

† E R R E S † E R N E

presenta

IL TEMPIO DELLE SEI GUGLIE NERE

**Un supplemento per il Manuale dei Piani
e per l'ambientazione Planescape di D&D**

Ideazione
Fighting Hey

Revisione
johan

Impaginazione
aia

Tutto il materiale presentato in questo supplemento si basa sul regolamento OGL D20 e sulle regole della Terza Edizione di Dungeons and Dragons. I marchi ed i contenuti di D&D e dell'OGL D20 sono Copyright Wizards of the Coast.





Sigil è una città in continua mutazione, tanto da sembrare realmente viva (ed in molti sostengono che lo sia, effettivamente). Oltre a trasformazioni dovute alla volontà della Signora del Dolore e alla città stessa è successo qualche volta che strani ed impressionanti edifici di origine chiaramente aliena alla metropoli stessa si siano misteriosamente materializzati, creando in certe circostanze anche un notevole scompiglio. Talvolta queste apparizioni tornavano a svanire nel nulla, mentre altre volte esse sono diventate parte integrante della Gabbia, tanto che capita che ci si dimentichi addirittura delle origini oscure di

certe costruzioni. Questo è il caso del misterioso Tempio delle sei Guglie Nere, apparso ormai diversi secoli fa nei pressi dell'Alveare, il quartiere popolare di Sigil. Si tratta di un palazzo oscuro e tetto che ben si fonde con lo stile architettonico della città, ma che dimostra allo stesso tempo alcuni evidenti particolari che confermano che originariamente il Tempio era situato in un altro piano... Essendo difficile da penetrare, l'edificio è ignorato dalla maggior parte dei Reclusi, ma al suo interno si celano interessanti segreti sui quali coraggiosi o sprovveduti eroi possono anche cercare di fare luce...

UTILIZZARE QUESTO SUPPLEMENTO

Il Tempio delle Sei Guglie Nere è un accessorio che arricchisce la già complessa città di Sigil con un luogo interessante (e potenzialmente pericoloso) da esplorare. I pg possono vedersi costretti a doverlo visitare per via di

una missione, ma possono essere semplicemente spinti dalla curiosità di sapere che cosa si celi in un edificio tanto impressionante quanto misterioso. Un Master che voglia utilizzare questo supplemento nella sua campagna è libero di modificare le descrizioni qui riportate e popolare come meglio crede questo sinistro luogo, dato che esso, come tutta Sigil, è in continua mutazione.

DESCRIZIONE ESTERNA DEL TEMPIO

Il Tempio si erge al centro di una piccola piazza nei pressi del l'Alveare. Prima della materializzazione di questa struttura, la piazza era sede di un piccolo mercato dove molti abitanti del rione si recavano per scambiarsi beni di prima necessità. Ora questo spazio è quasi completamente occupato dal Tempio stesso, che dista dagli edifici attorno pochi metri. Si è formato così una sorta di passaggio che gira tutt'attorno a questo sinistro santuario. La piazza era lastricata con piccole lastre di marmo bianco, ma ora tale marmo è divenuto bluastro, forse a causa della presenza del nuovo edificio.

Il Tempio ha una base di forma esagonale e si innalza verticalmente per diverse decine di metri. La struttura tende a restringersi man mano che procede verso l'alto e termina con una sommità piatta lastricata da pesanti pietre bluastre. Sulla cima del tempio non esistono protezioni o ripari di sorta. Tutto quello che si trova qui è una curiosa statua bianca, anch'essa di marmo, con alcune venature blu nella base e nella parte inferiore della scultura stessa. Questa rappresenta un Devo seduto su una roccia, coperto solo da un panno che nasconde il bacino del corpo. Esso si tiene con la mano sinistra la testa, come se fosse immerso in una profonda meditazione. La statua sembra emanare una debolissima luce bianca pulsante.

Il resto dell'edificio pare costruito con poderosi mattoni di colore blu dalle dimensioni colossali. Essi non hanno una forma regolare e non sono dorati di una forma ben definita: sembra infatti che essi siano stati sottoposti ad un intensissimo calore prima di essere stati utilizzati per la costruzione e che siano stati vicini al punto di fusione del materiale che li compone.

Una serie infinita di piccole finestre di forma triangolare, con una base di 25 cm ed altre circa 30 cm comincia dalla base del Tempio e continua per tutta la costruzione con un movimento a spirale, come se finestre stesse fossero feritoie che accompagnano una lunga scala interna che porta fino alla cima del santuario. Questa spirale è interrotta solo da una grande porta, anch'essa di forma triangolare, posta nel lato che presumibilmente





rappresenta la facciata del tempio. Questa però non è una porta nel vero senso della parola: ad un esame attento risulta che essa sia solo un'immagine scolpita su questo lato dell'edificio. Questa immagine rappresenta un grande ingresso triangolare fatto di legno e rinforzato da sbarre di metallo. Un anello scolpito al centro della porta rappresenta idealmente un appiglio da tirare per poterla aprire. Osservando con attenzione la parte esterna dell'anello stesso è possibile scorgere una scrittura sottilissima, una frase scritta in Celestiale.

La cosa più notevole dell'intera struttura sono però le sei statue situate a metà dell'edificio stesso. Esse rappresentano sei demoni, scolpiti con notevolissima maestria, tanto da farli sembrare quasi reali. Sono raffigurati nell'atto di lanciarsi con ferocia contro qualcosa o qualcuno. Sono dotati di corpi possenti, ali di pipistrello e un paio di grosse corna incurvate. Nonostante appaiano ad una prima analisi identici, essi si differenziano in realtà per alcuni piccoli particolari: il primo, quello che si trova sullo stesso lato della porta scolpita porta una piccola cintura in cui è legato un piccolo sacchetto; sotto di esso è scolpito il numero uno in stile romanico. Poi, in senso antiorario, il secondo ha solo quattro dita nella mano sinistra, il terzo ha un occhio chiuso, il quarto ha la schiena percorsa da una piccola fila di spine poste sulla colonna vertebrale, il quinto ha un paio di piccole corna supplementari ed il sesto è l'unico a cui è stata scolpita la lingua, che fuoriesce appena dalla bocca. Tutti i demoni sono numerati come il primo in senso antiorario. La cosa più incredibile è che queste sei statue sono collegate al tempio tramite il solo tallone del loro arto inferiore sinistro: viste le dimensioni ed il peso presumibile di esse (misurano circa sei metri di altezza) è difficile capire come esser possano rimanere nella posizione in cui si trovano senza l'ausilio della magia.

Il Tempio non ha altri segni distintivi particolari. I barboni preferiscono non accamparsi nella via che circonda il tempio: alcuni di loro dicono che spesso, appoggiando la testa ai muri del tempio, si senta uno strano rumore metallico che risuona continuo e che non permette di prendere sonno.

PENE+RARE ALL'IN+ERN+O DEL TEMPIO+O

La forma particolare e l'aspetto tetro del Tempio spingono la maggior parte delle persona a evitare di pensare di entrarvi. In realtà, penetrare all'interno della costruzione è molto più semplice di quanto si possa

pensare.

Le finestre, molto piccole, sono caratterizzate da grate che non permettono nemmeno alle creature più piccole di introdursi all'interno tramite esse.

Con un test di Osservare (CD 17) un personaggio può notare la scrittura presente sull'anello della porta. Se è capace di leggere il Celestiale scoprirà che la frase incisa recita quanto segue: "Donami i tuoi pensieri affinché io possa cingerli con la corona che meritano".

Molto semplicemente, basta infilare la testa del personaggio all'interno dell'anello di pietra e questo si ritroverà catapultato all'interno del Tempio stesso, istantaneamente. Da notare che la testa non deve essere protetta da elmi o altri indumenti. Le dimensioni del capo e il fatto che esso sia munito di corna o altre caratteristiche particolari non hanno importanza: l'anello di pietra pare capace di adattarsi alla forma di ogni cranio.

USCIRE DAL TEMPIO+O

Se i PG chiederanno apertamente di voler uscire dal Tempio, una misteriosa forza li porterà fuori magicamente.

LA STRU+TURA DEL TEMPIO+O

Il Tempio delle sei Guglie Nere è suddiviso in differenti piani, tra loro collegati in vario modo. Sebbene l'aspetto esteriore possa dare l'impressione che una lunga scala a chiocciola percorra l'intera struttura (vedi la descrizione esterna del tempio), i vari livelli sono in realtà collegati in modo differente e le minuscole finestre triangolari sono sistemate in modo da non essere funzionali per illuminare al meglio le varie stanze o permettere di guardare all'esterno con comodità.

IL PRIM+O PIANO+O

Appena catapultati all'interno, i Personaggi si ritrovano in una stanza di forma esagonale ornata con marmo rosso e blu dai colori intensissimi, colori che quasi disturbano gli occhi. Sei grandi colonne di forma cilindrica si innalzano dal pavimento fino al soffitto e sembrano reggere una volta in cui sono dipinte nuvole argentate che vorticano veloci e che colpiscono immediatamente la fantasia dei visitatori. In ogni muro è posto un quadro che ritrae i le sculture demoniache poste fuori dal tempio stesse. Con una prova di Osservare (CD 13) un





personaggio può notare che gli occhi dei demoni compiono repentini movimenti.

Al centro della stanza, su una piccola ara, è sistemato un globo che sembra fatto della stessa materia delle colonne, ma è trasparente ed all'interno è possibile intravedere una sorta di minuscolo umanoide che si contorce e che pare urlare dal dolore. La creatura è infatti avvolta da un fuoco bluastro che però non pare consumare la sua carne. Tutto attorno al globo è posta una pesante catena lucida, come se fossa stata posta da qualcuno per evitare che incauti visitatori si avvicinino troppo al globo stesso. Alla base dell'ara vi è una scritta in Celestiale che recita (per chi è capace di tradurla): "Grande è il dolore per coloro che per superficialità compiono scelte errate".

In fondo alla stanza è presente un piccolo tabernacolo, probabilmente in vetro, che custodisce un piatto di ceramica con alcuni monili posti su di esso (un anello, una catenina ed un ciondolo) dalle forme molto semplici e tutt'altro che elaborate. Chi cerca di rubare questi oggetti viene colpito dall'incantesimo Carne in pietra (come lanciato da uno stregone di 15° livello), che può essere rimosso tramite il controincantesimo corrispondente Pietra in carne. Il ciondolo assomiglia ad una goccia d'acqua, o di sangue. Davanti ad esso vi è una coppa fissata al tabernacolo stesso con una targhetta in oro di fronte ad essa che dice (sempre in celestiale): "Una offerta per poter entrare nel tempio". Nella coppa sono già presenti alcune monete (sette in tutto), alcune d'oro, altre d'argento, altre ancora di materiali difficili da determinare con precisione.

Per proseguire oltre ogni personaggio dovrà almeno gettare nella coppa una moneta (di qualsivoglia tipo o valore). Una volta gettato l'obolo, una piccola scala di marmo blu e rosso apparirà dal muro vicino al tabernacolo. La scala permetterà di passare solo alla persona che ha donato una moneta al Tempio, poi si richiuderà repentinamente. E' così possibile passare una volta sola, vale a dire una creatura per offerta. Chi tenta di gettarsi dietro a qualcuno che sta passando senza aver fatto offerte rimarrà letteralmente tagliato a metà dalla scala stessa.

IL SECONDO PIANO

Il secondo piano del Tempio consiste in una lugubre stanza costruita in marmo nero venato di grigio caratterizzata da una immensa polla di lava. Il calore emesso dalla lava è così intenso che chi si avvicina a meno di 1,5 m da essa subisce 1d6 ferite per ogni round che passa a tale distanza. Il materiale che riveste la stanza è così resistente da non subire alcun tipo di effetto dovuto

al calore della materia incandescente. La stanza non presenta alcun tipo di segno distintivo particolare, ma è dotata di due particolarità. La prima è che in questo luogo ogni magia ed effetto magico è annullato. Anche lo psionismo non funziona qui. I maghi, gli stregoni, i chierici e gli psion avvertono tale particolarità e sentono un debole mal di testa. E' importante sottolineare che anche le pozioni, le armi e le armature magiche qui perdono ogni loro caratteristica e diventano oggetti comuni. La seconda particolarità è che questo luogo presenta un tipo di gravità soggettiva: ogni personaggio può infatti decidere quale come si comporta la gravità, esattamente come succede, ad esempio, nel piano del Limbo.

Con un testo di Osservare riuscito (CD 20) è possibile notare che il terreno brulica letteralmente di strane creature minuscole in continuo movimento. Avvicinando l'occhio al terreno si nota il loro movimento, ma è necessario possedere uno strumento che possa in qualche modo fungere da lente di ingrandimento per poter vedere che in realtà queste creature sono dei minuscoli demonietti, simili a dei Uridezu, chiamati Bazbirudu e che paiono davvero indaffarati a portare e trasportare pietre. Se i pg hanno la possibilità di miniaturizzarsi (tramite un qualche tipo di incantesimo) oppure di potenziare i loro sensi, sarà possibile parlare con queste curiose creature. Da essi sapranno che sono Bazbirudu, che abitano nella Gehenna (a loro avviso, per lo meno) e che una divinità di nome Bahamuth ha ordinato loro di costruire una strada lastricata che copra tutto il loro piano. Se interrogati sul Tempio essi dimostreranno di non saperne nulla...

Bazbirudu (Tanar'ri)

Esterno Piccolissimo (Caotico Malvagio)

Dadi Vita: 1d2 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m.

CA: 20 (Piccolissimo +8, Des +2)

Attacchi: 2 artigli +2

Danni: Artigli 1d2

Faccia/Portata: -

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: Scurovisione 36 m., immunità al fuoco.

Tiri Salvezza: Temp +0; Rifl +4; Vol +0

Caratteristiche: For 2; Des 15; Cos 0; Int 8; Sag 6; Car 6.

Abilità: Artigianato (pietra) +4.

Talenti: Sensi acuti.

Clima/Terreno: Qualunque sotterraneo

Organizzazione: Solitario, Squadra (11-20)

Grado di Sfida:

Tesoro: Nessuno

Avanzamenti: -





Se i PG non si accorgono della presenza dei Bazbirudu vi cammineranno sopra, uccidendone a migliaia. L'uscita della stanza è dall'altra parte del lago di lava. Si tratta di una cavità simile all'entrata di una caverna, ma con una scalinata che procede verso l'alto. Attorno ad essa, l'aspetto roccioso del secondo piano lascia spazio a mura e costruzioni di pietra del tutto simili a quelle presenti nel primo piano. Per poter proseguire e giungere al terzo piano è necessario modificare in modo conveniente la gravità, superando così la pericolosa polla di lava.

I PG dotati di Sensi Acuti con un test su Ascoltare (CD 14) avranno l'impressione di essere seguiti da qualcosa che si trascina sul terreno, ma non saranno in grado di individuare nulla.

IL TERZO PIANO

Sorprendentemente, i PG si ritroveranno nel bel mezzo di un mercato. Esso si presenterà come una porzione di spazio aperto delimitato dalle mura del Tempio, ma non sarà possibile capire dove ci trova esattamente. Gli esseri che rendono vivo e brulicante il mercato sono esterni di vari tipo, che parlano, camminano, comprano e vendono mercanzie di vario genere. Mediamente sono presenti nello spazio della stanza una quarantina di persone. Tutto quanto è incorporeo per i PG. Non potranno interagire con le persone che vedono, e che tra l'altro quando escono dalla porzione che comprende in Tempio svaniscono tranquillamente oltre le mura. In effetti le uniche creature che rimangono più o meno sempre presenti nella stanza sono i mercanti che gestiscono le bancarelle straripanti di mercanzia planare. La zona sembra a prima vista senza uscita. In realtà un mercante, dietro ad un banchetto che vende spezie di vario genere, osserva con molta attenzione (ma senza dare troppo dell'occhio) i PG. Questi su un test su Osservare (CD 20) potranno accorgersene e cercare di interagire con lui. Se non si accorgono di lui i personaggi hanno bisogno di un qualunque incantesimo di teletrasporto (oppure Desiderio) per uscire dalla stanza (o chiederlo apertamente, come spiegato in precedenza). Se i PG sono allo stremo delle forze e non chiedono di uscire, "qualcuno" li teletrasporterà fuori dal Tempio, in un luogo relativamente tranquillo.

Il mercante con cui possono parlare si chiama Jeres e sembra un normale umano planare. In realtà si tratta di un Viandante Planare (STR12/VPL 5) a cui "qualcuno" ha dato l'onore e l'onere di sorvegliare l'ultima stanza del tempio, il vero cuore della struttura. Vestito con un'elegante tunica rossa ricca di intricati disegni, Jeres parla in modo gentile e pacato, presentando la sua mercanzia (vedi riquadro) e facendo discretamente

Le spezie di Jeres

Jeres vende diverse spezie, dalla provenienza più disparata. Molte servono semplicemente a rendere più saporiti cibi e bevande (il costo è variabile, da poche monete di rame fino ad centinaia di monete d'oro) mentre altre hanno proprietà magiche. Tra queste vi sono la Polvere di Rachel, l'Iride e la Noce Thus.

Polvere di Rachel

La Polvere di Rachel si presenta come una finissima polverina dal colore giallo intenso. Si estrae da un profumato fiore che nasce spontaneamente in alcune regioni del piano di Ysgard. Si dice che questa spezia sia capace di far innamorare le persone.

Tipo: Ingerito (CD 8)

Effetto iniziale: nessun effetto particolare.

Effetto secondario: circa mezz'ora dopo l'ingerimento, chi l'ha assunta si sente sempre più felice e raggianti. Inoltre, comincia a provare un crescente interesse, fisico ed emotivo, verso una creatura della stessa razza ma di sesso opposto al suo che abbia passato più tempo con essa da quando la spezia è stata ingerita. Tutti i tiri salvezza effettuati contro quella creatura subiscono un malus di -5 (fino ad un minimo di 1) per tempo di 6 ore.

Effetti collaterali: nessuno.

Overdose: non possibile.

Assuefazione: non possibile.

Costo: 35 mo./dose.

Iride

L'Iride è una grossolana polvere bluastra, facilmente solubile. Ha effetto solo se disciolta nell'acqua.

Tipo: Ingerito (CD 4)

Effetto iniziale: in acqua, l'Iride crea un gradevole effetto effervescente che aiuta la digestione(!).

Effetto secondario: dopo 15 minuti l'Iride provoca una profonda sonnolenza in chi l'ha assunta. Chi non supera un test sulla Tempra (CD 11) si addormenta e dorme un profondo e tranquillo sonno di un paio d'ore.

Costo: 17 mo./dose.

Noce di Thus

La noce di Thus è simile nell'aspetto ad una piccola noce moscata di colore verdastro. Può essere grattata per insaporire cibi di vario genere.

Tipo: Ingerito (CD 4)

Effetto iniziale: nessuno

Effetto secondario: dopo mezz'ora dall'ingerimento, il soggetto che ha fatto uso della noce di Thus guadagna una resistenza naturale agli incantesimi pari a 9 e tutti gli incantesimi da lui lanciati hanno una CD aumentata di 2 nei confronti di coloro che cercano di resistere ad essi.

Costo: 60 mo./dose.

domande ai suoi interlocutori riguardo i motivi per i quali hanno deciso di penetrare nel tempio. Jeres permetterà ai PG di accedere alla stanza finale solo se essi lo convinceranno di dover compiere qualche buona azione (essi posso tentare di mentire, ma Jeres è molto furbo...).





Se Jeres non sarà convinto della buona fede dei PG li trasferirà magicamente da qualche parte nelle Terre Esterne e se sarà attaccato si difenderà e cercherà di dileguarsi non appena possibile.

Se i personaggi riusciranno a convincere il Viandante Planare egli aprirà magicamente un varco verso l'ultimo piano del tempio, avvertendo i suoi interlocutori che dove andranno risiede "sapere, potenza, profonda tristezza..."

Jeres ama vivere ed esplorare Sigil e può essere incontrato talvolta anche al di fuori del Tempio, anche se non appena qualcuno vi penetra egli torna immediatamente nel terzo piano del Tempio.

Jeres

Umano planare Stregone 12/Viandante Planare 5

Neutrale buono

Dadi Vita: 17d4+17 (51 pf)

Iniziativa: +6 (+14)

Velocità: 9 m.

CA: 18

Attacchi: Staffa d'Argento +9/+4 (vedi Proprietà per le caratteristiche speciali)

Danni: 1d8+3 x2

Faccia/Portata: 1,5 m. per 1,5/1,5 m.

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: Scurovisione 36 m., Spostamento Planare 1/giorno; Analizzare portale; Sopravvivenza planare, Stabilità plasmabile; Conferire sopravvivenza planare.

Tiri Salvezza: Temp +10; Rifl +8; Vol +11.

Caratteristiche: For 10; Des 14; Cos 13; Int 16; Sag 19; Car 20.

Abilità: Concentrazione +18; Conoscenze (arcano) +20; Conoscenze (dei Piani) +21; Sapienza magica +17.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (Abiurazione); Incantesimi Inarrestabili Superiore; Incantesimi Inarrestabili; Iniziativa migliorata; Vocazione magica; Scrivere pergamene; Mescere pozione; Incantesimi rapidi, Incantesimi Potenziati.

Grado di Sfida: 17

Proprietà Pugnale, Corpetto di pelle Ysgardiano (+3 CA), Anello della protezione, 4 pozioni di cura, Pozione di furtività; Staffa d'Argento +2 1d8+3 x2 (RI +4, +1 a Concentrazione); bacchetta delle palle di fuoco, biglie, di forza, Mantello del Carisma +2; bacchetta dei dardi incantati, bracciali dell'armatura +2.

IL QUAR+⊕ PIAN⊕

La penultima stanza del Tempio presenta una forma perfettamente circolare. Ha un aspetto spoglio e marziale:

le pareti sono di nuda pietra, arricchite solo da qualche sporadica finestrella triangolare che lascia intravedere l'esterno. Da esse spuntano grosse colonne di marmo rosa e blu. Al centro della ambiente, sul pavimento, è stilizzato l'intero multiverso, un'immagine che pare stata scolpita nel terreno poi colorata con una vernice rossastra. Ogni piano di esistenza è colorato di un colore diverso, e corrisponde al colore delle pozze presenti sul piano astrale che portano effettivamente a quel piano (vedi il "Manuale dei piani", pag. 48). A nord della camera sta una statua di un deva in meditazione, del tutto simile a quella presente sulla sommità esterna dell'edificio, ma con una particolarità: la sua testa, immobile, fluttua ad alcuni centimetri dal resto del corpo. I PG percepiranno facilmente una leggera brezza fresca proveniente da chissà dove e che spira verso la statua stessa.

La stanza è inoltre caratterizzata da quattro porte a forma di volta, che conducono a quattro brevi scalinate che sbucano in quattro stanze di forma quadrata. Le stanze sono situate a nord-est, nord-ovest, sud-est e sud-ovest rispetto al centro del piano. Data la forma esterna e le dimensioni del tempio, è difficile dire come esse possano trovarsi lì. In ogni stanza è presente uno strano marchingegno (identico per ogni alloggio) che pare essere fatto di giada. Ogni marchingegno è costituito da un corpo centrale di forma cubica da cui spuntano diverse ruote dentate. Di particolare interesse è un globo lucido, collegato al corpo centrale tramite un tubo mobile, rivolto verso il centro del piano.

Il Deva di pietra. I PG possono cercare di fare delle domande al Deva di pietra. Esso magicamente risponderà, ma con brevi frasi. Inoltre, ogni frase pronunciata sarà espressa utilizzando quattro tipi di lingua differenti, vale a dire: il primo quarto di frase sarà pronunciato in un certo idioma, il secondo quarto con un altro idioma e così via. Il Deva parla l'Abissale, il Comune, il Celestiale ed il Draconico. E' importante notare che il Deva utilizza le lingue in rotazione: in questo modo, porgendo la stessa domanda ad esso 4 volte sarà possibile ricostruire l'esatto significato di essa componendo la frase con i differenti quarti pronunciati in una lingua comprensibile. Ad esempio: la frase "Io sono un Deva" sarà pronunciata per la prima volta così: "Io" [in Comune], "sono" [in Celestiale], "un" [in Abissale] e "Deva" [in Draconico]. La seconda volta sarà "Io" [in Draconico], "sono" [in Comune], "un" [in Celestiale] e "Deva" [in Abissale] e così via. Con un po' di pazienza e comprendendo ciò sarà possibile interpretare le parole del guardiano di pietra.

I marchingegni. I PG, se proveranno a toccare la raffigurazione schematica di un piano con la mano (disegnata sul pavimento della stanza centrale) noteranno che essa continuerà ad emanare per qualche minuto un





debole bagliore dello stesso colore del disegno. Toccando un globo con la mano luminescente esso si illuminerà del medesimo colore. Ripetendo l'operazione per ogni marchingegno al centro del quarto piano si aprirà un portale che condurrà direttamente al piano corrispondente! Se invece si utilizzano colori diversi per ogni macchinario si riuscirà comunque ad aprire un portale, ma esso condurrà verso un piano casuale (a caso tra quelli corrispondenti a colori utilizzati per illuminare i globi). Il funzionamento dei macchinari è inoltre spiegato in un manoscritto presente nell'ultimo piano del Tempio, più esattamente nella biblioteca (vedi la descrizione del Quinto Piano per ulteriori dettagli).

Per accedere al quinto piano è necessario porsi al centro della stanza centrale e pronunciare le seguenti parole "Io chiedo a te, Morogon, di poter avere un assaggio della tua infinita saggezza!". Detto questo i PG saranno teletrasportati direttamente al quinto piano. Sarà il Deva di pietra a suggerire questo ai PG, se capiranno come farselo dire.

IL QUINTO PIANO

Se i PG pronunciano le parole giuste saranno teletrasportati al centro del quinto piano. La stanza, di forma circolare, non ha muri veri e propri: le pareti sembrano fatte di liquido nero che ribolle continuamente. Il pavimento, di marmo rosso e blu, è finemente decorato con arabeschi di colore dorato. A nord dell'ambiente sta un grande scranno di legno nero su cui è adagiato un vecchio dalla pelle scura, con una lunghissima chioma bianca e una curata barba del medesimo colore. Indossa una semplice tunica color verde ed impugna un breve bastone di mogano percorso da strane rune verdi. Quello che comunque colpirà immediatamente i PG saranno i sei enormi demoni, del tutto simili alle statue presenti fuori dal tempio, che sbraitano e si dimenano verso i PG stessi. Fortunatamente essi sono legati allo stano muro liquido tramite una possente catena che li stringe attorno al collo taurino. Sono disposti in modo simmetrico e circondano così il gruppo di avventurieri che ha osato spingersi fin qui...

Il vecchio sullo scranno pare essere assopito. Respira lentamente, e sul viso ha una espressione serena. Dagli occhi, seppur chiusi, promana una leggera luce verdastra.

Altro particolare degno di nota è un grande balcone che si trova in posizione opposta al vecchio che dorme. Da esso è possibile godere di una vista unica: una immensa vallata ricoperta di vegetazione blu, con un cielo rossastro in perpetuo movimento. Alcuni strani draghi svolazzano placidi nel cielo, ed è anche possibile scorgere qualche piccola abitazione di forma allungata, simile al

gambo di un fungo.

Tra i demoni che urlano e sbraitano vi sono delle volte che portano a piccoli alloggi che sono un laboratorio alchemico, un osservatorio planare, una piccola biblioteca ed una minuscola cappella dedicata a qualche dio sconosciuto. Per raggiungere gli alloggi è necessario uccidere i demoni (ogni porta è protetta di fatto da due demoni. I demoni hanno il profilo di e le caratteristiche di un Drago nero anziano) oppure interagire con il vecchio posto sullo scranno.

Interagire con il vecchio: in realtà, il vecchio dormiente non è una creatura organica, ma un costruito. E' un essere enigmatico, che parla spesso tramite frasi ambigue ed oscure. Non appena gli si rivolge la parola, il vecchio aprirà gli occhi, fissando con uno sguardo vacuo i PG. "Benvenuti, viandanti. Benvenuti nella casa di Morogon, l'eroe solo, il semidio bandito. Egli non esiste più ora. Questa è la sua ultima dimora, tutto ciò che resta dei lui. Dopo la sua morte, mi è stato assegnato il compito di proteggerla e di mettere al servizio dei meritevoli le meraviglie che contiene. Solo dimostrando arguzia e buon cuore chi è giunto fino qui potrà avere accesso alle possibilità che questo luogo offre".

I PG possono fare domande al vecchio, ma egli si lascerà scappare solo frasi spesso incomprensibili. Solo se essi faranno domande su cosa si trova nelle stanze adiacenti o su come si possa accedere ad esse egli sarà più comprensibile. Se i PG comprenderanno le richieste del vecchio e faranno ciò che egli chiede loro/rispondono in modo corretto i demoni che proteggono la porta corrispondente all'indovinello risolto posto dal costruito.

Se i PG chiedono del laboratorio alchemico il vecchio dirà "Il sogno antico di trasformare ciò che è senza valore in qualcosa di prezioso è stato cullato da migliaia di anime. Ma di, per chi desidera il bene, in cosa deve tramutare il desiderio?". Tramutare il desiderio in volontà, o in azione. Con questa risposta i PG potranno accedere al laboratorio alchemico.

Se i PG chiedono dell'osservatorio planare il vecchio dirà "E' guardando troppo lontano che si perde di vista la terra sotto i nostri piedi. Di, dunque, per non compiere siffatto errore, che deve fare il giusto per avere dell'insieme la giusta visione, morale oltre che fisica?" La risposta giusta è elevarsi, così si potrà vedere l'intero senza perdere di vista ciò che è sotto di noi come ciò che è all'orizzonte. Con la giusta risposta i PG guadagneranno l'accesso all'osservatorio planare.

Se i PG chiedono della biblioteca il vecchio parlerà così "Studiare senza riflettere è inutile. Riflettere senza istruirsi è pericoloso. Dimostrami che sai riflettere...". Un PG deve dichiarare di mettersi a riflettere intensamente su una cosa. Superando un test su Concentrazione con CD 24 i PG avranno accesso alla biblioteca.





Se infine i PG domandano della cappella il vecchio dirà "Come ogni antico dio Morogon apprezzava offerte generose e preziose offrimi la cosa più cara che hai ed potrai pregarlo". Se un PG cede volontariamente un oggetto a lui prezioso (la sua arma preferita, ad esempio: il DM giudichi il valore dell'offerta) ponendolo dinnanzi al vecchio, esso sparirà e la cappella sarà accessibile ai PG.

Il laboratorio alchemico: Il piccolo laboratorio è un paradiso per chi abbia dimestichezza con l'alchimia. Qui è possibile compiere qualsiasi tipo di esperimento e lavorazione, essendo presente ogni tipo di ingrediente e di reagente desiderabile. I PG possono lavorare qui per 1d4+3 giorni, poi saranno teletrasportati fuori dal castello. Se cercano di rubare qualcosa un campo di energia non li lascerà uscire fino a che non avranno restituito il mal tolto.

L'Osservatorio planare: con un test su Conoscenze (dei piani, CD 18), un PG può utilizzare l'osservatorio e scrutare cosa succede nei vari piani per 1d20+15 minuti. Dopo tale periodo l'osservatorio cessa di funzionare e non sarà possibile osservare il medesimo piano per 1d6+2 giorni.

La biblioteca: sono presenti libri e trattati su ogni piano e sulle caratteristiche salienti di esso, i suoi abitanti e le sue particolarità. Con un test su Cercare (CD16) sarà possibile reperire informazioni sui vari piani. E' in oltre presente un trattato sul funzionamento del teletrasporto del quarto piano, che deve essere comunque trovato in mezzo agli altri scritti (Cercare, CD 16).

La cappella: una piccola cappella dedicata a Morogon, il dio amante dei viaggi planari. Una targhetta sotto una piccola statua che lo raffigura recita in Celestiale: "Chi mi ha donato qualcosa e mi ricorderà nelle sue preghiere sarà degnamente ricompensato". Dopo il sacrificio di un oggetto, il PG che ha ceduto tale bene pregandolo guadagnerà il potere di utilizzare una sola volta l'incantesimo "Desiderio Limitato".

IL GUARDIANO ⊕ DEL TEMPIO ⊕

In realtà, il vero guardiano del tempio non è il vecchio dell'ultimo piano, ma un Deva chiamato Toss. Egli osserverà sempre i PG durante il loro peregrinare nella costruzione, ma non si mostrerà mai. Interverrà solo nei seguenti casi: 1) se i PG cercano di danneggiare qualche struttura del tempio; 2) se i PG chiedono di uscire (trasportandoli fuori) 3) se attaccano il costruito dell'ultimo piano.

Toss semplicemente entrerà in azione scagliando i suoi

poteri sui PG allontanandoli dal Tempio se necessario. Per le statistiche di Toss si veda il Manuale dei mostri.

SPUNTI PER AVVENTURE

Un potente stregone osservatore dei piani ha il disperato bisogno di sapere che sta succedendo nel cuore del Caos Mutevole del limbo per compiere alcune importanti ricerche. Sapendo che nel Tempio vi può essere qualcosa capace di aiutarlo nella sua ricerca (l'Osservatorio planare) assolda i PG affinché penetrino nel tempio e trovino un modo per aiutarlo.

I PG potrebbero dover giungere in un determinato luogo di un certo piano. In qualche modo vengono a sapere che all'interno del tempio esiste un congegno capace di spedirli esattamente dove desiderano (nel quarto piano).

I PG devono compiere una missione disperata. Per avere successo devono aver accesso ad un potente incantesimo, come Desiderio limitato. Nel Tempio esiste questa possibilità...

I PG hanno l'incarico di mettersi in comunicazione con una creatura che si dice protegga il misterioso Tempio delle Sei Guglie Nere. Essi devono trovare il modo di entrare nel Tempio e comunicare con Toss...



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

