle dei pipistrelli. Il mostricciattolo ha una pelle incartapecorita di una repellente tonalità cianotica. E' glabro tranne che sui lombi e attorno ad avambracci e caviglie dove è coperto da una folta peluria scura. La testa è oblunga con orecchie appuntite e a sventola. Occhietti verdastri brillano malefici sopra agli opercoli del naso e ad una bocca fitta di zanne sottili e appuntite come aghi.

Nargeni si trova a meno di 400 metri di distanza dalla Torre Van Horn, in contatto telepatico con il suo omuncolo. Se il famiglia dovesse essere ucciso, lo stregone tanar'ri subirebbe immediatamente 2d10 danni!

Una volta ucciso l'omuncolo si scioglie in una pozza maleodorante di acido. Se i PG tornano indietro per riferire a Dante della spia innaturale, il mago confermerà che è opera dell'astuto Nargeni. Si raccomanderà ulteriormente, congedandosi definitivamente dalla compagnia.

LA FESSURA DI SUNE

Seguendo le indicazioni fornite da Dante Van Horn, i PG non hanno difficoltà ad arrivare alla gola abbandonata a nord di Yhaunn.





Quando i PG arrivano nei pressi della gola, comunicate ai giocatori che la zona appare deserta e abbandonata da lungo tempo. Chiaramente nessuno è venuto da queste parti da molto tempo. La vegetazione è selvaggia ed intricata. Alberi ed arbusti si sono intrecciati a tal punto da formare una barriera quasi impenetrabile davanti alla gola.

Una prova riuscita di Sopravvivenza (CD 15 oppure 10 se è presente un ranger o un altro personaggio con il talento di Seguire tracce) permette di scoprire un passaggio nascosto tra la vegetazione, che consente di entrare nella gola.

In quel preciso momento, però, i PG vengono aggrediti da un segugio infernale!

Alle spalle dei PG si sente un rumore felpato, seguito da un basso ringhio feroce. Voltandosi, gli avventurieri si trovano a fronteggiare un cagnaccio poderoso dal pelo arruffato e di un colore tra il nero e il ruggine. L'animale ha zampe grandi e dalle fauci sbavanti emana una fetida puzza sulfurea. Gli occhi sono di un rosso vermiglio acceso, come se ardesse fuoco liquido al loro interno. Il cane ringhiante deve pesare almeno quanto un uomo adulto e pare essere affamato. Dalle narici sbuffa un fumo giallastro, seguito da una breve fiammata, poi il mostro si getta all'attacco.

Il Condotto Astrale nascosto all'interno della gola trasporta occasionalmente sul Piano Materiale delle creature extra planari. Il segugio infernale è una di queste, balzato per caso su Faerun. E' feroce ed affamato.

Segugio infernale: GS 4; esterno di taglia media [extraplanare, fuoco, legale, malvagio]; DV 5d8+5; PF 31; Iniz +5; Vel 12m (8); CA 16 (+1 des, +5 naturale) 11/15; ATT morso +5 mischia (morso 1d8+1 più 1d6 da fuoco); F/P standard; AS arma a soffio, morso infuocato; QS scurovisione 18m, immunità al fuoco, olfatto acuto, vulnerabilità al freddo; AL LM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +4; For 13, Des 13, Cos 13, Int 6, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Muoversi silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +7, Saltare +12, Sopravvivenza +7 (+15 quando seguono tracce basandosi sull'olfatto acuto)

Attacchi speciali: Arma a soffio (cono 3m, 1v/2d4 round, 2d6 danni da fuoco, Riflessi CD 13 dimezza), Morso infuocato (infligge 1d6 danni extra ogni volta che morde, il morso si considera un'arma infuocata)

Qualità speciali: Vulnerabilità al freddo (subisce 1,5 volte i danni basati sul freddo, a prescindere che abbia diritto al TS e lo superi o meno), Immunità al fuoco.

Poiché i personaggi sono tutti alle prime armi, è verosimile che non abbiano mai incontrato un animale del genere. Una volta sconfitto o messo in fuga il mostro, un PG con l'abilità di Conoscenza (Arcana) (CD 15) può riconoscere l'animale e sapere che non è nativo di Faerun.

Una volta eliminato il segugio infernale, il gruppo potrà proseguire attraverso la gola verso l'ignoto. Mano a mano che proseguono all'interno della Fessura di Sune, questa diventa sempre più stretta e claustrofobica, arrivando a misurare non più di tre metri di larghezza.

Se i personaggi proseguono, si ritrovano all'improvviso in una sorta di condotto dalle pareti d'argento, dove sono spinti in avanti ad una incredibile velocità. Senza saperlo sono entrati nel Condotto Astrale!

SUL PIANO ASTRALE

Sfortunatamente per loro, Nargeni li ha preceduti (grazie alle informazioni ricevute dal suo omuncolo spia) ed ha utilizzato uno speciale sortilegio tanar'ri per danneggiare il condotto nel bel mezzo del Piano Astrale. Lo stregone alchimista attende i PG, pronto a impossessarsi della *Chiave d'Ottone* con le buone o con le cattive.

Leggete le seguenti note narrative, per descrivere a sommi capi il primo impatto con il Piano Astrale:

Repentinamente come era iniziata, la folle corsa attraverso il tubo d'argento si arresta senza preavviso, lasciando i personaggi confusi e disorientati.

Il gruppo si ritrova in una assurda situazione. In piedi all'interno di un vero e proprio tubo, simile ad un intestino sospeso nel nulla. Il condotto è stato squarciato da una specie di esplosione ed ora gli avventurieri si ritrovano ad osservare l'esterno.

Tutt'intorno c'è solo un vuoto argenteo e luccicante di luci distanti e misteriose, che appaiono e scompaiono alla vista. Ci si sente leggeri e colti da una leggera vertigine, mentre si ammira un nulla all'apparenza infinito, che si estende a perdita d'occhio. Un ambiente alieno e inquietante. Il vuoto però non è tale: galleggiano nell'aria detriti di varie dimensioni e dalle forme curiose.

Un urlo disumano vi distoglie dalla contemplazione, mentre una forma oscura si avvicina a velocità assurda al condotto, camminando sul nulla!

Lo stregone tanar'ri vuole disperatamente impossessarsi del libro custodito dai personaggi. Descrivete la creatura come un umanoide dal corpo orrendamente contorto, che





si muove e urla come un ossesso. Il suo viso orripilante è deformato in un'espressione di agonia e dolore, mentre si muove attraverso il Piano Astrale per attaccare.

Nargeni, tanar'ri, rutterkin: GS 3; esterno di taglia media [extraplanare, caotico, malvagio]; DV 5d8+10; PF 36; Iniz +2; Vel 6m (4); CA 18 (+2 des, +6 naturale) 12/16; ATT ascia doppia +5/+5 mischia oppure artigli +7/+7 mischia (ascia doppia 1d8+3/1d8+1, artiglio 1d6+2); F/P standard; AS abilità magiche; QS resistenza agli incantesimi 14, riduzione del danno 5/argento, evocare tanar'ri, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +5; For 14, Des 15, Cos 14, Int 9, Sag 12, Car 10. **Abilità e talenti:** Ascoltare +5, Muoversi silenziosamente +6, Scalare +8, Osservare ++5, Conoscenza (Arcana) +4, (Alchimia) +4, Saltare +8, Acrobazia +6, Combattere con due armi, Riflessi fulminei.

Attacchi speciali: Abilità magiche (a volontà: *Oscurità profonda*, *Incuti paura*, *Telecinesi*; 1v/giorno: *Dissacrare*)

Qualità speciali: RI 14, Riduzione del danno 5/argento, Tratti dei tanar'ri (immune all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10, al fuoco 10, telepatia), scurovisione 18m.

Proprietà: ascia doppia (arma rutterkin), pozione di invisibilità.



Nargeni minaccia di morte i personaggi, ma non esita ad attaccarli, se questi non gli consegnano immediatamente il libro. Prima di avventarsi contro gli avventurieri, l'alchimista rutterkin evoca 1d8 demoni mani e lancia attorno a sé l'incantesimo di *Oscurità profonda*

(attraverso la quale il tanar'ri vede perfettamente). Durante il combattimento corpo a corpo cerca di utilizzare il suo potere di *Incuti paura* per fare fuggire attraverso il Piano Astrale coloro che non possiedono il libro (Nargeni sa chi lo possiede grazie alle informazioni ricevute dal suo omuncolo... se i PG hanno cambiato custode del libro rispetto a quello che lo ha ricevuto alla Torre Van Horn, il tanar'ri non ne sarà a conoscenza).



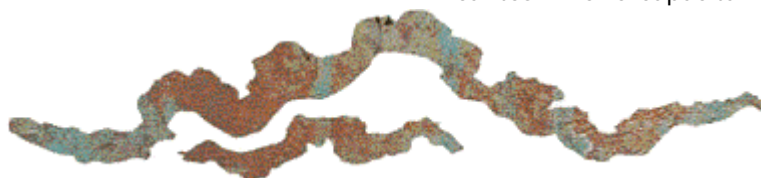
Tanar'ri, mani (1d8): GS 3; esterno di taglia piccola [extraplanare, caotico, malvagio]; DV 1d8; PF 4 ciascuno; Iniz +0; Vel 6m (4); CA 14 (+1 taglia, +3 naturale) 11/14; ATT artigli +2/+2 mischia e morso +0 mischia (artiglio 1-3, morso 1d4); F/P standard; QS nube acida, resistenza al danno 5/+1, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +2, Rifl +2, Vol -2; For 10, Des 10, Cos 10, Int 3, Sag 3, Car 3.

Abilità e talenti: Scalare +2, Saltare +2, Multiattacco.

Qualità speciali: Nube acida (quando muoiono esplodono in una nube acida, coloro che si trovano entro 3 metri devono effettuare un TS sui Riflessi, CD 20, o subire 1d6 danni da acido); Riduzione del danno 5/+1, Tratti dei tanar'ri (immune all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10, al fuoco 10, telepatia), scurovisione 18m.

I mani sono infimi demoni abissali, alti poco più di un metro e dalle carni rigonfie infestate dai vermi. I loro occhi sono completamente bianchi e non mostrano alcun barlume di coscienza. Artigli e zanne ne rivelano la natura ferina. Si muovono come sonnambuli, ondeggiando ed emettendo di continuo agghiaccianti versi inarticolati.

Durante lo scontro, il Master deve ricordarsi della strana fisica del Piano Astrale. Utile, a questo proposito, sarebbe ripassarsi quanto descritto sulla Guida del DM a pagina 154-155). In particolare si ricorda che tutti gli incantesimi e le capacità magiche (quindi anche





quelle di Nargeni) usate sul Piano Astrale possono essere usate come se fossero state migliorate dal talento Incantesimi Rapidi. Gli incantesimi delle capacità magiche a cui è stato già applicato questo talento non vengono influenzati e nemmeno gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in questo modo vengono comunque preparati e lanciati al loro livello non modificato. Come nel caso del talento Incantesimi Rapidi, è possibile lanciare solo un incantesimo rapido per round.

Se la battaglia dovesse mettersi male per lo stregone rutterkin, egli cercherà di fuggire bevendo il contenuto della pozione di invisibilità che porta con sé.

ESPLORANDO IL PIANO ASTRALE

Una volta che i demoni sono stati sconfitti o messi in fuga, gli avventurieri devono decidere cosa fare. Il danno al Condotta Astrale è tale da impedire di raggiungere la meta, prima di averlo riparato, ma naturalmente i personaggi non hanno idea di come fare (l'unico modo sarebbe quello di superare una prova su Conoscenza dei Piani con una **CD 30**).

Cercare di tornare indietro o di avanzare attraverso il condotto non porta ad alcun risultato. Semplicemente si procede per alcune centinaia di metri, a prescindere dalla direzione presa, per poi ritrovarsi ancora vicino alla falla.

Dopo un po' a qualcuno verrà in mente di guardarsi attorno ed esplorare la zona circostante. Consentite a questo punto una prova su Osservare (**CD 13**). Chi supera la prova nota in lontananza una grossa forma che galleggia lentamente alla deriva nel nulla. Muoversi nel Piano Astrale può essere un'esperienza terrificante la prima volta, poiché si ha la sensazione di essere sospesi sopra un abisso argenteo senza fondo (in effetti è proprio così), ma è sufficiente superare una prova sulla Saggezza (**CD 15**), per comprendere come spostarsi attraverso il vuoto con la forza della mente. Una volta capito il segreto del movimento, è sufficiente *pensare* di muoversi verso l'oggetto galleggiante che i PG si ritrovano a poche decine di metri da esso. Quando ciò avviene, leggete le seguenti note narrative:

Pensavate di avere già visto abbastanza prodigi per oggi, ma pare che le bizzarrie non siano finite. Vi ritrovate a poca distanza dal grande oggetto che aveva attirato la vostra attenzione, scoprendo che si tratta di un'enorme mano pietrificata e spezzata all'altezza del polso. La mano smisurata ha un diametro di almeno sei metri e nonostante appaia

pesante parecchie tonnellate, fluttua come una piuma. Mentre osservate lo strano spettacolo, un debole lamento proviene dall'interno del palmo della mano di pietra. Un umanoide alto e dal fisico scheletrico è riverso all'interno del detrito galleggiante e sembra avere perso molto sangue.

L'essere è di una magrezza impressionante e la sua pelle è giallastra con strane macchie nere alla base del collo e sulla fronte ampia. Comprendete che si tratta in realtà di complessi tatuaggi. Lo straniero è calvo con una lunga coda di capelli spessi e unti che parte dalla base del cranio. Indossa una armatura di acciaio e cuoio dalla fattura barocca con pietre e decorazioni in uno stile mai visto. Poco distante uno spadone dalla lama spezzata giace abbandonato a terra. Ciò che resta della lama è lordo di sangue nero, che non appartiene al ferito riverso sul palmo della mano pietrificata.

All'improvviso apre gli occhi e vi scruta con pupille nere, prive di altro colore. Nella vostra mente sentite rimbombare queste parole: *"Chi siete umani? Forse schiavi dei luridi illithid? Siete venuti a finire il lavoro che i vostri schifosi padroni non sono riusciti a terminare, ma sappiate che Gato'Thy venderà cara la sua pelle"*. L'essere non ha mai aperto bocca, ma non dubitate che sia stato lui a rivolgervi queste strane parole; poi cerca di raggiungere la spada, ma con un gemito strozzato ricade a terra in agonia.

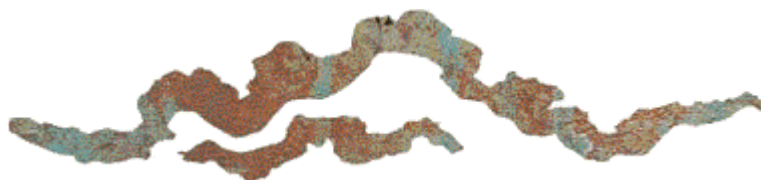
La mano di pietra appartiene a un dio morto e dimenticato alla deriva sul Piano Astrale (ma questo i PG non lo possono sapere). Il guerriero è invece un githyanki di nome Gato'Thy, rimasto gravemente ferito in uno scontro con alcuni illithid, nemici giurati della sua razza bellicosa.



Gato'Thy, guerriero githyanki: guerriero 3; GS 4; githyanki di taglia media; DV 3d10+6; PF 29 (attuali 2); Iniz +5 (+1 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 6m (4) in corazza di piastre, 9m (6); CA 16 (+1 des, +5 corazza piastre); ATT spadone spezzato +6 mischia (spadone 1d8+2 crit 19-20/x2); F/P standard; AS poteri psionici; QS scurovisione 18m, poteri psionici, resistenza agli incantesimi 8; AL LM; TS Temp +7, Rifl +2, Vol -1; For 13, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 7, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire armi) +2, Intimidire +5, Osservare +3, Saltare +4, Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (spadone), Riflessi in combattimento.

Proprietà: corazza di piastre gith, spadone gith (spezzato), anello della libertà di movimento, borsa dell'impedimento.





Gato'Thy è un giovane guerriero githyanki la cui ferocia è pari al suo senso dell'onore. Se i personaggi lo soccorrono in qualunque modo, il combattente gliene sarà grato e ricambierà, fornendo istruzioni su come riparare il Condotto Astrale, permettendo così ai personaggi di riprendere il loro viaggio.

Seguendo i consigli del githyanki, i PG devono superare una prova sull'Intelligenza (**CD 10**) per sistemare il condotto, ricevendo un bonus in punti esperienza di 200 a testa.

Gato'Thy non è mai stato a Sigil, ma se gli viene domandato qualcosa riguardo alla città al centro del Multiverso, dirà che ne ha sentito parlare come "*La Città delle Porte*", un luogo meraviglioso e pericoloso, retto da gruppi antagonisti e da una misteriosa sovrana conosciuta come la Signora del Dolore.

A discrezione del DM è possibile che il guerriero githyanki decida di seguire i personaggi per un po' nel loro viaggio.

FINALMENTE LE TERRE ESTERNE

Una volta riparato il danno al Condotto Astrale, il viaggio del gruppo procede senza intoppi fino alle Terre Esterne. Gli avventurieri appaiono all'interno di un acquitrino poco distante dal reame di Semuanya (*Semuanya's Bog*). Sfortunatamente la zona è diventata da alcuni mesi il terreno di caccia di una malevola creatura, tanto incantevole quanto piena di risentimento ed odio nei confronti di tutti coloro che lo attraversano. Si tratta di una leggendaria e mortale *Rusalka*, conosciute nelle storie popolari come le ninfe degli acquitrini!

Quando i PG arrivano a destinazione leggete le seguenti note narrative:

La scena è silenziosa e senza vita, simile ad un posto dove i cadaveri si possono dare appuntamento con i diavoli. Nulla si muove, tutto è immobile, non c'è un fruscio d'erba o di foglie secche, nessun cinguettio d'uccelli, né sospiro o gorgoglio d'acqua. Il cinereo cielo sembra non essere mai stato toccato dal sole, e la luce immota pare non avere sorgente né fine, senza bagliori né ombre.

La semplice presenza della *Rusalka* ha corrotto l'ambiente, diventato oscuro ed ostile per chiunque non covi nel proprio cuore odio e malizia. Quando i personaggi iniziano a muoversi, continuate a leggere:

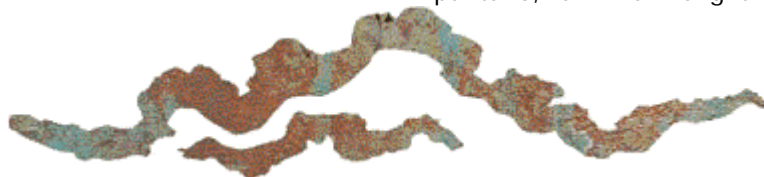
Strane luci fluttuano attraverso l'acquitrino ma, non appena osservate, improvvisamente svaniscono; visi di morti annegati appaiono e scompaiono negli stagni d'acqua putrida e, prima che si riesca a

distinguerli, si volatilizzano come spettri inesistenti. La foresta paludosa attraverso la quale vi muovete è un labirinto di ostacoli e misteri, senza confini o tracce di uomo o di animali. Gli scuri cipressi e gli alberi autunnali diventano sempre più fitti come se qualche malignità li avesse schierati appositamente per intralciare il cammino; i rami sono come braccia implacabili che si allungano a trattenervi e da essi pendono tetri falaschi simili a corpi impiccati. All'improvviso la vegetazione si dirada a sufficienza per consentirvi di osservare un ennesimo prodigio. In lontananza si erge un altissimo pinnacolo, circondato da nubi rosate. Non sapete dire quanto sia lontano, ma senz'altro deve misurare migliaia di metri in altezza. E sulla sua sommità, sospesa apparentemente nel nulla, una immane ruota di colore ambrato gira pigramente su se stessa!



Dalla radura in cui sono arrivati, finalmente i PG possono gettare uno sguardo alla *Spira*, la colonna sopra la quale si trova Sigil (naturalmente i personaggi ignoreranno tutto questo, a meno che non abbiano domandato informazioni al githyanki soccorso sul Piano Astrale).

Prendendo come punto di riferimento la *Spira* il gruppo può uscire dall'acquitrino nel giro di poche ore (1d4+2), arrivando nei pressi della *Posta di Via*, la locanda menzionata da Dante Van Horn. Prima che gli eroi possano uscire dal pantano, la ninfa maligna che vi abita cercherà



di prendere uno degli intrusi per farne uno schiavo o il suo prossimo pasto. La *Rusalka* è un avversario letale e impegnativo. Il Master deve interpretare il mostro al meglio delle proprie capacità.



RUSALKA, LA NINFA PALUS+RE

Le leggende raccontano che le *Rusalka*, altro non siano che gli spiriti di giovani donne perite tra gli acquitrini. Altri, più prosaici, sostengono invece che le ninfe palustri sono solo degli spiriti malevoli assetati di sangue innocente. Quale che sia la verità, questa creatura ha preso possesso degli acquitrini vicino alla *Posta di Via*, pronta a ingannare e uccidere chiunque sia tanto sciocco da perdersi nei paludosi labirinti del suo territorio di caccia.

L'aspetto di una *Rusalka* è quanto mai grottesco: il viso tirato e ferino di una predatrice sul corpo sinuoso di una giovane donna. Raramente però la creatura appare nella sua vera forma, preferendo mascherare il suo aspetto minaccioso sotto potenti illusioni, tessute dalla ninfa come il ragno tesse la sua ragnatela.

La creatura si avvicina di soppiatto al gruppo e cerca di attirarlo in una pozza di sabbie mobili, dove danzerà selvaggia mentre le povere vittime affondano inesorabilmente verso la

morte. Grazie ai propri poteri di *Terreno illusorio* e *Alterare sé stesso*, la ninfa palustre ha mascherato una pozza di sabbie mobili (vedi la Guida del DM, pag. 88 per ulteriori dettagli) e il proprio aspetto, per spingere i PG ad avvicinarsi e cadere nella trappola.

La palude sembra essere sempre più ostile passo dopo passo. Versi di uccelli sconosciuti risuonano lugubri nell'aria umida, quando finalmente il gruppo si ritrova al limitare di una radura asciutta: una delle poche incontrate finora.

Il terreno è leggermente in salita ed è così sfuggito all'abbraccio mortale delle acque putride dell'acquitrino. Sulla sommità della collinetta, sotto le chiome di un olmo decrepito e soffocato dalle liane, siede una fanciulla elfa, che indossa solo una leggera veste verdina, che non nasconde le curve del suo corpo, ancora acerbe ma nondimeno accattivanti. La ragazza sembra essere del tutto ignara della vostra presenza e la sentite cantare sommessa una triste canzone. Tra le mani stringe una piccola arpa che suona con maestria. La canzone è in una lingua sconosciuta, ma nonostante le parole siano oscure, la melodia suona malinconica e colma di tristezza per lo stato della natura, che riflette lo stato d'animo della fanciulla. All'improvviso l'olmo sotto il quale siede l'elfa è scosso da un brivido mostruoso, mentre con un rumore osceno l'albero muove i suoi rami come tentacoli, ghermendo la propria preda indifesa, che lancia un grido di terrore e sorpresa!

Naturalmente lo spettacolo al quale stanno assistendo i PG è frutto delle illusioni create dalla *Rusalka*, che è ben lungi dall'essere in pericolo. Tra lei e il gruppo si estende una vasta pozza di sabbie mobili del diametro di circa 10 metri. Lo scopo della ninfa è quella di spingere quanti più personaggi possibile all'interno del pantano e uccidere tutti gli altri.

Se gli eroi accorrono in aiuto della ragazza elfa, si accorgono di essere stati tratti in inganno. Leggete le seguenti note narrative:



Ora la fanciulla ha smesso di dibattersi tra le spire dell'olmo animato. Il colle è scomparso, così come il terreno asciutto, frutto solo di una cupa illusione. L'elfa ora si avvicina al pantano con passi lenti e minacciosi. Le vesti verdi stracciate e a brandelli



mostrano il suo corpo nudo, mentre il volto ora è quello di una ragazzina dall'infinita e selvaggia cattiveria. Anche l'arpa è scomparsa e, nelle mani delicate, la ninfa stringe un lungo pugnale dalla lama ricurva e sottile che emana una malata fluorescenza verdastra.

I PG possono accorgersi dell'inganno della ninfa se riescono ad effettuare una prova di Percepire intenzioni contrapposta alla sua abilità di Raggiare.

Rusalka, ninfa palustre: GS 5; folletto di taglia media; DV 4d6+3; PF 22; Iniz +1; Vel 9m (6); nuoto 6m (4); CA 11 (des) 10/10; ATT pugnale +2 mischia (pugnale *rusalka* 1d4 + veleno); F/P standard; AS risata maligna; QS abilità magiche; AL CM; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +4; For 10, Des 13, Cos 10, Int 13, Sag 13, Car 15. **Abilità e talenti:** Raggiare +6, Camuffare +8, Artista della fuga +5, Conoscenza (Natura) +4, Ascoltare +7, Muoversi in silenzio +6, Osservare +5, Intrattenere (Canto) +5, Robustezza.

Attacchi speciali: Risata maligna (una volta al giorno la *rusalka* può emettere una risata così malvagia che tutti coloro che la sentono nel raggio di 9m devono superare un TS sulla Volontà, CD 12, o rimanere storditi per 1d4+2 round).

Qualità speciali: Abilità magiche (a volontà: *Alterare sé stesso*; 1v/giorno: *Terreno illusorio*, Immagine maggiore)

Proprietà: pugnale +1 delle *rusalka*.

La *rusalka* è armata con una lama magica dagli oscuri poteri. Si tratta di un pugnale magico +1 dall'elsa ricavata dal corno di un daino, che cola di continuo un potente filtro velenoso (TS sulla Tempra, CD 12, danno primario e secondario 1d6 punti di Costituzione, il veleno può essere utilizzato solo 3v/giorno). Ogni pugnale è legato ad un particolare spirito *rusalka*, e ne imprigiona l'anima una volta uccisa. La lama non funziona con nessun altro tranne che la legittima proprietaria, anche se un incantesimo di *Individuazione del magico* ne rivela la natura soprannaturale. Se l'arma viene toccata da una donna, costei deve superare un TS sulla Volontà (CD 17 o 19 nel caso sia stata già oggetto di possessioni) o rimanere vittima di un incantesimo di *Giara magica* (livello 10 di potenza). Se la vittima soccombe al potere malefico del pugnale, l'anima della ninfa si impossessa del corpo e il pugnale riacquista i suoi poteri magici. In caso di TS effettuato con successo, si è immuni agli effetti di *Giara magica* (lanciato da chiunque) per un anno e un giorno. Se la vittima viene esorcizzata o uccisa, lo spirito

della *rusalka* ritorna nuovamente nella lama del suo pugnale.

Per riacquisire la sua forma originale, la ninfa palustre deve tornare al luogo che l'ha vista nascere (di solito il cuore fetido di paludi infestate) e annegare il corpo di cui ha preso possesso. A questo punto il cadavere si sfalda, liberando l'originaria forma blasfema della ninfa palustre.

ALLA "POSTA DI VIA"

Una volta scampati agli orrori della palude infestata dalla *rusalka*, i PG riescono ad uscire dal pantano se seguono la direzione della Spira (vedi *Finalmente le Terre Esterne*).

La locanda della *Posta di Via* appare immediatamente un luogo sicuro e accogliente; il Master dovrebbe fare in modo di incoraggiare i personaggi a trovare rifugio al suo interno, poiché è l'unico modo che hanno di arrivare a Sigil. La costruzione è di legno robusto ed è circondata da una bassa staccionata.

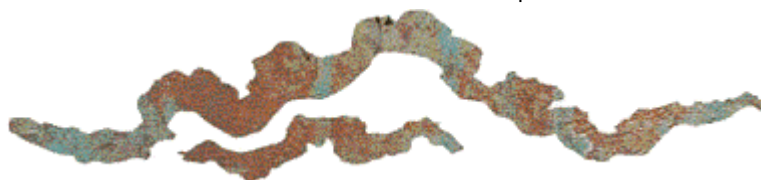
L'edificio ha tutta l'aria di essere una locanda di qualche tipo, un rifugio per viaggiatori stanchi ed affamati, anche se non sono visibili insegne all'esterno. L'altissima spira con la ruota sulla sommità incombe sul paesaggio, anche se pare molto distante da luogo in cui vi trovate.

Quando i personaggi decidono di entrare all'interno della locanda, continuate a leggere.

L'interno della locanda è caldo ed accogliente. Quasi all'istante la stanchezza e l'umidità accumulata durante il vagabondaggio tra gli acquitrini scompare, sostituito da una rassicurante sensazione di tranquillità e sicurezza. Nonostante ciò, gli avventori del luogo sono quanto mai bizzarri: una donna dai tratti delicati e con un paio di palchi da cerbiatto sta discutendo animatamente con un umano dagli strani occhi violetti, mentre ad un altro tavolo un enorme umanoide dalla pelle blu e dalle vesti eleganti sta sorseggiando un calice di vino.

"Benvenuti alla Posta di Via soci! A giudicare dal vostro aspetto e dallo sguardo credo di non errare se dico che sembrate degli smarriti. Un consiglio sgherri: cercate di cancellare dalla vostra buccia quell'espressione beota, altrimenti correreste il rischio di farvi zimbellare dal primo fesso che passa".

Chi ha pronunciato queste parole incomprensibili è l'oste più curioso che vi sia capitato di vedere. A tutta prima sembra una specie di centauro, anche se non imponente e massiccio come i mezzi cavallo. Sulla sua testa vi sono un paio di stupende corna da ariete, decorate con degli anelli d'argento e alcune piume colorate. Gli occhi somigliano a quelli





di un caprone e potete vedere che dalla vita in giù somiglia ad un grosso maschio d'ariete con tanto di zoccoli fessi.

"Che broda vi servo sgherri? Vino con miele di Thrassos, una cosa di prima ve lo assicuro, oppure preferite qualcosa di più forte? Il mio nome è Talpheniar, prego entrate, non state li impalati come primini".

Il locandiere, **Talpheniar** (pop 5, indep, bariaur, NB) è una persona di buon cuore ma con un occhio al profitto. Alla locanda vi sono attualmente una coppia di viandanti (l'aasimar e l'umano planare che discutono) e un mercante, fornitore di vini e liquori. Nessuno degli avventori è interessato a scambiare quattro chiacchiere con degli smarriti.



Talpheniar si esprime con delle colorite espressioni e modi di dire nello slang di Sigil.

Per ulteriori dettagli scarica dal sito Terre Esterne il dizionario minimo di tale idioma. Parla

volentieri con tutti. I PG possono finalmente chiedere spiegazioni al bariaur. Di seguito sono elencate schematicamente le informazioni che conosce; ovviamente parlerà solo se gli avventurieri ordinano qualcosa da bere e da mangiare!

- ✓ La strana forma di Sigil;
- ✓ La sua posizione centrale e i suoi mille portali;
- ✓ Le fazioni che la governano (in particolare riconosce come appartenente alla fazione dei Governieri il sigillo impresso sulla lettera consegnata ai PG da Dante);
- ✓ La Signora del Dolore.

L'oste conosce Dante Van Horn, che ogni tanto capita alla locanda per utilizzare il portale che comunica con Sigil e, pur non avendolo mai incontrato, ha sentito parlare anche del mago Grelaris. Tutto quello che sa è che si tratta di un amico e collega dell'umano e che abita in una villa nel Rione della Signora. Interrogato sul portale, Talpheniar ammette di conoscerne uno che si trova proprio sul retro della cucina. Il bariaur però è un burlone e non dirà nulla circa la chiave d'attivazione necessaria per attivarlo (una candela accesa). Permetterà ai PG di

utilizzarlo, solo per ridere a crepapelle quando gli avventurieri attraverseranno la porta senza che sia successo nulla!

Mentre il bariaur se la ride alle spalle dei PG, arriva di corsa dalle cantine uno degli aiutanti di Talpheniar (un piccolo gnomo affannato), gridando e attirando subito l'attenzione dell'oste.

"Mastro Talpheniar! Mastro Talpheniar!", uno gnomo trafelato arriva di corsa accanto al bariaur, piegandosi in due per riprendere fiato.

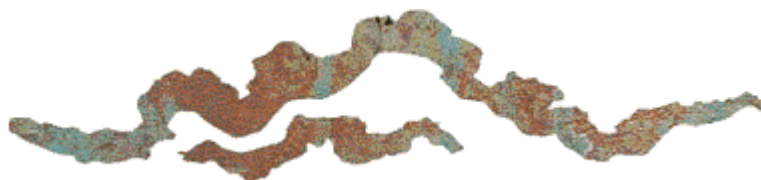
"Che c'è Percy?", domanda l'oste, ma notate che sul suo volto è scomparsa ogni traccia di ilarità.

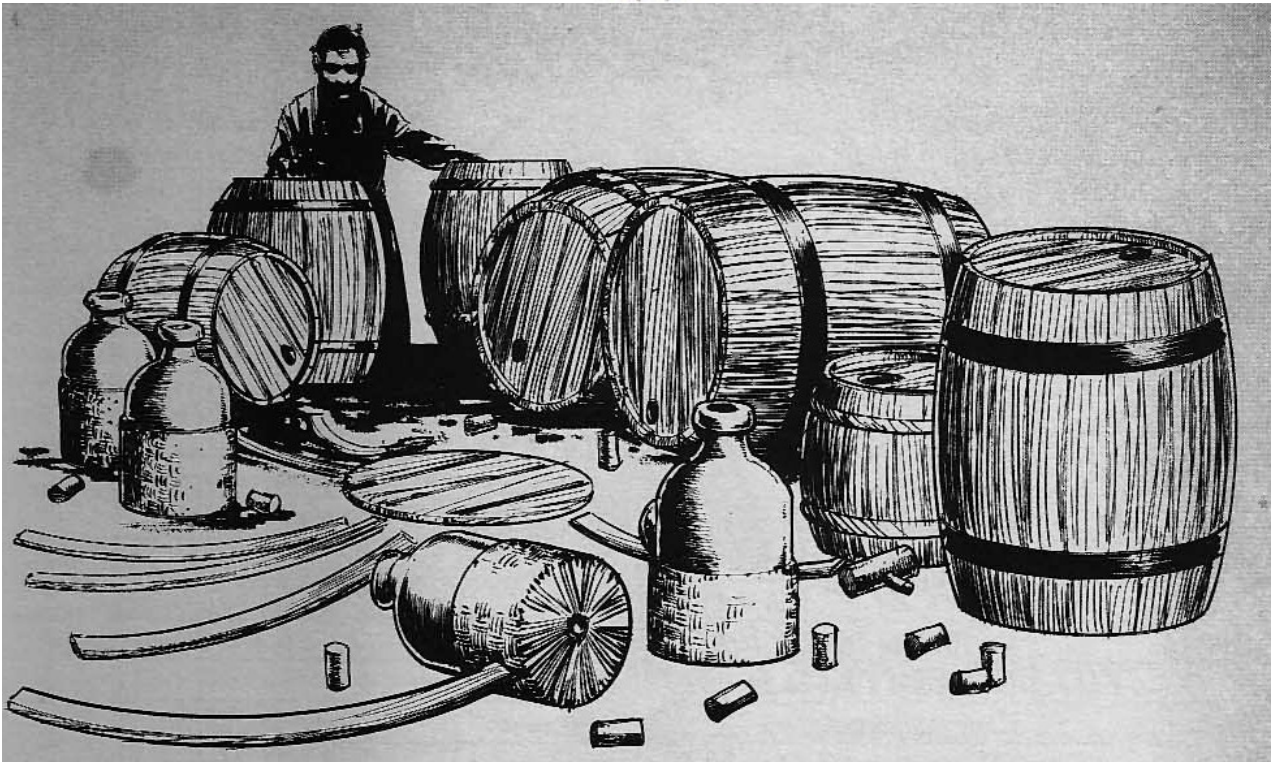
"Ecco [anf, pant]... E' successo [anf, anf] di nuovo. Stavolta [unf, sbuf] è toccato al brandy bytopiano". Gli occhi di Talpheniar si dilatano in preda all'ira, mentre batte gli zoccoli sul pavimento: *"Per le mille squaldrine dell'Abisso! Il brandy bytopiano! Quel piccolo bastardo ha davvero superato tutti i limiti!".* Poi si volta nella vostra direzione e sul suo volto camuso si dipinge un sorriso mellifluo che non promette nulla di buono: *"Ho un'idea sgherri... potremmo metterci d'accordo sul prezzo per la chiave d'attivazione del portale. Non vi pare?"*

Il furbo e opportunisto Talpheniar propone al gruppo uno scambio. La chiave di attivazione per il portale in cambio di un piccolo servizio. Se i PG lo minacciano o rifiutano, il bariaur acconsente contro voglia a rivelare la natura della chiave (dopotutto Dante Van Horn è un importante cliente e il gruppo lavora per lui). Se invece accettano di aiutarlo, Talpheniar bela di gioia, saltellando sugli zoccoli e abbracciando tutti i membri del gruppo: gli avventurieri si sono fatti il loro primo amico sui Piani!

Talpheniar narra una storia assai curiosa:

"Alcuni mesi fa capitò alla locanda un sacerdote di Dionisus in compagnia di un gruppo di scalmanate baccanti. Chiese di poter pernottare alla Posta di Via insieme con le sue amiche. Acconsentii di malavoglia, poiché avevo sentito parlare dei danni che quella gente riesce a fare quando è in preda dei fumi dell'alcool". Il bariaur sospira triste e poi riprende il racconto. *"Ammetto di avere sbagliato, ma diedi ordine a Percy di servire vino annacquato a quella sgangherata compagnia, che aveva iniziato ad amoreggiare in una specie di orgia davanti agli altri clienti! Quei selvaggi facevano sesso senza ritegno nella sala comune, chiedendomi di servire loro carne cruda e vino! Temevo che avrebbero dato in escandescenze se si fossero ubriacati. Se facevano quelle sconcezze da sobri, figuriamoci da brilli!"*





"Quando assaggiarono il vino si accorsero immediatamente del mio maldestro tentativo di ingannarli. Ricordo che il sacerdote era come invasato: aveva occhi spiritati e tale era la sua rabbia che gli usciva della bava dalla bocca. Per un istante temetti che avrebbe ordinato alle sue sguadrine di aggredirmi e lacerarmi le carni".

Talpheniar rabbrivisce al ricordo di quel brutto incontro, mentre Percy al suo fianco uggia triste. "Il prete e le baccanti uscirono dalla locanda, ma prima di allontanarsi l'uomo di voltò verso di me e, agitando il suo vincastro, maledì la locanda. Ricordo ancora come se fosse ieri le parole di quel matto! Disse: -Hai voluto tenere per te il vino? E allora lo perderai, quando l'ubriacone ti farà visita! Bada alle mie parole stolto caprone!- e detto questo si allontanò".

"Per alcuni giorni non accadde nulla e così pensai che le parole dell'uomo fossero state solo una vaga minaccia senza senso. Ahimé quanto mi sbagliavo! Dalla cantina iniziarono a sparire delle bottiglie di vino. All'inizio non mi accorsi di nulla, poi arrivai addirittura a sospettare del fidato Percy!" Lo gnomo scuote la testa.

"Ogni giorno spariva qualche liquore. Una o due bottiglie. Poi sono iniziate a sparire intere botticelle di sidro e brandy. Abbiamo cercato di capire chi fosse il ladro, così una notte io e Percy ci appostammo nella cantina. Verso mezzanotte da una botte si levò una nuvola di fumo etilico da cui prese forma una specie di demonietto.

Credo che si chiamino imp! Capite? Il sacerdote di Dyonisus aveva maledetto la mia cantina con la visita di un imp delle cantine!"

Se quella bestiacca non verrà scacciata il mio locale può chiudere i battenti. Il mercante laggiù mi ha già rifornito tre volte di vini e liquori nell'ultimo mese eppure ho una scorta a malapena sufficiente per servire pochi clienti! Dovete aiutarmi amici".

Il racconto di Talpheniar è vero. Il prete di Dyonisus ha evocato un imp delle cantine (*cask imp*) per punire il furbo oste. I PG devono trovare un modo di cacciare la pestifera creatura, liberando così la *Posta di Via* dalla sua curiosa quanto dannosa maledizione.

Gli imp di cantina non sono esseri pericolosi, anche se possono dare parecchi grattacapi. Lo stesso bariaur si raccomanda di cercare, per quanto possibile, di non fare del male alla creatura, poiché teme che questo potrebbe attirargli le ire dei servi del dio Dyonisus. La sfida è dunque quella di catturare il piccolo folletto senza fargli del male.

Un personaggio con l'abilità di Conoscenza (Natura) può effettuare una prova con **CD 18**, per ricordarsi che questo genere di imp può rappresentare un vero e proprio tesoro, in quanto riescono a tramutare l'acqua in brandy se viene immerso legato con una catena d'argento.





La cantina della Posta di Via è un ambiente piuttosto grande, scuro e asciutto come si conviene a tutte le cantine. Grandi archi di pietra sulle pareti consentono l'accesso a profonde alcove dal soffitto a volta, dove sono custodite botti e rastrelliere piene di bottiglie polverose. I PG notano immediatamente che alcune alcove sono state svuotate e ci sono in un angolo una mezza dozzina di botticelle vuote e abbandonate.

L'imp delle cantine si nasconde all'interno di una botte di brandy, ma grazie alla sua abilità è davvero difficile riuscire a scovarlo (Nascondersi +16). Un incantesimo di *Individuazione del magico* o *del caos* permette di restringere di molto il campo delle ricerche (fornite un bonus di circostanza +10 alla prova di Cercare). Se i personaggi lo desiderano possono prendere 20 (esplorare l'intera cantina di Talpheniar richiede un'intera giornata).

Una volta trovata la botte dentro cui si nasconde il dispettoso folletto, i PG notano che il tappo è stato tolto e al suo posto sbuca dall'interno il ditone di un piede! Se la botte viene scossa, dall'interno si sentono dei rumori e dei lamenti, mentre la creatura viene sballottata.

L'unico modo per costringere l'imp ad uscire è quello di fracassare la botte.

Imp delle cantine: GS 2; folletto di taglia minuscola; DV 2d6+4; PF 13; Iniz +3; Vel 6m (4), nuoto 4,5m (3); CA 16 (+2 taglia, +3 des, +1 naturale) 17 con Schivare, 15/13; ATT morso +3 mischia e 2 artigli +2 mischia (morso e artiglio 1d2); F/P 0,75m/0m; AS rutto etilico; QS dominazione degli ubriachi, empatia etilica, cambia forma; AL CN; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +3; For 10, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Scalare +5, Artista della fuga +10, Nascondersi +16, Ascoltare +5, Muoversi in silenzio +8, Scassinare +8, Nuotare +13, Acrobazia +8, Mobilità, Schivare.

Attacchi speciali: Rutto etilico (1v/giorno ruttano una nube di gas etilici, chi si trova entro 3m deve effettuare un TS su Volontà, CD 13, o iniziare a ridere e diventare incapaci di agire per 1-3 round).

Qualità speciali: Dominazione degli ubriachi (vedi dettagli su *Monsternomicon – Denizens of the Iron Kingdoms*), Empatia etilica (capacità di ESP sulle menti degli ubriachi), Cambia forma (2 v/giorno si tramuta in liquido per entrare nelle botti, in questa forma può essere ferito).

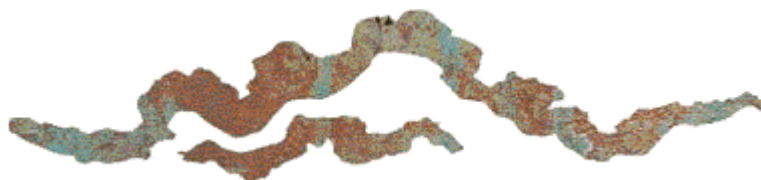
L'imp somiglia a un grasso halfling in miniatura con fattezze fatate, orecchie a punta e guance rubizze. I canini del diavoletto sono sviluppati e conferiscono un'aria maliziosa all'esserino.

Quando viene scoperto, l'imp cerca di fuggire, intossicando quanti più avversari possibile con il suo rutto etilico e tramutandosi in liquore per fuggire in un'altra botte (l'imp ha già utilizzato una volta l'abilità di cambiare forma, per cui non potrà più utilizzarla per questa giornata).



Se catturato e messo fuori combattimento, l'imp pregherà di risparmiargli la vita, accusando il bariaur di essere il responsabile di tutti i suoi guai. L'imp non vuole andarsene dalla cantina in cui si trova benissimo, ma potrebbe essere convinto a collaborare con Talpheniar (ad esempio sfruttando il suo potere di trasformare l'acqua in brandy, anche se ciò significa immergerlo in un barile d'acqua legato con una catena d'argento). Se gli avventurieri non conoscono il potere dell'imp delle cantine, dovranno trovare un altro modo per rabbonire il folletto e convincerlo a lasciare in pace il buon oste.

Risolto in un modo o nell'altro il problema legato alla presenza dell'imp delle cantine, Talpheniar manterrà la propria promessa, rivelando la natura della chiave d'attivazione del portale. Per ricompensare i PG del servizio reso, inoltre, donerà loro una botticella di sidro ysgardiano (valore 300 mo) e li avvertirà di guardarsi dagli Harmonium, la severa milizia di Sigil. Se gli vengono domandate notizie più dettagliate sul portale e su come raggiungere la dimora di Grelaris, l'oste aggiungerà che il portale arriva proprio nel Rione della Signora e che Dante, una volta, gli disse che Grelaris abitava vicino ad una casa da gioco conosciuta come "*La Ruota della Fortuna*" (per ulteriori dettagli su questo locale consulta *In the cage – a guide to Sigil*, pag. 36-37).





L'ARRIVO A SIGIL

Quando i personaggi varcano il portale della locanda, il Master dovrebbe fare del suo meglio per descrivere la vista, i suoni e gli odori della fantasmagorica città di Sigil. La particolare geografia del luogo (la Città delle Porte sorge sulla parete esterna della grande ruota [il *torus*] che il gruppo ha visto dalle Terre Esterne) fa sì che le strade siano incurvate verso l'alto in entrambe le direzioni. Per quanto si spostino, il gruppo avrà l'impressione di rimanere sempre in fondo ad una conca. E c'è di più!

Guardando verso l'alto, quando i fumi e lo smog lo consentono, i PG possono intravedere le luci lontane degli edifici di Sigil sopra la loro testa. Per la maggior parte degli Smarriti questa scoperta provoca un senso di vertigine (spesso accompagnato da nausea).

Come detto, il portale si trova nel Rione della Signora, ma per i personaggi trovare qualcuno tanto gentile da indicare la strada per raggiungere la dimora del mago Grelaris non sarà così facile.

Emergendo dall'altra parte del portale, la prima cosa che sentite è un bruciore agli occhi e alla gola unito ad un vago sentore sulfureo tutt'altro che piacevole. Riprendendovi dal senso di vertigine provocato dal viaggio, osservate finalmente la meta della vostra avventura: la favolosa città di Sigil!

Dal punto di osservazione dei PG si scorge una piazza dai contorni irregolari alla congiunzione di cinque strade. Gli edifici hanno un'architettura davvero strabiliante e quasi tutti sono decorati con dozzine minacciosi e lame metalliche dall'aspetto letale. Nella piazza è in corso una specie di mercato con bancarelle e tende improvvisate. Decine di individui bizzarri si aggirano tra le merci. Una portantina sostenuta da quattro nerboruti mezz'ogre si fa largo tra la folla, provocando proteste e bestemmie. I mercanti e i negozianti cercano di attirare l'attenzione dei potenziali clienti gridando a squarciagola e decantando le proprietà delle merci esposte. In particolare attira la vostra attenzione un repellente nano dalla lunga barba grigia, che tocca il terreno, che sbraita scomposto per offrire chincaglieria senza valore a un umano completamente nascosto da una lunga tunica bianca con cappuccio.

Dall'altra parte della piazza notate un gruppo di quattro guerrieri dalle armature chiodate e rossastre armati di alabarde. Pare che controllino la zona con sguardo arcigno e tutti fanno larghi giri per evitarli.

Per allontanarsi dal portale, i PG devono passare accanto al mercato e vicino al nano ancora impegnato a cercare di convincere l'uomo

vestito di bianco. Sfortunatamente per i PG, costui è un membro invasato della fazione dei Distruttori (*Sinkers*), altrimenti noti come Guardiani dell'Entropia. Questo gruppo ritiene che tutto il Multiverso sia destinato a perire; alcuni però ritengono che questo processo vada "incoraggiato", creando situazioni di caos e distruzione non appena possibile. Il Distruttore nascosto dalla palandrana bianca ha proprio queste intenzioni.

Gli Harmonium hanno sentito dire della presenza di un possibile piantagrane nella zona ed hanno inviato una pattuglia a sorvegliare il mercato. Quando il gruppo passa accanto alla bancarella del nano, il Distruttore rivela la sua presenza, getta una bomba e ridendo come un folle si dà alla fuga, mentre i soldati Harmonium arrivano di corsa... e vedono il gruppo!

Leggete le seguenti note narrative:

Ancora un po' frastornati vi muovete circospetti al limitare del mercato, quando, all'improvviso, l'uomo con la palandrana bianca lancia un urlo acutissimo e si toglie l'indumento, gettandolo in faccia al nano sbalordito.

"Aaaah! Poveri fessi! Non vedete? Tutta la Gabbia è sul punto di saltare in aria e nessuno può fermare l'ineluttabile! Stolti! Siete solo carne morta e non lo sapete. Questo è solo l'inizio per voi e le dannate Teste Dure!"

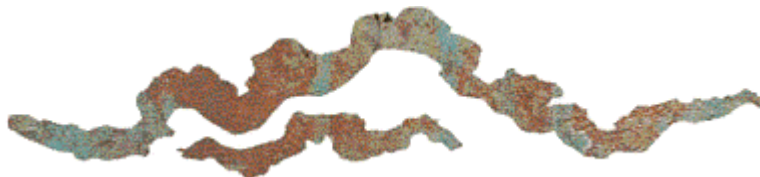
Così dicendo, vedete che l'umano dal volto stralunato (sotto la tunica indossava un corpetto di cuoio nero e abiti aderenti) ha estratto uno strano aggeggio sferico con una scintilla sulla sommità. Un grido di terrore serpeggia tra le persone che hanno assistito alla scena, mentre il folle getta l'oggetto in mezzo al mercato e poi si dà alla fuga... andando verso di voi!

Il pazzo Distruttore è in rotta di collisione con il gruppo. Nello stesso round la bomba esplose, creando il caos tra la gente. L'onda d'urto investe i PG, che per rimanere in piedi devono superare una prova di Forza (**CD 14**). Il Distruttore supera automaticamente la prova. Se nessuno lo ferma, il terrorista spinge via i personaggi e scompare tra i vicoli.

Distruttore invasato: popolano 2; GS 1; umano di taglia media; DV 2d4; PF 5; Iniz +1; Vel 9m (6); CA 13 (+1 des, +2 corpetto di cuoio) 13/12; ATT coltello +2 mischia (coltello 1d4 crit x3); F/P standard; AL CN; TS Temp +0, Rifl +3, Vol -1; For 11, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 7, Car 12.

Abilità e talenti: Saltare +2, Nascondersi +3, Riflessi fulminei.

Proprietà: coltello perfetto, ciوندolo in argento con il simbolo dei Guardiani dell'Entropia.





Indipendentemente dal fatto che i PG riescano a uccidere o acciuffare il pazzoide (o peggio lo lascino fuggire via), i soldati Harmonium arrivano di corsa 1d4 round dopo lo scoppio della bomba. Hanno le armi spianate e una grinta poco raccomandabile. Quando vedono i PG (con o senza il Distruttore), leggete quanto segue:

Dal caos fumante del mercato emergono i quattro soldati dalle corazze rosse che avevate visto in precedenza. Hanno le armi spianate e arrivano di corsa. Uno di loro inizia a mandare un segnale ripetuto con un fischiotto, mentre un altro vi indica con una mano guantata: *"Ecco i colpevoli! In nome della Signora di Sigil, gettate le armi e arrendetevi o preparatevi a morire!"*

Gli Harmonium non sentono ragioni (non a caso sono soprannominati Teste Dure). Per loro i personaggi sono colpevoli e/o complici del malvivente. Se vogliono evitare guai, gli eroi devono darsela a gambe o eliminare i soldati prima che arrivino i rinforzi (1d6+4 round).

Nel caso si facciano arrestare, dite ai giocatori che i loro personaggi vengono disarmati e legati, per poi essere condotti a forza alle Caserme, dove saranno sottoposti ad un interrogatorio condotto dal pretore. Lo scopo di questo incontro non è ovviamente quello di uccidere i PG, ma solo di far loro assaggiare i metodi brutali degli Harmonium.

L'interrogatorio inizia solo il giorno successivo e, nel frattempo, il gruppo viene rinchiuso in una cella del quartiere generale Harmonium. L'indomani i presunti responsabili dell'attentato sono condotti davanti a un pretore (un ufficiale minore della gerarchia Harmonium), che, ascoltati i testimoni e il racconto dei PG, si convince della loro estraneità ai fatti, rilasciandoli.

Se, invece, i PG fuggono o riescono ad avere la meglio sui soldati, evitano l'arresto dopo un inseguimento per le strade di Sigil. Descrivete le strette vie con gli edifici incombenti e il suono stridulo dei fischiotti delle pattuglie Harmonium all'inseguimento.

Soldati Harmonium (4): combattenti 2; GS 2; umani di taglia media; DV 2d8+4; PF 11 ciascuno; Iniz +1 (des); Vel 6m; CA 16 (+1 des, +5 corazza piastre) 11/15; ATT alabarda +5 mischia (spada 1d10+2 x3); F/P standard; AL LN; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +0; For 14, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 10.
Abilità e talenti: Intimidire +5, Osservare +4, Percepire inganni +4, Arma focalizzata (alabarda).

Proprietà: corazza di piastre harmonium, elmo, alabarda harmonium.

I soldati sono armati con lunghe alabarde ornate e sono protetti da corazze di piastre di acciaio rossastro. Sul pettorale dell'armatura o sugli spallacci è stato inciso il simbolo della fazione. Tutti e quattro indossano elmi aderenti e mantelli azzurri bordati di rosso.

I soldati Harmonium indossano corazze dotate di punte e lame dall'aspetto minaccioso. Queste armature conferiscono a chi le indossa un'aura di possanza e ferocia che non può essere ignorata (le prove di Intimidire, mentre si indossa un'armatura harmonium, sono incrementate di un bonus +2 di circostanza – già conteggiato).

Usciti dalle Caserme, se sono stati arrestati, oppure girovagando per le vie di Sigil, se sono riusciti a sfuggire alla cattura, alla fine i PG riusciranno a trovare una buon'anima che indica la direzione da prendere per raggiungere la dimora del mago Grelaris.

LA DIMORA DEL MAGO GRELARIS

Dopo tanto peregrinare, finalmente il gruppo individua la *"Ruota della Fortuna"*, la casa da gioco vicino alla quale si trova l'abitazione del mago Grelaris.



Grelaris è un anziano aasimar (un meticcio nelle cui vene scorre il sangue di esseri superni), appartenente alla fazione dei Governieri (*guvners*).

E' stato lui ha far scoprire a Dante Van Horn le meraviglie della Città delle Porte ed a introdurlo nella sua fazione.





Entrambi sono uniti dall'amore per l'alchimia e per l'arte magica e questo comune interesse ha fatto nascere tra loro una salda amicizia. Grelaris è stato avvertito magicamente da Dante dell'arrivo dei PG con la *Chiave d'Ottone* ed infatti ha sistemato i suoi servitori, una coppia di imp baatoriani, di vedetta, perché lo avvisino immediatamente dell'arrivo della compagnia.

Imp (2): GS 2; esterno di taglia minuscola [extraplanare, legale, malvagio]; DV 3d8; PF 12 ciascuno; Iniz +3; Vel 6m (4), nuoto volare 15m (perfetta); CA 20 (+2 taglia, +3 des, +5 naturale) 21 con Schivare, 15/17; ATT pungiglione +8 mischia (pungiglione 1d4 + veleno); F/P 0,75m/0m; AS veleno, capacità magiche; QS forma alternativa, riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18m, guarigione rapida 2, immunità al veleno, resistenza la fuoco 5; AL LM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +4; For 10, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Conoscenza (Piani) +6, Diplomazia +8, Muoversi in silenzio +9, Nascondersi +17, Osservare +7, Sapienza magica +6, Arma accurata, Schivare.

Attacchi speciali: Veleno (Ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali 1d4 des, danni secondari 2d4 des), *Capacità magiche (a volontà: Individuazione del bene, Individuazione del magico, Invisibilità,, 1v/giorno: Suggestione (CD 15).*

Dopo tanto penare, finalmente la compagnia arriva davanti alla casa del mago Grelaris. La costruzione non appare particolarmente imponente, schiacciata com'è a ridosso della grande casa da gioco dall'architettura vistosa.

La facciata è scrostata e avrebbe urgente bisogno di essere ristrutturata, mentre il portone d'ingresso è rigato e bruciato in più punti anche se appare ancora robusto.

Mentre il gruppo si avvicina, un paio di minuscoli umanoidi con membranose ali da pipistrello, coda uncinata e affilate corna ricurve svolazza all'altezza degli occhi, emanando un fetore di zolfo rivoltante: "*Benvenuti nella umile dimora del mago Grelaris!*", esordisce uno dei due imp con una vocetta nasale. "*Il padrone vi attende, prego entrate!*".

I due demoni volano verso la porta, aprendola e scomparendo in uno sbuffo di pestilenziale fumo giallastro.

Grelaris, avvertito dai suoi imp, si fa subito incontro ai PG, accogliendoli con calore. L'aasimar è un vecchietto malandato e dal fisico sparuto con un ciuffo di capelli bianchi sulla sommità del cranio e lunghi baffoni sporchi che risaltano sul volto magro.

Gli occhi dell'alchimista sono di un azzurro pallido, cerchiati di rosso e

perennemente spalancati. Le orecchie sono a sventola e appuntite (vedi illustrazione nella pagina precedente). Indossa degli abiti consunti e sporchi che emanano un fastidioso odore di unto e fumo stantio. In effetti l'aspetto di Grelaris non ispira alcuna fiducia.

A dispetto delle apparenze, Grelaris (esp 5 (Alchimista)/ mago 6, *governiere*, aasimar, LN) è un abile alchimista e un mago di discreto potere. Domanda subito ai PG di consegnargli il libro, che abbraccia come si abbraccerebbe una persona cara a lungo lontana (con tanto di lacrime e baci).

Se gli avventurieri gli consegnano la lettera di Dante, il mago annuisce e ordina ad un suo imp di recuperare il denaro.

Una volta completata la transazione, Grelaris è più che disponibile a rispondere alle domande dei PG riguardo Sigil, le fazioni e i Piani dell'Esistenza. Se Nargeni è ancora in vita, il mago alchimista metterà in guardia gli avventurieri dalla brama di vendetta del rutterkin. Certamente il tanar'ri non dimentica chi lo ha umiliato e cercherà di restituire con gli interessi quanto sopportato per mano degli eroi.

CREDI+I

Questa avventura si basa su un'idea originale di Monte Cook. Il *plot* può essere scaricato dal sito <http://www.rpgarchive.com/>.

Nello sviluppo ho aggiunto molti incontri e situazioni nuove, approfondendo anche gli spunti che venivano suggeriti nel canovaccio originario. Il lavoro si basa sul regolamento OGL d20, reperibile sul sito della Wizards of the Coast. Durante la scrittura del modulo ho utilizzato i libri di regole base della 3.5, l'ambientazione originale di Planescape e il bestiario *Monsternomicon* della Privateers Press. Tutti i manuali finora citati sono protetti dai copyrights dei rispettivi proprietari.

L'avventura è disponibile per essere scaricata gratuitamente dal sito di Terre Esterne e giocata da chiunque ami l'ambientazione di Planescape come noi che lavoriamo allo sviluppo e alla crescita del nostro (e vostro) sito. Ogni commento, osservazione o critica a questo lavoro sarà gradito per poter migliorare ulteriormente i prossimi lavori.

Da ultimo, ma più importante, ringrazio Claudio per la pazienza, i preziosi consigli sul lavoro di revisione e per le nostre chiacchierate: senza il suo aiuto e il suo entusiasmo questa avventura (e tutte le altre!) non sarebbe mai stata finita.

Mauro – novembre 2004





APPENDICE - GALLERIA PNG

In questa sezione sono descritti alcuni dei personaggi non giocanti che si incontrano nell'avventura e che possono essere utilizzati dal Master per ulteriori avventure.

Dante Van Horn: umano mago 9/maestro del sapere 2; GS 11; DV 11d4; PF 30; Iniz +6 (+2 des, +4 iniziativa migliorata); Vel 9m (6); CA 14 (+2 des, +2 deviazione); ATT pugnale +6 in mischia o bastone +7 mischia o incantesimi (pugnale perfetto 1d4, bastone 1d6); F/P standard; QS incantesimi, segreto, sapienza; AL LN; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +12; For 11, Des 15, Cos 10, Int 17, Sag 13, Car 13

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Intimidire +5, Sapienza magica +14, Conoscenza (Alchimia) +14, (Piani) +10, (Religione) +10, (natura) +8, Iniziativa migliorata, Incantesimi rapidi, Arma focalizzata (pugnale), Abilità focalizzata (Alchimia), Scrivere pergamene, Creare bastoni, Cosmopolita (questo talento è descritto nell'ambientazione FR).

Qualità speciali: Segreto (Trucco dell'arma, conferisce un bonus +1 ai tiri per colpire con il bastone), Sapienza (stessa probabilità di conoscere leggende e oscuri segreti come un bardo con modificatore alla prova di sapienza +5)

Incantesimi: (4/5/5/5/4/2/1, CD base 14+liv inc) Livello 0 – Lampo, Individuazione del magico, Aprire/Chiudere, Suono fantasma; Livello 1 – *Portal beacon*^{MOP}, Dardo incantato, Cavalcatrice, Armatura magica, Sonno magico; Livello 2 – Resistere all'energia, Invisibilità, Astuzia della volpe, *Portal alarm*^{MOP}, Ragnatela; Livello 3 – *Avoid planar effects*^{MOP}, *Analyze portal*^{MOP}, Fulmine x2, Volare; Livello 4 – Charme sui mostri, Riparo sicuro di Leomund, Occhio arcano, *Attune form*^{MOP}; Livello 5 – Contattare altri piani, Congedo; Livello 6 – *Seal portal*^{MOP}.

Proprietà: Veste incantata della protezione +2 (deviazione alla CA), Anello dello scudo di forza, Bastone dell'abiurazione In legno di ciliegio)

Dante fa parte di un ramo secondario della potente e temuta famiglia Van Horn della Sembia. Al contrario della maggior parte dei suoi consanguinei, Dante non ha mai inseguito il potere. Il mago è uno studioso e un amante della tranquillità. Risiede nella sua dimora nobiliare: la Torre Van Horn nella città portuale di Yhaunn.

Il campo di studio in cui Dante si è maggiormente specializzato è stato quello dell'alchimia, dove ha raggiunto importanti

risultati. Proprio l'amore per l'arte lo ha portato a conoscere Grelaris, che lo ha introdotto alle meraviglie dei Piani e ne è stato lo sponsor per farlo ammettere nella fazione dei Governieri. Attualmente Dante trascorre circa sei mesi nella propria dimora su Faerun e l'altra metà dell'anno presso una casa che ha acquistato nel Rione della Signora a Sigil.

A occuparsi della torre durante le lunghe assenze del mago ci pensa la vecchia Magda, una mezz'elfa di età indefinibile e dal passato misterioso (vedi a proposito le note a pag. 2-3)

Grelaris: aasimar esp 5/mago 6; GS 11; DV 5d6 (esperto) e 6d4 (mago); PF 39; Iniz +1 (des); Vel 9m (6); CA 18 (+2 des, +2 deviazione); ATT pugnale kukri +7 mischia (pugnale kukri magico 1d4+2 crit 18-20/x2); F/P standard; QS incantesimi, resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità 5, scurovisione 18m; As luce diurna 1v/giorno; AL LN; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +10; For 10, Des 12, Cos 10, Int 15, Sag 15, Car 9

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +10, Sapienza magica +12, Conoscenza (Alchimia) +18, (Piani) +12, (Religione) +7, (natura) +6, Osservare +6, Scrivere pergamene, Distillare pozioni, Abilità focalizzata (Alchimia), Competenza nelle armi da guerra (pugnale kukri).

Attacchi speciali: Luce diurna (una volta al giorno lancia l'incantesimo *Luce diurna* a livello di potere 11)

Incantesimi: (4/4/4/2, CD base 12+liv inc) Livello 0 – Individuazione del magico, Lettura del magico, Individuazione del veleno, Ritirata rapida; Livello 1 – *Portal beacon*^{MOP}, Spruzzo colorato, Identificare, Comprensione dei linguaggi; Livello 2 – Nube di nebbia, trucco della corda, Sfera infuocata, Polvere luccicante; Livello 3 – Nube maleodorante, Sigillo del serpente.

Proprietà: pugnale kukri magico +2, 1d6+2 pozioni di vario tipo.

Grelaris è un vecchietto malandato e dal fisico sparuto con un ciuffo di capelli bianchi sulla sommità del cranio e lunghi baffoni sporchi che risaltano sul volto magro.

Gli occhi dell'alchimista aasimar sono di un azzurro pallido, cerchiati di rosso e perennemente spalancati. Le orecchie sono a sventola e appuntite. Indossa degli abiti consunti e sporchi che emanano un fastidioso odore di unto e fumo stantio.

L'aasimar fa parte della fazione dei *Governieri* ed è un rinomato alchimista nella città di Sigil dove vive in una anonima dimora nei pressi della grande casa da gioco della *Ruota della Fortuna*.

