

# MODULO BM<sub>5</sub>

## L'ISOLA DELLE SIRENIDI

di Mauro Ferrarini

Modulo per Personaggi dall' 8° al 12° Livello



\* Questo modulo è costituito da un libretto descrittivo e dalle mappe tratte dal sito [dysonlogos.blog](http://dysonlogos.blog). Il modulo è stato progettato per i Dungeon Master, in modo che possano iniziare a giocare da subito e con un minimo di preparazione.

Contiene numerosi elementi per aiutare i giocatori e i Dungeon Master: letture, informazioni sulla storia e sul contesto e luoghi interessanti da esplorare e con cui i personaggi dei giocatori potranno interagire per alcune sessioni di gioco.

# DUNGEONS & DRAGONS®

## Modulo BM<sub>7</sub>

### L'Isola delle Sirenidi

---

#### INTRODUZIONE

Benvenuti nella terra dell'immaginazione. State per iniziare un viaggio in mondi dove magia e creature mostruose sono cose di tutti i giorni, dove bene e male, legge e caos sono eternamente in lotta, dove avventura ed eroismo sono il pane quotidiano di chiunque voglia cercare la propria fortuna in imprese fuori dal comune. Siamo nel regno di **DUNGEONS & DRAGONS®**.

Se intendete giocare con questo modulo e godere del piacere dell'avventura, **smettete di leggere qui**. Le informazioni contenute nel resto del modulo sono indirizzate al vostro Dungeon Master (DM), in modo che lui (o lei) sappia guidare voi e i vostri compagni in una avventura ricca di tensione. Sapere troppo sul contenuto del modulo eliminerebbe ogni sorpresa togliendovi il gusto del gioco. E voi, DM, se credete che copia del modulo sia accessibile ai vostri giocatori, potete cercare di modificare le aree di incontro sull'isola o quelle nelle diverse locazioni sotterranee presentate nel modulo. Se lo farete, potrete essere sicuri di riuscire a procurare delle sorprese anche a quei giocatori che abbiano familiarità con i contenuti del modulo.

Tu non stai facendo il tuo ingresso in questo mondo nel solito modo, ti stai preparando a diventare un Dungeon Master! Incontrerai certamente guerrieri intrepidi, maghi potenti, astuti ladri e coraggiosi sacerdoti che sapranno lasciare il loro segno nelle terre incantate di **DUNGEONS & DRAGONS**. Tu, tuttavia sei anche al di sopra del più grande di loro, perché come DM stai per diventare l'Ordinatore del Cosmo; toccherà infatti a te dare forma e contenuto all'intero Universo. Il tuo soffio accenderà la vita nel silenzio eterno dando significato e uno scopo a ogni azione che verrà. Gli altri componenti del tuo gruppo assumeranno il ruolo di individui determinati e li impersoneranno, ma potranno agire solo nei limiti da te stabiliti.

È compito tuo quindi creare un appassionante reame magico ricco di pericolo e di mistero, fonte di innumerevoli sfide. Ma sebbene il tuo ruolo sia il più importante, è anche il più impegnativo. Ora devi prepararti ad essere tutti e ognuno. Qualsiasi cosa per chiunque.

#### Note per il Dungeon Master

Questo modulo è stato progettato per consentire a 3-5 personaggi di livello compreso tra l'8° e il 12° di esplorare un'isola misteriosa, sperduta nel Mare del Terrore, sede di una antica Scuola di Magia dell'Impero di Nithia, dove si consumò un'immane tragedia.

Al termine dell'avventura i personaggi dei giocatori avranno ottenuto uno o, addirittura, due livelli di esperienza.

**Nota:** per comodità del Dungeon Master, quando viene descritto nel testo, un mostro o un personaggio non giocante (PNG) le sue caratteristiche verranno elencate nel seguente ordine:

Nome [Classe di armatura, Classe, Livello o Dadi vita, Punti ferita, Numero di attacchi (per round), Danni inferti (per ogni attacco), Movimento (per round), Tiro salvezza (Classe e livelli); Morale; Allineamento; Valore in Punti Esperienza]

Verranno usate le seguenti sigle:

Classe di armatura = **CA**; Classe dei personaggi: Chierico = **C**; Guerrieri = **G**; Mago = **M**; Ladro = **L**; Nano = **N**; Elfo = **E**; Paladino = **Pal**; Uomo comune = **UC**; Halfling = **H**; Livello = **LVL**; Dadi vita = **DV**; Punti ferita = **pf**; Allineamento morale = **AL**; Numero di attacchi = **AT**; Ferite o danni = **F**; Movimento = **MV**; Tiro salvezza = **TS**; Morale = **ML**; Punto Esperienza = **PX**.

#### Sinossi

Un'isola tropicale, non segnata su alcuna mappa di navigazione, emerge sperduta dal Mare del Terrore. Un'antica mappa conduce gli avventurieri fino alle spiagge dell'isola misteriosa, al cui interno, tra rovine dimenticate e un'impenetrabile giungla, si trova un'antica Scuola di Magia risalente all'arcano e sinistro Impero di Nithia. I magiani del fuoco che lì vivevano sono tutti morti, tranne il folle arcimago Aratap. Fu costui il responsabile della distruzione della scuola. Le ricerche esoteriche di Aratap lo condussero alla pazzia, quando, interpretando alcuni segni delle stelle, pensando di aprire un varco con il Piano dell'Elemento Fuoco, riuscì invece a spalancare una porta (l'Esaportale, *n.d.r.*) tra il Mondo Conosciuto e la Dimensione dell'Incubo. La semplice visione di quel luogo di pazzia e caos ruppe l'equilibrio mentale del magus. In una notte di orrore evocò sinistre presenze nell'edificio, che uccisero o tramutarono in mostri aberranti gli sfortunati studenti e i colleghi di Aratap.

L'alienista stesso, aiutato da alcuni dei suoi corrotti discepoli, si sottopose a una orripilante trasformazione e diventò un lich. Tra le sale in rovina della Scuola di Magia egli attende in silenzio, perso in sogni infranti di follia e morte.

Altre presenze maligne e totalmente pazze giacciono nel buio, tenute a bada solo dai potenti glifi di interdizione che gli altri magiani di Nithia lanciarono sulla struttura, prima di essere trascinati urlanti nelle profondità della Dimensione dell'Incubo da entità aliene.

Oggi l'isola è abitata da una famiglia di sirenidi malvagie e da una tribù di phanaton che odiano e temono le donne fatate. Costoro,

guidate da una regina bella e dal cuore nero, attraggono sugli scogli, che circondano l'isola, le navi di passaggio, deprestandone le ricchezze trasportate nelle stive e utilizzando come schiavi fino alla morte i marinai scampati al naufragio.

Il motivo per cui i PG giungono all'Isola delle Sirenidi è lasciato alla fantasia del DM. Potrebbero avere seguito le annotazioni di una misteriosa mappa trafugata dalla camera del tesoro di un rajah sindhi, oppure, mentre sono imbarcati su un vascello diretto a sud, essere vittima di una tempesta durante la

quale le scorte d'acqua vengono danneggiate. Dopo la bufera la nave richiede riparazioni urgenti e occorre ripristinare la provvista di acqua dolce per proseguire il viaggio: a questo punto la vedetta sulla coffa avvista l'isola coperta di lussureggiante vegetazione tropicale e avvolta dalla nebbia ...

Quale che sia il motivo per il quale gli avventurieri giungono all'isola, non appena arrivano in vista delle sue coste misteriose, il DM può leggere il testo indicato nel paragrafo sottostante "Introduzione per i giocatori".

### Introduzione per i giocatori

Appare all'improvviso, come un fantasma tra le onde del Mare del Terrore. All'orizzonte i profili irregolari di una grossa isola incombono davanti alla nave, mentre uno stormo di uccelli marini accoglie i marinai con stridii così acuti da spaccare i timpani. L'isola è grande, eppure non appare sulle mappe nautiche presenti sul vascello. Un'enorme montagna, forse di origine vulcanica, rappresenta il corpo principale dell'isola, coperta interamente da una fitta giungla nera, satura di umidità soffocante. Una nebbia pesante grava sulla cima degli alberi, ma non nasconde le insidiose scogliere affioranti che circondano la costa e le spiagge deserte di sabbia scura.

Ben presto risulta chiaro che l'unico approdo sicuro per la nave dove si trovano i PG è una cala poco distante dove è visibile il relitto di un altro vascello meno fortunato: il *Chimaera*.

### Il relitto del *Chimaera*

L'equipaggio di una galeotta di Minrothad, il *Chimaera*, è caduto vittima della mortale fascinazione del canto delle sirenidi dell'isola e il relitto fracassato è la terribile testimonianza della malvagità di queste creature marine.

Le sirenidi hanno preso prigioniero e charmizzato il capitano della nave, un nobile minrothaddan di nome Florian van Zuylen.

La nave trasportava un trio di barbarici uomini lucertola, destinati alle arene delle Hinterlands thyatiane.

Le creature, sopravvissute al disastro, sono state affascinate dalle sirenidi e ora fungono da guardiani del covo delle fate marine.

L'intera prua della nave è sfondata, ma è ancora visibile sulla fiancata il nome del vascello: "Chimaera". Le vele sono distrutte e l'intero sartame è infradiciato e putrido. È difficile stabilire da quanto tempo si trovi qui il relitto, ma dalla carcassa della nave promana un disgustoso odore di alghe marce, limo e materiale decomposto.

**L'interno della *Chimaera*.** Chi cerca di entrare nel vascello dallo squarcio a prua oppure dal ponte deve superare un tiro salvezza contro il veleno per non essere sopraffatto dal puzzo di morte. Chi fallisce il tiro salvezza rimane infermo per tutto il tempo in cui rimane all'interno del vascello (penalità -1 a tutti i tiri per colpire, ai danni delle armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica).

L'interno del relitto della *Chimaera* è buio e il fetore, se possibile, ancora più intenso. Le sirenidi hanno già trasportato nel loro covo la maggior parte del carico e quasi tutto il resto è stato devastato.

**Cannibali acquatici.** I sette membri dell'equipaggio sono morti nel naufragio (tranne il comandante Florian e gli uomini lucertola, che sono stati affascinati dalle malie delle sirenidi). I corpi lasciati a imputridire nell'acqua hanno attirato una banda di **13 ghouls marini**, noti anche con il nome di lacedon (CA 6, DV 2\*, pf 13 x2, 12, 11 x2, 10 x2, 9, 6, 5 x2, 4 x2, MV 9 (27) metri,

nuotando 12 (36) metri, AT 2 artigli e morso, F 1-3/1-3/1-3 +paralisi, TS G2, ML 9 (11 finché il lacedon anziano è con loro), AL C, PX 25 ciascuno). I lacedon appaiono come orribili figure umane emaciate e grinzose a causa del continuo contatto con l'acqua di mare. La loro pelle va dal grigio all'azzurro fetido. I visi di questi cannibali marini sono allungati e contorti da una fame inestinguibile di carne umana. Lunghie zanne e artigli grondanti acqua sono le loro armi. La maggior parte della torma è composta da creature nude, ma alcuni di loro indossano degli stracci fradici o dei semplici perizomi, ma tutti sono coperti da alghe marce e putridume degli abissi marini.

La banda di ghouls marini è guidata da un lacedon antico (*elder ghoul*) dalla pelle grinzosa e pallida come la carne di un pesce morto. Il **lacedon antico** (CA 5, DV 5\*\*, pf 22, MV 9 (27) metri, nuotando 12 (36) metri, AT 2 artigli e morso, F 1d4/1d4/1d6 +paralisi, TS G4, ML 11, AL C, PX 175). Quando subisce il primo attacco, l'antico ghoul acquatico emette una sinistra fosforescenza verdastra dal capo, che si espande di 1,5 metri a round fino a un massimo 6,5 metri; chiunque si trovi all'interno dell'area illuminata dalla luce verde deve superare un tiro salvezza contro incantesimi o subire un malus -2 ai tiri per colpire e per infliggere ferite.

**NB.** Il malus creato dalla fosforescenza verdastra del lacedon antico si *somma* a quello eventualmente già in atto a causa del fetore che grava nel ventre della *Chimaera*.

**Il tesoro dei lacedon.** Se i lacedon vengono sconfitti e i loro corpi perquisiti, i PG potranno trovare alcuni oggetti preziosi che i non morti indossavano al momento della loro trasformazione o che hanno rubato ai cadaveri dei marinai di cui si sono cibati. Complessivamente i tesori dei ghouls marini sono costituiti da un bracciale metallico con 4 ematiti incastonate (100 mo) e un paio di anelli d'argento (3 mo ciascuno). Il lacedon antico indossa un collare di electrum con sopra inciso il simbolo di Protius il Padre delle Acque (un tridente) del valore di 250 monete d'oro.

**Esplorare il relitto.** Perquisendo il relitto della *Chimaera*, gli avventurieri possono

trovare la gabbia che teneva prigionieri gli uomini lucertola. Il lucchetto è stato sciolto con un sortilegio della strega sirenide che ha condotto la razzia alla nave.

Negli alloggi del capitano Florian una perquisizione accurata consentirà di trovare il diario di bordo della galeotta. La maggior parte delle pagine è stata irrimediabilmente rovinata dall'acqua marina, ma una lettura delle pagine ancora integre consentirà di scoprire che la nave, battente bandiera minrothaddan, era diretta a Rupe Corvina dopo una spedizione nella lontana penisola di Thanegioth. Il capitano, Florian, doveva recapitare a uno dei tanti patrizi della capitale delle Hinterlands thyatiane un trio di uomini lucertola per i giochi nell'arena.

Le registrazioni del diario di bordo accennano anche ad altri merci pregiate destinate alle ville dei nobili thyatiani. L'ultima annotazione del diario risale a circa un mese fa.

Nella stiva del relitto, sotto uno strato di fango, si trova un grosso forziere coperto di alghe che le sirenidi non hanno portato via. Per trovarlo è necessario effettuare una prova per cercare porte segrete. Il forziere è chiuso a chiave e contiene tre pezzi di tessuto marcito e un lungo astuccio di cuoio contenente un paio di zanne di elefante (300 monete ciascuna).

In un angolo della stiva si trova una grossa anfora per vino in terracotta. Ai piedi dell'anfora, alta circa un metro e mezzo, sono sparse una dozzina di vecchie monete di rame. Aprendo il coperchio della giara, si scoprono migliaia di monete di rame di conii diversi, provenienti da decine di paesi e reami del Brun. Chi avesse la voglia di controllare il contenuto della giara scoprirebbe che, mescolate alle monete di rame (8.400), si trovano anche dei pezzi d'argento (70 ma) e un piccolo orecchino in malachite del valore di 10 monete d'oro.

### Sulla spiaggia

Le sirenidi che abitano sull'isola hanno affascinato alcuni granchi giganti, che riposano sotto le sabbie della spiaggia.

Questi enormi crostacei rivestono il ruolo di "cani da guardia" per le donne fatate. Inoltre, una delle sirenidi è sempre di vedetta, nascosta tra la vegetazione, a sorvegliare la spiaggia. La corazza dei granchi è di un colore grigio verde con grosse chele capaci di stritolare l'acciaio. Emanano un forte odore di alghe e di mare che si spande attorno a loro.

In totale ci sono **6 granchi giganti** (CA 2, DV 3, pf 15 ciascuno, MV 6 (18) metri, AT 2 chele, F 2d6/2d6, TS G2, ML speciale o 7, AL N, PX 35 ciascuno) con un diametro di circa 2,5 metri, ma tra le rocce a poche decine di metri dalla spiaggia si trova in agguato un esemplare grande il doppio (pf 30) che combatte come un mostro da 6 DV e infligge 3d6 danni con le chele.

Finché la strega sirenide è viva e rimane sulla spiaggia, i granchi sono costretti a combattere fino alla morte. Se la fata dovesse fuggire, il morale di questi animali giganti crollerebbe a 7.

Quando i PG si avvicinano alla vegetazione tropicale, la sirenide, nascosta tra le fronde e celata agli sguardi da un incantesimo di *invisibilità superiore*, inizierà a modulare il suo canto *charmizzante*. Nel caso in cui gli avventurieri resistano agli effetti della

fascinazione, i granchi giganti usciranno dai loro nascondigli sotto la sabbia per attaccare gli intrusi.

**Un'adorabile sentinella.** La sentinella sirenide ha una CA 0 grazie al perizoma e al reggipetto di scaglie di serpente di mare color bronzo (l'*outfit* funziona come fosse un *anello di protezione +3*) ed è armata con una *sciabola ierendana magica +1* (F 1d6+1) e un arco corto perfetto, che garantisce un bonus +1 non magico ai tiri per colpire. Questa splendida creatura (DV 5, pf 15, MV 12 (36) metri), TS E5, ML 10, AL C) ha una pelle azzurro mare, occhi e capelli verdi. Protetta dall'incantesimo di *invisibilità superiore* attacca gli intrusi, bersagliandoli con le frecce. Alla cintura porta un sacchetto di pelle di delfino con dentro 8 madreperle (5 monete d'oro ciascuna) e una rara conchiglia Elmo Nero del valore di 50 monete d'oro.

Se messa a mal partito la sirenide si tramuterà in un gabbiano (*autometamorfofi*) e fuggirà verso la grotta dove vivono le altre sirenidi, mettendole in guardia dalla minaccia venuta dal mare.



### Esplorando l'Isola

L'Isola delle Sirenidi è caratterizzata da un clima e da una vegetazione tipicamente tropicali. Si trova da qualche parte nel Mare del Terrore, in un punto non segnato dalle mappe nautiche, a metà strada tra la costa meridionale del Brun e l'arcipelago di Thanegioth. L'isola è di origine vulcanica, ma la montagna di fuoco che costituisce la parte principale del territorio è ormai dormiente da secoli. L'isola fu scelta dai cultisti della setta dei Magiani del Fuoco di Nithia come sede per una scuola di magia, le cui rovine si trovano sotto le caverne abitate dalle sirenidi.

Sull'isola si trovano molte tracce della passata colonizzazione nithiana: l'antico Santuario delle Fiamme (il Tempio delle Spire)

e i resti dell'obelisco di Thanatos. Altra locazione importante sull'isola è il villaggio dei phanaton, dove i personaggi potrebbero stringere un'inaspettata alleanza con Xuub Xan, lo sciamano e capo degli umanoidi.

### 1. La giungla dei phanaton

Tutta l'isola è coperta da una fitta vegetazione di tipo tropicale. La foresta pullula di vita: scimmie, pappagalli, roditori e serpenti non velenosi rappresentano la fauna principale che vive sull'isola. Accanto a questi animali inoffensivi prospera una colonia di phanaton, pronipoti degli schiavi umanoidi che gli arcimaghi di Nithia trasportarono sull'isola per servirsene nelle attività lavorative di tutti i giorni.

I phanaton sono terrorizzati dalle sirenidi e se ne tengono a salutare distanza. Queste creature pattugliano le giungle in cerca di prede e di intrusi. Quando i personaggi entrano nelle profondità del loro territorio, si imbattono in una banda di cacciatori decisi a catturare gli intrusi.

Umidità e insetti ematofagi hanno accompagnato il viaggio dei PG attraverso la giungla impenetrabile dell'isola. Le fronde e gli alberi altissimi coprono il cielo sopra di voi con un tetto verde che non lascia filtrare la luce del sole, immergendo l'ambiente in una perenne e cupa penombra. Versi di uccelli tropicali e stridii di scimmie selvatiche sono i rumori dominanti di questo luogo selvaggio e inesplorato. Ma i segni della presenza di creature intelligenti si appalesano con la vista di tetri festoni di teschi animali e penne multicolori appese a liane che paiono delimitare un territorio ben preciso.

**Trappola nascosta.** I PG si imbattono in una banda di cacciatori phanaton guidata da un capo caccia.

I phanaton, creature sfuggenti ed astute, hanno disseminato questa zona di trappole nascoste per catturare le proprie prede. Se non viene trovata da un ladro o da un druido, la trappola scatta, cercando di intrappolare il gruppo in una vasta rete dissimulata sul terreno da un tappeto di foglie morte. La trappola colpisce come una creatura da 5 DV e la CA delle vittime è calcolata solo tenendo conto del bonus di Destrezza. Chi viene colpito, viene imprigionato dalla rete e sollevato da terra di 2,5 metri. Per liberarsi occorre infliggere alla rete 20 danni (immune da armi da impatto e da punta, subisce mezzo danno da armi da taglio di dimensioni grandi).

**L'assalto dei phanaton.** Non appena scatta la trappola, i phanaton si precipitano contro gli intrusi, sbucando dai nascondigli nella giungla. Un terzo degli umanoidi cerca di abbattere coloro che sono stati imprigionati dalla rete, infliggendo danni non letali con le aste delle lance (bonus +5 ai tiri per colpire, i PG intrappolati non godono del bonus di Destrezza alla CA).

I restanti phanaton si avventano contro coloro che sono scampati alla trappola. Il loro obiettivo è quello di prendere vivi dei prigionieri da portare al villaggio per presentarli al loro comandante, il Saggio Xuub Xan.

Se vengono uccisi due terzi dei cacciatori, i phanaton superstiti si disperdono tra gli alberi e cercano di fuggire.

La banda di cacciatori è costituita da **15 phanaton** (CA 7, DV 1-1, pf 4 ciascuno, MV 9 (27) metri, 15 (45) metri planando, AT

un'arma, F 1d6, TS G1, ML 7, AL L) armati di randelli e rozze lance. Il tipico phanaton è un umanoide alto poco meno di un metro dalla pelliccia folta e pare un incrocio tra una scimmia e un procione con grandi occhi gialli. I cacciatori sono armati con lance dalla punta di selce, giavellotti da lancio e la metà di loro possiede anche delle reti da caccia dotate di uncini e pesi alle estremità.

La banda è guidata da un **capo caccia** (DV 2, pf 9) dal volto grinzoso e armato con una spada d'osso (F 1d6+1), giavellotti dalla punta di selce e una rete da caccia.

### 2. Il villaggio dei phanaton

Il villaggio dei phanaton è sospeso tra gli alberi ed è costituito da due dozzine di piattaforme di legno poste ad altezze diverse (dai 5 ai 12 metri dal livello del suolo). Le piattaforme sono collegate tra loro da alcune passerelle fatte con corde intrecciate e liane, su cui gli agili e scimmieschi phanaton si spostano, sfruttando anche le membrane plananti che si estendono tra braccia e zampe. Nel villaggio vivono 190 individui; 76 dei quali sono maschi combattenti e il restante sono femmine, esemplari anziani e cuccioli non combattenti.

Spostarsi sulle passerelle di liane è estremamente difficoltoso per un personaggio. Un PG può muoversi senza rischi solo a un terzo del suo movimento normale e senza essere gravato da armature più pesanti del cuoio. Aumentare la velocità o muoversi con pesi eccessivi rischia di provocare il crollo delle sottili passerelle (65%).

A livello del terreno, dei mostruosi ragni giganti tropicali addomesticati dai phanaton rappresentano la difesa contro i nemici. Queste creature si muovono silenziose nel sottobosco e cercano di cogliere di sorpresa gli intrusi, balzando loro addosso dalle buche coperte di ragnatele che hanno scavato nel terreno.

I **ragni giganti** (CA 5, DV 4, pf 21, 16, 8, MV 12 (36) metri, AT morso/aculeo, F 2d4/1d6 +veleno, TS G4, ML9, AL N) sono coperti da una fitta e ispida peluria nera chiazzata di marrone. Hanno zampe grosse e tozze, adatte per effettuare salti prodigiosi e cheliceri che terminano con aculei affilati e un pungiglione in fondo all'addome grondante veleno. Gli otto occhi di questi mostri sono disposti a rombo e paiono lucide pozze nere dai riflessi vermigli. Se un ragno colpisce con il morso, gode di un bonus +2 ai tiri per colpire sullo stesso bersaglio con il pungiglione addominale. Chi viene punto subisce 1d6 danni e deve superare un tiro salvezza contro veleni per non subire ulteriori 4d6 danni da veleno (a metà se il TS riesce).

**Avvicinamento al villaggio.** Se i PG si avvicinano al villaggio senza alcuna precauzione particolare, saranno individuati dalle sentinelle phanaton dislocate in punti strategici attorno al villaggio. Per individuare una sentinella, nascosta tra le frasche degli alti alberi della giungla, è possibile effettuare una prova contrapposta tra l'abilità Saggezza degli avventurieri e quella di Destrezza (16) della sentinella.

Per avvertire i propri simili dell'avvicinarsi di intrusi, le sentinelle emettono una serie di brevi stridii. Un personaggio Elfo o un druido può accorgersi della natura non naturale dei versi striduli.

**Parlamentare.** Se i PG vengono individuati, il capo phanaton, lo sciamano Xuub Xan, cercherà

di comunicare con i nuovi venuti. Il phanaton parla solo la sua lingua e, comunque, rimarrà sempre al sicuro dall'alto di una piattaforma a 10 metri dal suolo e con una nutrita scorta di guerrieri al suo fianco. L'obiettivo di Xuub Xan è di capire se gli intrusi possono sconfiggere le odiate sirenidi. Se gli avventurieri portano delle prove della morte di alcune sirenidi, si scatenerà un grande entusiasmo tra i phanaton, che saltelleranno e strepiteranno come ossessi, considerando i PG dei veri e propri eroi.

Nel villaggio sono presenti **76 phanaton combattenti**, da cui sottrarre quelli eventualmente uccisi in precedenza (CA 7, DV 1-1, pf 4 ciascuno, MV 9 (27) metri, 15 (45) metri planando, AT un'arma, F 1d6, TS G1, ML 7, AL L).

Gesti ostili nei confronti di Xuub Xan scateneranno i phanaton, che useranno le loro reti per immobilizzare gli aggressori.

Gli umanoidi, inoltre, raccolgono e utilizzano come arma di difesa i frutti membranosi delle *Palme emetiche*, che crescono in alcune zone della giungla. Queste bacche disgustose dalla buccia color prugna e della grandezza di noci di cocco vengono avvolte in un'imbracatura di corde fabbricate con liane intrecciate, per essere scagliate a grande distanza dopo essere state fatte roteare sopra la testa (stessa gittata delle fionde). Senza le imbracature, i frutti hanno un incremento di gittata di soli 6 m. A contatto con un ostacolo, le bacche si rompono liberando una polpa appiccicosa dal fetore nauseabondo di

### **Xuub Xan lo Sciamano phanaton**

**Storia.** Xuub Xan è nato e vissuto sull'Isola delle Sirenide, ma ricorda bene i racconti dei suoi avi e di come essi vennero deportati dall'Isola dell'Alba in queste terre per servire i *Signori del Fuoco Nero* (un altro nome con cui i Magiani del Fuoco sono conosciuti). Quando costoro sparirono senza lasciare traccia, la vita dei phanaton sembrò cambiare per il meglio, finché l'arrivo delle sirenidi e della loro malvagia regina non riportò il terrore nella vita di questi umanoidi.

**Personalità.** Lo sciamano e capo villaggio è un anziano calcolatore che ha come unico scopo quello di proteggere i propri simili, costi quel che costi. Consapevole che i phanaton sono troppo deboli per opporsi al potere delle sirenidi, Xuub Xan non si farà scrupoli ad utilizzare gli avventurieri come strumenti per liberarsi delle malefiche fate.

**Aspetto.** Il capo phanaton è piuttosto vecchio e la peluria sul suo corpo ha assunto una tinta grigiastra, nonostante l'apparente fragilità i muscoli sono ancora tesi, simili a corde sotto la pelle grinza. I suoi occhi sono enormi e ambrati e indossa una rozza corona fatta con penne colorate e ossa di piccoli animali.

**Statistiche.** Xuub Xan è un phanaton sciamano di 6° livello. CA 5 grazie allo scudo rotondo e a una armatura di scaglie di serpente essiccate, DV 4, pf 21, MV 9 (27) metri, planando 15 (45) metri, AT mazza ferrata leggera o giavellotto, F 1d6, TS C6, ML 9, AL L (tendenze neutrali); FOR 9, INT 11, SAG 14, DES 16, COS 9, CAR 13.

**Linguaggi.** Phanaton.

**Abilità generali.** Seguire tracce (SAG), Muoversi in silenzio (DES), Percepire inganni (SAG).

**Incantesimi memorizzati.** Ogni giorno Xuub Xan può pregare per ottenere 2 incantesimi di 1° e di 2° livello e un incantesimo di 3° livello. Xuub Xan non è in grado di scacciare i non morti.

Livello 1°: *cura ferite leggere, individuazione del male.*

Livello 2°: *conoscere l'allineamento, incantare i serpenti.*

Livello 3°: *cura malattie.*

**Equipaggiamento.** Xuub Xan possiede scudo piccolo rotondo perfetto ottenuto da una placca del guscio di una testuggine gigante, a tracolla ha una faretra con 6 giavellotti di cui uno è un **giavellotto del fulmine**. Se costretto a combattere usa una mazza ferrata leggera con denti di squalo. Alla cintura porta una rete contenente una conchiglia Elmo Nero da 30 monete d'oro e una decina di monete di rame ossidate nithiane.

### **3. Alla corte di Xuub Xan**

Lo sciamano è sempre accompagnato dal suo famiglio, una piccola scimmia dal pelo rossiccio, grande quanto uno scoiattolo, che continua a muoversi sul corpo del phanaton in modo nervoso. Chiunque cerchi di avvicinarla rischia di essere morso dalla bestiolina selvatica.

Se la compagnia riesce a instaurare un dialogo con lo sciamano, Xuub Xan li inviterà

carne marcia. Chi viene colpito, insieme a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri di distanza, devono superare un TS contro il veleno o rimanere nauseati per 1d4+1 round. Un personaggio *nauseato* subisce un malus -2 a tutti i tiri per colpire, infliggere ferite, abilità e salvezza.

A prescindere dalla riuscita o meno del TS, l'odore della bacca di *Palma emetica* riduce di 4 il punteggio di Carisma del bersaglio e rende impossibile effettuare prove di Nascondersi, finché non si fa un bagno accurato.



nella sua capanna posta a parecchi metri dal suolo.

La dimora del capo villaggio è facilmente riconoscibile, poiché sulla soglia è appesa la pelle annerita di un grosso serpente (valore 5 mo a causa delle pessime condizioni di conservazione).

Appena entrati un forte odore acido e nauseante assale le narici. Quando finalmente gli occhi si abituano alla semi oscurità del
--

tugurio, si riescono a vedere numerosi ninnoli e piccoli oggetti che lo sciamano dei phanaton ha collezionato nel corso degli anni. Una specie di amaca fabbricata con fibre vegetali intrecciate pende dal soffitto, quasi al centro della capanna, il cui pavimento è cosparso da un fitto strato di foglie umide e putride.

Appesi alla parete più lontana vi sono tre otri, ricavati da zucche svuotate, con tappi di foglie pressate e fibre vegetali.

Gli otri contengono un liquido lattiginoso dall'odore dolciastro. Si tratta di un distillato ottenuto da alcune bacche che crescono sull'isola, lasciate a macerare secondo un'antica ricetta phanaton. Il sapore, simile al ribes, è piuttosto gradevole e piacevolmente alcolico.

Nella capanna vi sono anche quattro giavellotti e un involto di pelle di serpente con dentro 10 punte di selce affilata (da montare su frecce o giavellotti). Su una scansia sono invece sistemati i "trofei" del capo sciamano phanaton. Si tratta di oggetti rubati agli sfortunati naufraghi che non sono stati subito catturati dalle sirenidi e altre cianfrusaglie: un morione ammaccato e corrosivo appartenuto a un mercenario della Costa Selvaggia, una collana fatta con denti di scimmia, un pezzo d'ambra (15 monete d'oro di valore) e la pelle di tre serpenti arrotolate l'una sull'altra.

Xuub Xan desidera che i PG si occupino delle sirenidi e cercherà di indirizzarli verso la loro dimora, nel folto della giungla.

Di seguito sono riassunte schematicamente le informazioni che lo sciamano phanaton condividerà con gli avventurieri.

#### **d4** **Informazione**

- 1 Le sirenidi sono creature fatate dai poteri magici, capaci di assumere svariate forme animali. Il loro canto è ammaliante e rende schiavi coloro che non possiedono grande forza di volontà. A capo della famiglia di sirenidi dell'isola vi è "La Regina", una creatura crudele e sanguinaria che vive in una grotta dove un tempo dimoravano i *Signori del Fuoco Nero*.
- 2 I *Signori del Fuoco Nero* non si fanno vedere da tantissimo tempo. In realtà, Xuub Xan non ne ha mai veduto uno. La loro esistenza è nota grazie ai racconti degli antenati, un tempo schiavi degli "uomini pallidi".
- 3 Esiste un vecchio tempio in fondo a un canalone, a circa mezza giornata di cammino dal villaggio, dove gli adoratori del fuoco adoravano molteplici divinità oscure. I phanaton portano dei doni agli idoli di pietra davanti al tempio, ma non osano avvicinarsi alle rovine per timore dei guardiani che fanno a pezzi chiunque sia tanto sciocco da cercare di entrarvi. Secondo lo sciamano nel tempio si nascondono grandi ricchezze e armi capaci di sconfiggere le sirenidi, ma le rovine sono infestate: non solo i feroci guardiani "dagli occhi di ambra", ma anche spiriti senza pace si trovano tra i ruderi.
- 4 Il relitto della nave sulla spiaggia è vecchio di qualche luna. Le sirenidi hanno portato il carico della stiva nella loro dimora, trascinandolo come schiavi anche il comandante del vascello e tre grosse lucertole umanoidi.

Quando parla dei *Signori del Fuoco Nero*, Xuub Xan si riferisce Magiani del Fuoco di Nithia che vivevano qui molto prima della nascita dello sciamano. Le rovine del tempio a cui fa cenno il phanaton appartengono al Tempio delle Spire (vedi più avanti), una ciclopica struttura costituita da sei torri ricavate dalla pietra costruita da entità extraplanari che servivano gli arcimaghi di Nithia. Nelle profondità delle rovine si trovano gli spiriti degli arcanisti massacrati dalle entità aliene della Dimensione dell'Incubo convocate da Aratap, mentre i "feroci guardiani dagli occhi d'ambra" altro non sono che selvaggi scimmioni girallon. Gli idoli, invece, rappresentano il pantheon delle oscure divinità adorate dai magiani (Thanatos, Razud e Zugzul).

### **Il Tempio delle Spire**

Seguendo le indicazioni del capo phanaton Xuub Xan, i PG potrebbero decidere di esplorare l'antico Tempio delle Spire, che si trova in una valle boscosa in fondo a un cupo canalone, coperto dalla fitta vegetazione della giungla. Raggiungere il luogo dove si trovano le rovine del santuario non è agevole, ma i phanaton potrebbero essere convinti a fare da guida, in cambio della promessa di affrontare le sirenidi, una volta esplorate le rovine.

Senza l'aiuto dei phanaton, raggiungere il santuario richiede una giornata di cammino (invece della mezza giornata necessaria per chi conosce la strada). Ma c'è di più. Per arrivare alle rovine, i piccoli umanoidi hanno imparato a evitare le zone più umide e fetide del canalone che pullulano di malattie e pericoli.

**Febbre da Gallina.** Chi dovesse cercare di arrivare da solo al Tempio delle Spire passerà accanto a pozze di acqua stagnante e alle carcasse putride degli animali massacrati dai girallon che infestano la zona, correndo il rischio di contrarre la *Febbre da Gallina*, una malattia potenzialmente letale (vedi box).

#### **Febbre da Gallina**

Questa malattia è trasmessa da aria ammorbata e vapori malsani. Chi si trova a respirare un'atmosfera infetta deve superare un tiro salvezza contro il veleno o contrarre la malattia.

La Febbre da Gallina provoca dolorosi spasmi ai muscoli e, nei casi più gravi, la morte. Chi si ammala perde 1d4 punti di Destrezza al giorno e subisce un malus cumulativo di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, pari al valore di Destrezza perduto.

Un incantesimo di *cura malattie* rimuove gli effetti della Febbre di Gallina. I punti di Destrezza persi, vengono ripristinati al ritmo di 1 al giorno, mentre il malus ai TxC e ai TS viene annullato immediatamente.

È anche possibile vincere naturalmente la malattia. Occorre superare con successo 3 tiri salvezza, anche non consecutivi. Fino al terzo TS superato, la vittima non recupera la Destrezza perduta e non elimina il malus ai TS e ai TxC.

Se un personaggio raggiunge un valore di Destrezza di 0, muore.

Quando i PG giungono, infine, sul fondo del canalone si trovano davanti ai resti degli idoli di pietra nithiani. Poco oltre si intravedono i resti pietrosi delle rovine coperte dai licheni e dai rampicanti della giungla.

È scarsa la luce che riesce a penetrare lo spesso tetto verde della foresta che copre il canalone. Sembra di essere immersi in un'eterna penombra percorsa dal frinire di centinaia di insetti e dai versi di animali e scimmie sfuggenti. L'aria è umida e afosa, e forma sulla pelle gocce di sudore appiccicoso. Dal terreno scuro e molle sale una rada nebbia sottile, mentre un grosso serpente dalle scaglie nere e ocra, disturbato dal vostro passaggio, scivola via sui rami di un albero contorto, nascondendosi in un foro sul tronco. A poca distanza si intravedono i resti di numerosi piedistalli coperti di muschio, sopra i quali ci sono i resti di diversi idoli di pietra raffiguranti guerrieri dall'aspetto minaccioso, donne dal volto animale e creature antropomorfe in pose bizzarre. Molte delle statue sono a pezzi, altre coperte dalla vegetazione e da liane. Una brezza marina improvvisa, proveniente dal Mare del Terrore, disperde temporaneamente la foschia perenne, rivelando sul fondo del canalone una stretta valle boscosa da cui emergono sei mostruose spire di pietra, chiaramente scolpite da mani intelligenti. Ogni spira è alta parecchie decine di metri, come una grande torre la cui superficie, rozzamente intagliata in una roccia dai riflessi cangianti, mostra antichi glifi di dimensioni ciclopiche che sembrano brillare alla luce incerta della giungla.

**Gli idoli di Nithia.** Se i phanaton sono con i PG, si rifiutano di proseguire oltre e, strillando come ossessi, corrono via dopo avere elevato una primitiva preghiera in direzione delle statue in rovina.

Avvicinandosi agli idoli, risulta chiaro che le statue di pietra erano di ottima fattura, probabilmente coperte di foglie d'oro e smalti colorati ormai irrimediabilmente compromessi dallo scorrere del tempo. Un chierico è in grado di stabilire che gli idoli raffiguravano il pantheon degli Immortali di Nithia e, in particolare, le divinità adorate dai malvagi cultisti magiani: il tetro Thanatos, l'infuocato Razud e il brutale Zugzul.

Esplorando le vicinanze degli idoli in frantumi si può scoprire che sul terreno sono state poste alcune offerte votive da parte dei superstiziosi phanaton: alcuni funghi allucinogeni anneriti, un teschio di opossum e qualche brandello di pelliccia di scimmia.

Alla base di una statua, coperta dal muschio, si trova un'iscrizione in antico Nithiano, che impiega l'alfabeto draconico. La scritta viene scoperta automaticamente, se un PG dichiara di cercare alla base della statua.

Correttamente interpretata, la scritta recita: "*Segui la via della Fiamma*". Si tratta di un indizio che consente di evitare la trappola posta all'ingresso del Tempio delle Spire.

**Sentinelle del Tempio.** I girallon che vivono in quest'area stanno tenendo d'occhio i PG, ma non attaccheranno a meno che non venga disturbato il perimetro esterno del Tempio delle Spire, che queste creature antropofaghe considerano il loro territorio.

Se i giocatori dichiarano di guardarsi intorno, il DM deve comunicare che per un istante si intravedono due paia di occhi ambrati pieni di sospetto scrutare gli avventurieri tra le fronde a parecchie decine di metri sopra il livello del terreno. Se vengono individuati, i girallon di guardia si

ritirano nelle profondità della giungla e rimangono in agguato.

**All'ingresso del Tempio.** Dagli idoli di pietra, uno stretto sentiero serpeggia verso il fondo del canalone, dove sorgono le spire del Tempio. Camminando a velocità normale, occorrono un paio d'ore per raggiungere lo spiazzo che circonda l'immane costruzione megalitica.

Nonostante la vegetazione selvaggia abbia oscurato e invaso il fondo del canalone, non è arduo individuare i confini, rozzamente quadrati, di una sorta di piazza acciottolata che circonda la costruzione megalitica. Ogni lato misura pressappoco 150 metri. Un tempo l'area pavimentata doveva essere delimitata da un sottile colonnato di pietra riccamente decorato. Di quelle opere, ormai, non resta che una pallida vestigia, ma è chiaro che i motivi ornamentali ricorrenti erano quanto mai sinistri: scheletri e morti, serpenti e volti smunti dai grandi occhi famelici. Il fango e le radici nodose dei grandi alberi di banian, che sovrastano i ruderi, hanno mangiato via parte delle piastrelle che coprivano il pavimento della piazza e in molti punti sono visibili i cocci e i resti di antichi mosaici ormai stinti. Le bizzarre radici aeree dei banian formano una sorta di labirinto vegetale coperto di falaschi e ragnatele, ma attraverso il quale si intravedono le oscure aperture che consentono l'accesso alla base delle spire.

Se i personaggi decidono di avvicinarsi alla struttura, i **girallon** attaccano (CA 5, DV 7+7, pf 57 (maschio alfa), 36 (esemplare femmina), 29 (esemplare giovane), MV 12 (36) metri, 15 (45) metri arrampicandosi, AT 4 artigli +squartamento, F 1d10 ciascuno, TS G7, ML 11, AL C, PX 650). Se uno dei mostri riesce a colpire il medesimo bersaglio con due o più attacchi dei suoi artigli, si aggrappa all'avversario e infligge 2d10 danni extra.

I tre girallon indossano antichi monili e gioielli alphetiani, che gli animali hanno recuperato dal santuario che custodiscono. Il maschio alfa, senza saperlo, porta sul capo un'antica corona magica nithiana.

**Maschio Alfa.** Questo bestione maschio con una zanna spezzata indossa due bracciali d'oro antico con il simbolo del Sole di Solarios (500 mo ciascuno) e sul capo porta una corona d'argento brunito fittamente incisa di rune esoteriche con una grossa ametista incastonata al centro. Si tratta di una *corona minore di Nithia* che incrementa fino a 2 punti il valore della Intelligenza (massimo 18 punti) e permette a chi la indossa di lanciare i seguenti incantesimi: *lettura della magia, comprensione dei linguaggi, individuazione delle porte segrete*. La *corona minore di Nithia* ha 3 cariche: ogni incantesimo lanciato consuma 1 carica. Le cariche si ripristinano all'inizio di ogni nuovo giorno. Se la corona termina le cariche, occorre tirare un d20: con un risultato di "1", la corona si spezza e si riduce in polvere.

**Esemplare femmina.** La femmina del gruppo è l'unica ad avere occhi bicolore (quello destro ambrato, quello sinistro verde). Indossa un pettorale in oro e metallo (800 mo), un bracciale a spirale in oro brunito da 300 monete d'oro e cavigliere in oro e smalto rosso simili a fiamme (250 mo ciascuna).

**Esemplare giovane.** Il maschio giovane indossa solo uno spallaccio di armatura nithiana dotata di punte e decorata con inserti in



argento (150 mo), ma è l'unico che in combattimento utilizza un pesante randello ricavato dal legno di un banian che infligge 2d6+6 danni.



### Le scale esterno del Tempio

Le scale esterne consentono di accedere direttamente all'area 3 del Tempio delle Spire.

I gradini di pietra sono sconnessi ed erosi, coperti da uno strato di muschio verde brillante dalla curiosa consistenza spugnosa. Dopo pochi gradini si intravede la carcassa rinsecchita di un granchio dalle dimensioni mostruose, mentre sulla superficie delle porte di bronzo scardinate, ai lati dell'ingresso, sono stati lasciati dei lunghi segni anneriti di artigli.

Non ci sono minacce all'entrata del tempio. La carcassa appartiene a un granchio gigante, le cui parti molli sono ormai imputritite. I segni degli artigli appartengono alle entità della Dimensione degli Incubi, inviate da Aratap per uccidere gli arcimaghi e gli studenti che cercarono rifugio nel santuario. Il muschio spugnoso è una bizzarra forma di vegetazione cresciuta in questi luoghi del tutto innocua.

**Trappola meccanica inoffensiva.** Lungo le scalinate che conducono nel *sancta sanctorum* del Tempio delle Spire, i PG si imbattono in una trappola meccanica ormai inoffensiva. Lungo entrambe le pareti del corridoio, a diverse altezze, si trovano delle placche di pietra scolpite a foggia di volti mostruosi di demoni ctoni. I meccanismi a pressione nascosti nelle bocche di questi idoli sono stati attivati, scagliando decine di frecce avvelenate. Una prova di *Cercare trappole* o di *Individuare porte segrete* consente di individuare la piastra a pressione sul pavimento che fece scattare la trappola. La piastra è incastrata e, non potendo tornare nella posizione originaria, non ha potuto armare nuovamente gli stantuffi nascosti nei volti di pietra. In ogni caso, è passato ormai troppo tempo da quando la trappola fu attivata e, anche se i PG volessero cercare di sbloccare la piastra, questa non permetterebbe il ripristino della trappola. A circa metà del corridoio, si trovano i resti scheletrici di una grossa creatura, forse un girallon, infilzato da decine di frecce. Sul cadavere si muovono alcuni granchi dallo scuro carapace e insetti dalle molte zampe. Granchi e insetti sono inoffensivi.

### 1. Sala degli specchi

Questa sala ospita quattro specchi che mettono in comunicazione il tempio con altrettanti piani dell'esistenza. Questi artefatti venivano impiegati dai Magiani del Fuoco per ricevere comunicazioni con entità extraplanari sotto forma di divinazioni e oracoli.

Dopo la distruzione della Scuola di Magia e il massacro degli studenti e dei maghi che cercarono rifugio in questa struttura, tre degli specchi sono stati irrimediabilmente danneggiati, mentre quello ancora funzionante consente di comunicare con lo spirito di Ka-Nefer, un arcimago nithiano morto da tempo e completamente pazzo.

La camera è aperta su tre lati e l'aria al suo interno è umida e puzzolente di terra e vegetazione putrida. Dal soffitto pendono radici pallide e il pavimento di pietra è parzialmente coperto da una melma fangosa dal fetore ributtante. Incastonati in quattro pesanti cornici d'argento ossidato, scolpite a foggia di serpenti, si trovano altrettanti specchi alti circa tre metri. I movimenti tellurici hanno spezzato tre dei quattro specchi anneriti e sporchi. Il quarto, invece, scampato alla distruzione, mostra un paesaggio onirico sotto un cielo arancione solcato da lampi corruschi.

Osservando il paesaggio lunare, si vede in lontananza un puntino indistinto che rimane fermo all'orizzonte. Aguzzando la vista, si può ipotizzare che il puntino sia una figura umanoide molto distante. Un PG che rimane davanti allo specchio per almeno un round, si accorge che la figura si avvicina. In ogni momento è possibile distogliere lo sguardo, nel qual caso, la figura torna al punto di partenza. Se si rimane fermi a fissare lo specchio per un intero turno, davanti al personaggio si materializza al di là dello specchio la figura emaciata di un umano di età indefinibile: l'arcimago Ka-Nefer, Magiano del Fuoco di Nithia!

L'uomo dall'altra parte dello specchio è alto circa due metri, magro ed emaciato, indossa una palandrana dorata, una stola ricamata di simboli esoterici e un bizzarro cappello a cilindro. Il viso è celato da una maschera di ebano laccato d'oro che raffigura un uomo privo di espressione. Tra le mani adunche stringe uno scettro d'oro con una sfera di cristallo luccicante sulla sommità.

La notte della tragedia che si abbatté sulla Scuola di Magia, Ka-Nefer cercò di fuggire attraverso lo specchio. Disgraziatamente gli influssi della Dimensione dell'Incubo mutarono la destinazione e l'arcimago si ritrovò imprigionato in una "non dimensione" dove sopravvive come fantasma.

Ka-Nefer interroga i personaggi, dando per scontato che essi siano a conoscenza di quanto accaduto alla Scuola di Magia (*"Ard Drazu non vi ha informato su ciò che è accaduto? Dove sono i miei servitori? Aratap è stato neutralizzato? Dove sono i rotoli di Ergon?"*).

Essendo completamente pazzo, l'arcimago non fornisce spiegazioni, ma continua a fare domande. Soprattutto pretende che gli si porti un volume custodito nella sua camera alla scuola (vedi l'area "La camera privata di Ka-Nefer", più avanti): *Le Trascrizioni Immonde di Ergon*, un libro malefico nelle cui pagine egli spera di trovare la formula per liberarlo

dalla prigionia della “non dimensione” in cui è vincolato.

**La maledizione di Ka-Nefer.** Se i PG tentennano, rispondono con scortesia alle domande del mago nithiano o, peggio, lo dileggiano, attirano su di loro le ire del potente magus. Ka-Nefer scaglia contro il personaggio che lo ha convocato una terribile maledizione (vedi box). Per evitarla, il personaggio deve superare un tiro salvezza contro incantesimi. Fortunatamente, il filtro rappresentato dallo specchio rende più facile salvarsi dalla terribile maledizione e il TS viene effettuato con un bonus +2.

#### La maledizione di Ka-Nefer

La trasformazione dura 7 giorni, durante i quali il personaggio maledetto perde 1 punto di Carisma al giorno. Durante questo periodo le orecchie si allungano, la vittima perde tutti i capelli e i peli del corpo e il volto assume le sembianze ferine e smunte di una specie di demone. La pelle assume una tonalità terrea.

Durante le notti che occorrono per il compiersi della maledizione, il personaggio viene perseguitato da orribili incubi. Non è possibile recuperare dalle ferite, se non con mezzi magici, e risulta impossibile memorizzare o preparare nuovi incantesimi. Nei giorni che precedono la trasformazione definitiva, è possibile fermare la maledizione con un incantesimo di *desiderio*. Se viene lanciato un incantesimo di *rimuovere maledizioni*, il personaggio può ripetere il TS contro incantesimi (sempre con i bonus +2) per liberarsi dal sortilegio, ma solo una volta al giorno (i.e. non è possibile effettuare più di un tentativo al giorno di rimozione della maledizione).

Una volta completata la trasformazione, solo *desiderio* può riportare alle condizioni precedenti la vittima, ma la perdita di Carisma rimane. Un personaggio trasformato converte il suo allineamento in neutrale malvagio, guadagna infravisione 18 metri, sensibilità alla luce diurna e inverte la propria sensibilità alla energia positiva e negativa. In altri termini, i vari incantesimi di *cura ferite* ora gli infliggono danni, mentre i vari sortilegi di *infliggi ferite* curano.

## 2. I geni di Nithia

Ogni porta che conduce a quest'area è di pietra massiccia e dotata di due serrature. Sopra ogni serratura è stato scolpito un bassorilievo diverso. Sulla porta a nord sono rappresentati un ragno e un cane; sulla porta sud un ariete e un drago; sulla porta est una fiamma e un leone.

**Le porte magiche.** Tutte e tre le porte sono magiche e protette da un potente incantesimo che le rende impenetrabili a qualsiasi tentativo di scasso. Anche la forza o l'uso di *scassinare* sono inutili. L'unico modo per aprire le porte è attraverso le chiavi custodite nell'area 3, sebbene solo la *Chiave Pesce* consente di entrare nella stanza degli spiriti senza danni.

Usare una qualsiasi altra chiave, provoca un effetto magico diverso in funzione del tipo di animale collegato, come indicato dalla tabella sottostante.

Chiave	Effetto magico
<b>Ragno</b>	Un ragno fase appare sopra la porta e attacca gli intrusi. La creatura combatte fino alla morte.
<b>Cane</b>	Chi è davanti alla porta è il bersaglio di un incantesimo di <i>metamorfosi</i> lanciato da un mago di 12° livello. Il bersaglio si trasforma in un cagnolino.
<b>Drago</b>	Una nuvola di gas clorino corrosivo si origina dalla serratura e colpisce tutti coloro che si trovano entro 6 metri dalla porta, infliggendo 6d6 danni da veleno & acido, dimezzabili con un TS contro soffio del drago.
<b>Ariete</b>	Uno spaventoso demone ariete Mehrim appare accanto alla porta e attacca gli intrusi. Il demone combatte fino alla morte.
<b>Fiamma</b>	La porta si apre senza effetti magici.
<b>Leone</b>	Un potente ruggito si sprigiona dalla porta. Coloro che si trovano in un raggio di 12 metri devono superare un TS contro bacchette magiche o essere colpite da un incantesimo di <i>causa paura</i> .

**Ragno fase.** CA 6, DV 9\*\*, pf 36, MV 18 (54) metri, AT morso, F 2d6 +veleno (4d6 danni dimezzabili con un TS contro veleni con malus -4 al tiro), TS G9, ML 12, AL C, AS traslazione planare (vedi *Rules Cyclopedica*, 206).

**Demone Ariete, Mehrim.** CA 2, DV 7\*\*\*, pf 44, MV 12 (36) metri, AT 2 zoccoli/morso/cornata, F 1d6/1d6 (zoccoli), 1d8 (morso) +malattia, 1d10 (cornata), TS G14, ML 12, AL C, AS resistenza alla magia, incantesimi innati, malattia.

**Interrogare i geni.** Se i personaggi riescono ad accedere a questo locale, il DM può leggere o parafrasare il testo seguente.

L'aria di questo angusto locale puzza di chiuso e abbandono. Le pareti e il soffitto sono affrescati con scene di grandiose imprese magiche operate da maghi dagli abiti bizzarri. Due grandi anfore, alte oltre un metro e mezzo ciascuna, sono collocate agli angoli della stanza: quella a destra è d'oro, quella a sinistra è d'argento. Entrambe sono decorate con simboli esoterici incisi a sbalzo sulla superficie.

Quando un membro della compagnia di avventurieri si avvicina entro 1,5 metri da una delle due anfore, i geni all'interno vengono risvegliati.

Da entrambe le giare esce un denso fumo brillante: rosso cremisi dal contenitore d'oro e azzurro cielo da quello d'argento. I vapori si condensano in due imponenti forme umanoidi di cui è visibile la parte superiore del corpo, mentre quella inferiore è una spirale di fumo che origina dall'interno del contenitore.

La figura sopra l'anfora d'oro è mostruosa con la pelle rosso fuoco, bracciali d'oro e artigli neri come la notte: il volto bestiale dal naso camuso è sormontato da un paio di corna ricurve e grandi occhi gialli brillano malevoli sotto scure sopracciglia. La figura sopra la giara d'argento è meno spaventosa ma ugualmente impressionante: la pelle blu copre muscoli guizzanti e un volto aguzzo incolornato da una lunga barbetta nera vi

scruta con un'aria maliziosa. Ai polsi indossa dei bracciali d'argento e sul capo porta uno splendido turbante bianco ornato con un grande zaffiro.

"Che razza di scherzo è questo, magucoli da strapazzo?" bercia il gigante rosso: "Per questa prigionia pagherete il fio e l'Emiro della Città d'Ottone vi cuocerà a fuoco lento nel Lago della Lava Sempiterna!".

"Piantala di sparare imbecillità, deficiente di un ifrit! Lo vedi che non sono nithiani?". Risponde con voce suadente il gigante blu, offrendovi un sorriso a trentadue denti.

Chiaramente il gigante rosso è un **efreeti** (CA 3, DV 10\*, pf 48, MV 9 (27) metri, volando 24 (72) metri, AT pugno o colonna di fuoco e incantesimi, F 2d8 o speciale, TS G15, ML 12, AL C) chiamato Nudrilai l'Ardente Fiamma di Giffe, mentre il gigante blu è un **djinni** (CA 5, DV 7+1\*, MV 9 (27) metri, volando 24 (72) metri, AT pugno o turbine d'aria, F 2d8 (pugno) o 2d6 (turbine), TS G14, ML 12, AL C) chiamato Hamzullah bin Raakeen, Cavaliere di Zefiro e Sceicco della brezza notturna.

Nudrilai e Hamzullah sono stati imprigionati qui dai Magiani del Fuoco per lunghissimi anni. Entrambi venivano impiegati per insegnare ai giovani studenti i misteri dei Piani Elementali dell'Aria e del Fuoco.

I due geni non sono a conoscenza del fato dei maghi, ma sanno ovviamente che in questo luogo si trova una scuola di magia molto importante del Culto dei Magiani del Fuoco di Nithia, retta da un triumvirato di maghi potenti: Aratap il Breve, Ka-Nefer l'Errante e Ard Drazu il Solitario.

Le giare pesano 1.500 mon: quella d'oro vale 5.000 monete d'oro, quella d'argento 2.500 monete d'oro.

**Liberare i geni.** Hamzullah e Nudrilai chiederanno ai PG di liberarli dalla prigionia. In cambio entrambi promettono di accorrere in aiuto per tre volte, quando saranno chiamati da colui che riuscirà a liberarli. Per terminare la schiavitù del djinni e dell'efreeti, un personaggio deve risolvere un enigma. Ciò che non dicono i due geni è che, in caso di fallimento, essi sono costretti a uccidere colui che ha tentato di salvarli.

#### L'enigma del djinni Hamzullah

Chi la fabbrica non lo dice, chi la conosce non la prende, chi la prende non la conosce! Che cos'è?

**Risposta:** una moneta falsa

#### L'enigma dell'efreeti Nudrilai

Per prima cosa pensa al colore delle nuvole. Ora pensa al colore della neve, ora pensa al colore della luna. Ora rispondi: cosa bevono le mucche?

**Risposta:** forse hai pensato latte, ma la risposta è "acqua"

Se i PG riescono a liberare i geni, i giocatori guadagnano i punti esperienza come se li avessero sconfitti in combattimento. Un genio liberato risponderà per tre volte alle invocazioni di chi lo ha sciolto dalla prigionia, accorrendo in suo aiuto.

### 3. Camera delle chiavi

Questa camera è vuota a eccezione di uno specchio che occupa tutta la parete a destra delle scale che salgono ulteriormente e una rastrelliera appesa al muro sud con 6 grandi

chiavi di ferro meteorico con la parte superiore scolpita a forma di ragno, cane, drago, ariete, fiamma e leone. Le chiavi sono magiche e servono per aprire la porta che conduce alla camera di prigionia dei geni (vedi area 2).

Lo specchio è crepato al centro ed è contenuto entro una pesante cornice di bronzo ossidato. Emanava ancora una debole aura magica e chi si avvicina a osservarlo deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi: in caso di successo, vede apparire la figura fantasmatica di una fanciulla angelica aldilà dello specchio con ali piumate che *benedice* il personaggio per 24 ore; in caso di fallimento, dallo specchio esce una versione corrotta e demoniaca di sé stesso che attacca il proprio clone, combattendo fino alla morte. Il clone ha le medesime caratteristiche, poteri ed equipaggiamento della propria vittima. Il clone corrotto può essere visto e combattuto solo da colui che ha guardato lo specchio: tutti i suoi compagni non lo possono vedere e non lo possono combattere (ma possono "potenziare" il proprio compagno con incantesimi e magie).

### 4. La sala della sventura

Nel cuore del Tempio delle Spire le vittime della furia di Aratap si sono trasformate in irrequieti fantasmi. La loro disperazione e il dolore patito per mano del folle nithiano ha permesso l'evocazione di un sinistro elementale del fuoco corrotto dalle influenze della Dimensione degli Incubi, che tiene prigioniere le anime degli sventurati studenti e maestri del culto dei Magiani del Fuoco.

Quando i PG fanno ingresso in quest'area, il DM legge le seguenti note narrative.

Quest'area è un luogo di grande dolore. In un'ampia rientranza della parete si trova una grande statua di pietra nera che raffigura un essere umanoide cornuto e minaccioso, la cui superficie è coperta di muffe e funghi dagli strani colori.

Il pavimento e le pareti sono insozzati da una poltiglia scura e maleodorante che sembra impregnare la pietra stessa. Delle lumache dall'aspetto repellente, lunghe anche una trentina di centimetri, si muovono cieche tra la melma e sulle colonne che circondano l'idolo.

La camera è illuminata da alcune formazioni fungine che crescono abbondanti in ogni dove ed emettono una flebile e sinistra luminescenza verdastra.

L'elementale corrotto avverte la presenza dei personaggi e si libera dello strato di pietra lavica solidificata. Quando ciò accade, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

La pietra dell'idolo mostruoso inizia a fumare e a creparsi, come se all'interno ardesse un fuoco infernale di un cupo colore verde. Come se avesse avvertito la presenza di esseri viventi, la creatura all'interno dell'idolo si libera del suo guscio di pietra, rivelandosi come un essere brutale fatto di fuoco verde e dalle dimensioni di un piccolo gigante. Anche il solo posare lo sguardo su questo abominio può danneggiare l'anima, mentre il mostro emette ululati di dolore e disperazione, lasciando sul terreno impronte infuocate.

Volti tormentati premono per emergere dall'interno della creatura, come se delle anime intrappolate premessero per liberarsi.

Di continuo alcuni di questi spiriti torturati riescono a scappare, tramutandosi in figure evanescenti e spirituali, ma altrettanto repentinamente sono nuovamente risucchiati all'interno dell'essere da viluppi di fiamma viscosa di fuoco verde.

Lo **spirito elementale del fuoco corrotto** (CA 0, DV 12\*, pf 55, MV 12 (36) metri, AT schianto, F 2d8 +speciale, TS G12, ML 12, AL C) può essere ferito solo da armi magiche, è immune al fuoco e riceve doppio danno da attacchi basati sul gelo o sull'acqua. La sua natura corrotta dagli influssi della Dimensione degli Incubi lo rende oltremodo pericoloso: chi si trova entro 6 metri deve superare un TS contro raggio della morte ogni round per non essere aggredito da una sensazione di oppressione così forte da provocare un malus -2 ai tiri per colpire. Inoltre, ogni volta che colpisce, l'elementale del fuoco corrotto risucchia 1d4 punti di Carisma (a meno di non superare un TS contro incantesimi). Mano a mano che il bersaglio perde punti di Carisma diventa sempre più miserabile e disperato, finché, giunto a Carisma 0, cade in un coma catatonico popolato d'incubi.

Quando l'elementale corrotto combatte, lascia dietro di sé fiamme vischiose che ardono per alcuni istanti prima di spegnersi e lasciano nel punto di impatto una schifosa melma maleodorante.

Quando l'elementale del fuoco corrotto viene distrutto, il suo corpo si sfalda in un cumulo di melma nera dal puzzo insopportabile. Lentamente la massa maleodorante rilascia le anime prigioniere.

Il cumulo di argilla corrotta dagli abissi, che era lo spirito elementale del fuoco maledetto, inizia a rilasciare dei sottili filamenti di fumo evanescente e debolmente luminoso. Una dopo l'altra, le anime torturate trattenute nell'empio corpo dell'entità extra planare si liberano dalla loro prigione ultraterrena, andando a formare una silenziosa folla spettrale di decine di uomini e donne che circonda la compagnia. I fantasmi brillano di luce propria e la temperatura dell'aria si fa di colpo rigida, tanto che i personaggi possono vedere il proprio fiato condensarsi a ogni respiro. I volti raggrinziti degli spiriti non mostrano alcuna espressione di riconoscenza e i loro occhi bianchi fissano le forme viventi dei loro liberatori. Le anime indossano abiti di fattura esotica e molto antica. Alcuni possiedono bizzarri copricapo e mantelli dall'alto collo, come andava di moda al tempo del perduto Impero di Nithia.

Se i personaggi cercano di comunicare con i fantasmi non ricevono alcuna risposta. Provare a passare oltre la folla di spiriti risulta impossibile, poiché i fantasmi hanno completamente circondato gli avventurieri. Chi fosse tanto sciocco da provarci, dovrebbe effettuare tre TS contro incantesimi in sequenza. Al primo fallimento la vittima viene ricoperta di brina, subisce 2d12 danni debilitanti e rimane paralizzata per 1d6+2 turni.

All'improvviso la folla sinistra degli spiriti non morti sembra percorsa da un fremito collettivo, mentre si apre in due ali che consentono a un fantasma dall'aspetto terribile e severo di fluttuare senza sforzo

verso di voi. La creatura spettrale è un uomo anziano dai capelli e dalla barba così lunghe che sembrano sfiorare il terreno. Gli occhi del fantasma non sono bianchi e ciechi come quelli degli altri spettri, ma paiono pozze di oscurità senza fondo. Il fantasma emana una luminescenza corrusca e indossa una lunga palandrana consunta dal tempo e mangiata dai vermi. Mani avvizzite stringono un bastone tozzo con sopra una specie di cuspide di cristallo. Con deliberata lentezza, la figura solleva le labbra screpolate, mettendo in mostra denti consunti in una sorta di ghigno: "Quali padroni servite?". La voce dello spettro somiglia al grattare della pietra sulla pietra e fa correre sulla pelle di ciascuno degli avventurieri un brivido.

I PG si trovano di fronte al fantasma di un magus di Nithia di nome Ard Drazu, l'ultimo a cadere sotto i colpi delle entità della Dimensione degli Incubi inviate da Aratap. I secoli passati nel tormento sotto il potere dell'empio spirito elementale corrotto hanno reso i fantasmi, e Ard Drazu in particolare, folli e assetati di vendetta. Nessuno dei nithiani prova gratitudine per coloro che li hanno liberati dal giogo della schiavitù; il loro unico desiderio è sapere che Aratap verrà punito per ciò che ha commesso.

Ard Drazu rivolgerà ai PG una serie di domande volte a capire se sono legati al folle magiano Aratap. Il fantasma racconterà agli avventurieri una cupa storia.

"C'era un tempo durante il quale, su quest'isola sperduta, i Magiani del Fuoco apprendevano i segreti dell'Arte di Thanatos e Razud. Erano giorni memorabili e pieni di meraviglie. In questo luogo sorse una splendida scuola di magia, dove si raggiunse l'apice della maestria nella manipolazione degli elementi. Ma come ogni opera d'arte, anche la nostra scuola venne inghiottita dalla sventura che colpì il maestoso Impero di Nithia. Alcuni di noi erano inquieti. Desideravano con ardore sondare i misteri più oscuri dell'Arte e del Fuoco, senza accorgersi che l'ombra della follia era ormai calata su di loro. Il nome della nemesis della scuola è impresso a fuoco nella mia mente stanca: Aratap l'arcimago, Aratap il Breve, Aratap il manipolatore di destini, Aratap il pazzo! Le ricerche di Aratap, che un tempo chiamavo amico, arrivarono dove nessuno, neppure un magus, dovrebbe osare avventurarsi. I segreti proibiti della Dimensione degli Incubi lo sedussero con promesse di potere sconfinato e, nello stesso tempo, ne corrupe l'anima. Aiutato dai suoi fedeli discepoli, Aratap ebbe l'ardire di aprire un Esaportale, un varco verso un reame di pura follia. Durante una notte di tragedia, entità aliene e prive di qualsiasi caratteristica umana eruppero nella scuola, trascinando verso il loro regno di abiezione gli sfortunati studenti e i maestri della scuola. Io e pochi altri, avvertiti dalle grida dei nostri confratelli, fuggimmo. Ci rifugiammo qui, tra le nere braccia del Siniscalco dei Morti. Ma neppure il potente Thanatos riuscì a proteggerci. I mostruosi esseri convocati da Aratap ci raggiunsero e a nulla valsero i nostri sforzi per difenderci". Mentre narra l'oscura tragedia, l'aspetto di Ard Drazu muta. Lo spirito non morto sembra essersi fatto più grande e la fosforescenza verdastra che lo circonda è più vivida, quasi fosse avvolto dalle fiamme infernali del

gironi più fetido degli Inferi. La voce sepolcrale del Magiano del Fuoco è ora una cacofonia di urla e ululati di dolore. Le mani adunche, simili ad artigli, sono rivolte al cielo in un gesto di rabbia cieca.

“L'empio Aratap vive ancora di un'esistenza blasfema. Il suo peccato deve essere soffocato con il sangue e la morte! Uccidete Aratap e la sua folle progenie. Sigillate l'Esaportale e impedito alle entità della Dimensione degli Incubi di insozzare l'esistenza materiale!”

La cacofonia ora ha raggiunto livelli parossistici e la folla non morta degli spiriti attorno a Ard Drazu ha preso a gemere una canzone di morte. A malapena in grado di rimanere in piedi, sentite il sangue scorrere lungo le guance, mentre piangete lacrime rosse.

Digrignando i denti consunti in un'espressione odiosa, Ard Drazu fissa su di voi il suo sguardo non morto.

“Voi non ve ne andrete da qui fino a che l'odiato Aratap non avrà espiato la sua colpa. Uccidete Aratap o perite voi stessi tra le pene dell'inferno!”

Al termine del suo racconto Ard Drazu lancerà sul PG con il più alto punteggio di Saggezza un incantesimo di *costrizione/cerca* (livello incantatore 20) il cui fine è quello di uccidere il magus Aratap (ora tramutato in un blasfemo lich).

L'incantesimo obbliga la vittima, senza possibilità di tiro salvezza, a ottemperare al compito dello spirito.

Una volta scagliato l'incantesimo, Ard Drazu e la folla di spettri spariranno in un lampo di luce verde, lasciando i PG da soli.

Sul terreno, nel punto dove fino a pochi attimi prima si trovava il fantasma del Magiano del Fuoco, rimangono due oggetti bizzarri: una tozza bacchetta di bronzo con una cuspide di cristallo azzurra sulla sommità e una mano mummificata di una donna con il moncherino rinchiuso in un anello d'oro inciso di geroglifici. All'interno della cuspide della bacchetta sono visibili dei fulmini che

paiono originarsi di continuo dalla foschia magica che vi è contenuta. Si tratta di uno *scettro dell'esplosione nithiano* con 16 cariche rimaste.

Il congegno magico contiene un *fulmine potenziato* (livello incantatore 10, 3 cariche) che infligge 14d6 danni da elettricità e una *stretta folgorante* massimizzata (livello incantatore 7, 1 carica) che infligge 15 danni da elettricità.

La *mano mummificata* irradia magia ed è la chiave per aprire la porta dell'area 7 all'interno della grotta dove vivono le sirenidi (vedi oltre).

Inoltre, chi la portasse con sé (appesa al collo o pendente alla cintura) guadagnerebbe un bonus intrinseco +1 al proprio punteggio di Costituzione e Saggezza.



### Intermezzo: la festa al villaggio dei phanaton

Usciti indenni dal Tempio delle Spire, i PG saranno incoraggiati dai phanaton a prendere il cammino verso la Caverna delle Sirenidi per affrontare le fate malvagie e liberare l'isola dalla loro ingombrante presenza.

I phanaton sono entusiasti del successo degli avventurieri; dopotutto nessuno è mai uscito vivo dalle rovine del tempio e il fatto che gli stranieri siano riusciti a sconfiggere i girallon e a tornare tutti interi è la migliore prova del loro valore.

#### Il banchetto

Prima di mandarli verso il vulcano, i phanaton organizzeranno una festa in onore degli 'Eroi delle Spire', che si terrà al loro villaggio.

I piccoli umanoidi faranno sedere i personaggi al centro di uno spiazzo sotto i grandi alberi dove si trovano le abitazioni sopraelevate. Un falò di dimensioni impressionanti sarà acceso per illuminare a giorno la zona, mentre per tutto il giorno i phanaton suoneranno i tamburi per chiamare a raccolta le famiglie e i clan sparsi per l'isola. All'imbrunire più di mille phanaton si saranno radunati al villaggio dello sciamano Xuub Xan per rendere omaggio agli eroi!

canne decorato con perline, piume di uccelli e teschi di piccoli animali. Sul capo, l'anziano sciamano sfoggia una corona di penne multicolore dai colori accesi e una collana di piccole ossa lucidate e colorate con pigmenti naturali.

Attorno siedono i phanaton più saggi e i guerrieri più valorosi delle tribù, tutti desiderosi di attirare su di sé, anche per pochi istanti, lo sguardo divino degli avventurieri, ormai considerati alla stregua di esseri soprannaturali e potentissimi. Nel resto dello spiazzo e sugli alberi, gli altri phanaton berciano e urlano, danzano e si agitano, bevendo il distillato dolciastro prodotto sull'isola.

La festa e il relativo banchetto hanno inizio quando calano le ombre della sera. I PG siedono alla destra di Xuub Xan che, per l'occasione, è appollaiato sopra un seggio di

La festa continua con danzatori phanaton pitturati e ornati con costumi vistosi di piume e corteccia di legno dipinto, che eseguono balli selvaggi davanti agli

avventurieri, accompagnati dal frenetico ritmo dei tamburi. Nell'aria si avverte il profumo di erbe inebrianti bruciate in grandi fascine sui fuochi.

A un cenno di Xuub Xan inizia il banchetto. Femmine phanaton portano davanti al gruppo vassoi di legno ed enormi foglie di alberi tropicali ricolmi di prelibatezze: granchi di terra arrostiti accompagnati da succulente bacche rossastre e pesce di scoglio aperto e cotto sulla pietra si accompagnano a recipienti pieni di grasse larve bianche ancora vive, che i phanaton dimostrano di apprezzare particolarmente. Lo stesso Xuub Xan, dopo averne inghiottita una con un forte risucchio, ne sceglie alcune belle pasciute, offrendole ai PG.

La festa prosegue per molte ore, fino a notte fonda. Uno dopo l'altro, i phanaton cadono addormentati e completamente ubriachi. Anche Xuub Xan si accascia contro la spalla di uno degli avventurieri che gli siede vicino, con un filo di bava che gli esce dalla bocca. A questo punto, i personaggi possono decidere di ritirarsi nei loro quartieri. Ma le sorprese non sono finite!

Quando gli avventurieri entrano nelle loro capanne, il DM può leggere o parafrasare le seguenti note narrative.

Scostando le pelli che chiudono la grande tenda comune che i phanaton hanno preparato per voi, avvertite subito nell'aria un forte profumo selvatico, che proviene da un piccolo focolare sul quale stanno bruciando delle erbe aromatiche vagamente afrodisiache. Dal soffitto pendono un paio di reti globose dentro cui si muovono dei grandi scarabei di fuoco, le cui ghiandole luminose gettano una luce rossastra nel locale.

Al vostro ingresso, dal fondo della capanna, si alzano una dozzina di giovani femmine completamente nude, agghindate solo con collane d'ossa variopinte e dai musci pitturati di rosso e bianco. Con gesti inequivocabili, le femmine si preparano a concedersi, vergini, al vostro piacere.

Il DM deve premiare i giocatori con un bonus di 1.000 punti esperienza a testa per avere esplorato il Tempio delle Spire e ottenuto la fiducia dei phanaton che abitano l'Isola delle Sirenidi.

### Verso il covo delle sirenidi

La mattina seguente al banchetto dei phanaton, i personaggi vengono indirizzati verso il sentiero di montagna che li condurrà alla caverna delle sirenidi.

Ad accompagnare la compagnia per la prima parte del viaggio saranno Xuub Xan, il capo caccia e un manipolo di guerrieri (oltre ad alcune ragazze phanaton particolarmente colpite dalla serata passata). Al momento del commiato, il DM può leggere le seguenti note narrative.

Dopo circa un paio d'ore di cammino dal villaggio, il gruppo dei phanaton guidato dall'anziano sciamano si ferma. Davanti a voi la foresta è simile a un muro verde e impenetrabile, eppure si intravedono i resti di un antico sentiero, costruito secoli fa dai nithiani che colonizzarono l'isola, prima della caduta del loro mistico impero.

Xuub Xan alza la mano in segno di saluto. Parlando nella sua lingua selvaggia si accomiata da voi: "Buona fortuna bisogno avrete, sacri eroi", gracchia lo sciamano. "Oltre questo luogo inizio ha il territorio delle malvagie sirenidi. Oscuri poteri in queste terre operano", continua Xuub Xan, mentre gli altri phanaton che compongono il gruppo di scorta si muovono inquieti e gettano occhiate preoccupate tutt'attorno. "Voci folli eco hanno in queste terre. Liberare la gente di Xuub Xan dal giogo delle fate e insieme i cuori delle sirenidi mangeremo a banchetto!".

Per nessuna ragione i phanaton accompagneranno oltre i PG. Gli umanoidi rimarranno indietro, salutando gli avventurieri, mentre questi iniziano la lunga e faticosa arrampicata verso la cima del vulcano, diretti all'ingresso del covo delle malvage sirenidi.

### Scontro con la sentinella

Da questo punto in avanti a compagnia viaggerà nel territorio delle sirenidi e si avvicinerà alle rovine della Scuola di Magia nithiana.

Lungo il cammino il gruppo si imbatte in un antico obelisco eretto dai Magiani del Fuoco in onore di Thanatos. In questo luogo di follia una sirenide affronterà i PG, aiutandosi con le empie magie che sgorgano dal cuore della Dimensione degli Incubi, ma prima cercherà di uccidere gli intrusi scatenandogli contro un empio gigante argosiano (vedi appendice)!

Prima dell'incontro con l'argosiano, il DM deve tirare per la sorpresa, per capire se il mostro, uscendo dalla giungla sorprende o meno la compagnia. Il **gigante argosiano** (CA 4, DV 10\*\*, pf 51, MV 12 (36) metri, AT schianto/randello, F 2d8/2d6+3, TS G12, ML 11, AL C) è un bruto alto 4 metri dalla spessa pelle bitorzoluta e rossastra completamente coperta da occhi di varie forme e dimensioni. Il corpo deforme non gli impedisce di muoversi rapidamente per cercare di schiacciare quanti più avversari è possibile; dopo 1-3 round di combattimento, il mostro farà uso della sua

malevolenza per scagliare l'incantesimo di *confusione* tutto attorno a sé!

**Arriva la sirenide!** Dopo il primo round di combattimento, la sirenide, incontrata per la prima volta sulla spiaggia dell'isola, farà la sua comparsa sul tronco di un albero di banian per un istante, scagliando contro i PG le sue frecce. Quando ciò accade, il DM può leggere le seguenti note narrative.

Mentre l'argosiano muggisce agitando il suo enorme randello a destra e a sinistra, per un istante, vedete apparire sul ramo più grande di un grande banian la snella figura della sirenide già incontrata al momento dello sbarco sull'isola. Fiera delle proprie nudità, la donna fata indossa solo un reggipetto e un perizoma di scaglie di serpente bronzo. La sua pelle, azzurra come il mare, spicca tra il verde della foresta. Con un movimento fluido, la sirenide incozza una freccia nel proprio arco e sparisce alla vista!

La **sirenide** ha una CA 0 grazie al perizoma e al reggipetto di scaglie di serpente di mare color bronzo (l'*outfit* funziona come fosse un *anello di protezione +3*) ed è armata con una

*sciabola ierendana magica +1* (F 1d6+1) e un arco corto perfetto, che garantisce un bonus +1 non magico ai tiri per colpire. Questa splendida creatura (DV 5, pf 15, MV 12 (36) metri), TS E5, ML 10, AL C) ha una pelle azzurro mare, occhi e capelli verdi. Protetta dall'incantesimo di *invisibilità superiore* attacca gli intrusi, bersagliandoli con le frecce. Alla cintura porta un sacchetto di pelle di delfino con dentro 8 madreperle (5 monete d'oro ciascuna) e una rara conchiglia Elmo Nero del valore di 50 monete d'oro.

### L'obelisco di Thanatos

Dopo lo scontro con l'argosiano aizzato dalla sirenide, il viaggio della compagnia prosegue tra la giungla. Il sentiero si inerpicava verso la cima del vulcano al centro dell'isola e non è raro per gli avventurieri vedere i segni dell'antica presenza dei nithiani: cippi di segnalazione corrosi dal tempo, decrepiti archi in pietra stritolati dalla vegetazione e rocce lavorate coperte di muschio che un tempo lastricavano il sentiero.

**Il ponte di liane.** I PG devono attraversare un ponte di liane, sopra un orrido soffocato dalla giungla. L'attraversamento è privo di rischi, ma descrivete il passaggio come lento e difficoltoso. Le liane sono robuste, sebbene siano coperte di falaschi e abbiano un aspetto sinistro. Dal fondo del canalone, celato alla vista, salgono volute di vapori sulfurei, mentre grossi pipistrelli volano alti tra le cime degli alberi, disturbati dall'arrivo degli avventurieri.

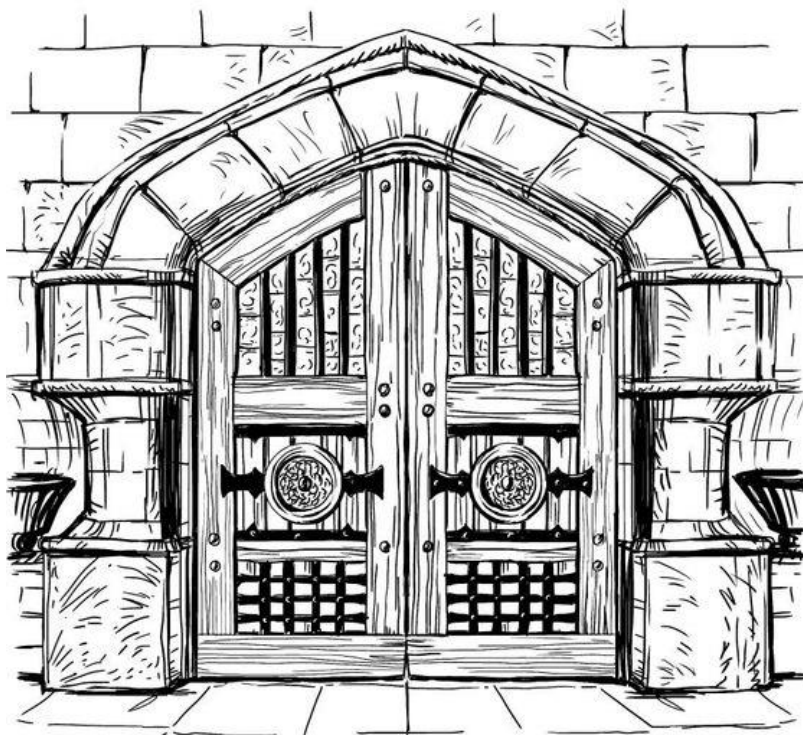
**L'obelisco.** Una volta passato il ponte di liane, la compagnia arriva a una radura dopo meno di mezz'ora di cammino.

La compagnia giunge a una radura brulla e rocciosa, da cui si possono vedere in lontananza i pennacchi di fumo uscire dalla bocca del vulcano al centro dell'isola, che incombe come un drago sonnecchiante sul cammino degli avventurieri.

Al centro dello spiazzo si trova un bizzarro obelisco le cui forme presentano geometrie non euclidee. Sebbene abbia un profilo irregolare, non sembra un prodotto della natura ma ispira repulsione e suggerisce di cose aliene in agguato ai confini della realtà conosciuta. Una sapienza folle ed arcana ne ha modellato la sagoma e mani aliene ne hanno coperto la superficie con glifi e rune dall'oscuro significato. La pietra è sporca e ha una consistenza spugnosa, se non fosse impossibile, si direbbe quasi che respiri, mentre i segni incomprensibili incisi paiono strisciare lentamente sulla superficie dell'obelisco.

L'aria umida della giungla si è fatta d'improvviso fredda e si ode una lamentosa melodia flautata provenire da distanze siderali, suonata da un artista pazzo.

La sirenide dell'incontro precedente è in piedi sopra l'obelisco a circa 6 metri di altezza. Come al solito, la creatura è protetta dall'incantesimo di *invisibilità superiore*. Quando la fata scorge i PG inizia a bersagliarli con le proprie frecce. Ma il pericolo è maggiore! Infatti, l'antico obelisco di Thanatos si è imbevuto della corruzione proveniente dall'Esaportale ed è ora una specie di creatura vivente. Per difendere la sirenide, l'obelisco fa uscire dal terreno 12 grossi e lunghi tentacoli neri, viscidati e lucenti, che si agitano oscenamente alla ricerca di vittime! Ogni tentacolo ha CA 5 e per essere mozzato deve subire 15 punti ferita. Ogni tentacolo attacca come un mostro da 6 DV e infligge 1d8 danni per colpo andato a segno; inoltre, il bersaglio deve superare un TS contro soffio del drago o essere sollevato da terra e subire automaticamente 1d8 danni da stritolamento, finché il tentacolo non viene distrutto. Un personaggio avvinto dal tentacolo può colpire con un malus -4 ai tiri per colpire. I tentacoli subiscono metà danno da armi da botta.



## La grotta delle sirenidi

Le sirenidi vivono all'interno di una caverna collegata ai tunnel scavati dalla lava del vulcano. Le creature sono comandate da una regina tanto bella quanto crudele. All'insaputa delle malvagie fate, sotto il loro covo si nascondono le rovine della Scuola di Magia nithiana costruita dai Magiani del Fuoco, dove il lich, il folle magus Aratap, dorme sogni inquieti alimentando l'Esaportale dal quale le entità della Dimensione degli Incubi riescono a entrare nel mondo materiale.

### Florian van Zuylen, Capitano del Chimaera

**Storia.** Il capitano del *Chimaera* è il figlio di un mercante di Minrothad e di un'elfa marina incontrata durante un naufragio sul Mare del Terrore. Florian, allevato dal padre umano, è molto più simile a un elfo che a un umano. Ha intrapreso il mestiere di capitano con la segreta speranza di incontrare sua madre, di cui conosce solo il nome "Chalia".

**Personalità.** Florian è coraggioso e impavido, come gli impone il credo di Turmis (Hermes) di cui è un sacerdote e servitore.

**Aspetto.** La sua pelle abbronzata ha una tonalità verdina e i capelli scuri sembrano un ammasso di alghe tagliate corte e perennemente umide. L'occhio destro di Florian è stato strappato via durante una lotta contro i pirati ierendani e ora l'orbita vuota è coperta da una benda nera. L'altro occhio è grande e azzurro come il mare.

**Statistiche.** Il capitano del *Chimaera* è un mezzo elfo chierico di Turmis del 5° livello. CA 4 grazie alla Destrezza e al corpetto di *cuoio rinforzato +1*, LVL C5, pf 19, MV 12 (36) metri, nuotando 18 (72) metri, AT stocco della Costa Selvaggia o pistolone gnomico, F 1d6+1 (stocco) o 1d12 (pistolone), TS C5, ML 10 (mentre è sotto l'influsso delle sirenidi, il morale è 12), AL L; FOR 13, INT 13 (mentre è sotto l'influsso delle sirenidi, l'Intelligenza è 7), SAG 15, DES 13, COS 8, CAR 14.

**Linguaggi.** Comune, Elfico, Lingua degli Orchi, Gnoll, Aquan (lingua franca degli abitanti del Piano Elementale dell'Acqua).

**Abilità sacerdotali.** Scacciare i non morti, bonus intrinseco +1 alla Destrezza, bonus +2 ai tiri salvezza contro effetti che provocano paura.

**Incantesimi preparati.** In qualità di chierico di Turmis, Florian può pregare ogni giorno 2 incantesimi di 1° livello e 2 incantesimi di 2° livello.

Livello 1°: *purificazione dei cibi e dell'acqua, scaccia paura.*

Livello 2°: *benedizione, blocca persone*

**Equipaggiamento.** Florian indossa una **giacca di cuoio rinforzato +1** e in combattimento utilizza uno **stocco magico +1** dalla elegante impugnatura tipica delle armi della Costa Selvaggia e un pistolone gnomico; alla cintura conserva un corno di *polvere nera* sufficiente per 13 spari e un sacco di pelle con 20 proiettili di piombo. Se il tiro per colpire con il pistolone è un 17-20 naturale, l'arma provoca doppio danno, mentre se si tira un "1" naturale, la pistola esplose in faccia e infligge all'utilizzatore 1d12 danni e diventando inutilizzabile, finché non viene riparata.

Florian possiede anche una **pozione di respirare acqua** (verde chiaro, sciropposa) e una **pergamena di cura ferite leggere** (x2), che può utilizzare in caso di bisogno.

### Qalinda, la Regina delle Sirenidi

**Storia.** Qalinda fu catturata anni fa dai pirati di Ierendi e costretta a vivere come schiava nel vascello finché una tempesta non distrusse la nave, offrendo alla sirenide la possibilità di fuggire. Vagando per il Mare del Terrore, Qalinda arrivò sulle spiagge dell'isola e raccolse attorno a sé diverse altre sirenidi, animate dall'odio verso gli umani. Da allora è diventata la regina di questo clan di fate.

**Personalità.** La regina delle sirenidi è astuta e calcolatrice. Odia Umani e Nani con intensità, i maschi di qualsiasi razza con ferocia e sopporta gli Elfi di sesso femminile, ma solo se non assumono atteggiamenti ostili.

**Aspetto.** L'altera regina sirenide è una bellezza statutaria dalla pelle azzurra come il mare e una criniera di capelli d'argento simili alla spuma delle onde. I grandi occhi sono profondi come l'oceano e di un blu intenso come gli abissi. La creatura mostra con orgoglio la sua stupenda nudità; indossa solo un paio di delicati bracciali di madreperla simili a sottili fili di nebbia (i *bracciali della difesa*) e un diadema di oro bianco e rubini (il *diadema incandescente minore*). Le sue armi sono uno splendido stocco, appartenuto a un giovane e ambizioso capitano di Darokin, e un chakram in mithral, avvolto da un nebo di luce argentea.

**Statistiche.** Qalinda combatte come un mostro con 7\*\*\* DV e possiede 34 pf. I *bracciali della difesa* e l'alto punteggio di Destrezza le garantiscono una CA 2, MV 12 (36) metri, AT stocco o chakram, F 1d6+4 (stocco perfetto, esperta nell'uso, aggiungere un bonus complessivo +3 al tiro per colpire) o 1d4+2 (chakram, infligge doppio danno con un tiro per colpire naturale 17-20 e torna in mano alla regina sirenide), TS E7, ML 11, AL C; FOR 12, INT 13, SAG 11, DES 18, COS 10, CAR 18.

**Linguaggi.** Lingua fatata, Phanaton, Comune.

**Abilità magiche.** 1v/giorno può lanciare i seguenti incantesimi: *autometamorfosi, invisibilità migliorata, nube di nebbia, charme sulle persone*. È immune ai gas velenosi, pietrificanti, corrosivi ecc. e gode di un bonus +2 ai TS contro veleno.

Se la regina tocca un avversario (nessun danno inflitto), la vittima deve superare un tiro salvezza contro veleno; coloro che falliscono il tiro subiscono un risucchio di Intelligenza di 1d4 punti. Il tocco è automatico quando il bersaglio è sotto gli effetti dello charme, mentre richiede un normale tiro per colpire di contatto negli altri casi.

**Equipaggiamento.** Qalinda indossa un paio di **bracciali della difesa +3** e in combattimento brandisce uno stocco perfetto dalla lama in acciaio di Darokin e un chakram dalla lama in mithral (valore 500 mo). Ha sempre con sé una **pozione guaritrice** e sulla fronte porta un diadema in oro bianco decorato con minuscoli rubini (1.500 mo), si tratta di un **diadema incandescente minore** che consente a chi lo indossa di scagliare 1 volta al giorno un raggio di luce incandescente entro 12 metri di distanza, occorre un tiro per colpire modificato con il bonus della destrezza: il raggio infligge 3d8 danni da fuoco dimezzabili con un TS contro soffio del drago. La luce incandescente infligge doppio danno ai



non morti, i quali non possono dimezzare il danno. Attorno ai fianchi indossa delle sottili catene d'argento con decorazioni in madreperla (200 mo) e attorno al collo mostra un monile d'oro, pietre dure e smalti che raffigura uno sciacallo in stile nithiano (2.000 mo).

### 1. Ingresso alla grotta delle sirenidi

L'imboccatura della grotta è ornata con degli splendidi fiori tropicali rossi e azzurri di eccezionali dimensioni. Tra le colorate e magnifiche ghirlande occhieggiano macabri una mezza dozzina di teschi spolpati e lucidi, appartenuti a vittime sfortunate. Cinque teschi appartengono a umani o elfi marini, il sesto, invece, più grosso e con una impressionante dentatura da squalo, è di uno scrag d'acqua salata. Subito oltre, una sorta di giardino di funghi giganti precede una fessura nella roccia che conduce nelle profondità della montagna.

Tra i funghi giganti si nasconde una **mezza dozzina di boleti stridenti** (CA 7, DV 3, pf 17 ciascuno, MV 1 (3) metri, AT stridio, F nessuno (speciale), TS G2, ML 12, AL N), collocati qui dalle sirenidi per fungere da "allarme". I boleti stridenti reagiscono al movimento entro 9 metri ed emettono un urlo lacerante che mette sul chi vive tutti coloro che vivono nel complesso sotterraneo.

Un Nano o un Druido che dichiara di osservare con attenzione i funghi può riconoscere la natura dei boleti, effettuando con successo una prova sulla Saggazza (notando, per esempio, i resti consumati di alcuni piccoli uccelli e topi, storditi dai funghi e poi assimilati).

### 2. Pozza di acqua sulfurea

L'intera caverna è debolmente illuminata da una tenue fosforescenza latteata generata da alcune concrezioni di cristallo presente in ordine casuale sul soffitto e sulle pareti. Appena oltre l'ingresso una ampia pozza di calda acqua sulfurea blocca l'accesso alle aree più interne della grotta. La lava che scorre nelle profondità del vulcano scalda l'invaso e dalla superficie della pozza emanano vapori sulfurei. L'acqua è nera e non è possibile stabilirne la reale profondità. Un sentiero di sassi levigati che emergono dall'acqua sembra essere l'unico modo di oltrepassare la pozza senza immergersi per raggiungere la riva più lontana a destra. Sulla sinistra è visibile una spiaggia sassosa.

Nascosto tra le ombre sul terrapieno, a cui si giunge attraversando il sentiero di sassi sulla destra, si trova **Florian van Zuylen**, il capitano del *Chimaera*, affascinato dalle sirenidi e costretto suo malgrado a servirle come schiavo.

Oltre il nascondiglio del capitano minrothaddan si trovano due ulteriori passaggi che conducono nelle viscere del vulcano. Da quello più a nord giungeranno due sirenidi, quando Florian lancerà l'allarme.

**Il sentiero di pietre.** Le pietre levigate che emergono dall'acqua sulfurea hanno una superficie variabile da uno a due metri quadrati e sono abbastanza agevoli da percorrere, almeno se non si è impegnati in un combattimento. Su una delle pietre, a circa metà percorso, è stato inciso sulla superficie un *glifo di interdizione* che, se calpestato, provoca un'esplosione di fiamme centrate sul masso che provoca 6d6 danni da fuoco a chi lo ha attivato. È ammesso un TS contro soffio del drago per dimezzare i danni; se il tiro

salvezza fallisce, la vittima cade anche nell'acqua, scatenando lo spirito elementale che vi risiede (vedi oltre).

Il *glifo di interdizione* fu creato da un mago prigioniero delle sirenidi, il cui teschio, ora, fa bella mostra di sé all'ingresso della caverna. Un incantesimo di *individuazione della magia* o un tentativo riuscito di scoprire trappole consente di trovare la runa infuocata. Per evitarla è sufficiente saltare la roccia o lanciare su di essa un incantesimo di *dispersione della magia* (il *glifo di interdizione* è stato lanciato da un mago di 6° livello).

**La pozza sulfurea.** La pozza ha discrete dimensioni: circa 24 metri da sud a nord e 30 metri da ovest a est. La profondità media è di 3,5 metri e al suo interno le sirenidi hanno vincolato un **elementale dell'acqua** (CA 2, DV 8, pf 42, MV 6 (18) metri, nuotando 18 (72) metri, AT schianto, F 1d8, TS G8, ML 12, AL N).

Dalla pozza d'acqua si forma un gorgo che esplosione in una colonna di schiuma, schizzando in ogni direzione residui corrosivi, alghe e la sabbia del fondo. Al centro della pozza ora vi è un vortice d'acqua gocciolante e fumante di vapori sulfurei alto oltre due metri e mezzo. Spuma e acqua ribollono attorno a una rozza forma umanoide con appendici simili a magli.

### 3. Spiaggia sassosa orientale

Se i boleti stridenti all'ingresso della grotta hanno avvertito gli abitanti della grotta con il loro urlo, un paio di sirenidi saranno a fianco di Florian per supportarlo nella lotta sulla spiaggia sassosa.

Una sirenide è anche una strega, poiché ha appreso molti segreti magici dal mago che incise il *glifo di interdizione*. La **strega sirenide** (CA 3, DV 5\*\*\*, pf 28, MV 12 (36) metri, nuotando 18 (72) metri, AT pugnale e tocco oppure incantesimi, F 1d4/risucchio di Intelligenza o a seconda dell'incantesimo, TS E5, ML 11, AL C) è armata con un vecchio pugnale di rame nithiano dalla lama ossidata, la vetusta impugnatura è decorata con minuscoli coralli rossi (valore 800 monete d'oro per un collezionista).

La creatura fatata possiede anche un sottile *Libram*, una sorta di quaderno di appunti da viaggio Magiani del Fuoco. Le pagine di cartapepera del volume sono ingiallite e macchiate, a tal punto che intere parti sono ormai illeggibili. Il *Libram* è scritto in Ignan (il linguaggio del Piano dell'Elemento Fuoco) e consente di lanciare una volta alla settimana l'incantesimo *convocare elementale del fuoco*.

La sirenide ha memorizzato i seguenti incantesimi (come una maga di 5° livello):

Livello 1°: *ventriloquismo, dardo incantato.*

Livello 2°: *immagini illusorie, levitazione.*

Livello 3°: *fulmine magico.*

La strega sirenide indossa un abito intessuto di alghe e di conchiglie. I lunghi capelli argentati spiccano sulla pelle verde mare.

La seconda **sirenide**, armata d'arco, è la **guardia del corpo della strega**. La fata è completamente nuda. Addosso porta solo una cinta decorata di conchiglie cremisi (150 mo) e una faretra con 6 *freccie mordaci*. (CA 3, DV 5\*\*\*, pf 26, MV 12 (36) metri, nuotando 18

(72) metri, AT arco corto, F 1d6 +speciale, TS E5, ML 11, AL C).

#### 4. Trappole insidiose

Il cunicolo che conduce alla grotta dove risiede Qalinda, la Regina delle Sirenidi, è pieno di trappole mortali.

**La fossa degli scorpioni.** Poco oltre il tunnel, sul pavimento è celata una fossa profonda 4 metri sul cui fondo sono stati piantati pali acuminati. Chi cade all'interno della fossa subisce 1d6 danni per la caduta e 4d4 danni da impalamento (il DM tira 1d4 per ciascun personaggio, per determinare da quanti pali viene infilzata la vittima: ogni palo infligge 1d4 danni).

Sul fondo della fossa zampettano dei mostruosi scorpioni di piccole dimensioni che attaccano furiosamente chiunque cada. Tutte le vittime della fossa, impalate o meno, si considerano prone. Lo **sciame di scorpioni** (CA 7, DV 4\*, pf 24, MV 3 (9) metri, AT area d'effetto, F speciale, TS G4, ML 12, AL N) attacca fino alla propria distruzione: infligge automaticamente 4 danni a chi possiede una CA di 5 o migliore e 8 danni a chi ha una CA uguale o superiore a 6, inoltre è immune agli attacchi portati con armi da taglio o da punta e subisce solo ¼ del danno da armi da impatto.

Sono molte le vittime perite sul fondo dell'insidiosa fossa degli scorpioni. Periodicamente le sirenidi raccolgono i tesori di coloro che sono caduti. Attualmente, impalati sugli spuntoni, si trovano i cadaveri scheletrici di un phanaton troppo curioso e di un marinaio makai che stringe ancora nella mano ossuta una mezza lancia dalla punta di selce.

Se i PG perquisiscono i cadaveri, troveranno sul cadavere del makai una vecchia borsa di pelle lunga e stretta, sul cui fondo si trovano 9 monete d'argento, 2 monete d'oro e un dado d'avorio usurato e dal colore marroncino (valore 5 mo).

**Tunnel mortale.** Oltre la fossa si apre uno stretto budello piuttosto tortuoso, dalle cui pareti fuoriescono numerose punte ottenute con delle canne. Le punte sono ben mimetizzate e imbevute di veleno Whinni Blu (chi viene ferito deve superare due TS contro veleno uno di seguito all'altro: il primo per evitare di perdere 1d6 punti di Costituzione, il secondo per non svenire per 1d6 turni).

Chiunque attraversa il budello senza prestare attenzione alle pareti si griffia automaticamente sulle punte acuminata. Le sirenidi conoscono l'insidia e non si feriscono.

#### 5. Grotta di Qalinda, la Regina delle Sirenidi

Al termine del budello vi è una grotta alta e stretta, attraversata da un piccolo ruscello d'acqua limpida e dolce. Numerose stalattiti pendono dal soffitto e sul terreno, coperto di bruno terriccio, crescono formazioni fungine di notevoli dimensioni e dalle tonalità accese. La caverna è fiocamente illuminata da alcuni cristalli madreperlacei incastonati nella roccia, che riflettono la poca luce che filtra dal soffitto. Verso il fondo della spelunca, tra una vera e propria selva di funghi giganti, c'è un grosso trono intagliato nel gambo di un enorme micete, addossato a quella che pare una piccola piramide a gradoni soffocata da pallidi rampicanti e dagli onnipresenti funghi. Numerose figure si trovano ai lati del trono, sul quale siede la

creatura più bella e perversa che abbiate mai veduto.

Attorno al trono di Qalinda si trovano tutte le sirenidi che sono state incontrate in precedenza senza essere state sconfitte e una **sirenide guardia del corpo** (usate le statistiche della sirenide guardia del corpo dell'area 3). La sirenide è armata con un pugnale e possiede un arco corto in legno di tasso con l'impugnatura in avorio e argento intarsiata di rune elfiche. Si tratta di un magico *arco corto +1*.

La faretra che porta al fianco contiene 6 frecce perfette.

La sirenide ha capelli d'argento e la pelle, del medesimo colore, è ricoperta di minuscole scaglie come quelle dei pesci. I suoi occhi enormi sono gialli. Indossa un abito fatto di alghe setose e conchiglie preziose (valore 200 monete d'oro) e al braccio destro porta 3 bracciali in oro dell'artigianato degli elfi del mare del valore di 100 pezzi d'oro ciascuno.

Inoltre Qalinda ha con sé i **3 uomini lucertola** (CA 3, DV 2+1, pf 9, 8, 7, MV 12 (36) metri, AT un'arma, F a seconda dell'arma +1, TS G2, ML 12, AL N) che si trovavano nella stiva del *Chimaera*, destinati all'arena di Rupe Corvina. Le creature indossano pezzi di vecchie armature nithiane, fornite loro dalle sirenidi e sono armati, rispettivamente, con uno spadone khopesh (F 1d10), un flagello (F 1d8) e una mezza lancia con la punta di selce (F 1d6).

**Il tesoro delle sirenidi.** I gingilli magici e le ricchezze non ancora spartite tra le sirenidi sono raccolte dietro il trono intagliato nel fungo gigante. Trovare il tesoro delle fate marine è piuttosto semplice, ma è comunque necessario che i PG dichiarino di dare un'occhiata in giro.

Tra le ricchezze si trova un arco corto composito da cavaliere perfetto e potente [+3] avvolto in una guaina di pelle rossastra e con la corda tinta sempre di rosso, un turcasso entegari con dentro 20 *frecce magiche +1*. Uno zaino di cuoio marrone contiene un paio di *guanti del potere orchesco* in pelle di porco conciata rinforzata con acciaio lucido, un pugnale e una cote per affilare.

Uno stupendo talismano a foggia di scarabeo ricavato dalla giada con inserti in oro e fittamente inciso di geroglifici nithiani è, in realtà, uno *scarabeo della protezione* con ancora tutte e 12 le cariche rimaste.

Una sbarra di ferro meteorico sottile e levigata dai riflessi violacei e dalla sezione triangolare. La sbarra è lunga circa un metro e ha un'impugnatura a una estremità: si tratta della chiave speciale in grado di aprire il tombino che si trova nell'area 12 della Scuola di Magia.

Ci sono anche parecchi fogli di pergamena pregiata, avvolti l'uno sull'altro e trattenuti da un nastro di pelle: 15 di questi fogli sono vuoti (2 monete d'argento ciascuno), ma ce n'è uno che è in realtà una pergamena con 3 incantesimi da chierico (*resurrezione dei morti*, *neutralizzare veleni*, *guarigione*).

Accuratamente protette da scossoni e danni, all'interno di una scatolina di cuoio rigido, si trovano tre fiale di inchiostro speciale rosso, verde e oro (valore 10 mo per ogni fiala).

In una cassa di legno aperta si trova un involto di stoffa e uno scrigno di rame, monete d'oro, argento e rame di provenienza

ylari sono sparse attorno (225 mo, 117 ma, 766 mr).

Nell'involto vi sono nove oggetti, ognuno protetto da strisce di lana scura per evitare danni. Ci sono 4 fiale di cristallo di rocca con tappi in cristallo di rocca e inserti d'oro (valore 100 monete d'oro ciascuno) e cinque cucchiari d'oro da 15 monete d'oro ciascuno.

Lo scrigno di rame, ornato con delicati fregi sulla superficie (valore 50 monete d'oro) contiene un anello in oro istoriato con il volto impassibile di una fanciulla e la lettera "F" incisa sopra, una collana d'oro e quarzo rosa (400 monete d'oro di valore e una borsa di pelle contenente 6 monete di rame ossidate di oscura provenienza.

## 6. Antico passaggio

Questo antico passaggio scavato nella pietra all'interno del vulcano mostra sulle pareti le vestigie di antiche iscrizioni e bassorilievi di origine nithiana. Chiunque abbia una conoscenza base delle religioni può riconoscere l'impronta dei Magiani del Fuoco e delle oscure divinità da loro adorate: Thanatos e Zugzul, in particolare.

Il tunnel si snoda per circa mezzo chilometro nelle viscere del vulcano ed è illuminato dalle misteriose concrezioni cristalline madreperlacee che i PG hanno già visto nel covo delle sirenidi.

Al termine del cunicolo si trova una grande colata di una sostanza spugnosa, simile alla pietra ma di un disgustoso color prugna chiazzato di nero e ocra. La bizzarra sostanza occupa interamente il passaggio, ostruendolo.

Al tatto la sostanza cede leggermente, ma ogni tentativo di scalfirla con armi o incantesimi genera dal materiale poroso solo la produzione di un liquido denso e nero, che percola fino al pavimento. Se vengono inflitte in un unico round più di 30 danni, il liquido si condensa in un **budino nero** (CA 6, DV 10\*, pf 54, MV 6 (18) metri, AT schianto, F 3d8, TS G5, ML 12, AL N), che combatte fino alla propria distruzione.

**La bocca magica corrotta.** Mentre i PG si interrogano davanti alla disgustosa massa pietrosa che ostruisce il cammino, dalla pietra si apre una grande e disgustosa bocca umana lunga 1,5 metri con labbra grigiastre e denti spezzati.

L'antica bocca magica dava il benvenuto ai Magiani del Fuoco alla scuola di magia, ma gli influssi provenienti dalla Dimensione degli Incubi ha completamente corrotto la magia, rendendola parzialmente senziente. La porta sulla quale la bocca appariva è degenerata nel disgustoso ammasso spugnoso che blocca la via e ora la bocca magica corrotta apre la via solo a coloro che le offrono in pasto una mano!

La bocca con voce odiosa parla in nithiano: "Salute a voi Magiani e apprendisti dei segreti di Thanatos e Zugzul. Datemi una mano e passate!" (trad. nithiano: "*Kumusta kaninyong mga salamangkero ug mga aprentis sa mga sekreto ni Thanatos ug Zugzul. Ihatag kanako ang imong kamot ug magdapayon*"). Ciò detto, schiude le labbra in attesa che qualcuno offra la sua mano in pasto.

Se la mano viene offerta, la bocca la trancia di netto con un morso, infliggendo 15 danni e masticandola con rumori disgustosi. La ferita alla mano si cauterizza all'istante in una cicatrice nera dall'aspetto orribile. Il personaggio che ha sacrificato l'arto deve superare un TS contro raggio della morte per

non svenire dal dolore e subisce un malus -2 a tutti i tiri per 1d4 giorni per via dello shock (*cura ferite leggere* non fa recuperare i danni, ma riduce di un giorno il dolore per ogni incantesimo lanciato).

Da notare che la bocca non fa distinzione tra una mano attaccata a un corpo vivente o quella di un cadavere! Anche la mano mummificata trovata nel Tempio delle Spire funziona perfettamente!

Se la bocca magica ha consumato il suo sinistro pasto, il DM può leggere il seguente testo.

Dopo avere frantumato le ossa e divorato l'arto, la grande bocca emette uno stomachevole schiocco della lingua, passandosela sulle labbra tumefatte, per poi essere risucchiata all'interno della massa spugnosa. Qualche istante seguente, la pietra è percorsa da un tremito e con un rumore liquido, comincia a strisciare via su sé stessa, rivelando uno stretto budello umido, una specie di condotto organico che conduce più a fondo nelle viscere della terra.

Il budello è lungo una mezza dozzina di metri e conduce all'area 1 della Scuola di Magia dei nithiani (vedi oltre area 1 della Scuola di Magia: il corridoio infestato).

## 7. Spiaggia sassosa occidentale

Questa area della grotta consente l'accesso a un'area minore della Scuola di Magia e al congegno di teletrasporto che permette l'accesso alla sezione principale.

Su questa spiaggia sassosa le sirenidi hanno gettato i resti delle precedenti vittime dei naufragi, dopo averle spolpate e depredate da ogni possibile ricchezza. Tra i sassi e la sabbia affiorano ossa spezzate, teschi e altri macabri resti. Se i PG dichiarano di cercare con attenzione, tirate per ciascun avventuriero impegnato sulla tabella seguente per determinare la natura del ritrovamento.

### d6 Ritrovamento

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Occhio di vetro                        |
| 2 | Gemma citrina verde da 25 monete d'oro |
| 3 | Scalpo muffito di un elfo marino       |
| 4 | Set di dadi in avorio (5 mo)           |
| 5 | Centopiedi gigante che attacca!        |
| 6 | Cranio di nixie spaccato a metà        |

## 8. Porta dei Magiani del Fuoco

Sulla parete ovest, dopo una breve scalinata, si trova una imponente doppia porta di pietra affiancata da due statue scolpite in bassorilievo che raffigurano un essere scheletrico con una falce (Thanatos) e un essere simile a un ogre dalla criniera fiammeggiante (Zugzul).

Al centro della porta è stato ricavato un incavo che ha la forma di una mano femminile. Se viene posto all'interno dell'incavo la *mano mummificata* trovata nel Tempio delle Spire, quest'ultima si anima e aderisce perfettamente, consentendo di aprire la porta.

Gli incantesimi come *scassinare* o i tentativi di un ladro per aprire la porta si rivelano vani.

## 9. Tempio dei Magiani del Fuoco

Questo santuario dedicato a Zugzul e Thanatos era governato da due chierici ed era esterno alla Scuola di Magia.

Ora i sacerdoti giacciono nei loro sepolcri come mummie (vedi aree 10 & 11) e si

risveglieranno se il loro riposo verrà profanato.

L'abside di questo santuario è occupata da un gruppo scultoreo in marmo rosso e nero che raffigura Thanatos e Zugzul: la morte e il fuoco. Nelle orbite della statua nera di Thanatos brillano due meravigliosi rubini, mentre in quelle della statua rossa di Zugzul sono incastonati due zaffiri neri. Nell'aria aleggia un vago sentore di incensi ed essenze che un tempo venivano bruciate durante i riti in onore delle divinità patrona dei Magiani del Fuoco di Nithia. Due tozze panche di pietra si trovano davanti alle statue, per consentire ai fedeli di inginocchiarsi in adorazione. Lungo le pareti sono dipinte diverse scene cruente di sacrifici officiati da un sacerdote vestito di rosso e una sacerdotessa vestita di nero. Una delle raffigurazioni mostra il chierico rosso armato che mozza la mano destra della figura femminile nerovestita con una lama ricurva.

Le gemme nelle orbite delle statue valgono 1.000 monete d'oro ciascuna e possono essere scalzate usando un pugnale o un altro attrezzo come scalpelli, chiodi da rocciatore, palanchini ecc.

Se le gemme vengono rubate o se i PG rimangono nel santuario per più di un turno, le mummie dei sacerdoti si rianimano ed escono dai loro sepolcri per punire gli intrusi.

Da nord e da sud si sentono i rumori di pietra che striscia contro la pietra, seguito da due tonfi sonori!

#### 10. Sepolcro di To-Meri, chierica di Thanatos

Un sepolcro di pietra nera è attorniato da due fiaccole di bronzo che bruciano di fiamme ultraterrene. Sul fondo della camera sepolcrale è appeso un enorme arazzo mangiato dal tempo che mostra, nel tipico stile dell'antica Nithia, una sacerdotessa senza la mano destra che affonda la lama sacrificale nel petto di un sacrificio umano, circondata da figure luttuose e da scheletri spaventosi.

Qui riposa To-Meri, sacerdotessa di Thanatos, ora tramutata in una **mummia** (CA 3, DV 5+1\*\*, pf 29, MV 6 (18) metri, AT schianto, F 1d12 + cancrena della mummia, TS G5, ML 12, AL C). La mummia di To-Meri ha la mano destra amputata all'altezza del polso (è sua la *mano mummificata* lasciata dallo spettro di Ard Drazu) e può essere ferita solo dal fuoco, dagli incantesimi o da armi magiche, provocando comunque solo ½ del danno. Chi guarda per la prima volta To-Meri deve effettuare un TS contro paralisi o rimanere bloccata per la paura finché la creatura non attacca.

La figura mummificata di To-Meri si muove con movimenti goffi e nelle orbite rinsecchite brilla una malevola luce nera. La sacerdotessa indossa una maschera d'oro di una fanciulla ridente (1.500 mo) e sul moncherino ha una capsula d'oro e pietre dure del valore di 200 monete d'oro.

**Iscrizione sul sepolcro di To-Meri.** Sul sarcofago di pietra della sacerdotessa di Thanatos si trova un cartiglio con il simbolo del teschio e della falce e una iscrizione in geroglifici nithiani.

**To-Meri la Senza Mano ha parlato.  
Il sangue dei miei nemici berrò.  
La morte e le fiamme porterò nel mondo  
per onorare Darga Thanatos, Padre dei Magiani**

All'interno del sepolcro di To-Meri si trova un letto composto da 5.000 monete d'oro, in mezzo alle quali si trova un pugnale rituale dalla lama d'argento e l'impugnatura in adamantio con un'onice incastonata (300 mo) e una collana d'oro con giacchetti neri scolpiti come minuscoli teschi del valore di 800 monete d'oro.

#### 11. Sepolcro di Setnau, chierico di Zugzul

Un sepolcro in pietra di cinabro è avvolto in un alone sinistro generato dalle fiamme che bruciano senza consumare combustibili di due torce metalliche. Un grande e decrepito arazzo, sfregiato da un taglio obliquo, occupa l'intera parete est e raffigura, nel tipico stile monodimensionale dell'antica Nithia, un uomo dall'aspetto ferino avvolto in un nembo di fiamme che incenerisce i nemici attorno a lui.

Dal sepolcro si solleva il terribile sacerdote Setnau, diventato una **mummia**. Setnau ha una CA 2 per via dello *scarabeo di difesa +1* (trattatelo come fosse un *anello di protezione*) che porta sul petto, nascosto dalle bende. Il mostro non morto (DV 5+1\*\*, pf 22, MV 6 (18) metri), ML 12, AL C) attacca due volte ogni round: una volta con lo schianto (1d12) che trasmette la cancrena e una volta con la *Lama di Setnau* un khopesh a una mano (spada corta) con la lama in bronzo e diaspri rossi incastonati a entrambi i lati del piatto e l'elsa scolpita a foggia di fiamma.

La *Lama di Setnau* è *magica +1 +2 contro gli Umani* e, se brandita, garantisce un bonus +1 ai tiri salvezza contro effetti che causano paura.

Iscrizione sul sepolcro di Setnau. Sul sarcofago di pietra del sacerdote di Zugzul si trova un cartiglio con il simbolo della fiamma e una iscrizione in geroglifici nithiani.

**Fiamma inestinguibile di distruzione!  
Setnau servo di Zugzul, lama di fuoco di Magian.  
Ecco: mari e sabbie, montagne e cielo  
bruceranno in cenere**

Se i PG sconfiggono la mummia di Setnau e perquisiscono il sepolcro, scoprono che all'interno sono contenute 2.000 monete d'argento, 1.000 monete d'oro, un rubino grezzo da 100 mo, 3 citrine azzurre da 50 mo cad., una *pergamena maledetta* che trasmette la cancrena di mummia a chi ha la sventura di aprirla, una *pergamena di cura ferite gravi* e una fiala di vetro con un tappo d'argento (5 mo) contenente un *elisir di pietra in carne* sufficiente per riportare alla vita fino a 4 individui di dimensioni umane trasformati in pietra.

#### 12. Laboratorio di mummificazione

In questo tetro locale dal basso soffitto i sacerdoti To-Meri e Setnau procedevano alla mummificazione dei Magiani del Fuoco della Scuola di Magia nithiana.

La camera puzza di salnitro e di aria viziata. Il basso soffitto rende ancora più opprimente l'atmosfera di questo locale adibito, un tempo, alla mummificazione dei cadaveri.

Una vasca di granito dove veniva immerso il corpo domina il centro del locale insieme a un tavolo operatorio in marmo. Lungo le pareti ci sono scansie piene di utensili, vasi e materiali polverosi.

Le scansie contengono diversi rotoli di bende di lino ormai marcite, vasi e giare piene di unguenti e resine ormai essiccati per il trattamento dei cadaveri e numerosi uncini e arnesi per la mummificazione. Tra questo materiale di trova anche un vaso canopo di terracotta con il coperchio a foggia di occhio. Se viene aperto, all'interno si vede una poltiglia gelatinosa e opalescente dentro la quale galleggia un globo oculare dalla sclera gialla, grande quanto una noce. L'occhio segue i movimenti di chi lo guarda e si ha come l'impressione che emetta dei borbottii inarticolati.

L'occhio irradia magia. Se viene inghiottito, occorre effettuare un TS contro incantesimi: in caso di successo, si ottiene il potere di lanciare 1v/settimana l'incantesimo *chiaroveggenza*, in caso contrario, l'occhio spunta dalla pelle alla base del collo e consente la visione dietro alle spalle (ma ovviamente conferisce un aspetto inquietante al personaggio).

### 13. Camera del teletrasporto cristallino

Cristalli imbevuti di magia consentono il teletrasporto all'interno della Scuola di Magia nithiana. Tre accoliti che curavano il santuario sono stati toccati dalle influenze caotiche della Dimensione degli Incubi e ora, le loro teste tramutate in orribili mostri vagano per la sale della scuola, mentre i corpi decollati sono sul pavimento di questo locale.

Le pareti e il pavimento dell'area sono in parte lavorate da mano umana e in parte scavate direttamente nella roccia. La parte grezza ha rivelato un pavimento ricco di cristalli opalescenti; gli stessi cristalli sono stati scavati ed esposti sulle pareti in forma di cuspidi e concrezioni.

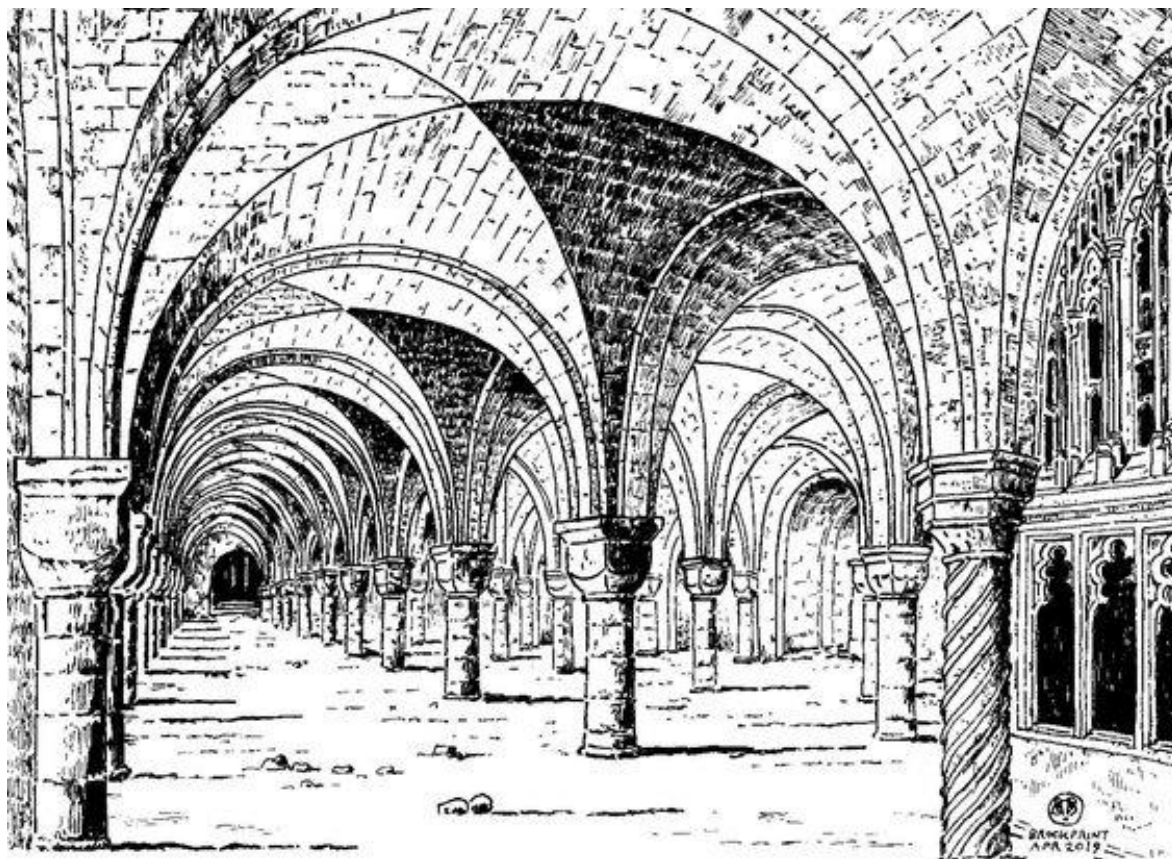
Tra le tre cuspidi più grandi, sul terreno, è inciso un cerchio magico sopra il quale brilla una vaga nebbiolina azzurra e brillante.

Sul pavimento si trovano anche tre corpi scheletrici di umani (due uomini e una donna) avvolti in luride tuniche rosse e nere. L'aspetto più sconcertante è che i cadaveri sono privi di testa, che sembra essere stata strappata dal collo!

La magia della Dimensione dell'Incubo, filtrata dall'Esaportale aperto da Aratap, ha trasformato le teste degli sventurati accolti in vargouille speciali (vedi appendice dei nuovi mostri). I mostri si sono letteralmente "strappati" dal collo delle vittime e hanno zampettato dentro il cerchio magico. Ora infestano la Scuola di Magia (vedi oltre).

**Cerchio magico di teletrasporto.** Il cerchio inciso sul pavimento del locale, potenziato dai cristalli a cuspidi sulle pareti funziona come teletrasporto a doppia via da e per la Scuola di Magia. Chi entra nel cerchio viene immediatamente traslato nell'area 2 della Scuola di Magia nithiana dei Magiani del Fuoco.

L'influsso maligno della Dimensione degli Incubi ha però reso pericoloso l'uso continuativo del cerchio. Ogni volta che un personaggio lo usa, il DM deve tirare il d%. Con un risultato 01-05%, il passaggio viene notato da un **segugio spettrale** che si avventa contro l'intruso (CA -2, DV 5\*\*, pf 27, MV 15 (45) metri, AT morso, F 2d6 + speciale, TS G5, ML 12, AL C) e combatte fino alla morte.



## La Scuola di Magia dei Magiani del Fuoco di Nithia

L'antica scuola dell'isola preparava i pupilli del culto seguito dai Magiani del Fuoco di Nithia. La folle attività di Aratap pose fine a tutto questo. Ora, tra le rovine infestate della Scuola di Magia, si aggirano creature d'incubo, mentre l'Esaportale spalancato consente agli orrori innominabili della Dimensione degli Incubi di entrare e uscire dal Piano Materiale a proprio piacimento.

**Stile nithiano.** La Scuola di Magia dei Magiani del Fuoco è decorata con i dipinti murari e le iscrizioni geroglifiche dell'Impero di Nithia (vedi a proposito *HWR2 Kingdom of Nithia*). Le pareti del complesso sotterraneo sono arricchite di molte figure e iscrizioni nel tipico stile di Nithia. Il DM dovrebbe rammentarlo di tanto in tanto ai giocatori, mentre i loro personaggi sono impegnati nell'esplorazione.

### Aratap il Breve, lich *Magus* della Follia

**Storia.** Aratap era un alphantiano, tra i primi a convertirsi al Culto del Fuoco Nero dei Magiani. Venne esiliato da Alphantia secoli fa a causa della sua indole crudele e per certi esperimenti su altri maghi finiti con esiti disastrosi. Insieme a Ka-Nefer e Ard Drazu, due arcimaghi nithiani, fondò la Scuola di Magia dei Magiani del Fuoco all'interno del vulcano dell'Isola delle Sirenidi, forgiando incantatori utili alla causa del Culto del Fuoco Nero seguito dai Magiani del Fuoco.

Durante la permanenza nella scuola, Aratap si convinse a intraprendere la strada per diventare un lich e iniziò a sondare le tenebrose profondità della Dimensione degli Incubi. L'apertura dell'Esaportale, grazie all'aiuto di alcuni sciocchi e depravati assistenti, portò alla trasformazione di Aratap in lich, alla morte dei suoi compagni e di tutti coloro che frequentavano la Scuola di Magia.

**Personalità.** In forma di lich, Aratap è ossessionato dalla sete di conoscenza che può trarre da coloro che attendono oltre i confini della Dimensione degli Incubi. Egli interroga incessantemente le entità oltre le stelle e le dimensioni e prepara tenebroso piani di morte e di follia. È talmente perduto dietro le sue elucubrazioni che considera i semplici mortali alla stregua di insetti ed è talmente confidente nei suoi poteri che non valuta nessuno capace di potergli tenere testa.

**Aspetto.** Nella sua forma mortale Aratap era denominato il "Breve" per via dell'altezza modesta (circa 1,55 m). Anche in forma di lich, Aratap non ha un aspetto imponente: appare come un decrepito cadavere con la pelle adesa alle ossa e due fuochi cangianti (rosa e azzurro) che ardono nelle orbite oscure del suo teschio. I canini sono stati rimossi e al suo posto si trovano due cuspidi affilate di onice. Indossa ancora la palandrana dorata simbolo della sua carica di arcimago del Culto del Fuoco Nero, ma i glifi e i simboli che la decorano mutano in continuazione, come vermi che si agitano sul fondo di una pozza melmosa. Sul capo coperto da sparuti ciuffi di capelli grigi porta un copricapo nithiano in legno laccato di nero a oscena imitazione di quello indossato dai Faraoni di Nithia.

**Statistiche.** Aratap è un lich mago di 21° livello. La CA -2 è dovuta alla condizione di non morto e all'**anello di protezione +2** che indossa, LVL M21, pf 44, MV 9 (27) metri, AT tocco o incantesimi, F 1d10 + paralisi o a seconda dell'incantesimo, TS M21, ML 10, AL C; FOR 10, INT 18, SAG 11, DES 12, COS 12, CAR 14.

**Linguaggi.** Comune, Nithiano, Abissale, Ignan, Draconico e altre lingue oscure e sconosciute.

**Abilità da lich.** La sola vista di Aratap è in grado di paralizzare dalla paura qualunque creatura o personaggio con 5 DV/Livelli o meno senza tiro salvezza. Il tocco paralizza una vittima per 1d100 giorni, ma è consentito il tiro salvezza e la paralisi può essere normalmente dispersa. Aratap ha lanciato su di lui e reso *permanenti* gli incantesimi di *individuazione dell'allineamento* e *volare*.

Il lich è immune a tutti gli incantesimi del 4° livello o meno potenti, agli incantesimi di *sonno*, *charme*, *blocca persone* e *pietrificazione*, *infermità mentale*, *confusione* e supera automaticamente tutti i tiri salvezza contro raggio della morte. Veleni, gas e malattie non lo possono danneggiare.

**Incantesimi preparati.** Il lich Aratap ha memorizzato 6 incantesimi di 1° livello, 5 incantesimi di 2°, 3° e 4° livello, 4 incantesimi di 5° e 6° livello, 3 incantesimi di 7° livello, 2 di 8° e uno di 9° livello.

Gli incantesimi contrassegnati con (†) sono nuove magie che Aratap ha appreso dai sussurri provenienti dalle entità della Dimensione degli Incubi con cui è in contatto (vedi appendice - Nuovi Incantesimi)

Livello 1°: *dardo incantato* (x2), *charme sulle persone*, *lettura del magico*, *individuazione del magico*, *sonno*.

Livello 2°: *invisibilità*, *immagini illusorie*, *lama del dolore e della paura* (†), *ESP*, *Lucchetto del mago*.

Livello 3°: *palla di fuoco*, *lentezza*, *rigonfiamento necrotico* (†), *dispersione della magia* (x2)

Livello 4°: *scagliare maledizione*, *muro di ghiaccio*, *porta dimensionale* (x2), *charme sui mostri*.

Livello 5°: *esplosione necrotica* (†), *animare i morti*, *passapareti*, *contattare altri piani di esistenza*.

Livello 6°: *disintegrazione*, *carne in pietra*, *guanto del ghoull* (†), *guscio anti magia*.

Livello 7°: *svuotamento di sangue* (†), *porta magica*, *creare mostri normali*.

Livello 8°: *simbolo*, *morso del re* (†).

Livello 9°: *barriera prismatica*.

**Equipaggiamento.** La palandrana di Aratap è una dorata **veste del caos** che offre al lich una limitata protezione (erratica) contro gli incantesimi. Tutte le volte che è bersaglio di un incantesimo, il DM deve tirare un d% e applicarne il risultato (01-70 → l'incantesimo ha un effetto normale; 71-90 → l'incantesimo si riflette su chi lo ha lanciato; 91-00 → l'incantesimo ha un effetto raddoppiato su chi indossa la veste). Alle dita grifagne Aratap porta un **anello della protezione +2** e un **anello accumulatore di incantesimi** con le seguenti magie immagazzinate al 5° livello di potere: *fulmine*, *velocità*, *ragnatela*. Anche se preferisce usare i suoi incantesimi o il tocco paralizzante, il lich può contare su un **pugnale nithiano +2 del fermento**, la cui lama in argento è percorsa da rune malefiche e l'elsa in corno di demone ha incastonato un pezzo di onice che sembra catturare la luce attorno a sé.

Appesa al collo da un cordino di pelle umana, Aratap conserva una chiave di un metallo scuro e oleoso al tatto, che emana un odore sgradevole, la cui foggia ricorda un ammasso di vermi attorcigliati gli uni agli altri. Si tratta di una **chiave del filatterio**, l'oggetto che consente di aprire la porta che porta al talismano dove è custodita l'essenza vitale del mago non morto (vedi area 24).

**Tesori.** Oltre ai tesori nel suo laboratorio, Aratap indossa diversi monili e oggetti assai preziosi. Il copricapo in legno laccato, per esempio, è decorato con 9 onici di tomba (ognuna del valore di 300 mo), se l'oggetto viene venduto a un collezionista può valere 5.000 mo. Sul petto porta una piastra d'oro zecchino con intarsi preziosi di cocodrilli, scarabei e ibis del valore di 3.000 mo e i canini del suo teschio sono stati sostituiti con due cuspidi di smeraldo del valore di 1.000 mo ciascuna.

### 1. Corridoio infestato

Questo corridoio è riccamente dipinto con scene pitturate sulle pareti che mostrano processioni di maghi alle prese con le divinità del fuoco (Zugzul) e della morte (Thanatos).

L'influenza maligna della Dimensioni degli Incubi ha risvegliato gli spiriti inquieti di molti maghi e apprendisti magiani che sono morti nella Scuola durante i secoli.

Mentre i personaggi camminano lungo il corridoio, il DM riferisce ai giocatori che dalle pareti escono volti spettrali che sussurrano bizzarre formule e maledizioni in un linguaggio morto (il nithiano). Talvolta lo spirito di un morto attraversa il corridoio, sbucando da una parete e fondendosi con quella di fronte.

Gli spiriti, pure sinistri e minacciosi, non rappresentano nessun pericolo per i PG.

### 2. Ingresso secondario

Quest'area è in comunicazione con il cerchio di teletrasporto alimentato dai cristalli magici che si trova nel santuario di Zugzul e Thanatos (vedi area 13 nella Grotta delle Sirenidi). Anche sul terreno dell'alcova vi è disegnato un cerchio incantato che funziona nel verso contrario, trasportando chiunque vi si trovi sopra nell'area 13 del santuario.

### 3. Teste d'accolito

Questa grande camera spoglia, un tempo, fungeva da anticamera di ingresso alla scuola dei Magiani del Fuoco. Ora è polverosa e i pochi mobili rimasti sono ridotti a carcasse coperte di polvere e ragnatele.

Negli angoli bui della stanza si nascondono gli orrori in cui si sono trasformate le teste degli sventurati accoliti del santuario di Zugzul e Thanatos (vedi area 13 nella Grotta delle Sirenidi).

Le tre teste sono ora degli orripilanti **vargouille** (CA 8, DV 1+1, pf 9, 7, 5, MV 12 (36) metri, AT morso, F 1d4 e speciale, TS G1, ML 12, AL C). Queste vargouille non hanno ali ma attorno al collo sono cresciute delle lunghe zampe da ragno ispide e irte di peli.

La prima volta che un personaggio vede uno di questi incubi semoventi, deve superare un TS contro paralisi o rimanere pietrificato dal terrore, finché il mostro rimane nella linea di vista o non attacca. Le vargouille si muovono alla stessa velocità anche quando camminano su pareti verticali o addirittura a testa in giù sul soffitto.

Se ha uno spazio di almeno 6 metri, una vargouille può compiere un balzo di 9 metri e attaccare con un bonus +2. Se si viene morsi da una di queste creature d'incubo, si deve superare un TS contro raggio della morte, altrimenti il danno subito è permanente.

La vargouille "femmina" ha zanne simili ad aghi che escono dalla bocca, occhi velati e bianchi e una chioma più simile a un fascio di viscidii vermi che a capelli; i due "maschi"

sono altrettanto orribili. Il primo è calvo con una pelle cianotica e piena di bubboni, mentre il secondo ha capelli arruffati come la peluria di una mostruosa tarantola e denti grigi e spezzati.

### 4. Aula di insegnamento

Polvere e sozze ragnatele hanno coperto i resti di scrittoi e tavoli che giacciono come carcasse dimenticate in quest'ampia stanza dal soffitto a volta. Un tempo poteva essere una sorta di aula o luogo di apprendimento, ma tutto ora è in rovina. In un angolo il braccio scheletrico di un uomo, ancora avvolto da pochi stracci polverosi, è sospeso nel vuoto, come se fosse ancora parte di un individuo scomparso. Le ossa della mano stringono il vuoto e l'arto disincarnato esegue sempre lo stesso movimento.

Il braccio scheletrico apparteneva a un apprendista dei Magiani del Fuoco che morì durante la notte di follia conseguente all'attivazione dell'Esaportale. Proprio la magia caotica della Dimensione degli Incubi, agendo per vie imperscrutabili, ha mantenuto attivo solo il braccio dell'uomo, i cui resti si sono invece tramutati in polvere. Se i PG osservano i movimenti del braccio si accorgono che sono quelli di un uomo che intinge un pennino (ormai disintegrato) in una boccetta d'inchiostro e poi scrive qualcosa (ma sia il banco che la pergamena sono ormai un lontano ricordo perduto).

Nonostante l'aspetto sinistro, il braccio scheletrico disincarnato non è pericoloso e cade a pezzi se viene sfiorato. All'anulare della mano c'è un *anello metamagico* che consente a un mago di aumentare del 30% il numero di slot di incantesimi da memorizzare del 1° e 2° livello (arrotondare per difetto).

**Vargouille in agguato.** Le orrende creature aracniformi in cui si sono trasformate le teste degli accoliti del santuario di Zugzul e Thanatos possono essere in agguato anche in questa stanza (per ulteriori dettagli vedi area 3).

### 5. Corridoio delle anime massacrate

I Magiani del Fuoco che non riuscirono a scappare fino al Tempio delle Spire, la notte in cui si aprì l'Esaportale, cercarono rifugio nell'area più protetta della Scuola di Magia, dove dimoravano i maestri Ard Drazu, Ka-Nefer e il folle Aratap. Purtroppo per loro ciò non servì a nulla e in questo luogo si consumò un terribile massacro.

La prima cosa che si avverte è il fortissimo odore fetido di cinabro, simile a sangue rappreso, che ammorba l'aria umida di questo vasto ambiente. Agli occhi degli esploratori si presenta uno spettacolo raccapricciante: decine, se non centinaia, di corpi scheletrici, ormai ammuffiti, sono ammonticchiati sul pavimento di marmo scuro,

insozzato dalle interiora annerite e dal sangue secco delle vittime.

Anche le pareti sono coperte di lordume e in diversi punti crescono oscene forme fungine dall'umido aspetto e dai colori improbabili.

Tra le masse organiche, che gocciolano un icore vischioso e ialino, si intravede anche qualcos'altro, ma è difficile capire di cosa si tratti.

Se i PG dichiarano di avvicinarsi ai corpi, il DM può descrivere che si tratta di cadaveri di uomini e donne morti da tempo immemore ma curiosamente non ancora completamente rinsecchiti. Su di loro, infatti, grava la presenza ammorbante di un dusanu, un demone non morto delle muffe proveniente dalla Dimensione degli Incubi, che infesta ancora oggi questa sala.

Se i PG dichiarano, invece, di avvicinarsi alle formazioni fungine dove avevano intravvisto qualcosa di poco chiaro, il DM può leggere il seguente testo o parafrasarlo.

Avvicinandovi alle fetide concrezioni fungine, constatate con orrore che tra la massa organica, spugnosa e maleodorante, si trova un corpo umano, quasi completamente avvolto dalle viscidie ife dei funghi. Si intravedono il volto terreo di un essere che, forse, un tempo apparteneva a un giovane uomo, un braccio che termina in un moncherino e i contorni di un corpo in via di disfacimento tra il cumulo biologico suppurante.

È sufficiente avvicinarsi fino a 1,5 m di distanza per provocare l'apertura di scatto degli occhi di quest'anima torturata, appartenente a un giovane magiano, il cui corpo sta lentamente disfacendosi per nutrire gli schifosi funghi che sono cresciuti in questo luogo da incubo.

Lo sguardo del giovane è vacuo e i suoi occhi sono coperti da una patina untuosa trasparente e azzurrina, anche la pelle terrea ha assunto un colorito bluastro, mentre le vene ingrossate del collo e sulle tempie sembrano pompare lentamente un liquido nero che ha poco a che vedere con il sangue. L'orripilante figura pare ridestarsi da un sogno orribile e lentamente muove gli occhi per seguire i vostri movimenti. Le labbra si schiudono, ma da esse cola un rivolo di una sostanza mucillaginosa e marrone, accompagnata da un rantolo incomprensibile.

Purtroppo è impossibile comunicare con mezzi convenzionali con questa povera anima, le cui corde vocali sono marcite da tempo. Nonostante tutto, gli empri influssi magici che si diffondono dall'Esaportale hanno tenuto prigioniera l'anima immortale del magiano al suo corpo parzialmente digerito dai funghi, ma non è l'unico!

Allargando leggermente la vostra visuale comprendete come in più punti sulle pareti, anche a parecchi metri dal suolo, si trovino altre spaventose figure simili a quella di fronte a voi: uomini e donne, anziani e giovani in vari stadi di disgregazione, parzialmente assimilati dai succhi digestivi delle masse fungine, occhieggiano con sguardi vuoti nella vostra direzione. Nei volti ancora distinguibili si percepisce un terrore folle, una paura profonda e isterica come un abisso senza fondo!

Solo la *telepatia* o incantesimi simili come l'*ESP* consentono di carpire qualcosa dai corpi assimilati alle pareti organiche, ma anche questi tentativi non sono esenti da rischi. Infatti, similmente a quanto accade per chi cerca di stabilire un contatto mentale con qualsiasi abitante della Dimensione degli Incubi, penetrare nelle menti folli di costoro costringe a effettuare un TS contro incantesimi, per non subire un danno permanente di 1-2 punti di Saggezza.

Riuscito o meno il tiro salvezza, da questi poveri esseri è possibile scoprire le vicende della Scuola di Magia, in maniera analoga a quanto è possibile apprendere dai fantasmi del Tempio delle Spire.

Poi, da un punto distante pressappoco 1d6+4 metri dalla compagnia, emerge dai funghi la presenza mortale del dusanu e, contemporaneamente, una ciste mobile avanza strisciando tra i corpi putrefatti.

Il dusanu appare come uno scheletro umanoide avvolto da una fetida palandrana polverosa e con ossa marroni e verdastre dall'aspetto spugnoso. Una nube di spore aleggia attorno a questa orribile apparizione che si muove zoppicante. Nelle orbite vuote di questo demone ardono vivide fiamme bluastre, simili ai fuochi della dannazione.

Il **dusanu** (CA 4, DV 9+2\*\*, pf 50, MV 12 (36) metri, AT 2 artigli e speciale, F 1d8/1d8, TS G9, ML 10, AL C) attacca con gli artigli ed emette contemporaneamente una nube di spore (vedi *DMR2 Creature Catalogue*). Questo mostro riceve metà danno dalle armi contundenti e tutte le armi non magiche infliggono solo 1 danno per colpo andato a segno. Il dusanu è immune agli attacchi basati sull'elettricità.

La **ciste mobile** (CA 5, DV 5\*\*, pf 22, MV 9 (27) metri, AT giro d'intestino + risucchio di sangue, F 1d4 + speciale, TS G5, ML 12, AL C) striscia verso una vittima cercando di avvolgerla nei suoi putridi intestini (vedi descrizione nell'appendice - Nuovi Mostri).





## 6. Camera di Ka-Nefer l'Errante

Nella stanza di Ka-Nefer, il cui spirito è intrappolato in una spaventosa dimensione oltre lo specchio nel Tempio delle Spire, si nascondono le *Immonde Trascrizioni di Ergon*, un portolano per viaggiare nell'Abisso.

Antichi tappeti nithiani, polverosi e divorati dalle tarme, coprono interamente il pavimento di pietra di questo locale, che puzza di stantio e vecchiume. Un tempo la stanza doveva servire a qualche *magus* di rango. Le pareti sono rivestite di antiche librerie saccheggiate, un tavolo da lavoro si trova addossato alla parete ovest. Decine di arnesi e strumenti arcani giacciono in frantumi. Su una ampia zona di parete libera è appeso un grande quadro.

Se i PG effettuano una ricerca nella stanza non troveranno nulla di particolarmente interessante. I pochi libri e pergamene rimaste negli appartamenti sono annotazioni e appunti in lingua nithiana di scarsa utilità per chiunque e sul tavolo da lavoro nulla è stato risparmiato dalla furia dei saccheggiatori.

Il quadro, invece, è un oggetto incantato (emana una aura magica avvertibile con un incantesimo di *individuazione del magico*).

Se i PG dichiarano di avvicinarsi al quadro per studiarlo, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo.

Il quadro è un ritratto a dimensioni naturali di un uomo di mezz'età seduto su un trono e avvolto in preziose vesti dorate con un libro poggiato sul grembo e su uno sfondo nero. Indossa un elaborato copricapo cilindrico nithiano sopra un volto celato da una maschera di ebano laccato d'oro che raffigura un uomo privo di espressione. Dietro la maschera gli occhi del mago paiono brillare di intelligenza, ma la figura ritratta sembra emanare un'aura di minaccia latente.

Se i PG hanno parlato con Ka-Nefer nella sala degli specchi del Tempio delle Spire lo riconosceranno immediatamente.

Il dipinto nasconde una trappola magica e un'illusione che ha consentito al mago nithiano di nascondere il volume più prezioso della sua collezione: una copia delle *Trascrizioni Immonde di Ergon*. Per accorgersi che il volume dipinto è vero, occorre superare una prova di Intelligenza, oppure utilizzare un incantesimo di *visione del vero*.

Una volta compreso che si tratta di un'illusione è sufficiente tendere le mani verso il libro.

Oltre all'illusione, però, le *Trascrizioni Immonde di Ergon* sono protette anche da un incantesimo di protezione che si attiva se non viene pronunciata una formula magica particolare, incisa in un angolo del dipinto. Un ladro può scovare la trappola e disattivarla normalmente. Se la trappola viene fatta scattare, il DM deve leggere le seguenti note narrative.

Il mago del dipinto è percorso da un brivido e per un istante pare assumere una parvenza di profondità tra le ombre oscure dello sfondo. Gli occhi del Magiano del Fuoco brillano di una corrusca luce verdognola e due raggi smeraldini raggiungono chi si trova davanti al quadro.

I raggi attaccano come un mostro con 8 DV e il tiro per colpire va considerato di contatto a distanza. Chi viene raggiunto dai raggi deve superare un tiro salvezza contro soffio del drago o subire 4d10 punti ferita. Se i PF della vittima raggiungono lo 0, la vittima viene disintegrata.

## 7. Camera di Ard Drazu

In questa camera il *magus* Ard Drazu conduceva i suoi esperimenti e dedicava le proprie preghiere a Thanatos e Zugzul.

Oltre la porta si apre una camera avvolta nelle ombre. Il pavimento di pietra è decorato con un mosaico che rappresenta il trionfo delle fiamme e delle tenebre. Sulle pareti sono state ricavate alcune nicchie dove teschi umani brillano di una eterna luce spettrale. In fondo al locale si trova un tozzo altare di marmo sul quale è poggiato un vaso di terracotta il cui tappo in alabastro è scolpito a foggia di teschio con il tipico copricapo dei guerrieri nithiani.

I teschi sono stati incantati con l'incantesimo di *luce perenne*. Il mosaico sul pavimento, invece, è stato trattato con un antico sortilegio conosciuto con il nome di *Sabbie mobili di Nithia*. Chiunque passi sopra il mosaico attiva la magia, trasformando il pavimento in una pozza incantata di fango. Chiunque si trovi dentro viene *rallentato* come per l'omonimo incantesimo e inoltre si forma un **golem di fango** (CA 9, DV 8\*, pf 36, MV 9 (18) metri, AT stretta + speciale, F 2d6, TS G8, ML 12, AL N), che attacca qualunque essere vivente nella stanza, concentrandosi prima su coloro che sono rimasti vittime delle *sabbie mobili nithiane*. Oltre a essere immune alle armi normali, ai gas, ai veleni e agli incantesimi che influenzano la mente, il golem a guardia della camera di Ard Drazu cerca di abbracciare in una stretta mortale il proprio avversario. Se vi riesce, lo avvinghia sul suo corpo melmoso, ostruendo le vie respiratorie della vittima e infliggendo automaticamente 2d6 danni per round.

**Vaso canopo.** Sul tozzo altare si trova un vaso canopo che contiene i visceri rinsecchiti di un guerriero nithiano conservato in una *stasi magica* all'interno di una teca di vetro nell'area 12. Questo terribile combattente, votato alla causa di Thanatos, era la guardia del corpo di Ard Drazu che in tempi antichi si sottopose volontariamente a un rituale che lo avrebbe reso immortale, per poter servire il proprio padrone. Il vaso canopo è marchiato con un glifo magico:



Lo stesso glifo magico si trova inciso alla base della teca di vetro dove è conservato il guerriero in stasi. Porre il vaso canopo accanto alla teca consente di risvegliare il combattente (per i dettagli vedi area 12).

## 8. Biblioteca

La porta del locale è chiusa a chiave ed è protetta da un *glifo di interdizione* che scatena contro chi cerca di forzare la serratura una pioggia di acido gelatinoso per 4d4 danni il primo round, 3d4 il secondo, 2d4 il terzo e 1d4 il quarto e ultimo round. La vittima può effettuare un solo TS contro

soffio del drago per dimezzare tutti i danni che subirà.

La stanza è rimasta miracolosamente intatta e non mostra i segni della devastazione che ha investito la Scuola di Magia. Le pareti sono coperte da tomi, volumi e pergamene, posti su scansie di legno che arrivano fino al soffitto. Globi di cristallo levitano in alto, spandendo una magica luce chiara sull'ambiente. Completano l'arredamento alcune poltrone e dei tavolini per la lettura e lo studio.

La biblioteca della Scuola di Magia non ha subito i danni delle altre aree a seguito dell'apertura dell'Esaportale.

Se i PG cercano tesori e indizi in questa stanza possono rinvenire alcune pergamene magiche e, con le medesime probabilità di trovare una porta segreta, possono scoprire un vano celato dietro dei falsi libri.

I rotoli magici contengono una *pergamena di globo cromatico*, una *pergamena di pietra in carne*, una *pergamena di velocità*, due *pergamene di cura ferite gravi* e una *pergamena di strangolare*.

Nel vano segreto, i Magiani del Fuoco hanno nascosto una *pozione di resistenza al fuoco* (rossa, limpida), un sacchetto di pelle con dentro 12 opali turchesi da 100 mo ciascuno e una *bacchetta dei fulmini* in ambra con ancora 9 cariche rimaste (8d6 danni per ogni fulmine).



### 9. Sala del consiglio

I tre *Magi* della scuola si riunivano qui per discutere di strategie e per esaminare i progressi degli studenti. Un'antica sfera di cristallo veniva utilizzata per comunicare con i capi del Culto del Fuoco Nero di Nithia.

Dopo le doppie porte di bronzo si apre una stanza che ospita un grande tavolo triangolare in pietra, ai cui vertici smussati si trovano altrettante sedie dell'alto schienale. Al centro del tavolo una semisfera di cristallo, del diametro di mezzo metro, è incastonata nella pietra e al suo interno vorticano vapori multicolori che feriscono gli occhi. Scansie piene di pergamene e volumi tappezzano le pareti, la maggior parte degli scritti è in pessime condizioni e molti sono coperti da polvere, ragnatele e muffe.

Chi si mette a cercare tra le pergamene e i libri rimasti sulle scansie può trovare alcune cose interessanti, ma anche rischiare di disturbare una colonia di **fungoide lurido** che ha infestato parte delle pareti (CA -, DV 2\*, pf 9, MV 0, AT nuvola di spore, F 1d6 + speciale, TS G2, ML non applicabile, AL N). La muffa può essere ferita solo dal fuoco e ogni volta che viene disturbata ha il 50% di probabilità di emettere una nuvola di spore che occupa un cubo di 3 metri x 3 metri, all'interno della quale ogni vittima subisce 1d6 danni e deve superare un tiro salvezza contro raggio della morte per non inalare le spore. Le spore inalate conducono alla morte in 1d6 round: una *pozione guaritrice* o un incantesimo di *cura ferite leggere* consente di ripetere il TS, mentre *cura malattie* elimina le spore dai polmoni della vittima.

Salvate dal trascorrere del tempo e dall'infestazione del fungoide lurido ci sono una *pergamena di invisibilità*, una *pergamena di ragnatela*, una *pergamena di passapreti* e una *pergamena di protezione dai non morti*.

**La sfera di cristallo.** La grande sfera di cristallo è cementata al centro del tavolo triangolare e non può essere spostata. Se un personaggio si siede su una delle sedie ai vertici e si concentra sulla sfera può "collegarsi" in un'area della Scuola di Magia o verso una dimensione extra planare. Purtroppo, le influenze caotiche filtrate dalla Dimensioni degli Incubi hanno reso incontrollabile questo oggetto, che funzionerà in modo casuale, secondo la tabella qui sotto.

#### d6 Il PG si collega verso

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Una stanza della Scuola determinata a caso (tirare 2d8+2 per l'area)  |
| 2 | Una stanza della Scuola determinata a caso (tirare 1d20 per l'area)   |
| 3 | Una stanza della Scuola determinata a caso (tirare 2d12+4 per l'area)   |
| 4 | L'area 10. Il personaggio viene teletrasportato nell'arena e deve combattere contro un avversario determinato a caso (vedi area 10) |
| 5 | La Dimensione degli Incubi. Il personaggio deve superare un TS contro incantesimi o impazzire per 1d10 round                        |
| 6 | L'area 25. Il personaggio vede il filatterio del lich Aratap.   |

### 10. Arena

Questa grande arena circolare è più bassa di una mezza dozzina di metri rispetto al piano della Scuola di Magia.

Sui lati Nord, Sud e Ovest ci sono delle ripidissime scalinate che consentono di salire. Sulla sommità di ogni scala monta la guardia una **statua animata di ferro** (CA 2, DV 4\*, pf 20 ciascuna, MV 3 (9) metri, AT 2 colpi con arma lunga, F 1d8/1d8 e speciale, TS G4, ML 12, AL N) alte una volta e mezzo un uomo e dalla foggia di guerrieri nithiani dal volto di sciacallo.

Le statue animate lasciano entrare e uscire i personaggi, a meno che nell'arena non sia comparso un mostro; in tal caso impediscono a chi è nell'arena di salire (bonus +2 ai tiri per colpire per via della posizione elevata) e di scendere a chi vuole andare in soccorso dei compagni.

L'arena veniva utilizzata dagli apprendisti Magiani del Fuoco al termine del loro addestramento. L'ultima prova, prima di entrare a far parte ufficialmente del Culto del Fuoco Nero, consisteva nell'affrontare e

sconfiggere con la magia e le proprie risorse un mostro evocato. Tale magia è ancora attiva.

**La piazza di combattimento.** Il terreno dell'arena è coperto da una sabbia finissima e bianca, trattata con un incanto che le consente di "pulirsi" e tornare candida dopo che su di essa è stato versato del sangue.

Nella zona est dell'arena si trova una predella di pietra nera sopraelevata che emana una forte aura di magia, se viene lanciato un incantesimo di *individuazione del magico*.

Un PG può finire nell'arena a causa della sfera cristallo nella sala del consiglio (vedi area 9), oppure scendendo una delle scalinate.

Se qualcuno entra nel cerchio di combattimento, dalla predella nera si materializza una creatura che diventa immediatamente ostile e attacca chi si trova nell'arena.

La creatura, da determinarsi a caso tirando il d4 nella tabella sottostante, non si arrende e combatte fino alla morte.

#### **d4 Mostro convocato nell'arena**

- |   |                  |
|---|------------------|
| 1 | Uomo scorpione   |
| 2 | Drago verde      |
| 3 | Minotauro        |
| 4 | Gigante del gelo |

**Uomo scorpione** (CA 1, DV 8\*\*, pf 27, MV 24 (72) metri, AT alabarda/pungiglione, F 3d6/1d10 +veleno, TS G8, ML 12, AL C). La creatura ha il torso di un umano muscoloso dalla pelle abbronzata e il cranio rasato, mentre la parte inferiore del corpo è quella di un mostruoso scorpione ricoperto da nere placche chitinose e da ispidi peli. Durante la lotta combatte maneggiando a due mani una lunga alabarda e cerca di pungere con il grande aculeo della coda le proprie vittime. Chi viene colpito dall'aculeo subisce 3d10 danni da veleno o la metà se il tiro salvezza contro veleni riesce.

**Drago verde** (CA 1, DV 8\*\*, pf 25, MV 9 (18) metri, 24 (72) metri volando, AT 2 artigli/morso o soffio clorino, F 1d6/1d6/3d8 o soffio di gas acido clorino, TS G8, ML 12, AL C). Il drago verde è un esemplare giovane incapace di parlare e di lanciare incantesimi. Il primo attacco è con il soffio clorino, mentre i successivi vanno determinati a caso (50% routine artiglio/artiglio/morso; 50% soffio del drago).

**Minotauro** (CA 6, DV 6, pf 30, MV 12 (36) metri, AT incornata/ascia da battaglia o morso, F 2d6/1d8+2 (ascia da battaglia) o 1d6 (morso), TS G6, ML 12, AL C). Il minotauro è un orribile bestione alto quasi tre metri dal pelame scuro e arruffato con lunghe corna d'ebano e occhi iniettati di sangue. È armato con una spaventosa ascia da battaglia, simile a un'enorme mannaia da macellaio.

**Gigante del gelo** (CA 4, DV 10+1\*, pf 41, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata gigante, F 4d6, TS G10, ML 12, AL C). Il gigante del gelo è un bruto di oltre 5 metri d'altezza con una lunga barba giallastra e protetto da un giaco di maglia spessa sotto pellicce ricavate da orsi polari. Il volto è coperto da un elmo a maschera in ferro che gli lascia scoperta la bocca digrignante. Durante la lotta usa una mazza ferrata dalla testa bitorzoluta e irregolare ricavata da un pezzo di metallo meteorico.

#### **11. Passeggiata**

Questa ampia passeggiata è sostenuta da imponenti colonne decorate e dipinte nell'antico stile nithiano con scene di vita nella scuola di magia (gli apprendisti che

imparano dagli insegnanti, che studiano rotoli di pergamena, che si esercitano a usare i loro poteri sulla natura, ecc.).

La parete esterna (est) è invece impreziosita da centinaia di gemme e pietre dure incastonate nella pietra in file e motivi geometrici.

**Le gemme maledette.** Complessivamente, montate nelle pareti, vi sono 600 seleniti da 5 mo ciascuno, 800 tormaline rosse, verdi e azzurre da 2 mo ciascuna, 25 smeraldi da 200 mo cad., 15 opali di fuoco da 500 mo cad. e 5 diamanti stellati da 5.000 mo d'oro.

Seleniti, tormaline, smeraldi e opali di fuoco sono proprio pietre preziose che possono essere scalzate dai loro alloggiamenti da un personaggio munito di una lama o di un attrezzo apposito. I diamanti, anch'essi veri, sono invece *maledetti*.

Questi oggetti maledetti sembrano delle normali gemme preziose. Tuttavia, se vengono tenute in mano per più di un round o trasportate per più di 1 minuto da una creatura vivente, si trasformano in orribili creature simili a scarafaggi. L'insetto si apre la strada attraverso qualsiasi tipo di cuoio o stoffa, affonda nella carne e raggiunge il cuore della vittima in un round, causandone la morte. Un TS contro bacchette magiche permette alla vittima di strappare via lo scarabeo prima che affondi nella carne, ma la vittima subisce comunque 3d6 danni. Lo scarafaggio torna allora alla sua forma di scarabeo prezioso. Porre il mortifero talismano in un contenitore di legno duro, ceramica, osso, avorio o metallo impedisce al mostro di prendere vita e permette di custodire a lungo l'oggetto.

Un incantesimo di *guarigione* o di *distruzione del male* riporta istantaneamente lo scarafaggio nella sua forma di diamante; un incantesimo di *dispersione della magia*, invece, deve funzionare contro una magia lanciata da un mago del 20° livello.

#### **12. Guerriero in stasi**

L'enorme sala è fittamente decorata con dipinti nithiani che raffigurano scene di oscura devozione a un essere dalla testa di teschio. Antichi bracieri spenti e polverosi un tempo fornivano l'illuminazione attorno a una grande teca di cristallo poggiata su una bassa predella di marmo nero. Su di essa è stato disegnato un glifo magico con una vernice d'oro.



Si tratta del medesimo glifo trovato sul vaso canopo nell'area 7. All'interno della teca si trova in piedi e congelato in una specie di *stasi temporale* un imponente guerriero dalla pelle d'ebano, vestito con gli antichi abiti dell'Impero di Nithia, un pettorale di bronzo con inciso il teschio di Thanatos, schinieri e bracciali e armato con un pesante spadone khopesh a due mani (spadone a due mani).

Il guerriero nithiano, votato alla causa di Thanatos, era la guardia del corpo di Ard Drazu che in tempi antichi si sottopose volontariamente a un rituale che lo avrebbe reso immortale, per poter servire il proprio padrone.

**Come risvegliare il guerriero.** Esistono due modi per risvegliare il guerriero nithiano. Se si porta accanto alla teca di vetro il vaso

canopo trovato nell'area 7, il corpo e lo spirito del combattente si riuniscono e quest'ultimo si rianima, obbedendo agli ordini di colui che possiede il vaso canopo.

Alternativamente i PG potrebbero cercare di rompere la teca. In tal caso il guerriero si rianima e impreca in nithiano attacca con furia fino alla propria morte.

Il **guerriero nithiano di Thanatos** (CA 2, LVL G12, pf 70, MV 9 (27) metri, AT 2 spadone khopesh (esperto), F 2d6+4/2d6+4 + stordimento, TS G12, ML 12, AL C) attacca due volte per round e gode di un bonus +2 ai tiri per colpire per via della maestria nell'uso del khopesh (il DM deve consultare la *Rules Cyclopedica* nella sezione *Weapon Mastery* per gli effetti dello stordimento) non abbandonerà mai la Scuola di Magia dei Magiani del Fuoco e parla e comprende solo il nithiano. Se la stasi viene interrotta senza l'uso del vaso canopo, il guerriero inizia a deperire a vista d'occhio dopo 1 round e perde 10 pf ogni round, finché di lui non rimane che uno scheletro polveroso.

Il guerriero nithiano non conosce la struttura della scuola, essendo stato bloccato nella stasi prima che Ard Drazu diventasse il *magus* reggente. Egli fu trasportato qui nella teca di vetro da servi fluttuanti evocati dai sacerdoti di Thanatos, perché potesse difendere il suo padrone da ogni minaccia ... purtroppo l'attacco di Aratap fu fulmineo e non diede tempo ad Ard Drazu di animare il suo campione.

**Pozzo senza fondo.** Dietro la teca dove si trova in stasi il guerriero nithiano si trova un pozzo quadrato, privo di parapetto il cui fondo non si distingue ed è nero come la pece. Nessuna luce riesce a rischiarare il fondo e si spegne dopo appena qualche metro di caduta. Se viene lanciato un incantesimo di *individuazione del male* il pozzo emana un'aura fortissima di malvagità. I Magiani del Fuoco aprirono un varco mono direzionale verso il Piano dell'Energia Negativa per eliminare gli esperimenti falliti o sbarazzarsi degli apprendisti morti durante le lezioni. Chi dovesse essere tanto sciocco da entrare nel pozzo e scendere oltre i tre metri, finirebbe istantaneamente sul mortifero piano, morendo all'istante senza tiro salvezza.

**Botola nascosta.** Sul fondo di questo lungo corridoio, le cui pareti sono affrescate con dipinti che raffigurano maghi intenti a scandagliare i piani esterni, si trova un tombino di pietra con una scanalatura al centro adatta per inserirvi una chiave dalla sezione triangolare.

La chiave si trova nel tesoro di Qalinda, la regina delle sirenidi e consente di aprire il tombino senza pericoli. Un sigillo magico è stato inciso all'interno e può essere individuato e rimosso da un ladro con le normali probabilità. Se viene rotto, libera un **xeg-yi** (CA 0, DV 6\*\*, pf 31, MV 27 (72) metri volando, AT 1d6 tentacoli, F 1d6+6 per ciascun tentacolo, TS G6, ML 10, AL C), che attacca chi ha infranto il sigillo.

Il tombino copre una fossa profonda mezzo metro circa sul fondo della quale si trova un involto di pelle rossa che custodisce un *bastone del potere* in legno di banian la cui sommità è scolpita a foggia di testa di falco con zaffiri incastonati negli occhi e geroglifici dorati che ne decorano tutta la lunghezza. Il bastone ha ancora 29 cariche.

### 13. Salone di passaggio

Questo grande salone è invaso da macerie e resti di mobilio decrepito e muffito. Sulle pareti sono rappresentate scene di epifania delle tetre divinità magiane ai propri fedeli. Una grande sezione della parete sud-occidentale del muro mostra Thanatos assiso su un trono di ossa avvolto da un nembo di fuoco nero, che osserva sacrifici umani.

**Parete illusoria.** L'affresco di Thanatos nasconde una *parete illusoria*, attraverso la quale è possibile accedere all'area 14.

### 14. Tesoro abbandonato

La stanza è polverosa e in stato di abbandono come l'area 13. Al centro del locale, però, si trova un mucchio di ossa calcinate frammiste a vari rifiuti e al luccichio di metalli preziosi.

Se i personaggi cercano tra le ossa, possono trovare un tesoro composto da 2.400 ma, 500 mo, 230 mp, un rubino da 1.000 mo ancora incastonato nell'elsa di un pugnale, la cui lama sembra essere stata sciolta in un acido potentissimo. Infine ancora calcata sul cranio cariato e con resti di una chioma ispida di una donna vi è una tiara d'oro con quattro gemme acquamarina incastonate da 2.500 mo. L'oggetto è incantato e maligno e apparteneva a Organa, una strega enthegariana a cui il *magus* Ka-Nefer sottrasse le *Trascrizioni immonde di Ergon*. Organa inseguì il ladro fino all'isola per riprendersi il prezioso e immondo manufatto, ma il magiano la attirò in questa stanza, distruggendola dopo uno spettacolare duello di magia. Prima di morire, la strega trasferì la propria essenza vitale nella tiara, attendendo di poter impossessarsi di un corpo per continuare a cercare le trascrizioni.

Se l'oggetto viene prelevato e indossato, lo spirito della strega cercherà di prendere possesso del malcapitato. La possessione riesce se la vittima fallisce un tiro salvezza contro soffio del drago. Sebbene immutato nell'aspetto esterno, il personaggio posseduto è ora un mago caotico di 9° livello. Il personaggio avrà l'Intelligenza (16), la Saggezza (13) e i punti ferita (23) della strega. Se la strega subisce un numero di ferite che la riducono a 0 punti ferita, il personaggio posseduto morirà.

Organa ha ancora memorizzato i seguenti incantesimi, che non potrà ripristinare finché non troverà un nuovo libro degli incantesimi.

Livello 1°: *scudo magico*.

Livello 2°: *individuazione dell'invisibile, immagini illusorie*

Livello 3°: *fulmine*

Livello 4°: *occhio dello stregone*

Lo scopo di Organa è ritrovare le *Trascrizioni immonde di Ergon* e fuggire con esse. Lei non conosce l'ubicazione del libro, ma sospetta si trovi negli appartamenti di Ka-Nefer e farà di tutto per convincere i PG ad accompagnarla per "distruggere il male che quelle pagine custodiscono" ... ovviamente mente!

### 15. Sala dei trofei

Le pareti di questa camera sono attrezzate con antiche teche di vetro polverose, all'interno delle quali sono in bella mostra diversi oggetti. Al centro della stanza si trova un esemplare impagliato di orsogufo: si tratta di un pezzo unico poiché presenta anche un paio di ali da rapace che l'abile tassidermista ha collocato in posizione aperta.

Ci sono diverse teche di vetro che contengono vari oggetti e trofei raccolti dai magiani e portati nella scuola.

**Teca #1.** Un piccolo tubetto d'argento che nasconde una specie di rossetto fatto con una cera vinaccia. Si tratta di un raro *lucidalabbra del negromante*.

**Teca #2.** Un tubo lungo circa 40 cm costituito da un bizzarro materiale simile all'avorio ma con un aspetto organico e umido. Il tubo è chiuso alla base ed è ornato con delle pietre dai colori cupi. Il tubo è montato su uno spallaccio realizzato con la stessa materia. Si tratta di un *cannoncino Oard*.

**Teca #3.** Una fiala di cristallo contenente le lacrime di un unicorno.

**Teca #4.** Il corno spezzato di un unicorno, la base dell'oggetto mostra ancora la radice tumefatta della carne, segno che è stato strappato a viva forza dal capo della creatura.

**Teca #5.** Un occhio mummificato di basilisco.

**Teca #6.** Un barilotto sigillato su cui è incisa una scritta in nithiano basso che, tradotta, si legge "Non aprire". Dentro il barilotto, immerso in una melassa nera e appiccicosa c'è un **boggle** (CA 5, DV 4+3\*\*, pf 18, MV 9 (18) metri, AT 2 artigli e morso, F 1-4 ciascuno, TS G4, ML 8, AL N) di nome Visprino.

#### 16. Magazzino abbandonato

Scansie piene di casse, barili e balle di tessuto muffito fanno bella mostra di sé lungo le pareti di questo antico magazzino abbandonato. Dentro i contenitori i personaggi trovano oggetti e materiale comune: corde, chiodi, mattonelle di carbone pressato, arnesi da lavoro (martelli, scalpelli, ecc.) e altro ancora. Quasi tutto è in pessime condizioni di conservazione. Se i PG si attardano a esplorare il magazzino, il DM riferisce ai giocatori che una cassa su un alto scaffale inizia a muoversi debolmente, come se al suo interno qualcosa o qualcuno si agitatesse.

**Bromor ha perso la testa.** Dentro la cassa i PG trovano una testa d'uomo mozzata e rinsecchita. Il collo è stato cucito, così come le labbra che sono tenute serrate da una cucitura di grezzo filo nero. Anche le palpebre sono cucite a chiudere gli occhi. Sulla fronte, nascosta dalla folta capigliatura scarmigliata è stata impressa a fuoco la lettera "I".

La testa appartiene a Bromor, un ladro thyatiano che oltre un secolo penetrò nella scuola per cercare di rubare la magica ascia *Irosa* (vedi area 17). Il suo tentativo fallì, venne catturato, marchiato a fuoco come infame (la "I" sulla fronte) e decapitato. Non contenti, i magiani rianimarono la sua testa come esperimento negromatico, ma stufi di dover sentire di continuo le sue contumelie, gli serrarono labbra e palpebre, dimenticandolo nella cassa. Bromor avverte i rumori provocati dal passaggio dei personaggi e cerca di agitarsi nel limite del possibile per attirare l'attenzione e venire liberato.

La **Testa di Bromor** non ha CA (può essere sempre colpita) e ha 3 punti ferita. L'allineamento di Bromor è Caotico. La testa è immune allo charme, al *sonno* e non richiede aria, acqua o cibo per sopravvivere. Finché non gli vengono liberate le labbra, la testa può solo mugolare. Bromor è folle ma lucido. È consapevole di quello che gli è stato fatto e scongiurerà i personaggi di portarlo con loro per vedere se esiste un modo per ritornare

normale (a discrezione del DM potrebbe essere possibile riportare Bromor in vita).

Bromor racconta la sua storia e per convincerli della sua buona fede, rivela loro che l'arma magica che cercava è nascosta da qualche parte nei locali di colui che la possedeva: un magiano del fuoco creatore di costrutti e golem.

Se i PG portano con sé Bromor, questo cercherà di rendersi utile: egli parla e comprende il Nithiano, la Lingua Abissale e il Draconico. Purtroppo è molto petulante, iper critico e tende a trattare gli interlocutori con sufficienza.



#### 17. Laboratorio dei costrutti

La scuola di magia del Culto del Fuoco Nero possedeva un attrezzato laboratorio per la costruzione di statue animate e golem.

L'ampio locale è un laboratorio a metà tra l'antra di uno stregone e l'officina di un artigiano. Vecchie lampade di ferro pendono dal soffitto su diversi tavoli di pietra. Legno, lastre di vetro, marmo e lingotti di ferro sono ordinati in casse e contenitori insieme a sostanze ben più sinistre: terra putrida, penne bisunte appartenute a qualche orrido rapace, bitume e mucchi di pelli muffite.

Lungo le pareti alloggiavano diverse porte di robusto legno rinforzato, alcune sono spalancate e mostrano dei loculi di 1,5x1,5 m, altre sono invece ancora chiuse. Le ragnatele e la polvere che regna sovrana dimostrano che il locale è in stato di abbandono da molto tempo.

Se i personaggi ispezionano la stanza, possono scoprire un busto umano mummificato, appoggiato a un tavolo, con attaccato solo il braccio sinistro. Quando un PG si avvicina per guardare meglio, il braccio comincia a muoversi e a sferzare l'aria! A dispetto dell'orribile visione, il busto è totalmente

innocuo ed è solo l'inizio di un tentativo di creare un golem di carne. Le influenze dell'Esaportale hanno rianimato i poveri resti.

Le porte attorno al laboratorio sono aperte o sono bloccate (le prime sono indicate con il simbolo \*, le seconde con †). Partendo da sinistra verso destra, ecco il contenuto dei loculi.

**Loculo #1 (\*)**. Il loculo è attrezzato con diverse scansie, che sono state saccheggiate.

**Loculo #2 (†)**. Nel loculo vi è una cassa sigillata e inchiodata, al cui interno si trovano imballati 4 crani di ogre zannuti,

**Loculo #3 (\*)**. Questo loculo è stato dato alle fiamme e le pareti e il pavimento sono annerite e ancora sozze di fuliggine.

**Loculo #4 (\*)**. Sul fondo del loculo si trova un vecchio *libram* coperto di polvere. Si tratta di un *manuale per la costruzione di golem di legno*.

**Loculo #5 (†)**. In agguato nel loculo vi è una **margoyale** (CA 2, DV 6\*, pf 31, MV 9 (27) metri, 18 (54) metri, AT 2 artigli/corna/morso, F 1-6/1-6/2d4/1-10, TS G6, ML 10, AL C). Il mostro ha le medesime immunità del suo cugino inferiore gargoyale.

**Loculo #6 (†)**. Il loculo sembra vuoto, ma addossata alla parete di fondo si trova un baule incantato con *invisibilità permanente*. Il baule è chiuso a chiave e protetto da un ago avvelenato con bava di basilisco (TS contro pietrificazione con un bonus +4 o pietrificazione). All'interno del baule si trovano 7.500 ma, 5.000 mo, 1.200 mp, una borsa di cuoio con dentro 15 agate nere da 25 mo cad. e 5 smeraldi da 600 mo ciascuno, una *pergamena di cura totale*, una *pergamena di fermare il tempo*, una cassetta con dentro 4 *pozioni di guarigione*, 2 *pozioni di arrampicarsi* e una *pozione di cura malattie*, una *ascia bipenne da battaglia +3* con le lame in acciaio brunito e una pietra occhio di tigre incastonata nel pomolo. L'arma, il cui nome è *Irosa*, consente al suo possessore di trasformarsi una volta al giorno in una tigre dai denti a sciabola con tutto il proprio equipaggiamento. Con la trasformazione, il personaggio assume la CA di uno smilodon (CA 6) più gli eventuali bonus magici di armature e oggetti protettivi, attacca come un mostro con 8 DV e i suoi punti ferita diventano 30. Attacca tre volte per round (1d8/1d8/2d8) e se colpisce con entrambi gli artigli, il tiro per colpire con il morso ha un bonus +4. La trasformazione dura al massimo un'ora, al termine della quale, gli eventuali punti ferita perduta mentre si era in forma animale si devono sottrarre al totale dei punti ferita che il personaggio aveva all'inizio della trasformazione.

**Loculo #7 (†)**. Appoggiati in ordine lungo le pareti del loculo si trovano quattro figure umanoidi alte circa 1,2 m realizzate in legno con volti scolpiti in maschere di orridi demoni. Dopo 1-4 round dall'apertura della porta i **4 golem di legno** si animano e attaccano fino alla loro distruzione (CA 7, DV 2+2, pf 10 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT pugno, F 1d8, TS G1, ML 12, AL N)

**Loculo #8 (†)**. Addossata alla parete in fondo al loculo in posizione marziale si trova una **statua animata di ferro** (CA 2, DV 4\*, pf 20 ciascuna, MV 3 (9) metri, AT 2 colpi con arma lunga, F 1d8/1d8 e speciale, TS G4, ML 12, AL N) alta una volta e mezzo un uomo e dalla foggia di guerriero nithiano dal volto di sciacallo.

Il costruito obbedisce al primo personaggio che apre la porta, seguendolo ed eseguendo al meglio delle sue possibilità gli ordini, purché siano espressi in nithiano. Se da un lato, l'idea di avere un poderoso costruito come servitore potrebbe suonare un'ottima cosa, dall'altro occorre considerare che l'essere ha un'intelligenza limitata e non può eseguire compiti complessi, inoltre è estremamente lento con un movimento di appena 9 metri a round.

## 18. L'abisso sopra l'Esaportale

Una balconata circolare circonda il profondo pozzo sul fondo del quale si apre l'odioso Esaportale che conduce alla Dimensione degli Incubi.

Dal vostro punto di vista, avete un'eccellente panoramica dell'intera area. Questa camera enorme è cilindrica si sviluppa in una balconata che circonda un immane pozzo del diametro di circa 9 metri e profondo 50. Una balaustra di pietra umida e porosa circonda il camminamento. Sul fondo del pozzo si trova una specie di cancello esagonale disegnato sul pavimento e circondato da una cornice di materiale organico sussultante; rune aliene brillano sinistre lungo la sua superficie, mentre all'interno sembra agitarsi una nebbia rosa e azzurra cangiante. La luce blasfema che emana dal portale sul fondo dell'abisso è in perenne movimento e fissarla per più di pochi istanti ferisce gli occhi, facendoli lacrimare.

Il varco di luce è una via bidirezionale tra il Brun e la Dimensione dell'Incubo. Gli sventurati personaggi che dovessero cadere dentro l'Esaportale sarebbero trasportati in questo luogo oltre le stelle, pieno di follia e dolore. Per ulteriori dettagli il DM deve consultare l'area 27 (Esaportale).

## 19. Trappola della scala

Le scale di pietra conducono verso le viscere del vulcano, nella parte più profonda della Scuola di Magia.

Lungo le pareti, in un ordine apparentemente causale, si trovano dei bassorilievi di teschi dall'aspetto minaccioso. Una piastra a pressione nascosta sui primi gradini della scalinata, attiva un meccanismo a tempo, che fa scattare la trappola dopo 2 round, quando una vittima che si muove a velocità normale (12 metri) è a circa metà della discesa.

Quando la trappola scatta, dalle fauci dei teschi di pietra iniziano a uscire getti di fiamma ad alta pressione. Ogni personaggio che si trova sulle scale viene colpito 1d4 volte dalle fiamme per ogni round. Le fiamme colpiscono automaticamente, infliggendo 2d6 danni che possono essere dimezzati con un TS contro il soffio del drago.

Un personaggio può correre lungo la gradinata per percorrere in un solo round il resto del tragitto, ma se lo fa, deve superare una prova su Destrezza. In caso di fallimento, inciampa e cade rovinosamente, subendo 2d6 danni da impatto. A discrezione del DM, gli oggetti fragili che sta trasportando, potrebbero dover superare un tiro salvezza contro bacchette (usate gli stessi valore del personaggio che li trasporta) per non essere distrutti dalla caduta.

## 20. Camera dello studio per gli apprendisti

Questo vasto locale fungeva da luogo di studio per gli apprendisti maghi dei Magiani del Fuoco.

Il salone polveroso e abbandonato è arredato con tavoli e sedie per lo studio. Lungo la parete est un'enorme lavagna alta fino al soffitto è fittamente coperta da strane equazioni, glifi e disegni di natura magica. Appollaiato in cima a una scala di legno semovente, un muffito scheletro avvolto in una palandrana dorata e sul capo un osceno copricapo nithiano sta scrivendo sulla lavagna con dei gessetti.



Lo scheletro impegnato a scrivere non è altri che Aratap, il lich responsabile dell'apertura dell'Esaportale!

L'arcimago non morto non bada agli intrusi, impegnato com'è in calcoli magici di natura astrusa. Se viene attaccato, Aratap lancia l'incantesimo *rianimare i morti*, per creare **12 scheletri** (CA 7, DV 1, pf 5 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT 1, F 1d6, TS UC, ML 12, AL C) dalle ossa dei morti e poi fugge, usando *porta dimensionale* per rifugiarsi nel laboratorio (area 24).

**Il cachet di Heket.** Heket, una Magiana del Fuoco, ebbe il tempo di nascondere in un ripostiglio segreto nel pavimento i suoi averi più preziosi, il giorno della tragedia che colpì il complesso. Sfortunatamente, durante la fuga, la maga venne raggiunta dai vapori caotici originati dall'Esaportale e ora è una statua di pietra ai piedi delle scale (area 23). I PG trovano il ripostiglio segreto di Heket con le stesse probabilità di una porta segreta. All'interno dell'incavo si trova un involto di pelle contenente il *libro degli incantesimi di Heket* (Livello 1°: *lettura della magia, individuazione del magico, Luce magica, Sonno*; Livello 2°: *ragnatela, individuazione dell'invisibile, immagini*

*illusorie*) e Rasoio del Diavolo, un *pugnale +2 del ferimento* (chi viene ferito dalla lama rossastra e sottile continua a perdere 1d4 danni a round, finché non riceve una cura magica). Sul fondo della buca si annida un **asphinx** (CA 5, DV 1-1\*, pf 3, MV 9 (27) metri, AT morso, F 1 +speciale, TS M1, ML 7, AL N), che cerca di mordere chi lo disturba.

## 21. Sala ricreativa

Quando non impegnati nello studio delle negromanzie di Thanatos o negli incanti fiammeggianti di Zuzul, gli apprendisti Magiani del Fuoco usavano questa stanza come locale di svago.

Ci sono diversi tavoli, sedie e vecchie poltrone ammuffite, una grande ruota della fortuna in legno con un tavolo per le puntate e scansie che un tempo ospitavano scacchiere e carte per il gioco.

**Una porta dimensionale tragica.** In un angolo della stanza si trovano le tracce di un disperato quanto inutile tentativo, da parte di uno studente, di fuggire via dalle entità della Dimensione degli Incubi scatenate all'interno della Scuola di Magia. L'apprendista cercò di fuggire utilizzando un incantesimo di *porta dimensionale*, ma la magia fallì miseramente e i resti del futile tentativo sono ancora visibili. Quando i PG si avvicinano al portale danneggiato, leggete le seguenti note narrative.

A mezz'aria si trova un ovale alto poco meno di due metri privo di profondità e attraversato da lampi di luce blu e argento: chiaramente un qualche tipo di portale. Da un lato emergono una mano e una gamba umane (con ancora indosso uno stivale decomposto) completamente scheletrite. Sull'anulare della mano brilla una vera di platino. Dall'altro lato, invece, il portale è totalmente invisibile.

Toccare il portale o cercare di attraversarlo provoca un'esplosione magica di forza che infligge 4d4 danni, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio del drago. La vera di platino è un *anello della caduta morbida* che si attiva ogni volta che chi lo indossa precipita per un'altezza superiore a 3 metri. Purtroppo l'influenza caotica della Dimensione degli Incubi ha in parte compromesso l'oggetto incantato: ogni volta che si attiva il potere dell'anello, infatti, occorre tirare un d20, con un risultato di "1", l'anello perde la sua magia e l'effetto di *caduta morbida* non funziona.

**La ruota della fortuna.** La vecchia ruota della fortuna è ancora funzionante. I tasselli neri e bianchi sono ricavati da ebano e avorio. Questo oggetto non era magico, ma le forze mutagene che sono filtrate dopo l'apertura dell'Esaportale, hanno incantato il manufatto. La ruota irradia magia se viene lanciato su di esso un incantesimo di *individuazione della magia* e crea un effetto magico se qualcuno prova a usarla.

dx2	Risultato della Ruota della fortuna
1 (b)	Appare un sacco con 1.000 mp
2 (n)	Il PG invecchia di 10 anni
3 (b)	Requisito primario cresce di 1 punto
4 (n)	Un oggetto magico casuale sparisce
5 (b)	Guadagna 500 PX
6 (n)	Il PG è costretto a tirare di nuovo
7 (b)	Appare <i>bacchetta dei dardi incantati</i>
8 (n)	La COS diminuisce di 1 punto

- 9 (b) L'arma del PG acquista un +1 magico\*  
 10 (n) Il requisito primario cala di 1 punto  
 11 (b) La DES aumenta di 1 punto  
 12 (n) Necrospettro appare e attacca il PG\*\*

(\*) Il bonus magico è cumulativo a quelli eventualmente presenti sull'arma. Il "+1" si applica all'arma principale usata dal personaggio e si applica anche agli eventuali bonus secondari. Per esempio, se l'arma principale del PG è una *spada +1 +2 contro maghi*, l'arma diventa una *spada +2 +3 contro maghi*.

(\*\*) Il **necrospettro** (CA 2, DV 6\*\*, pf 22, MV 15 (45) metri, 30 (90) metri volando, AT tocco gelido, F 1d8 + doppio risucchio di energia, TS G6, ML 12, AL C) è uno spirito non morto di un apprendista. La tormentata figura immateriale umanoide, avvolta da antichi abiti stracciati di moda durante il periodo dell'Impero di Nithia, suggerisce una terribile sensazione di perdita che si irradia dalla sua figura incorporea. La parte superiore del corpo è ben distinguibile, mentre quella inferiore sfoca in una forma spettrale. Gli occhi cavi e bianchi ardono di follia sanguinaria e odio inestinguibile verso i viventi. Il necrospettro concentra i suoi attacchi su colui che ha girato la ruota della fortuna e combatte fino alla propria distruzione.

## 22. Dormitorio degli apprendisti

Affusti di letti e mobilio in pezzi ingombrano questa grande sala dall'alto soffitto, dove un tempo c'era il dormitorio degli apprendisti. Figure evanescenti, poco più che ectoplasm, aleggiano nell'aria: simili a spettri dalle fattezze umanoidi. Sono tutto ciò che rimane di coloro che qui trovarono la morte.

Drimantu e Katha, due **preclusi non morti**, infestano il dormitorio (CA 6, DV 4+3\*\*, pf 15 (Drimantu), 23 (Katha), MV 12 (36) metri, AT morso o incantesimi, F 1d4 o a seconda dell'incantesimo, TS M4, ML 10, AL C).

Costoro erano gli apprendisti di Aratap e cercano di prendere alla sprovvista gli avventurieri, nascondendosi nelle ombre.

Dalle tenebre di fronte a voi si manifestano due minacciose figure umane. Entrambe sono avvolte in ricche palandrane nithiane, una vermiglia e l'altra dorata, lunghe fino ai piedi. Sul capo indossano elaborate mitre intessute d'oro.

Se in apparenza appaiono umani (un uomo e una donna), alla luce rivelano la loro natura non morta. La pelle cianotica, rinsecchita e tesa su ossa sporgenti e gli occhi cadaverici brillanti di malizia sono segnali inequivocabili. Le due entità, un tempo forse apprendisti maghi del Culto del Fuoco Nero, alzano le braccia. Le lunghe maniche delle vesti scivolano indietro, rivelando carni ormai indurite e mani terminanti con unghie nere e lucide, simili ad artigli. Dalle gole mummificate escono sillabe empie e l'aria attorno a loro crepita di potere maledetto e incantesimi letali.

Drimantu e Katha combattono finché uno dei due viene distrutto. A quel punto il DM deve verificare il morale del sopravvissuto; se fallisce il controllo, il precluso rimasto fugge per avvertire il lich Aratap della minaccia.

Una volta sconfitti o messi in fuga i non morti, i PG possono esplorare il dormitorio e trovare una piccola cassa con dentro 30 monete di platino, un bracciale in oro e occhi di tigre (200 mo) e un'ampolla di cristallo con una *pozione di eroismo*. Tra le mani scheletriche di un apprendista schiacciato da un letto (che sembra gli sia stato scagliato addosso da una forza prodigiosa), si trova una pergamena rovinata con questo disegno scarabocchiato sopra.



Si tratta di una rozza rappresentazione delle serrature che conducono all'area 25 dove si trova il filatterio del lich Aratap. Il foro barrato indica quello in grado di aprire senza conseguenze la porta che conduce al *sancta sanctorum* del mago non morto.

## 23. Una statua di pietra

Alla base della scala si trova la statua in pietra di una giovane dai lineamenti nithiani congelati in una espressione di sorpresa. La statua appartiene a Heket una Magiana del Fuoco tramutata in pietra dal potere caotico della Dimensione degli Incubi.

Se viene liberata dalla sua prigionia (per esempio con un incantesimo di *pietra in carne*), Heket racconta ai PG la storia della Scuola di Magia e il tradimento di Aratap il Breve. Purtroppo, la donna conosce solo il nithiano, per cui gli avventurieri dovranno trovare un modo per comunicare.

Heket è una maga di 4° livello (pf 10) che indossa una *palandrana magica +1* (stessi effetti di un anello di protezione) e grazie alla sua Destrezza (15) ha una CA 7. Al momento della sua trasformazione in statua, la maga aveva memorizzato solo un incantesimo di *ragnatela* e un incantesimo di *luce magica*. Il suo libro degli incantesimi è nascosto nell'area 20, insieme al suo pugnale magico.

Heket ha un allineamento morale Caotico, ma si alleerà con i PG almeno fino a quando non sarà al sicuro fuori dalle rovine della Scuola di Magia. Se fallisce il tiro per il morale (ML 9), Heket non si farà scrupolo ad abbandonare i suoi salvatori al loro destino.

## 24. Sancta Sanctorum di Aratap

Questo locale è dove il lich si rintana quando non è impegnato in complessi e folli calcoli esoterici nell'area 20.

**Soglia incantata.** La porta che dà accesso al *sancta sanctorum* di Aratap sembra costituita da una viscida lastra oleosa sulla cui superficie sono visibili delle rune luminescenti di vari colori difficilmente distinguibili. *Individuazione del magico* e *del male* evidenziano come il manufatto sia incantato e impregnato di malefici.

La soglia non è solida e può essere superata come se si passasse attraverso un film di catrame. A eccezione di Aratap, chi varca la porta senza una adeguata protezione viene colpito da un maleficio casuale, generato dalle profondità della Dimensione degli



Incubi. Un incantesimo di *protezione dal male* preserva chi lo riceve dagli effetti della soglia per un singolo attraversamento. *Dispersione del magico* (se lanciato con successo) disattiva gli effetti malefici della soglia incantata per un'ora.

In tutti gli altri casi, chi varca la soglia deve tirare un d6 e verificare sulla tabella seguente l'effetto a cui va incontro. È concesso un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 al tiro, per resistere agli effetti malefici.



#### d6 Effetto della soglia incantata di Aratap

- 1 Il bersaglio viene colpito da un incantesimo di *infermità mentale*.
- 2 Allineamento Morale del bersaglio muta in Caotico.
- 3 Il bersaglio viene teletrasportato nell'arena (area 10).
- 4 Il bersaglio subisce 6d6 danni da acido nel round 1, 5d6 nel round 2 ecc.
- 5 Il bersaglio viene colpito da un incantesimo di *metamorfosi*.
- 6 Il bersaglio viene teletrasportato nella Dimensione degli Incubi.

**Il covo del lich.** Come ci si può aspettare, il covo di Aratap è un luogo cupo e malefico.

Questa cripta puzza di morte ed è chiaramente il covo di un essere malvagio. Le pareti sono coperte da pesanti tendaggi logori su cui sono state scritte rune e preghiere empie in lingue oscure. Un mucchio di teschi spolpati, appartenenti a diverse razze, è posizionato in un angolo a formare una piramide alta un metro e mezzo e una fiamma malata avvolge le ossa, senza consumarle, fornendo una spettrale luminosità. In un angolo un treppiede sostiene una grande sfera di cristallo piena di qualcosa di bizzarro che bolle e si muove, come fosse dotato di vita propria. Diverse scansie e tavoli sono ingombri di attrezzature

alchemiche, rotoli di pergamena, ciotole e ampole dall'aspetto stravagante e inquietante.

Sulla parete a sinistra dell'ingresso si trova un elemento molto strano: una placca di metallo con dieci serrature circondate da una cornice scolpita a raffigurare vermi e tentacoli intrecciati tra loro.

Il lich è qui presente solo se è già stato affrontato nell'area 20. A guardia del suo covo, Aratap ha posto una coppia di **statue animate di giada modificate** (CA 4, DV 3+1\*\*, pf 21 ciascuna, MV 6 (18) metri, AT 4 scimitarre, F 1d6/1d6/1d6/1d6, TS G10, ML 12, AL N). Le statue raffigurano dei guerrieri dalla testa di cobra con quattro braccia e altrettante scimitarre strette tra le mani. Le statue di giada sono nascoste dietro i tendaggi e attaccano chiunque entri nella stanza senza il consenso del lich.

**I tesori del lich.** Il covo di Aratap contiene diversi oggetti di grande valore. Il globo di cristallo poggiato sul treppiede contiene una **fauce gorgogliante** (CA 1, DV 4+3\*\*\*\*, pf 20, MV 6 (18) metri, AT 6+ morsi, F 1 danno per morso, TS G8, ML 12, AL C).

Cercando tra le scansie e sui tavoli del laboratorio si trovano 3 *pozioni guaritrici* (azzurre, limpide), una *pozione cura malattie* (verde, limpida) e una *pozione di etereità* (lattiginosa).

Tra i libri e le pergamene si possono recuperare alcuni scritti preziosi: una *pergamena di protezione dalla magia*, una *pergamena di parola che uccide* e una *pergamena di protezione dalle creature extra planari*.

**Le serrature del filatterio.** La placca con le dieci serrature consente di aprire la porta segreta che conduce al locale dove è custodito il filatterio di Aratap. Le serrature sono disposte secondo lo schema riprodotto nel frammento di pergamena che i PG possono avere trovato nell'area 22 (il frammento indica anche quale delle dieci serrature è quella corretta, partendo dall'alto si tratta della serratura n. 7). Tutte le serrature possono essere "aperte" con la *chiave del filatterio*, che il lich conserva appesa al collo, ma solo quella corretta consente di proseguire verso il *sancta sanctorum* di Aratap. Cercare di aprire le altre nove serrature, provoca degli effetti negativi che sono riassunti nella tabella seguente.

#### # Effetto delle serrature del filatterio

- 1 5 *dardi incantati* colpiscono il bersaglio
- 2 8 *dardi incantati* colpiscono il bersaglio
- 3 Appare un demone guardiano (\*)
- 4 *Carne in pietra* sul bersaglio
- 5 Uno sciame di scarabei carnivori attacca chi si trova nella stanza (\*\*)
- 6 *Illusione mortale* centrata sul bersaglio (\*\*\*)
- 7 Si accede al *sancta sanctorum* (area 25)
- 8 *Disintegrazione* (10d6) sul bersaglio
- 9 Il bersaglio viene teletrasportato nell'area 27
- 10 Appare uno stormo di uccelli stigei (\*\*\*\*)

(\*) **Demone guardiano** (CA 1, DV 8\*\*\*, pf 37, MV 9 (18) metri, AT morso/2 artigli o incornata o soffio infuocato, F 1d6/1d12/1d12 o 3d6 (incornata) fiato elettrico 5d6 danni, TS G8, ML 12, AL C). Questo demone somiglia a un gorilla dal pelo fulvo e con il capo allungato e fauci piene di zanne. Lunghe corna da muflone, avvolte in nemi elettrici, coronano la testa orribile. È immune alle armi

magiche con un bonus inferiore a +2 e agli incantesimi di *charme*, *sonno*, *paralisi*, *metamorfosi* e *paura*. Inoltre non viene colpito dagli attacchi basati sull'elettricità. Il demone non è in grado di usare il proprio soffio elettrico contro avversari impegnati in corpo a corpo.

(\*\*) **Sciame di insetti** (CA 7, DV 10\*, pf 46, MV 3 (9) metri, AT area d'effetto, F vedi sotto, TS G5, ML 11, AL N). Si tratta di un enorme sciame di grossi scarabei neri carnivori che si riversa nella stanza dal buco della serratura, saturando in un round l'intero locale. Gli avversari con una CA 5 o migliore subiscono 6 danni automatici a round, mentre coloro che hanno una CA 6 o peggiore ne subiscono 12.

(\*\*\*) Il bersaglio vede apparire sulla parete il viso scheletrico di Aratap che pronuncia un'oscura maledizione. Occorre superare un tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti il bersaglio scende a 0 punti ferita.

(\*\*\*\*) Uno stormo di 36 uccelli stigei appare nella stanza (CA 7, DV 1\*, pf 4 ciascuno, MV 3 (9) metri a terra, 18 (72) metri volando, AT 1, F 1-3, TS G2, ML 9, AL N). Gli stigei godono di un bonus +2 ai tiri per colpire, quando si gettano in picchiata contro i propri bersagli.

## 25. Il filatterio di Aratap

Oltre la porta segreta protetta dalle nove serrature, un breve passaggio termina davanti a una seconda porta decorata con un grande teschio d'oro. Le fauci del teschio sono spalancate e al suo interno si trova un pomolo d'oro. I denti del teschio sono incrostati da sangue essiccato e sul pavimento c'è una mano scheletrica, mozzata a livello del polso, che all'anulare porta un vistoso anello d'oro con un'onice incastonata.

La porta è serrata da un *chiavistello del mago* e il pomolo deve essere girato di 180° per poter poterla aprire. Sfortunatamente, come appare chiaro, chi inserisce una mano tra le fauci del teschio d'oro fa scattare le mascelle che mozzano la mano dell'incauto, procurandogli anche 2d10 danni. Lo spazio tra le mascelle spalancate del teschio è appena sufficiente per fare passare la mano e il polso di un umano normale.

Il gioiello all'anulare della mano mozzata è un *anello della visione del vero*.

La porta con il teschio d'oro consente il passaggio alla camera dove è custodito il filatterio di Aratap. Quando i personaggi avranno trovato il modo di oltrepassare l'insidia, il DM può leggere ai giocatori il seguente testo di ambientazione.

La camera misura circa 10 metri per lato. Le pareti sono rivestite da spesse lastre di piombo e il pavimento è costituito da grandi blocchi di pietra scura. Il soffitto è nascosto da una densa nebbia multicolore sospesa a circa 6 metri di altezza. Al centro del locale, appoggiato su una predella di piombo, si trova una roccia nerastra irregolare e dall'aspetto spugnoso, al cui interno si intravedono delle ossa, come se fossero state fuse al suo interno. Il diametro di questo oggetto orribile è di circa due metri.

Il filatterio del lich è nascosto all'interno della pietra spugnosa. A custodia dell'oggetto più sacro ad Aratap vi sono alcune trappole.

**Una roccia non morta.** La roccia spugnosa è in realtà una **melma non morta** (CA 7, DV 8, pf 35, MV 6 (18) metri, AT schianto e speciale, F 2d4+1 e 1d6 danni da gelo, TS G4, ML 12, AL C), che si anima non appena un intruso cerca di danneggiarla. Come azione completa, la melma può espellere dalla sua massa viscosa 1d4 **scheletri** (CA 7, DV 1, pf 5 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT 2 artigli, F 1-4/1-4, TS G1, ML 12, AL C).

**Pioggia acida.** Dalle nebbie multicolore che aleggiano sul soffitto cadono grosse gocce di gelatina acida che colpiscono indistintamente chiunque si trovi nella stanza, senza necessità di tiro per colpire.

A ogni round in cui un personaggio si trova all'interno della stanza, la gelatina acida infligge 1d6 di danni. La nebbia e la conseguente pioggia acida può essere dispersa con un incantesimo di *dispersione della magia* (il DM deve considerare la nebbia come una magia di 20° livello).

**NB** la melma non morta è immune ai danni da acido, non così gli scheletri che essa genera.

**Il filatterio di Aratap.** L'essenza vitale del lich è nascosta all'interno della melma non morta e può essere recuperato solo distruggendo la creatura. Il talismano che racchiude l'anima di Aratap è un teschio fittamente inciso di rune malefiche con un coltello sacrificale piantato in cima al cranio. Il coltello ha un manico di pietra rossastra con un rubino grezzo incastonato nel pomolo e una lama di giada di tomba. L'oggetto ha una durezza di 5 e 20 punti ferita. Un personaggio che cerca di estrarre la lama conficcata nel cranio deve superare un tiro salvezza contro incantesimi con una enalità -2 o essere vittima di un incantesimo di *giara magica* e subire la possessione da parte del lich stesso! Il coltello in sé è un oggetto spaventoso ma molto prezioso, che un saggio o una chiesa legale potrebbe acquistare per 10.000 monete d'oro (con lo scopo di custodirlo ed evitare che sparga altro male nel Mondo Conosciuto).



## 26. Aula dei maghi

In questa grande sala dalle volte affrescate con immagini di pianeti e costellazioni si svolgevano le lezioni degli apprendisti maghi del Culto del Fuoco Nero dei magiani. Una fila di quattro cerchi magici, anneriti e rovinati occupa il centro del salone, dove i maghi si esercitavano a evocare creature e spiriti dal mondo dei morti e dal Piano Elementale del Fuoco.

Librerie e banchi di lavoro sono coperti di polvere e alcuni sono caduti in pezzi. Sul pavimento si trovano i resti scheletrici di alcuni sfortunati magiani, uccisi dalle entità provenienti dalla Dimensioni degli Incubi: le ossa sono talmente fragili che si polverizzano al minimo contatto.

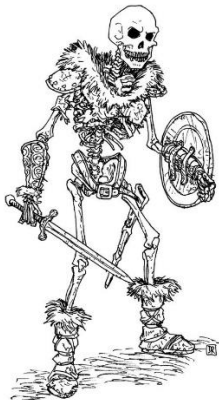
Esplorando l'aula, i PG possono trovare alcuni oggetti bizzarri.

**Rakasta impagliato.** Un esemplare di guerriero rakasta dalla pelliccia maculata (come quella di un giaguaro) è stato impagliato da un abile tassidermista e ora si trova congelato in una posizione minacciosa, con artigli e zanne snodate. Gli occhi del rakasta non sono di vetro, ma sono due lucide tormaline verdi (100 monete d'oro ciascuna).

**Collezione entomologica di folletti.** Una grande vetrina appesa alla parete ospita una tetra collezione di folletti e spiritelli come fosse un insettario. Ogni corpicino è fissato da un lungo spillone e sotto ciascuno c'è un piccolo cartiglio di cartapeccora con la classificazione in nithiano. Si distinguono una mezza dozzina di spiritelli, un paio di folletti, un flutterling, un trio di grig dalle zampe da cavalletta, ecc. Se qualcuno apre o danneggia la vetrina, facendo entrare aria all'interno causa il rapido invecchiamento delle carcasse, che si tramutano in polvere nel giro di 2-5 round.

**Scatola delle candele nere.** Su una scansia si trova una scatola con dentro 6 candele nere. Se viene accesa una candela, la sua fiamma crea un'area di tenebre come per l'incantesimo *buio magico*. Chi tiene in mano la candela vede normalmente all'interno della sfera di buio. Ogni candela può bruciare fino a 10 round, prima di esaurire la sua capacità magica.

**Teiera sempre calda.** Una teiera di rame dal becco ricurvo e dall'aspetto bizzarro reca sulla sua superficie una serie di geroglifici nithiani che significano: "Riscalda". Se la teiera viene riempita di acqua (capacità 1 litro) e la parola di comando pronunciata in nithiano, l'acqua si scalda istantaneamente, raggiungendo la temperatura di 100 °C. La teiera funziona solo per l'acqua.



## 27. Esaportale

L'Esaportale è un passaggio bidirezionale che mette in comunicazione il Brun alla Dimensione degli Incubi. Se questo non fosse già di per sé orribile, ancora più inquietante è il fatto che il varco stesso ha acquisito una sorta di autocoscienza. Come questo sia potuto accadere rimarrà probabilmente un mistero: forse sono stati responsabili i vapori caotici diffusi nell'aria stantia del sotterraneo o, magari, il lampo di maligna consapevolezza che anima il portale dipende dalle magie che il lich Aratap e i suoi folli discepoli hanno intessuto per squarciare il velo della realtà materiale e creare questo orrore.

Quale che sia la verità, l'Esaportale avverte la presenza degli esseri viventi che si trovino entro 3 metri dal suo bordo e cerca di difendersi, evocando una malfera che cerca di trascinarli urlanti nella Dimensione degli Incubi!

Quando i PG si avvicinano all'Esaportale, il DM può leggere o parafrasare queste brevi note narrative.

È difficile trovare parole per descrivere l'alieno manufatto che avete di fronte. È come se la ragione si ribellasse e non trovasse nel linguaggio gli strumenti adatti per catalogare l'oggetto. Perché di un oggetto si tratta ... oppure no? Una cornice esagonale di materiale organico e dal viscido aspetto, si trova sul pavimento e circonda una massa debolmente pulsante di vapori cangianti. Il rosa e l'azzurro paiono i colori dominanti all'interno della cornice, ma il loro eterno vorticare rivela agli occhi anche altri colori che mente umana non ha mai potuto concepire e che è impossibile descrivere con concetti terreni.

Di tanto in tanto dalla superficie misteriosa si formano delle bolle che, esplodendo silenziose, emettono sbuffi di fetido vapore che si disperde nell'aria stantia dell'ipogeo. Fenomeni bizzarri sono anche le rune, o almeno si potrebbero così descrivere, che corrono lungo la cornice vivente. Non sono immobili, ma si muovono impercettibilmente, come se strisciassero attraverso la materia solida. Sono rosse e paiono incandescenti, ma quando l'occhio si concentra su uno dei segni incomprensibili, questo muta repentinamente e scompare, come assorbito all'interno della materia carnosa di cui è fatta la cornice. È doloroso seguire il mutevole strisciare dei glifi fiammeggianti e, dopo pochi istanti, occorre distogliere gli occhi per non ferirsi.

Se i PG si avvicinano all'oscuro varco extra planare o intraprendono azioni per cercare di chiuderlo, l'Esaportale reagisce!

È questione di istanti, quando dalle profondità insondabili dei vapori caotici schizzano verso il cielo, sibilando, decine di scie di vapori verdastri e chiazzati di rosa. Quando toccano terra i fumi nauseabondi si condensano, lasciando il posto a un essere dall'aspetto repellente. Il mostro nero come la notte è alto due volte un uomo e ha una postura vagamente umanoide. Il capo, sormontato da corna ricurve, somiglia a quello di un elefante con zanne affilate e il petto massiccio è una massa intricata di tentacoli viscidici, coperti da una fanghiglia corrosiva. Al posto delle mani ha chele affilate e le zampe ritorte terminano con piedi palmati e artigliati. La creatura emette un sinistro

uggiolio e fiuta l'aria come a cercare prede viventi.

Le nebbie cangianti, dalle quali questo essere d'incubo è stato vomitato, ribollono con un infernale suono gorgogliante.

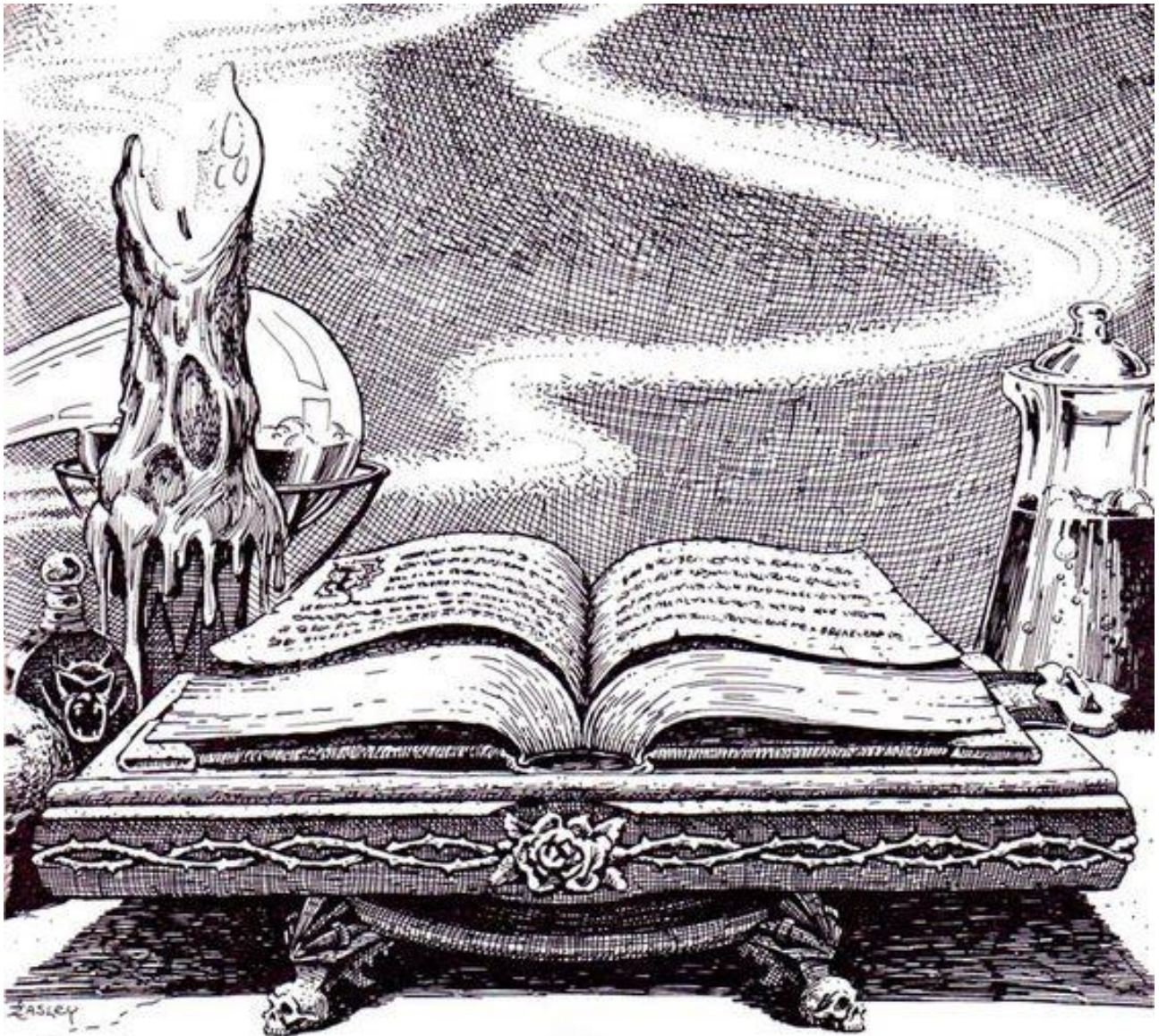
La **malfera** (CA 3, DV 9\*\*, pf 42, MV 6 (18) metri, AT 2 chele/morso, F 2d6/2d6/1d6, TS G14, ML 12, AL C) combatte fino alla morte. L'essere è immune all'acido e alle armi normali, inoltre può *vedere l'invisibile* e apre ogni porta, come se potesse lanciare a volontà l'incantesimo *scassinare*. Per gli altri mortiferi poteri della malfera, si

rimanda alla sua descrizione sulla *Rules Cyclopedia*.

### 28. Cella

Questo locale, suddiviso in quattro aree distinte, era destinato a tenere prigionieri importanti per i magiani o per punire gli studenti più riottosi.

Ogni cella contiene i resti di un tavolaccio appeso alla parete da un paio di catene rugginose. Se i PG indagano nei loculi, è possibile trovare tra la polvere e le ragnatele un vecchio pitale corroso e una lima spezzata.



## NUOVI MOSTRI

### Asphinx

L'asphinx è una piccola vipera di origine magica che vive nei climi desertici, tra le rovine e in luoghi isolati. Alcuni studiosi ritengono che questo aspide sia stato creato dai maghi-sacerdoti nithiani e che poi si sia propagato senza controllo dopo la caduta dell'Impero di Nithia.

Un asphinx è un serpente lungo al massimo 1,2 metri dalle scaglie nere e dorate con una testa a cuneo e un paio di escrescenze ossee

ai lati del cranio, simili a delle corte corna. Gli occhi dell'asphinx sono gialli e risplendono al buio. Questo serpente è immune a tutti gli effetti che provocano paralisi o pietrificazione.

Pur non essendo particolarmente aggressivo, l'asphinx è temuto dagli abitanti del deserto di Alasiya a causa del suo morso pietrificante.

### ASPHINX

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	1-1*
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	morso + speciale
Ferite:	1 + speciale
N° di Mostri:	1
Tiro-Salvezza:	M1
Morale:	7
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	25

**Morso pietrificante.** Chi viene morso dall'asphinx deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione, se lo fallisce inizia a diventare rigido e subisce un malus -2 ai tiri per colpire e alla destrezza. Se il TS viene superato, non ci sono conseguenze. Dopo un turno, se il veleno non è stato neutralizzato, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza: in caso di fallimento si trasforma in pietra.

### Boggle

Un boggle è un essere fatato alto poco meno di un metro, dalla pelle gommosa di colore nero, viola o grigio scuro con una testa sproporzionata rispetto al corpo e arti sottili, spesso di lunghezza diversa tra loro. Questo folletto emette dalla pelle una secrezione oleosa e scura, non infiammabile e molto scivolosa. Un boggle si palesa sul Piano Materiale in presenza di sentimenti di tristezza e solitudine, come la camera di una vedova, un orfanotrofio o la caverna di un anziano eremita. Si sa che alcune creature malvage, come i fomoriani e le streghe,

talvolta danno ospitalità a queste creature che adorano vivere sotto i letti o nascondersi negli sgabuzzini, per tirare tiri mancini e provocare spaventi a coloro che vivono accanto a loro.

Pur essendo di natura maliziosa e dispettosi per natura, raramente i boggle vogliono provocare la morte o un danno fisico alle vittime dei loro scherzi. Sono inoltre dei ladri compulsivi e dei codardi: se affrontati, preferiscono cercare di fuggire, piuttosto che combattere.

### BOGGLE

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	4+3**
Movimento:	18 (9) metri
Attacchi:	2 artigli e un morso
Ferite:	1-4/1-4/1-4
N° di Mostri:	1 (2-8)
Tiro-Salvezza:	G4
Morale:	8
Tipo di Tesori:	A
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	275

**Secrezioni oleose.** I boggle producono dai pori della loro pelle liscia e gommosa una sostanza oleosa, nera come il carbone e non infiammabile, ma estremamente scivolosa. Un personaggio che si trovi a passare attraverso una zona lordata da questa secrezione, deve superare una prova di Destrezza o cadere a terra prona. Se un bersaglio cade prono, il boggle gli salta addosso per cercare di rubargli un oggetto casuale: per riuscirci, il folletto deve effettuare un tiro per colpire contro CA 5.

**Arti elastici.** I boggle hanno una pelle gommosa e i loro corpi sono parzialmente elastici. In virtù di questa capacità, un boggle può "estendersi" fino al doppio delle sue dimensioni o rimpicciolirsi della metà. Inoltre, la gommosità della pelle li rende parzialmente resistenti alle armi che infliggono 1 punto di danno. I boggle sono completamente immuni al fuoco.

**Piegare lo spazio.** I boggle possiedono l'abilità speciale di *porta dimensionale* attraverso qualsiasi foro o cornice: un camino, un tombino, un buco di un ratto o addirittura tra le gambe di un personaggio. Con tale potere possono riapparire entro 3 metri da un altro ingresso simile. Grazie a questa abilità i boggle possono tartassare un personaggio, colpendolo per poi fuggire e riapparire in un altro posto vicino. Spesso le tane dei boggle possiedono numerosi fori e nascondigli, che i dispettosi folletti utilizzano per favorire questa tattica "mordi-e-fuggi".

## Ciste mobile

Quest'orribile creatura non morta è una massa di putridi intestini, organi flaccidi e alcune strane costole. Dietro di sé trascina una testa umanoide penzolante e infestata da insetti.

Una ciste mobile fuoriesce dal corpo in putrefazione di una creatura vivente e si origina da una *ciste necrotica* che alla fine uccide il suo ospite.

Una ciste mobile preferisce l'ombra e gli angoli bui, rivelando l'orrore della sua forma

solo quando colpisce vittime solitarie dal suo nascondiglio. Sebbene sia spesso coperta dai resti delle sue precedenti vittime, il vero "cuore" della ciste mobile è una sacca sferica del diametro di 30 cm che contiene carne necrotica fluida e semisolida, che ondula lentamente come a imitazione di un respiro.

Una ciste mobile non parla, ma comprende il Comune e la lingua che il suo carapace di carne parlava originariamente in vita.

## CISTE MOBILE

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	5*
Movimento:	27 (9) metri
Attacchi:	giro di intestini + speciale
Ferite:	1d4 + risucchio di sangue
N° di Mostri:	1d4 (1d4)
Tiro-Salvezza:	G5
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	425

**Furtività della ciste.** Una ciste mobile si muove silenziosamente come un ladro di 10° livello (58%) e può cogliere di sorpresa un avversario con un tiro di 1-3 su d6, inoltre questa creatura è priva di occhi e non viene quindi influenzata da incantesimi basati sulla luce o sul buio.

**Attaccarsi.** Se una ciste mobile colpisce con un intestino, si attacca al corpo dell'avversario. Una ciste mobile attaccata a una CA 7.

**Risucchio di sangue.** Una ciste mobile risucchia sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni round in cui rimane attaccata alla vittima. Una volta che ha risucchiato 7 punti di Costituzione, utilizza la sua capacità magica ciste necrotica. Dopodiché si stacca e cerca di nascondersi in un angolo buio.

**Ciste necrotica.** Il soggetto a cui una ciste mobile impianta una ciste necrotica sviluppa una sacca sferica interna fluida e semisolida. La ciste interna è manifestata da un leggero rigonfiamento livido sul braccio, addome, collo o altro punto dove la ciste mobile si è attaccata ed è sufficientemente sepolta nella carne da rischiare di passare inosservata. D'ora in avanti gli avversari non morti e gli incantesimi di necromanzia risultano particolarmente debilitanti per il soggetto: la ciste instaura una bizzarra sintonia tra i non morti e sé stessa. Ogni volta che la vittima è soggetta a un incantesimo o a un effetto magico negromantico, subisce un malus -2 ai tiri salvezza richiesti. Ogni volta che la vittima viene colpita da un'arma naturale di un non morto (tocco, artiglio, morso, ecc.), subisce 1d6 danni addizionali.

Una ciste necrotica può essere eliminata con un incantesimo di *guarigione* o di *distruzione del male*, mentre *cura malattie* non ha alcun effetto. Un personaggio sotto gli effetti di un incantesimo di *protezione dal male* non può essere soggetto all'impianto di una ciste necrotica. Una volta impiantata, la ciste necrotica, la *protezione del male* non può proteggere la vittima.

## Demone ariete, Mehrim

Questa entità demoniaca ha l'aspetto di un mostruoso ariete delle dimensioni di un cavallo con una folta pelliccia nera, tre corna appuntite e zoccoli fessi. Dal muso e dalle fauci dotate di zanne emette densi fumi sulfurei.

I mehrim sono demoni ariete che vivono nell'Abisso, scorrazzando per le plaghe desolate dei vari strati dei piani inferiori. Si cibano della flora velenosa che cresce in

queste lande maledette, ma possono divorare anche demoni minori e occasionali prede viventi. Generalmente lasciati ai margini delle lotte di potere che coinvolgono l'Abisso, i demoni ariete sono creature aggressive e maligne che si accontentano di sopravvivere a spese di altre creature più deboli. Un mehrim attacca caricando con le tre corna (infliggendo, quando possibile, doppio danno), calpestando i nemici con gli zoccoli e mordendo.

## DEMONE ARIETE, MEHRIM

Classe dell'Armatura:	2
Dadi Vita:	7****
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 zoccoli/morso/cornata
Ferite:	1d6 (x2)/1d8/1d10
N° di Mostri:	1d6 (3d6)
Tiro-Salvezza:	G14
Morale:	12
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	1.650

**Resistenza alla magia.** Un demone ariete è particolarmente resistente alla magia: quando viene colpito da un effetto magico creato da un incantesimo, può tirare due volte il tiro salvezza (se consentito dalla descrizione dell'incantesimo) e scegliere il risultato migliore.

**Incantesimi innati.** Creature dell'Abisso, i mehrim sono in grado di lanciare alcuni incantesimi innati: *buio magico* e *vedere l'invisibilità* a volontà; *dispersione del magico* 1v/giorno.

**Febbre abissale.** Il morso trasmette una malattia debilitante che provoca alla vittima un malus -1 ai tiri per colpire, alle ferite inflitte e ai tiri salvezza, riducendo di 1d10 i punti ferita massimi. Ogni 24 ore la vittima può ripetere il tiro salvezza. Se ha successo, la malattia scompare, altrimenti le penalità ai tiri si accumulano (i.e. -2 il secondo giorno, -3 il terzo, ecc.) e diminuiscono i punti ferita massimi del doppio (i.e. 2d10 il secondo giorno, 4d10 il terzo, ecc.). Se una vittima raggiunge 0 punti ferita, muore. La malattia può essere curata con un incantesimo di *cura malattie*.

## Fauce gorgogliante

La fauce gorgogliante è una forma di vita ameboide originaria della Dimensione degli Incubi composta da una moltitudine di occhi e zanne. Si dice che questa creatura sia composta dalla materia liquefatta di coloro che si sono avventurati nella Dimensione degli Incubi. Indubbiamente, si tratta di una creatura perversa e depravata. Spinte alla

folia dalla distruzione dei loro corpi e dall'assorbimento nelle fauci, quelle vittime gorgogliano costantemente, bisbigliando follie incoerenti e sono costrette ad assimilare ogni cosa che si pone sul loro cammino.

### FAUCE GORGOGLIANTE

Classe dell'Armatura:	1
Dadi Vita:	4+3****
Movimento:	6 (18) metri
Attacchi:	sputo accecante o fino a 6+ morsi (max 12)
Ferite:	1 danno per morso
N° di Mostri:	1 (1-4)
Tiro-Salvezza:	G8
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	375

**Terreno aberrante.** Il terreno entro un raggio di 3 metri dalla fauce gorgogliante diventa molle. Ogni creatura che inizia il proprio turno in quell'area deve superare un tiro salvezza contro paralisi, altrimenti la sua velocità si riduce a 0 e fino all'inizio del suo turno successivo non riceve bonus per la Destrezza.

**Gorgogliare.** La fauce gorgogliante in modo incoerente, fintanto che vede una qualsiasi creatura. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 6 metri dalla fauce e può sentirla deve superare un tiro salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce, la creatura tira un d8 per determinare cosa fa durante il proprio turno. Con un risultato di 1-4, la creatura non fa nulla. Con un risultato di 5-6 la creatura usa il suo turno per muoversi in una direzione casuale. Con un 7-8 la creatura effettua un attacco in mischia contro un bersaglio determinato a caso, oppure non fa nulla se non sono presenti esseri nel suo raggio d'azione.

**Spunto accecante.** La fauce gorgogliante sputa un globo chimico in un punto situato entro 4,5 metri da lui e che sia in grado di vedere. Il globo esplose in un lampo di luce multicolore accecante. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto di impatto deve superare un tiro salvezza contro soffio del drago, altrimenti è accecata fino alla fine del turno successivo della fauce gorgogliante.

**Assimilazione aberrante.** La fauce gorgogliante attacca estendendo pseudopodi con al termine delle bocche dotate di zanne. Quando una bocca va a bersaglio, si attacca e infligge 1 danno automatico a round. Una vittima può staccare una bocca usando il proprio turno. Se una vittima viene colpita da 3 o più bocche, deve effettuare una prova di destrezza, se la fallisce, cade prono e la fauce gorgogliante fluisce immediatamente sopra di essa, colpendo automaticamente con 12 bocche. Una vittima avvolta dalla fauce gorgogliante può combattere con una penalità di -4 ai tiri per colpire e non può usare oggetti magici o lanciare incantesimi.

## Gigante argosiano

I giganti argosiani sono bruti alti oltre 4 metri dalle fattezze distorte e dai lineamenti alterati. La loro pelle rossastra è dura e scabbiosa, simile a una corazza di cuoio bollito. A causa delle molte deformità, gli argosiani raramente indossano armature e preferiscono fare affidamento sulla propria naturale robustezza e resistenza.

La peculiarità di questa sotto razza di giganti è la presenza, lungo tutto il corpo, di decine e decine di occhi di ogni foggia e dimensione. Un Argosiano ha una vista a 360° e non può mai essere colto di sorpresa; inoltre, in nessun momento la creatura ha tutti i suoi occhi chiusi ed è, quindi, sempre all'erta.

I giganti argosiani amano la violenza e il combattimento fisico. Quando si prepara uno scontro, non si tirano mai indietro, attaccando con pesanti randelli o con i micidiali pugn, chiusi a maglio, che possono stordire anche il guerriero più robusto.

Nessuno conosce con precisione l'origine di queste mostruosità. Fortunatamente gli argosiani sono piuttosto rari e si trovano perlopiù diffusi nei territori del vasto Impero di Nithia. Secondo alcune teorie, il primo argosiano fu generato da un gigante delle colline che, non si sa come, varcò la soglia proibita del Reame Remoto (la Dimensione degli Incubi), venendone irrevocabilmente alterato. Tornato su Mystara, il gigante deforme diede inizio a una progenie che si diffuse rapidamente. I maghi nithiani, forse responsabili dell'esperimento, provarono a sterminare tutti gli argosiani, ma alcuni di questi mostri riuscirono a scampare al massacro.

Maghi e signori della guerra impiegano gli argosiani come custodi, pagandoli con sacrifici umani, oro e gemme. L'indole caotica e malvagia dei giganti li rende però poco affidabili sul lungo periodo.

## GIGANTE ARGOSIANO

Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	10**
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 schianti o 2 randelli
Ferite:	2d8/2d8 (schianto) o 2d6+3/2d6+3 (randelli)
N° di Mostri:	1 (1-3)
Tiro-Salvezza:	G12
Morale:	11
Tipo di Tesori:	D
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	2.500

**Sentinella perfetta.** Essendo insonne, un gigante argosiano è una sentinella perfetta. Non dorme mai e la sua vista a 360° rende praticamente inavvicinabile il mostro, senza che esso se ne accorga.

**Occhi di malevolenza.** L'influenza corruttrice della Dimensione degli Incubi ha fornito agli argosiani la capacità di scagliare una maledizione di caos contro tutti i propri avversari. Gli effetti della maledizione, rendono le vittime preda di incubi e visioni che li confondono. Di norma, un argosiano attende di essere circondato dai suoi nemici, prima di scagliare l'orribile sortilegio. L'effetto della maledizione replica gli effetti di un incantesimo di *confusione*, come se fosse stato lanciato da un mago di 20° livello. Un gigante argosiano può lanciare la sua maledizione corruttrice una volta al giorno.

## Girallon

A una prima occhiata questa creatura assomiglia a un gorilla albino, ma in verità possiede quattro braccia. Ha anche denti affilati come rasoi e lunghi artigli.

I girallon sono i parenti selvaggi e di natura magica dei gorilla. Sono aggressivi, assetati di sangue, fortemente territoriali e incredibilmente forti.

Quando si spostano a terra, camminano sulle zampe posteriori e sulle braccia inferiori. I girallon attaccano tutto ciò che entra nel loro territorio, anche gli altri appartenenti alla loro specie. Questa immotivata belligeranza è la caratteristica che tiene a freno la loro crescita numerica. Tuttavia, queste creature mostrano un certo grado di astuzia.

Un girallon solitario, in genere, si nasconde tra i rami di un albero o sotto un ammasso di foglie e sterpaglie, lasciando fuori solo il naso. Quando individua o fiuta una preda, si lancia alla carica. Il girallon solleva le prede che sono abbastanza piccole da poter essere trasportate e si ritira, spesso svanendo tra gli alberi prima che i compagni della vittima possano fare alcunché in risposta. Contro i nemici più grandi, il girallon cerca di fare a pezzi un singolo avversario più in fretta che può.

Gli adulti di entrambi i sessi sono alti circa 2,4 metri, hanno un ampio torace e sono coperti da una pelliccia spessa e bianchissima.

Un girallon adulto pesa approssimativamente 400 chilogrammi.

## GIRALLON

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	7+7
Movimento:	36 (12) metri
Arrampicarsi:	45 (15) metri
Attacchi:	4 artigli +speciale
Ferite:	1d10/1d10/1d10/1d10
N° di Mostri:	1d4 (2d6)
Tiro-Salvezza:	G7
Morale:	11
Tipo di Tesori:	U
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	550

**Attacco selvaggio.** Un girallon che colpisce con due o più attacchi degli artigli si aggrappa al corpo dell'avversario e strappa via la carne. Questo attacco infligge automaticamente 2d10 danni extra.

**Predatore della giungla.** Quando è perfettamente immobile, nascosto tra il fogliame della giungla, un girallon è molto difficile da scorgere e può attaccare di sorpresa con un tiro di 1-4 su d6.

## Melma non morta

Quando una melma attraversa il terreno dove è sepolta un'anima davvero malvagia, avviene una trasformazione orribile. Lo spirito corrotto che alberga tra i resti mortali imputriditi prende possesso della fanghiglia, tramutandola in una bestia animata dall'odio verso i viventi e dotata di una astuzia elementare e un barlume di intelligenza che le altre melme non possiedono.

La melma non morta si presenta come un ributtante ammasso di fanghiglia nera e puzzolente di tomba, dalla cui superficie

emergono le ossa delle vittime che ha consumato nel corso della sua empia e innaturale esistenza. La melma non morta ha un vantaggio rispetto alle altre fanghiglie, un'intelligenza (4) che le consente di inseguire le prede e tendere loro imboscate.

La melma non morta emette un'aura di gelo che la circonda e attacca solitamente con un schianto dei suoi pseudopodi, cercando di inglobare la vittima nella propria massa o espellere scheletri che combattano per lei.



## MELMA NON MORTA

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	8***
Movimento:	18 (6) metri
Arrampicarsi:	9 (3) metri
Attacchi:	schianto e speciale
Ferite:	2d4+1 e danno da gelo 1d6
N° di Mostri:	1 (1-2)
Tiro-Salvezza:	G4
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	2.300

**Inglobare.** Al posto di attaccare con lo schianto, la melma non morta si riversa addosso a una vittima, cercando di inglobarla. Non ha bisogno di tiro per colpire per riuscire ad avvolgere la vittima che ha due opportunità, cercare di colpirla anche se non è il proprio turno o provare ad evitarla. In questo secondo caso è ammesso un tiro salvezza contro bacchette magiche, se il tiro riesce, il bersaglio si scansa ed evita l'inglobamento. Una vittima inglobata subisce automaticamente 1d6 danni da gelo e può combattere con una penalità di -4 al tiro per colpire, liberandosi solo quando la melma viene sconfitta.

**Rigenerazione.** Gli influssi malvagi del Piano dell'Energia Negativa consentono alla melma non morta di rigenerare 5 punti ferita per round. La melma non rigenera i danni provocati dal fuoco e subisce doppio danno dal fuoco normale o magico.

**Vomita scheletri.** Come azione di round completo, la melma non morta può vomitare all'esterno del corpo 1d4 scheletri che combattono al meglio delle loro possibilità per difendere la melma. Una melma non morta può effettuare questo attacco al massimo 3 volte al giorno.

**Immunità dei non morti.** La melma si considera a tutti gli effetti un non morto, può essere scacciata da un chierico come se fosse un vampiro. È immune agli incantesimi di *sonno*, *charme*, *paura*, *paralisi*, *pietrificazione* e ai danni provocati dall'acido.

## Precluso non morto

Magra e scheletrica, questa figura indossa un mantello sfarzoso coperto di sigilli magici. I suoi occhi cadaverici sono colmi di potere maledetto, e incantesimi letali danzano sulle punte delle sue dita.

I preclusi sono non morti nati da cadaveri di potenti incantatori i cui resti sono così

carichi di magia che non riescono a riposare nella tomba. Animati, ma privi dello spirito che un tempo li guidava, i preclusi cercano di condurre tutti coloro che incontrano verso un intimo abbraccio con la morte. Gli resta solo la conoscenza della magia per quanto corrotta e mutata.

## PRECLUSO NON MORTO

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	4+3**
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	morso o incantesimi
Ferite:	1d4 o a seconda dell'incantesimo
N° di Mostri:	1d4 (1d4)
Tiro-Salvezza:	M4
Morale:	10
Tipo di Tesori:	D
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	275

**Agilità cadaverica.** I preclusi, nonostante la loro condizione di non morti, posseggono un'agilità sorprendente e godono di un bonus +1 ai tiri per l'iniziativa.

**Incantesimo del Fuoco Nero.** L'attacco principale dei preclusi è rappresentato dal lancio degli incantesimi. Essi però riescono anche a evocare sulle proprie mani una crepitante energia negativa che si manifesta come un fuoco nero che sono in grado di scagliare fino a 15 metri di distanza attraverso un tiro per colpire a distanza di contatto (la CA del bersaglio conteggia solo il bonus della destrezza e della magia). Chi viene colpito dal fuoco nero dei preclusi subisce 1d6+1 danni necrotici.

**Capacità magiche.** Un precluso preferisce utilizzare le sue capacità magiche da lontano, disprezzando la mischia. Può anche usare *infliggi ferite leggere* per curarsi. Un precluso può lanciare 3 volte al giorno un incantesimo da questa lista: *infliggi ferite leggere*, *dardo incantato*, *lettura del magico*, *causa paura*; e 2 volte al giorno un incantesimo da questa lista: *glifo del ghoul*, *palla di fuoco* (5d6).

## Sirenide

Le sirenidi sono creature fatate che abitano qualsiasi ambiente acquatico e somigliano a donne umane o elfiche attraenti con indosso abiti succinti, quando li portano! La pelle di una sirenide ha tonalità che va dal verde chiaro all'azzurro fino all'argento delle

scaglie dei pesci; i capelli hanno la consistenza delle alghe blu, azzurre o verde scuro e sono spesso acconciati in pettinature bizzarre, decorate con coralli, perle e conchiglie multicolore. La maggior parte delle sirenidi è asociale e tiene molto alla propria privacy, mentre le sirenidi legali e neutrali

tendono a fuggire e a non farsi vedere, quelle di allineamento morale caotico agiscono con aggressività nei confronti degli intrusi. Le sirenidi si riproducono accoppiandosi con umani, elfi e tritoni e depongono un uovo che curano per 1d4 anni, prima della schiusa.

Alcuni maghi malvagi hanno provato a incrociare le sirenidi con altri umanoidi, ma il risultato dell'unione è sempre un uovo sterile che marcisce nel giro di qualche mese.

Le sirenidi parlano il loro linguaggio e l'elfico, ma spesso sono in grado di comunicare anche nella lingua di coloro che abitano vicino ai loro nascondigli. Tutte le sirenidi hanno una infravisione di 36 metri.

Talvolta le sirenidi si riuniscono in piccoli clan costituiti da sorelle e consanguinee su cui regna una regina con il massimo dei Dadi Vita.

Le sirenidi vivono circa 300 anni senza mai invecchiare, quando avvertono la fine della

propria esistenza, si allontanano dalla loro tana e scompaiono nelle profondità delle acque. Pur apprezzando gioielli e ornamenti costruiti da coralli, perle e conchiglie, non accumulano tesori se non quelli recuperati dai relitti delle navi che, occasionalmente, naufragano nei pressi dei loro nascondigli.

Le sirenidi spesso possiedono una profonda conoscenza dell'area in cui vivono e possono essere convinte a condividerla in cambio di compagnia o di offerte. Una sirenide solitaria ha sempre 6 o 7 DV; ogni membro di un gruppo di sirenidi ha la stessa probabilità di avere 4, 5 o 6 DV. Tutti i componenti di un gruppo hanno lo stesso allineamento morale. Tutte le sirenidi difendono la loro solitudine con ferocia. La maggior parte delle sirenidi è armata con spade corte e pugnali; il 30% del gruppo è dotato di armi da lancio (archi, fionde, giavellotti).

## SIRENIDE

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	da 4*** a 7***
Movimento:	36 (12) metri
Nuotare:	72 (24) metri
Attacchi:	un'arma
Ferite:	a seconda dell'arma
N° di Mostri:	1 (2d4)
Tiro-Salvezza:	da E4 a E7
Morale:	11
Tipo di Tesori:	F (V)
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	Variabile
4*** = 225	6*** = 950
5*** = 550	7*** = 1.650

**Incantesimi innati.** Le sirenidi possiedono diversi poteri magici, ognuno utilizzabili una volta al giorno, come se fossero state lanciate da un mago di livello doppio rispetto ai suoi DV (p.es., una sirenide con 5 Dadi Vita è considerata una maga di livello 10). I poteri magici delle sirenidi sono: *charme sulle persone*, *nube di nebbia*, *autometamorfosi* e *invisibilità superiore*. L'abilità di *charme* è usato attraverso il canto della sirenide, tutti coloro che si trovano entro 3 metri sono soggetti agli effetti dello *charme*, anche se sono ostili o stanno attaccando.

L'*invisibilità superiore* di una sirenide le consente di rimanere invisibile per un totale di 10 round al giorno e di agire e attaccare senza tornare visibile. La sirenide può interrompere e riattivare questo potere a volontà. Un avversario che attacca una sirenide invisibile subisce un malus -6 ai tiri per colpire, inoltre non conta il proprio bonus sulla destrezza, quando viene a sua volta aggredito dalla sirenide.

**Tocco ammaliante.** Se una sirenide tocca un avversario (nessun danno inflitto), la vittima deve superare un tiro salvezza contro veleno; coloro che falliscono il tiro subiscono un risucchio di Intelligenza di 1d4 punti. Il tocco è automatico quando il bersaglio è sotto gli effetti dello *charme*, mentre richiede un normale tiro per colpire di contatto negli altri casi. Un incantesimo di *dispersione del magico* è in grado di ripristinare l'Intelligenza perduta, che torna al ritmo di 1d4 punti al giorno. Quando le sirenidi decidono di prendere con sé degli schiavi, rinnovano il tocco prosciugante ogni giorno, per tenere a bada i propri "giocattoli" e controllarli meglio. Qualsiasi sirenide può invertire il tocco prosciugante, restituendo l'Intelligenza sottratta.

**Resistenti a tossine e gas.** Le sirenidi sono assai resistenti al veleno e godono di un bonus +2 ai tiri salvezza contro i veleni e sono immuni agli effetti di qualsiasi tipo di gas (velenoso, pietrificante, debilitante, ecc.).

## Xeg-Yi

Lo xeg-yi è una creatura nativa del Piano Negativo dell'Energia e viene spesso vincolato dai maghi come guardiano per oggetti magici e reliquie. Nella sua forma naturale, lo xeg-yi appare come una sfera dal diametro di un metro e mezzo di un nero lucido e cangiante. Due occhi grigiastri brillano sulla sua superficie e appaiono istantaneamente ovunque l'essere lo desidera. Dal corpo sferico originano sei lunghi tentacoli neri che crepitano di energia negativa.

Pur non essendo intrinsecamente malvagio, lo xeg-yi è un portatore di morte e di distruzione, poiché incanala il potere mortifero e prosciugante del Piano Negativo dell'Energia.

Quando attacca, lo xeg-yi usa i suoi tentacoli sferzanti; ogni round il DM tira un d6 per stabilire quanti tentacoli vengono impiegati in combattimento.

Si dice che esista anche un essere gemello dello xeg-yi, lo xag-ya, proveniente dal Piano dell'Energia Positiva.

## XEG-YI

Classe dell'Armatura:	0
Dadi Vita:	da 5** a 8**

Movimento:	
Volare:	72 (24) metri
Attacchi:	1d6 tentacoli
Ferite:	1d6+6 per ogni tentacolo + aura negativa corrosiva
N° di Mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	da G5 a G8
Morale:	10
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	Variabile
5** = 425	7** = 1.250
6** = 725	8** = 1.750

**Creatura stregata.** Lo xeg-yi può essere bloccato da un incantesimo di *protezione dal male*, ma viene ferito solo da armi magiche. Pur non essendo un non morto, è immune agli incantesimi di *sonno*, *charme sui mostri*, alle illusioni, alla paralisi, ai veleni e ai gas, alle malattie.

**Forma immutabile.** Lo xeg-yi non è soggetto a incantesimo che ne alterino la forma.

**Aura negativa corrosiva.** L'aria attorno a uno xeg-yi crepita di energia negativa che una volta ogni 2 round si scarica sotto forma di un campo di corrosione che si estende in un raggio di 3 metri dalla creatura. Tutti coloro che si trovano entro tale campo devono superare un tiro salvezza contro raggio della morte o invecchiare di 1d10 anni. Lo xeg-yi può decidere di incanalare tale campo di energia necrotica in un attacco con il tentacolo, indirizzandolo contro un oggetto (l'armatura, lo scudo o un oggetto indossato dall'avversario). Quando ciò accade, lo xeg-yi effettua un solo attacco a round con un tiro per colpire di contatto in mischia; se il tiro per colpire funziona, l'oggetto perde un "+1" se incantato o 1d10 cariche se si tratta di una bacchetta. Se l'oggetto è normale, arrugginisce e si decompone in un istante.

**Esplosione negativa.** Quando viene ridotto a 0 pf, lo xeg-yi esplose in una palla di energia negativa nel raggio di 6 metri: tutti coloro che si trovano entro tale area subiscono 4d6+24 danni necrotici, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio del drago effettuato con successo.



## NUOVI OGGETTI MAGICI

**Anello della metamagia:** semplici fasce in argento o in osso, questi anelli recano incise all'interno delle rune e dei glifi che potenziano le capacità di lanciare incantesimi arcani di maghi ed elfi. Indossando l'anello, il personaggio è in grado di aumentare del 30% il numero di slot di incantesimi di 1° e di 2° livello che può memorizzare ogni giorno (arrotondare tale numero per difetto).

**Cannoncino Oard:** gli Oard, cyborg provenienti da una lontana galassia, sono spesso armati con questi cannoncini che vengono montati su uno spillaccio organico, in grado di interfacciarsi con il cervello dell'utente. Chi usa il cannoncino può sparare due bordate di forza entro una distanza di 30 metri per round. Il tiro per colpire va considerato di contatto a distanza (quindi senza considerare i bonus di armatura e scudo). Ogni colpo infligge 2d6 danni (in caso di "20" naturale, il bersaglio viene anche considerato prono), ma per ogni utilizzo, l'utente del manufatto Oard deve superare un tiro salvezza contro raggio della morte o perdere un punto di Costituzione. I punti persi vengono recuperati al ritmo di 1 al giorno di riposo completo. Se un utente arriva a 0 punti di Costituzione muore.

**Corona minore di Nithia:** questi antichi copricapi hanno forme e fogge diverse, ma tutti sono fatti di metalli preziosi e spesso sono impreziositi da pietre dure come lapislazzuli, giade, diaspri, ecc.

Chi indossa una corona di questo tipo (maghi ed elfi) incrementa fino a 2 punti il valore della Intelligenza (massimo 18 punti) e consente di lanciare i seguenti incantesimi: *lettura della magia*, *comprensione dei linguaggi*, *individuazione delle porte segrete*. La corona minore di Nithia ha 3 cariche: ogni incantesimo lanciato consuma 1 carica. Le cariche si ripristinano all'inizio di ogni nuovo giorno. Se la corona termina le cariche, occorre tirare un d20: con un risultato di "1", la corona si spezza e si riduce in polvere.

**Lucidalabbra del negromante:** si tratta di una sorta di rossetto, spesso conservato in tubetti in argento o in avorio, dai colori luttuosi. Se viene applicato sulle labbra, consente di lanciare *parlare con i morti*. La pittura rimane sulle labbra per 1d4 ore prima di evaporare; se non viene utilizzato in questo periodo, l'effetto si perde.

Normalmente un tubetto di lucidalabbra del negromante contiene 1d8+2 applicazioni.

**Scettro dell'esplosione di Nithia:** manufatti di grande potere, questi oggetti possono essere utilizzati solo da maghi e da chierici. Gli scettri dell'esplosione hanno incastonata sulla sommità una cuspide di cristallo, il cui colore determina il tipo di attacco che sono in grado di fare (azzurro: elettricità; bianco cristallino: gelo; rosso: fuoco).

Il congegno magico contiene un fulmine, un globo di gelo o una palla di fuoco potenziate (livello incantatore 10, 3 cariche) che infligge 14d6 danni da elettricità e un colpo energetico (livello incantatore 7, 1 carica) che infligge 15 danni da elettricità/gelo/fuoco. Tale colpo viene portato con un attacco in mischia di contatto (l'attaccante non conteggia nella CA del bersaglio il valore dell'armatura e dello scudo).

Uno scettro dell'esplosione di Nithia contiene 2d20 cariche quando viene trovato.

**Trascrizioni Immonde di Ergon:** demonologo di una certa fama, Ergon era un alphetiano famoso per avere viaggiato e catalogato diversi strati dell'Abisso. La sua esperienza fu raccolta e tramandata dai suoi discepoli attraverso le trascrizioni immonde.

Le trascrizioni immonde di Ergon sono una raccolta di appunti e storie frammentarie disposte in una parvenza di ordine cronologico e accompagnate dalle note dello stesso Ergon. Esistono diverse copie delle trascrizioni e il DM è libero di modificare lievemente ciascun esemplare, anche se tutte le "vere" trascrizioni portano il marchio del suo autore.

Chi trascorre almeno 8 ore a leggere e studiare le pergamene e i documenti delle trascrizioni (solitamente custodite in custodie di pelle) ottiene la capacità di parlare e leggere la Lingua Abissale, un bonus +2 a tutte le prove che riguardano l'Abisso e i suoi abitanti e un bonus +1 alle prove relative alla conoscenza dei Piani Etereo, Astrale e dei quattro elementi. Per mantenere questi bonus, il lettore deve trascorrere almeno un'ora alla settimana a ripassare i contenuti delle trascrizioni. Se ciò non accade, dovrà ricominciare a studiare le pergamene per tutte le 8 ore previste per riattivare i bonus.

Impugnano le trascrizioni immonde di Ergon in una mano e pronunciando a voce alta un incantamento scritto nel testo, il possessore può lanciare, una volta alla settimana, l'incantesimo di *cancello* (livello 9° dei maghi). In caso di mancata convocazione dell'Immortale o della creatura desiderata, si presenta sempre un demone del Tipo I (Demonio Ululante - Vrock) che cerca di uccidere il possessore delle trascrizioni e di riportarle con sé nell'Abisso.

Infine, tra gli appunti e i fogli delle trascrizioni immonde di Ergon è possibile recuperare i seguenti incantesimi: *visione dell'entropia* (incantesimo da mago di 2° livello) e *pupazzo di melma* (incantesimo da mago di 6° livello).

**Veste del caos:** intessute con fili di puro caos, queste vesti sono molto rare e offrono una moderata protezione, ancorché erratica, contro gli incantesimi. Tutte le volte che è bersaglio di un incantesimo (nocivo o benefico che sia), il possessore della veste del caso deve tirare un d% e applicarne il risultato.

d%	Effetto della veste del caos
01-70	L'incantesimo ha un effetto normale sul bersaglio
71-90	L'incantesimo si riflette su chi lo ha lanciato
91-00	L'incantesimo ha un effetto raddoppiato sul bersaglio

Solo personaggi Caotici sono in grado di indossarla senza effetti collaterali. I personaggi Neutrali subiscono una penalità di -1 ai loro tiri per colpire finché portano la veste.

Il tessuto caotico, infine, ustiona letteralmente la pelle e la carne dei personaggi Legali che subiscono 1d6 danni da fuoco per ogni round in cui la indossano. Il danno raddoppia ogni round (i.e. 1d6 il primo round, 2d6 il secondo, 4d6 il terzo, 8d6 il quarto e così via). Per riuscire a togliersi questa veste, il personaggio Legale deve superare un tiro salvezza contro soffio del drago con un bonus +1 per ogni personaggio che lo aiuta (fino a un massimo di +2). Il fuoco è talmente potente che anche chi aiuta il malcapitato a sbarazzarsi della veste subisce 1d6 danni da fuoco per round a prescindere dal suo Allineamento morale.

## NUOVI INCANTESIMI

### ESPLOSIONE NECROTICA

*Incantesimo arcano di 5° livello*

Raggio d'Azione: 30 m + 3 m/livello

Durata: istantanea

Effetto: influenza una creatura con ciste necrotica

Il mago può far sì che la ciste di un soggetto già portatore di una ciste necrotica si espanda, esplodendo, danneggiando il corpo del soggetto. Se la vittima supera il suo tiro salvezza contro raggio della morte subisce 1d6 danni per livello (massimo 10d6). Metà di tali danni si considerano *infami* e sono talmente dolorosi che possono essere curati solo con la magia dei vari incantesimi *cura ferite* lanciati da un chierico di allineamento morale Legale, oppure se somministrata all'interno di un tempio o un santuario di una divinità non malvagia.

Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, la ciste si espande senza controllo, uccidendolo. Nel round seguente la morte del soggetto, la ciste viene espulsa dalla sua carne come non morto indipendente detto ciste mobile (vedi *ciste mobile* nell'appendice dedicata ai nuovi mostri). La ciste mobile si forma dagli organi scoperti della vittima (di solito gli intestini, ma può includere anche una massa di vasi sanguigni, qualche osso o due e a volte anche parte della testa penzolante).

### GLIFO DEL GHOUL

*Incantesimo arcano 2° livello*

Raggio d'Azione: contatto

Durata: permanente finché non viene scaricato

Effetto: crea un glifo paralizzante

L'incantatore incide un glifo che paralizza qualsiasi creatura vivente di taglia grande o inferiore che entri o attraversi l'area interdotta. Si può incidere il glifo in modo che si visibile come linee debolmente luminose, o invisibile.

Si può scrivere il *glifo del ghou* su un oggetto portatile, ma se l'oggetto viene spostato più lontano di 1,5 metri, il glifo sparisce.

Le condizioni per attivare un *glifo del ghou* sono rigide. Ha effetto su qualsiasi creatura, incantatore a parte, che si muova o si avvicini entro 60 cm da esso. Agisce normalmente sulle creature invisibili ma non viene attivato da chi lo oltrepassa in forma eterea. Una superficie di 1,5 metri quadrati può contenere un solo glifo del ghou.

I *glifi del ghou* non possono essere influenzati o ignorati da mezzi come sonde fisiche o magiche, sebbene possano essere dissolti.

L'incantesimo di lettura del magico permette di identificare un *glifo del ghou* con una prova di Intelligenza. Se il glifo viene notato prima di essere attivato, un ladro può provare ad annullarlo con una prova riuscita su Rimuovere Trappole.

Quando il glifo viene attivato, il soggetto può resistere ai suoi effetti con un tiro salvezza contro paralisi. Se fallisce il TS, la vittima resta paralizzata per 1d6+2 round e inoltre emana un fetore di carogna così rivoltante che tutti gli esseri viventi in un raggio di 3 metri da lui subiscono un malus -2 ai tiri per colpire, ai danni inflitti, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica finché l'effetto del glifo non scompare, non viene dissolto o non ci si allontana.

### GLOBO CROMATICO

*Incantesimo arcano di 1° livello*

Raggio d'Azione: 0

Durata: speciale

Effetto: un bersaglio

Questo incantesimo fa apparire un globo magico di circa 10 cm di diametro nella mano del mago. Entro i limiti descritti qui sotto, il globo può avere una varietà di colori; ogni colore indica un effetto magico differente.

Il lanciatore può scagliare il *globo cromatico* a un singolo bersaglio che si trovi entro 27 metri di distanza, purché ci sia una linea di vista diretta. Se il bersaglio si trova entro 9 metri di distanza, il mago gode di un bonus +3 al tiro per colpire; se si trova tra i 9 e i 18 metri, il bonus diventa +2. Contro bersagli oltre i 18 metri (ma sempre entro i 27 m massimi del raggio d'azione) il tiro per colpire ha un bonus +1. Se il *globo cromatico* fallisce il bersaglio, scompare senza effetti. Ugualmente, se il bersaglio supera il tiro salvezza contro incantesimi, il globo non produce effetti. In tutti gli altri casi, il colore del *globo cromatico* determina il danno provocato al bersaglio, come riassunto nella tabella. Il lanciatore può creare un singolo globo del colore corrispondente al proprio livello o inferiore; per esempio, un mago di 3° livello può evocare un *globo cromatico* bianco, rosso oppure arancione.

**Luce.** Il globo avvolge in una forte luce il bersaglio che brilla in un raggio di 18 metri, come se fosse l'origine di un incantesimo di *luce magica*. L'effetto luminoso dura fino alla fine del prossimo turno del mago. Il bersaglio, mentre è soffuso di luce, subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, mentre la sua CA subisce un malus -4.

**Calore.** Il calore generato è così forte da sciogliere un metro cubo di ghiaccio. La vittima subisce una penalità di -1 ai punteggi di Forza e Costituzione per un round. Per bersagli di cui non si conoscono i punteggi di questi attributi, il DM può applicare una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla classe dell'armatura.

**Fuoco.** Le fiamme incendiano tutti i materiali combustibili entro un metro dalla vittima.

**Cecità.** Il globo causa la cecità del bersaglio come per l'incantesimo omonimo. L'effetto dura 1 round per livello del mago.

**Nube maleodorante.** Vapori fetidi si generano in un raggio di 1,5 metri dal bersaglio, chi si trova all'interno della nube deve superare un TS contro veleno o vomitare ed essere impossibilitato a eseguire qualsiasi azione che non sia muoversi alla metà della propria velocità. L'effetto termina, quando il bersaglio e/o le vittime abbandonano l'aria appesata.

**Magnetismo.** Questo effetto si manifesta solo se il bersaglio indossa armature di ferro o acciaio. L'armatura si magnetizza magica mente per 3d4 round. Tutti gli oggetti di metallo che si trovano in un raggio di 1 metro si attaccano all'armatura e non possono essere staccati; solo un incantesimo di *dispersione della magia* è in grado di annullare anzitempo l'effetto del magnetismo. Alla fine della durata dell'incantesimo, gli oggetti attaccati all'armatura magnetizzata si staccano.

**Paralisi.** La paralisi causata dal globo blocca il bersaglio per 2d8+4 round. Un tiro salvezza contro paralisi dimezza la durata della paralisi.

**Pietrificazione.** Il bersaglio viene pietrificato a meno che non superi con successo un tiro salvezza contro pietrificazione, caso nel quale rimane solo *rallentato* per 2d4 round.

**Morte.** Il bersaglio del globo muore all'istante a meno che non superi un tiro salvezza contro morte, caso nel quale rimane solo paralizzato per 1d4+1 round.

LVL	Colore	Danni	Effetto
1°	Bianco	1d4	Luce
2°	Rosso	1d6	Calore
3°	Arancione	1d8	Fuoco
4°	Giallo	1d10	Cecità

5°	Verde	1d12	Nube maleodorante
6°	Turchese	2d4	Magnetismo
7°	Blu	2d8	Paralisi
10°	Viola	<i>Lentezza</i>	Pietrificazione
12°	Nero	<i>Paralisi</i>	Morte

### QUANTO DEL GHOUL

*Incantesimo arcano di 6° livello*

Raggio d'Azione: contatto

Durata: istantanea

Effetto: trasforma una vittima in un ghouf famelico

Il tocco del mago (nel conteggio della CA del bersaglio si calcola solo il modificatore di Destrezza e della magia) trasforma gradualmente una vittima in un famelico ghouf divoratore di cadaveri. Il processo di trasformazione inizia con l'arto o l'estremità (di solito la mano o il braccio) toccata. La vittima subisce 3d6 danni per round mentre il corpo lentamente viene trasformato nella carne fredda e immortale di un ghouf. Quando la vittima raggiunge 0 punti ferita, diventa, anima e corpo, un ghouf.

Se la vittima fallisce il suo tiro salvezza iniziale contro raggio della morte per evitare il pestifero effetto di questa magia, *desiderio, distruzione del male, guarigione, cura malattia* o *rimuovi maledizione* negano il graduale cambiamento. Gli incantesimi di guarigione *cura ferite* possono rallentare temporaneamente il processo di trasformazione incrementando il numero di PF della vittima, ma la trasformazione prosegue incessante.

Il ghouf creato dal mago rimane indefinitamente sotto il suo controllo. Non importa quanti ghouf l'incantatore genera con questo incantesimo, ma può controllare solo 2 DV di creature per livello. Se si supera questo limite, i ghouf fuori controllo temono l'incantatore e fuggono il più velocemente possibile dal mago che li ha creati.

### LAMA DEL DOLORE E DELLA PAURA

*Incantesimo arcano 2° livello*

Raggio d'Azione: 0 metri

Durata: 2 round/livello

Effetto: crea una spada digrignante

Una colonna di 90 cm di denti digrignanti spunta dalla mano del mago, urlando e salmodiando con blasfemo vigore. Con questa *lama del dolore e della paura* l'incantatore può effettuare attacchi di contatto in mischia (nel conteggio della CA del bersaglio si calcola solo il modificatore di Destrezza e della magia). La lama infligge 1d6 +1 danno per ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo +10). Il modificatore di Forza del mago non si applica.

Una creatura che subisce per la prima volta danni da questo incantesimo deve superare un tiro salvezza contro paralisi o rimanere scossa (-2 a tutti i tiri) fino alla fine del suo prossimo round di azione.

### MORSO DEL RE

*Incantesimo arcano di 8° livello*

Raggio d'Azione: contatto

Durata: 1 round/livello

Effetto: ingoia creature viventi di taglia uguale o inferiore a quella dell'incantatore

Con un attacco in mischia di contatto riuscito distanza (nel conteggio della CA del bersaglio si calcola solo il modificatore di Destrezza e della magia), il bersaglio che fallisce il suo tiro salvezza contro soffio del drago rischia di essere inghiottito. All'osservatore sembra che la mascella del mago si apra a dimensioni di molto superiori al normale, dopodiché la vittima viene ingoiata. La bocca dell'incantatore ritorna alle sue dimensioni normali.

Della vittima non restano segni tangibili: il soggetto inghiottito esiste in una temporanea dimensione "stomaco". La vittima inghiottita subisce 2d8 danni contundenti più 1d6 danni da acido per round mentre si trova in questa dimensione stomaco.

Una creatura inghiottita può aprirsi la strada verso la libertà utilizzando un'arma tagliente o perforante per infliggere 30 danni alla dimensione stomaco (CA 6). Una creatura che riesce a uscire dalla dimensione "stomaco" sembra liberarsi la strada dal nulla, comparando in un'area adiacente all'incantatore.

Ogni volta che il mago inghiotte una vittima durante la durata di questo incantesimo si crea una dimensione stomaco separata temporanea.

### PUPAZZO DI MELMA

*Incantesimo arcano di 6° livello*

Raggio d'Azione: 30 m + 3 m/livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: influenza e prende il controllo di una melma

L'incantatore punta il dito adunco contro la melma bersaglio, che è percorsa da un fremito. L'incantatore assume il controllo telecinetico della melma bersaglio, qualora fallisca il tiro salvezza contro incantesimi. Una volta ottenuto il controllo della melma, l'incantatore deve disporre di una linea di visuale per poterla manipolare, ma in ogni altro caso la distanza non è un fattore rilevante, a meno che l'incantatore e la melma non finiscano per trovarsi su piani di esistenza diversi (nel qual caso, l'incantesimo termina).

L'incantatore può costringere la melma a muoversi, attaccare e a svolgere tutte le azioni che egli desidera, purché rientrino nelle normali capacità della melma. Controllare le azioni della melma per un intero round conta come un'azione di movimento per l'incantatore. Se non riceve ordini, la melma è mantenuta immobile dall'energia cinetica.

Anche se la maggior parte delle melme è priva di mente, alcune cercano istintivamente di opporsi a questo controllo cinetico. Quindi, se costretta a intraprendere un'azione auto distruttiva, la melma ha diritto a ripetere il tiro salvezza contro incantesimi per negare l'effetto dell'incantesimo.

### RIGONFIAMENTO NECROTICO

*Incantesimo arcano di 3° livello*

Raggio d'Azione: 30 m + 3 m/livello

Durata: istantanea

Effetto: influenza una creatura con ciste necrotica

Il mago fa sì che la ciste di un soggetto già portatore di una ciste necrotica pulsi e si gonfi. Questa agitazione della ciste necrotica strappa il tessuto vivo ed espande la dimensione della ciste, infliggendo ingenti danni interni al soggetto. Il soggetto subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6). Metà di tali danni si considerano *infami* e sono talmente dolorosi che possono essere curati solo con la magia dei vari incantesimi *cura ferite* lanciati da un chierico di allineamento morale Legale, oppure se somministrata all'interno di un tempio o un santuario di una divinità non malvagia.

### STRANGOLARE

*Incantesimo arcano di 2° livello*

Raggio d'Azione: 27 m

Durata: 1 round/livello

Effetto: un bersaglio viene strangolato

Con questo incantesimo il lanciatore crea un paio di mani adunche e spettrali, che appaiono attorno alla gola di una vittima designata entro il raggio d'azione.

La vittima deve essere un umano, un semi umano o un umanoide. Non morti e costrutti sono immuni a questa magia. Le mani strangoleranno la vittima per la durata dell'incantesimo; ogni round la vittima subisce 1d4 danni da soffocamento. Se la vittima supera il tiro salvezza contro incantesimi subirà la metà dei danni (è ammesso un solo TS all'inizio dello strangolamento).

Mentre è sotto gli effetti di questo incantesimo, la vittima subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Lo strangolamento può essere disperso con un incantesimo di *dispersione della magia*; nessun altro tentativo per liberarsi delle mani spettrali avrà successo, tranne quello di tramutarsi in forma eterea: in quel caso, la vittima vedrà l'assassino spettrale fuggire tra le nebbie del Piano Etereo.

### SVUOTAMENTO DI SANGUE

*Incantesimo arcano di 7° livello*

Raggio d'Azione: 7,5 m + 1,5 m/livello

Durata: istantanea

Effetto: un bersaglio perde metà dei suoi PF

Il mago proietta un raggio di energia necromantica dalla sua mano aperta, provocando a una qualsiasi creatura colpita dal raggio di svuotare violentemente i vasi sanguigni attraverso la pelle. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza (nel conteggio della CA del bersaglio si calcola solo il modificatore di Destrezza e della magia) per toccare il soggetto.

Se l'attacco di contatto riesce, il soggetto perde metà dei suoi punti ferita attuali (arrotondati per eccesso) ed è

stordito per un round, quindi incapacitato a fare qualsiasi azione, compreso il movimento. Se il tiro salvezza contro il raggio della morte riesce, la vittima non è stordita ma perde comunque la metà dei propri punti ferita.

### VISIONE DELL'ENTROPIA

*Incantesimo di arcano di 2° livello*

Raggio d'Azione: 7,5 metri + 1,5 m per ogni 2 livelli

Durata: 1 round per livello

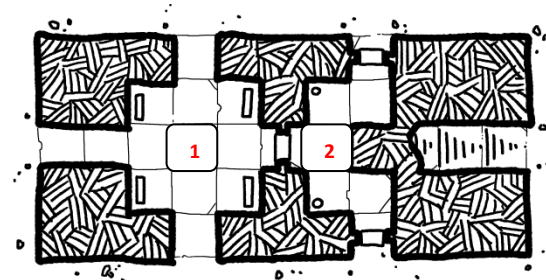
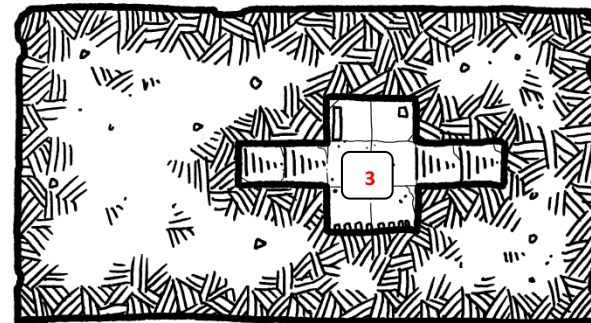
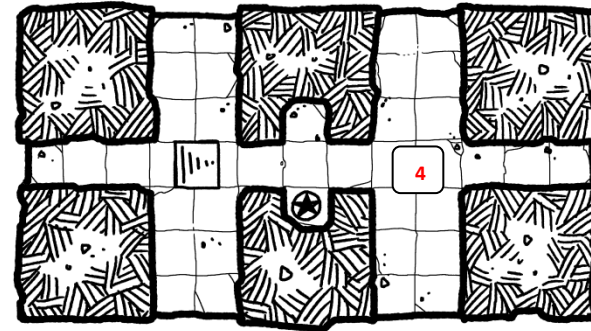
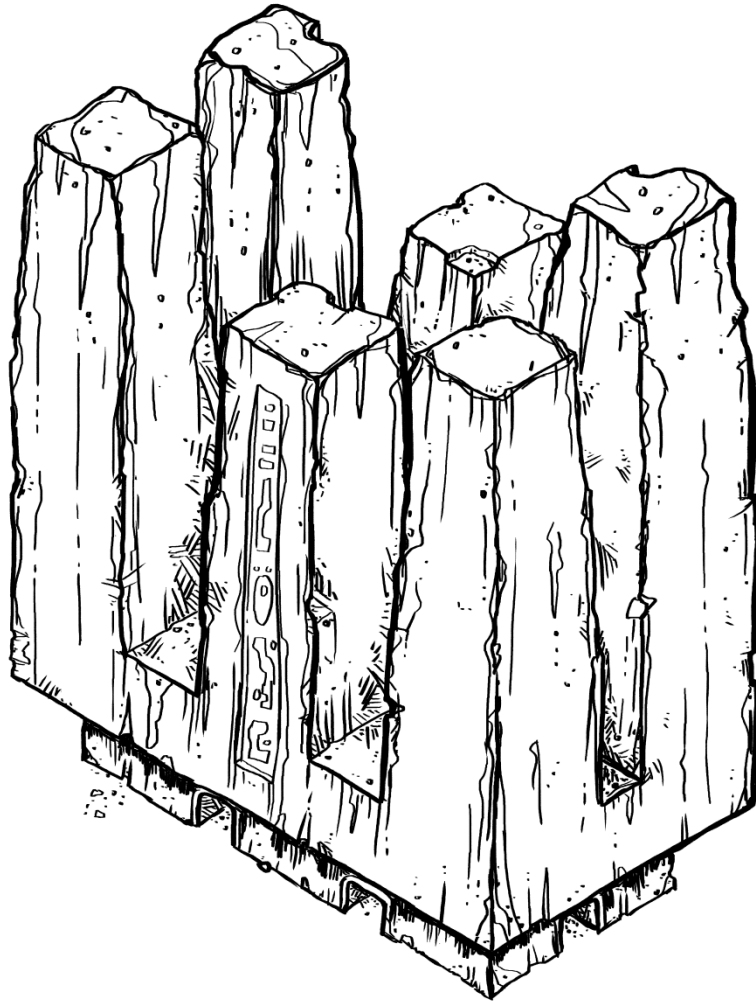
Effetto: una creatura vede l'Abisso e impazzisce

Con un sussurro e un gesto della mano, l'incantatore invita la creatura a contemplare il caos ruggente dell'Abisso. Ad ogni round, il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro paralisi, altrimenti sarà sopraffatto dalla follia e dall'immanenza delle visioni dell'Abisso che invadono la sua mente. Al primo fallimento, il soggetto diventa scosso (penalità -1 ai tiri per colpire e per infliggere ferite); al secondo diventa spaventato (la sua velocità si riduce della metà, gli incantatori devono superare un test di Intelligenza/Saggezza per poter lanciare i propri incantesimi); al terzo cade in preda al panico (il soggetto fugge in una direzione casuale); al quarto sviene e resta incosciente per un'ora o finché non viene riportato alla coscienza.

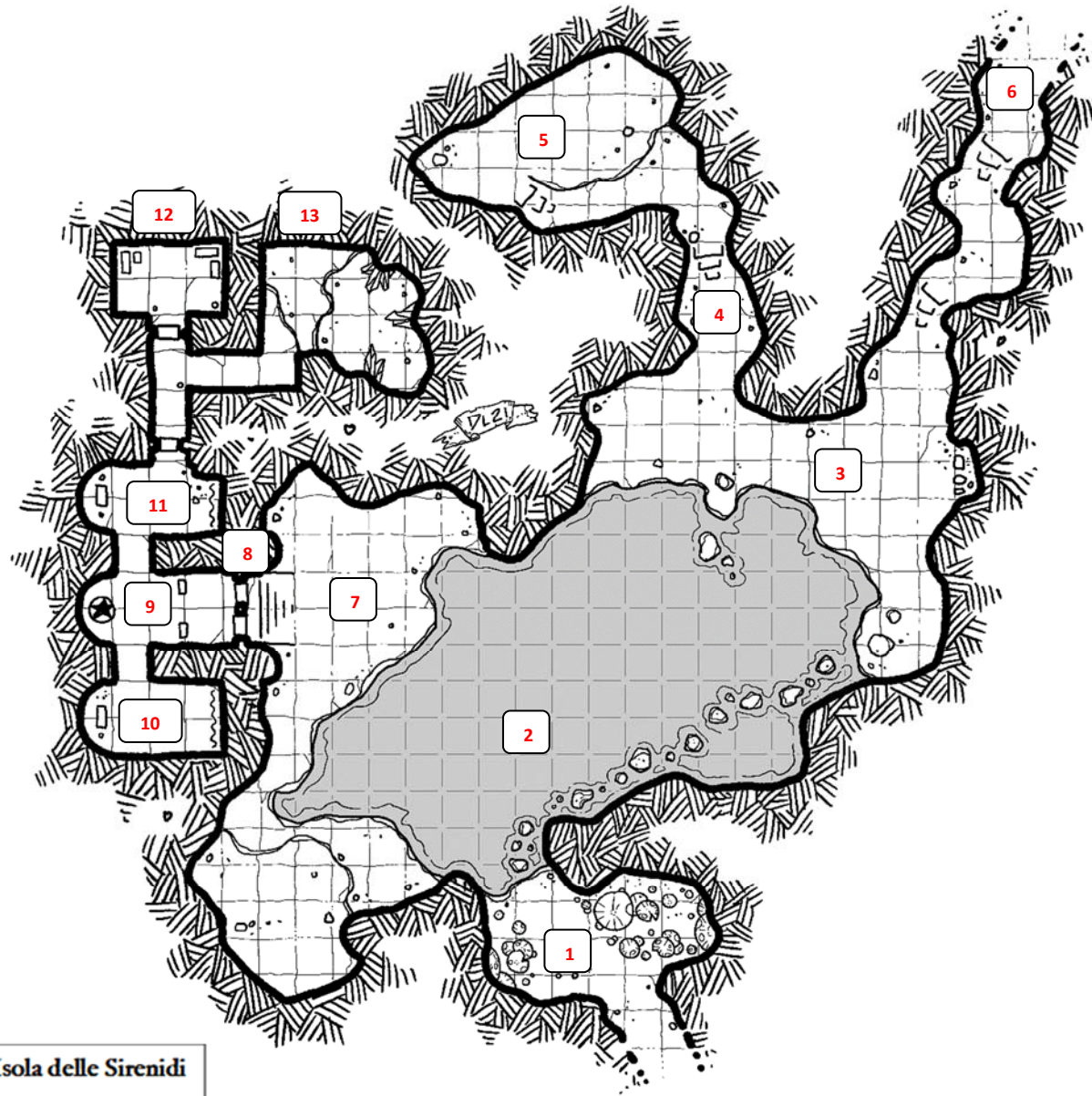
Un qualsiasi tiro salvezza superato protegge il soggetto dall'effetto del fallimento successivo per quel round; qualsiasi condizione preesistente permane fino al fallimento successivo o fino alla fine dell'incantesimo.



Il Tempio delle Spire - L'Isola delle Sirenidi







SUPPORTED ON PATREON | [WWW.DYSONLOGOS.COM](http://WWW.DYSONLOGOS.COM)

La Grotta delle Sirenidi - L'Isola delle Sirenidi

Scuola di Magia nithiana dei Magiani del Fuoco - L'Isola delle Sirenidi

