

Un'avventura per personaggi di 15° livello

DUNGEONS DRAGONS®


Avventura

Il Signore della Fortezza di Ferro



Andy Collins





Covo della Rovina

Scala in metri  3
1,5




Il Cubo di Kolyoral



-  Caverna
-  Antichi campi di battaglia
-  Crepaccio
-  Fortezza di Ferro

0 80 120 160
Scala in Km

Toad Gamble, Cartographer. 

IL SIGNORE DELLA FORTEZZA DI FERRO

Crediti

Sviluppo del Progetto: **ANDY COLLINS**
Revisore: **GWENDOLYN F.M. KESTREL**
Direttore Creativo: **ED STARK**
Direttore Artistico: **DAWN MURIN**
Illustrazione di Copertina: **TODD LOCKWOOD**
Illustrazioni Interne: **DAVID DAY AND WAYNE REYNOLDS**
Cartografia: **TODD GAMBLE**
Impaginatore: **ERIN DORRIES**
Produzione Grafica: **CYNTHIA FLIEGE**
Business Manager: **ANTHONY VALTERRA**
Responsabile del Progetto: **JUSTIN ZIRAN, MARTIN DURHAM**
Direttore di Produzione: **CHAS DELONG**

Playtester: Bruce R. Cordell, Steve Miller, John D. Rateliff, Ed Stark, Owen K.C. Stephens, Penny Williams

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Indice

Introduzione	2	Riquadro laterale: Forma alternativa degli slaadi ..	14
Preparazione	2	Riquadro laterale: L'Alveare	17
Sintesi dell'avventura	2	Terza Parte: La Fortezza di Ferro	20
Agganci per i personaggi	3	Riquadro laterale: Effetti principali di <i>profanare</i> ..	20
Viaggio planare	3	Riquadro laterale: Golem delle lame di Zandikar ..	21
Inizio dell'avventura	3	Riquadro laterale: <i>Simboli</i> di Lydzin	25
Potenti divinazioni	4	Riquadro laterale: L'arconte caduto Zalatian ..	31
Portare avanti l'azione	5	Conclusioni	34
Prima Parte: Rigus	6	Appendice 1: Statistiche dei PNG	35
Riquadro laterale: Città di Rigus	6	Appendice 2: Nuovi mostri	43
Riquadro laterale: Avventurarsi nelle Terre Esterne ..	7	Appendice 3: Nuova magia	46
Seconda Parte: Avalas	9	Appendice 4: PG regenerati	47

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Mercedes Panzeca

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11647

Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc.

Il logo d20 system e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc.

Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

“Le fortificazioni stabili sono monumenti alla stoltezza umana... Qualsiasi cosa l'uomo costruisca alla fine può essere distrutta dall'uomo stesso.”

– Generale George S. Patton

Ne *Il Signore della Fortezza di Ferro* i personaggi giocanti (PG) si recano sui Piani Esterni per fermare un signore della guerra mezzo-drago intenzionato a conquistare i mondi conosciuti con l'aiuto di un leggendario artefatto che è stato riforgiato.

Livelli di Incontro: *Il Signore della Fortezza di Ferro* è stato concepito per un gruppo di quattro personaggi di D&D® di 15° livello che dovrebbero avanzare fino al 16° livello a metà avventura, per riuscire a raggiungere (o ad avvicinarsi) il 17° livello alla fine. Come sempre, il gruppo di avventurieri che funziona meglio è quello in cui si realizza una buona mescolanza di classi e razze di PG, e anche se i personaggi di allineamento caotico potrebbero trovare l'Acheronte un po' ostico in rapporto alla loro natura, questo non dovrebbe ostacolare significativamente le loro gesta.

Dato che i PG devono fronteggiare a questo livello pericoli realmente mortali, per i Dungeon Master (DM) con gruppi piccoli o inesperti potrebbe rivelarsi opportuno modificare alcuni incontri al fine di assicurare ai personaggi una maggiore probabilità di sopravvivenza. D'altro canto, gruppi più numerosi dovrebbero essere in grado di affrontare incontri più difficili, e il DM non dovrebbe farsi troppi scrupoli ad aggiungere nel corso dell'avventura qualche altro mostro.

PREPARAZIONE

Per utilizzare quest'avventura il Dungeon Master ha bisogno di tre manuali base di D&D: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*. Se si desidera sviluppare in maniera più esaustiva i viaggi planari della presente avventura, sarebbe utile consultare il *Manuale dei Piani*, che comunque non risulta imprescindibile ai fini del gioco.

Nell'avventura stessa, il testo che appare nei riquadri evidenziati contiene informazioni per i giocatori che il DM deve parafrasare o leggere ad alta voce, a seconda di come più appropriato. I riquadri laterali contengono importanti informazioni riservate al DM e istruzioni speciali. Si trovano inoltre informazioni abbreviate sui personaggi non giocanti (PNG) negli incontri con i personaggi giocanti; per le statistiche complete sui PNG consultare l'Appendice 1.

Background dell'avventura

Secoli or sono, il sultano degli efreet brandiva una potente spada chiamata *La Lama della Forza Infuocata*. Questo possente artefatto si era rivelato prezioso durante le guerre combattute dal sultano contro i djinn e altri nemici della Città di Ottone. Alla fine, l'artefatto venne distrutto da un audace janni e dai suoi alleati, un gruppo

di avventurieri originari del Piano Materiale, che frantumandolo ne disseminarono i frammenti per tutti i piani così che il potere della spada si perse per l'eternità.

O così almeno si ritenne. Oggi la *Lama della Forza Infuocata* è stata riforgiata per mano del signore della guerra Imperagon. Figlio di un principe duergar e di un potente drago rosso femmina, Imperagon governa la Fortezza di Ferro di Zandikar, una possente roccaforte costruita con rottami di metallo e situata sul Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte. Qui egli ha chiamato a raccolta gli spiriti dei più valenti mastri fucinatori della storia, carpendone l'essenza più profonda da tutti i piani. Come schiavi, essi lavorano senza sosta nella Cava del Travaglio, il loro sapiente talento, incanalato in Imperagon, si manifesta per suo tramite con il fine di ricreare la lama.

Una volta che il lavoro sarà completato, Imperagon intende impugnare la *Lama della Forza Infuocata*, ponendosi al comando di una grande armata per fondare un regno sul Piano Materiale. A questo scopo, ha stipulato strategiche alleanze con altre potenti forze del male, che comprendono i drow, gli illithid della città di Ilkkool Rrem, alcuni nativi dell'Acheronte, e persino quanti dimorano nell'Inferno stesso.

Adesso la lama sta per essere ultimata, ma Imperagon è pressato dal crescente bisogno di nuovi schiavi e nuove materie prime. La paura che i suoi piani vengano scoperti si accresce e così anche la sua bramosia che i preparativi giungano al termine. Ormai è solo questione di settimane, giorni forse, perché il suo fatto finalmente si compia.

SINTESI DELL'AVVENTURA

L'avventura ha inizio quando i PG decidono di investigare sugli strani avvenimenti che hanno come protagonisti gli artigiani locali. Seguendo le tracce di tali fatti i PG arrivano fino alla città portuale di Rigus, che costituisce l'accesso principale al Piano dell'Acheronte. Approfondendo le indagini a Rigus, scopriranno i primi indizi relativi alla Fortezza di Ferro di Zandikar, situata sullo strato dell'Acheronte conosciuto come Avalas.

Una volta giunti sull'Acheronte, i PG incontrano una vasta gamma di nemici e di potenziali alleati, inclusi formiani colonizzatori provenienti da Mechanus, il cui alveare potrebbe fungere da base operativa per i personaggi durante il loro assalto alla Fortezza di Ferro.

A guardia della Fortezza di Ferro vi sono i golem e i predatori d'acciaio servitori di Imperagon. All'interno delle mura della roccaforte, i mastri fucinatori ridotti in schiavitù lavorano senza tregua sotto la sorveglianza attenta degli azer supervisor. Nel frattempo, Imperagon intrattiene i visitatori degli altri mondi e degli altri piani cui è giunta voce del suo cammino verso il potere e che intendono allearsi con l'aspirante signore della guerra.

Se avranno successo, i personaggi riusciranno a rovesciare il potente Imperagon impedendogli di diventare il riconosciuto signore dei Piani. Se falliran-

no, rischieranno di andare a ingrandire le fila degli schiavi di Imperagon nella Cava del Travaglio.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

Un DM sa bene come mantenere vivo l'interesse dei suoi giocatori in un'avventura. Modificare liberamente i suggerimenti che seguono, facendo leva sui temi che hanno maggiore probabilità di stuzzicare la curiosità dei giocatori.

- I nani che tentavano di rianimare il cadavere di un mastro fuciniatore ucciso durante un assalto degli orchi non sono riusciti a localizzarne lo spirito. Potrebbero rivolgersi ai PG per determinare la causa di questo problema (soprattutto se tra i PG c'è anche un nano), oppure i PG potrebbero semplicemente aver avuto notizia della loro difficile situazione.
- Quando i PG cercano di farsi fare, o di farsi perfezionare, un'arma o un'armatura magica, scoprono che il mastro fuciniatore cui solitamente si rivolgono è stato ucciso. La sua bottega è stata messa a soqquadro, ma superando una prova di Cercare o di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 26) è possibile rinvenire sul pavimento impronte di animali artigliati (non dissimili da quelle di un grande gatto), non più vecchie di una settimana. Seguire le tracce fuori dall'edificio si rivela impossibile, poiché le impronte si sono confuse con le numerose altre orme dell'affollata città o metropoli. *Parlare con i morti* conferma che l'artigiano è stato ucciso da una grande creatura felina che sembrava essere fatta di metallo.
- Gli agenti di Imperagon rubano un carico di minerale adamantino in partenza dalla città di Rigus. Gli eroi potrebbero essere in attesa di tale carico perché devono farsi costruire un'arma o un'armatura, o magari potrebbero ascoltare per caso la conversazione concitata di un mercante che spiega a un fabbro furibondo perché il suo minerale metallifero non sia arrivato. Le indagini rivelano che il minerale non è mai partito da Rigus, e una guardia, sopravvissuta all'attacco che ha colpito il carico, riferisce che appena prima di essere abbattuta è riuscita a cogliere l'immagine di un grande leone metallico. Una prova di Conoscenza (i piani) (CD 20) rivela che la città di Rigus si trova sul Piano Esterno del Dominio Concordante delle Terre Esterne.
- Se un PG è un abile fabbricante d'armi (modificatore di 15 o più all'abilità Artigianato [fabbricare armi]), un predatore d'acciaio attacca l'eroe alla luce del giorno.
- Se per caso i personaggi della campagna prendessero parte all'avventura *Orizzonte profondo* prima di affrontare questa avventura, il DM potrebbe lasciare qualche indizio nella forgia delle salamandre (che si trova per l'appunto in quell'avventura). Forse gli agenti di Imperagon hanno contattato le salamandre per richiedere il loro aiuto (o i loro schiavi), ricevendo un diniego.

Teoricamente, il DM dovrebbe sforzarsi di introdurre quest'avventura nella sua campagna senza che i per-

sonaggi si rendano conto che sta accadendo qualcosa di rilevante. Prendere in considerazione l'espedito di snocciolare un paio dei suddetti agganci tra gli avvenimenti che stanno per verificarsi, senza evidenziarli particolarmente. Magari un PG bardo potrebbe prestare orecchio alla notizia dei mastri fucinatori scomparsi o del carico di minerale rubato, un paio di settimane prima che i PG vengano attaccati da un predatore d'acciaio. Quanto più il DM riuscirà a ricamare l'avventura nel tessuto stesso della campagna, tanto più reale e credibile apparirà ai giocatori (che saranno così sempre più coinvolti nella trama).

VIAGGIO PLANARE

In quest'avventura, gli eroi si spostano dal Piano Materiale ai Piani Esterni. Anche se risulta piuttosto improbabile che questa sia la prima volta che i PG si avventurano fuori dal Piano Materiale, è comunque probabile che non abbiano estrema dimestichezza con il viaggio planare.

Esistono alcune differenze fondamentali tra il Piano Materiale e i Piani Esterni. Tali differenze sono espone dettagliatamente nel *Manuale dei Piani*, per cui, se è intenzione del DM far svolgere sui piani diverse avventure in maniera più approfondita, senz'altro quel manuale sarebbe una fonte indispensabile. Non bisogna comunque dimenticare che questo modulo fornisce tutto quel che occorre per giocare quest'avventura.

I due Piani Esterni che compaiono in quest'avventura, il Dominio Concordante delle Terre Esterne e il Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte, sono relativamente semplici da utilizzare nel gioco. Nessuno dei due richiede protezioni insolite per esplorarli in sicurezza (per quanto l'ambientazione dell'Acheronte ostacoli leggermente i personaggi caotici). Per informazioni specifiche riguardanti le Terre Esterne e l'Acheronte, vedi "Prima Parte: Rigus" e "Seconda Parte: Avalas".

Dal momento che i PG non si trovano sul loro piano di appartenenza, alcuni incantesimi che bandiscono gli esseri extraplanari non funzionano normalmente. Ad esempio, *esilio* risulta inefficace (poiché si limita a espellere le creature extraplanari dal proprio piano di esistenza), e *parola sacra* e le sue varianti (*blasfemia*, *dettame*, *parola del caos*) non bandiscono simili creature (per lo stesso motivo). *Congedo* invece funziona normalmente, come anche *dissolvi il caos/ il male/ il bene/ la legge*, poiché tali incantesimi non sono influenzati dal piano di esistenza in cui ci si trova.

INIZIO DELL'AVVENTURA

Ad un certo punto, i PG mettono insieme gli indizi che sono stati forniti loro (inclusi quelli elencati al paragrafo precedente "Agganci per i personaggi"). Probabilmente ricorrono agli incantesimi di divinazione per integrare tali indizi (vedi "Potenti divinazioni", più

avanti) e in tal modo dovrebbero riuscire a determinare che tutte le tracce conducono al Piano dell'Acheronte. Una prova di Conoscenze (i piani) (CD 20) rivela che la via più sicura per raggiungere l'Acheronte passa attraverso la città portale di Rigus sulle Terre Esterne. Un semplice *spostamento planare* porta i PG a una distanza compresa tra 8 e 800 km (8d%) da Rigus, e da questo punto in avanti i PG possono ricorrere al volo o al teletrasporto per abbreviare il viaggio via terra. Quest'avventura non presenta nessun incontro prima dell'arrivo dei PG a Rigus, anche se il DM potrebbe sempre svilupparne e inserirne qualcuno.

I PG potrebbero prendere in considerazione uno spostamento planare che li conduca direttamente all'Acheronte; tuttavia, chiunque abbia una qualche nozione dei Piani Esterni (Conoscenze [i piani] CD 15) conosce anche l'insito pericolo di una simile soluzione, visto che l'incantesimo potrebbe condurli a una destinazione casuale ben lungi dalla meta desiderata, o persino farli arenare tra gli enormi "cubi" che costituiscono quel piano. Se i personaggi persistono in queste intenzioni, qualsiasi *spostamento planare* che li faccia arrivare a più di 160 km dalla destinazione dovrebbe costringerli anche a impiegare parecchio tempo e parecchia fatica a rintracciare Kolyoral (la loro destinazione finale). Vedi "Avventurarsi sull'Acheronte", nella Seconda Parte.

Esistono anche altri modi per raggiungere Rigus (e l'Acheronte), ivi inclusi i *portali* che collegano Rigus al Piano Materiale, o l'Acheronte con altri luoghi planari. Se i PG preferiscono esplorare metodi alternativi, non si deve rendere troppo difficile il raggiungimento della meta. L'incantesimo *portale* non rappresenta una soluzione affidabile, dato che Rigus si trova in un'area in cui gli incantesimi di 8° e 9° livello non sempre funzionano. Vedi il riquadro laterale "Avventurarsi nelle Terre Esterne", più avanti.

POTENTI DIVINAZIONI

Al 15° e al 16° livello i PG dispongono dei più potenti incantesimi esistenti in gioco volti a raccogliere informazioni. Se sono furbi (e a questo punto della loro carriera, la maggior parte dei personaggi lo sono) riescono a scoprire i segreti dei loro nemici senza nemmeno dover uscire di casa, e possono inoltre aggirare la maggior parte dei rischi grazie alla preveggenza che hanno di un'area. Se il DM ne consente un uso indiscriminato, i poteri della divinazione possono trasformare persino la più eccitante delle avventure in una escursione di routine.

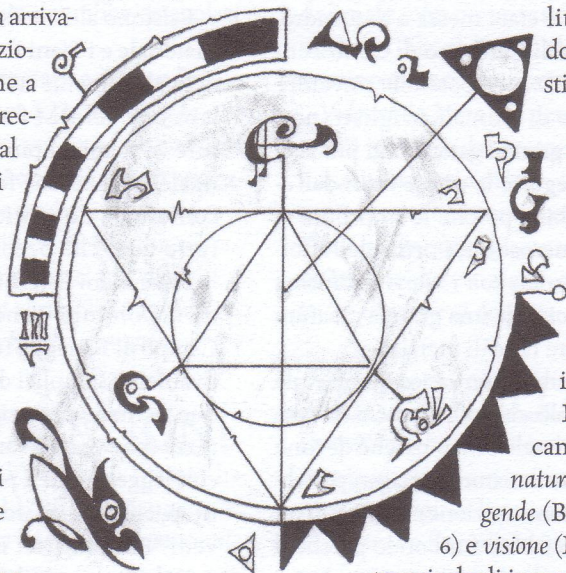
Detto ciò, non bisogna punire i PG perché ricorrono ai loro poteri, soprattutto a quelli recentemente acquisiti. Dopotutto, voler sapere cosa ci si troverà di fronte

ancor prima di spalancare la porta (e persino di indossare l'armatura), è indice di un gioco intelligente: penalizzare un gioco intelligente ha come conseguenza inevitabile quella di avere dei giocatori insoddisfatti. Occorre invece sapere come funzionano gli incantesimi, quando si dimostrano utili e quando al contrario sono inutili. Questa sezione spiega il funzionamento in quest'avventura della maggior parte degli incantesimi di divinazione finalizzati alla raccolta di informazioni, suddivisi secondo la categoria di effetto:

Domande e risposte: Questa categoria include *presagio* (Chr 2), *divinazione* (Chr 4), *comunione* (Chr 5) e *contattare altri piani* (Brd 5, Mag/Str 5). È probabile che il DM abbia già avuto precedenti esperienze con questi incantesimi e sia ormai abituato al fatto che i PG non si imbarcano in nessuna avventura senza prima "invocare gli dei" un paio di volte. Imperagon è stato molto cauto nel nascondere le sue attività agli dei e ad altre potenze. Grazie a certe trattative con poteri superiori, e grazie anche a un *desiderio* formulato con particolare cura e concesso dal diavolo della fossa Lydzin, esiste una probabilità del 50% che qualsiasi domanda posta con uno di questi incantesimi su Imperagon, la sua fortezza, i suoi alleati o i suoi piani, venga intercettata da Lydzin, la quale risponderà a suo piacimento (magari alterando la verità quel tanto che basta a sviare i PG, ma senza che questi abbiano motivo di dubitare delle informazioni ottenute).

Informazioni generali: Incantesimi quali *comunione con la natura* (Drd 5), *conoscenza delle leggende* (Brd 4, Conoscenza 7, Mag/Str 6) e *visione* (Mag/Str 7) rientrano nella categoria degli incantesimi che instillano informazioni nell'incantatore, ma non riescono a rispondere a domande specifiche. Il *desiderio* di Lydzin non ha alcun effetto su incantesimi come questi, anche se il tempo di lancio di *conoscenza delle leggende* (2d6 settimane a meno che i PG non ottengano in qualche modo dettagliate informazioni sul bersaglio) potrebbe rivelarsi troppo lungo perché i PG attendano (nel qual caso potrebbero avvalersi di *visione*, che fornirebbe però informazioni piuttosto vaghe). Informazioni approssimate sugli eventi che riguardano la trama della presente avventura potrebbero includere frasi del tipo "Il drago signore forgia fuoco e sofferenza tra le pareti della sua cittadella corazzata", oppure "Gli schiavi si affaticano intorno alle fiamme della creazione nelle profondità della fortezza solitaria, nascosta su un cubo che riecheggia di metallici clangori". Nonostante l'ambientazione insolita, sull'Acheronte *comunione con la natura* funziona normalmente (ma, come d'altra parte ci si aspetterebbe, non funziona all'interno di Rigus né della Fortezza di Ferro).

Spicare: Gli incantesimi acchiappa-segreti di ultima



generazione, come *scrutare* (Brd 3, Chr 5, Drd 4, Mag/Str 4) e *scrutare superiore* (Brd 6, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7), possono compromettere in pochi secondi un'avventura ben congegnata. Anche nell'ipotesi peggiore (nessuna conoscenza), la CD dello scrutamento su Imperagon o sui suoi servitori è pari a 25 (oppure a 20, nel caso in cui ci si trovi sull'Acheronte), ed è probabile che attraverso qualche indagine scenda a 20 (o a 15, nel caso in cui ci si trovi sull'Acheronte). Per contrastare tale spionaggio, i cospiratori hanno costruito un oggetto magico chiamato *l'idolo della falsa visione* che scherma tutti gli abitanti della fortezza contro i tentativi di *scrutare* (vedi Appendice 3).

Trovare la strada: Questa categoria comprende tutti gli incantesimi che vanno dal semplice *localizza oggetto* (Brd 2, Chr 3, Mag/Str 2, Viaggio 2) al più potente *localizza creatura* (Brd 4, Mag/Str 4), fino ai potentissimi *scopri il percorso* (Chr 6, Conoscenza 6) e *rivela locazioni* (Chr 8, Conoscenza 8, Mag/Str 8). Il raggio di azione limitato, la breve durata e il prerequisito Conoscenza dei primi due ne limita l'utilità oltre le immediate vicinanze della Fortezza di Ferro (inoltre, le pareti rivestite di piombo della Cava del Travaglio ne occultano il contenuto all'incantesimo *localizza oggetto*). *Scopri il percorso* ha una durata di circa 2 ore e mezzo a questo livello, consentendo ai personaggi che volano di percorrere facilmente da 48 a 72 km, ovvero a spostarsi per uno spazio più che sufficiente a coprire la distanza tra il *portale* di Rigus e la Fortezza di Ferro, lanciando un paio di volte lo stesso incantesimo. Tuttavia, anche se così i personaggi potrebbero evitare alcuni dei pericolosi incontri su Avalas, si lascerebbero contemporaneamente sfuggire l'occasione di ottenere importanti indizi e acquisire valorosi alleati. Infine, nonostante il potere di *rivela locazioni* di individuare qualsiasi creatura od oggetto indipendentemente da dove si trovi, il prerequisito che impone che i PG abbiano visto la creatura, posseggano un oggetto che le sia appartenuto, o abbiano almeno toccato l'oggetto, rende tale incantesimo meno prezioso nella presente avventura (in cui i PG quasi certamente non hanno avuto nessun contatto con qualsivoglia bersaglio intendessero individuare mediante l'incantesimo). Naturalmente, se mai i PG dovessero riuscire a soddisfare i prerequisiti, allora si chiuderebbero le scommesse.

Conoscenze bardiche: Pur non trattandosi di un incantesimo, conoscenze bardiche (oppure il privilegio di classe sapienza di un maestro del sapere) può avere un peso rilevante sulla capacità degli avventurieri di apprendere informazioni concernenti gli avvenimenti dell'avventura. Ad esempio, un bardo potrebbe essere in grado di collegare il riferimento a "cubi rieccheggianti di metallici clangori" con il piano dell'Acheronte (CD 25) e potrebbe addirittura conoscere una o due dritte relative alla *Lama della Forza Infuocata* (CD 30) non appena i personaggi la sentono nominare.

Abilità di Conoscenze: Ancora una volta, pur non trattandosi di metodi prettamente magici, alcuni personaggi avranno modificatori di Conoscenze sufficientemente elevati da consentire loro di riconoscere

gli indizi disseminati nell'avventura. Per esempio, una prova di Conoscenze (i piani) permette a un personaggio di riconoscere riferimenti all'Acheronte (CD 15) o a Rigus (CD 20), o persino di ricordare di aver letto una descrizione del predatore d'acciaio (CD 30) in cui lo si definiva una creatura nativa dell'Acheronte. Procedendo nell'avventura, gli eroi potrebbero essere in grado di richiamare alla memoria leggende relative alla *Lama della Forza Infuocata* (CD 30).

PORTARE AVANTI L'AZIONE

La premessa di quest'avventura recita che Imperagon sta per raggiungere il suo obiettivo di ricreare la *Lama della Forza Infuocata*. Ma piuttosto di fissare una scadenza (ad esempio dicendo che i mastri fucinatori ultimeranno l'opera in undici giorni esatti), questo compito viene lasciato al giudizio del DM.

Dal momento che i soli agganci dell'avventura potrebbero dipanarsi in più giorni, settimane o persino mesi, spetta al DM determinare il momento preciso in cui, dopo che i PG hanno iniziato a seguire la trama presentata, Imperagon porta a termine il suo lavoro. Se il DM sa già che i suoi giocatori hanno la tendenza a compiere parecchie indagini prima di gettarsi a capofitto nell'avventura, allora sarebbe il caso di far partire il conto alla rovescia nel momento in cui arrivano sull'Acheronte, o persino quando raggiungono Kolyoral.

Qualunque sia la decisione del DM, sia che manchino settimane, giorni o addirittura solo ore, il modo migliore per giocare l'avventura è di considerare importante ogni singolo istante. Non si deve lasciare che i PG si limitino a sedere intorno a un tavolo e a discutere della prossima mossa, ma al contrario bisogna spronarli con presagi di sventure o incontri supplementari. Se non riescono a capire da dove iniziare la ricerca, fare in modo che uno degli incantatori divini abbia un terribile incubo ossessionato da incessanti martellii che riecheggiano in una fucina sacrilega, nelle viscere di un castello d'acciaio. Se impiegano troppo tempo nelle investigazioni a Rigus, inviare qualche predatore d'acciaio a dar loro la caccia, oppure fare in modo che Varachus li metta sulle tracce di "qualcosa di misterioso che trama sull'Acheronte". Se perdono tempo nell'Alveare, allora magari l'eco dei lavori della fucina potrebbe giungere ben oltre le pareti della fortezza, lasciando intendere che il potere del signore della guerra si sta accrescendo. Se preferiscono sfiancare gradualmente le forze di Imperagon con ripetute incursioni nella fortezza, il DM eviterà di assecondarli, sguinzagliando alle calcagna dei PG vari alleati (compresi predatori d'acciaio, draghi blu e tutti i demoni che riesce a mettere insieme).

Questo non significa che si debbano punire i personaggi per la loro prudenza, ma che alla fine il gioco di D&D significa andare all'avventura, e non esiste nulla di peggio di un gruppo di avventurieri di alto livello seduti in circolo a pensare troppo. Dopo tutto, se i personaggi giocanti preferissero star seduti, non sarebbero degli avventurieri, giusto?

PRIMA PARTE: RIGUS

La città di Rigus giace sul piano conosciuto come il Dominio Concordante delle Terre Esterne, è una delle sedici città portale che collegano la Grande Ruota dei Piani Esterni alle Terre Esterne. Più precisamente,

Rigus consente l'accesso all'Acheronte e, per questa ragione, condivide molte inclinazioni filosofiche di quel piano, e tra queste la dedizione ad una legge impietosa e crudele.

Le prove di Raccogliere Informazioni effettuate su Rigus possono far ottenere ai PG importanti notizie relative alla politica cittadina (CD 10) o all'ubicazione del portale per l'Acheronte (CD 15). Anche se le voci relative alle sparizioni dei fabbri, ai gatti metallici e ai carichi di minerali metalliferi non sono diffuse, possono però essere confermate da alcuni abitanti del luogo (CD 25).

BENVENUTI IN CITTÀ (LI 15)

Con ogni probabilità i PG giungono a Rigus in uno dei seguenti modi: alla fine di un breve viaggio attraverso le Terre Esterne dopo uno *spostamento planare* oppure tramite un *portale* che si apre all'interno della città. Quale che sia la via utilizzata, si ritrovano comunque nell'anello più esterno della città, ai piedi della collina.

La città di Rigus si erge in cima a una grande collina, con un gigantesco muro di ferro che la separa dall'arido paesaggio circostante. Altre mura simili, tutte costellate di bastioni, dividono la città in vari anelli, più alti man mano che si procede verso l'interno.

La città non sembra molto diversa da un gigantesco accampamento militare. I soldati, armati fino ai denti, affollano le strade, mentre ogni tipo di loschi individui, che potrebbero essere civili al seguito delle truppe, hanno aperto bottega lungo le vie. Alcuni umani chiacchierano con un mercante dall'aspetto di immondo, mentre dall'altra parte della strada tre hobgoblin litigano sul prezzo con un fabbro nanico.



Quattro soldati al seguito di un ufficiale dalla pelle chiara attraversano la strada a grandi passi dirigendosi verso di voi, con uno sguardo determinato negli occhi.

La brigata di militari è un gruppo di Giustizieri: arroganti soldati, autonomatisi portatori di giustizia interplanari (o di vendetta, a seconda della persona cui lo si chiede), che ha identificato i PG come nuovi arrivati in città. Inizialmente non mostrano un atteggiamento ostile, a meno che il loro tenente, un aasimar di nome Andrezhej, non abbia stabilito che la compagnia è malvagia o estremamente caotica; desiderano solo fornire ai nuovi venuti la versione di Rigus del cartellino identificativo del visitatore: una placca di ardesia appesa a una catena di ferro, da indossare intorno al collo. Ma i loro modi scorteschi e l'arrogante insistenza con cui invitano i PG a indossare la placca potrebbero facilmente indisporre i PG, irritando soprattutto quelli il cui allineamento tende al caotico. Se un personaggio si guarda intorno alla ricerca di altre placche analoghe, una prova di Osservare (CD 20) permette di individuare nelle vicinanze uno o più altri visitatori che le indossano. Allo stesso modo una prova di Conoscenze (i piani) (CD 35) confermerebbe questa consuetudine.

Se i personaggi sono cordiali, potrebbero riuscire a cavar fuori utilissime informazioni su Rigus ai Giustizieri, compresa l'ubicazione del *portale* che conduce sull'Acheronte e le notizie delle recenti, e tutt'ora

Città di Rigus

👑 **Rigus (grande città):** Non standard; AL LN/LM; Limite di 40.000 mo; Risorse 400.000 mo; Popolazione 20.000 adulti; Integrata (umani 7.400 [37%], tiefling 4.000 [20%], nani 3.600 [18%], hobgoblin 2.000 [10%], gnomi 1.400 [7%], mezzorchi 1.000 [5%], altri 600 [3%]).

Autorità: Generale Nagaro, umana Pal12 (caduta), generale dell'ordine militare della Confraternita del Rintocco Funesto.

Personaggi importanti: Capitano Thod Direwrack, nano Grr9 (ufficiale Giustiziere); Tylissa, tiefling femmina Mag13 (studiosa dei piani); Cierith Bloodwyn, umano Chr14 (alto sacerdote di Hextor); Marris la Schietta, umana Chr13 (alta sacerdotessa di St. Cuthbert).

Altri: Soldati Giustizieri, Grr9 (4), Com7 (2), Grr4 (4), Com3 (4), Grr2 (6), Grr1 (8), Com1 (8); Tipiche guardie della confraternita militare, Com6 (1), Com3 (2), Com1 (4).

Note: Rigus è controllata da una dozzina di gruppi simili a clan chiamati ordini militari, il più potente dei quali è la Confraternita del Rintocco Funesto. A capo di ciascun ordine vi è un generale, che ha ai suoi diretti comandi vari ufficiali. A loro volta i generali rispondono a un gruppo di spiriti simili a lich che dimorano in una cripta nel centro della città.

insolute, morti di alcuni mastri fucinatori locali. Considerare maldisposta l'attitudine iniziale dei soldati e indifferente quella del tenente (oppure maldisposta se ritiene che i PC siano malvagi o fortemente caotici).

Se i personaggi dovessero scontrarsi con i Giustizieri, i soldati combatterebbero fino alla morte (anche se Andrezhej scapperebbe nel caso in cui più di due soldati venissero sconfitti). Nessun cittadino di Rigus interviene nello scontro, però se i PG si trattengono a Rigus ancora per qualche ora dopo il combattimento, tutti i Giustizieri della città si metterebbero sulle loro tracce.

➤ **Soldati Giustizieri (4):** pf 61, 63, 80, 68; vedi Appendice 1.

➤ **Andrezhej, Tenente Giustiziere:** pf 71; vedi Appendice 1.

STRADA FACENDO (LI 15)

Mentre i personaggi vagano per Rigus, si imbattono in un paio di predatori d'acciaio a caccia di fabbri (una categoria che a Rigus, grazie alla sua natura militare, abbonda). Questo incontro può avvenire in qualsiasi momento mentre i PG si trovano a Rigus.

Mentre passeggiate per Rigus i suoni e le immagini della città colpiscono i vostri sensi. Le strade si incrociano formando perfetti angoli retti, con stretti vicoli che guizzano tra gli alti edifici. Soldati dallo sguardo severo incedono a lunghi passi, tenendo d'occhio i passanti, mentre mercanti d'ogni razza elogiano le loro mercanzie in una dozzina di lingue.

Vi accorgete di una sagoma metallica, molto simile a un leone argentato, che si muove a grandi passi lungo un vicolo lontano da voi.

I personaggi possono riconoscere la sagoma metallica grazie alla loro esperienza o alle dicerie ascoltate (a seconda degli agganci per i personaggi utilizzati). Se così non fosse, allora bisogna sottolineare che persino in questa strana città, una simile bestia sembra piuttosto insolita.

I personaggi che si mettono a seguire il predatore d'acciaio lungo il vicolo largo 3 metri senza esaminare l'area, quasi certamente non si accorgono del secondo predatore d'acciaio acquattato in cima a uno degli edifici a tre piani che fiancheggiano il vicolo (Osservare CD 41, oppure 36 se il personaggio guarda espressamente verso l'alto). Il predatore ricorre al suo ruggito contro chiunque stia seguendo il suo compagno, quindi salta giù, alle spalle dei PG, per aggredirli mentre l'altro li attacca ai fianchi. Se uno dei due viene ridotto a meno di 25 punti ferita, fugge via (pur rimanendo all'interno della città). Se lo scontro dovesse trasformarsi in una battaglia a inseguimento, creare la griglia di strade e vicoli necessaria.

I personaggi potrebbero riuscire a seguire i predatori d'acciaio senza farsi notare dalle bestie (senza dimenticare le capacità di vista cieca e olfatto acuto delle creature). Infine, i due predatori localizzano un bersaglio che fa al caso loro (un nano Esp5) e lo uccidono, dirigendosi poi alla ricerca della prossima vittima.

➤ **Predatori d'acciaio (2):** pf 96, 104; vedi Appendice 2.

NULLA PIÙ DI UN AFFABILE MERCANTE (LI 13)

L'efreeti Varachus lavora come mercante interplanare, occupandosi della distribuzione di merci da un mondo all'altro. Di recente ha perso un carico di minerale adamantino rubato dalle forze di Imperagon, e la perdita gli ha causato un ingente tracollo finanziario. Mentre i PG si trovano a Rigus, Varachus interroga i suoi informatori per scoprire cos'è accaduto e, nel frattempo, rassicura gli altri clienti che le loro merci sono ben custodite. Tutti questi avvenimenti stanno però mettendo a dura prova i suoi nervi.

I PG potrebbero imbattersi casualmente in Varachus in una strada di Rigus, oppure potrebbero mettersi sulle sue tracce nel tentativo di saperne di più su cosa sta succedendo. Una prova di Raccogliere Informazioni (CD 15) porta i nostri eroi che sono in cerca di mercanti di armi, da Varachus.

Dinanzi a voi si erge un gigante dalla pelle scura con una pesante armatura di piastre nere, che porta al guinzaglio un'enorme rettile blu dotato di varie paia di gambe. A cavalcioni sulla sinuosa creatura, siede un umanoide cornuto alto 3,6 metri dalle nere vesti fluenti, che vi guarda dall'alto in basso sogghignando.

"Cedete il passo, vermi!", ingiunge sprezzante il cavaliere.

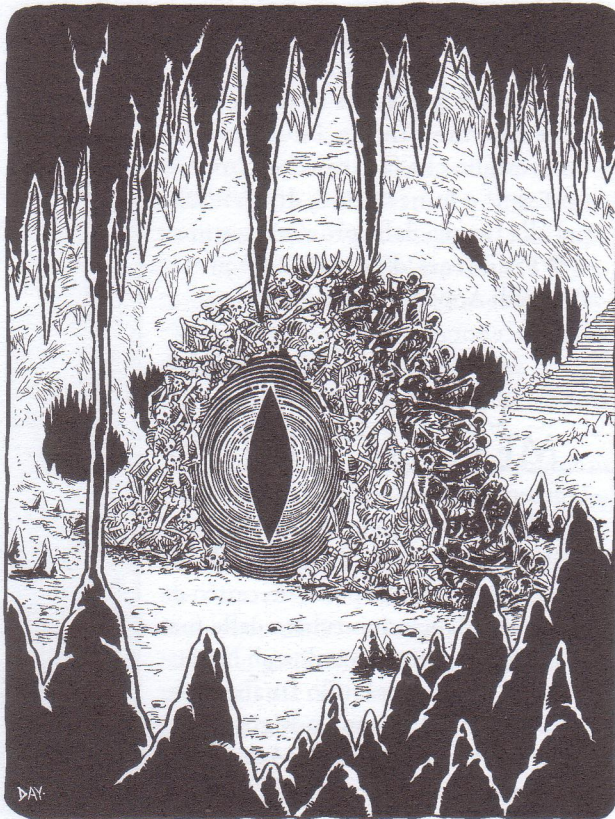
L'umanoide è Varachus. La sua cavalcatura è un behir, mentre il suo attendente è un gigante del fuoco di nome Snurreson. Varachus preferirebbe ignorare i PG, anche se non tollera alcun insulto. Nonostante il suo tono imperioso, sopprime che la sua attitudine iniziale sia indifferente, a meno che i PG non indossino apertamente simboli del bene (nel qual caso la

Avventurarsi nelle Terre Esterne

Il Dominio Concordante delle Terre Esterne è il centro del multiverso, il piano della neutralità e dell'equilibrio assoluti. Circondano il "margine" esterno di questo piano sedici città portale che consentono l'accesso ai confinanti Piani Esterne. Rigus è una di queste città portale, e i suoi portali si aprono su Avalas, il primo strato del Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte.

Le Terre Esterne non posseggono alcun effetto nocivo di cui i PG debbano preoccuparsi. Tuttavia, il piano possiede effettivamente un tratto insolito che potrebbe entrare in gioco: più vicino si giunge alla spira centrale delle Terre Esterne, più difficile diventa avere accesso alla propria magia più potente. Nell'area in cui si trovano i PG (Rigus), gli incantesimi di 8° e 9° livello sono "ostacolati"; il che significa che occorre una prova di Sapienza Magica (CD 35) per riuscire a lanciare in questa regione un incantesimo di 8° o 9° livello. Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona, anche se viene perso ugualmente come incantesimo preparato o slot di incantesimi. Se la prova viene effettuata con successo, l'incantesimo funziona normalmente.

Poiché non esiste nessun collegamento tra i Piani Esterne e il Piano Etereo, gli incantesimi che dipendono dal Piano Etereo (quali *transizione eterea* e *forma eterea*) non funzionano nelle Terre Esterne.



sua attitudine iniziale è ostile).

Se si usa la diplomazia per trattare con Varachus, questi può fornire ai personaggi informazioni e risorse importanti. Sa infatti dove si trova il *portale* per l'Acheronte e, se la sua attitudine si muta in amichevole, potrebbe addirittura mettere a parte i PG di un sospetto che ha sentito circa il fatto che i carichi di minerale scomparsi (compreso il suo) sono stati dirottati verso un luogo noto come "Il Cubo Perduto". Si tratta di un oscuro soprannome di Kolyoral, una regione del primo strato dell'Acheronte, che può essere riconosciuta con una prova di Conoscenze (i piani) (CD 30). Varachus porta con sé due *pozioni di protezione dagli elementi (sonori)*, una *pozione di ristorare inferiore* e una *pozione di rimuovi cecità/sordità*, ognuna delle quali è ben felice di vendere applicando una maggiorazione di appena il 10% rispetto al prezzo di mercato. Ha inoltre 50 mp e 50 mo con cui fare affari e una pergamena arcana contenente l'incantesimo *balzo del cubo* (vedi Appendice 3), ma non la metterà in vendita a meno che i PG non portino la sua attitudine al grado di premuroso (oppure i PG rinverranno la pergamena sul corpo di Varachus qualora dovessero sconfiggerlo).

Se mai i PG dovessero decidere di ingaggiar battaglia, Varachus e i suoi alleati si difendono con brutale efficienza. Varachus non si azzarderà a fare la prima mossa, poiché persino uno come lui teme l'ira delle forze dell'ordine locali (e preferirebbe conti-

nuare a fare affari su Rigus anche in futuro), piuttosto si rende invisibile e, se c'è spazio a sufficienza, lancia *ingrandire* su Snurreson, conferendogli un bonus di ingrandimento +2 alla Forza. Il behir balza in avanti, usando la sua portata e il suo prodigioso numero di attacchi per assalire ripetutamente quanti più PG possibile. Se necessario, Varachus può esaudire per Snurreson fino a un totale di tre *desideri* (come, per esempio, ripristinare tutti i danni inferti dal gruppo, o sventare gli effetti nocivi di un particolare incantesimo), ma preferisce tenere in serbo un *desiderio* per lasciarsi una via di fuga. (Pur essendo in grado di esaudire questi *desideri* anche per il behir, preferisce non farlo per paura che la bestia, che certo non brilla per intelligenza, possa desiderare del cibo o di essere lasciata libera). Questo singolare trio lavora insieme da molto tempo, per cui funziona molto bene come gruppo.

➤ **Varachus:** Efreeti; pf 65; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Snurreson:** Gigante del fuoco guardia del corpo; come gigante del fuoco eccetto per pf 172; Iniz +1; CA 29 (indossa armatura completa adamantina Enorme); Att +23/+18/+13 mischia (2d8+19, spadone di acciaio verde [vedi Appendice 3] perfetto Enorme); Temp +16; Rifl +6; bonus intrinseco di +3 a For, Des e Cos (derivante dai *desideri*); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Behir:** pf 94; su un artiglio indossa un *anello di resistenza al fuoco minore*; vedi *Manuale dei Mostri*.

Modifica ad hoc dei PE: A causa della capacità di Varachus di esaudire i *desideri* degli alleati (e dei miglioramenti già effettuati su Snurreson), assegna- re un 50% di PE extra per questo incontro.

IL PORTALE PER L'ACHERONTE

Il *portale* per l'Acheronte, conosciuto anche come il Cancellone dei Leoni, è in una stanza sotterranea molto al di sotto della superficie della città e raggiungibile unicamente tramite una rampa di scale, ampia 9 metri, che si inabissa per chilometri dal centro di Rigus. Alla fine della scalinata si apre una caverna naturale larga 30 metri, da cui tenebrosi tunnel si diramano verso abissi (e insidie) sconosciuti. In mezzo alla caverna si innalza il *portale* per l'Acheronte: un arco isolato fatto di ossa, nel cui centro un turbinio di colori dalle tonalità verde-giallo è attraversato in verticale da una striscia nera, che conferisce all'insieme l'aspetto di un enorme occhio felino.

Chiunque attraversi il *portale* ode il crescente fragore del metallo sul metallo, quindi si ritrova immerso in un paesaggio metallico disseminato di fenditure sotto un cielo grigio. Continuare con la Seconda Parte: "Avalas".

SECONDA PARTE: AVALAS

Il *portale* che da Rigus conduce all'Acheronte si apre sul primo strato di questo piano: Avalas, la Pianura della Battaglia. Il clangore della pugna (e le collisioni dei cubi distanti) risuona costantemente in lontananza. Anche se i personaggi non parteciperanno qui a nessuno scontro (a meno che non seguano un percorso sbagliato o che il DM non decida di aggiungere un tale incontro), potrebbero imbattersi nei luoghi di antiche battaglie disseminati di cadaveri depredati (sui quali non può essere rinvenuto alcun oggetto di valore, dal momento che sull'Acheronte le bestie che si nutrono di carogne sono quasi altrettanto numerose quanto i soldati): spettacolo questo che lascia già intendere la natura del piano. Sull'Acheronte i personaggi di allineamento caotico si sentono continuamente a disagio, come fossero fuori sincronia con l'ambiente circostante. Ciò è dovuto all'allineamento legale leggero del piano (vedi "Avventurarsi sull'Acheronte").

AVVENTURARSI SULL'ACHERONTE

Il Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte è il piano della guerra eterna. Conflitti di ogni sorta dominano l'intero piano, giacché è popolato da eserciti e fortezze. Ciascuno dei quattro strati che compongono l'Acheronte è formato da cubi di ferro delle dimensioni di un'isola o di un continente, che fluttuano immersi nell'aria. Ogni cubo ha il suo nome. Il *portale* che da Rigus conduce all'Acheronte si apre sul Cubo della Battaglia, dominato da orchi e goblinoidi sempre in guerra, mentre la Fortezza di Ferro si trova sul cubo di Kolyoral. Talvolta i cubi si scontrano l'uno con l'altro, e gli echi di tali collisioni rimbombano per tutto il piano, mescolandosi al perenne suono del cozzare delle spade. Le collisioni, inoltre, generano sulla superficie dei cubi numerosi crateri e fenditure angolari che corrono lungo le facce. Molti tunnel e caverne costituiscono il nascondiglio appropriato per quanti sono in cerca di un ricovero o preparano un'imboscata.

L'Acheronte è di allineamento legale leggero, il che significa che le creature caotiche (inclusi i PG di allineamento caotico) subiscono una penalità di -2 a tutte le prove basate sul Carisma. Per il resto, il piano presenta delle condizioni di vita piuttosto accettabili, sempre che si provi piacere ad arrancare in mezzo a campi di battaglia metallici mentre il fragore delle armi riecheggia in lontananza. La visione è normale dato che la luce naturale varia dalla brillante luce lunare alla luce diurna schermata dalle nubi.

L'Acheronte è la patria degli eserciti rinnegati di qualsiasi rango e genere, dagli umani ai goblin, dai ghouls ai diavoli. Vi risiedono inoltre molte creature

legali e malvagie, quali *achaierai*, *rakshasa*, *yugoloth* e, ovviamente, diavoli. E naturalmente, laddove imperversa la battaglia, le creature che si nutrono di carogne (inclusi smisurati stormi di avvoltoi, falchi sanguinari e peggio ancora) arrivano a banchettare.

La maggior parte dei *portali* che conducono all'Acheronte, incluso quello che i PG utilizzano in quest'avventura, si aprono sul suo primo strato, conosciuto come Avalas.

I PG vi giungono per investigare sul cubo chiamato Kolyoral, ubicato sullo strato di Avalas. Per maggiori informazioni riguardanti Kolyoral, vedi la sezione "Il Cubo di Kolyoral".

Dal momento che non esiste nessun collegamento tra i Piani Esterni e il Piano Etereo, sull'Acheronte gli incantesimi che dipendono dal Piano Etereo (quali *transizione eterea* e *forma eterea*) non funzionano.

UN INCONTRO FUGACE (LI 15)

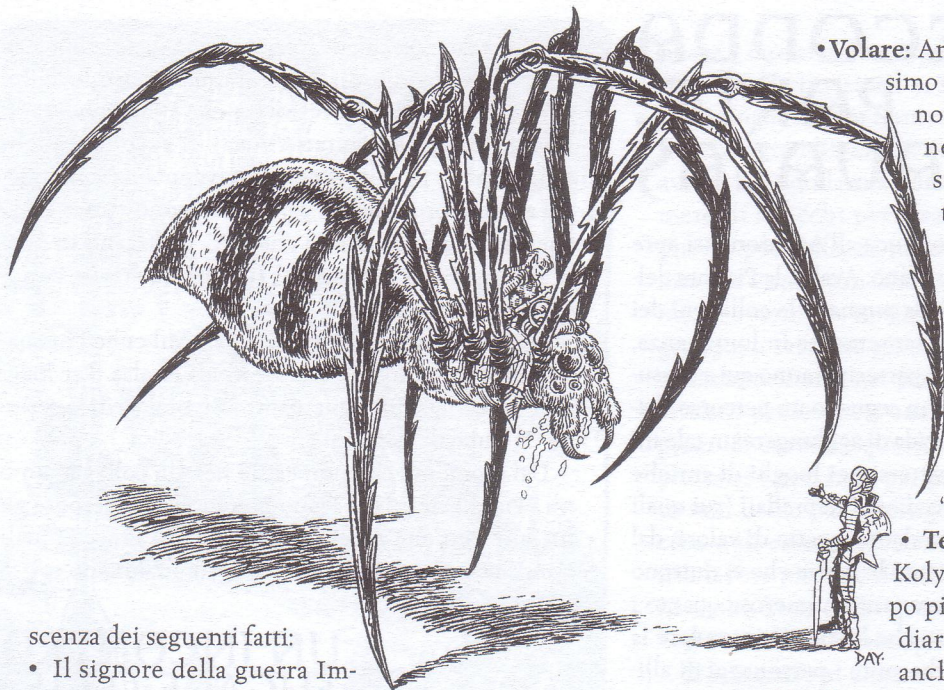
Subito dopo aver attraversato il *portale*, i PG incontrano una drow emissaria di ritorno dalla Fortezza di Ferro e diretta alla sua città natale.

Il frastuono che assorda le vostre orecchie aumenta di intensità, diviene un aspro frastuono di metallo che colpisce con violenza altro metallo, si dissolve quindi in un rimbombo nell'attimo stesso in cui, attraversando il *portale*, mettete piede in un paesaggio metallico attraversato da crepe e profonde fenditure. Sulla vostra testa si staglia un cielo bigio, in cui distanti oggetti dalla forma cubica sembrano andare alla deriva. Il suono della battaglia riecheggia in lontananza.

Dinanzi a voi si para un enorme ragno con occhi cremisi, che incombe minaccioso. A cavalcioni della gigantesca creatura siede un'elfa dalla pelle scura, apparentemente altrettanto sorpresa di vedervi quanto lo siete voi dell'insolito spettacolo.

Creature: Edylyn è l'emissaria sul Piano Materiale della città drow di Erelhei-Cinlu. Ha recentemente incontrato Imperagon per discutere di come gli elfi scuri potrebbero eventualmente cooperare con lui per acquisire il dominio. Per quanto drow e duergar non si possano soffrire, la promessa di potere è un potente collante.

Tattiche: Avendo importanti informazioni da riferire con grande urgenza al suo popolo, Edylyn non ingaggerà battaglia con i PG. Se attaccata, si difende con vigore, ma alla prima occasione tenta di attraversare il *portale*. Se i PG dovessero comportarsi in modo cordiale, potrebbero riuscire a carpirle qualche informazione (la sua attitudine iniziale è indifferente, oppure maldisposta se tra i PG ci sono degli elfi). In alternativa, i PG potrebbero ottenere le stesse informazioni da un interrogatorio. Edylyn è a cono-



scenza dei seguenti fatti:

- Il signore della guerra Imperagon sta mettendo insieme un esercito che dispiegherà sul Piano Materiale.
- Presumibilmente, Imperagon ha ridotto in schiavitù gli spiriti di migliaia di mastri fucinatori per forgiare un qualche potente artefatto.
- La fortezza di Imperagon si trova sul cubo di Kolyoral, su questo stesso strato dell'Acheronte. L'elfa è persino in grado di indicarlo nel cielo.
- Imperagon dichiara di essere il diretto discendente del grande dragone Ashardalon.

Edylyn non ha notizie precise circa le forze di cui Imperagon dispone attualmente, anche se ha visto alcuni enormi gatti metallici aggirarsi a grandi passi intorno alla fortezza. Non è in grado di fornire ai PG l'esatta ubicazione della fortezza (ma ammetterà che il cubo è troppo piccolo perché i PG possano avere difficoltà a scovare la roccaforte di Imperagon). Né è in grado di dare ai PG una descrizione affidabile al punto da permettere loro di ricorrere al *teletrasporto*. Se i personaggi dovessero rovistare nelle bisacce dell'elfa, troveranno una striscia di carta con scritto "Kolyoral" in Sottocomune. Una prova di Conoscenze (i piani) (CD 30) permette di identificarlo come nome di un cubo situato nel primo strato dell'Acheronte.

➤ **Edylyn:** Drow femmina Chr12; pf 54; vedi Appendice 1.

➤ **Ragno mostruoso immondo Colossale:** pf 264; come ragno mostruoso più Int 3, scurovisione 18 m, resistenza al freddo e al fuoco 20, RD 10/+3, RI 25, e può punire il bene per +20 danni; vedi *Manuale dei Mostri*.

ATTRAVERSARE IL VUOTO

Attualmente, il cubo di Kolyoral dista circa 1.120 km dal Cubo della Battaglia. I PG hanno due opzioni per attraversare questo spazio:

• **Volare:** Anche se un singolo incantesimo *volare* o *camminare nell'aria* non durerebbe per il tempo necessario a coprire la distanza, una magia più potente (come un incantesimo *camminare nel vento*) potrebbe funzionare. Se i PG usassero il volo magico per superare la distanza tra i cubi, sarebbero attaccati lungo il percorso da una coppia di ali notturne (vedi, più avanti, "L'oscurità che vive").

• **Teletrasporto:** Il cubo di Kolyoral, meta dei PG, è troppo piccolo perché si possa studiare da una simile distanza, anche se un incantesimo *scrutare* sarebbe d'aiuto. Supponendo che i PG ottengano un'immagine visiva del cubo, questo metodo può funzionare (ma se dovessero mancare il bersaglio, rischierebbero di atterrare a centinaia di chilometri di distanza dall'obiettivo, e avrebbero bisogno di agire in fretta per evitare di schiantarsi sul cubo sbagliato).

L'OSCURITÀ CHE VIVE (LI 16)

Mentre gallegiate nel vuoto buio, vi accorgete che le vostre percezioni di spazio e velocità presto si offuscano. Gli enormi cubi dell'Acheronte sono sospesi nel cielo come altrettante lune geometriche, ma privi della fredda luce che si irradia normalmente da un tale astro. Gli occasionali bagliori di metallo lucido, che appaiono fulminei al lento roteare e allontanarsi dei cubi, permeano l'intero scenario di un'atmosfera irreale, come se si assistesse all'incubo di una mente matematica. Il freddo crescente vi si insinua fin nelle ossa, e un brivido sgradevole scuote il vostro corpo.

A meno che i PG non siano in grado di vedere le creature invisibili, la prima avvisaglia di pericolo è l'improvviso calo della temperatura a seguito dell'approssimarsi delle ali notturne entro una distanza di 18 metri (vedi "Creature").

Creature: Due ali notturne si librano invisibili in quest'area, a caccia di prede che si spostano nello spazio tra i cubi. La loro gelida aura deteriora ogni cibo e bevanda nel raggio di 18 metri e guasta qualsiasi acquasanta, pozione magica, olio o unguento a meno che gli oggetti non superino un tiro salvezza sulla Tempra (CD 22). Per recuperare tempo durante l'in-

contro, è possibile effettuare il tiro salvezza per ogni oggetto solo quando viene utilizzato; quindi, una volta terminato l'incontro, quando i PG rovistano tra il loro equipaggiamento, si possono effettuare i rimanenti tiri salvezza ogni volta che si renderanno necessari.

➔ **Ali notturne** (2): pf 118, 104; vedi *Manuale dei Mostri*.

➔ **Spettri** (2): pf 45; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Ciascuna ala notturna ha già evocato uno spettro, che si unisce allo scontro in 0-9 (1d10-1) round. Le ali notturne lanciano su se stesse (e, non appena arrivano, anche sugli spettri) *velocità*, quindi tentano di abbattere i PG singolarmente ricorrendo a *blocca persone e dito della morte*. Utilizzano il loro risucchio magico su armi o armature a seconda di come sia più opportuno. *Dissolvi magie* può mettere in difficoltà un PG in volo, e le ali notturne ricorrono a *nube mortale* e *confusione* sui gruppi di PG che esitano durante il combattimento. Grazie alle immunità e alle resistenze di cui dispongono, non vi sono molte cose in grado di danneggiarle, ed esse lo sanno bene.

IL CUBO DI KOLYORAL

Il cubo su cui si trova la Fortezza di Ferro porta il nome di Kolyoral, noto anche come Il Cubo Perduto. Nessun portale conosciuto conduce a Kolyoral, ecco perché il cubo si è guadagnato questo soprannome. È relativamente piccolo (uno spigolo misura appena trecentoventi km) e dato che esistono cubi più grandi in cui ingaggiare battaglia, solo una minima parte dei nativi dell'Acheronte si interessa delle sue sorti.

Questo cubo così fuori mano è stato scelto appositamente da Imperagon proprio perché non vi si stava combattendo nessuna battaglia. Da allora, è stato colonizzato solo da un alveare di formian (vedi area F), ma queste creature non hanno nessun interesse a interferire con i lavori del Signore della Fortezza di Ferro (però potrebbero allearsi con i PG se gli eventi prendessero una piega particolare).

La mappa di Kolyoral che si trova sulla seconda di copertina è stata disegnata in modo da potere ricavare una rappresentazione tridimensionale del cubo stesso. Sarà sufficiente farne una fotocopia, ritagliare i bordi del cubo lasciando intatte le linguette bianche, piegare seguendo le linee e incollare le linguette ai lati corrispondenti.

Ogni faccia del cubo soggiace alla sua legge di gravità, in modo tale che verso il centro del cubo è sempre "in basso" e allontanarsi dal cubo è "in alto".

Localizzare la Fortezza di Ferro

Una volta giunti su Kolyoral, i PG devono localizzare la Fortezza di Ferro. *Scopri il percorso* sarebbe il metodo più affidabile, non fosse che a causa della sua breve durata (10 minuti per livello, o 2 ore e mezzo se lanciato da un incantatore di 15° livello) necessita di uno spostamento più rapido di quello che i PG sono in grado

di percorrere a piedi. L'incantesimo *volare* permette di spostarsi a 28,8 km orari (o 19,2 km/h con un'armatura media o pesante) per la stessa durata di *scopri il percorso*, consentendo ai personaggi di percorrere 72 km (o 48 con un'armatura media o pesante) a ogni lancio dell'incantesimo. *Camminare nel vento* permette un transito più spedito (96 km/h) e dura anche di più, consentendo ai personaggi di percorrere 240 km a ogni lancio di *scopri il percorso*. Dal momento che il percorso più breve tra il punto di arrivo dei personaggi e la Fortezza di Ferro è di circa 640 km, sarebbero necessari vari lanci di *scopri il percorso*. Naturalmente, grazie a questa scorciatoia i PG evitano un certo numero di incontri, come esposto più avanti.

Se i PG non possono avvalersi di *scopri il percorso*, allora possono ricorrere ad altre divinazioni o fare semplicemente affidamento sulle proprie gambe. Tocca al DM giudicare se le soluzioni sono o meno appropriate all'avventura.

Incontri casuali su Kolyoral

Mentre si trovano su Kolyoral, i PG possono incontrare le altre creature che vagano sul piano. Tirare ogni 4 ore sulla tabella "Incontri casuali su Kolyoral", qui di seguito, per determinare in cosa si imbattono i PG. (Se il DM può consultare il *Manuale dei Piani*, in alternativa potrebbe usare la "Tabella 7-7: Incontri infernali"). Qualora i PG dovessero spingersi lontano dalla via maestra che collega il loro punto di arrivo e la Fortezza di Ferro, il DM potrebbe eventualmente trasformare questi incontri casuali in una serie di incontri aggiuntivi (con tane, se necessario).

INCONTRI CASUALI SU KOLYORAL

d%	Incontro	LI
01-04	Roc assiomatici (1d2)	11 o 13
05-06	Drago blu, adulto maturo	13
07-12	Formian sorveglianti (1d3+1)	da 10 a 12
13-14	Gelugon spia (diavolo)	13
15-17	Pattuglia di Giustizieri disertori	15
18-20	Spettri (1d3, più uno spettro con 14 DV)	da 10 a 12
21-30	Predatori d'acciaio (1d2)	13 o 15
31-100	Nessun incontro	n/a

Roc assiomatici: Questi uccelli dalla forma perfetta (vedi l'archetipo di creatura assiomatica nell'Appendice 2: "Nuovi mostri") sorvolano i campi di battaglia di Avalas, attaccando piccoli gruppi che rappresentano facili prede. Se i loro punti ferita vengono ridotti a meno della metà, cercano di fuggire e raggiungere i nidi lontani (che possono trovarsi su questo o su un altro cubo a discrezione del DM). Per le statistiche, vedi l'area A (il DM può stabilire se i roc assiomatici incontrati per caso siano o meno gli stessi dell'area A).

Drago blu, adulto maturo: Si tratta di Khalataic, uno dei draghi blu che hanno la tana nell'area E. Se i suoi punti ferita vengono ridotti a meno di 150, il drago lancia *invisibilità* quindi torna alla tana volando alla sua massima velocità. Se rimane ucciso in uno degli incontri casuali, non lo si incontrerà nella sua tana.

Formian sorveglianti: Questi esseri somiglianti a grandi formiche si danno da fare per assoggettare nuovi schiavi destinati al loro alveare (situato nell'area F). Ogni formian sorvegliante incontrato su Avalas è accompagnato da un umanoide che ha dominato. Per determinare l'allineamento e la classe della creatura schiava, utilizzare le Tabelle 2-28 e 2-29 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Fare invece riferimento alla tabella che segue per determinare la razza della creatura dominata e tirare 1d4 per stabilirne il livello. Se i PG interagiscono pacificamente con la regina formian (vedi area F), questi sorveglianti non tenteranno di *dominare* i PG a meno che non vengano attaccati.

d%	Razza della creatura dominata
01-03	Aasimar (solo neutrale o buono*)
04	Lamellin (vedi Appendice 2; solo neutrale o malvagio*)
05-16	Nano
17-22	Nano duergar (solo malvagio*)
23-24	Elfo
25-29	Elfo drow (solo malvagio*)
30-32	Gnomo
33-37	Goblin (solo malvagio*)
38-41	Mezzelfo
42-46	Mezzorco
47-49	Halfling
50-60	Hobgoblin (solo malvagio*)
61-85	Umano
86-93	Orco (solo malvagio*)
94-100	Tiefling (solo neutrale o malvagio*)

*Se si ottiene una creatura che non corrisponde all'allineamento prescelto o generato, tirare nuovamente o cambiare l'allineamento per adattarlo alla creatura.

Gelugon spia: Un diavolo della fossa ha inviato questo gelugon a spiare le operazioni di Imperagon. Se i PG lo attaccano, si teletrasporta in un luogo sicuro a una certa distanza, a meno che non abbia ragione di credere che i suoi assalitori abbiano informazioni relative alla Fortezza di Ferro. Se i PG cercassero di seguirne le tracce, il DM potrebbe collocare la sua tana su una delle facce del cubo libere.

Pattuglia di Giustizieri disertori: In origine il gruppo si formò per dare la caccia ai criminali evasi, ma poi hanno cominciato a uccidere qualsiasi creatura non legale incontrata. Se uno o più PG sono caotici, i Giustizieri disertori li attaccano senza alcun preavviso. Per questa pattuglia, utilizzare le statistiche presentate per l'incontro "Benvenuti a Rigus", tranne che per il capo, che è divenuto un supplicante (uno spirito che ha abbandonato il Piano Materiale per recarsi al luogo del suo riposo ultimo, in questo caso, l'Acheronte). In aggiunta alle sue normali statistiche, il capo ha immunità all'elettricità e ai danni sonori, resistenza al freddo e al fuoco pari a 20 e la capacità straordinaria di rincuorare: tutti i membri di un'armata di disertori (in questo caso, gli altri Giustizieri della pattuglia) entro un raggio di 30 metri dal supplicante che li comanda ricevono un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e paura e un bonus al morale di +1 ai tiri per colpire e per i danni.

Spettri: Alimentati dall'energia negativa che scaturisce dalla Fortezza di Ferro, questi non morti incorporei strisciano nell'ombra in cerca di prede. Assumono l'aspetto di soldati umani, hobgoblin od orchi appena luminescenti. Vedi l'area D per le statistiche relative allo spettro con 14 DV.

Predatori d'acciaio: Queste creature sono al servizio di Imperagon, ed è molto probabile che si stiano dirigendo o provengano dalla Fortezza di Ferro o dal covo del loro re (area G). Attaccano qualsiasi creatura non indigena che individuano.

A. UN'ACCOGLIENZA OSTILE (LI 13)

Indipendentemente dal metodo scelto per raggiungere Kolyoral, i PG riescono infine ad arrivare sul cubo giusto. Dovrebbero arrivare nei pressi del punto contrassegnato sulla mappa di Kolyoral con la lettera A.

Questo cubo somiglia moltissimo a quello su cui vi trovavate prima, però non riuscite a distinguere alcun suono di battaglia che riecheggia in lontananza. Questa calma irrealistica dopo tanto frastuono sembra strana e anomala.

Creature: Due roc assiomatici (vedi l'archetipo di creatura assiomatica nell'Appendice 2: "Nuovi mostri"), volteggiano sopra il cubo di Kolyoral alla ricerca di cibo. Questi enormi uccelli sono la copia perfetta dei roc, con un elegante piumaggio nero, artigli affilatissimi e un aspetto possente.

A causa della fiavole luce, il primo punto in cui una delle due fazioni si accorge dell'altra è a 6d6x3 metri (in media 63 metri), oppure il doppio con visione crepuscolare. A una tale distanza, la CD della prova di Osservare per accorgersi dei roc assiomatici è 18 (20 di base, -12 per la taglia Mastodontica, +5 per la mancanza di contrasto con l'ambiente circostante, +5 per un'illuminazione equivalente a luce lunare). I roc devono superare una prova di Osservare (CD 25) per notare i PG a questa distanza (20 di base, +5 per un'illuminazione equivalente a luce lunare; questo risultato può essere modificato dalla taglia della compagnia e dal contrasto con l'ambiente circostante). Per maggiori dettagli consultare le informazioni relative alla distanza dell'incontro nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

➤ **Roc assiomatici (2):** pf 231, 217; come roc eccetto per GS 11; AS punire il caos 1 volta al giorno (+18 danni alle creature caotiche); QS menti collegate (per i dettagli vedi il paragrafo relativo alle creature assiomatiche), resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e sonora pari a 20, RI 25; vedi *Manuale dei Mostri* e Appendice 2.

Tattiche: I roc attaccano immediatamente qualsiasi PG avvistato. Se uno dei due roc perde più della metà dei suoi punti ferita, fugge al suo nido, situato a

qualche chilometro di distanza.

Tesoro: Nel nido dei roc non si trova nulla di particolare valore, tra le ossa ivi sparse si trovano gli esoscheletri di alcuni formian lavoratori (vedi area F) e i resti parziali di un predatore d'acciaio.

B. CACCIATORI PERFETTI (LI 16)

Questo incontro non è legato a nessun luogo particolare indicato sulla mappa di Kolyoral. Può aver luogo ovunque (e in qualsiasi momento) lo decida il DM, preferibilmente quando i PG sono a terra.

Creature: Imperagon ha ingaggiato un gruppo di quattro giganti del fuoco assiomatici per pattugliare il cubo alla ricerca di intrusi. Questi leali scagnozzi, insieme a una mezza dozzina di segugi infernali assiomatici avanzati (8 DV), attaccano qualsiasi creatura sconosciuta avvistata.

➤ **Giganti del fuoco assiomatici (4):** pf 133, 129, 161, 145; come gigante del fuoco eccetto per GS 12; AS punire il caos 1 volta al giorno (+15 danni alle creature caotiche); QS menti collegate (per i dettagli vedi il paragrafo relativo alle creature assiomatiche), resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e sonora pari a 20, RI 25; vedi *Manuale dei Mostri* e Appendice 2.

Proprietà: Ogni gigante porta con sé oggetti magici da usare durante il combattimento: 1) *pozione di sfocatura*, *pozione di cura ferite leggere*, *collana delle palle di fuoco* (Tipo III); 2) *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di volare*; 3) *spadone folgorante+2 Enorme*, *cotta di maglia+2* (CA 23), *pozione di individuazione dei pensieri*; 4) *cotta di maglia d'ombra+1* (CA 22; +10 alle prove di Nascondersi), *pozione di furtività*.

➤ **Segugi infernali assiomatici avanzati (6):** pf 60 ciascuno; vedi Appendice 1.

Tattiche: I segugi infernali circondano i giganti del fuoco formando un cerchio di circa 60 metri, con ogni coppia di segugi infernali distanziata di circa 30 metri da un'altra. Grazie alle menti collegate, tutte le creature sono in grado di comunicare tra loro silenziosamente. (Se anche i PG notassero uno dei segugi, è improbabile che lo considerino parte di una minaccia più grande).

Una volta che i segugi e i giganti hanno individuato i PG, si muovono silenziosamente per circondarli. I giganti 1 e 2 scagliano contro i PG frammenti metallici recuperati da vari nascondigli, mentre gli altri due giganti e i segugi infernali li attaccano in mischia. Se palesemente sopraffatti, i cacciatori cercano di mettersi in salvo, mentre uno si dirige alla Fortezza di Ferro per dare l'allarme.

Tesoro: Oltre agli oggetti magici, ogni gigante porta con sé una borsa piena di oggetti comuni e un tesoro come segue: 1) 4.000 mo e 1 opale di fuoco (1.000 mo); 2) 1.000 mo e 3 tormaline (120 mo ciascuna); 3) 400 mp e 5 granati viola (500 mo ciascuno); 4) 2.900 mo e 4 perle nere (420 mo ciascuna).

Sviluppo: Se in questo incontro qualcuno degli

avversari sopravvive per informare Imperagon della presenza dei PG, il DM può ingrandire le fila dei cacciatori con predatori d'acciaio o PNG (quali Zalatian o Akolys), per gli incontri successivi.

Modifica ad hoc dei PE: Se i PG sono di 15° livello, assegnare metà dei PE previsti per una creatura con GS 9, per ogni segugio infernale sconfitto. Se i PG sono di 16° o di 17° livello, assegnare un quarto dei PE previsti per una creatura con GS 11, per ogni segugio infernale sconfitto.

C. RAZZIATORI DEL CUBO PERDUTO (LI 14)

Una brigata di slaadi razziatori è riuscita in qualche modo ad arrivare fin sull'Acheronte e continua a imperversare su tutto il piano, fomentando il caos ovunque sia possibile. Ha già distrutto la maggior parte di un distaccamento di formian guerrieri guidati da un capitano, ma il formian che detiene il comando riesce ancora a opporre resistenza.

Una prova di Ascoltare (CD 20) riuscita permette ai PG di percepire i suoni dei combattimenti nonostante l'usuale frastuono dell'Acheronte. Diversamente, si imbattono semplicemente nella battaglia.

Tre umani immersi in una tremolante aura gialla si stagliano al centro di una scena di battaglia. Tutt'intorno a loro giacciono i cadaveri di formiche simili a centauri e grandi quanto un umano, mentre un'unica grande formica, con un elmo di bronzo, e due altre più piccole sono pronte ad affrontare gli avversari.

Grazie alla loro capacità soprannaturale di assumere una forma alternativa, gli slaadi appaiono umani (anche se l'aura tremolante dovuta agli effetti di *dissolvi la legge* può essere identificata con una prova di Sapienza Magica [CD 20]). Una prova di Osservare (CD 10 +1 ogni 3 metri di distanza dalla scena) permette di scorgere, sotto i corpi accatastati di vari formian, il cadavere di un grande umanoide verde simile a un rospo (un altro slaad). La scena dovrebbe suggerire ai PG che non sempre le cose sono quelle che sembrano.

Creature: Uno slaad della morte e due slaadi verdi hanno ucciso quasi tutti i formian, di cui sopravvivono soltanto un capitano e due guerrieri. Infatti, entro i successivi 2 round, gli slaadi elimineranno i due guerrieri e a quel punto il capitano si teletrasporterà all'alveare. Dopo lo scontro, gli slaadi ritornano alla loro forma naturale (a meno che non notino i PG, nel qual caso mantengono l'aspetto umano). Il formian capitano ha già usato *dettame* (che ha rispedito alcuni slaadi al Limbo) e *ira dell'ordine* di cui disponeva per quel giorno.

Il primo slaad verde indossa una *armatura completa+1* (CA 30) e un *fermaglio dello scudo* (con rimanen-

D. BATTAGLIE DIMENTICATE (LI 15)

La via più diretta per giungere alla Fortezza di Ferro conduce nello scenario di un'antica battaglia avvenuta tra gli eserciti degli orchi e quelli degli hobgoblin dell'Acheronte. Su Kolyoral esistono alcuni altri luoghi simili a questo. Molti cadaveri sono risorti come spettri e adesso si nutrono dell'energia negativa che emana dalla Fortezza di Ferro. Otto spettri avanzati (14 DV) infestano ancora il luogo in cui hanno trovato la morte, struggendosi per prede calde.

Questo luogo è visibile dall'alto con una prova di Osservare (CD 0 a un'altezza di 30 metri, +1 per ogni 3 metri di elevazione al di sopra di questi). Se i PG ignorano il paesaggio circostante, applicare alla prova una penalità di -5.

Tutto il paesaggio è disseminato di frammenti d'ossa e d'acciaio. Tutt'intorno vi sono cumuli di teschi, lame frantumate e armature ammaccate. Qualunque sia stata la battaglia che ha portato a questo scempio dev'essere avvenuta molto tempo addietro.

Creature: Otto spettri con 14 DV si nascondono in quest'area. Hanno mantenuto le stesse sembianze che avevano in vita: orchi e hobgoblin in armatura che impugnano armi fantasma. Avversari da vivi, sono adesso alleati nella condizione di non morti contro tutte le creature viventi. Ad ogni round da 0 a 3 spettri (1d4-1) emergono dal suolo (ottenendo l'attacco di sorpresa a meno che non vengano avvistati; risultato medio della prova di Nascondersi è 30), fino a quando non sono presenti tutti e otto. Se scacciati, ritornano nel paesaggio metallico e scompaiono alla vista.

Spettri avanzati (8): GS 9; pf 59, 81, 104, 101, 83, 121, 72, 85; aggiungere +5 ai tiri per colpire, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra e sui Riflessi, +4 ai tiri salvezza sulla Volontà, +7 alle prove di Nascondersi e Osservare; ottengono Arma Focalizzata (tocco incorporato); vedi *Manuale dei Mostri*.

Tesoro: Se i PG impiegano del tempo a passare al setaccio la zona, con una prova di Cercare (CD 20) ogni 10 minuti possono trovare un'arma da mischia comune (utilizzare la Tabella 8-12 della *Guida del Dungeon Master*; 10% sono perfette), fino a un massimo di venti armi. Ovviamente nel frattempo gli spettri scacciati ritornano sulla scena.

Sviluppo: Se i personaggi si attardano qui per più di un'ora, tirare per un incontro casuale (vedi "Incontri casuali su Kolyoral", più indietro), ma considerare ogni risultato diverso da "nessun incontro" come "Spettri".

Su questo cubo esiste un certo numero di luoghi identici a questo.

ti 59 punti), impugna inoltre uno spadone perfetto (Att +13/+8 mischia; 2d6+6 danni), mentre il secondo indossa un giaco di maglia+2 (CA 27) e impugna uno stocco perfetto (Att +13/+8 mischia; 1d6+4 danni). Lo slaad della morte indossa bracciali dell'armatura(+2) (CA 28) e impugna una spada lunga caotica+1 a due mani (Att +21/+16/+11; 1d8+8 danni più 1d6 contro le creature legali).

➤ **Formian guerrieri (2):** pf 7, 12 (ridotti da 26 ciascuno); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Formian capitano:** pf 34 (ridotti da 107); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Slaadi verdi (2):** pf 49 (ridotti da 68), 52 (ridotti da 64); vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Slaad della morte:** pf 88 (ridotti da 112); vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Se i PG si uniscono allo scontro dalla parte degli slaadi (cosa piuttosto probabile, soprattutto se i PG hanno avuto una precedente esperienza negativa imbattendosi in erratici formian sorveglianti), questi ultimi non esiteranno a metterli sulla traiettoria del "fuoco amico", quale ad esempio *martello del caos* o *palla di fuoco*. Tutti gli slaadi hanno *dissolvi la legge* e *vedere invisibilità* attivi.

Se i PG si dovessero schierare con i formian, gli slaadi riassumerebbero le loro vere sembianze, concentrando la loro attenzione sui nuovi arrivati e lanciando di fila *paura*, *dito della morte*, *parola del potere accecare* e *implosione*. Gli slaadi non evocheranno altri loro simili, perché non vogliono condividere il divertimento con nessun altro.

Tesoro: Oltre agli oggetti magici precedentemente elencati, lo slaad della morte indossa una collana d'oro tempe-

stata di rubini del valore di 4.200 mo. I formian guerrieri non possiedono alcun tesoro, mentre il capitano ha un paio di giavellotti.

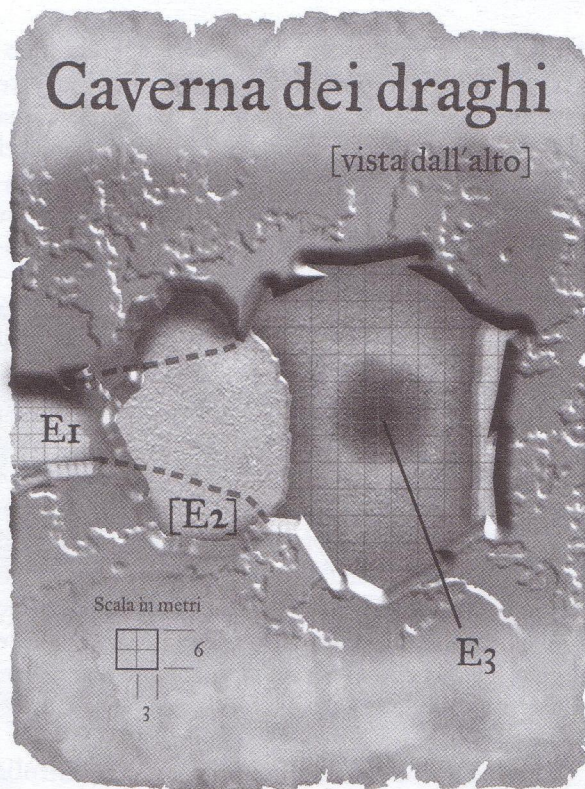
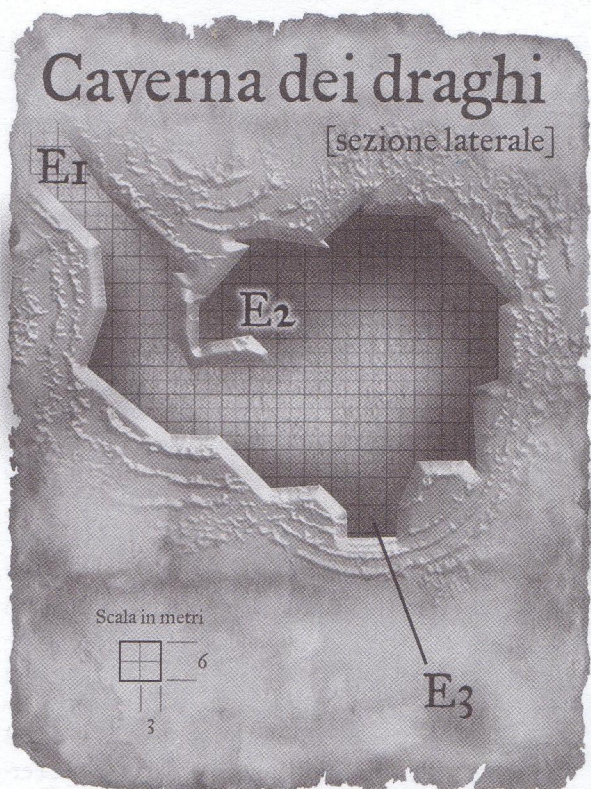
Sviluppo: Dopo la battaglia, gli slaadi si volgono con piacere contro qualsiasi PG legale (ovvero, contro quelli visibilmente colpiti dai *martelli del caos* lanciati dagli slaadi), o vanno semplicemente in cerca dell'alveare dei formian (area F) a caccia di nuove prede. Se interrogati, si limitano ad attaccare i PG (l'allineamento legale del piano li ha resi persino più scattanti del solito). Se i PG combattono contro gli slaadi e il formian capitano sopravvive, si offre di condurre i PG al suo alveare per ricompensarli (garantendo loro che, una volta arrivati a destinazione, non saranno ridotti in schiavitù).

Modifica ad hoc dei PE: Se i PG combattono in favore dei formian, assegnare loro tutti i PE previsti per ogni formian che sopravvive alla battaglia. (Nessun PE extra viene assegnato se i PG si schierano dalla parte degli slaadi, dal momento che queste creature non necessitano di alcun aiuto per sopravvivere).

Forma alternativa degli slaadi

Diversamente da quanto indicato nel *Manuale dei Mostri*, la capacità soprannaturale di forma alternativa degli slaadi verdi, grigi e della morte funziona come *alterare se stesso*, e non come *autometamorfosi*. Perciò, quando assumono una forma alternativa, i tiri per colpire, il bonus di armatura naturale e i tiri salvezza degli slaadi non cambiano e la forma alternativa non conferisce loro le capacità speciali, forme di attacco, difese, punteggi di caratteristica o abitudini della forma prescelta.

La presente rettifica è ufficiale e sostituisce la sezione slaad nel *Manuale dei Mostri*.



E. FULMINE A CIEL SERENO (LI 17)

Sempre lungo la via più diretta per giungere alla Fortezza di Ferro, si trova la tana di una famiglia di tre draghi blu. Se il gruppo ha già incontrato uno dei tre durante un incontro casuale, aggiornare opportunamente l'incontro descritto di seguito.

L'odore di ozono si intensifica non appena avvistate una grande caverna al centro del terreno metallico. A giudicare dall'imboccatura, sembra essere stata scavata e fusa nel paesaggio stesso da una potente forza.

Creature: Questa è la tana di tre draghi blu: due adulti maturi (Indrazar e Khalataic) e un'adulta giovane (Hundراسي) che ha intenzione di trasferirsi presto in una tana tutta sua. In cambio del cibo che Imperagon fornisce loro, i draghi sorvegliano il cubo alla ricerca di intrusi.

➤ **Indrazar:** Drago femmina blu adulta matura; pf 341; vedi Appendice 1.

➤ **Khalataic:** Drago blu adulto maturo; pf 266; vedi Appendice 1.

➤ **Hundراسي:** Drago femmina blu adulta giovane; pf 197; vedi Appendice 1.

Tattiche: In ogni momento, esiste una probabilità del 50% che Khalataic sorvoli l'ingresso della caverna in cerca di prede. Nel caso sia così, avvista quasi certamente i PG (anche se sono invisibili, grazie alla vista cieca di cui dispone) e attacca dall'alto non visto, cercando di cogliere i PG di sorpresa con un'arma a soffio (ma non prima di aver lanciato su di sé *vigore*,

ingrandire e *scudo*). Dopo 2 round, il rumore della battaglia mette in allarme la sua compagna Indrazar, e la loro discendente Hundراسي, che a quel punto iniziano a lanciare incantesimi preparatori (quali *armatura magica* e *sfocatura*) prima di avventurarsi all'esterno per dare man forte a Khalataic.

Se tutti e tre i draghi sono all'interno della caverna, Indrazar lancia *allarme* all'ingresso (indicato sulla mappa come E1), che fa scattare un allarme mentale nella sua testa, quando una creatura di taglia Minuscola o superiore attraversa l'area. Se messa in allarme, lancia *individuazione dei pensieri* per scoprire l'identità dell'intruso mentre Khalataic lancia *vigore* su se stesso e Hundراسي (aggiungendo in media +42 punti ferita derivanti dall'accresciuta Costituzione), mentre Hundراسي lancia *foschia occultante* (circondandosi di una nube del diametro di 18 metri e alta 6 metri, che impedisce ogni tipo di visione, tranne vista cieca a più di 1,5 metri) e *scudo* (bonus di copertura +7 alla CA). Avendo a disposizione più tempo, Indrazar aggiunge *armatura magica* (bonus di armatura +4 alla CA) e *sfocatura* (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) su ogni adulto maturo, mentre Khalataic lancia *ingrandire* su Hundراسي (modificare tutti i dadi per i danni affinché siano identici a quelli dei genitori, a causa della taglia accresciuta, aggiungere un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni, a causa della Forza aumentata), *scudo* su se stesso (bonus di copertura +7 alla CA), e *invisibilità* su entrambi gli adulti maturi. Tempo permettendo, su Hundراسي lancia anche *protezione dalla legge* (bonus di deviazione +2 alla CA, bonus di potenziamento +2 ai tiri salvezza [entrambi contro creature legali], non può essere attaccata da creature legali evocate/convocate).

Poi Khalataic si sposta nell'area E2, appollaiandosi sopra l'ingresso principale della caverna, mentre Hundrasi si nasconde nella fossa (E3) e imita una voce per attirare i PG all'interno della caverna. Nel frattempo, Indrazar fluttua nella sommità della caverna e usa *immagine silenziosa* e *ventriloquio* per far sembrare che stia volando in circolo nella grotta sopra la foschia.

I draghi non fuggono a meno che due di essi non vengano uccisi. In questo caso il terzo fugge via, dirigendosi verso un altro cubo e una nuova tana.

Tesoro: Oltre ai *bracciali della salute (+4)* indossati da Indrazar, i draghi blu hanno cumuli di tesori accatastati sul fondo della fossa (indicata sulla mappa come E3): questi includono 3.218 mo, 548 mp, 10 seleniti (50 mo ciascuna), uno spinello blu scuro (500 mo), due zaffiri (1.000 mo ciascuno), due pozioni (*visione e ingrandire* [5° livello]), due pergamene arcane (una con *individuazione delle porte segrete, invisibilità e scudo*, e l'altra con *armatura magica, immagine minore ed evoca sciame*), un paio di *pantofole del ragno* e un'*armatura completa*+3.

Sviluppo: Il rakshasa Zharunkumar controlla periodicamente i draghi di quest'area con un incantesimo *scrutare*. Esiste una probabilità cumulativa del 5% per ogni ora che egli lanci *scrutare* su Indrazar. Se i draghi sono morti o scomparsi, Imperagon invia immediatamente Zalatian, l'arconte caduto guardia nera, per investigare (tramite *teletrasporto senza errore*). Se Zalatian trova segni della presenza di intrusi, tenta di distruggerli oppure (se sopraffatto) si ritira alla Fortezza di Ferro in cerca di rinforzi. In questo caso, Imperagon manda un branco di quattro predatori d'acciaio guidati da Akolys, una mephit della polvere assassina, per eliminare i PG. Per le successive 24 ore, considerare qualsiasi incontro casuale con i predatori d'acciaio come si svolgesse invece con questo branco di cacciatori.

➤ **Zalatian:** pf 84; vedi Appendice 1 e il riquadro laterale "Zalatian, l'arconte caduto".

➤ **Predatori d'acciaio (4):** pf 93, 98, 108, 100; vedi Appendice 2.

➤ **Akolys:** pf 88; vedi Appendice 1.

F. ALVEARE FORMIAN

Dal momento che non si trova lungo la via più diretta alla Fortezza di Ferro, i PG probabilmente si imbattono nell'alveare formian solo se stanno passando al setaccio l'intero cubo o se vi sono condotti dal capitano incontrato nell'area C.

In quest'angolo del cubo, il terreno stesso è crivellato di buchi le cui dimensioni variano da circa mezzo metro fino a qualche metro. Ovunque guardiate, creature simili a formiche ma della taglia di un cane vanno e vengono attra-

verso i buchi, come se questi facessero parte di un'enorme formicaio. Altre creature simili, ma grandi come un umano, sono di guardia.

Se i personaggi sono visibili, un distacco di quattro formian guerrieri irrompe fuori dall'alveare per intercettarli. A meno che a guidarli non vi sia il capitano, i PG devono escogitare un modo pacifico per trattare con questi guerrieri incapaci di comunicare, o altrimenti si troveranno ad affrontarli.

Creature: Gli eroi affrontano inizialmente quattro formian guerrieri, ma ad ogni round di battaglia sopraggiungono 2d4 lavoratori e 1d2 guerrieri, fino a che non è presente l'intera popolazione dell'alveare. Vedi il riquadro laterale "L'Alveare" per maggiori dettagli sul numero di formian di vario tipo presenti.

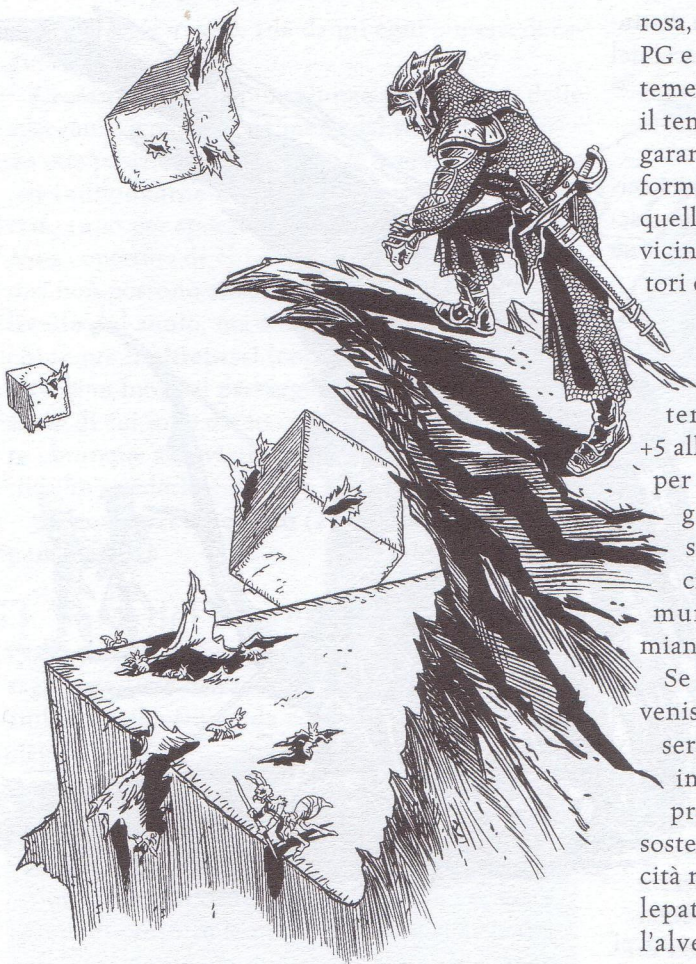
Sviluppo: Se i PG riescono a raggiungere una tregua con la regina, potrebbero ottenere il permesso di ritornare all'alveare a recuperare le forze tra una scorreria e l'altra contro la Fortezza di Ferro. In questa maniera hanno un luogo sicuro dove riposare, guarire e memorizzare gli incantesimi, dal momento che Imperagon non sferrerebbe un attacco contro l'alveare.

Anche se la maggior parte dei formian (lavoratori, guerrieri e sorveglianti) non vogliono o non possono comunicare con i personaggi, i capitani sono capaci di conversazioni amichevoli (supponendo che i PG abbiano stabilito almeno una tregua temporanea, vedi il paragrafo "Trattare con la regina"). Applicare una penalità di circostanza -5 alle prove di Raccogliere Informazioni effettuate nell'alveare (a causa del limitato numero di contatti e le diverse culture), quindi considerare i possibili risultati elencati di seguito. Informazioni simili si possono ottenere portando l'attitudine della regina al grado di premurosa o amichevole.

Risultato	Informazione
10	L'alveare deve difendersi dai ripetuti attacchi dei grandi gatti metallici rintanati su una delle facce adiacenti del cubo.
15	Vicino a un angolo del cubo si erge un grande castello metallico che dista un'intera faccia dall'alveare.
20	Un gruppo di draghi blu vive a circa 240 km dall'alveare. Non danno grossi problemi ai formian, se questi ultimi girano loro alla larga.
25	I gatti metallici sono alleati del signore della roccaforte di ferro edificata su questo cubo.

Trattare con la regina (LI speciale)

Al centro della labirintica rete di tunnel vive la regina formian, protetta da tre capitani. Il capitano salvato dai PG, se si trova in loro compagnia, li accompagna qui.



Dopo aver attraversato un dedalo tridimensionale di tunnel metallici, emergete finalmente all'interno di un'enorme caverna sotterranea, fiocamente illuminata da funghi fosforescenti che crescono lungo le pareti. Una massiccia creatura simile a una formica giace immobile, servita da tre guardie con elmi di bronzo.

Creature: La regina formian riposa qui, protetta da tre formian capitani.

➤ **Formian capitani (3):** pf 102 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Formian regina:** pf 190; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Supponendo che i PG non si siano fatti strada con la forza all'interno dell'alveare per raggiungere la regina, quest'ultima ha nei loro confronti un'attitudine iniziale maldisposta, o indifferente se i PG hanno salvato il formian capitano dagli slaadi. Se il gruppo riesce a renderla amichevole, permette loro di restare per qualche giorno all'interno dell'alveare, dove possono recuperare le forze senza paura di venire attaccati. Inoltre, offre di lanciare per loro qualche incantesimo o di vendere le pozioni dell'alveare (vedi "Tesoro" più avanti), tutto naturalmente a un ragionevole prezzo di mercato.

Se il gruppo modifica la sua attitudine a premu-

rosa, la regina propone una tregua continuata tra i PG e i formian, per cui i personaggi non dovranno temere alcun attacco da parte dei formian per tutto il tempo in cui resteranno su questo cubo. Inoltre, garantisce loro il controllo temporaneo di quattro formian guerrieri e di un capitano (magari proprio quello che hanno salvato) che li conducono nelle vicinanze (ma non all'interno) del covo dei predatori d'acciaio e/o della Fortezza di Ferro.

Se il gruppo accetta di colpire il covo dei predatori d'acciaio che stanno sterminando i formian lavoratori e guerrieri, gli eroi ottengono un bonus di circostanza +5 alle prove di Diplomazia effettuate per modificare l'attitudine della regina. Un attacco compiuto con successo contro i predatori d'acciaio rende immediatamente premurosa l'attitudine di tutti i formian.

Se mai l'attitudine della regina divenisse ostile, o se i PG la minacciassero o l'attaccassero, lei invierebbe immediatamente i capitani che la proteggono a scontrarsi con i PG, sostenendoli con incantesimi e capacità magiche. Inoltre, ordinerebbe telepaticamente a tutti i formian dell'alveare di venire in suo soccorso.

Tesoro: L'intero tesoro dell'alveare, dal momento che i formian vi si sono trasferiti da poco, si trova qui e ammonta solo a 700 mo e 5 mp. Tuttavia, la regina nasconde in una buca che ricopre con il suo corpo una scorta di pozioni che include due di ognuna delle seguenti: *forza straordinaria, furtività, grazia felina, invisibilità, linguaggi, movimenti del ragno, nascondersi, protezione dagli elementi (sonori), velocità, vigore e volare*. La regina porta appesa al collo una catenina d'acciaio con una *gemma della visione*.

Modifica ad hoc dei PE: Se i PG riescono a ottenere una tregua con i formian, assegnare PE come se avessero sconfitto una creatura con GS 15. Se la tregua è solo temporanea, assegnare PE come se avessero sconfitto una creatura con GS 13.

L'Alveare

👑 **L'Alveare (borgo):** Convenzionale; AL LN; Limite di 100 mo; Risorse 750 mo; Popolazione 155 adulti; Isolato speciale (formian 151 [97%], altri 4 [3%]).

Autorità: Regina formian.

Personaggi importanti: Formian capitani (4).

Altri: Formian lavoratori (125), formian guerrieri (22), formian sorveglianti (4), schiavi umanoidi dominati (4). (Vedi la tabella sotto "Formian sorveglianti" nella sezione "Incontri casuali su Kolyoral", per gli umanoidi al seguito dei sorveglianti.)

Note: L'Alveare è un piccolo alveare formian creato pochi mesi fa. Il numero della popolazione riflette le recenti perdite dovute ai predatori d'acciaio e agli slaadi razziatori. Situato a uno degli angoli del cubo di Kolyoral, l'alveare è formato da un insieme di tunnel che crivellano il paesaggio.

Nessuno dei sorveglianti è presente al suo interno tranne in rare occasioni, dato che per la maggior parte del tempo sono impegnati a setacciare il cubo in cerca di nuovi potenziali schiavi.

G. COVO DELLA ROVINA

Se i PG accettano di neutralizzare la minaccia rappresentata dai predatori d'acciaio, i formian indicano loro la strada da seguire (oppure li accompagnano, a seconda dell'esito dei negoziati con la regina) per giungere al covo dei predatori, situato a circa 208 km di distanza dall'alveare. Grazie alle indicazioni fornite, i PG non avranno difficoltà a trovarlo,

sebbene il nascondiglio non sia facilmente distinguibile dalle altre caverne e dagli altri crepacci del cubo.

G1. Il Cacciatore (LI 14)

Sfortunatamente per i PG, non sono gli unici a cercare il covo dei predatori. Anche un hobgoblin cacciatore di nome Mundroot bracca le creature, e ne ha seguito le tracce fino al loro nascondiglio.

Creature: Mundroot lavora insieme a due tigri crudeli *risvegliate* di nome Vile e Pauk. Attualmente, i tre cacciatori rimangono in appostamento a circa 90 metri dal covo. Le tigri sono completamente occultate in un crepaccio profondo 6 metri (copertura totale, oppure metà copertura dalla bocca del crepaccio), mentre Mundroot è acquattato sull'orlo del crepaccio e ha una chiara visuale del covo (Osservare CD 34 per notarlo, +1 ogni 3 metri di distanza tra lui e il PG che cerca di vederlo).

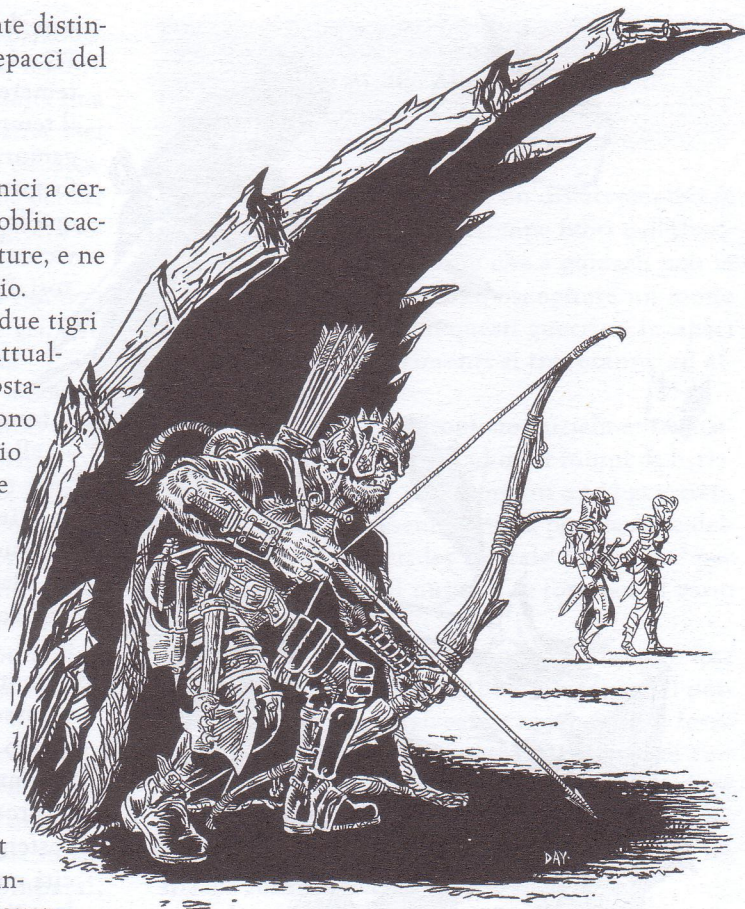
➤ **Mundroot:** pf 92; vedi Appendice 1.

➤ **Tigri crudeli risvegliate (2):** pf 147, 139; DV 18d8+54; Att +18/+18 mischia (2d4+8, 2 artigli) e +13 mischia (2d6+4, morso); TS Temp +14, Rifl +13, Vol +12; Int 10, Car 12; vedi *Manuale dei Mostri*. Se ingrandite con *crescita animale*, le tigri hanno le seguenti statistiche: taglia Mastodontica; DV 36d8+180; pf 366, 350; CA 18; Att +35/+35 mischia (2d6+12, 2 artigli) e +30 mischia (2d8+6, morso); Faccia/Portata 6 m per 18 m/4,5 m; TS Temp +25, Rifl +22, Vol +21; For 35, Cos 21.

Tattiche: Se Mundroot avvista i personaggi, li sospetta immediatamente di cacciare di frodo nel suo territorio e cerca l'opportunità di distruggerli o scacciarli. Preferisce attaccarli quando sono divisi o in altro modo vulnerabili, sguinzagliando le tigri crudeli dopo aver usato una *perla della grande bestia* da una *collana della bestia selvaggia* (vedi Appendice 3) per raddoppiare le loro dimensioni, e nel frattempo mirando con il suo arco sui PG incantatori. Le tigri preferiscono lottare con i loro avversari (sfruttando afferrare migliorato), facendo affidamento sulla propria taglia e forza per ridurli in poltiglia.

Se il gruppo conta più di sei elementi (inclusi eventuali gregari, ma non cavalcature, famigli o altri animali compagni non minacciosi), Mundroot non cercherà lo scontro, preferendo rimanere in agguato (o fuggire, se attaccato). Se non può fuggire, tenta invece di negoziare la propria libertà, contrattando con le informazioni che possiede riguardanti la tana del drago blu (ritiene infatti che vi viva un solo drago). Anche se ha visto la Fortezza di Ferro da lontano, nessun giuramento lo vincola a Imperagon o ai suoi piani (che neppure conosce).

Sviluppo: Se Mundroot scappa o evita di combattere, segue le tracce del gruppo, allo scopo di tende-



re un'imboscata più avanti (ad esempio quando i personaggi fanno ritorno dal covo dei predatori).

Modifica ad hoc dei PE: Assegnare un 10% di PE in più per la sconfitta delle tigri crudeli *risvegliate*.

G2. Ingresso (LI 15)

Innanzitutto a voi un'ampia lacerazione si apre nel paesaggio metallico, sembra scendere nel terreno per un certo tratto.

Lo strappo nel suolo metallico crea un passaggio alto 4,5 metri che si inabissa verso un angolo.

Trappola: Pur non trattandosi di una vera e propria trappola, lo scosceso passaggio formato da questo ripido crepaccio si inclina verso il basso con una pericolosa angolazione. I personaggi possono provare a scendere scalando (Scalare CD 0) o camminando (Equilibrio CD 15), effettuando le dovute prove a ogni round di movimento. In entrambi i casi, fallire di 5 o più significa che il PG cade e inizia a scivolare lungo il passaggio (e oltrepassa i predatori d'acciaio che sono di guardia; vedi "Creature" sotto). Un personaggio che sta scivolando può tentare di arrestare la caduta (Scalare CD 10), ma altrimenti scivola giù fino al termine del passaggio, subendo 1d6 danni ogni 6 metri percorsi (una combinazione della superficie frastagliata e del brusco atterraggio).

➤ **Passaggio scosceso:** 1d6 danni ogni 6 metri di caduta.

Creature: In due punti lungo il passaggio, delle sporgenze irregolari a 3 metri dal suolo forniscono due posizioni di copertura (Osservare CD 34 per individuarne uno) per due predatori d'acciaio (uno per sporgenza). Ogni rilievo fornisce metà copertura da chi si trova più in basso. I predatori non possono attaccare le creature che sono sul livello del suolo, ma sono in grado di balzare su chiunque li oltrepassi (compresi i personaggi che scivolano lungo il passaggio). La capacità di olfatto acuto di cui sono dotati consente loro di individuare chiunque si avvicini entro 9 metri, anche senza riuscire a vederlo.

➤ **Predatori d'acciaio (2):** pf 109, 93; vedi Appendice 2.

G3. Tana del capobranco (LI 18)

Dopo aver effettuato una brusca curva di 90°, il passaggio diviene orizzontale e si apre in un grande ambiente che funge da covo per i predatori d'acciaio.

Qui le pareti metalliche si incontrano formando strani angoli, mentre sporgenze acuminatae fuoriescono in tutte le direzioni. Un certo numero di creature leonine argentate si avvicinano lentamente, compreso un esemplare enorme, almeno il doppio degli altri che avete incontrato.

Creature: Due predatori d'acciaio sorvegliano il capobranco Tavarus, un predatore d'acciaio avanzato (36 DV). A meno che i PG non palesino immediatamente il desiderio di parlare diplomaticamente, tutti e tre i predatori attaccano senza pietà e, quando possibile, ai fianchi. Il soffitto alto 3 metri impedisce ai PG di volare via per sottrarsi alla portata dei loro attacchi.

➤ **Predatori d'acciaio (2):** pf 97, 108; vedi Appendice 2.

➤ **Capobranco Tavarus:** GRA pf 378; vedi Appendice 1.

Tesoro: L'unico oggetto di valore che è possibile rinvenire qui è l'anello di protezione+3 del capobran-



co Tavarus. Tuttavia, sepolto nel nido di Tavarus c'è un frammento di metallo sul quale con l'acido è stato inciso un messaggio (in lingua Infernale). Vi si leggono i ringraziamenti rivolti a Tavarus per aver messo a disposizione i predatori d'acciaio e la promessa di una ricompensa futura. Il messaggio è firmato "Imperagon, Signore della Fortezza di Ferro di Zandikar".

Sviluppo: Se i PG uccidono Tavarus, termina l'accordo dei predatori d'acciaio con Imperagon (anche se quanti dimorano nella fortezza non ne vengono immediatamente a conoscenza). Anche in questa eventualità tuttavia, qualsiasi predatore d'acciaio che venga a sapere delle gesta dei PG si mette sulle loro tracce in cerca di vendetta. Inoltre, la morte di Tavarus significa che gli eventuali predatori d'acciaio uccisi nella roccaforte non verranno rimpiazzati.

H. LA FORTEZZA DI FERRO DI ZANDIKAR

Si tratta della base operativa di Imperagon. Continuare con la "Terza Parte: La Fortezza di Ferro". Nel leggere le informazioni che seguono fare riferimento alla mappa che si trova sulla terza di copertina.

TERZA PARTE: LA FORTEZZA DI FERRO

L'identità del costruttore della Fortezza di Ferro di Zandikar si perde nelle nebbie dei tempi. Se quest'edificio servisse originariamente come roccaforte di un hobgoblin signore della guerra, se fosse invece il fortilizio di un potente mago, o piuttosto il rifugio di un arcidiavolo scacciato dall'Inferno, lo si ignora e, a

ben vedere, è superfluo saperlo. Oggi la roccaforte appartiene a Imperagon, e qualunque fosse lo scopo a cui era in precedenza deputata, il suo attuale impiego è quello di una potente forgia in cui si lavora alla ri-creazione della *Lama della Forza Infuocata*.

La fortezza ha l'aspetto di un groviglio traballante di piastre metalliche imbullonate con strane angolature. Nonostante l'aspetto, è tutt'altro che malferma. Le pareti esterne della roccaforte hanno uno spessore variabile dai 5 ai 20 cm, i muri interni sono spessi la metà. La durezza media è 12 (il ferro in alcuni punti è rinforzato con mithral o anche con adamantio), e i punti ferita medi sono 30 per ogni 2,5 cm di spessore. Le pareti sono sufficientemente spesse da bloccare la maggior parte degli incantesimi *individuazione* (inoltre tra le piastre non vi sono interstizi), anche se divinazioni di potenza superiore (*localizza oggetto, rivela locazioni* e simili) funzionano normalmente. (Come già esposto in precedenza, la Cava del Travaglio stessa è schermata con il piombo, così da bloccare gli incantesimi di divinazione addizionali).

Condizioni all'interno della Fortezza

All'interno della Fortezza di Ferro di Zandikar, i personaggi devono affrontare tre fattori di disagio: la temperatura elevata, il rumore assordante e l'energia negativa, generati tutti dai lavori eseguiti nella Cava del Travaglio. Inoltre, certi incantesimi lanciati dagli abitanti della fortezza pregiudicano le attività dei PG.

La potente forgia nelle profondità della Cava del Travaglio (area 9) riscalda l'intera roccaforte innalzando la temperatura a circa 27°C. Anche se l'elevata temperatura provoca disagio a coloro che non vi sono avvezzi, tuttavia non causa alcun danno o affaticamento nei PG (tranne che nella Cava del Travaglio, ove la temperatura è ancora più alta).

Al caldo soffocante, si aggiunge lo stridente ru-

more della fucina che riecheggia attraverso le sale della Fortezza di Ferro. Il frastuono impone una penalità di circostanza -4 a tutte le prove di Ascoltare effettuate all'interno della fortezza (tranne che nella Cava del Travaglio, ove la penalità è maggiore). Se da un lato il rumore può aiutare i PG a muoversi all'interno della roccaforte senza attirare attenzione, dall'altro rende più semplice agli avversari coglierli di sorpresa.

Inoltre, l'artefatto sacrilego cui si dà forma nella Cava del Travaglio ha iniziato a irradiare energia negativa, producendo due effetti. Innanzitutto, agisce come un incantesimo *dissacrare* esteso a tutta la roccaforte (le prove di scacciare subiscono una penalità profana di -3, che viene rimpiazzata dall'effetto di *profanare*, e i non morti dell'area ottengono un bonus profano di +1 ai tiri per colpire e per i danni, e ai tiri salvezza). In secondo luogo, qualsiasi incantatore all'interno della Cava del Travaglio che lanci un incantesimo con descrittore bene deve superare una prova di livello (CD 30) o l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'esposizione prolungata all'energia fa guadagnare alle creature non morte Dadi Vita come se si trattasse di avanzamento, e tuttavia questo non dovrebbe condizionare gli avvenimenti di questa avventura più di quanto non abbia già fatto.

Il diavolo della fossa Lydzin ha lanciato un incantesimo *profanare* che avvolge l'intera fortezza, e tutte le creature malvagie non legali sono sotto l'effetto di un incantesimo *epurare invisibilità* all'interno della fortezza. Per maggiori dettagli, vedi il riquadro laterale "Effetti principali di *profanare*". Se i PG riescono a dissolvere questo incantesimo (prova di livello dell'incantatore [CD 28]), bisogna ricordare che il tempo di lancio necessario a Lydzin per ripristinarlo è un giorno intero. Gli elementali e gli esterni all'interno della fortezza non sono stati convocati o evocati e pertanto sono liberi di attaccare.

Per queste ragioni, il DM dovrebbe applicare una modifica ad hoc dei PE di +10% a tutti gli incontri che hanno luogo all'interno della Fortezza di Ferro, eccetto quando espressamente segnalato nell'incontro.

A meno che non sia diversamente indicato, tutti i soffitti sono alti 4,5 metri. Gli incantesimi *fiamma perenne*, lanciati nelle locazioni indicate sulla mappa, illuminano buona parte della fortezza. Tali incantesimi sono stati lanciati direttamente sulle pareti, pertanto non è possibile rimuoverli.

Incontri casuali nella Fortezza

A meno che i personaggi non trascorrono molto tempo riposandosi o esplorando, non dovrebbero esserci altri incontri. Tuttavia, per ogni ora trascorsa all'interno della fortezza, tirare un d% sulla tabella che segue per verificare se i PG incontrano qualcuno degli abitanti che si aggirano nella fortezza di Zandikar. Queste creature vanno ad aggiungersi a quelle specificamente descritte nell'avventura, tranne ove diversamente indicato.

Effetti principali di *profanare*

I soggetti attaccati da una creatura buona ottengono un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza.

- Le creature buone non possono possedere o esercitare controllo mentale sulle altre creature.
- Le creature buone non possono essere convocate o evocate nell'area.
- Una creatura buona convocata o evocata, che abbia resistenza agli incantesimi, non può entrare nell'area se una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore 12) è pari o supera la sua resistenza agli incantesimi. (Una creatura buona convocata o evocata senza resistenza agli incantesimi non può entrare nell'area).
- Gli elementali e gli esterni buoni hanno libero accesso.
- Le prove di scacciare per scacciare i non morti subiscono una penalità profana di -4.
- Le prove di scacciare per intimorire i non morti ottengono un bonus profano di +4.
- All'incantesimo *profanare* ne è associato un altro: tutte le creature malvagie non legali subiscono gli effetti di *epurare invisibilità* mentre si trovano all'interno della fortezza.

d%	Incontro	LI
01-08	Golem delle lame (vedi area 1, sotto)	13
09-12	Exandolon (vedi Appendice 1)*	13
13-16	Devastra (vedi Appendice 1)*	16
17-24	Spettri (1d3, più uno spettro con 14 DV)	da 10 a 12
25-36	Predatore d'acciaio	13
37-40	Akolys (vedi Appendice 1)* e predatore d'acciaio	16
41-100	Nessun incontro	-

*Se i PG sconfiggono questo PNG, non lo rincontreranno ancora nell'avventura. Se un PNG è già stato incontrato e sconfitto, tirare di nuovo il dado.

1. GUARDIANI (LI 16)

Una roccaforte di metallo scheggiato si erge solitaria nel paesaggio circostante. Sembra esser fatta di piastre di metallo imbullonate insieme con strane angolature e, sospesa sopra l'edificio, c'è una nuvola nera come l'inchiostro. Non scorgete finestre o altre aperture tranne un unico, oscuro, passaggio a volta situato proprio al centro di una parete al livello del terreno. Due grandi gatti metallici siedono pazientemente, uno a destra e l'altro a sinistra dell'entrata.

Creature: Un golem delle lame, con due grandi asce al posto delle mani, è acquattato nell'oscurità, mentre due predatori d'acciaio sorvegliano l'ingresso della fortezza di ferro. Attaccano qualsiasi creatura sconosciuta.

➤ **Golem delle lame:** pf 105; identico al golem di ferro eccetto per CA 35 (contatto 13, alla sprovvista 31); 2 attacchi con "artigli" (2d10+11, 19-20 più ferimento); Rifl +10; Des 19; nessun'arma a soffio; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Predatori d'acciaio (2):** pf 103, 98; vedi Appendice 2.

Tattiche: Il golem delle lame non abbandona il suo posto per nessuna ragione a meno che non sia Imperagon in persona a ordinariglielo. Se importunato da avversari che non riesce a raggiungere, si ritira nel passaggio d'ingresso protetto per guadagnare copertura. Se qualcuno lo segue nel passaggio, fa scendere la saracinesca di adamantio, intrappolando gli inseguitori.

Al contrario, i predatori d'acciaio si muovono liberamente in tutta l'area, attaccando chiunque proceda sul suolo (oppure usando il loro ruggito contro avversari che volano bassi).

1A. Magazzino

Tutte le stanze indicate come magazzino sono praticamente identiche tra loro: una stanza con scaffali in cui sono riposte uniformi grigie decorate con una scimitarra infuocata, vari tipi di cibarie e altri oggetti comuni (e senza valore).

2. COPPIA DI IMMONDI (LI 16)

Questa stanza degli ospiti è stata trasformata nell'alloggio di due degli sconozzi di Lydzin.

Quest'ampia stanza pare essere stata ammobiliata per un gigante, con un letto enorme che occupa quasi interamente una parete. Proprio accanto al letto, c'è un gigante alto 5,4 metri con la pelle celeste e i capelli neri. Un enorme rettile è accovacciato vicino al gigante, con dieci teste che si contorciono e altrettante fauci che schioccano. Una catena di ferro, spessa quanto la cassa toracica di un uomo, lega la bestia a un enorme anello fissato nella parete. L'aria è fresca e umida e per terra c'è qualche pozzanghera.

Creature: Exandolon, un gigante delle nuvole mezzo-immondo, serve il diavolo della fossa Lydzin e l'accompagna tutte le volte che si allontana dalla fortezza. Il gigante porta sempre con sé il suo animale da compagnia Torrix, una crioidra di lerna immonda a 10 teste.

➤ **Exandolon:** pf 195; vedi Appendice 1.

➤ **Torrix:** pf 105; come crioidra di lerna più AL LM; AS punire il bene 1 volta al giorno per +10 danni; QS resistenza al fuoco 15, RD 5/+2, RI 20; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Il caldo della fortezza ha reso Torrix estremamente irritabile, per cui esiste una probabilità del 50% che attacchi immediatamente chiunque entri nella stanza, anche se si tratta di un abitante di Zandikar (ad eccezione di Lydzin, di cui ha abbastanza paura per lasciarla in pace). Naturalmente, entrambe le creature di questa stanza non esitano a uccidere qualsiasi intruso che non conoscono.

Una volta che il combattimento comincia, Exandolon colpisce i PG con *blasfemia*, *orrido avvizzimento* e *influenza sacrilega*. Torrix si sposta per bloc-

Golem delle lame di Zandikar

I golem delle lame che abitano nella Fortezza di Ferro sono antecedenti all'arrivo di Imperagon. Il rakshasa Zharunkumar ritiene che siano stati abbandonati qui dal precedente occupante, che forse fu addirittura l'artefice della fortezza. Fin quando la forgia è in attività, i golem servono il padrone della fortezza (in questo caso, Imperagon) come si trattasse del loro creatore. Ma se la fucina dovesse raffreddarsi e i suoni che riecheggiano al suo interno cessare, i golem tratterebbero tutti gli abitanti della Fortezza di Ferro come nemici, senza eccezioni per il loro precedente padrone.

I golem delle lame sono identici ai golem di ferro tranne che per quanto segue: la loro Destrezza è pari a 19; attaccano con mani fatte di lame (somiglianti ad asce o spade) invece che con schianti; i loro attacchi sono l'equivalente di armi *affilate del ferimento*; inoltre, non possiedono alcuna arma a soffio.

La costruzione di un golem delle lame è identica a quella di un golem di ferro, tranne per il fatto che richiede gli incantesimi *grazia felina*, *arma affilata* e *spada di Mordenkainen* al posto dell'incantesimo *nube mortale*.



care l'ingresso, impedendo ai PG di attaccare Exandolon. La crioidra non lascerà la stanza (non riesce infatti a passare agevolmente dalla porta), ma la sua portata le consente di attaccare i PG fino a 3 metri fuori dalla stanza (e la sua arma a soffio può arrivare fino a dietro l'angolo).

Tesoro: Oltre alla *morning star infuocata Mastodontica*+2 impugnata da Exandolon, la stanza contiene 200 mp, un'ossidiana da 6 mo, un'agata striata da 8 mo, una rodocrosite da 9 mo, una perla di fiume da 11 mo, un quarzo rosato da 40 mo, un'eliotropia da 70 mo, un diaspro da 70 mo, un onice da 80 mo, un granato rosso da 100 mo, uno spinello rosso da 110 mo, un topazio giallo oro da 700 mo e un opale del fuoco da 1.000 mo.

Sviluppo: Exandolon combatte fino alla morte, ma se i PG riescono in qualche modo a interrogarlo, può confermare di servire un diavolo della fossa di nome Lydzin che, da qualche parte nei piani inferiori della fortezza, lavora a stretto contatto col signore della guerra Imperagon per completare un'arma di grande potere. Il gigante non si è mai spinto oltre questa stanza, di conseguenza non conosce il resto del complesso.

3. STANZA DELLE TORTURE (LI 16)

In ogni parte della stanza pendono manette e catene. Sospesa a un paio di esse c'è una donna alata la cui metà inferiore del corpo è quella di un serpente variopinto. Il suo piumaggio, un tempo splendente, è adesso opaco e insanguinato. Accanto a lei c'è un umanoide incatenato da capo a piedi con in mano strumenti di tortura, mentre una piccola creatura alata, vestita di grigio, sorvola la scena.

Creature: Akolys è una mephit della polvere, razza nota per il suo gingillarsi con la morte e la sofferenza. E Akolys ha fatto di questa inclinazione una vocazione e una forma d'arte, dispensando dolore su tutti i piani. Quando gli agenti di Imperagon le offrono una posizione nella scala gerarchia del loro signore della guerra, non si lasciò sfuggire l'opportunità.

Ha trovato chi riesce a tenerle testa per crudeltà in Charindar, un kyton che ama dileggiare le sue vittime mostrando loro i volti di quanti amavano e che lui o Akolys hanno personalmente eliminato.

Questi due procacciatori di disgrazia al momento dispensano i loro servizi su Findula, una lillend catturata qualche giorno fa, mentre indagava sulla scomparsa dei mastri fucinatori, da lei considerati artisti di altissimo calibro.

➤ **Akolys:** pf 88; vedi Appendice 1.

➤ **Charindar:** pf 96; vedi Appendice 1.

➤ **Findula:** pf 5 (ridotti da 45); vedi *Manuale dei Mostri*.



Tattiche: Sia Akolys che Charindar sono molto presi dal loro lavoro, e perciò subiscono una penalità di -5 a qualsiasi prova di Osservare effettuata per notare i PG mentre si intrufolano nella stanza. Una volta fiutato il pericolo, i due collaborano decisamente bene.

Charindar anima le catene che penzolano nella stanza per intralciare e ritardare i PG, dando ad Akolys il tempo di rendersi invisibile e studiare un bersaglio (preferibilmente un incantatore arcano o un altro personaggio con minori probabilità di resistere al suo attacco mortale). Indipendentemente dalla riuscita dell'attacco mortale, i due si coalizzano contro singoli PG, colpendoli ai fianchi per guadagnare attacchi furtivi. Charindar riesce a vedere attraverso l'incantesimo *oscurità profonda* di Akolys, quindi la mephit non esiterà a usarlo se hanno bisogno di una via di fuga.

Tesoro: La spada lunga perfetta della lillend giace abbandonata in un angolo della stanza. All'interno di uno scomparto segreto nascosto nell'elsa (Cercare CD 30 per trovarlo) è celata una *pozione di protezione dall'energia negativa*.

In un angolo della stanza, sotto la *fiamma perenne*, si trova la statua di ferro alta 2,4 metri della divinità duergar Laduguer. Si tratta in realtà di un *idolo della falsa visione* (vedi Appendice 3) che serve a schermare contro lo scrutamento gli abitanti della fortezza.

Sviluppo: Se i PG dovessero salvarla, scoprirebbe che Findula in realtà sa pochissimo dei piani di Imperagon, dato che è stata catturata prima di riuscire ad apprendere di più. Sa che Imperagon è responsabile delle morti, avvenute negli ultimi mesi, di un

certo numero di mastri fucinatori, come anche del "rapimento" dei loro spiriti (supplicanti) dai vari piani in cui riposavano. Questi prigionieri adesso lavorano nelle profondità della fortezza, in un luogo chiamato la Cava del Travaglio.

Findula lancia incantesimi come un bardo di 6° livello e conosce i seguenti: 0-individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, prestidigitazione, riparare, suono fantasma; 1°-cura ferite leggere, immagine silenziosa, ipnosi, protezione dal male; 2°-dissimulare, grazia felina, linguaggi. Tutti i suoi incantesimi sono disponibili, ed essa è ben felice di lanciare qualsiasi incantesimo di cui necessitano i suoi salvatori. Tuttavia, non seguirà i PG nell'avventura, preferendo fuggire dalla fortezza e far ritorno il più presto possibile al suo piano di provenienza. Si offre comunque di aiutare in futuro i PG (che in seguito potrebbero chiamarla con un incantesimo *alleato planare inferiore*).

Modifica ad hoc dei PE: Se i PG liberano Findula, assegnare loro PE come se avessero completato un incontro con GS 7 (dal momento che nella *Guida del DUNGEON MASTER* non sono elencati premi in PE relativi a incontri con più di 7 livelli in meno rispetto ai PG, il DM può assegnare metà dei PE ottenuti da un avversario con GS 9).

4. SALOTTO

Imperagon usa questa stanza per intrattenere gli ospiti. Da qui si ha accesso a una zona circoscritta del secondo livello (solo agli alloggi di Akolys e Zharunkumar).

Questa sfarzosa stanza è in netto contrasto con il resto della Fortezza di Ferro. Il pavimento è coperto da pesanti tappeti, mentre alle pareti sono appesi arazzi che raffigurano un enorme drago cremisi, che attutiscono buona parte dei rumori tipici della roccaforte. Nella stanza sono sparse anche quattro comode sedie. Vi si aprono tre porte, mentre una rampa di scale, i cui gradini sono coperti da un tappeto, sale al secondo livello.

Tesoro: I quattro tappeti e gli otto arazzi sono piuttosto pesanti (in media 45 kg ciascuno) pur avendo un valore di appena 2d6x10 mo ciascuno.

5. STANZA DEGLI OSPITI (LI 12)

Imperagon accoglie gli ospiti più importanti in questa stanza. Recentemente vi ha alloggiato Edylyn, ma gli attuali occupanti provengono da una diversa località sotterranea: la città illithid di Ilkkool Rrem. Due mind flayer risiedono qui, insieme alla loro guardia del corpo, un guardiano protettore, e a un ogre magi al loro servizio.

Questa stanza trapezoidale fiocamente illuminata, divisa in due parti da tendaggi, puzza un po' di umido. Un'altra porta si apre sulla parete di fronte.

Creature: Due mind flayer di nome Vithiss e Tharolep sono qui in visita. È giunta loro voce che Imperagon stia cercando alleati, ma hanno già deciso di rifiutare la sua proposta (gli illithid infatti non hanno interesse a spartire un loro eventuale dominio con altri). Vithiss, che risiede nella zona 5A, indossa un amuleto che controlla il guardiano protettore, mentre Tharolep (5B) ha lanciato *charme* sull'ogre magi.

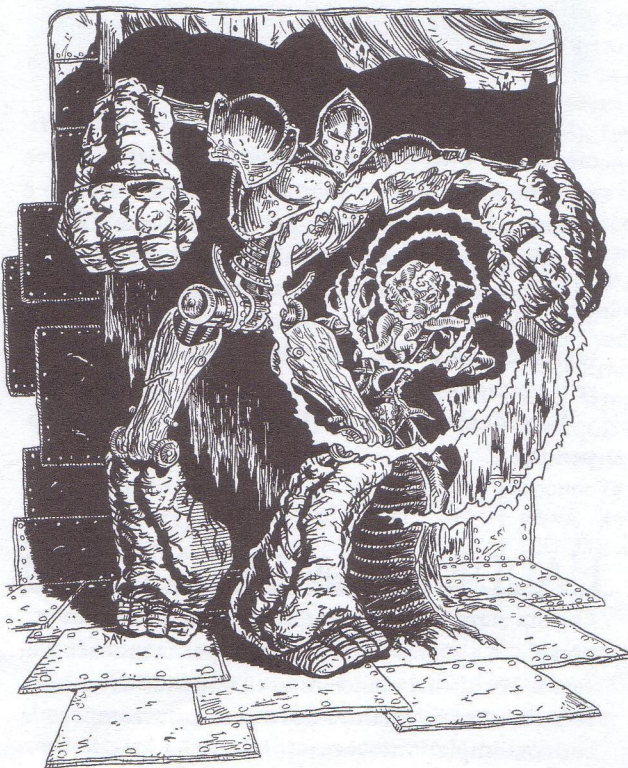
➤ **Vithiss e Tharolep:** Mind flayer; pf 49, 43; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Guardiano protettore:** pf 82; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Ogre magi:** pf 37; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Gli illithid non sono in cerca di scontri, ma si difendono vigorosamente se attaccati. Il guardiano protettore prende posizione esattamente di fronte a Vithiss, pronto a difenderlo, mentre il padrone utilizza il suo flagello mentale. L'ogre magi comincia a combattere con *cono di freddo* quindi si muove per attaccare in mischia mentre il suo padrone tenta uno *charme* sui PG che non combattono.

A causa dell'incantesimo *proibizione inferiore* lanciato da Ignitius, i mind flayer non possono ricorrere alle loro capacità *proiezione astrale* o *spostamento planare*. Tuttavia, le creature non ne sono al corren-



te e potrebbero sprecare tempo prezioso tentando di fuggire con uno di questi due espedienti. L'ogre magi non subisce l'effetto di *epurare invisibilità* dell'incantesimo *profanare*, dal momento che è legale malvagio.

Se i PG cercano di ricorrere alla diplomazia piuttosto che alla spada, supporre che l'attitudine iniziale dei mind flayer sia indifferente. Se i PG riescono a modificarla in premurosa, gli illithid non avrebbero alcuno scrupolo a tradire la fiducia di Imperagon mettendo a parte i PG di informazioni relative al suo piano per ricreare un potente artefatto, costituire un esercito del male e conquistare i mondi.

Modifica ad hoc dei PE: Dal momento che ciascuna di queste creature ha GS 8 e che nella *Guida del DUNGEON MASTER* non sono elencati i premi in PE per incontri che hanno più di 7 livelli in meno rispetto ai PG, il DM può assegnare ai PG di 16° livello metà dei PE ottenuti da un avversario con GS 10.

6. ALLOGGIO DEI PREDATORI (LI 16)

È qui che alloggiano i predatori d'acciaio che vivono nella Fortezza di Ferro. Nella stanza non vi sono fonti di luce, ma quando una delle due porte è aperta, la luce si insinua dal corridoio.

In questa buia stanza metallica sono sparsi diversi "nidi" fatti di scaglie metalliche. Due creature leonine dalla pelle d'acciaio dormono nei nidi, mentre una terza creatura cammina a grandi passi per la stanza dimostrando una certa impazienza.

Creature: Sebbene la stanza abbia spazio a sufficienza per otto predatori d'acciaio, attualmente ve ne sono solo tre. Due sono addormentati, il terzo è pronto ad attaccare chiunque non conosca. Il buio fornisce occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio), anche se la luce che proviene da una delle due porte aperta riduce l'occultamento a un quarto (probabilità del 10% di mancare il bersaglio).

➤ **Predatori d'acciaio** (3): pf 107, 100, 94; vedi Appendice 2.

7. AREA PER L'ADDESTRAMENTO (LI 15)

Questa stanza serve come area per l'addestramento personale e stanza di meditazione per la monaca Devastra. Pochi altri osano entrarvi, temendo di incorrere nella sua ira, qualora dovessero interrompere la sua contemplazione.

Stuoie sottili ricoprono il pavimento di questa stanza rettangolare, mentre le rastrelliere addossate a una parete ospitano una vasta gamma di armi di legno. Seduta a gambe incrociate in mezzo alla stanza, c'è una nana dalla pelle grigia, con i lunghi capelli raccolti in una coda di cavallo.

Creature: Devastra è la guardia del corpo personale e l'amante di Imperagon. La sua *veste dell'anatema dei golem* le permette di avere il totale controllo della fortezza, anche quando non si trova alla presenza del suo signore. Conosce il volto di ogni abitante e di ogni ospite della fortezza, e attacca immediatamente quanti non le appaiano familiari. Se le probabilità di successo le sono a sfavore, tenta di sgattaiolare oltre il gruppo verso l'area 6 in cerca di rinforzi.

➤ **Devastra:** pf 102; vedi Appendice 1.

Tesoro: Le nove armi di legno appese alla parete non hanno alcun valore; solo l'equipaggiamento di Devastra è prezioso.

8. GUARDIANI DELLA CAVA (LI 15)

Due golem delle lame sorvegliano l'ingresso alla Cava del Travaglio. Riscaldare dalla fornace sottostante, le porte risultano incandescenti al tatto (chi le tocca subisce 1d4 danni da fuoco, come per l'incantesimo *riscaldare il metallo*).

Quest'area è decisamente più calda del resto della fortezza. Due statue di metallo, che hanno lame al posto delle mani, fiancheggiano due porte di piombo. Ciascuna porta reca inciso un grande glifo.

Trappole: Lydzin ha tracciato con molta cura due simboli sulle doppie porte che immettono alla Cava del Travaglio (per i dettagli, vedi il riquadro laterale "Simboli di Lydzin"). Sulla porta di sinistra è tracciato un *simbolo di dolore*, mentre su quella di destra un *simbolo di discordia*.

➤ **Simbolo di dolore:** GS 9; riduce Des di 2 e impone una penalità di -4 ai tiri per colpire e per le abilità e alle prove di caratteristica per 2d10x10 minuti; tiro salvezza sulla Tempra nega (CD 25); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

➤ **Simbolo di discordia:** GS 9; tutte le creature con Int di 3 o più entro 18 metri iniziano a litigare (e forse a combattere): vedi la descrizione dell'incantesimo; tiro salvezza sulla Volontà nega (CD 21); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Creature: Due golem delle lame rimangono immobili ai lati delle porte. Imperagon ha ordinato loro di attaccare qualsiasi creatura che tocchi le porte che conducono alla Cava del Travaglio o che faccia una mossa minacciosa (anche se non contro i golem; per-

ciò, chiunque attivi il simbolo di discordia probabilmente attira l'attenzione dei golem).

➤ **Golem delle lame** (2): pf 104, 107; identici al golem di ferro eccetto per CA 35 (contatto 13, alla sprovvista 31); 2 attacchi con "artigli" (2d10+11, 19-20 più *ferimento*); Rifl +10; Des 19; nessun'arma a soffio; vedi *Manuale dei Mostri*.

9. LA CAVA DEL TRAVAGLIO (LI 15)

Questa grande forgia è il centro nevralgico dei piani di Imperagon: è qui che si tenta di riforgiare la *Lama della Forza Infuocata*. Onde proteggersi dallo *scrutamento* e da altre divinazioni, l'intero livello è circondato da uno scudo di piombo spesso 2,5 cm inserito nelle pareti, nel pavimento e nel soffitto. La stanza è alta ben 12 metri.

Nell'attimo in cui vi sporgete sull'immensa forgia in attività, siete investiti da ondate di calore e da fragorosi rimbombi. Qui lavorano dozzine di schiavi di tutte le razze, che forgiavano il metallo e tengono vivi i fuochi. Una fornace crepitante diffonde una luminescenza di un'incandescenza infernale, mentre una densa e acre caligine resta sospesa nell'aria. Dal vostro punto di osservazione sopraelevato, riuscite a distinguere una grande creatura metallica con ali di ottone, distesa pigramente su una piattaforma rialzata in un angolo della stanza.

L'altissima temperatura davvero infernale della Cava del Travaglio infligge 1d6 danni da fuoco al minuto a tutte le creature al suo interno (nessun tiro salvezza). Inoltre, una creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 5 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) o subire 1d4 danni debilitanti. Quanti indossano abiti pesanti o un'armatura di qualunque tipo hanno una penalità di -4 ai tiri salvezza. Quanti indossano un'armatura di metallo subiscono gli stessi effetti di *riscaldare il metallo* (massimo 2d4 danni da fuoco per round, che non diminuiscono fino a quando il personaggio non lascia l'area). Quanti toccano le pareti, il pavimento o il soffitto subiscono 2d4 danni da fuoco per round per tutto il tempo in cui il contatto viene mantenuto. (Gli abitanti di quest'area hanno una resistenza al fuoco sufficiente a evitare qualsiasi danno derivante dal calore).

Il frastuono all'interno di questa stanza impone una penalità di -10 a tutte le prove di Ascoltare. A causa dell'effetto di *dissacrare* generato dalla forgia, ogni incantatore all'interno della Cava del Travaglio che lanci un incantesimo con descrittore bene deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 30) altrimenti l'incantesimo fallisce.

Trappole: Lydzin ha tracciato con molta cura un simbolo di disperazione, sul punto indicato con S sulla

mappa. In aggiunta ai normali abitanti della fortezza adattati ai suoi simboli, anche tutti gli abitanti della Cava del Travaglio (ad eccezione degli schiavi che, essendo supplicanti, sono automaticamente immuni agli effetti che influenzano la mente) sono stati adattati a questo simbolo, e sono pertanto immuni ai suoi effetti (per i dettagli, vedi il riquadro laterale "Simboli di Lydzin").

➤ **Simbolo di disperazione:** Tutte le creature entro un'esplosione di 18 metri subiscono gli effetti del simbolo per 3d4x10 minuti e si sottopongono a domande semplici formulate dai nemici: vedi la descrizione dell'incantesimo; tiro salvezza sulla Volontà nega (CD 25); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Creature: Due azer sorveglianti e un lamellin guardiano degli schiavi si aggirano tra i mastri fucinatori ridotti in schiavitù, controllando il loro operato. Inoltre, due dragonne osservano la scena dagli alti posatoi agli angoli della stanza (3 metri più in alto rispetto al pavimento).

Qui lavorano anche quarantasei ex mastri fucinatori. Si tratta di supplicanti: anime dei morti reincarnatesi, andate incontro alla loro ricompensa (o punizione) finale sui Piani Esterni. Non prenderanno parte a nessuno scontro contro i loro oppressori (non ne hanno più il coraggio), ma informeranno i loro salvatori su quanto sta accadendo qui. Per maggiori informazioni su questi esseri, vedi il paragrafo "Supplicanti", più avanti.

➤ **Grash e Gudric:** Azer sorveglianti; pf 56, 60; vedi Appendice 1.

➤ **Hastature:** Lamellin guardiano degli schiavi; pf 65; vedi Appendice 1.

➤ **Dragonne assiomatici** (2): pf 72, 81; punire il caos 1 volta al giorno per +9 danni; resistenza al fuoco, al freddo, all'elettricità, sonora 15; RI 18; menti collegate; vedi Appendice 2 e *Manuale dei Mostri*.

➤ **Supplicanti** (46); pf 19 ciascuno; vedi il paragrafo "Supplicanti", più avanti.

Tattiche: Il guardiano degli schiavi e i sorveglianti per prima cosa ordinano ai PG soggetti al simbolo di disperazione di gettare le armi e di arrendersi, mentre i dragonne assiomatici concentrano gli attacchi contro chi non ne subisce gli effetti. La calda luminescenza e la caligine dell'ambiente forniscono un quarto di occultamento

Simboli di Lydzin

Il diavolo della fossa Lydzin ha tracciato con molta cura un certo numero di simboli in vari punti della Fortezza di Ferro. La maggior parte sono indicati sulla mappa con la lettera S, mentre altri sono indicati nel testo. A meno che non sia diversamente specificato, i simboli vengono attivati da qualsiasi creatura di allineamento buono o caotico che li guardi, li tocchi o che vi passi accanto, sopra o sotto. Di conseguenza, nessuno degli abitanti della fortezza li attiva. Quando un simbolo viene attivato, i suoi effetti colpiscono tutte le creature entro un'esplosione di 18 metri (anche se alcuni hanno un valore massimo di punti ferita che possono infliggere). Tutti i PNG della Fortezza menzionati sono adattati ai simboli di Lydzin, e sono pertanto immuni ai loro effetti anche in caso di attivazione nelle vicinanze.

Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo rimuove gli effetti di un simbolo da una creatura, a meno che l'effetto non sia istantaneo (*morte*, *stordimento*) o che la loro descrizione non indichi un diverso rimedio (*demenza*). È possibile rimuovere la runa stessa grazie a un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo e indirizzato esclusivamente sulla runa (anche se così non si pone fine agli effetti che hanno già avuto luogo). Lydzin può (e lo fa, se se ne presenta la necessità) sostituire un simbolo ogni giorno; è necessaria un'intera ora per adattare un simbolo ai PNG della fortezza.

➤ **Simbolo:** GS 9; per gli effetti, vedi la descrizione dell'incantesimo; tiro salvezza sulla Tempra o sulla Volontà nega (CD 21 [*demenza*, *discordia*, *morte*, *sonno*, *stordimento*] oppure 25 [*disperazione*, *dolore*, *paura*, *persuasione*]); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

(probabilità del 10% di mancare il bersaglio) a qualsiasi creatura ad almeno 6 metri sopra il pavimento.

Sviluppo: A causa dei rumori di fondo, è improbabile che le creature nell'area 9A riescano a sentire il frastuono di un combattimento (da non dimenticare la penalità di -10 alle prove di Ascoltare all'interno della Cava e la penalità di -4 alle prove di Ascoltare all'interno della fortezza), anche se probabilmente notano (prova di Osservare CD 5) un certo trambusto nel passaggio a volta e alcuni (vedi area 9A, più avanti) vanno a vedere di cosa si tratta. Il golem delle lame dell'area 9E non abbonderà il suo posto a meno che non glielo ordini Imperagon in persona.

Se i PG sconfiggono gli avversari, possono parlare ai mastri fucinatori, rappresentati da un nano mastro fucina di nome Durgeddin. La loro attitudine iniziale è indifferente nei confronti dei PG (d'altra parte sono praticamente indifferenti a tutto), ma se i PG riescono a modificare la loro attitudine al grado di amichevole, o ad un grado ancora migliore, riferiscono agli eroi tutto quel che sanno:

- I mastri fucinatori stanno lavorando per ultimare un'arma che sarà impugnata da Imperagon, Signore della Fortezza di Ferro di Zandikar. L'opera è quasi ultimata, e tuttavia Imperagon ha mostrato segni di impazienza.
- Imperagon è un nano malvagio che dichiara di essere il diretto discendente di un drago leggendario.
- Tra gli alleati di Imperagon vi sono un diavolo della fossa e un potente stregone.

I mastri fucinatori sono impossibilitati a lasciare la Cava del Travaglio prima che il lavoro sia ultimato (a causa del *desiderio* di Lydzin, ma loro questo lo ignorano). Tuttavia, se la spada fosse distrutta, tornerebbero immediatamente ai loro piani di provenienza (ma ignorano anche questo). Un nuovo supplicante si unisce al gruppo ogni 1d4 giorni per sostituire l'occasionale morte di un altro supplicante a causa del troppo lavoro.

Se il suono della fucina dovesse interrompersi per più di un paio di minuti, Zalatian si teletrasporta qui per controllare. Se scopre i PG, ritorna all'area 10 e, con il resto dei residenti di quella stanza, si ripresenta per dare battaglia ai PG.

Modifica ad hoc dei PE: Aumentare del 20% il premio in PE per gli avversari sconfitti nella Cava del Travaglio (incluse le aree 9A e 9E) a causa delle pericolose condizioni ambientali (in questo caso si sostituisce l'incremento del 10% in PE previsto per gli incontri all'interno della Fortezza).

Se i PG permettono il ritorno dei supplicanti ai loro piani di esistenza, assegnare PE come se avessero superato un incontro con GS 15 (senza modifiche).

Supplicanti

I supplicanti sono le anime dei morti, reincarnatesi una volta giunte sui Piani Esterni. Risiedono laggiù, e ottengono una ricompensa eterna (o una punizio-

ne eterna) adeguata alla loro vita passata, come combattenti e servitori di creature più potenti, come vittime per il piacere sadico dei demoni o come materia grezza per nuove creazioni. Spesso fungono da attendenti, scorte, lancieri e guide per i viaggiatori da altri piani.

In genere, i supplicanti assumono la stessa forma che avevano al momento della morte, anche se possono essere ripasmati dai piani o dai poteri che risiedono su quei piani affinché siano adattati alla natura di quella particolare oltretomba. I supplicanti nella Cava del Travaglio in vita erano tutti mastri fucinatori (sia che fossero umani, nani, gnomi, hobgoblin o altro), e mantengono il loro aspetto anche da morti. Sebbene generalmente i supplicanti perdano tutte le abilità e i talenti e non possano esistere al di fuori del loro piano, l'incantesimo *desiderio* lanciato da Lydzin perché fossero condotti qui ne ha ripristinato l'abilità Artigianato, consentendo loro di esistere normalmente sull'Acheronte.

Ai fini della presente avventura, supporre che tutti i supplicanti mastri fucinatori abbiano uguali statistiche (fornite di seguito). Se il DM ha accesso al *Manuale dei Piani*, può personalizzare alcuni dei supplicanti, soprattutto nel caso in cui i PG ne conoscessero alcuni mentre erano ancora in vita.

Esempio di supplicante: Esterno Medio; DV 2d8+10; Iniz +0; CA 9 (contatto 9, alla sprovvista 9); Att +2 mischia (1d4, arnese); QS Immune agli effetti che influenzano la mente; resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità e al fuoco 5; TS Temp +3, Rifl +2, Vol +2; AL varia; For 11, Des 9, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità: Artigianato (fabbricare armi) +14 oppure Artigianato (metallurgia) +14.

9A. La fornace infuocata (LI 16)

Quest'area è persino più calda della Cava del Travaglio. Tutte le creature subiscono 1d6 danni da fuoco a ogni round (nessun tiro salvezza), e devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (come spiegato per la Cava del Travaglio) ogni minuto o subire 1d4 danni debilitanti. Tutti i metalli all'interno vengono riscaldati fino a divenire ustionanti (2d4 danni da fuoco per il contatto, come per *riscaldare il metallo*). Qualsiasi liquido (compresi quelli magici, come ad esempio le pozioni) introdotto nella fornace comincia a bollire in un solo round (gli oggetti, magici e non, trasportati al suo interno devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra [CD 20] per resistere).

Inoltre, il pavimento ardente della stanza infligge gli stessi danni della lava (vedi la *Guida del DUNGEON MASTER*).

Colonne di fuoco riempiono questa stanza calda come l'inferno. Subito dopo l'ingresso a volta si trova una grande incudine nera con sopra un'enorme spada ricurva. Il pavimento metallico oltre l'arco sembra liquefatto.



Creature: Tre elementali del fuoco (due maggiori e uno anziano, tutti soggiogati dall'anello del comando degli elementali di Ignitius) mantengono le fucine ardenti, mentre Ignitius, un azer chierico, li tiene d'occhio.

➤ **Ignitius:** pf 91; vedi Appendice 1.

➤ **Elementali del fuoco maggiori (2):** pf 167, 186; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Elementale del fuoco anziano:** pf 207; vedi *Manuale dei Mostri*.

Tattiche: Lazer difende la fornace (e la Cava stessa) a costo della vita perché Imperagon gli ha promesso vendetta contro il suo popolo (che lo ha bandito a causa delle sue aberranti credenze religiose). Gli elementali attaccano chiunque entri nella fornace (a parte Ignitius) ma non lasceranno l'area a meno che Ignitius non lo comandi.

Ignitius ha sempre attivo *contrastare elementi* (sonori), e, se ha il tempo di farlo, prima di un combattimento lancia su di sé i seguenti incantesimi, nel seguente ordine: *protezione dagli elementi* (nega i primi 144 danni da freddo), *vigore* (+3 Cos, +28 punti ferita, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra, +2 alle prove di Concentrazione), *veste magica* (il suo kilt conferisce un bonus di potenziamento +4 alla CA), *epurare invisibilità* (solo se ha motivo di credere che l'incantesimo *profanare* di Lydzin sia stato dissolto) e *protezione dal caos* (bonus di deviazione +2 alla CA e bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro tutte le creature caotiche; nessuna creatura caotica può avere o esercitare il controllo mentale e nessun elementale o esterno caotico o neutrale può effettuare contatti fisici).

Come prima azione all'inizio dell'incontro di combattimento, lancia *giusto potere* (la sua taglia diviene Grande, bonus di ingrandimento +4 alla Forza, +1 ai

tiri per colpire, penalità di -1 alla CA, mazzafrusto leggero infligge 2d6+7 +1 da fuoco). Una volta che lo scontro ha avuto inizio, Ignitius non si trattiene, ricorrendo invece ai suoi attacchi migliori (*distruggere viventi*, *colpo infuocato* dal suo anello, *ira dell'ordine*). Se ha l'impressione che un PG sia sotto l'influenza di molti incantesimi (soprattutto se si tratta di PG volanti), gli lancia contro *dissolvere superiore*.

Tesoro: Oltre alle proprietà di Ignitius, questa stanza contiene l'artefatto, non ancora ultimato, conosciuto come la *Lama della Forza Infuocata*. Persino in questo stato di incompletezza (i suoi poteri sono quiescenti), l'arma è troppo resistente per poter essere danneggiata dai mezzi di cui i PG dispongono (tranne per quanto esposto alla voce "Sviluppo", più avanti). Inoltre, è protetta da un *simbolo di morte*.

Se l'anello del comando degli elementali (fuoco) di Ignitius cade nelle mani di un nuovo padrone, deve essere riattivato. A causa del grande valore di questo tesoro (di gran lunga superiore a qualsiasi tesoro adeguato ai PNG qui considerati), il DM potrebbe appositamente concepire un'avventura collaterale in cui il nuovo possessore attivi tutti i poteri dell'oggetto, piuttosto che lasciare che siano svelati in quest'occasione.

Trappola: Lydzin ha tracciato con cura un *simbolo di morte* sulle fasce di adamantio spesse 5 cm (durezza 20, 40 punti ferita) che reggono la lama sull'incudine. Solo Imperagon, Ignitius e Lydzin stessa sono stati adattati al simbolo (e sono quindi immuni ai suoi effetti).

➤ **Simbolo di morte:** GS 9; una o più creature entro un'esplosione di 18 metri, i cui attuali punti ferita combinati non superino 150, muoiono; tiro salvezza

sulla Tempra nega (CD 21); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Sviluppo: Almeno un elementale deve sempre rimanere nella fornace infuocata per mantenere costante la temperatura necessaria a far funzionare la fucina. Se tutti e tre dovessero essere congelati o distrutti, la fornace si raffredderebbe lentamente. Dopo 12 ore, la temperatura della fornace scende a circa 65°C (e la conca fusa si solidifica), mentre quella della Cava del Travaglio a circa 49°C. Dopo ulteriori 24 ore, la temperatura cala rispettivamente a 49° e 38°C. Tre giorni dopo lo spegnimento della fornace, la temperatura dell'intera Cava si stabilizza a 38°C, e la lama di Imperagon è per sempre compromessa. In alternativa, se la lama subisce 200 danni da freddo nell'arco di 1 ora, è ugualmente compromessa.

Se i PG danneggiano o rubano la lama non ancora ultimata, l'ira di Imperagon non conosce limiti. Ricorre ad ogni servitore e alleato a sua disposizione per braccare e distruggere i personaggi e recuperare la lama, se è stata rubata.

9B. Alloggio dei sorveglianti

Gli azer Grash e Gudric risiedono qui. La temperatura estremamente alta rende necessario effettuare ogni 10 minuti un tiro salvezza sulla Tempra per evitare i danni debilitanti (vedi "Pericoli del caldo" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

In questa stanza piuttosto spartana si trovano un paio di brande di metallo e due grucce per abiti con appesi dei kilt di metallo. Benché l'ambiente sia più fresco della forgia, è comunque alquanto caldo.

Tesoro: Sebbene la maggior parte degli oggetti di valore degli azer facciano parte del loro equipaggiamento, ciascuno di essi conserva sotto la branda una piccola cassaforte d'ottone (non chiusa a chiave), che è possibile rinvenire con una prova di Cercare (CD 10). Quella di Grash custodisce 29 mp e 107 mo, mentre quella di Gudric contiene 12 mp e un rubino da 150 mo.

9C. Alloggio di Ignitius

L'azer chierico Ignitius vive qui. Come per l'area 9B, la temperatura estremamente alta rende necessario effettuare ogni 10 minuti un tiro salvezza sulla Tempra per evitare i danni debilitanti (vedi "Pericoli del caldo" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

In questa stanza spoglia si trova una branda di metallo. Due kilt di metallo pendono dai ganci infissi nelle pareti di ferro. Benché l'ambiente sia più fresco della forgia, rimane comunque insopportabilmente caldo.

Ignitius non conserva oggetti di valore nella sua stanza. Tuttavia, sotto la sua branda vi è una piccola tavoletta d'acciaio in cui, inciso in Ignan, è stilato il patto fatto con Imperagon (per maggiori dettagli, vedi area 9E).

9D. Alloggio di Hastature

Hastature, il lamellin guardiano degli schiavi, risiede in questa stanza. Qui la temperatura non è esageratamente alta per cui i tiri salvezza sulla Tempra si rendono necessari solo ogni ora (vedi la *Guida del DUNGEON MASTER*).

In questa stanza, l'aria sembra più fresca che altrove in questo livello. Le pareti sono squarciate e sbrindellate, mentre frammenti acuminati sono sparsi ovunque. In un angolo della stanza si trova un letto di spuntoni.

A parte ciò che porta con sé, Hastature non possiede altro, quindi in questa stanza non c'è nulla di valore.

9E. Il grande guardiano (LI 16)

Un golem delle lame Enorme sorveglia l'accesso al livello superiore della Fortezza di Ferro. Il pianerottolo si trova 6 metri più in alto del pavimento dell'area 9, con un soffitto alto anch'esso 6 metri per consentire al golem piena libertà di movimento.

Dalla fucina una lunga rampa di scale conduce a un pianerottolo sormontato da un soffitto altissimo. Un'enorme statua di ferro, che ha le mani scolpite in forma di spade, blocca l'accesso alla rampa di scale successiva.

Trappola: Lydzin ha tracciato con cura un simbolo di demenza nel punto indicato con S sulla mappa (per i dettagli, vedi il riquadro laterale "Simboli di Lydzin").

➤ **Simbolo di demenza:** GS 9; tutte le creature entro un'esplosione di 18 metri, i cui attuali punti ferita sommati non superino 150, divengono dementi (come per l'incantesimo *demenza*): vedi descrizione dell'incantesimo; tiro salvezza sulla Volontà nega (CD 21); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Creature: Un golem delle lame con 36 DV è immobile in cima alle scale. Attacca chiunque tenti di passare dalla Cava del Travaglio al livello superiore della Fortezza di Ferro e, ovviamente, chiunque provi ad attaccarlo. Non si sposterà dal pianerottolo per nessuna ragione.

➤ **Golem delle lame avanzato (36 DV):** pf 198; identico al golem di ferro eccetto per GS 15; Iniz +3; CA 36 (contatto 11, alla sprovvista 33); Att +40/+40 mischia (4d6+15, 19-20 più ferimento, 2 artigli); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m / 3 m; TS Temp +12, Rifl +15, Vol +12; For 41, Des 17; vedi *Manuale dei Mostri* e il riquadro laterale "Golem delle lame di Zandikar".

Sviluppo: Dietro la porta, le scale salgono per 3 metri fino a un pianerottolo, poi ancora per 3 metri fino a un altro pianerottolo, a quel punto svoltano a destra e continuano a salire fino all'area 10. Sul secondo pianerottolo, uno spioncino nel soffitto permette al predatore d'acciaio dell'area 10A di osservare chi giunge sulle scale. Lo spioncino è praticamente impossibile da individuare (Osservare CD 45), anche se qualcuno che osservi intenzionalmente il soffitto lo potrebbe localizzare con minore difficoltà (Cercare CD 30).

10. SALONE (LI 19)

Imperagon riunisce i suoi servitori in questa grande sala di ricevimento per snocciolare i suoi retorici discorsi volti a ispirare i suoi sudditi.

La descrizione di questa stanza presuppone che quanti vi risiedono siano stati avvertiti dell'arrivo dei PG dal predatore d'acciaio dell'area 10A. Se così non è, non hanno il tempo di preparare alcuna delle difese a breve termine.

Si tratta di un incontro molto complesso, soprattutto se gli avversari dei PG si sono preparati al meglio. Si suggerisce pertanto che il DM rilegga le statistiche di ciascun combattente e ricontrolli gli incantesimi e gli oggetti magici che hanno a disposizione.

Una grande sala, intervallata da colonne di metallo, si apre innanzi a voi. Una balconata corre lungo due fianchi della sala, mentre le due estremità opposte sono coperte da tendaggi.

Trappola: Lydzin ha tracciato con cura un simbolo di persuasione nel punto indicato con S sulla mappa, subito dopo l'ingresso a questa stanza (per i dettagli, vedi il riquadro laterale "Simboli di Lydzin").

➤ **Simbolo di persuasione:** GS 9; tutte le creature entro un'esplosione di 18 metri divengono LM e amichevoli nei confronti di Lydzin per 3d6x10 minuti: vedi descrizione dell'incantesimo; tiro salvezza sulla Volontà nega (CD 25); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Creature: Il salone è occupato da Imperagon, dall'arconte caduto Zalatian, dal diavolo della fossa Lydzin e da uno o due predatori d'acciaio (supponendo che quello dell'area 10A sia venuto qui). I tre PNG si trovano in alto, sopra o vicino alla balconata, mentre i predatori d'acciaio sono al livello del suolo vicino all'area 10A.

➤ **Imperagon:** pf 110; vedi Appendice 1.

➤ **Zalatian:** pf 84; vedi Appendice 1 e il riquadro laterale "Zalatian, l'arconte caduto".

➤ **Lydzin:** Diavolo della fossa; pf 123; vedi *Manuale dei Mostri*.

➤ **Predatori d'acciaio (2):** pf 102, 108; vedi Appendice 2.

Tattiche: Imperagon e Zalatian tengono costantemente attivo *contrastare elementi (sonori)*. Come è sempre attivo il *cerchio magico contro il bene* di Zalatian (quanti si trovano entro 3 metri ottengono un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro le creature buone, l'incantesimo inoltre blocca il possesso e l'influenza mentale, ostacola il contatto fisico da parte di creature convocate o evocate).

Supponendo che gli abitanti della stanza abbiano a disposizione almeno un minuto per prepararsi, iniziano il combattimento con i seguenti ulteriori incantesimi ed effetti attivi:

Imperagon: *benedizione* (tutti gli alleati ottengono un bonus al morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura), *favore divino* (bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e ai danni da arma), *forza straordinaria* (+3 For, +2 ai tiri per colpire e per i danni), *vigore* da Zalatian (+4 Cos, +26 punti ferita, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra, +2 alle prove di Concentrazione), *ingrandire* (bonus di ingrandimento +2 alla For, +1 ai tiri per colpire e per i danni), *cerchio magico contro il bene superiore* (quanti si trovano entro 3 metri ottengono un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro le creature buone, l'incantesimo inoltre blocca il possesso e l'influenza mentale, ostacola il contatto fisico da parte di creature convocate o evocate), *veste magica* da Zalatian (aumenta il bonus di potenziamento dell'armatura fino a +4, aggiunge +3 alla CA), *arma magica* da Zalatian (aumenta il bonus di potenziamento dell'arma a +4, aggiunge +3 ai tiri per colpire e ai danni), *protezione dagli elementi* (nega i primi 60 danni da freddo), *scudo della fede* da Zalatian (conferisce un bonus di deviazione +4 alla CA), *scudo sugli altri* da Zalatian (metà di tutti i danni da lui subiti vanno invece a Zalatian), *resistenza agli incantesimi* da Zalatian (conferisce RI 26). Di conseguenza, quando inizia a combattere, Imperagon ottiene le seguenti modifiche alle sue normali statistiche: pf 136; CA 35 (contatto 15, alla sprovvisa 34); Att +27/+22/+17 mischia (1d8+16, 19-20, martello da guerra); TS Temp +18, Rifl +9, Vol +12 (-2 contro avversari non buoni); For 28, Cos 20.

Zalatian: *favore divino* (bonus di fortuna +4 ai tiri per colpire e per i danni), *vigore* (+3 alla Cos, +28 punti ferita, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra, +2 alle prove di Concentrazione), *veste magica* (aumenta il bonus di potenziamento dell'armatura a +4, aggiunge +3 alla CA), *protezione dagli elementi* (nega i primi 168 danni da fuoco), *scudo sugli altri* (subisce metà di tutti i danni inflitti a Imperagon). Di conseguenza, quando inizia a combattere, Zalatian ottiene le seguenti modifiche alle sue normali statistiche: pf 112; CA 38 (contatto 17, alla sprovvisa 35); Att +27/+22/+17 mischia (2d6+15, 17-20, spadone); TS Temp +19, Rifl +16, Vol +16 (-2 contro avversari non buoni); Cos 16.

Lydzin: *invisibilità migliorata*, *aura sacrilega* (bonus di

deviazione +4 alla CA, bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza, RI 25 contro incantesimi buoni e incantesimi lanciati da creature buone, l'incantesimo inoltre blocca il possesso e l'influenza mentale, qualsiasi creatura buona che compie con successo un attacco in mischia subisce 1d6 danni temporanei alla For [Tempra CD 21 nega]. Di conseguenza, quando inizia a combattere, Lydzin ottiene le seguenti modifiche alle sue normali statistiche: CA 34 (contatto 14, alla sprovvista 33); TS Temp +17, Rifl +13, Vol +17.

Predatori d'acciaio: *invisibilità migliorata* da Lydzin.

Durante la battaglia, i combattenti seguono, ove possibile, le seguenti strategie:

Imperagon dà inizio allo scontro leggendo la sua pergamena con *giusto potere*. Supponendo che abbia successo (prova di livello dell'incantatore di 1d20+5, CD 10), la sua taglia (normale) viene raddoppiata, facendolo diventare di taglia Grande (bonus di ingrandimento +4 alla Forza, -1 alla CA, +1 ai tiri per colpire, +2 ai danni, danni base dell'arma diventano 2d6). In questa taglia, a Imperagon spuntano anche un paio di ali grazie alla sua eredità di mezzo-drago (Vel 15 [normale]). Beve poi la sua *pozione di velocità* (bonus di velocità +4 alla CA e un'azione parziale extra a ogni round) e si avvicina al combattente dall'aspetto più potente tra i PG per affrontarlo in mischia.

Zalatian protegge Imperagon affinché non sia ferito, frapponendosi tra lui e i potenziali attaccanti (oppure attaccando ai fianchi insieme a Imperagon). Se necessario, si espone persino agli attacchi di opportunità al fine di proteggerlo mentre carica. Quando non è occupato a difendere Imperagon, Zalatian cerca di infliggere il massimo dolore ai personaggi che indossano simboli sacri di divinità di allineamento buono. Usa *cattene di fulmini* contro il grup-

po dei PG, oppure li bersaglia individualmente con *blasfemia* o con *distruzione*. Gli attacchi specializzati comprendono *calmare emozioni* (contro i barbari in preda all'ira), *dissolvere superiore* (contro qualsiasi PG



che si avvale di effetti magici) oppure *veleno* (contro gli incantatori arcani). Se i PG riescono a congedare o in altro modo bandire Zalatian rispeditandolo al suo piano di provenienza (i Sette Cieli Ascendenti di Celestia), egli sfrutta uno spostamento planare per ritornare sull'Acheronte e poi si teletrasporta senza errore alla battaglia, tornando a combattere dopo soli 2 round.

Lydzin rimane invisibile e fuori portata, bersagliando i PG con *sciame di meteore*, *palla di fuoco* e *suggestione*. Ricorre a *muro di fuoco* per separare i PG legati al suolo gli uni dagli altri, e usa *immagine maggiore* per porre loro innanzi falsi nemici. Non bisogna dimenticare che Lydzin è in grado di lanciare *dissolvi magie* a volontà, e che impiega volentieri qualche round per neutralizzare i PG che si avvalgono di effetti magici. Se ad un certo punto ritiene che i PG siano destinati a vincere questo scontro (soprattutto se Imperagon è rimasto ucciso), si teletrasporta via (dapprima all'area 2 per recuperare la sua guardia del corpo, se questa è ancora viva, e poi da qualche altra parte sull'Acheronte per perseguire altri piani). Lydzin ha già utilizzato il suo *desiderio* per quest'anno.

I predatori d'acciaio preferiscono agire in modo opportunistico, attaccando non visti i personaggi in retroguardia.

Sviluppo: Se i PG ripiegano (cosa piuttosto probabile se non si sono riposati prima dell'incontro), Imperagon e i suoi alleati, se possibile, li inseguono. Altrimenti, Imperagon usa tutte le sue risorse per rintracciare i PG (inclusi gli incantesimi di Zharunkumar, se il rakshasa è ancora vivo) e catturarli o ucciderli. A tempo debito, gli alleati di Imperagon caduti in battaglia possono essere resuscitati da Zalatian o rianimati da Ignitius (Lydzin conserva alcuni diamanti per utilizzarli a tale scopo).

10A. Alcova con vista (LI 13)

Uno spioncino nel pavimento (nel punto indicato con X) consente di vedere il pozzo delle scale che conducono nell'area 10.

Creatura: Un predatore d'acciaio risiede sempre qui, e sorveglia le scale attraverso lo spioncino. Dovrebbe notare qualsiasi personaggio in movimento sulle scale (da non dimenticare che la sua vista cieca gli consente di percepire anche le creature invisibili). Se riesce a notarli, si dirige silenziosamente nella sala principale per dare l'allarme a quanti vi si trovano, unendosi a loro per l'imminente battaglia.

➤ **Predatore d'acciaio:** pf 102; vedi Appendice 2.

II. CUCINA

Quest'ampia cucina non sembra essere molto usata, anche se potete vedere una creaturina vestita di stracci che sta pulendo alcune padelle a un bancone.

Anche se Ignitius provvede ai bisogni alimentari degli schiavi tramite l'incantesimo *creare cibo e acqua*, e anche se i predatori d'acciaio per nutrirsi preferiscono cacciare su Kolyoral, il resto degli abitanti della fortezza conta sulla cucina per i propri pasti. A pieno regime, la cucina sarebbe in grado di provvedere a dozzine di commensali, ma ora l'unico cuoco si occupa ogni giorno di poche persone.

Creatura: Uno gnomo schiavo, un po' ottuso e di nome Teewit, lavora come cuoco alla fortezza.

➤ **Teewit:** pf 5; vedi *Manuale dei Mostri*.

Sviluppo: Se i PG parlano con lo gnomo, apprendono che, a causa delle ferite subite dalle continue percosse degli abitanti della fortezza, la povera creatura non ricorda più nulla del suo passato, nemmeno il suo nome (è convinto di chiamarsi Gnomo, perché è così che lo chiamano tutti). Un incantesimo *guarigione* o una magia simile gli restituisce la memoria, compreso il proprio nome, la propria casa (Rigus) e come è arrivato fin qui (è stato separato da una carovana che viaggiava sull'Acheronte). Non sa nulla dei piani di Imperagon e non è in grado di ricordare nulla di importante sugli abitanti della fortezza. Anche se augura ai PG ogni bene, non ha interesse a imbracciare le armi contro i suoi oppressori.

12. PIANEROTTOLO

Quest'ambiente è decorato come il salotto ai piedi della scala, ma senza sedie.

Questo breve corridoio e pianerottolo sono ricoperti da tappeti, e decorati da pesanti arazzi appesi alle pareti metalliche. Una coppia di porte alle estremità opposte conducono fuori del corridoio, mentre una rampa di scale scende verso il basso.

Tesoro I tre tappeti e i cinque arazzi sono pesanti (in media 45 kg ciascuno), pur avendo un valore di appena 2d6x10 mo ciascuno.

Sviluppo: Qualsiasi rumore forte prodotto in questo luogo può attirare l'attenzione di Zharunkumar (Ascoltare +11), il rakshasa dell'area 14.

L'arconte caduto Zalatian

Un tempo potente servitore dei poteri del bene, Zalatian fu corrotto quando i suoi tentativi di arginare il fluire del caos lo portarono a un'alleanza (per così dire) con le forze dell'Inferno. Quando un gruppo di avventurieri scoprì i suoi piani, l'arconte venne sollevato dalla sua posizione e ridotto a mendicare, costretto a vagabondare per i piani e perseguitato dal suo passato di cui serbava solo un ricordo parziale.

In seguito incontrò il diavolo della fossa Lydzin, anch'essa una specie di reietta tra i suoi simili. Lydzin riconobbe il potere che si nascondeva in Zalatian, e si rese conto anche dell'opportunità insita in questo incontro fortuito. Strinse un patto con l'arconte caduto: gli avrebbe restituito il suo nome e gli avrebbe conferito un nuovo potere, il potere del male più oscuro. Successivamente Lydzin barattò i servizi di Zalatian con Imperagon in cambio di altri favori, e perciò adesso l'arconte caduto serve il Signore della Fortezza di Ferro.

Anche se Zalatian è stato corrotto, la sua condizione non è comunque irrimediabile. Sebbene il suo atteggiamento iniziale sia ostile, se un PG di allineamento buono riesce a portarlo fino al grado di premuroso (senza ricorrere a *charme*, e neppure controllando in altro modo le sue azioni), si rivolta contro i suoi precedenti alleati. In questa prova paladini e chierici di divinità buone ottengono un bonus di circostanza +2 poiché gli ricordano la sua gloria di un tempo. Per questa prova assegnare PE come se i PG avessero sconfitto Zalatian in combattimento.

L'arconte rappresenta la particolare variazione di una creatura esistente. I suoi poteri di allineamento buono (*individuazione del male*, *cerchio magico contro il male*, accesso al dominio del Bene) sono stati sostituiti dalle versioni malvagie (*individuazione del bene*, *cerchio magico contro il bene*, accesso al dominio del Male).

13. ALLOGGIO DI AKOLYS (LI 7)

Strisce e strisce di tessuto scuro pendono ovunque all'interno di questa buia stanza, oscurando la vista oltre i 3 metri. Mucchi di rimasugli d'ossa, secchi e polverosi, ingombrano il pavimento.

A meno che i PG non taglino via o brucino le strisce di tessuto, qualsiasi creatura a una distanza superiore ai 3 metri da un osservatore ottiene metà occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Inoltre, le ossa sparse sul pavimento (provenienti da una gran varietà di specie, tanto umanoidi che non) rendono il transito pericoloso. Chiunque si muova a una velocità superiore al normale deve effettuare una prova di Equilibrio (CD 15) ogni round per evitare di cadere.

Il calore e l'aridità della stanza permettono ad Akolys di guarire 2 danni per round (grazie alla sua guarigione rapida).

Tesoro: Akolys usa una delle bende sospese come amaca. In questo suo letto sospeso è cucita un'unica perla nera (del valore di 500 mo), che è possibile trovare con una prova di Cercare (CD 25). Tuttavia, il risvolto del tessuto in cui è nascosta la perla è protetto da un *glifo di interdizione superiore* lanciato da Ignitius.

Trappola: Il *glifo di interdizione superiore* lanciato da Ignitius sul risvolto di tessuto in cui è nascosta la perla di Akolys evoca un gatto infernale (tramite *evoca mostri VI*) se viene aperto senza l'opportuna parola d'ordine ("Morte gioiosa", pronunziata in Comune).

➤ *Glifo di interdizione superiore:* GS 7; *evoca mostri VI* evoca un gatto infernale per 12 round; nessun tiro salvezza; Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Creatura: Il gatto infernale balza immediatamente sul personaggio più vicino. Se i PG trasportano una luce, il gatto infernale resta invisibile anche quando attacca. Rimane per 12 round, quindi scompare ritornando all'Inferno.

➤ **Gatto infernale:** pf 52; vedi *Manuale dei Mostri*.

14. ALLOGGIO DI ZHARUNKUMAR (LI 16)

La porta che immette in questa stanza è sigillata con una *serratura arcana migliorata* (vedi Appendice 3) lanciata da Zharunkumar.

Un paio di eleganti arazzi di seta abbelliscono questa stanza, mentre il profumo di gelsomino si diffonde nell'aria. Un angolo della stanza è occupato da un letto, mentre nell'angolo opposto vi è una scrivania con una sedia.

Creatura: Il primo consigliere di Imperagon è un rakshasa stregone. All'interno della Fortezza di Ferro,

Zharunkumar si muove generalmente nella sua forma normale (quella di una tigre umanoide in abiti sfarzosi). Tuttavia, se sa che degli estranei sono nelle vicinanze (per esempio, attraverso la sua capacità di individuazione dei pensieri), assume sembianze meno minacciose.

➤ **Zharunkumar:** pf 90 (118 mentre l'incantesimo *vigore* è attivo); vedi Appendice 1.

Tattiche: Zharunkumar tiene sempre attivi *armatura magica* (aggiunge +4 alla CA) e *vigore* (aggiunge +4 alla Cos, +28 punti feriti, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra, +2 alle prove di Concentrazione). Supponendo che sappia in qualche modo che i PG stanno arrivando, lancia *vedere invisibilità, scudo* (+7 alla CA), *protezione dagli elementi* (nega i primi 168 danni da fuoco o altro tipo di elemento, se individuazione dei pensieri suggerisce una scelta migliore), *scudo di fuoco* (caldo o freddo, a seconda di quale sia appropriato) e *fuorviare*. A questi aggiunge *distorsione* e *velocità* immediatamente prima dell'ingresso dei PG (oppure all'inizio dell'incontro, se non ha la possibilità di stabilire con precisione il momento del loro arrivo).

Una volta che i PG sono entrati, li indebolisce con *suggestione di massa* e *confusione*, agendo sui PG che oppongono resistenza con *spada di Mordenkainen, regressione mentale* oppure *fulmine*.

Tesoro: Oltre alle proprietà che porta con sé, Zharunkumar nasconde nella sua stanza un certo numero di oggetti di valore. I due arazzi di seta valgono 300 mo ciascuno. La statua di una tigre in oro massiccio (900 mo) fa bella mostra di sé su uno scaffale, mentre un calice d'argento incastonato con ossidiana (del valore di 100 mo) è sistemato sulla scrivania, sulla quale si trova anche uno scrigno di metallo chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 35). La chiave che lo apre è nascosta dietro lo specchio (Cercare CD 20). Lo scrigno racchiude 220 mp e un'ampolla di cristallo contenente profumo al gelsomino (del valore di 100 mo). Un specchio d'argento a figura intera finemente cesellato è appeso a una parete (vale 1.000 mo; costituisce il focus per i suoi incantesimi *scrutare*).

15. STANZA DEI COMPLOTTI

Mappe e diagrammi ricoprono le pareti di questa stanza trapezoidale. Un ampio tavolo, circondato da varie sedie di diverse misure, domina il centro dell'area.

Imperagon utilizza questa stanza per pianificare la sua imminente conquista. Al suo interno vi sono quattro sedie per creature *Medie* (Imperagon, Devastra, Zharunkumar, Zalatian), una sedia per una creatura *Grande* (Lydzin) e una sedia per una creatura *Piccola* (Akolys). Le mappe mostrano vari luoghi del Piano Materiale (compresa, se il DM lo decide, la regione da cui provengono i PG), la città di Rigus e il

cubo di Kolyoral. È possibile identificare tali luoghi con una prova di Conoscenze (geografia) oppure Conoscenze (i piani) (la CD varia da 15 a 25 a seconda del luogo). I diagrammi indicano gli eventuali movimenti delle truppe e i punti di rifornimento, testimoniando che Imperagon intende attuare operazioni militari decisamente imponenti.

Un accurato esame (Cercare CD 30) degli strati di carta che coprono le pareti rivela un'annotazione scarabocchiata in Draconico: "Ashardalon: Abisso?".

16. BIBLIOTECA

Due pareti della stanza sono ricoperte da scaffali pieni di libri, mentre due comode sedie sono sistemate al centro della camera, e accanto a ciascuna c'è un tavolino.

La biblioteca è ben fornita di libri sulle arti arcane, sulla storia e sui piani. Chiunque ne consulti i volumi per studiare tali argomenti ottiene un bonus di circostanza +2 alle appropriate prove di Conoscenze.

Tesoro: Il valore complessivo delle centinaia di libri e pergamene della biblioteca è di circa 3.800 mo, ma ci vorrebbero ore per imballare tutti i volumi, il cui ingombro sarebbe scoraggiante (oltre i 2.700 dm³).

Una prova di Cercare (CD 35) effettuata con successo rivela una pergamena arcana (con gli incantesimi rivela locazioni, spostamento planare e intrappolare l'anima) infilata tra le pagine di un volume sull'Abisso. Se i PG cercano specificatamente notizie della Lama della Forza Infuocata (Cercare CD 30, richiede 10 minuti per ogni sezione da 1,5 m di scaffali), trovano un libro sulle leggende planari (scritto in Ignan) che espone con dovizia di particolari la storia della lama (come esposta nel-



l'Appendice 3). Un'annotazione in Draconico infilata tra le pagine di questo libro rivela che la lama è vulnerabile durante il processo di ricostruzione (come descritto nell'area 9A).

17. CELLA DI ZALATIAN

Questa desolata stanza quadrata non sembra neppure abitata, non fosse per un'unica branda e una rastrelliera per armature vuota, che impediscono di scambiare questa camera per un semplice sgabuzzino.

Zalatian conduce un'esistenza spartana. In questa stanza non c'è nulla di interessante o di valore, ma una prova di Cercare (CD 20) permette di rinvenire alcune piume cadute dalle ali di Zalatian.

18. ALLOGGIO DI LYDZIN (LI 9)

Lydzin non riceve visite e quanti vivono nella fortezza solitamente le girano alla larga.

Trappola: Lydzin ha tracciato con cura un simbolo di paura sulla porta della sua stanza, che viene attivato da chiunque la tocchi o la oltrepassi (per i dettagli, vedi il riquadro laterale "Simboli di Lydzin").

➤ **Simbolo di paura:** GS 9; tutte le creature entro un'esplosione di 18 metri subiscono gli effetti dell'incantesimo paura; tiro salvezza sulla Volontà nega (CD 25); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

Questa stanza sfarzosamente decorata è ulteriormente abbellita da arazzi di seta appesi alle pareti. Un letto per una creatura Grande occupa un quarto della stanza, mentre una sontuosa sedia accostata al letto mostra graffi e altri segni di usura.

Tesoro: La stanza di Lydzin è piena di oggetti di valore, tra cui una dozzina di arazzi di seta (25 mo ciascuno), un grande calice di bronzo modellato in forma di teschio umano (55 mo), un barile di ottimo vino Infernale (del valore di 300 mo), una piccola statuetta di giada rappresentante un drago (350 mo), un busto d'oro massiccio raffigurante la stessa Lydzin (670 mo), una catenina d'oro con un piccolo ciondolo di smeraldo (1.100 mo), un bastone di legnoscuo perfetto con uno zaffiro blu incastonato (1.750 mo compreso il valore dell'arma), una spada lunga d'acciaio verde perfetta (2.315 mo) e una semplice ma elegante tiara di platino con minuscoli diamanti incastonati (un tempo indossata da una principessa elfica e del valore di 3.900 mo).

Un piccolo cofano nascosto sotto il letto reca un simbolo di morte iscritto accuratamente sul coperchio (vedi "Trappola," più avanti). All'interno del cofano,

c'è un sacchetto di stoffa con cinque piccoli diamanti (500 mo ciascuno), che Lydzin può barattare con Imperagon come componente materiale per gli incantesimi *resurrezione* di Zalatian.

Trappola: A differenza di quanto avviene per gli altri simboli della fortezza, solo Lydzin è adattata al simbolo di morte sul coperchio del cofano. Una speciale parola d'ordine ("Maeldur") permette di aggirarlo. Ma solo Lydzin e Zalatian conoscono questa parola. Inoltre, se la parola d'ordine non viene pronunciata, il simbolo si attiva al solo guardarla.

➤ **Simbolo di morte:** GS 9; una o più creature entro un'esplosione di 18 metri, i cui attuali punti ferita sommati non superino 150, muoiono; tiro salvezza sulla Tempra nega (CD 21); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33).

19. APPARTAMENTO REALE (L17)

È qui che vivono Imperagon e la sua guardia del corpo, nonché amante, Devastra. Nessuno dei due però vi trascorre molto tempo, preferendo passare le ore nel resto della fortezza. La stanza è sigillata con un incantesimo *proibizione* lanciato da Ignitius. Qualsiasi creatura malvagia non legale che tenti di entrare viene respinta fuori (vedi descrizione dell'incantesimo), inoltre la stanza è completamente sigillata contro ogni tipo di viaggio planare al suo interno.

Questa vasta stanza è degna di un sovrano, anche se tendente a uno stile decisamente scialbo. La camera è arredata principalmente come un salotto, con sedie, un tavolo, uno scrittoio e una rastrelliera per armi e armature. Solo una piccola zona, separata dal resto della stanza con pesanti tendaggi grigi, funge da camera da letto.

A parte le dimensioni della stanza, le tette decorazioni sono tipiche dei duergar. Le sedie sono foderate con tessuti color grigio fumo. Lo scrittoio è in perfetto ordine e sembrerebbe inutilizzato, tuttavia il suo unico cassetto è protetto da una trappola (vedi "Trappola", più avanti) e contiene un cospicuo tesoro (vedi "Tesoro", più avanti). La rastrelliera vuota è riservata all'equipaggiamento di Imperagon e Devastra. Nella parte separata, l'ampio letto è ricoperto da una pesante trapunta nera, con dietro un robusto armadio in legnoscuo (contenente molti semplici capi d'abbigliamento adatti ai duergar cui appartengono).

Trappola: Ignitius ha lanciato un *glifo di interdizione superiore* sul cassetto dello scrittoio. Chiunque lo apra senza pronunciare la parola d'ordine prestabilita ("Antenato Ashardalon", in Draconico) viene spedito sul Piano Astrale (con uno *spostamento planare*). Solo Ignitius e Imperagon conoscono la parola d'ordine.

➤ **Glifo di interdizione superiore:** GS 7; spostamento

planare manda il bersaglio sul Piano Astrale; tiro salvezza sulla Volontà nega (CD 20); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31).

Tesoro: Dentro al cassetto dello scrittoio si trova un piccolo scrigno sigillato con *serratura arcana migliorata* (vedi Appendice 3) lanciato da Zharunkumar (a cui Imperagon è stato reso immune). Lo scrigno contiene 6 corniole cubiche il cui valore è solo di 50 mo ciascuna. Tuttavia, una delle sei corniole è in realtà un *portale cubico* (collegato al Piano Materiale, all'Acheronte, ai Nove Inferi di Baator, al Piano Astrale, al Piano Materiale Negativo e al Piano Elementale del Fuoco). Imperagon utilizza questo oggetto per spostare i predatori d'acciaio da un piano all'altro. Nemmeno con un incantesimo *individuazione del magico* si riuscirebbe a distinguere il *portale cubico* dalle altre corniole, la sua aura magica infatti è schermata da un incantesimo *aura imperscrutabile di Nystul* (il cui lancio viene rinnovato ogni due settimane da Zharunkumar: soltanto quest'ultimo, Imperagon e Devastra sanno distinguere il *portale cubico* dalle altre corniole).

Nascosto nel cuscino di una delle sedie c'è un sacchettino (Cercare CD 25) contenente un paio di diamanti bianco-blu gemelli (del valore di 5.000 mo ciascuno). Si tratta della scorta segreta di Devastra, da usarsi solo in caso d'emergenza. Persino Imperagon ignora l'esistenza di questo tesoro.

CONCLUSIONI

Naturalmente per questa avventura potrebbero esserci infinite conclusioni, tuttavia è possibile suddividerne la maggior parte in tre categorie generali, esposte qui di seguito.

Trionfo di Imperagon

Anche se i PG falliscono la loro missione e Imperagon riesce quindi a ultimare la *Lama della Forza Infuocata*, non tutto è perduto. Spetta al DM determinare le mosse successive del signore della guerra: quanto gli manca per mettere insieme il suo esercito, quali alleanze sono andate in porto, e così via. Ma i PG dovrebbero avere un'altra occasione per sfidare (e magari sconfiggere) il conquistatore mezzo-drago. Certo, con la lama ora in suo possesso, si rivela ancora più pericoloso, ma forse gli djinn del Piano Elementale dell'Aria potrebbero fornire la loro assistenza. Se liberata, la lillend Findula può rivelarsi una formidabile alleata nelle future battaglie contro le forze di Imperagon. Il DM potrebbe persino consentire ai PG di costituire un proprio esercito per dare battaglia alle legioni adunate da Imperagon e dai suoi alleati. Una battaglia decisiva tra i PG e Imperagon, che si svolge proprio mentre gli eserciti del signore della guerra cingono d'assedio la città natale dei personaggi, sarebbe uno straordinario finale per la carriera degli eroi!

Distruzione della Lama

Se i PG riescono a spegnere le fiamme della forgia o a rimuovere la lama dalla Cava del Travaglio prima che venga ultimata, questa diventa presto solo un pezzo d'acciaio inerte. Ma se Imperagon riesce a completarla, la faccenda si complica parecchio (vedi il paragrafo precedente "Trionfo di Imperagon"), tanto che riuscire a distruggere l'artefatto riforgiato potrebbe divenire l'obbiettivo di una nuova avventura per la compagnia di eroi.

Se hanno successo, i PG sono acclamati come eroi dai mastri fucinatori di tutto il mondo (e di tutti i piani). Riceverebbero un trattamento speciale (compresi sconti sulla merce in vendita) da parte di tutti i fabbricanti d'armi che incontrano. Sarebbero soprattutto i nani a rendere omaggio ai PG, se questi riuscissero a liberare lo spirito del nano Durgeddin, un leggendario fabbro nanico dei tempi antichi.

Però, non sempre nel mondo va tutto per il verso giusto. Quanti avevano trattato con Imperagon potrebbero cercare di vendicarsi dei PG colpevoli di aver intralciato i loro piani di conquista. Se Imperagon o i suoi collaboratori sopravvivono, di sicuro esigeranno vendetta. Ogni predatore d'acciaio superstita sulla faccia di Kolyoral di certo trarrebbe diletto nel tormentare i PG, soprattutto se questi sono riusciti a uccidere il loro capobranco Tavarus. E chi può dire quali altre forze demoniache ha in serbo Lydzin?

Rivendicazione della Lama

I PG senza scrupoli potrebbero rivendicare la *Lama della Forza Infuocata*, specie se Imperagon riesce a ultimare la costruzione. In fin dei conti si tratta di un'arma potentissima. A meno che i PG non siano malvagi, possedere la lama si traduce in livelli negativi (a causa della natura sacrilega dell'arma). Inoltre, il forte Ego della lama entra in conflitto con la personalità del suo possessore, a meno che questi non decida di rovesciare gli imperi e conquistare i mondi.

Ammesso che un PG riesca a impugnare la lama, non riuscirebbe a evitare il diffondersi della notizia della sua ricomparsa. A quel punto tutte le parti interessate (e tra queste potrebbero esservi diavoli, efreet o altri aspiranti conquistatori) inizierebbero a dare la caccia al suo possessore per rivendicare l'artefatto. Ovviamente, qualsiasi personaggio impugni quest'arma diventa automaticamente un nemico dei djinn e dei loro alleati.

Benché la lama non possa essere ultimata se viene rimossa dall'area della forgia, persino incompiuta rappresenta un oggetto di un certo valore (5d4x1.000 mo).

APPENDICE 1: STATISTICHE DEI PNG

In questa sezione vengono elencate le statistiche dei vari PNG e delle singolari creature in cui i personaggi si imbattono nel corso dell'avventura. Le statistiche sono presentate in ordine alfabetico per ciascuna sezione.

PRIMA PARTE: RIGUS

Andrezhej: Aasimar Chr13; GS 13; esterno Medio; DV 13d8+13; pf 71; Iniz -1; Vel 6 m; CA 23 (contatto 10, alla sprovvista 23); Att +10/+5 mischia (1d8+1, *mazza pesante*+1); AS Capacità magiche, scacciare non morti 6 volte al giorno; QS Trattati degli esterni; AL LN; TS Temp +9, Rifl +3, Vol +13; For 10, Des 8, Cos 13, Int 12, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +3, Concentrazione +9, Conoscenze (locali) +2, Conoscenze (i piani) +2, Diplomazia +13, Intimidire +5, Osservare +7, Percepire Inganni +11, Raccogliere Informazioni +7; Combattere alla Cieca, Creare Bacchette, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Inarrestabile, Sensi Acuti.

Capacità magiche: *Luce* 1 volta al giorno come Str13.

Scacciare non morti (Sop): Il chierico è in grado di scacciare i non morti, costringendoli a scappare davanti al potere incanalato della sua divinità.

Trattati degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato o resuscitato (ma un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono riportarlo in vita).

Incantesimi da chierico preparati (6/8/7/6/6/5/3/2); CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce (2), riparare*; 1°-*comando, contrastare elementi**; *individuazione del caos (2), individuazione del male, protezione dal caos, protezione dal male, rimuovi paura*; 2°-*blocca persone (2), calmare emozioni, forza straordinaria**; *silenzio, vigore, zona di verità*; 3°-*cerchio magico contro il male, dissolvi magie, epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente, veste magica**; 4°-*ancora dimensionale, infliggi ferite critiche**; *libertà di movimento, linguaggi, potere divino, rivela bugie*; 5°-*dissolvi il male, giusto potere**; *sigillo di giustizia, spezzare incantamento, visione del vero*; 6°-*barriera di lame, dissolvere superiore, pelle di pietra**; 7°-*dettame, mano stringente di Bigby**.

*Incantesimo del dominio. **Divinità:** St.Cuthbert. **Domini:** Distruzione (punire 1 volta al giorno), Forza (talento di forza 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, mazza pesante+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, bracciali della salute (+2), bacchetta della luce incandescente (6° livello; 40 cariche), bacchetta di blocca persone (25 cariche), pergamena divina con

evoca mostri V e visione del vero, pergamena divina con guarigione e ristorare superiore, pozione di volare.

➤ **Soldati Giustizieri (4):** Umano e umana Grr9; GS 9; umanoide Medio; DV 9d10+18; pf 61, 63, 80, 68; Iniz +4; Vel 6 m; CA 22 (contatto 10, alla sprovista 22); Att +14/+9 mischia o +11/+6 a distanza (1d10+6, 17-20, spada bastarda+1 o 1d8+5, crit x3, arco potente lungo composito+1 [bonus For +3] con frecce+1); AL LN; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +7; For 17, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Intimidire +5, Osservare +3, Percepire Inganni +5, Raccogliere Informazioni +5; Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Volontà di Ferro.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, spada bastarda+1, arco potente lungo composito+1 [bonus For +3], 20 frecce+1, mantello della resistenza (+1), pozione di cura ferite moderate, pozione di vigore.

SECONDA PARTE: AVALAS

➤ **Capobranco Tavarus:** Predatore d'acciaio, avanzato; esterno Enorme; DV 36d8+216; pf 378; Iniz +9; Vel 15 m; CA 32 (contatto 17, alla sprovista 27); Att +40/+38/+38 mischia (morso 2d8+11, 19-20; 2 artigli 2d6+5, 19-20); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d8+5, ruggito, morso fendente; QS Vista cieca, olfatto acuto, sordità, immunità, percezione del magico, resistenze, RD 20/+3; AL LM; TS Temp +26, Rifl +25, Vol +23; For 33, Des 21, Cos 23, Int 11, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Cercare +36, Diplomazia +12, Equilibrio +45, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +36, Osservare +42, Parlare Linguaggi (Terran, Infernale), Percepire Inganni +15, Saltare +46, Scalare +43; Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata.

Proprietà: Tavarus indossa un anello di protezione+3 sulla zampa sinistra, un regalo di Imperagon.

➤ **Edylyn:** Drow femmina Chr12; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 12d8; pf 54; Iniz +6; Vel 9 m; CA 21 (contatto 12, alla sprovista 19); Att +5/+0 mischia (1d6, 19-20, mazza leggera caotica+1); AS Intimorire non morti 7 volte al giorno; QS Trattati drow; AL NM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +11; For 8, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 16, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare (ragno mostruoso) +4, Cercare +3, Concentrazione +6, Conoscenze (i piani) +3, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +16, Intimidire +6, Osservare +5, Percepire

Inganni +5, Raggiare +16; Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Travolgere.

Intimorire non morti (Sop): Incanalando energia negativa, la chierica può far rannicchiare i non morti.

Tratti drow: Immune a incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di Ammalimento; scurovisione 36 m; se passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse espressamente cercando; RI 23; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche; capacità magiche (1 volta al giorno: luci danzanti, oscurità e luminescenza come se lanciati da uno stregone del livello del personaggio drow); cecità alla luce (accecata per 1 round per l'improvvisa esposizione a luce intensa, penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove d'abilità mentre si trova in condizioni di luce intensa); bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già calcolato nelle statistiche sopraelencate).

Incantesimi da chierico preparati (6/7/6/6/4/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-creare acqua (2), cura ferite minori (2), individuazione del magico, lettura del magico; 1°-cambiare sembianze*, comando, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, individuazione del bene, protezione dalla legge, scudo della fede; 2°-allineamento imperscrutabile, arma spirituale, blocca persone, invisibilità*, resistere agli elementi, silenzio; 3°-anti-individuazione*, creare cibo e acqua, cura ferite gravi, dissolvi magie, evoca mostri III, oscurità profonda; 4°-confusione*, linguaggi, rivelare bugie, veleno; 5°-colpo infuocato, dissolvi la legge, distruggere viventi, spostamento planare; 6°-barriera di lame, camminare nel vento†, fuorviare*.

*Incantesimo del dominio. *Divinità:* Lolth. *Domini:* Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Inganno (Raggiare, Camuffare e Nascondersi sono abilità di classe).

†Già lanciato oggi.

Proprietà: Giaco di maglia+2, buckler+1, mazza leggera caotica+1, braccialetti dell'armatura naturale (+1), bacchetta della forza straordinaria (40 cariche), talismano della Saggiezza (+2), pozione di grazia felina, pozione di cura ferite gravi, pozione di vigore, pergamena divina con guarigione.

➤ **Hundrasi:** Drago femmina blu adulto giovane; GS 10; drago Grande; DV 18d12+72; pf 197; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 26 (contatto 19, alla sprovista 26); Att +23 mischia (2d6+6, morso) e +18/+18 mischia (1d8+3, 2 artigli) e +18/+18 mischia (1d6+3, 2 ali) e +18 mischia (1d8+9, botta di coda); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/3 m; AS Arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, imitazione dei suoni; QS Immunità, RD 5/+1, RI 19, vista cieca 45 m, vista acuta; AL LM; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +13; For 23, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +18, Ascoltare +22,

Cercare +20, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (i piani) +11, Diplomazia +20, Osservare +22, Raggiare +20, Sapienza Magica +20; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo artiglio o botta di coda), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità di 30 m per 10d8 danni (Riflessi dimezza CD 23).

Presenza terrificante (Str): Tutte le volte che il drago attacca, carica o passa in volo, qualsiasi creatura entro 54 metri con meno di 18 DV deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 21) o rimanere scossa per 4d6 round (le creature con 4 DV o meno cadono invece in preda al panico).

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *creare/distruocere acqua* (può distruggere le pozioni; tiro salvezza sulla Volontà CD 21 per negare).

Imitazione dei suoni (Str): Il drago è in grado di imitare qualsiasi voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 21) per rendersi conto dell'inganno.

Immunità (Str): Immune a sonno, paralisi ed elettricità.

Vista acuta (Str): Il drago vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa e due volte meglio in piena luce. Possiede anche scurovisione fino a una distanza di 150 metri.

Incantesimi conosciuti (6/5; CD base = 12 + livello dell'incantesimo; come Str3): 0-distruggere non morti, individuazione del magico, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma; 1°-cura ferite leggere, foschia occultante, scudo.

Proprietà: Vedi "Tesoro" nel relativo incontro.

➤ **Indrazar e Khalataic:** Drago femmina e maschio blu adulto maturo (2); GS 15; drago Enorme; DV 24d12+168, 24d12+120; pf 341, 266; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 31 (contatto 8, alla sprovvista 31); Att +32 mischia (2d8+9, morso) e +27/+27 mischia (2d6+4, 19-20, 2 artigli) e +26/+26 mischia (1d8+4, 2 ali) e +26 mischia (2d6+13, botta di coda); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Schiacciata, arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, imitazione dei suoni; QS Immunità, RD 10/+1, RI 22, vista cieca 63 m, vista acuta; AL LM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +15; For 29, Des 10, Cos 23 (27 per Indrazar), Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +24, Ascoltare +29, Cercare +27, Concentrazione +29 (+31 per Indrazar), Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (i piani) +14, Diplomazia +27, Osservare +29, Percepire Inganni +15, Raggiare +24, Sapienza Magica +27; Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo (solo Khalataic), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Fluttuare (solo Indrazar), Incalzare (solo artiglio o botta di coda), Sensi Acuti.

Schiacciata: Mentre sta volando o saltando, il drago può atterrare sugli avversari di taglia Piccola o inferiore come azione standard, usando il suo intero corpo

per schiacciarli. Le creature della zona interessata (3 m per 6 m) devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 27) o essere immobilizzate, subendo 2d8+12 danni contundenti per ogni round in cui rimangono immobilizzate.

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità di 30 m per 14d8 danni (Riflessi dimezza CD 27).

Presenza terrificante (Str): Tutte le volte che il drago attacca, carica o passa in volo, qualsiasi creatura in un raggio di 54 metri con meno di 24 DV deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) o rimanere scossa per 4d6 round (le creature con 4 DV o meno cadono invece in preda al panico).

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *creare/distruocere acqua* (può distruggere le pozioni; tiro salvezza sulla Volontà CD 19 per negare), *ventrioloquio*.

Imitazione dei suoni (Str): Un drago è in grado di imitare qualsiasi voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) per rendersi conto dell'inganno.

Immunità (Str): Immune a sonno, paralisi ed elettricità.

Vista acuta (Str): Il drago vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiede anche scurovisione fino a una distanza di 210 metri.

Incantesimi conosciuti (Indrazar; 6/6/6/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; come Str7): 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, suono fantasma; 1°-allarme, anatema, armatura magica, immagine silenziosa; 2°-cura ferite moderate, individuazione dei pensieri, sfocatura; 3°-dissolvi magie, velocità.

Incantesimi conosciuti (Khalataic; 6/6/6/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; come Str7): 0-distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lampo, mano magica, riparare, suono fantasma; 1°-cura ferite leggere, dardo incantato, ingrandire, protezione dalla legge, scudo; 2°-invisibilità, ragnatela, vigore; 3°-luce incandescente, palla di fuoco.

Proprietà: Indrazar indossa i bracciali della salute (+4); vedi anche "Tesoro" nel relativo incontro.

➤ **Mundroot:** Hobgoblin Ldr3/Rgr10; GS 13; umanoide Medio; DV 3d6+6 più 10d10+20; pf 92; Iniz +4; Vel 9 m; CA 20 (contatto 14, alla sprovvista 16); Att +14/+9/+4 mischia (1d8+4, crit x3, ascia da battaglia+1), +14/+9 mischia (1d6+1, crit x3, ascia perfetta) o +18/+13/+8 a distanza (1d8+4, crit x3, arco potente lungo composito+1 [bonus For +3] con frecce perfette) o +16/+16/+11/+6 (1d8+4, crit x3, arco potente lungo composito+1 [bonus For +3] con frecce perfette e Tiro Rapido); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, schivare prodigioso, nemico prescelto: umani, nemico prescelto: nani, nemico prescelto: esterni (predatori d'acciaio), scoprire trappole come ladro; AL NM; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +7; For 16, Des 18, Cos 15,

Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +12, Cercare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +11, Conoscenze (natura) +2, Conoscenze (i piani) +2, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +24, Orientamento +5, Osservare +12, Scalare +12, Utilizzare Corde +6; Combattere con Due Armi Migliorato, Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Schivare prodigioso (Str): Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando viene colto alla sprovvista (incluso nelle statistiche sopra).

Nemico prescelto (Str): Ottiene un bonus di +3, +2 oppure +1 (rispettivamente contro umani, nani o esterni [predatori d'acciaio]) alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare, così come ai tiri per i danni da arma, comprese le armi a distanza se il bersaglio si trova entro 9 metri.

Incantesimi da ranger preparati (2/1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1°-allarme, resistere agli elementi; 2°-protezione dagli elementi.

Proprietà: Giaco di maglia+2, ascia da battaglia+1, ascia perfetta, arco potente lungo composito+1 (bonus For +3), 12 frecce perfette, freccia assassina (esterni legali), stivali della velocità, mantello elfico, pozione di cura ferite gravi, collana della bestia selvaggia (vedi Appendice 3) contenente una perla della tranquillità, una perla della zanna e 2 perle della grande bestia.

Segugio infernale assiomatico: GS 7; esterno Grande (Fuoco, Legale, Malvagio); DV 8d8+24; pf 60 ciascuno; Iniz +4; Vel 12 m; CA 16 (contatto 11, alla sprovvista 15); Att +12 mischia (2d6+5, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS Arma a soffio, punire il caos; QS Olfatto acuto, sottotipo del fuoco, scurovisione 18 m, resistenze, RI 16, menti collegate; AL LM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +6; For 21, Des 11, Cos 17, Int 6, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +6*, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +14, Osservare +21; Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

*I segugi infernali ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando seguono tracce ricorrendo al loro olfatto acuto.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco di 9 metri, ogni 2d4 round; 1d4+1 danni, Riflessi dimezza CD 17. Il soffio infuocato incendia anche qualsiasi materiale infiammabile all'interno del cono. I segugi infernali sono in grado di utilizzare l'arma a soffio mentre mordono.

Punire il caos (Sop): Una volta al giorno la creatura può compiere un normale attacco per infliggere +8 danni a un avversario caotico.

Resistenze (Str): Resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e sonora pari a 15.

Menti collegate (Str): Le creature assiomatiche entro 90 metri l'una dall'altra sono in costante comu-

nica. Se una del gruppo è cosciente di qualche pericolo, lo diventano tutte. Se una all'interno del gruppo non è colta alla sprovvista, non lo è nessuna. Nessuna creatura assiomatica di un tipo particolare viene considerata attaccata ai fianchi a meno che non lo siano tutte.

TERZA PARTE: LA FORTEZZA DI FERRO

Akolys: Mephit della polvere femmina Ldr2/Ass10; GS 15; esterno Piccolo (Aria); DV 3d8+6 più 2d6+4 più 10d6+20; pf 88; Iniz +10; Vel 9 m, volare 15 m (normale); CA 22 (contatto 16, alla sprovvista 17); Att +19/+14/+9 mischia (1d4+4 più 2d6 contro il bene, *pugnale sacrilego*+1) o +19/+14/+9 a distanza (1d6+3, arco potente corto perfetto [bonus For +3]); AS Arma a soffio, capacità magiche, evoca mephit, attacco furtivo +6d6, attacco mortale; QS Guarigione rapida 2, RD 5/+1, eludere, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp +8, Rifl +19, Vol +7; For 16, Des 22, Cos 14, Int 16, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Ascoltare +19, Camuffare +13, Cercare +17, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +27, Osservare +19, Raggiare +18; Arma Preferita (pugnale), Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di 3 m composto di particelle irritanti una volta ogni 1d4 round per 1d4 danni (Riflessi dimezza CD 19). Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza sono tormentate da prurito alla pelle e bruciore agli occhi per 3 round, subendo una penalità al morale di -4 alla CA e una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire.

Capacità magiche: 1 volta all'ora: *sfocatura* (come Str3); 1 volta al giorno: *camminare nel vento* (come Str6). CD 11 + livello dell'incantesimo.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare 1 mephit della polvere (probabilità di successo del 25%; come Str3).

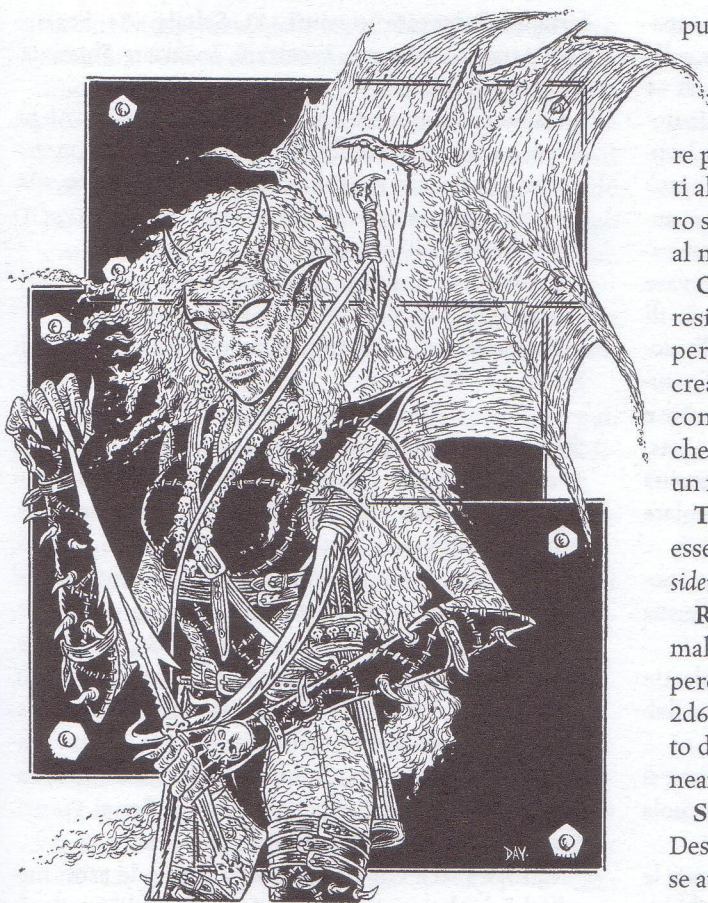
Attacco mortale (Str): Dopo aver studiato la sua vittima per 3 round, è in grado di compiere un attacco mortale o paralizzante (CD 23) con un attacco furtivo in mischia riuscito.

Guarigione rapida (Str): Solo se si trova in un ambiente arido e polveroso.

Schivare prodigioso (Str): Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando viene colta alla sprovvista (incluso nelle statistiche sopra), non può essere attaccata ai fianchi, bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi contro le trappole.

Incantesimi preparati (3/3/3/1; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1°-cambiare sembianze, foschia occultante, suono fantasma; 2°-allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, oscurità; 3°-anti-individuazione, invisibilità, oscurità profonda; 4°-invisibilità migliorata.

Libro degli incantesimi: 1°-cambiare sembianze, foschia occultante, individuazione del veleno, movimenti del ra-



gno, suono fantasma; 2°-allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, oscurità, passare senza tracce; 3°-anti-individuazione, dissimulare, invisibilità, oscurità profonda; 4°-invisibilità migliorata, libertà di movimento, porta dimensionale, veleno.

Proprietà: Lama Oscura (pugnale sacrilego+1), bracciali dell'armatura (+2), arco potente corto perfetto (bonus For +3), 20 frecce perfette, pozione di cura ferite moderate, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), collana d'argento (del valore di 95 mo).

➤ **Charindar:** Kyton Ldr8; GS 14; esterno Medio (Legale, Malvagio); DV 8d8+16 più 8d6+16; pf 96; Iniz +7; Vel 9 m; CA 23 (contatto 15, alla sprovvista 23); Att +16 mischia (1d8+1, 2 speroni da catena); AS Danza delle catene, attacco furtivo +4d6, sguardo snervante; QS Qualità dei baatezu, eludere, scoprire trappole, tratti degli esterni, rigenerazione, schivare prodigioso; AL LM; TS Temp +10, Rifl +15, Vol +8; For 12, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 16.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Artigianato (metallurgia) +16, Artista della Fuga +14, Ascoltare +17, Diplomazia +7, Equilibrio +5, Intimidire +17, Osservare +17, Percepire Inganni +12, Raggiare +15, Saltare +3, Scalare +20; Arma Focalizzata (speroni da catena), Critico Migliorato (speroni da catena), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti.

Danza delle catene (Sop): Può controllare tutte le catene entro 6 metri come azione standard, che attaccano con la stessa efficienza del kyton. Quest'ultimo

può arrampicarsi sulle catene che controlla senza bisogno di prove di Scalare.

Sguardo snervante (Sop): Può rendere il suo volto apparentemente simile a quello di un amore perduto del suo avversario. Coloro che sono soggetti al suo sguardo devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o subire una penalità al morale di -1 a tutti i tiri per colpire per 1d3 round.

Qualità dei baatezu: Immune al fuoco e al veleno; resistenza al freddo e all'acido 20; in grado di vedere perfettamente nel buio più assoluto, incluso quello creato dall'incantesimo *oscurità profonda*; in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio (eccettuati i lemuri) entro un raggio di 30 metri.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato o resuscitato (ma un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono riportarlo in vita).

Rigenerazione (Str): I kyton subiscono danni normali da fuoco, acido e armi benedette. Un kyton che perde un pezzo del proprio corpo lo fa ricrescere in 2d6x10 minuti. Mantenere il pezzo amputato a contatto del resto del corpo permette di riattaccarlo istantaneamente.

Schivare prodigioso (Str): Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando viene colto alla sprovvista o se attaccato da un avversario invisibile.

Proprietà: Guanti del potere orchestrale, anello di protezione+2.

➤ **Devastra:** Duerger femmina Mnc13/Din2; GS 16; umanoide Medio (nano); DV 13d8+29 più 2d12+4; pf 102; Iniz +5; Vel 13,5 m; CA 28 (contatto 24, alla sprovvista 23); Att +16/+13/+10 mischia (1d12+2, colpo senz'armi) oppure +14/+14/+11/+8 (1d12+2, raffica di colpi); AS Colpo *ki* (+2), attacco stordente (13 volte al giorno; CD 20); QS *Passo abbondante*, corpo adamantino, RI 23, tratti dei duergar, eludere migliorato, salto delle nuvole, purezza del corpo, caduta lenta (15 m), mente lucida, integrità del corpo, posizione difensiva, percezione difensiva; AL LM; TS Temp +13, Rifl +13, Vol +15; For 14, Des 20, Cos 14, Int 10, Sag 18, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artigianato (lavorare il metallo) +2, Artigianato (lavorare la pietra) +2, Ascoltare +13, Equilibrio +16, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +15, Osservare +11, Percepire Inganni +9, Saltare +14, Scalare +6; Arma Preferita (colpo senz'armi), Deviare Frecce, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Robustezza, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti.

Passo abbondante (Mag): Un monaco può spostarsi magicamente tra gli spazi, come per l'incantesimo *porta dimensionale*, una volta al giorno.

Corpo adamantino (Sop): Immune a tutti i tipi di veleno.

Tratti dei duergar: Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus razziale di +2

ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus per schivare di +4 contro i giganti; scurovisione 36 metri; esperti minatori (bonus razziale di +2 alle prove per individuare lavori in pietra insoliti; se si avvicina semplicemente entro 3 metri ad uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova come se stesse effettivamente cercando e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro; in grado di intuire la profondità); immune alla paralisi, alle illusioni, ai veleni magici o alchemici (ma non ai veleni naturali), capacità magiche (1 volta al giorno: *ingrandire* e *invisibilità*, come Mag28, hanno effetto solo su se stesso e su ciò che trasporta); sensibilità alla luce (penalità di circostanza -2 ai tiri per colpire in piena luce solare o in una luce equivalente).

Salto delle nuvole: La distanza del salto di un monaco (verticale od orizzontale) non è limitata dalla sua altezza.

Purezza del corpo: Immune a tutte le malattie tranne alle malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Mente lucida: Il monaco ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola di Ammalimento.

Integrità del corpo (Sop): Il monaco può curare le proprie ferite fino a 28 pf al giorno, e può distribuire queste cure in diversi modi.

Posizione difensiva: Ottiene For +2, Cos +4, +30 pf, bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza, bonus per schivare di +4 alla CA per 7 round (1 volta al giorno). Alla fine dell'effetto difensivo, il difensore rimane spossato (-2 alla For) per il resto dell'incontro.

Percezione difensiva: Mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando viene colto alla sprovvista o se attaccato da un avversario invisibile.

Proprietà: *Bracciali dell'armatura* (+3), *anello di protezione*+2, *mantello dell'armatura naturale* (+1) (come l'amuleto), *guanti della Destrezza* (+4), *talismano della Saggezza* (+2), *veste dell'anatema dei golem* (tutti i golem; come lo scarabeo), *pozione di velocità*, *pozione di cura ferite gravi*.

Exandolon: Mezzo-immondo/mezzo-gigante delle nuvole; GS 13; esterno Enorme (Aria); DV 17d8+119; pf 195; Iniz +3; Vel 15 m; CA 23 (contatto 11, alla sprovvista 20); Att +26/+21/+16 mischia (4d6+23 +1d6 fuoco, *morning star infuocata Mastodontica*+2) o +24/+24 mischia (2d8+14, 2 artigli) e +19 mischia (2d6+14, morso); Faccia/Portata 3 m per 3 m/4,5 m; AS Scagliare macigni, capacità magiche; QS Afferrare macigni, scurovisione 18 m, immune al veleno, resistenze; AL LM; TS Temp +17, Rifl +8, Vol +6; For 39, Des 17, Cos 25, Int 16, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +12, Ascoltare +23, Cercare +13, Concentrazione +12, Conoscenze (i piani) +13, Intimidire +12, Osservare +23, Parlare Linguaggi (Comune, Draconico, Gigante, Ignan, In-

fernale), Percepire Inganni +11, Saltare +34, Scalare +31; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Sensi Acuti.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *aura sacrilega*, *oscurità*, *veleno*; 1 volta al giorno: *blasfemia*, *contagio*, *disacrare*, *evoca mostri IX* (solo immondi), *influenza sacrilega*, *orrido avvizzimento*, *profanare*. Tutti come Str17; CD = 12 + livello dell'incantesimo.

Resistenze: I mezzo immondi hanno resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità e al fuoco 20.

Proprietà: Vedi "Tesoro" nell'area 2 della Fortezza di Ferro.

Grash e Gudric: Azer maschio e femmina Grr7; GS 9; esterno Medio (Fuoco, Legale); DV 2d8+2 più 7d10+7; pf 56, 60; Iniz +6; Vel 9 m; CA 23 (contatto 13, colti alla sprovvista 21); Att +13/+8 mischia (1d6+5, crit x3, *mezza lancia*+1); AS Calore; QS Sottotipo del fuoco, tratti degli esterni; AL LN; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +6; For 14, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 9.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +10, Ascoltare +9, Cercare +4, Conoscenze (i piani) +3, Osservare +10, Scalare +4; Arma Focalizzata (mezza lancia), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (mezza lancia).

Calore (Str): Gli attacchi senz'armi o le armi metalliche degli azer infliggono 1 danno addizionale da fuoco.

Sottotipo del fuoco: Immune ai danni da fuoco; subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia consentito un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subisce danni dimezzati effettuando con successo il tiro, oppure danni raddoppiati se lo fallisce.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato o resuscitato (ma un incantesimo desidero o miracolo possono riportarlo in vita).

Proprietà: *Scudo grande di metallo*+1, *mezza lancia*+1, *anello di protezione*+1, *bracciali dell'armatura* (+1), *pozione di protezione dagli elementi (freddo)* (Grash), *pozione di cura ferite gravi* (Gudric).

Hastature: Lamellin Ldr3/Grr8; GS 14; esterno Medio; DV 3d6+3 più 8d10+8; pf 65; Iniz +7; Vel 9 m; CA 19 (contatto 13, alla sprovvista 19); Att +13/+8 mischia (1d6+3, 17-20, crit x2, *spada corta della furtività*) o +13 mischia (1d4+4, artiglio); AS Tempesta di lame, attacco furtivo +2d6; QS Eludere, RD 5/+1 (solo taglienti/perforanti), scoprire trappole, immunità, tratti degli esterni, resistenze, schivare prodigioso; AL LM; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +4; For 16, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +14, Artista della Fuga +9, Ascoltare +5, Conoscenze (i piani) +2, Diplomazia +4, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +5, Raggiare +8; Arma Focalizzata (spada corta), Attacco Rapido,

Critico Migliorato (spada corta), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spada corta), Volontà di Ferro.

Tempesta di lame (Str): Una volta al giorno, un lamellin è in grado di espellere frammenti acuminati della sua pelle in un cono lungo 4,5 m. Così facendo infligge 2d6 danni (Riflessi CD 10 dimezza). Dopo questo attacco, il bonus di armatura naturale del lamellin scende a solo +2 per 24 ore.

Immunità (Str): Un lamellin non subisce danni da acido ed è immune all'attacco della ruggine nonostante la sua pelle metallica.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato o resuscitato (ma un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono riportarlo in vita).

Resistenze (Str): Un lamellin ha resistenza al fuoco e al freddo 5.

Schivare prodigioso (Str): Mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o è attaccato da un avversario invisibile.

Proprietà: Spada corta della furtività, bracciali dell'armatura (+2), biglia di forza.

Ignitius: Azer Chr12; GS 14; esterno Medio (Fuoco, Legale); DV 2d8+4 più 12d8+24; pf 91; Iniz +0; Vel 9 m; CA 24 (contatto 11, alla sprovvista 24); Att +17/+12/+7 mischia (1d8+5 +1 fuoco, *mazzafrusto leggero*+2 più calore); AS Calore, intimorire non morti 4 volte al giorno; QS Sottotipo del fuoco, tratti degli esterni; AL LN; TS Tempra 13, Rifl +9, Vol +16; For 16, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 20, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +20, Ascoltare +10, Cercare +2, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +2, Conoscenze (i piani) +3, Intimidire +6, Osservare +10, Scalare +4; Abilità Focalizzata (Artigianato [fabbricare armi]), Arma Focalizzata (*mazzafrusto leggero*), Attacco Poderoso, Creare Armi e Armature Magiche, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti.

Calore (Str): Gli attacchi senz'armi o le armi metalliche dell'azer infliggono 1 danno addizionale da fuoco.

Intimorire non morti (Sop): Incanalando energia negativa il chierico può far rannicchiare i non morti.

Sottotipo del fuoco: Immune ai danni da fuoco; subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia consentito un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subisce danni dimezzati effettuando con successo il tiro, oppure danni raddoppiati se lo fallisce.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato o resuscitato (ma un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono riportarlo in vita).

Incantesimi da chierico preparati (6/8/6/6/5/5/3; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-creare acqua, individuazione del magico, luce (2), riparare (2); 1°-comando (2), contrastare elementi, cura ferite leggere, incuti paura, individuazione del caos, protezione dal caos*, santuario; 2°-arma spirituale*, blocca persone, rendere integro, silenzio, vigore, zona di verità; 3°- creare cibo e acqua, cura ferite gravi,

*epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dagli elementi, veste magica**; 4°-cura ferite critiche, ira dell'ordine*, linguaggi, rivela bugie, veleno; 5°-comando superiore, dissolvi il caos*, distruggere viventi, giusto potere, visione del vero; 6°-animare oggetti, barriera di lame*, dissolvere superiore.

*Incantesimo del dominio. Divinità: Hextor. Domini: Legge (lancia incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1), Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra e Arma Focalizzata con l'arma preferita della divinità).

Proprietà: Mazzafrusto leggero+2, scudo grande di metallo+3, bracciali dell'armatura (+2), anello del comando degli elementali del fuoco, talismano della Saggezza (+2), sacchetto di polvere di diamanti (1.000 mo; componente materiale per glifo di interdizione superiore).

Imperagon: Mezzo-drago rosso/mezzo-duergar Grr8/Chr5; GS 16; drago Medio; DV 8d10+24 più 5d8+15; pf 110; Iniz +5; Vel 4,5 m; CA 28 (contatto 11, alla sprovvista 27); Att +19/+14/+9 mischia (1d8+9, 19-20, *martello da guerra tonante*+1) o +17/+17 mischia (1d4+6, 2 artigli) e +12 mischia (1d6+6, morso); AS Arma a soffio; QS Tratti dei duergar, tratti dei mezzo-draghi; AL LM; TS Temp +14, Rifl +7, Vol +10; For 23, Des 12, Cos 16, Int 13, Sag 13, Car 15.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +14, Ascoltare +4, Concentrazione +8, Conoscenze (i piani) +3, Conoscenze (storia) +3, Diplomazia +9, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +0, Osservare +5, Parlare Linguaggi (Ignan, Infernale, Nanico); Abilità Focalizzata (Artigianato [fabbricare armi]), Arma Focalizzata (*martello da guerra*), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature Magiche, Critico Migliorato (*martello da guerra*), Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (*martello da guerra*), Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco di 9 metri per 6d10 danni (Riflessi CD 19 dimezza).

Tratti dei duergar (Str): Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus per schivare di +4 contro i giganti; scurovisione 36 metri; esperti minatori (bonus razziale di +2 alle prove per individuare lavori in pietra insoliti; se si avvicina semplicemente entro 3 metri ad uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova come se stesse effettivamente cercando e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro; in grado di intuire la profondità); immune alla paralisi, alle illusioni, ai veleni magici o alchemici (ma non ai veleni naturali), capacità magiche (1 volta al giorno: *ingrandire* e *invisibilità*, come Mag26, hanno effetto solo su se stesso e su ciò che trasporta); sensibilità alla luce (penalità di circostanza -2 ai tiri per colpire in piena luce solare o in una luce equivalente).

Tratti dei mezzo-draghi (Str): Visione crepuscolare, scurovisione 18 m, immune al sonno, alla paralisi e al fuoco.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/3/2; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0-creare acqua, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, riparare; 1°-benedizione, contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, protezione dal bene*; 2°-arma spirituale*, forza straordinaria, zona di verità; 3°-cerchio magico contro il bene*, protezione dagli elementi.

*Incantesimo del dominio. **Divinità:** Laduguer. **Domini:** Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra e Arma Focalizzata con l'arma preferita della divinità).

Proprietà: Armatura completa della fortificazione moderata+1, scudo grande di metallo+2, martello da guerra tonante+1, mantello della resistenza (+1), diadema della persuasione, pergamena divina con giusto potere, pozione di velocità, anello di platino (50 mo; focus per l'incantesimo scudo su altri).

➤ **Zalatian:** Arconte tromba (caduto) Gne2; GS 16; esterno Medio (Legale, Malvagio); DV 12d8+12 più 2d10+2; pf 84; Iniz +7; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 33 (contatto 13, alla sprovvista 30); Att +23/+18/+13 mischia (2d6+11, 17-20, spadone+4); AS Capacità magiche, tromba, punire il bene; QS Aura di minaccia, cerchio magico contro il bene, teletrasporto, linguaggi, RD 10/+1, visione crepuscolare, scurovisione 18 m, individuazione del bene, benedizione oscura, RI 29; AL LM; TS Temp +15, Rifl +14, Vol +14; For 20, Des 17, Cos 13, Int 16, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +15, Ascoltare +15, Concentrazione +13, Conoscenze (i piani) +15, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia) +15, Empatia Animale +15, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +20, Osservare +15, Percepire Inganni +15; Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato.

Aura di minaccia (Sop): Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte arrabbiato deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o subire una penalità di -2 alla CA e agli attacchi ed ai tiri salvezza per un giorno o fino a che non riuscirà a colpire l'arconte.

Cerchio magico contro il bene (Sop): Circonda costantemente Zalatian (come Str14). Se dissolto, può essere ricreato come azione gratuita. (I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nelle statistiche sopraelencate).

Teletrasporto (Sop): A volontà come Str14. Può trasportare solo se stesso e oggetti per un totale di 22,5 kg.

Linguaggi (Sop): È in grado di parlare con qualsiasi creatura che abbia un proprio linguaggio (come Str14).

Immunità (Str): Immune a elettricità e pietrifica-

zione. Ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno.

Capacità magiche: A volontà: individuazione del bene, fiamma perenne e messaggio (come Str12).

Tromba (Sop): Tutte le creature entro 30 metri dalla fonte del suono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o essere in preda al panico per 1d4 round. Zalatian può comandare alla sua tromba di trasformarsi in uno spadone+4 come azione gratuita.

Individuazione del bene (Mag): A volontà.

Punire il bene (Sop): 1 volta al giorno può aggiungere +3 ai tiri per colpire e +2 ai tiri per i danni contro un bersaglio buono.

Incantesimi da chierico preparati (6/5/5/4/4/3/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; lancia come Chr14): 0-creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, purificare cibo e bevande (3); 1°-contrastare elementi, cura ferite leggere, favore divino, santuario, scudo della fede; 2°-calmare emozioni, scudo su altri, silenzio, vigore (2); 3°-cura ferite gravi, protezione dagli elementi, veste magica (2); 4°-arma magica superiore, cura ferite critiche, rivela bugie, veleno; 5°-resistenza agli incantesimi, spostamento planare, visione del vero; 6°-catena di fulmini, dissolvere superiore, guarigione; 7°-blasfemia, distruzione.

Incantesimi da guardia nera preparati (2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 1°-cura ferite leggere, devastazione.

Proprietà: Tromba dell'Arconte (diventa uno spadone+4), corazza di piastre della resistenza all'acido+1, anello di platino (50 mo; focus per l'incantesimo scudo su altri).

➤ **Zharunkumar:** Rakshasa Str7; GS 16; esterno Medio (Malvagio); DV 7d8+21 più 7d4+21; pf 90; Iniz +2; Vel 12 m; CA 23 (contatto 14, alla sprovvista 21); Att +11 mischia (1d4+1, 2 artigli) e +6 mischia (1d4, morso); o +11/+6 mischia (1d6+1, bastone del fuoco); AS Individuazione dei pensieri; QS Forma alternativa, tratti degli esterni, immunità agli incantesimi, vulnerabile ai quadrelli da balestra benedetti, RD 20/+3; AL LM; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +11; For 12, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 13, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Camuffare +18, Concentrazione +7 (+11 quando lancia incantesimi sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (i piani) +3, Diplomazia +8, Intimidire +6, Intrattenere +13, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +12, Percepire Inganni +10, Raggirare +17, Scrutare +6; Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato (Ammalimento), Schivare, Sensi Acuti.

Individuazione dei pensieri (Sop): Un rakshasa è in grado di individuare costantemente i pensieri come per l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 18° livello (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per resistere). Può interrompere o riattivare questa capacità come azione gratuita.

Forma alternativa (Sop): Un rakshasa può assumere qualsiasi forma umanoide, o tornare alla sua for-

ma originale, come azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *alterare se stesso* lanciato da uno stregone di 18° livello, ma il rakshasa può rimanere nella sua nuova forma per un tempo indefinito. Quando ricorre a questa capacità ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare.

Tratti degli esterni: Scurovisione 18 m; non può essere rianimato o resuscitato (ma un incantesimo *desiderio* o *miracolo* possono riportarlo in vita).

Immunità agli incantesimi (Sop): I rakshasa ignorano gli effetti degli incantesimi e delle capacità magiche non superiori all'8° livello, come se l'incantatore non riuscisse a superare la loro resistenza agli incantesimi.

Vulnerabile ai quadrelli da balestra benedetti (Str): Qualsiasi colpo andato a segno con un quadrello da balestra benedetto uccide istantaneamente un rakshasa.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/6/5/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0-aprire/chiudere, distruggere non morti, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-armatura magica, aura imperscrutabile di Nystul, dardo incantato, scudo, servitore inosservato; 2°-dissimulare, occultare oggetto, risata incontenibile di Tasha, vedere invisibilità, vigore; 3°-distorsione, fulmine, protezione dagli elementi, serratura arcana migliorata (nuovo incantesimo), velocità; 4°-charme sui mostri, confusione, scudo di fuoco, scrutare; 5°-muro di forza, regressione mentale, telecinesi; 6°-suggerimento di massa, fuorviare; 7°-spada di Mordenkainen.

Nota: La normale capacità del rakshasa di lanciare incantesimi come stregone è cumulativa con i suoi livelli da stregone. Perciò lancia incantesimi come uno stregone di 14° livello.

Proprietà: Anello di protezione+2, bastone del fuoco (22 cariche rimanenti), veste nera con cuciture d'oro (70 mo), ciondolo di zaffiro su collana d'oro (2.200 mo), borsa per componenti incantesimi (include una spada di platino in miniatura con un'impugnatura e un pomello di rame e zinco [focus per l'incantesimo *spada di Mordenkainen*]).

sioni assiomatiche delle creature siano i primi veri modelli ideali; tutte le altre creature dello stesso tipo sarebbero solo delle imitazioni.

Generare una creatura assiomatica

"Assiomatico" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea di allineamento legale o neutrale che sia nativa del Piano Materiale. Le bestie o gli animali dotati di questo archetipo diventano bestie magiche, ma per il resto il loro tipo rimane lo stesso.

Una creatura assiomatica usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne che per le eccezioni di seguito riportate.

Attacchi speciali: Una creatura assiomatica conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e inoltre ottiene il seguente:

Punire il caos (Sop): Una volta al giorno, la creatura può compiere un attacco normale per infliggere danni aggiuntivi pari al totale dei suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un avversario caotico.

Qualità speciali: Una creatura assiomatica mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre acquisisce le seguenti:

- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e sonora.

Dadi Vita	Resistenza al fuoco, all'elettricità, al freddo e sonora
1-3	5
4-7	10
8-11	15
12 o più	20

- Resistenza agli incantesimi pari al doppio dei DV della creatura (fino a un massimo di 25).
- **Menti collegate (Str):** Le creature assiomatiche di un tipo specifico entro 90 metri l'una dall'altra sono in comunicazione costante. Se una nel gruppo è cosciente di qualche pericolo, lo diventano tutte. Se una all'interno del gruppo non è colta alla sprovvista, nessuna di loro lo è. Nessuna creatura assiomatica nel gruppo viene considerata attaccata ai fianchi a meno che non lo siano tutte.

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, viene usato il valore migliore.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza deve essere pari almeno a 3.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida:

Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base.

Da 3 DV a 7 DV, lo stesso della creatura base +1.

Con 8 o più DV, lo stesso della creatura base +2.

APPENDICE 2: NUOVI MOSTRI

CREATURE ASSIOMATICHE (ARCHETIPO)

Le creature assiomatiche vivono sui piani legali, i domini dell'ordine. Anche se assomigliano alle creature del Piano Materiale, hanno una forma più regolare, i loro lineamenti sono più nitidi e precisi, le loro penne o la loro pelliccia sono più risplendenti e il loro aspetto è più fulgido e nobile. Vengono spesso chiamate creature "perfette", e alcuni dicono che le ver-

Tesoro: Lo stesso della creatura base.
Allineamento: Sempre legale (qualsiasi).
Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

L'archetipo di creatura assiomatica è apparso per la prima volta nel *Manuale dei Piani*.

LAMELLIN

Esterno Medio
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m
CA: 15 (+1 Des, +4 naturale)
Attacchi: Artiglio +1 mischia o spada lunga +1 mischia
Danni: Artiglio 1d6
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tempesta di lame
Qualità speciali: Immunità, resistenze, RD 5/+1 (solo taglienti e perforanti)
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 10, Car 10
Abilità: Artigianato (fabbricare armi) +4, Saltare +4
Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno (Acheronte)
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4) o squadra (11-20)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente legale neutrale o legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

I lamellin sono esseri xenofobi dai cui corpi spuntano spine metalliche. Benché originari dell'Acheronte, molti ritengono che la loro razza sia emigrata da un altro piano, forse dai Nove Inferi di Baator, dalla Quadrupla Fornace della Gehenna, o da un piano metallico ancora sconosciuto. I loro occhi luccicano come rosse schegge di ghiaccio, mentre il loro sangue è nero e oleoso.

Combattimento

I lamellin si gettano a capofitto nei combattimenti, fidando nella propria pelle coriacea e nella loro agilità naturale per portare a termine una battaglia. Sono decisamente impavidi e solitamente concentrano gli attacchi contro gli avversari più pericolosi che riescono ad individuare.

Tempesta di lame (Str): Una volta al giorno, un lamellin è in grado di espellere frammenti acuminati della sua pelle in un cono lungo 4,5 m. Così facendo infligge 2d6 danni (Riflessi CD 10 dimezza). Dopo questo attacco, il bonus di armatura naturale del la-



mellin scende a +2 per 24 ore.

Riduzione del danno (Str): La riduzione del danno di un lamellin di 5/+1 si applica solo alle armi taglienti e perforanti. Le armi contundenti ignorano totalmente la riduzione del danno.

Immunità (Str):GRA Un lamellin non subisce danni da acido ed è immune all'attacco della ruggine nonostante la sua pelle metallica.

Resistenze (Str): Un lamellin ha resistenza al fuoco e al freddo 5.

Società dei Lamellin

I lamellin sono superstiziosi e ostili agli stranieri, pertanto non ammettono intrusioni nel loro territorio. Naturalmente, come abitanti di Ocanthus (il quarto strato dell'Acheronte e luogo di tempeste di lame) raramente ricevono visite. Quando viaggiano, tuttavia, sono di norma piuttosto affabili con gli stranieri, ma raramente si fidano di qualcuno che non conoscono.

La maggior parte dei lamellin vive nella città di Zonoron, su Ocanthus, ma ve ne sono alcuni che vagano negli altri strati dell'Acheronte o persino negli altri piani. La società è incline alle lotte intestine, ma se sopraggiunge un pericolo esterno i lamellin sono pronti a far fronte comune per combatterlo.

Personaggi lamellin

La classe preferita dei lamellin è quella del guerriero. I lamellin capi sono spesso chierici/guerrieri, ma la razza è conosciuta anche per gli assassini. I lamellin chierici solitamente venerano Hextor.

PREDATORE D'ACCIAIO

Esterno Grande

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 15 m

CA: 30 (-1 taglia, +5 Des, +16 naturale)

Attacchi: Morso +19 mischia, 2 artigli +17 mischia

Danni: Morso 2d6+7; artiglio 2d4+3

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d6+3, ruggito, morso fendente

Qualità speciali: Vista cieca 9 m, sordità, immunità, percezione del magico, resistenze, olfatto acuto, RD 20/+4

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +13, Vol +11

Caratteristiche: For 25, Des 21, Cos 19, Int 11, Sag 16, Car 12

Abilità: Cercare +12, Equilibrio +21, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +24, Osservare +18, Saltare +22, Scalare +19

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

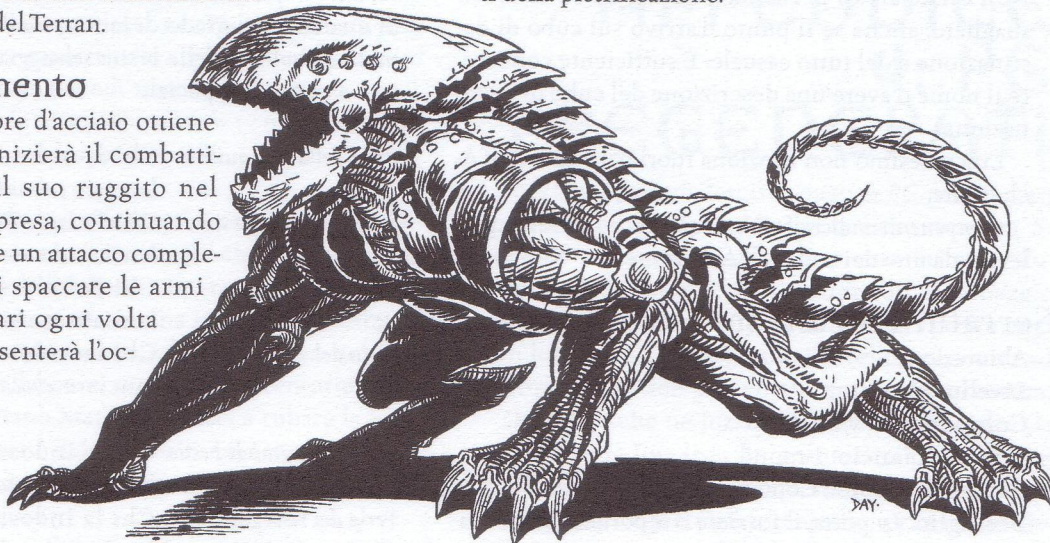
Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)

I predatori d'acciaio errano per i cubi metallici dell'Acheronte in cerca di metallo fresco da consumare. Queste creature somigliano a grossi felini con muscoli d'acciaio e condividono molte delle caratteristiche dei felini terrestri, compresa l'incredibile forza e agilità. Nonostante la creatura sia sorda, la sua capacità di olfatto acuto è talmente sviluppata da permetterle di individuare facilmente la presenza di creature vicine.

I predatori d'acciaio biasciano un roco dialetto del Terran.

Combattimento

Se un predatore d'acciaio ottiene la sorpresa, inizierà il combattimento con il suo ruggito nel round di sorpresa, continuando con un balzo e un attacco completo. Tenterà di spaccare le armi degli avversari ogni volta che se ne presenterà l'occasione.



Balzo (Str): Se un predatore d'acciaio balza sopra l'avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già fatto un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il predatore d'acciaio deve colpire con il suo attacco con il morso. Se riesce a trattenere l'avversario, può usare gli speroni.

Sperone (Str): Un predatore d'acciaio che riesce a trattenere un avversario può compiere due attacchi con gli speroni (+17 mischia) con le zampe posteriori per 1d6+3 danni ciascuna. Anche se balza sopra un avversario, può usare gli speroni.

Ruggito (Sop): Un predatore d'acciaio è in grado di emettere un roboante ruggito ogni 1d4 round. Tutte le creature entro un cono di 9 m subiscono 12d6 danni sonori e rimangono assordate per 2d6 round (Tempra CD 20 dimezza; il tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità). Qualsiasi oggetto o creatura di cristallo o fragile esposto alle onde sonore subisce il doppio dei danni sopraelencati; le creature che tengono in mano oggetti fragili possono negare i danni effettuando con successo tiri salvezza sui Riflessi (CD 20).

Morso fendente (Str): Quando ricorre al morso per attaccare un'arma, uno scudo o un altro oggetto in mano all'avversario, il predatore d'acciaio ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire contrapposto e infligge danni raddoppiati.

Vista cieca (Str): Il senso dell'olfatto del predatore d'acciaio è talmente sviluppato da conferirgli la capacità di vista cieca.

Sordità (Str): Il predatore d'acciaio non è in grado di percepire alcun suono, pertanto è immune a effetti sonori o dipendenti dal linguaggio che sfruttano l'udito. Essendosi tuttavia adattato a questa sua condizione, non subisce penalità all'iniziativa a causa della sordità.

Immunità (Str): Il predatore d'acciaio è immune ai danni sonori e da elettricità, come anche agli effetti della pietrificazione.

Percezione del magico (Sop): I predatori d'acciaio sono in grado di avvertire la presenza di qualsiasi oggetto magico di metallo entro un raggio di 36 metri. Queste creature considerano tali oggetti delle prelibatezze e raramente si lasciano sfuggire l'occasione di assaggiarli (ricorrendo dapprima al loro morso fendente per farli a pezzi).

Resistenze (Str): Un predatore d'acciaio ha resistenza al fuoco e al freddo 20.

Abilità: Un predatore d'acciaio ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nascondersi e Muoversi Silenziosamente.

APPENDICE 3: NUOVA MAGIA

Questa sezione descrive dettagliatamente i nuovi incantesimi, i nuovi oggetti magici, i materiali e gli artefatti apparsi in questa avventura.

NUOVI INCANTESIMI

Balzo del cubo

Trasmutazione (Teletrasporto)

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore più una creatura per livello, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

Questo incantesimo teletrasporta l'incantatore e un certo numero di creature vicine da un cubo ad un altro all'interno di uno stesso strato dell'Acheronte. Non esiste alcun pericolo di giungere su un cubo sbagliato, anche se il punto d'arrivo sul cubo di destinazione è del tutto casuale. È sufficiente conoscere il nome o avere una descrizione del cubo di destinazione.

L'incantesimo non funziona fuori dal piano dell'Acheronte.

Componente materiale: Un frammento di ferro prelevato da uno dei cubi dell'Acheronte.

Serratura arcana migliorata

Abiurazione

Livello: Mag/Str 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: La porta, il forziere o il portale toccato, fino a 2,7 m² per livello di taglia

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona esattamente come *serratura arcana*, tranne per il fatto che nel momento in cui lo lancia l'incantatore può rendere immune un individuo per livello dell'incantatore agli effetti dell'oggetto bersaglio dell'incantesimo. Questi individui (la cui presenza al momento del lancio dell'incantesimo non è necessaria) possono superare liberamente la *serratura arcana migliorata* come se avessero lanciato l'incantesimo.

Componente materiale: Polvere d'oro del valore di 25 mo, più altre 5 mo per ogni individuo reso immune.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Idolo della falsa visione: Questa grande statua individua automaticamente ogni tentativo di scrutare (incluso *scrutare* e incantesimi analoghi, quali *occhio arcano* e *chiaroudienza/chiaroveggenza*) effettuato su un qualsiasi individuo o luogo entro 15 metri dalla statua stessa. Qualsiasi tentativo compiuto in tal senso attiva un incantesimo *visione falsa* che scherma dallo scrutamento ogni creatura adattata all'idolo (i tentativi falliscono automaticamente). L'adattamento alla statua può essere eseguito durante la creazione dell'idolo, o successivamente toccando la statua e pronunciando una parola di comando scelta in fase di creazione. L'idolo è in grado di lanciare *visione falsa* tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dello scrutamento*, *visione falsa*; **Prezzo di mercato:** 54.500 mo; **Costo di creazione:** 33.500 mo + 1.680 PE; **Peso:** 180 kg.

Collana della bestia selvaggia: Una collana di questo genere ha l'aspetto di un gioiello senza valore, fino a quando non viene messa intorno al collo di qualcuno in grado di lanciare *amicizia con gli animali*. La *collana della bestia selvaggia* è composta da una o più perle speciali:

- Perla della tranquillità* Chi la indossa è in grado di lanciare *calmare animali*.
- Perla della schiavitù* Chi la indossa è in grado di lanciare *dominare animali*.
- Perla della zanna* Chi la indossa è in grado di lanciare *zanna magica superiore*.
- Perla del richiamo* Chi la indossa è in grado di lanciare *evoca alleato naturale IV*.
- Perla della grande bestia* Chi la indossa è in grado di lanciare *crescita animale*.
- Perla del risveglio* Chi la indossa è in grado di lanciare *risveglio*.

Ognuna di queste perle speciali può essere utilizzata solo una volta, dopodiché diviene inerte per sempre. Se una perla viene rimossa dalla collana, perde il suo potere.

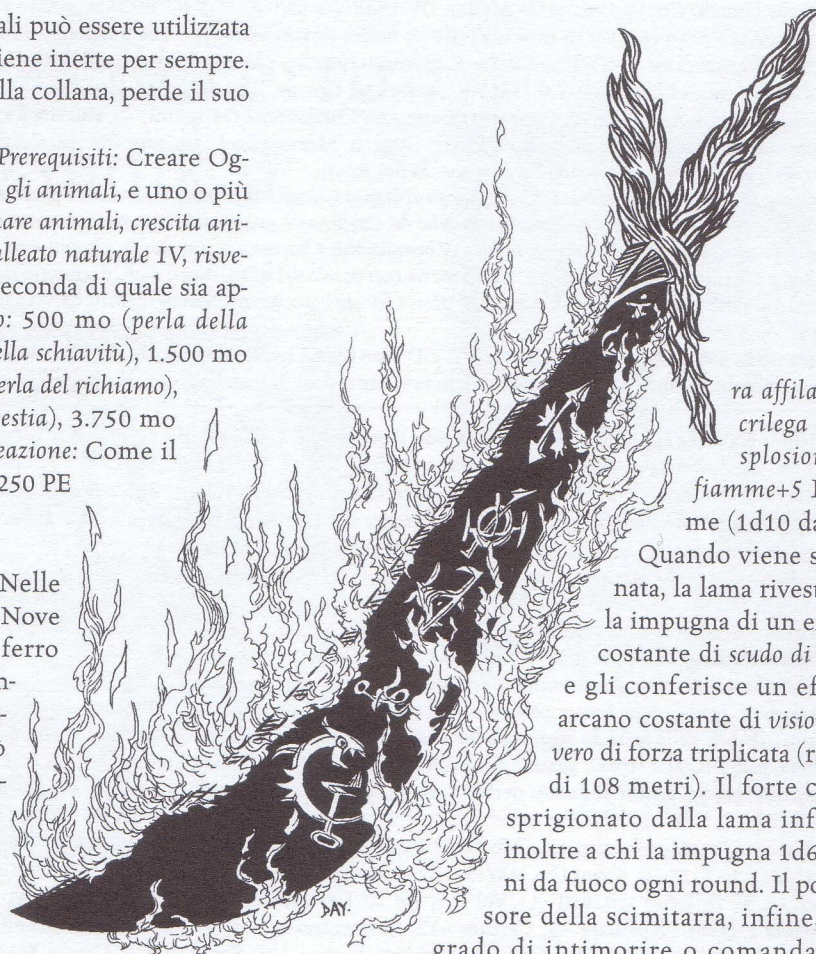
Livello dell'incantatore: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, amicizia con gli animali, e uno o più dei seguenti incantesimi: *calmare animali*, *crescita animale*, *dominare animali*, *evoca alleato naturale IV*, *risveglio*, *zanna magica superiore* (a seconda di quale sia appropriato); **Prezzo di mercato:** 500 mo (perla della tranquillità), 1.500 mo (perla della schiavitù), 1.500 mo (perla della zanna), 2.000 mo (perla del richiamo), 2.500 mo (perla della grande bestia), 3.750 mo (perla del risveglio); **Costo di creazione:** Come il normale tranne 1.250 mo più 250 PE (perla del risveglio); **Peso:** -

Acciaio verde di Baator: Nelle profondità delle miniere dei Nove Inferi di Baator, venature di ferro screziato di verde scorrono lungo le rocce. Questo metallo raro, unito in lega all'acciaio, può essere impiegato per creare armi incredibilmente affilate. Qualsiasi arma tagliente o perforante forgiata con l'acciaio verde di Baator ha un bonus di potenziamento naturale +1 ai danni. Tale bonus non è cumulativo con eventuali altri bonus di potenziamento. Perciò, una spada lunga di acciaio verde (bonus di +1 ai danni) con un bonus di potenziamento +4, ha un bonus totale di +4 ai tiri per colpire e per i danni. In una zona dove la magia non funziona, mantiene comunque il suo bonus di potenziamento naturale +1 ai danni. Un'arma tagliente o perforante di acciaio verde perfetta avrebbe un bonus di +1 sia ai tiri per colpire sia a quelli per i danni (derivante dalla combinazione dell'acciaio verde e della qualità "perfetta"). Anche se l'acciaio verde è in fondo una componente comune delle armi affilate prodotte nei Piani Inferiori, non conferisce altre capacità alle armi. Il modificatore al prezzo di mercato per tali armi è di +2.000 mo.

L'acciaio verde ha una durezza di 12 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

La Lama della Forza Infuocata: Questa scimitarra venne creata dai potenti efreet maghi che lavoravano sul Piano Elementale del Fuoco. Il Grande Sultano degli efreet volle impugnarla in una leggendaria battaglia contro i suoi atavici nemici, i djinn. Ma un astuto janni ladro che collaborava con alcuni avventurieri provenienti dal Piano Materiale riuscì a rubare la lama dalla sala del trono del sultano e, con l'aiuto di grandi poteri, la frantumò e ne sparse i pezzi in tutto il multiverso.

Intatta, la *Lama della Forza Infuocata* è una scimitarra



ra affilata sacrale della esplosione di fiamme+5 Enorme (1d10 danni).

Quando viene sguainata, la lama riveste chi la impugna di un effetto costante di *scudo di fuoco*, e gli conferisce un effetto arcano costante di *visione del vero* di forza triplicata (raggio di 108 metri). Il forte calore sprigionato dalla lama infligge inoltre a chi la impugna 1d6 danni da fuoco ogni round. Il possessore della scimitarra, infine, è in grado di intimorire o comandare le creature di fuoco (come un chierico di 20° livello) fino a dieci volte al giorno. Oltre a ciò la lama è intelligente (Int 11, Sag 19, Car 22, Ego 28) e legale malvagia. Parla esclusivamente l'Ignan e preferisce comunicare telepaticamente.

Essendo un artefatto maggiore unico, la *Lama della Forza Infuocata* non ha un prezzo di mercato fisso. Persino non tenendo conto della sua unicità, l'intrinseco valore come arma magica oltrepassa ampiamente le 250.000 mo.

APPENDICE 4: PG PREGENERATI

La pagina seguente descrive quattro PG pregenerati del livello adatto da inserire in questa avventura. Si possono utilizzare in caso occorra un PG extra durante il gioco (magari per sostituire un personaggio smarritosi o ucciso), oppure se i propri personaggi non hanno ancora raggiunto il livello necessario ad affrontare le sfide presentate in questa avventura.

Da notare che né Jozan (il chierico) né Miale (la maga) hanno una lista di incantesimi preparati. Se qualcuno seleziona uno di questi due PG, bisogna ricordargli di scegliere gli incantesimi prima di iniziare a giocare.

➤ **Jozan:** Umano Chr15; umanoide Medio; DV 15d8+30; pf 101; Iniz +0; Vel 6 m, volare 18 m (buona); CA 32 (contatto 12, alla sprovvista 32); Att +18/+13/+8 mischia (1d8+7, *mazza pesante sacra*+4) o +16 a distanza (1d8+5, 19-20, *balestra leggera*+2 con *quadrelli*+3); AS Scacciare non morti 5 volte al giorno (come un chierico di 19° livello); QS Lancio spontaneo (incantesimi *curare*); AL NB; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +16; For 16, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 24, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +20, Conoscenze (religioni) +8, Guarire +17, Osservare +9, Sapienza Magica +18; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Proprietà: Armatura completa+5, scudo grande di legno+5, anello di protezione+2, mazza pesante sacra+4, balestra leggera+2, 15 quadrelli da balestra+3, amuleto scaccia non morti, mantello del Carisma+2, guanti della Destrezza+2, cintura della forza da gigante+4, torcia perenne, incenso della meditazione, collana del rosario (2 benedizioni, 1 karma e 1 punizione), pergamena con guarigione, pergamena con alleato planare, pergamena con resurrezione, pergamena con parola del ritiro, stivali alati, diamante del valore di 500 mo, unguento per l'incantesimo visione del vero, zaino, giaciglio, pietra focaia e acciarino, sacco, razioni da viaggio per 1 giorno, otre, simbolo sacro di legno.

Incantesimi al giorno: 6/8/8/8/6/6/5/4/2; CD base = 17 + livello dell'incantesimo. *Domini:* Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Guarigione (lancia incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1).

➤ **Lidda:** Halfling femmina Ldr15; umanoide Piccolo; DV 15d6+30; pf 85; Iniz +12; Vel 6 m, volare 27 m (buona); CA 33 (contatto 19, alla sprovvista 27); Att +17/+12/+7 mischia (1d6+3, 19-20, *spada corta*+3) o +28/+23/+18 a distanza (1d6+8, crit x3, arco potente corto composito+3 [bonus For +2] con *freccie*+3); AS Attacco furtivo +8d6, opportunismo; QS Tratti degli halfling, eludere migliorato, schivare prodigioso (bonus di Destrezza alla CA, non può esser attaccato ai fianchi, +2 contro le trappole); AL CB; TS Temp +8, Rifl +18, Vol +6; For 14, Des 26, Cos 15, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +28, Artista della Fuga +15, Ascoltare +20, Cercare +20, Disattivare Congegni +22, Equilibrio +11, Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +35, Osservare +20, Raccogliere Informazioni +8, Saltare +24, Scalare +22, Scassinare Serrature +30, Utilizzare Oggetti Magici +8; Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral del movimento silenzioso+3, buckler in legnoscuero+4, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, spada corta+3, arco potente corto composito+3 (bonus For +2), 20 frecce+3, freccia assassina (non morti), freccia assassina (umani), cintura della forza da gigante+4, bracciali dell'arciere, mantello elfico, lenti dell'aquila, guanti della Destrezza+6, zainetto pratico di Heward, pietra magica (rosa), pozione di cura ferite gravi, anello dell'invisibilità, veste della fuga, stivali alati, giaciglio, pugnale, pietra focaia e acciarino, arnesi da scasso perfetti, sacco, corda di seta lunga 15 m, 3 verghe del sole, razioni da viaggio per 1 giorno, otre.

➤ **Mialee:** Elfa Mag15; umanoide Medio; DV 15d4+33; pf 72; Iniz +5; Vel 9 m; CA 16 (contatto 16, alla sprovvista 11); Att +8/+3 mischia (1d6+1, 18-20, *stocco*+1) o +14/+9 a distanza (1d8+2, crit x3, arco lungo composito+1 con *freccie*+1); QS Corvo famiglia, tratti elfici; AL N; TS Temp +10, Rifl +13, Vol +13; For 10, Des 20, Cos 14, Int 24, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +12, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (architettura) +13, Conoscenze (i piani) +20, Osservare +5, Sapienza Magica +25, Scrutare +25; Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Intensificati, Incantesimo Focalizzato (Ammalimento), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Inarrestabile, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti (se il famiglia si trova a portata di braccio).

Corvo famiglia: Il corvo ha armatura naturale +8, Intelligenza 13, RI 20 ed eludere migliorato. Ha un legame empatico con Mialee, parla un linguaggio ed è in grado di parlare con Mialee e con gli altri uccelli. È inoltre in grado di condividere gli incantesimi o di trasmettere gli incantesimi a contatto. Mialee è in grado di scrutare attraverso il suo corvo una volta al giorno.

Incantesimi al giorno: 4/10/10/6/5/5/4/3/1; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Pietra magica (rosa polvere), stocco+1, arco lungo composito+1, 10 frecce+1, mantello della resistenza+3, amuleto della salute+4, stivali della velocità, arma magica, armatura magica, caduta morbida, cambiare sembianze, charme, colpo accurato, dardo incantato, evoca mostri I, identificare, scudo, sonno; 2°-forza straordinaria, freccia acida di Melf, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, polvere luccicante, ragnatela, scassinare, sfocatura, vedere invisibilità, vigore; 3°-dissolvi magie, distorsione, fulmine, palla di fuoco, protezione dagli elementi, sfera di invisibilità, suggestione, velocità, volare; 4°-autometamorfofi, charme sui mostri, muro di fuoco, muro di ghiaccio, pelle di pietra, scrutare, tempesta di ghiaccio; 5°-blocca mostri, congedo, cono di freddo, dominare persone, evoca mostri V, muro di forza, permanenza, teletrasporto; 6°-catena di fulmini, conoscenza delle leggende, costrizione/cerca, disintegrare, dissolvere superiore, suggestione di massa, visione del vero; 7°-desiderio limitato, dito della morte, evoca mostri VII, spostamento planare, spruzzo prismatico, transizione eterea; 8°-charme di massa, danza irresistibile di Otto, evoca mostri VIII, forma eterea, orrido avvizzimento.

Libro degli incantesimi: 0-aprire/chiedere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-animare corde, arma magica, armatura magica, caduta morbida, cambiare sembianze, charme, colpo accurato, dardo incantato, evoca mostri I, identificare, scudo, sonno; 2°-forza straordinaria, freccia acida di Melf, grazia felina, individuazione dei pensieri, invisibilità, polvere luccicante, ragnatela, scassinare, sfocatura, vedere invisibilità, vigore; 3°-dissolvi magie, distorsione, fulmine, palla di fuoco, protezione dagli elementi, sfera di invisibilità, suggestione, velocità, volare; 4°-autometamorfofi, charme sui mostri, muro di fuoco, muro di ghiaccio, pelle di pietra, scrutare, tempesta di ghiaccio; 5°-blocca mostri, congedo, cono di freddo, dominare persone, evoca mostri V, muro di forza, permanenza, teletrasporto; 6°-catena di fulmini, conoscenza delle leggende, costrizione/cerca, disintegrare, dissolvere superiore, suggestione di massa, visione del vero; 7°-desiderio limitato, dito della morte, evoca mostri VII, spostamento planare, spruzzo prismatico, transizione eterea; 8°-charme di massa, danza irresistibile di Otto, evoca mostri VIII, forma eterea, orrido avvizzimento.

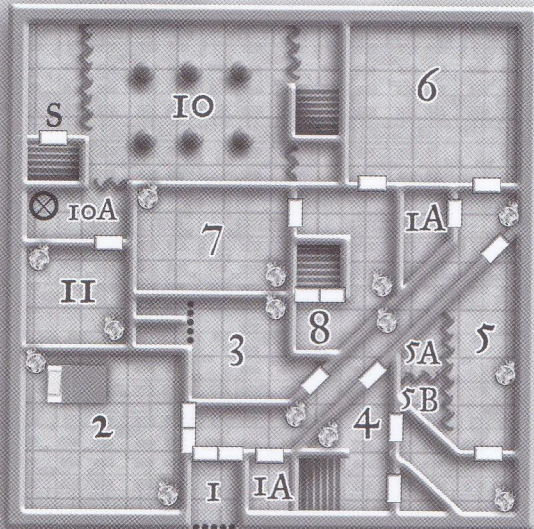
➤ **Tordek:** Nano Grr15; umanoide Medio; DV 15d10+60; pf 147; Iniz +2; Vel 4,5 m, volare 18 m (buona); CA 32 (contatto 13, alla sprovvista 31); Att +27/+22/+17 mischia (1d10+13, 19-20, crit x3, ascia da guerra nanica+4) o +21 a distanza (2d8+10, crit x3, martello nanico da lancio); QS Tratti nanici; AL LN; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +8; For 24, Des 15, Cos 18, Int 10, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Cavalcare (pony) +8, Saltare +13, Scalare +19; Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (ascia da guerra nanica), Critico Migliorato (ascia da guerra nanica), Incalzare, Incalzare Potenziato, Mobilità, Schivare, Specializzazione in un'Arma (ascia da guerra nanica), Specializzazione in un'Arma (martello da guerra), Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Ravvicinato.

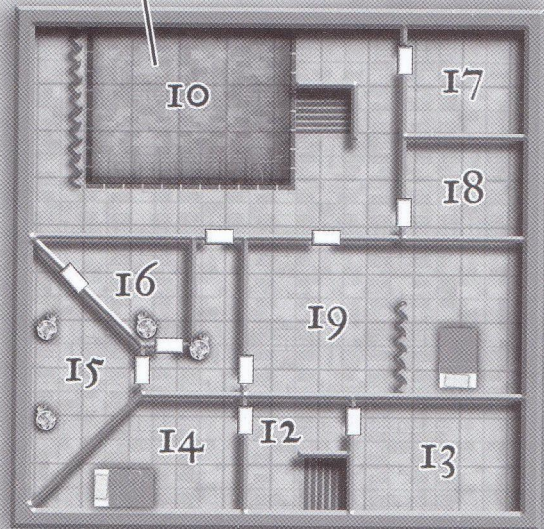
Proprietà: Armatura completa+4, scudo grande di legno+3, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, ascia da guerra nanica+4, martello nanico da lancio (martello da guerra+3), cintura della forza da gigante+6, bracciali della salute+2, mantello della resistenza+2, guanti della Destrezza+2, 3 pozioni di cura ferite leggere, 4 pozioni di cura ferite gravi, stivali alati, zaino, giaciglio, attrezzi da scalatore, pietra focaia e acciarino, sacco, corda di seta lunga 15 m, razioni da viaggio per 1 giorno, otre.

Fortezza di Ferro di Zandikar

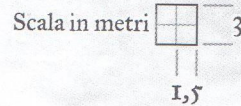
Pianoterra
















Aperto sul pianoterra



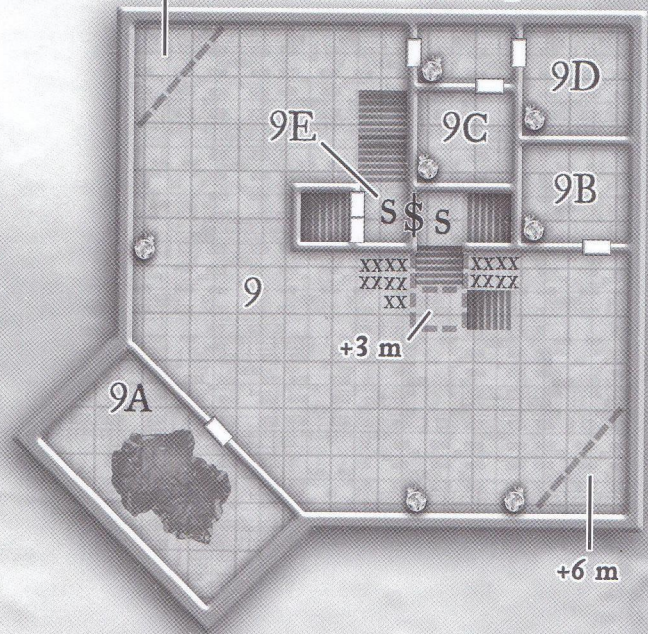
Piano superiore



Legenda:

-  Porta
-  Doppia porta
-  Scale
-  Simbolo
-  Tenda
-  Balconata/Sporgenza
-  Pilastrì
-  Spioncino
-  Letto
-  Saracinesca/Sbarre
-  Fiamma perenne
-  Macerie
-  Porta segreta

+6 m Cava del Travaglio



Il Signore della Fortezza di Ferro

Un Grande Pericolo Forgiato in Segreto

Leggendari mastri fucinatori sono ora al servizio di un malvagio signore della guerra e dei suoi oscuri intenti. I loro martelli battono sulle incudini al fine di riforgiare una terribile arma distrutta in epoche lontanissime. Mentre il destino ultimo del mondo viene plasmato, solo gli eroi più forti possono mandare in frantumi il diabolico piano.

Il Signore della Fortezza di Ferro è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Creata per sfidare eroi di D&D® di 15° livello, quest'avventura apre i perigliosi varchi del viaggio planare.

Per utilizzare questa avventura, un Dungeon Master necessita anche del Manuale del Giocatore, della Guida del DUNGEON MASTER e del Manuale dei Mostri.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)



ISBN 88-8288-072-9



9 788882 880729

Prezzo: € 9,95

Cod. 6027

Visita il nostro sito web www.25edition.it