

# DUNGEONS & DRAGONS®

## L'Isola delle Sirenidi



Avventura per Dungeons and Dragons 3.5  
4-6 Personaggi di livello 7-9

*Un'isola tropicale, non segnata su alcuna mappa di navigazione, emerge sperduta dal Mare Scintillante. Un'antica mappa risalente al caduto Impero di Netheril conduce gli avventurieri fino alle spiagge dell'isola misteriosa, al cui interno, tra rovine dimenticate e un'impenetrabile giungla, si trova un'antica Scuola di Magia del Basso Netheril. Gli arcanisti che lì vivevano sono tutti morti, tranne il sinistro arcimago Arind. Fu costui il responsabile della distruzione della scuola, pochi anni prima che Karsus decretasse la fine dell'intera civiltà netherese. Le ricerche esoteriche di Arind lo condussero alla follia, quando, interpretando alcuni segni delle stelle, riuscì ad aprire un varco tra il Faerûn e il Reame Remoto. La semplice visione di quel luogo di pazzia e caos ruppe l'equilibrio mentale dell'alienista. In una notte di orrore evocò sinistre presenze nell'edificio, che uccisero o tramutarono in mostri aberranti gli sfortunati studenti e i colleghi di Arind. L'alienista stesso, aiutato da alcuni dei suoi corrotti discepoli, si sottopose a una orripilante trasformazione e diventò un Cervello nella Giara. Tra le sale in rovina della Scuola di Magia egli attende in silenzio, perso in sogni infranti di follia e morte. Altre presenze maligne e totalmente pazze giacciono nel buio, tenute a bada solo dai potenti glifi di interdizione che gli altri arcanisti netheresi lanciarono sulla struttura, prima di essere trascinati urlanti nelle profondità del Reame Remoto da entità aliene. Oggi l'isola è abitata da una famiglia di sirenidi malvagie e da una tribù di tasloi che odiano e temono le donne fatate. Costoro, guidate da una regina bella e dal cuore nero, attraggono sugli scogli, che circondano l'isola, le navi di passaggio, depredandone le ricchezze trasportate nelle stive e utilizzando fino alla morte i marinai scampati al naufragio come schiavi.*

### Introduzione

Il motivo per cui i PG giungono all'Isola delle Sirenidi è lasciato alla fantasia del DM. Potrebbero avere seguito le annotazioni di una misteriosa mappa trafugata dalla camera del tesoro di un satrapo calishita, oppure, mentre sono imbarcati su un vascello diretto a sud, essere vittima di una tempesta durante la quale le scorte d'acqua vengono danneggiate. Dopo la bufera la nave richiede riparazioni urgenti e occorre ripristinare la provvista di acqua dolce per proseguire il viaggio: a questo punto la vedetta sulla coffa avvista l'isola coperta di lussureggiante vegetazione tropicale e avvolta dalla nebbia ...

Quale che sia il motivo per il quale gli avventurieri giungono all'isola, non appena arrivano in vista delle sue coste misteriose, leggete ai giocatori le seguenti note narrative.

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

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

### Il relitto dell'*Anemone*

Una nave amnita, l'*Anemone*, è caduta vittima della mortale fascinazione del canto delle sirenidi dell'isola e il suo relitto fracassato è la terribile testimonianza della malvagità di queste creature marine. Le sirenidi hanno preso prigioniero e *charmizzato* il capitano della nave, un mezz'elfo di nome Kallor Falco di Mare (mezz'elfo, N, esp 4/chr 3 [Valkur]). La nave trasportava un trio di barbari lucertoloidi tren, destinati alle arene di Calimport. Le creature, sopravvissute al disastro, sono state affascinate dalle sirenidi e ora fungono da guardiani del covo delle fate marine.

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

Chi cerca di entrare nel vascello dallo squarcio a prua oppure dal ponte deve superare un TS sulla Tempra (**CD 15**) per non essere sopraffatto dal puzzo di morte. Chi fallisce il tiro salvezza rimane *infermo* per tutto il tempo in cui rimane all'interno del vascello (penalità -2 a tutti i tiri per colpire, ai danni delle armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica). L'interno del relitto dell'*Anemone* è buio e il fetore, se possibile, ancora più intenso. Le sirenidi hanno già trasportato nel loro covo la maggior parte del carico e quasi tutto il resto è stato devastato.

I sette membri dell'equipaggio sono morti nel naufragio (tranne il comandante Kallor e i barbari tren, che sono stati affascinati dalle malie delle sirenidi). I corpi lasciati a imputridire nell'acqua hanno attirato una banda di ghouls marini.

#### LÀCEDONI, GHOUL MARINI (13)

PF 21 ciascuno (3 DV)

CM non morti di taglia media

Iniz +2; Sensi scurovisione 18 m, Ascoltare +5, Osservare +7

Linguaggi Comune

---

CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12

Immunità Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), Colpi critici, Danni non letali, Risucchi di caratteristica, Veleno, Effetti di sonno, Paralisi, Stordimento, Malattia, Effetti di morte, Qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra, Fatica e Sfinimento

Temp +0, Rifl +2, Vol +5

---

Velocità 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia morso +2 (1d6+1 e paralisi e febbre del ghoull)

Attacco in mischia completo 2 artigli +0 (1d3 e paralisi) e morso +2 (1d6+1 e paralisi e febbre del ghoull)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +1/+2

Opzioni di attacco Febbre del ghoull, Paralisi

---

Caratteristiche For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 12

Abilità Equilibrio +6, Muoversi in silenzio +6, Nascondersi +8, Saltare +6, Scalare +6

Talenti Multiattacco

---

Febbre del ghoull malattia trasmessa con il morso, Tempra CD 15, periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d3 Cos e 1d3 Des

Paralisi coloro che vengono colpiti dal morso o dagli artigli devono superare un TS sulla Tempra con CD 15 o rimanere paralizzati per 1d4+1 round. Anche gli elfi possono essere colpiti da questa paralisi

---

**Descrizione breve** i làcedoni appaiono come orribili figure umane emaciate e grinzose a causa del continuo contatto con l'acqua di mare. La loro pelle va dal grigio all'azzurro fetido. I visi di questi cannibali marini sono allungati e contorti da una fame inestinguibile di carne umana. Lunghe zanne e artigli grondanti acqua sono le loro armi. La maggior parte della torma è composta da creature nude, ma alcuni di loro indossano degli stracci fradici o dei semplici perizomi, ma tutti sono coperti da alghe marce e putride

Se i làcedoni vengono sconfitti e i loro corpi perquisiti, i PG potranno trovare alcuni oggetti preziosi che i non morti indossavano al momento della loro trasformazione o che hanno rubato ai cadaveri dei marinai di cui si sono cibati. Complessivamente i tesori dei làcedoni sono costituiti da un bracciale metallico con 4 ematiti incastonate (10 mo), un paio di anelli d'argento (3 mo ciascuno) e un collare di electrum con sopra inciso il simbolo di Valkur il Potente (uno scudo triangolare attraversato da un fulmine) del valore di 25 monete d'oro.

Perquisendo il relitto dell'*Anemone*, gli avventurieri possono trovare la gabbia che teneva prigionieri i tren. Il lucchetto è stato sciolto con un sortilegio della strega sirenide che ha condotto la razzia alla nave.

Negli alloggi del capitano Kallor una perquisizione accurata consentirà di trovare con una prova riuscita su Cercare (CD 15) il diario di bordo dell'*Anemone*. La maggior parte delle pagine è stata irrimediabilmente rovinata dall'acqua marina, ma una lettura delle pagine ancora integre consentirà di scoprire che la nave, battente bandiera amnita, era diretta a Calimport dopo una spedizione nella lontana penisola del Chult. Il capitano, Kallor Falco di Mare, doveva recapitare a uno dei tanti pasha della città meridionale un trio di barbari tren per i giochi nell'arena. Le registrazioni del diario di bordo accennano anche ad altri merci pregiate caricate a Porto Nyanzaru e destinate alle ville dei nobili amniti. L'ultima annotazione del diario risale a circa un mese fa.

Nella stiva del relitto, sotto uno strato di fango, si trova un grosso forziere coperto di alghe che le sirenidi non hanno portato via. Per trovarlo è necessario superare una prova su Cercare (CD 25). Il forziere è chiuso a chiave (Scassinare serrature, CD 18) e contiene tre pezze di tessuto zakharano marcito e un lungo astuccio di cuoio contenente un paio di zanne di elefante (100 monete ciascuna).

In un angolo della stiva si trova una grossa anfora per vino in terracotta. Chi supera una prova su Osservare (CD 12) si accorge che ai piedi dell'anfora, alta circa un metro e mezzo, si trova una dozzina di vecchie monete di rame. Aprendo il coperchio della giara, si scoprono migliaia di monete di rame di cono diversi, provenienti da decine di paesi e reami del Faerûn. Chi avesse la voglia di controllare il contenuto della giara scoprirebbe che, mescolate alle monete di rame (8.400), si trovano anche dei pezzi d'argento (70 ma) e un piccolo orecchino in malachite del valore di 10 monete d'oro.

### Lungo la spiaggia

Le sirenidi che abitano sull'isola hanno affascinato alcuni granchi giganti, che riposano sotto le sabbie della spiaggia. Questi enormi crostacei rivestono il ruolo di "cani da guardia" per le donne fatate. Inoltre, una delle sirenidi è sempre di vedetta, nascosta tra la vegetazione, a sorvegliare la spiaggia.

### GRANCHI GIGANTI (4)

PF 32, 24 x2, 22 (3 DV)

N parassita [acquatico] di taglia media

Iniz +1; Sensi Ascoltare +5, Osservare +9

---

CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15

Immunità Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale)

Temp +6, Rifl +2, Vol +1

---

Velocità 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia 2 chele (1d4+1)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +1/+3

Opzioni di attacco Afferrare migliorato, Stritolare

---

Caratteristiche For 13, Des 12, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2

Abilità Nascondersi +10

---

**Afferrare migliorato** per utilizzare questa abilità il granchio gigante deve colpire con la sua chela. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se il granchio gigante riesce a iniziare una lotta, infligge automaticamente i danni da stritolamento della chela contro la vittima bloccata, fintantoché quest'ultima non riesce a liberarsi

---

**Descrizione breve** questi crostacei hanno le dimensioni di grossi pony. La loro corazza è di un colore grigio verde con grosse chele capaci di stritolare l'acciaio. Emanano un forte odore di alghe e di mare che si spande attorno a loro

---

Quando i PG si avvicineranno alla vegetazione tropicale, la sirenide, nascosta tra le fronde e celata agli sguardi da un incantesimo di *Invisibilità superiore*, inizierà a modulare il suo canto *charmizzante*. Nel caso in cui gli avventurieri resistano agli effetti della fascinazione, i granchi giganti usciranno dai loro nascondigli sotto la sabbia per attaccare gli intrusi.

SIRENIDE SENTINELLA

PF 19 (5 DV)

CM folletto [acquatico] di taglia media

Iniz +4; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +8, Osservare +10

Linguaggi Elfico, Comune

---

CA 20 (21 con Schivare), contatto 20, colto alla sprovvista 17

Temp +4, Rifl +11, Vol +10

---

Velocità 9 m (6 quadretti), nuotare 18 m (12 quadretti)

**Attacco in mischia sciabola amnita magica** +3 (1d6+1, 19-20/x2) o tocco +4 (risucchia 1d4 punti di Intelligenza)

**Attacco a distanza arco corto perfetto e frecce** +3 (1d6, x3)

**Attacco in mischia completo sciabola amnita magica** -1 (1d6+1, 19-20/x2) e tocco -4 (risucchia 1d4 punti di Intelligenza)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +2/+2

Opzioni di attacco Canzone *charmizzante*, Risucchio di intelligenza, Capacità magiche

Capacità magiche (livello di potere 11)

1/giorno - *Metamorfosi*, *Invisibilità superiore*, *Nube di nebbia*

---

Caratteristiche For 10, Des 18, Cos 11, Int 13, Sag 16, Car 17

Abilità Concentrazione +7, Guarire +10, Nascondersi +11, Intrattenere (Danza) +10, (Canto) +10, Conoscenza della Natura +10, Nuotare +12

Talenti Schivare, Arma focalizzata (tocco)

Proprietà arco corto perfetto, faretra con 10 frecce, sciabola amnita magica +1, reggipetto e perizoma di scaglie di serpente magici +3

---

**Canzone charmizzante** a volontà la sirenide può con il proprio canto riprodurre gli effetti di un incantesimo di Charme (livello di potere 2; CD 14) della durata di 11 ore

**Risucchio di intelligenza** un attacco riuscito con il tocco risucchia 1d4 punti di Intelligenza dalla vittima (2d4 se il colpo è critico)

**Tocco ristoratore** a volontà la sirenide può restituire 1d6 punti di Intelligenza precedente risucchiati dal tocco di qualsiasi sirenide

---

**Descrizione breve** questa splendida creatura ha una pelle azzurro mare, occhi e capelli verdi. Indossa un perizoma e un reggipetto di scaglie di serpente marino color bronzo (riproduce gli effetti di un *Anello di protezione* +3)

---

La sentinella sirenide attacca protetta dall'*Invisibilità superiore*.

Le sue armi sono un arco corto di fattura perfetta e una sciabola di fattura amnita magica +1. Alla cintura porta un sacchetto di pelle di delfino con dentro 8 madreperle (5 monete d'oro ciascuna) e una rara conchiglia Elmo Nero (*Black Helmet*) del valore di 50 monete d'oro. Se messa a mal partito la sirenide si tramuterà in un gabbiano (*Metamorfosi*) e fuggirà verso la grotta dove vivono le altre sirenidi, mettendole in guardia dalla minaccia venuta dal mare.

### Esplorando l'isola

L'Isola delle Sirenidi è caratterizzata da un clima e da una vegetazione tipicamente tropicali. Si trova da qualche parte nel Mare Scintillante, in un punto non segnato dalle mappe nautiche, a metà strada tra il Calimshan e la Penisola di Chult. L'isola è di origine vulcanica, ma la montagna di fuoco che costituisce la parte principale del territorio è ormai dormiente da secoli. L'isola fu scelta dai netheresi della perduta città di Jiksipur come sede per una Scuola di Magia, le cui rovine si trovano sotto le caverne abitate dalle sirenidi.

Sull'isola si trovano molte tracce della passata colonizzazione netherese: l'antico tempio di Jergal e i resti della statua di Mystryl. Altra locazione importante sull'isola è il villaggio dei tasloi, dove i personaggi potrebbero stringere un'inaspettata alleanza con Xuub Xan, lo sciamano e capo degli umanoidi.

#### 1. La giungla dei tasloi

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

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

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

I PG si imbattono in una banda di cacciatori tasloi guidata da un capo caccia ranger. I tasloi, creature infide e astute, hanno disseminato questa zona di trappole nascoste per catturare le proprie prede.

**Rete nascosta dei tasloi:** GS 4; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +12 in mischia (vedi nota); Cercare CD 23; Disattivare congegni 28.

**Nota:** i personaggi in un'area quadrata di lato 3 metri si considerano in lotta con la rete (Forza 21) se falliscono un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17.

Non appena scatta la trappola, i tasloi si precipitano sui PG, sbucando dai loro nascondigli. Un terzo degli umanoidi cerca di abbattere coloro che sono stati imprigionati dalla rete, infliggendo danni non letali con le aste delle lance (bonus +5 ai tiri per colpire, i PG in lotta non godono del bonus di Destrezza alla CA).

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

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

**CACCIATORI TASLOI (15):** PF 5 ciascuno, vedi *Splendente Sud*, pag. 71-72

Il tipico tasloi è un umanoide alto poco più di un metro dalla pelle verde, che cammina ingobbato aiutandosi con le nocche in maniera molto simile a quanto fanno le scimmie. Queste creature hanno musi larghi con nasi schiacciati, grandi occhi gialli e bocche dotate di innumerevoli denti aguzzi e sottili. La schiena e le braccia dei guerrieri tasloi sono spesso ricoperte da rada peluria nerastra. I cacciatori sono armati con lance dalla punta di selce, giavellotti da lancio e la metà di loro possiede anche delle reti da caccia dotate di uncini e pesi alle estremità.

I cacciatori tasloi sono guidati da un astuto capo caccia dal volto grinzoso, armato con una spada dalla lama d'osso, giavellotti da lancio e rete da caccia.

#### **CAPO CACCIA TASLOI**

PF 20 (3 DV)

Ranger livello 2

CM umanoide di taglia piccola

Iniz +5; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +6, Osservare +6

Linguaggi Dialetto Tasloi

---

CA 15, contatto 14, colto alla sprovvista 14

Debolezze Sensibilità alla luce

Temp +5, Rifl +5, Vol +1

---

Velocità 9 m (6 quadretti), scalare 3 m (2 quadretti)

Attacco in mischia spada d'osso +5 (1d4+1)

Attacco a distanza giavellotto +5 (1d4+1)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +3/-1

Opzioni di attacco Rete (occorre tiro per colpire di contatto a distanza, la distanza massima di lancio è di 3 metri. Chi viene preso nella rete diventa *Intralciato*, vedi dettagli su Manuale del Giocatore, pag. 121), Nemico prescelto [Umanoide acquatico] (non conteggiato)

---

Caratteristiche For 13, Cos 10, Des 15, Int 11, Sag 12, Car 11

Abilità Scalare +7, Muoversi in silenzio +6, Nascondersi +6, Conoscenza della Natura +7

Talenti Riflessi fulminei, Arma focalizzata (spada d'osso), Seguire tracce

Proprietà spada d'osso, 3 giavellotti dalla punta di selce, rete da caccia, una Conchiglia Elmo Nero da 10 monete d'oro, 2 dosi di Unguento guaritore (ogni dose applicata cura 1d8 ferite)

#### **2. Il villaggio tasloi**

Il villaggio dei tasloi è sospeso tra gli alberi ed è costituito da un decina di piattaforme di legno poste ad altezze diverse (dai 5 ai 12 metri dal livello del suolo). Le piattaforme sono collegate tra loro da alcune passerelle fatte con corde intrecciate e liane, su cui gli agili e scimmieschi tasloi si spostano utilizzando il loro movimento di "Scalare". Nel villaggio vive circa un centinaio di tasloi di cui il 40% è costituito da individui in grado di combattere e il restante da femmine, esemplari anziani e cuccioli non combattenti.

Spostarsi sulle passerelle di liane è estremamente difficoltoso per un personaggio. Un PG deve superare una prova di Equilibrio (CD 14) per spostarsi di un quadretto a turno; per ogni 2 punti oltre il CD, il personaggio può spostarsi di un ulteriore quadretto fino a un massimo di 4 quadretti per turno. Un fallimento critico (1 su d20) significa che il personaggio è precipitato a terra.

A livello del terreno, tre mostruosi ragni giganti tropicali addomesticati dai tasloi rappresentano la difesa contro i nemici.

Queste creature si muovono silenziose nel sottobosco e cercano di cogliere di sorpresa gli intrusi, balzando loro addosso dalle buche coperte di ragnatele che hanno scavato nel terreno.

### RAGNI GIGANTI TROPICALI, CACCIATORI (3)

PF 25 x2, 22 (4 DV)

N parassita di taglia grande

Iniz +3; Sensi Scurovisione 18 m, Percezione tellurica 18 m, Ascoltare +8, Osservare +8

---

CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 11

Immunità Effetti e incantesimi che colpiscono la mente (*charme*, compulsioni, trame ipnotiche, illusioni ed effetti sul morale)

Temp +5, Rifl +4, Vol +1

---

Velocità 9 m (6 quadretti), scalare 6 m (4 quadretti)

Attacco in mischia morso +4 (1d8+3 e veleno)

Spazio/Portata 3 m/1,5 m

BAB/Lotta +3/+9

Opzioni di attacco Veleno (TS su Tempra, CD 11, danno primario e secondario 1d4 Des)

---

Caratteristiche For 15, Des 17, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2

Abilità Nascondersi +3, Saltare +12, Scalare +11

---

**Descrizione breve** questi grossi aracnidi delle dimensioni di un toro sono coperti da una fitta e ispida peluria nera chiazzata di marrone. Hanno zampe grosse tozze, adatte per effettuare salti prodigiosi e cheliceri che terminano con aculei affilati e grondanti veleno. Gli otto occhi di questi mostri sono disposti a rombo e paiono lucide pozze nere dai riflessi vermigli

Se i PG si avvicinano al villaggio senza alcuna precauzione particolare, saranno individuati dalle sentinelle tasloi dislocate in punti strategici attorno al villaggio. Per individuare una sentinella, nascosta tra le frasche degli alti alberi della giungla, è possibile effettuare una prova contrapposta tra l'abilità Osservare degli avventurieri e quella di Nascondersi (+15) della sentinella.

Per avvertire i propri simili dell'avvicinarsi di intrusi, le sentinelle emettono una serie di brevi stridii. Un personaggio con l'abilità di Conoscenza della Natura può superare una prova (CD 22) per accorgersi della natura dei versi striduli.

Se i PG vengono individuati, il capo tasloi, lo sciamano Xuub Xan, cercherà di comunicare con i nuovi venuti. Il tasloi parla solo la sua lingua e, comunque, rimarrà sempre al sicuro dall'alto di una piattaforma a 10 metri dal suolo e con una nutrita scorta di guerrieri al suo fianco.

L'obiettivo di Xuub Xan è di capire se gli intrusi possono sconfiggere le odiate sirenidi. Se gli avventurieri portano delle prove della morte di alcune sirenidi, si scatenerà un grande entusiasmo tra i tasloi, che saltelleranno e strepiteranno come ossessi, considerando i PG dei veri e propri eroi.

**TASLOI (40)\*:** PF 5 ciascuno, vedi *Splendente Sud*, pag. 71-72

\*A questo numero vanno sottratti i tasloi uccisi in precedenza

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

Gli umanoidi, inoltre, raccolgono e utilizzano come arma di difesa i frutti membranosi delle *Palme emetiche*, che crescono in alcune zone della giungla. Queste bacche disgustose dalla buccia color prugna e della grandezza di noci di cocco vengono avvolte in un'imbracatura di corde fabbricate con liane intrecciate, per essere scagliate a grande distanza dopo essere state fatte roteare sopra la testa (incremento di gittata 6 m). Senza le imbracature, i frutti hanno un incremento di gittata di soli 3 m. A contatto con un ostacolo, le bacche si rompono liberando una polpa appiccicosa dal fetore nauseabondo di carne marcia. Chi viene colpito, insieme a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri di distanza, devono superare un TS su Tempra (CD 16) o rimanere *Nauseati* per 1d4 round. A prescindere dalla riuscita o meno del TS, l'odore della bacca di *Palma emetica* riduce di 4 il punteggio di Carisma del bersaglio e rende impossibile effettuare prove di Nascondersi, finché non si fa un bagno accurato.

## XUUB XAN, SCIAMANO E CAPO TASLOI

PF 27 (5 DV)

Adepto livello 4

CM umanoide di taglia piccola

Iniz +2; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +8, Osservare +9

Linguaggi Dialetto Tasloi

---

CA 16, contatto 13, colto alla sprovvista 13

Debolezze Sensibilità alla luce

Temp +2, Rifl +7, Vol +5

---

Velocità 9 m (6 quadretti), scalare 3 m (2 quadretti)

Attacco in mischia mazza ferrata leggera +2 (1d6)

Attacco a distanza giavellotto +6 (1d6, 19-20/x2)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +3/-1

Incantesimi da adepto preparati (CD 12 + livello incantesimo)

Livello 2 - *Frog Tongue*<sup>Rituals and Relics</sup>

Livello 1 - *Comprensione dei linguaggi, Cura ferite leggere, Sonno*

Livello 0 - *Tocco di affaticamento, Purificare cibo e bevande x2*

---

Caratteristiche For 11, Des 19, Cos 12, Int 13, Sag 15, Car 12

Talenti Riflessi fulminei, Mescere pozioni, Robustezza

Abilità Scalare +10, Sapienza magica +5, Percepire intenzioni +8, Guarire +5, Conoscenza (Natura) +8, Nascondersi +4, muoversi in silenzio +4

Proprietà scudo piccolo rotondo perfetto ottenuto da una placca del guscio di una testuggine gigante, faretra con 6 giavellotti di cui uno è un *Giavellotto del fulmine*, mazza ferrata leggera con denti di squalo. Alla cintura porta una rete contenente una conchiglia Elmo Nero da 30 monete d'oro e una decina di monete di rame ossidate risalenti al tempo dell'Impero Netheril

---

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

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

Se la compagnia riesce a instaurare un dialogo con lo sciamano, Xuub Xan li inviterà nella sua capanna posta a parecchi metri dal suolo.

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

*Appena entrati un forte odore acido e nauseante assale le narici. Quando finalmente gli occhi si abituano alla semi oscurità del tugurio, si riescono a vedere numerosi ninnoli e piccoli oggetti che lo sciamano dei tasloi ha collezionato nel corso degli anni. Una specie di amaca fabbricata con fibre vegetali intrecciate pende dal soffitto, quasi al centro della capanna, il cui pavimento è cosparso da un fitto strato di foglie umide e putride.*

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

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

Nella capanna vi sono anche quattro giavellotti e un involto di pelle di serpente con dentro 10 punte di selce affilata (da montare su frecce o giavellotti). Su una scansia sono invece sistemati i "trofei" del capo sciamano tasloi. Si tratta di oggetti rubati agli sfortunati naufraghi che non sono stati subito catturati dalle sirenidi e altre cianfrusaglie: un elmo ammaccato e corrosivo

appartenuto a un mercenario del Pugno Fiammante, una collana fatta con denti di scimmia, un pezzo d'ambra (15 monete d'oro di valore) e la pelle di tre serpenti arrotolate l'una sull'altra.

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

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

- *Le sirenidi sono creature fatate dai poteri magici, capaci di assumere svariate forme animali. Il loro canto è ammaliante e rende schiavi coloro che non possiedono grande forza di volontà. A capo della famiglia di sirenidi dell'isola vi è "La Regina", una creatura crudele e sanguinaria che vive in una grotta dove un tempo dimoravano "gli uomini neri".*

- *Gli "uomini neri" non si fanno vedere da tantissimo tempo. In realtà, Xuub Xan non ne ha mai veduto uno. La loro esistenza è nota grazie ai racconti degli antenati, un tempo schiavi degli "uomini neri".*

- *Esiste un vecchio tempio in fondo a un canalone, a circa mezza giornata di cammino dal villaggio tasloi, dove gli "uomini neri" adoravano una divinità oscura. I tasloi portano dei doni all'idolo di pietra davanti al tempio, ma non osano avvicinarsi alle rovine per timore dei guardiani che fanno a pezzi chiunque sia tanto sciocco da cercare di entrarvi. Secondo lo sciamano nel tempio si nascondono grandi ricchezze e armi capaci di sconfiggere le sirenidi, ma le rovine sono infestate: non solo i feroci guardiani "dagli occhi di ambra", ma anche spiriti senza pace si trovano tra i ruderi.*

- *Il relitto della nave sulla spiaggia è vecchio di qualche luna. Le sirenidi hanno portato il carico della stiva nella loro dimora, trascinando come schiavi anche il comandante del vascello e tre grosse lucertole umanoidi.*

Quando parla degli "uomini neri", Xuub Xan si riferisce agli arcanisti netheresi che vivevano qui molto prima della nascita dello sciamano. Il loro nome deriva dalle palandrane scure che i maghi amavano indossare. Le rovine del tempio a cui fa cenno il tasloi appartengono a ciò che resta di un santuario di Jergal, il Siniscalco dei Morti, un'antica divinità adorata ai tempi dell'Impero di Netheril. Nelle profondità delle rovine si trovano gli spiriti degli arcanisti massacrati dalle entità aliene del Reame Remoto convocate da Arind, mentre i "feroci guardiani dagli occhi d'ambra" altro non sono che selvaggi scimmioni girallon. L'idolo, invece, rappresenta la dea della magia netherese, Mystryl.

### **L'idolo distrutto**

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

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

Chi dovesse cercare di arrivare da solo al santuario passerà accanto a pozze di acqua stagnante e alle carcasse putride degli animali massacrati dai girallon che infestano la zona, correndo il rischio di contrarre la *Febbre da Gallina* (vedi DMG pagina 293-294). Se un ranger o un druido superano una prova di Conoscenza della Natura (CD 25) riescono ad accorgersi in tempo delle pozze di acqua inquinata e dell'aria infetta, e possono così evitare le zone più pericolose del canalone.

Quando i PG giungono, infine, sul fondo del canalone si trovano davanti ai resti dell'idolo di pietra appartenuto alla dea Mystryl. Poco oltre si intravedono i resti pietrosi delle rovine coperte dai licheni e dai rampicanti della giungla.

Leggete le seguenti note narrative.

*È scarsa la luce che riesce a penetrare lo spesso tetto verde della foresta che copre il canalone. Sembra di essere immersi in un'eterna penombra percorsa dal frinire di centinaia di insetti e dai versi di animali e scimmie misteriose. L'aria stessa è umida e afosa, e forma sulla pelle gocce di sudore appiccicoso. Dal terreno scuro e molle sale una rada nebbia, mentre un grosso serpente dalle scaglie nere e ocra, disturbato dal vostro passaggio, scivola via sui rami di un albero contorto, nascondendosi in un foro sul tronco.*

*A poca distanza si intravedono i resti di un piedistallo coperto di muschio, sopra il quale si trovano le macerie di una statua femminile quasi completamente distrutta. Sul terreno, semisommersa dal fango, si distingue la testa spaccata a metà e l'avambraccio sinistro con la mano aperta in gesto da supplice. Oltre l'idolo in rovina si apre il cortile dissestato e invaso della vegetazione di un santuario di pietra.*

I girallon che vivono in quest'area stanno tenendo d'occhio i PG, ma non attaccheranno a meno che non venga messo piede nel cortile esterno del santuario, che queste creature antropofaghe considerano il loro territorio.

### *1. Le sentinelle del tempio*

Potete ammettere una prova contrapposta tra l'abilità di Osservare dei PG (con un malus -2) e l'abilità di Nascondersi dei girallon, ma solo se i giocatori dichiarano esplicitamente di essere all'erta. In caso di successo nella prova su Osservare, per un istante intravedono due paia di occhi ambrati pieni di sospetto scrutarli tra le fronde a parecchie decine di metri sopra il livello del terreno. Se vengono individuati i girallon di guardia si ritirano nelle profondità della giungla e rimangono in agguato all'interno del cortile del santuario di Jergal.

### *2. L'idolo in rovina di Mystryl*

Se i tasloi sono con i PG, si rifiutano di proseguire oltre e, strillando come ossessi, corrono via dopo avere elevato una primitiva preghiera in direzione della statua in rovina. Avvicinandosi all'idolo, risulta chiaro che la statua di pietra era di ottima fattura, probabilmente coperta di foglie d'oro e smalti colorati ormai irrimediabilmente compromessi dallo scorrere del tempo. Con una prova su Conoscenza (Religione) con **CD 22** è possibile stabilire che l'idolo raffigurava una divinità risalente al perduto Impero di Netheril. Se il risultato della prova è almeno di 28, il personaggio riconosce in Mystryl il soggetto della statua. Un'ulteriore prova su Conoscenza (Religione) o Conoscenze Arcane (**CD 26**) consente di ricordare che spesso i netheresi erigevano statue della dea Mystryl davanti ai santuari del tetro Jergal, il dio della morte, conosciuto come il Siniscalco dei Morti.

Esplorando le vicinanze dell'idolo in frantumi si può scoprire che sul palmo della mano a terra sono state poste alcune offerte votive da parte dei superstiziosi tasloi: alcuni funghi allucinogeni anneriti, un teschio di opossum e qualche brandello di pelliccia di scimmia.

Alla base della statua, coperta dal muschio, si trova un'iscrizione in antico Loross, la lingua nobile dell'antico Netheril che impiega l'alfabeto draconico. La scritta viene scoperta automaticamente, se un PG dichiara di cercare alla base della statua. Correttamente interpretata, la scritta recita: *"Segui la via del Pesce"*. Si tratta di un indizio che consente di evitare la trappola posta all'ingresso della Scuola di Magia.

Mentre i PG si trovano vicino ai resti dell'idolo, un numeroso nido di corollax farà capolino dai rami degli alberi osservando i nuovi venuti con curiosità. Circa una dozzina di questi grossi pappagalli dal ricco piumaggio giallo e dorato inizierà a scrutare gli avventurieri, lanciando schiocchi sonori e agitando le ali.

**COROLLAX (11):** PF 6 ciascuno, vedi *Monster Manual II*, pag. 50-51

Se un PG supera una prova di Addestrare Animali (**CD 25** o **30** se sono stati maltrattati in precedenza), uno degli animali si staccherà dai propri simili, diventando l'inseparabile del personaggio in questione.

## Il santuario di Jergal

Il cortile esterno del santuario è stato quasi del tutto invaso da un gigantesco albero di banian. Quando i PG si avvicinano ai confini esterni del tempio, leggete le seguenti note narrative.

*Nonostante la vegetazione selvaggia abbia oscurato e invaso il fondo del canalone, non è arduo individuare i confini, rozzamente quadrati, di una sorta di piazza acciottolata. Ogni lato misura pressappoco 30 metri. Un tempo l'area pavimentata doveva essere delimitata da un sottile colonnato di pietra riccamente decorato. Di quelle opere, ormai, non resta che una pallida vestigia, ma è chiaro che i motivi ornamentali ricorrenti erano quanto mai sinistri: scheletri e morti, serpenti e volti smunti dai grandi occhi famelici.*

Se i PG dichiarano di avvicinarsi, continuate a leggere.

*Il fango e le radici nodose del grande albero di banian, che sovrasta i ruderi, hanno mangiato via parte delle piastrelle che coprivano il pavimento della piazza e in molti punti sono visibili i cocci e i resti di antichi mosaici ormai stinti. Le bizzarre radici aeree del banian formano una sorta di labirinto vegetale coperto di falaschi e ragnatele, ma attraverso il quale si intravede al centro della piazza in rovina una tozza struttura piramidale alta all'incirca 6 metri con una scura apertura al centro.*

A questo punto, quando i PG dichiarano di avvicinarsi alla struttura, i girallon attaccano.

### GIRALLON, CUSTODI DEL TEMPIO (3)

PF 65 (maschio alpha) 55 (femmina), 43 (esemplare giovane)

CM bestia magica di taglia grande

Iniz +3; Sensi Scurovisione 18 m, Visione crepuscolare, Olfatto acuto, Ascoltare +4, Osservare +6

CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 15 (tranne il girallon che indossa la *Corona di Nezram*)

Temp +7, Rifl +8, Vol +5

Velocità 12 m (8 quadretti), scalare 12 m (8 quadretti)

Attacco in mischia artiglio +12 (1d4+6) o randello grande di *banian* +12 (1d8+6, 19-20/x2)

Attacco in mischia completo 4 artigli +12 (1d4+6 ciascuno) e morso +7 (1d8+3).

Il girallon giovane sacrifica un attacco con artiglio per utilizzare il proprio randello di *banian*

Spazio/Portata 3 m/3 m

BAB/Lotta +7/+17

Opzioni di attacco Squartare (se colpisce un avversario con due o più artigli, ne dilania le carni, infliggendo ulteriori 2d4+12 danni)

Abilità Muoversi in silenzio +8, Scalare +12, Nascondersi +8

Talenti Robustezza x2, Volontà di ferro

Caratteristiche For 22, Des 17, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7

Descrizione breve questi orribili e feroci scimmioni dagli occhi giallastri e dalle zanne formidabili si muovono altrettanto bene sul terreno che tra gli alberi, aiutandosi con le quattro possenti zampe anteriori dotate di artigli. Un girallon adulto è alto oltre due metri e mezzo e pesa più di mezza tonnellata di muscoli coperti da una fitta pelliccia biancastra

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

### Maschio Alpha

Questo bestione maschio con una zanna spezzata indossa due bracciali d'oro antico con il simbolo del Sole di Amanautor (50 mo ciascuno) e sul capo porta una corona d'argento brunito fittamente incisa di rune esoteriche con una grossa ametista incastonata al centro. Si tratta di una *Corona minore di Nezram* che consente al possessore di non perdere mai il proprio bonus di destrezza (neppure quando viene colto alla sprovvista) e permette con un'azione standard di lanciare una volta al giorno l'incantesimo *Aura di Amestista di Nezram*<sup>Antichi Imperi</sup>.

### Esemplare femmina

La femmina del gruppo è l'unica ad avere occhi bicolore (quello destro ambrato, quello sinistro verde). Indossa un pettorale in oro e metallo (125 mo), un bracciale a spirale in oro brunito da 100 monete d'oro e cavigliere in oro e smalto rosso simili a fiamme (25 mo ciascuna).

### Giovane maschio

Il maschio giovane indossa solo uno spallaccio di armatura netherese dotata di punte e decorata con inserti in argento (15 mo), ma è il solo che in combattimento utilizza un pesante randello ricavato dal legno di un *banian* che infligge 1d6+6 danni.

Una volta sistemati i girallon, i personaggi possono avvicinarsi al santuario al centro del cortile in rovina. Leggete le seguenti note narrative.

*Ai quattro lati della tozza piramide erosa dal tempo e coperta di scura vegetazione vi sono altrettanti idoli di pietra di dimensioni umane. Una di esse è stata stritolata da grosse liane e giace in pezzi, ma le altre tre statue, seppure malmesse, hanno resistito allo scorrere del tempo e raffigurano dei demoni umanoidi nudi, se si eccettua un semplice perizoma triangolare scolpito sui lombi, con volti smunti e scavati, nasi camusi, orecchie da pipistrello e grandi labbra, da cui escono lunghe zanne. Ogni statua tratteneva tra le grinfie qualcosa, ma qualsiasi fosse è ormai distrutta da tempo, tranne una che tiene ancora una clessidra di pietra. Il vetro è in frantumi. Nelle orbite della statua con la clessidra sono ancora incastonati due grossi granati dal ricco colore del sangue rappreso.*

Le statue sono raffigurazioni di Jergal (Conoscenza Religione, **CD 18**). Oltre che nelle orbite della statua con la clessidra, anche un'altra statua possiede ancora una gemma nella propria orbita. Ogni gemma ha un valore di 300 pezzi d'oro, ma il ladro corre il rischio di attirare su di sé la maledizione della *Metamorfosi del Siniscalco dei Morti*. Per ogni pietra preziosa che viene rubata, il responsabile dell'atto blasfemo deve superare un TS su Volontà, **CD 30**, o assumere le sembianze dell'idolo mostruoso.

### *La Maledizione del Siniscalco dei Morti*

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

Durante le notti che occorrono per il compiersi della maledizione, il personaggio viene perseguitato da orribili incubi. Non è possibile recuperare dalle ferite, se non con mezzi magici, e risulta impossibile memorizzare o preparare nuovi incantesimi. Nei giorni che precedono la trasformazione definitiva, è possibile fermare la maledizione con un incantesimo di *Ristorare superiore*, *Desiderio minore* o *Desiderio*. Altri incantesimi, come *Ristorare inferiore* o *Rimuovere maledizioni* rallentano di un giorno l'incedere dalla *Maledizione del Siniscalco dei Morti*.

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

### *La scalinata del santuario*

Oltre l'oscuro ingresso della struttura a piramide del santuario di Jergal una scalinata di pietra erosa dal tempo scende nelle viscere della terra.

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

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

#### *La trappola scattata*

Lungo il passaggio che conduce nel *sancta sanctorum* del tempio di Jergal, i PG si imbattono in una trappola meccanica ormai inoffensiva. Lungo entrambe le pareti del corridoio, a diverse altezze, si trovano delle placche di pietra scolpite a foggia di volti mostruosi di demoni ctoni. I meccanismi a pressione nascosti nelle bocche di questi idoli sono stati attivati, scagliando decine di frecce avvelenate. Una prova su Cercare (CD 23) consente di individuare la piastra a pressione sul pavimento che fece scattare la trappola. La piastra è incastrata e, non potendo tornare nella posizione originaria, non ha potuto armare nuovamente gli stantuffi nascosti nei volti di pietra. È passato ormai troppo tempo comunque da quando la trappola fu attivata e, anche se i PG volessero cercare di sbloccare la piastra, questa non permetterebbe il ripristino della trappola. A circa metà del corridoio, si trovano i resti scheletrici di grosse creature, forse degli ogre, infilzati da decine di frecce. Sui corpi si muovono alcuni granchi dallo scuro carapace e degli insetti dalle molte zampe. Granchi e insetti sono inoffensivi.

#### *Caos chimico di Perivax*

Perivax, un famoso alchimista e artigiano netherese, giunse su quest'isola sperduta moltissimi secoli fa. In cambio della possibilità di consultare alcuni tomi di conoscenze particolarmente oscure, Perivax mise al servizio degli arcanisti della Scuola di Magia la propria arte, costruendo una trappola difensiva contro eventuali saccheggiatori e ladri. Il *Caos chimico di Perivax* è descritto nel dettaglio nel manuale *Traps & Treachery II* a pagina 100.

#### *La sala della sventura*

Nel cuore del santuario di Jergal le vittime della furia di Arind si sono trasformate in irrequieti fantasmi. La loro disperazione e il dolore patito per mano del folle arcanista ha permesso l'evocazione di un sinistro golem della sventura, che tiene prigioniere le anime degli sventurati studenti e maestri arcanisti.

Quando i PG entrano nel locale, leggete le seguenti note narrative.

*Questo è un luogo di grande dolore. Al centro, la stanza è dominata da una grande statua in frantumi coperta di muffe e funghi dagli strani colori. Il pavimento e le pareti sono insozzate da una poltiglia scura e maleodorante che sembra impregnare la pietra stessa. Delle lumache dall'aspetto repellente, lunghe anche una trentina di centimetri, si muovono cieche tra la melma e sulle colonne che circondano l'idolo in frantumi.*

*La camera è illuminata da alcune formazioni fungine che infestano varie zone ed emettono una flebile e sinistra luminescenza verdastra.*

*Un essere imponente di puro male emerge da dietro le rovine della statua, come se avesse avvertito la presenza di esseri viventi. La creatura brutale e deforme che oscilla davanti agli avventurieri ha le dimensioni di un piccolo gigante e la sua pelle grigia ha la consistenza dell'argilla di palude. I PG hanno la sensazione che il solo guardare questo abominio possa danneggiare l'anima, mentre il mostro emette ululati di dolore e disperazione da un oscuro orifizio spalancato là dove dovrebbe trovarsi il suo viso.*

*Volto tormentato premono per emergere dalla pelle membranosa, come se altre creature intrappolate all'interno premessero per liberarsi. Di continuo alcune di queste anime torturate riescono a scappare, tramutandosi in figure evanescenti e spirituali, ma altrettanto repentinamente sono nuovamente risucchiate all'interno del vortice nero e ululante che quest'entità ha al posto della testa.*

Il golem della sventura attacca furiosamente chiunque entri nella stanza, ma non insegue nessuno fuori dal tempio di Jergal. Per riuscire a comunicare con le anime degli arcanisti e degli studenti della Scuola di Magia è necessario uccidere il costrutto diabolico.

Il golem è alto circa 3 m e pesa sulla mezza tonnellata.

La materia grigia di cui è fatto il suo corpo proviene dagli strati dell'Ade ed emana un fetore nauseabondo. Il mostro utilizza in combattimento una enorme catena chiodata nera che estende

la portata a 6 metri. Quando il golem agita l'arma, descrivete il suo cupo sibilo e non dimenticate di fare presente che, quando manca il bersaglio, la catena lascia dietro di sé grandi devastazioni sulle colonne e sulle pareti della sala.

#### **GOLEM DELLA SVENTURA**

PF 85 (10 DV) **Riduzione del danno** 10/bene

NM costruito [extraplanare, malvagio] di taglia grande

Iniz +2; **Sensi** Scurovisione 18 m, Visione crepuscolare

**Linguaggi** il golem della sventura ulula costantemente ma non è in grado di comunicare

---

CA 22, contatto 11, colto alla sprovvista 20

Immunità alla magia dei costrutti

Temp +2, Rifl +4, Vol +2

---

Velocità 9 m (6 quadretti)

**Attacco in mischia artiglio** +10 (1d8+4 più risucchio di 1d6 Carisma) oppure catena chiodata +10 (2d6+6 più risucchio di 1d6 Carisma)

**Attacco in mischia completo** 2 artigli +10 (1d8+4 più risucchio di 1d6 Carisma) oppure catena chiodata +10/+5 (2d6+6 più risucchio di 1d6 Carisma)

**Spazio/Portata** 3 m/3 m (catena chiodata fino a 6 metri)

**BAB/Lotta** +6/+14

**Opzioni di attacco** Disperazione opprimente, Tocco di afflizione

---

**Caratteristiche** For 18, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 15

**Abilità** Muoversi in silenzio -8

---

**Tratti e immunità dei costrutti** immune a tutti gli incantesimi e agli effetti di influenza mentale (*charme*, compulsioni, allucinazioni, effetti sul morale e suggestioni), immune ai veleni e ai gas e, in generale, a tutti gli effetti che consentono un TS sulla Tempra. Il golem è inoltre immune a paralisi, stordimento, pietrificazione, malattie, effetti di morte e necromantici. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni alle caratteristiche, ai danni debilitanti, affaticamento, esaurimento e risucchio di energia

**Disperazione opprimente** le creature entro 9 metri dal golem della sventura sentono di continuo il suo ululato e devono effettuare un TS sulla Volontà (**CD 16**) oppure subire una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e ai danni da armi. La penalità dura finché il golem non viene distrutto. Il TS deve essere ripetuto ogni round, finché il personaggio non cede alla disperazione. Un incantesimo di *Buone speranze* o simile contrasta l'effetto di questa compulsione mentale

**Tocco di afflizione** una creatura ferita da un golem della sventura deve effettuare un TS sulla Volontà (CD 16) o subire un risucchio di 1d6 punti di Carisma. Mano a mano che la creatura perde punti di Carisma diventa sempre più miserabile e disperata, finché, giunta a Carisma 0, cade in un coma catatonico popolato d'incubi

Quando il golem della sventura viene distrutto, il suo corpo si sfalda in un cumulo di melma argillosa dal puzzo insopportabile. Lentamente la massa maleodorante rilascia le anime prigioniere.

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

Attendete qualche istante prima di proseguire. Se i personaggi cercano di comunicare con i fantasmi non ricevono alcuna risposta. Provare a passare oltre la folla di spiriti risulta impossibile, poiché i fantasmi hanno completamente circondato gli avventurieri. Chi fosse tanto

sciocco da provarci, dovrebbe effettuare tre TS sulla Volontà in sequenza (uno per ogni quadretto occupato dalla folla di fantasmi). Il CD dei tiri salvezza aumenta a ogni passo (20-24-28). Al primo fallimento la vittima viene ricoperta di brina, subisce 2d12 danni debilitanti e rimane paralizzata per 1d6+2 turni.

Quando ritenete giunto il momento, continuate a leggere.

*All'improvviso la folla sinistra degli spiriti non morti sembra percorsa da un fremito collettivo, mentre si apre in due ali che consentono a un fantasma dall'aspetto terribile e severo di fluttuare senza sforzo verso di voi. La creatura spettrale è un uomo anziano dai capelli e dalla barba così lunghe che sembrano sfiorare il terreno. Gli occhi del fantasma non sono bianchi e ciechi come quelli degli altri spettri, ma paiono pozze di oscurità senza fondo. Il fantasma emana una luminescenza corrusca e indossa una lunga palandrana consunta dal tempo e mangiata dai vermi. Mani avvizzite stringono un bastone tozzo con sopra una specie di sfera di cristallo. Con deliberata lentezza, la figura solleva le labbra screpolate, mettendo in mostra denti consunti in una sorta di ghigno: "Quali padroni servite?". La voce dello spettro somiglia al grattare della pietra sulla pietra e fa correre sulla pelle di ciascuno degli avventurieri un brivido.*

I PG si trovano di fronte al fantasma di un arcanista di Netheril di nome Ard-Drazú, l'ultimo a cadere sotto i colpi delle entità del Reame Remoto inviate da Arind. I secoli passati nel tormento sotto il potere dell'empio golem della sventura hanno reso i fantasmi, e Ard-Drazú in particolare, folli e assetati di vendetta. Nessuno dei netheresi prova gratitudine per coloro che li hanno liberati dal giogo della schiavitù; il loro unico desiderio è sapere che Arind verrà punito per ciò che ha commesso.

Ard-Drazú rivolgerà ai PG una serie di domande volte a capire se sono legati al folle arcanista Arind. Il fantasma racconterà agli avventurieri una cupa storia.

*"C'era un tempo durante il quale, su quest'isola sperduta, i maghi di Netheril apprendevano i segreti dell'Arte di Mystryl. Erano giorni memorabili e pieni di meraviglie. In questo luogo sorse una splendida scuola di magia, dove si raggiunse l'apice della maestria nella manipolazione della Trama. Ma come ogni opera d'arte, anche la nostra scuola venne inghiottita dalla sventura che colpì il maestoso Impero di Netheril. Alcuni di noi erano inquieti. Desideravano con ardore sondare i misteri più oscuri dell'Arte, senza accorgersi che l'ombra della follia era ormai calata su di loro. Il nome della nemesis della scuola è impressa a fuoco nella mia mente stanca: Arind l'arcimago, Arind il manipolatore di destini, Arind il pazzo!*

*Le ricerche di Arind, che un tempo chiamavo amico, arrivarono dove nessuno, neppure un arcimago, dovrebbe osare avventurarsi. I segreti proibiti del Reame Remoto lo sedussero con promesse di potere sconfinato e, nello stesso tempo, ne corrupe l'anima. Aiutato dai suoi fedeli discepoli, Arind ebbe l'ardire di aprire un Esaportale, un varco verso un reame di pura follia. Durante una notte di tragedia, entità aliene e prive di qualsiasi caratteristica umana eruppero nella scuola, trascinando verso il loro regno di abiezione gli sfortunati studenti e i maestri della scuola. Io e pochi altri, avvertiti dalle grida dei nostri confratelli, avemmo la possibilità di fuggire. Ci rifugiammo qui, tra le nere braccia del Siniscalco dei Morti. Ma neppure il potente Jergal riuscì a proteggerci. I mostruosi esseri convocati da Arind ci raggiunsero e a nulla valsero i nostri sforzi per difenderci."*

*Mentre narra l'oscura tragedia, l'aspetto di Ard-Drazú muta. Lo spirito non morto sembra essersi fatto più grande e la fosforescenza verdastra che lo circonda è più vivida, quasi fosse avvolto dalle fiamme infernali del girone più fetido degli Inferi. La voce sepolcrale dell'arcanista è ora una cacofonia di urla e ululati di dolore. Le mani adunche, simili ad artigli, sono rivolte al cielo in un gesto di rabbia cieca.*

*"L'empio Arind vive ancora di un'esistenza blasfema. Il suo peccato deve essere soffocato con il sangue e la morte! Uccidete Arind e la sua folle progenie. Sigillate l'Esaportale e impedito alle entità del Reame Remoto di insozzare l'esistenza materiale!"*

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

*Digrignando i denti consunti in un'espressione odiosa, Ard-Drazú fissa su di voi il suo sguardo non morto. "Voi non ve ne andrete da qui fino a che l'odiato Arind non avrà espiato la sua colpa. Uccidete Arind o perite voi stessi tra le pene dell'inferno!"*

Al termine del suo racconto Ard-Drazú lancerà sul PG con il più alto punteggio di Saggezza un incantesimo di *Costrizione/Cerca* (livello incantatore 11) il cui fine è quello di uccidere l'arcanista Arind (ora tramutato in un blasfemo *Cervello nella Giara*). L'incantesimo obbliga la vittima, senza possibilità di tiro salvezza, a ottemperare al compito dello spirito (per i dettagli consulta il *Manuale del Giocatore*, pag. 220).

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

Sul terreno, nel punto dove fino a pochi attimi prima si trovava il fantasma di Ard-Drazú, rimangono due oggetti bizzarri: una tozza bacchetta di bronzo con una sfera di cristallo sulla sommità e una chiave cilindrica in avorio istoriato. All'interno della sfera della bacchetta sono visibili dei fulmini verdastrì che paiono originarsi di continuo dalla foschia magica che vi è contenuta. Si tratta di uno *Scettro dell'esplosione netherese* con 16 cariche rimaste.

Il congegno magico contiene un *Fulmine potenziato* (livello incantatore 10, 2 cariche) che infligge 15d6 danni da elettricità e una *Stretta folgorante massimizzata* (livello incantatore 7, 1 carica) che infligge 30 danni da elettricità.

La chiave cilindrica, lunga circa 20 cm consente di aprire senza danno la camera privata di Ard-Drazú, all'interno della Scuola di Magia (vedi oltre).

### Ingresso alla Caverna delle Sirenidi

Le sirenidi vivono all'interno della caverna, comandate da una regina tanto bella quanto crudele. All'insaputa delle malvagie fate, sotto il loro covo si nascondono le rovine della Scuola di Magia netherese dove il *Cervello nella Giara*, il folle arcanista-alienista Arind, dorme sogni inquieti alimentando l'Esaportale dal quale le entità del Reame Remoto riescono a entrare nel mondo materiale.

Quando i PG arrivano all'ingresso della caverna dove vivono le sirenidi, leggete le seguenti note narrative.

*L'imboccatura della grotta è ornata con degli splendidi fiori tropicali rossi e azzurri di eccezionali dimensioni. Tra le colorate e magnifiche ghirlande occhieggiano macabri una mezza dozzina di teschi spolpati e lucidi, appartenuti a vittime sfortunate. Cinque teschi appartengono a umani o elfi marini, il sesto, invece, più grosso e con una impressionante dentatura da squalo, è di uno scrag d'acqua salata.*

Recentemente ha fatto naufragio sull'isola l'*Anemone*, un vascello amnita diretto al porto di Calimport. Nella stiva della nave erano stati imprigionati tre barbari tren, destinati a combattere nelle arene dei satrapi calishiti. Dopo il naufragio, le sirenidi affascinarono il trio di lucertoloidi. Oggi i tre selvaggi guerrieri fungono da sentinelle all'ingresso della caverna.

#### TREN BARBARI (3)

PF 58 ciascuno (5 DV)

Tren maschi barbari livello 2

CM umanoidi [acquatico, rettile) di taglia media

Iniz +6; Sensi Scurovisione 18 m, Ascoltare +4, Osservare +5

Linguaggi Comune

---

CA 25, contatto 12, colto alla sprovvista 23

Qualità speciali Anfibio

Temp +11, Rifl +3, Vol +4

---

Velocità 9 m (6 quadretti) nuotare 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia spadone a due mani perfetto +10 (2d6+6, 19-20) o artiglio +9 (1d4+4)

Attacco in mischia completo spadone a due mani perfetto +10 (2d6+6, 19-20) e morso +7 (1d6+2) oppure 2 artigli +9 (1d4+4) e morso +7 (1d6+2)

Attacco a distanza giavelotto perfetto +8 (1d6+4)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +5/+9

Opzioni di attacco Attacco poderoso (riduce fino a 5 il proprio tiro per colpire per aggiungere lo stesso valore ai danni inferti), Rabbia del barbaro, Fetore

---

**Caratteristiche** For 18, Des 15, Cos 19, Int 6, Sag 12, Car 8

**Talenti** Iniziativa migliorata, Volontà di ferro. Multiattacco, Attacco poderoso

**Abilità** Nascondersi +11, Nuotare +8

**Proprietà** mezza armatura perfetta, spadoni a due mani perfetti, giavellotti perfetti (5)

---

**Fetore** quando un tren è infuriato o spaventato emana un olio fetido dai pori della pelle.

Qualsiasi creature (tranne altri tren e trogloditi) entro 9 metri di distanza devono superare un TS sulla Tempra (CD 16) per non rimanere Nauseati per 10 round. Una creatura sottoposta al fetore di più tren deve effettuare un solo TS. Una creatura che supera il TS non può essere colpito dallo stesso effetto per almeno 24 ore. Le creature immuni al veleno non vengono colpite dal fetore dei tren. Incantesimi di *Ritarda veleno* e *Neutralizzare veleno* annullano gli effetti del fetore dei tren

---

**Descrizione breve** questi barbari rettiliformi sono possenti e minacciosi. Alti oltre due metri sono coperti da spesse scaglie smeraldo. Lunghi artigli neri armano zampe e mani palmate. Sul capo e lungo la schiena vi è una membrana cartilaginea che corre fino alla tozza coda da serpente

---

Quando sono in preda alla rabbia del barbaro, le caratteristiche dei tren sono così modificate

**CA** 23, tocco 10, colto alla sprovvista 21

**PF** 70

---

**Temp** +13, **Vol** +6

---

**Attacco in mischia** spadone perfetto +9 ( 2d6+15, 19-20) e morso +6 (1d6+6) o 2 artigli +8 (1d4+9) e morso (1d6+6)

**Attacco a distanza** giavellotto +8 (1d6+6)

---

**Caratteristiche** For 22, Cos 23

**Abilità** Nuotare +10

---

I tren indossano delle vecchie armature d'acciaio di ottima qualità e armi provenienti dalle stive di altri vascelli che le sirenidi hanno depredato negli anni. Uno dei barbari porta alla cintura le piume vermiglie strappate a un corollax, mentre un altro mostra una macabra cinghia di pelle appesa alla quale vi sono un paio di mani muffite appartenute a un tasloi.

Il combattimento tra gli avventurieri e i tren metterà in all'erta le sirenidi che si trovano nella caverna.

*Caverna*

Quando i personaggi fanno ingresso nella caverna, leggete le seguenti note narrative.

*Oltre l'ingresso della caverna il terreno degrada piuttosto bruscamente in una discesa ripida, resa ancora più difficile dall'abbondante umidità presente che stilla dalle pareti e dalla volta rocciosa.*

Proseguendo lungo il passaggio, il gruppo arriva all'ingresso della caverna.

*Al termine del passaggio, il tunnel si allarga in una grotta di forma ovale. Sulla sinistra si trova una grossa polla d'acqua limpida poco profonda, mentre sul fondo della spelonca si alza una parete di roccia alta circa tre metri a cui si accede attraverso due rampe di rozzi gradini scavati nella pietra.*

*Nella polla d'acqua nuotano alcuni pesci dalle scaglie pallide e dagli occhi ciechi.*

*La parte bassa della grotta è debolmente illuminata da alcuni cristalli presenti nelle pareti rocciose che catturano e riverberano la luce del sole che filtra da alcuni pertugi del soffitto. Nell'aria c'è un forte odore di acqua stagnante e alghe.*

Nascosto tra le ombre sul terrapieno si trova Kallor Falco di Mare, il capitano dell'*Anemone*, *charmizzato* dalle sirenidi e costretto suo malgrado a servirle come schiavo (ammettete una prova contrapposta tra l'abilità Nascondersi del mezz'elfo e quella di Osservare dei PG).

Oltre il nascondiglio del capitano mezz'elfo si trova un ulteriore passaggio che conduce nelle viscere della terra e da dove arriveranno le due sirenidi, quando Kallor lancerà l'allarme.

#### **KALLOR FALCO DI MARE, CAPITANO DELL'ANEMONE**

PF 26 (7 DV)

CB (M) Esperto 4/Chierico [Valkur] 3

Mezz'elfo acquatico

Iniz +6; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +5 Osservare +5

Linguaggi Comune, Elfico, Midani

---

CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 16

Temp +4, Rifl +4, Vol +10

---

Velocità 9 m (6 quadretti), nuotare 4,5 m (3 quadretti)

Attacco in mischia sciabola amnita magica +8 (1d8+2, 19-20/x2)

Attacco a distanza pistolone lantanna +7 (1d10, x3)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +6/+7

Equipaggiamento da battaglia Anello delle Stelle cadenti, Pergamena con 2 incantesimi clericali (livello incantatore 10) con *Arma spirituale*, *Silenzio*, borsa con 6 proiettili di piombo e un corno di *Polvere nera* (sufficiente per 9 cariche di arma da fuoco)

Incantesimi clericali preparati (CD 12 + livello incantesimo)

Livello 2 - *Scudo incantato*<sup>Magia di Faerûn</sup>, *Muro di vento*<sup>Domínio</sup>

Livello 1 - *Arma magica*, *Infliggi ferite leggere*, *Comprensione dei linguaggi*, *Protezione dalla legge*<sup>Domínio</sup>

Livello 0 - *Guida x2*, *Creare acqua*, *Luce*, *Cura ferite minori*

Divinità Valkur; Domini Aria, Caos

---

Caratteristiche For 12, Des 13, Cos 8, Int 13, Sag 15, Car 14

Talenti Arma focalizzata (sciabola), Iniziativa migliorata, Adattamento acquatico, Fortuna degli eroi, Competenza nelle armi esotiche (pistolone *lantanna*)

Abilità Nuotare +15, Conoscenza (Mari e Oceani) +11, Nascondersi +6, Sapienza magica +5, Conoscenza (Religioni) +8, Concentrazione +4

Equipaggiamento Giacca di cuoio borchiato +1, Sciabola amnita magica +1, Pistolone lantanna perfetto, Pozione di Respirare acqua (verde chiaro, sciropposa), Amuleto delle Lacrime di Laeral<sup>Magia di Faerûn</sup>

---

**Nostalgia del mare** se rimane fuori dalla vista del mare per oltre una settimana (ed è il caso di Kallor), un mezz'elfo acquatico prova nostalgia, subendo una penalità di -1 alle prove basate sulla Saggezza fino a quando non farà ritorno sulla costa

Se Kallor sente i rumori della battaglia tra i PG e i barbari lucertoloidi, sarà preparato per la battaglia e avrà lanciato su di sé gli incantesimi di *Scudo incantato* e di *Protezione della legge*. Inoltre avrà attivato il suo Amuleto delle Lacrime di Laeral per raggiungere 50 PF. Brandisce in una mano la sua magica sciabola di fattura amnita e nell'altra uno splendido pistolone lantanna.

Il capitano dell'Anemone è il figlio di un pirata delle Nelanther e di un'elfa marina catturata durante una scorreria sul Mare Senza Tracce (*Trackless Sea*). Kallor, allevato dai Tel'Quessir, è molto più affine a un elfo che a un umano. La sua pelle abbronzata ha una tonalità verdina e i capelli scuri sembrano un ammasso di alghe tagliate corte e perennemente umide. L'occhio destro di Kallor è stato strappato via durante una lotta contro una testuggine dragona e ora l'orbita vuota è coperta da una benda nera. L'altro occhio è grande e azzurro come il mare.

#### *Pozza dello spirito elementale*

Nel momento in cui le due sirenidi faranno il loro ingresso nella caverna, la strega utilizzerà una pergamena di incantesimi, evocando dalla polla d'acqua uno spirito elementale. Il mostro, formandosi, scaglierà in tutte le direzioni spruzzi e i pesci ciechi.

*Mentre il mezz'elfo guercio si fa avanti minaccioso, brandendo una affilata sciabola marinara di fattura amnita, dall'oscurità del fondo della caverna una voce femminile cantilenante e stridula pronuncia parole nella lingua della magia. Contemporaneamente, evocata dalle formule del sortilegio, dalla pozza d'acqua si forma un gorgo che esplose in una colonna di schiuma, schizzando in ogni direzione i pesci ciechi e la sabbia del fondo. Al posto della polla ora vi è un vortice d'acqua gocciolante alto oltre due metri e mezzo. Spuma e acqua ribollono attorno a una rozza forma umanoide con appendici simili a magli.*

Kallor e lo spirito elementale dell'acqua attaccano per difendere le sirenidi, che rimangono sul terrapieno, scagliando frecce e lanciando incantesimi. Quando cadono i due schiavi, le fate del mare fuggono verso la sala della Regina delle Sirenidi.

#### ELEMENTALE DELL'ACQUA

PF 36 (4d8+12 DV)

N spirito elementale (acqua, extraplanare) di taglia media

Iniz +1; Sensi Scurovisione 18 m, Ascoltare +3, Osservare +4

Linguaggi Aquan

---

CA 19, contatto 11, colto alla sprovvista 18

Qualità speciali Tratti degli elementali (immunità a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, colpi critici, attacchi ai fianchi)

Temp +7, Rifl +2, Vol +1

---

Velocità 6 m (4 quadretti), nuotare 27 m (18 quadretti)

Attacco in mischia schianto +6 (1d8+4)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +3/+6

Opzioni di attacco Padronanza dell'acqua, Bagnare, Vortice

---

Caratteristiche For 16, Des 12, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11

Talenti Attacco poderoso, Incalzare

---

**Padronanza dell'acqua** riceve un bonus +1 ai tiri per colpire e ai danni se sia lo spirito che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terraferma, lo spirito ha una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni

**Bagnare** il tocco dello spirito elementale spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia grande o minore. La creature dissolve fuochi magici col tocco come un Dissolvi magie (livello incantatore pari ai DV dello spirito elementale)

**Vortice** questo potere non è utilizzabile nella grotta delle sirenidi. Per ulteriori dettagli consulta il *Manuale dei Mostri* a pagina 89

Una delle sirenide è una strega di discreto potere, poiché ha appreso molti segreti da uno stregone umano *charmizzato* anni fa, e il cui teschio è appeso all'ingresso della caverna.

#### STREGA SIRENIDE

PF 38 (4d6 + 7d4 DV)

Stregona livello 7

CM folletto [acquatico] di taglia media

Iniz +9; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +10, Osservare +12

Linguaggi Elfico, Comune, Aquan

---

CA 18, contatto 18, colto alla sprovvista 15

Temp +4, Rifl +12, Vol +13

---

Velocità 9 m (6 quadretti), nuotare 18 m (12 quadretti)

Attacco in mischia pugnale di rame netherese +3 (1d4, 19-20/x2) o tocco +4 (risucchia 1d4 punti di Intelligenza)

Attacco in mischia completo pugnale di rame netherese -1 (1d4, 19-20/x2) e tocco -4 (risucchia 1d4 punti di Intelligenza)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +2/+2

**Equipaggiamento da battaglia** Bastone dell'intrappolamento<sup>Magia di Faerûn</sup> con 4 cariche rimaste, Pergamena con 1 incantesimo arcano *Globo di elettricità*<sup>Perfetto Arcanista</sup> (livello incantatore 9), Pergamena con 1 incantesimo arcano *Sfera defenestrante*<sup>Perfetto Arcanista</sup> (livello incantatore 9)  
**Incantesimi da stregona disponibili (6/7/7/5)** (CD 15 + livello incantesimo, CD 17 + livello incantesimo di Evocazione\*)

Livello 0 - *Lettura del magico, Individuazione del magico, Lampo, Suono fantasma, Luce, Messaggio, Individuazione del veleno*

Livello 1 - *Dardo incantato\**, *Armatura magica, Mani brucianti\**, *Colpo accurato, Comprensione dei linguaggi*

Livello 2 - *Sommovimento terrestre di Theskyn*<sup>Antichi Imperi</sup>, *Freccia acida di Melf\**, *Muro di mestizia*<sup>Perfetto Arcanista</sup>

Livello 3 - *Retroesplosione*<sup>Antichi Imperi</sup>, *Fulmine risonante*<sup>Perfetto Arcanista\*</sup>

**Opzioni di attacco** Canzone *charmizzante*, Risucchio di intelligenza, Capacità magiche  
**Capacità magiche** (livello di potere 11)

1/giorno - *Metamorfosi, Invisibilità superiore, Nube di nebbia*

---

**Caratteristiche** For 10, Des 18, Cos 12, Int 12, Sag 16, Car 20

**Abilità** Concentrazione +12, Nascondersi +10, Intrattenere (Danza) +14, (Canto) +14, Sapienza arcana +10, Nuotare +12

**Talenti** Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (tocco), Incantesimi focalizzati superiore

**Proprietà** pugnale di fattura netherese in rame, antico *Libram* netherese

---

**Canzone charmizzante** a volontà la sirenide può con il proprio canto riprodurre gli effetti di un incantesimo di *Charme* (livello di potere 2; CD 14) della durata di 11 ore

**Risucchio di intelligenza** un attacco riuscito con il tocco risucchia 1d4 punti di Intelligenza dalla vittima (2d4 se il colpo è critico)

**Tocco ristoratore** a volontà la sirenide può restituire 1d6 punti di Intelligenza precedente risucchiati dal tocco di qualsiasi sirenide

---

**Descrizione breve** la sirenide indossa un abito intessuto di alghe e di conchiglie. I lunghi capelli argentati spiccano sulla pelle verde mare

La strega sirenide è armata con un vecchio pugnale di rame netherese dalla lama ossidata, la vetusta impugnatura è decorata con minuscoli coralli rossi (valore 800 monete d'oro per un collezionista) e con un corto Bastone dell'intrappolamento in ottone istoriato di rune, proveniente dalla Scuola di Magia.

La creatura fatata possiede anche un sottile *Libram*, una sorta di quaderno di appunti da viaggio degli arcanisti netheresi. Le pagine di cartapeccora del volume sono ingiallite e macchiate, a tal punto che intere parti sono ormai illeggibili. Il *Libram* è scritto in lingua Loross e contiene, oltre alle formule degli incantesimi *Potenziatore di incantesimi* e *Grande Tuono* (entrambi i sortilegi sono descritti in *Magia di Faerûn*), anche le istruzioni per creare un *Omuncolo Alchemico*.

La seconda sirenide, armata d'arco, è la guardia del corpo della strega. La fata è completamente nuda. Addosso porta solo una cinta decorata di conchiglie cremisi e una faretra con 6 *Frecce Mordaci*.

#### SIRENIDE SENTINELLA

PF 16 (4 DV)

CM folletto [acquatico] di taglia media

Iniz +8; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +8, Osservare +10

Linguaggi Elfico, Comune

---

CA 17, contatto 16, colto alla sprovvista 12

Temp +4, Rifl +10, Vol +10

---

Velocità 9 m (6 quadretti), nuotare 18 m (12 quadretti)

Attacco in mischia tocco +4 (risucchia 1d4 punti di Intelligenza)

Attacco a distanza arco corto perfetto e *Frecce Mordaci* +9 (1d6, x3 +veleno)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +2/+2

**Opzioni di attacco** Canzone *charmizzante*, Risucchio di intelligenza, Capacità magiche  
**Capacità magiche** (livello di potere 11)

1/giorno - *Metamorfosi, Invisibilità superiore, Nube di nebbia*

---

**Caratteristiche** For 10, Des 18, Cos 11, Int 13, Sag 16, Car 17

**Abilità** Concentrazione +7, Guarire +10, Nascondersi +11, Intrattenere (Danza) +10, (Canto) +10, Conoscenza della Natura +10, Nuotare +12

**Talenti** Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (tocco)

**Proprietà** arco corto perfetto, faretra con 5 *Frecce Mordaci*<sup>Magia di Faerûn</sup>

---

**Canzone *charmizzante*** a volontà la sirenide può con il proprio canto riprodurre gli effetti di un incantesimo di Charme (livello di potere 2; CD 14) della durata di 11 ore

**Risucchio di intelligenza** un attacco riuscito con il tocco risucchia 1d4 punti di Intelligenza dalla vittima (2d4 se il colpo è critico)

**Tocco ristoratore** a volontà la sirenide può restituire 1d6 punti di Intelligenza precedente risucchiati dal tocco di qualsiasi sirenide

### *Fossa coperta degli scorpioni*

Poco prima dello stretto budello naturale che conduce nella camera sotterranea dove vive la crudele Regina delle Sirenidi, si trova una trappola insidiosa. Una fossa profonda, scavata nella terra, è stata occultata con frasche e un leggero graticcio di rami. Sul fondo della buca le sirenidi hanno ordinato ai propri schiavi di piantare delle punte acuminate. Non ancora soddisfatte, le crudeli fate marine, hanno raccolto dalle profondità della giungla una nidiata di mostruosi scorpioni (lunghi quanto un avambraccio umano), per metterli sul fondo della fossa.

**Fossa celata con spuntoni e scorpioni:** GS 6; meccanica, attivatore di posizione; ripristino manuale; TS su Riflessi (CD 20) evita; profonda 12 m (4d6 danni); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per 1d4+4 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare congegni CD 20

Nota: Sul fondo della fossa zampettano dei mostruosi scorpioni di piccole dimensioni che attaccano furiosamente chiunque cada. Tutte le vittime della fossa, impalate o meno, si considerano prone.

**SCORPIONI MOSTRUOSI MINUSCOLI (15):** PF 4 ciascuno, vedi *Manuale dei Mostri*, pag. 288

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

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

### *Tunnel mortale*

Oltre la fossa si apre uno stretto budello piuttosto tortuoso, dalle cui pareti fuoriescono numerose punte ottenute con delle canne. Le punte sono ben mimetizzate (Cercare CD 22) e imbevute di veleno Whinni Blu (ferimento CD 17, danno primario 1 Cos, danno secondario Svenimento).

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

### *Caverna della Regina delle Sirenidi*

In questo luogo vive la crudele Regina delle Sirenidi, la sua guardia del corpo e un trio di pirati umani schiavizzati.

Quando i PG entrano nella caverna, leggete le seguenti note narrative.

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

Tutte le sirenidi precedentemente incontrate e non eliminate si troveranno ai lati del trono, pronte a combattere fino alla morte per difendere la propria malvagia sovrana. I pirati, di cui uno è di razza Shou, sono originari delle Nelanther.

### **PIRATI DELLE NELANTHER (3)**

PF 21, 19, 17 (3 DV)

Ladri umani 3

CM umanoidi di taglia media

Iniz +5; Sensi Ascoltare +6, Osservare +8

Linguaggi Chondathan, Comune

---

CA 16 contatto 13, colto alla sprovvista 14

Temp +2, Rifl +5, Vol +1

---

Velocità 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia *cutlass* perfetto +5 (1d6 +1, 19-20/x2)

Attacco a distanza arco corto +5 o +6 se il bersaglio si trova entro 9 m (1d6, x3)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +4/+5

Opzioni di attacco Tiro ravvicinato, Attacco furtivo +2d6

---

Caratteristiche For 12, Des 15, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 8

Qualità speciali Eludere, Cercare trappole, Percepire trappole +1

Talenti Iniziativa migliorata, Tiro ravvicinato

Abilità Intimidire +8, Professione (Marinaio) +10, Equilibrio +9, Nascondersi +6, Percepire intenzioni +8, Acrobazia +5, Disattivare congegni +9

Proprietà corpetto di pelle conciata, arco corto, faretra con 10 frecce, *cutlass* perfetto

---

**Eludere** se esposto a qualsiasi effetto che ammette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo

**Percepire trappole** ottiene un bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole

I feroci pirati sono stati schiavizzati dalle sirenidi e attaccano per uccidere chiunque provi ad avvicinarsi alla Regina delle Sirenidi.

Uno di loro è uno Shou dai tratti orientali e dal viso devastato dal vaiolo di Talona, un secondo pirata dalla pelle scura porta una benda sull'occhio destro, ha denti d'oro, cranio pelato e barba folta. Infine, il terzo indossa una sozza bandana verde ha il petto e le braccia coperti da truci tatuaggi e i capelli unti raccolti in una retina.

La guardia del corpo sirenide della regina (utilizzate le stesse statistiche della sirenide di pagina 20) è armata con un pugnale e possiede un arco corto in legno di tasso con l'impugnatura in avorio e argento intarsiata di rune elfiche. Si tratta di un magico arco corto +1.

La faretra che porta la fianco contiene 6 frecce perfette dalla punta imbevuta di veleno Whinni Blu.

La sirenide ha capelli d'argento e la pelle, del medesimo colore, è ricoperta di minuscole scaglie come quelle dei pesci. I suoi occhi enormi sono gialli. Indossa un abito fatto di alghe setose e conchiglie preziose (valore 200 monete d'oro) e al braccio destro porta 3 bracciali in oro dell'artigianato degli elfi del mare del valore di 50 pezzi d'oro ciascuno.

## REGINA DELLE SIRENIDI

PF 56 (4d6 + 4d10 DV)

Guerriero livello 4

CM folletto [acquatico] di taglia media

Iniz +4; Sensi Visione crepuscolare, Ascoltare +8, Osservare +10

Linguaggi Elfico, Comune

---

CA 21, contatto 21, colto alla sprovvista 17

Temp +7, Rifl +10, Vol +9

---

Velocità 9 m (6 quadretti), nuotare 18 m (12 quadretti)

Attacco in mischia stocco cormyreano perfetto +13 (1d6+3, 19-20/x3)

Attacco a distanza chakram +2 *Ritornante* e *Vorpal* +14 (1d4+3, x3)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +5/+8

Equipaggiamento da battaglia Pozione di Cura ferite leggere (1d8+5), Pozione di Velocità, Diadema incandescente minore (a comando, una volta al giorno, il diadema scatena una scarica di *Luce incandescente* (3d8 danni)

Opzioni di attacco Canzone *charmizzante*, Risucchio di Intelligenza, Capacità magiche

Capacità magiche (livello di potere 11)

1/giorno - *Metamorfosi*, *Invisibilità superiore*, *Nube di nebbia*

---

Caratteristiche For 16, Des 18, Cos 13, Int 12, Sag 16, Car 21

Abilità Nascondersi +12, Intrattenere (Danza) +16, (Canto) +12, Nuotare +14, Intimidire +12

Talenti Arma focalizzata (stocco), Arma focalizzata (chakram), Maestria in combattimento.

Fintare migliorato

Proprietà Chakram magico +2 *Ritornante* e *Vorpal*, stocco cormyreano perfetto, Bracciali della difesa +3

---

**Canzone *charmizzante*** a volontà la sirenide può con il proprio canto riprodurre gli effetti di un incantesimo di *Charme* (livello di potere 2; CD 14) della durata di 11 ore

**Risucchio di intelligenza** un attacco riuscito con il tocco risucchia 1d4 punti di Intelligenza dalla vittima (2d4 se il colpo è critico)

**Tocco ristoratore** a volontà la sirenide può restituire 1d6 punti di Intelligenza precedente risucchiati dal tocco di qualsiasi sirenide

---

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

### *La distesa di funghi folgoratori*

La caverna dove si trova la Regina delle Sirenidi è invasa da migliaia di funghi sotterranei. La maggior parte dei miceti è innocua, ma alcuni di essi rappresentano un'insidia mortale per i PG. Tra i vari funghi, infatti, si nascondono dei pericolosi Funghi folgoratori (*Fulgurate mushrooms*, *Tome of Horrors II* pag. 69).

Nella caverna si trovano 4 aree da 1,5x1,5 m infestate da questi funghi mortali. Le sirenidi fanno per istinto dove si trovano le insidie e non corrono rischi. I loro schiavi pirati, invece, rischiano di capitarvi sopra il 5% delle volte che si muovono in un nuovo quadretto.

I PG, invece, hanno un 15% di possibilità di calpestare un'area invasa dai Funghi folgoratori ogni volta che si spostano in un nuovo quadretto. Quando tutti le quattro aree sono state scoperte, il DM può interrompere il tiro del d%.

### *Il tesoro delle sirenidi*

I gingilli magici e le ricchezze non ancora spartite tra le sirenidi sono raccolte dietro il trono intagliato nel fungo gigante. Trovare il tesoro delle fate marine è piuttosto semplice, ma è comunque necessario che i PG dichiarino di dare un'occhiata in giro (Cercare **CD 8**).

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

Ci sono anche parecchi fogli di pergamena pregiata, avvolti l'uno sull'altro e trattenuti da un nastro di pelle: 15 di questi fogli sono vuoti (2 monete d'argento ciascuno), ma ce n'è uno che contiene 3 incantesimi divini da druido (livello di potere 10) *Infestazione di vermi*<sup>Magia di Faerûn</sup>, *Lancia aculei*<sup>Magia di Faerûn</sup>, *Pungiglione di guarigione*<sup>Magia di Faerûn</sup>.

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

In una cassa di legno aperta si trova un involto di stoffa e uno scrigno di rame, monete d'oro, argento e rame di provenienza zakharana sono sparse attorno (7 mo, 117 ma, 766 mr).

Nell'involto vi sono nove oggetti, ognuno protetto da strisce di lana scura per evitare danni. Ci sono 4 fiale di cristallo di rocca con tappi in cristallo di rocca e inserti d'oro (valore 80 monete d'oro ciascuno) e cinque cucchiaini d'oro da 15 monete d'oro ciascuno.

Lo scrigno di rame, ornato con delicati fregi sulla superficie (valore 5 monete d'oro) contiene un anello in oro istoriato con il volto impassibile di una fanciulla e la lettera "F" incisa sopra, una collana d'oro e quarzo rosa (400 monete d'oro di valore) e una borsa di pelle contenente 6 monete di rame ossidate di oscura provenienza.

### *L'ingresso alla Scuola di Magia*

Dietro il trono della Regina delle Sirenidi si trova la struttura a gradoni che consente l'accesso alle rovine della Scuola di Magia netherese. Una volta eliminate o rese inoffensive le sirenidi e i loro schiavi pirati, sarà possibile verificare che la piccola piramide nasconde un ingresso privo di maniglie, cardini e meccanismi di apertura (Cercare **CD 15**).

Sopra l'apertura misteriosa si trovano due vecchie mattonelle di porfido, chiaramente di natura diversa rispetto alla roccia scura con cui è costituita la piramide. Pur essendo molto antiche e rovinate, le due mattonelle presentano ancora le tracce di una colorazione e i segni di incisioni a bassorilievo. La mattonella a sinistra mostra il bassorilievo di un pesce e conserva ancora alcune zone colorate di verde, mentre la mattonella di destra rappresenta una specie di disco e un tempo era colorato di nero.

Entrambe le mattonelle possono essere spinte verso l'interno, quasi fossero dei rudimentali pulsanti. Un incantesimo di *Individuazione del magico* lanciato sopra di esse rivela un'aura magica di trasmutazione e illusione (media entità).

Non è possibile schiacciare entrambe le mattonelle.

Chi ha correttamente interpretato le iscrizioni rinvenute all'esterno del santuario di Jergal, sulle rovine della statua di Mystryl (vedi pag. 10), capirà che la scelta corretta da fare è di spingere la mattonella di sinistra con il *Segno del Pesce*.

Una prova su Sapienza Arcana (**CD 22**) o Storia [Netheril] (**CD 16**) consente di ricordare che il pesce era considerato un animale di buon auspicio per molte antiche civiltà. Se viene effettuata questa scelta leggete le seguenti note narrative.

*Non appena viene spinta verso l'interno, la mattonella con il segno del pesce scivola dentro un incavo nascosto nella struttura con un leggero raschiare di pietra contro la pietra. I bordi esterni della porta brillano di una debole luce vermiglia, mentre la pietra stessa di cui è costituito l'ingresso, fino a un attimo prima sigillato, pare perdere la propria solidità, liquefacendosi sotto i vostri occhi senza lasciare traccia alcuna. Pochi attimi dopo davanti a voi si rivela uno stretto e oscuro passaggio che scende nelle viscere della terra e un debole odore di ozono aleggia nell'aria.*

Se, invece, viene scelto di spingere la mattonella con il cerchio, scatterà una vecchia trappola netherese che libererà dalla propria stasi una orripilante ameba paglierina, tramutata nella roccia che costituisce la porta di ingresso della Scuola di Magia. La melma attacca chiunque gli si pari davanti e combatte fino alla propria distruzione. In questo caso, leggete le seguenti note narrative.

*Non appena viene spinta verso l'interno, la mattonella con il segno del cerchio scivola dentro un incavo nascosto nella struttura con un leggero raschiare di pietra contro la pietra. I bordi esterni della porta brillano di una debole luce dorata, mentre la pietra stessa di cui è costituito l'ingresso, fino a un attimo prima sigillato, pare perdere la propria solidità, liquefacendosi sotto i vostri occhi in un ammasso paglierino rivoltante di melma lucida. Nell'aria si libera un fetore acido di urina e una massa protoplasmatica ribollente prende forma in luogo della porta di pietra!*

L'ameba paglierina attacca immediatamente chiunque si trovi sulla sua strada.

**AMEBA PAGLIERINA:** PF 63 , vedi *Manuale dei Mostri*, pag. 171

Una volta eliminata la melma, sarà possibile passare attraverso l'ingresso e penetrare nei recessi della Scuola di Magia infestata dalle entità del Reame Remoto.

### **La Scuola di Magia infestata**

L'antica scuola dell'isola preparava gli arcanisti netheresi e la classe dirigente dell'impero del Basso Netheril. La folle attività di Arind pose fine a tutto questo. Ora, tra le rovine infestate della Scuola di Magia, si aggirano creature d'incubo, mentre l'Esaportale spalancato consente agli orrori innominabili del Reame Remoto di entrare e uscire dal Piano Materiale a proprio piacimento.

### *Il corridoio degli Scarabei della Morte*

Una volta scesi nel pozzo che mette in comunicazione la sala del trono della Regina delle Sirenidi alle rovine della Scuola di Magia, i PG si trovano in un corridoio circolare. Leggete le seguenti note narrative.

*Dal vostro punto di vista, avete un'eccellente panoramica dell'intera area. Questa camera enorme è cilindrica con un imponente piedistallo di roccia nera che si alza dal centro del pavimento, molto più in basso. In cima al piedistallo si trova una specie di cancello esagonale disegnato sul pavimento e circondato da una cornice di argento brunito; rune aliene brillano sinistre lungo la sua superficie, mentre all'interno sembra agitarsi una nebbia rosa e azzurra cangiante. La luce blasfema che emana dal portale sul pavimento del piedistallo è in perenne movimento e fissarla per più di pochi istanti ferisce gli occhi, facendoli lacrimare.*  
*Un'ampia balconata gira attorno al corridoio in cui vi trovate. All'esterno del passaggio, invece, vi sono decine di bassorilievi consunti che rappresentano potenti incantatori e divinità ormai dimenticate, sotto un cielo di minuscoli brillanti, punteggiato da preziosi monili di zaffiro, smeraldo e rubino, simili a stelle di inestimabile valore.*

Il salto dal pozzo alla balconata è di 9 metri, dal pozzo alla sommità del piedistallo dove si trova l'infame Esaportale vi sono circa 15 metri, mentre dall'apertura del pozzo al fondo della camera vi sono circa 30 metri di distanza.

Da notare che il pozzo in comunicazione con la sala della Regina delle Sirenidi è posto in linea retta con l'Esaportale. Chiunque non scenda assicurato a una corda o tramite un incantesimo come *Caduta morbida*, corre il rischio di finire in diretto contatto con l'Esaportale (vedi sotto)! Ma il varco verso il Reame Remoto, seppure la minaccia maggiore di questo luogo, non è l'unica preoccupazione degli avventurieri. PG particolarmente avidi potrebbero voler indagare sulle gemme preziose che decorano i bassorilievi che corrono lungo le pareti esterne del corridoio. Vi sono in totale 30 gemme preziose e decine di migliaia di minuscoli brillanti (ognuno vale 1 moneta di rame) incastonati sopra i bassorilievi dei maghi e delle divinità, a riprodurre antiche costellazioni e il cielo stellato. Alla luce artificiale delle torce e delle lampade, le gemme e i brillanti rilucono splendidamente, imitando un cielo notturno. Tralasciando i minuscoli brillanti,

recuperare i rubini, gli smeraldi e gli zaffiri è relativamente semplice, poiché sono incastonati nelle pareti senza particolari precauzioni.

Complessivamente ci sono 9 smeraldi da 100 mo ciascuno, 9 rubini da 200 monete d'oro ciascuno e 9 zaffiri da 500 monete d'oro ciascuno. Tre delle gemme (un rubino, uno zaffiro e uno smeraldo) sono invece dei letali *Scarabei della Morte*.

Questi oggetti maledetti (aura di abiurazione di forte entità) sembrano delle normali gemme preziose. Tuttavia, se vengono tenute in mano per più di un round o trasportate per più di 1 minuto da una creatura vivente, si trasformano in orribili creature simili a scarafaggi. La creatura si apre la strada attraverso qualsiasi tipo di cuoio o stoffa, affonda nella carne e raggiunge il cuore della vittima in un round, causandone la morte. Un TS sui Riflessi (**CD 25**) permette alla vittima di strappare via lo scarabeo prima che affondi nella carne, ma la vittima subisce comunque 3d6 danni. Lo scarafaggio torna allora alla sua forma di scarabeo prezioso. Porre il mortifero talismano in un contenitore di legno duro, ceramica, osso, avorio o metallo impedisce al mostro di prendere vita e permette di custodire a lungo l'oggetto.

### *L'Esaportale*

Al centro del salone di ingresso della Scuola di Magia si innalza una piattaforma di pietra alta circa 15 metri. È sulla sommità di questa pedana che l'arcanista Arind spalancò l'Esaportale, consentendo agli orrori alieni del Reame Remoto di penetrare nella struttura.

Ancora oggi, nonostante l'attività del varco extraplanare si sia indebolita, l'Esaportale rimane molto pericoloso per gli sprovveduti. Con il tempo, i vapori di caos magico che filtrano dal portale hanno saturato l'intera scuola. Come conseguenza, l'ambiente ipogeo è particolarmente ostile per coloro che utilizzano magia con il descrittore [legge] e per chi è di allineamento legale. Al contrario, i caotici pur avvertendo un senso di inquietudine diffuso, godono di un certo potere mentre si trovano in questo luogo e, analogamente, gli incantesimi con il descrittore [caos] sono più efficaci.

#### **Gli effetti dei vapori caotici dell'Esaportale**

I personaggi con allineamento morale "legale" sono scossi. Ciò comporta una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità e di caratteristica. Al contrario, i personaggi con allineamento morale "caotico" sono pervasi da un'empia energia che gli fornisce un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità e di caratteristica.

Le creature che si trovano all'interno della Scuola di Magia hanno già calcolato nelle loro statistiche queste condizioni, ove applicabili.

Per quanto riguarda gli incantesimi, l'ambiente fortemente magico e imbevuto di caos alieno rende meno efficaci gli incantesimi che possiedono il descrittore [legge]; questo significa che tali sortilegi sono lanciati come se il lanciatore avesse un livello di potere in meno. Al contrario, gli incantesimi con il descrittore [caos] sono rafforzati; questo significa che tali sortilegi sono lanciati come se il lanciatore avesse un livello di potere in più.

L'Esaportale è un passaggio bidirezionale che mette in comunicazione il Faerûn al Reame Remoto. Se questo non fosse già di per sé orribile, ancora più inquietante è il fatto che il varco stesso ha acquisito una sorta di autocoscienza. Come questo sia potuto accadere, rimarrà probabilmente un mistero: forse sono stati responsabili i vapori caotici diffusi nell'aria stantia del sotterraneo o, magari, il lampo di maligna consapevolezza che anima il portale dipende dalle magie che Arind e i suoi folli discepoli hanno intessuto per squarciare il velo della realtà materiale e creare questo orrore. Quale che sia la verità, l'Esaportale avverte la presenza degli esseri viventi che si trovino entro 3 metri dal suo bordo e cerca di afferrarli con orripilanti tentacoli viscidici per trascinarli urlanti nel Reame Remoto! Quando i PG si avvicinano all'Esaportale, leggete queste brevi note narrative.

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

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

Mentre i personaggi esaminano l'oscuro varco extradimensionale, questo si anima, emettendo orripilanti tentacoli che cercano di ghermire le proprie prede!

*È questione di istanti, quando dalle profondità insondabili dei vapori caotici escono sibilando decine di sottili tentacoli verdastri e chiazzati di rosa, coperti da un repellente icore vischioso e trasparente. Gli pseudopodi salgono frementi verso l'alto, arrivando quasi a toccare il soffitto, quindici metri più in alto, mentre le nebbie cangianti dai quali sono originati ribollono con un infernale suono gorgogliante. I tentacoli schizzano ora verso il basso, cercando di afferrarvi!*

I tentacoli dell'Esaportale si considerano come dei *Tentacoli neri di Evard* e possono essere dispersi, considerando l'entità come fosse un incantatore di livello 8 (per la prova di dissoluzione, dunque si considera una **CD 19**). I tentacoli attaccano qualsiasi essere vivente entro tre metri dall'Esaportale, ma si ritirano all'interno della nebbia rosa-azzurrina se nessuno si trova a tiro. Ogni creatura all'interno dell'aria minacciata dagli pseudopodi dell'Esaportale deve effettuare una prova di lottare, contrapposta alla prova di lottare dei tentacoli (**modificatore di lotta +16**), se riesce a superare la prova, può allontanarsi a metà del proprio fattore di movimento, altrimenti viene considerata in lotta, subendo 1d6+4 danni e, quel che è peggio, essere trascinata verso il varco extraplanare. Se una vittima fallisce due volte consecutive la prova di lotta, i tentacoli le si stringono attorno, trascinandola urlante all'interno dell'Esaportale e conducendola ai folli orrori del Reame Remoto (per gli effetti della avventura, il personaggio in questione si considera morto).

### *Sala interna*

È dalla sala interna che si può accedere ai luoghi più reconditi della Scuola di Magia. Al centro di questo locale circolare si innalza la piattaforma, sopra la quale si trova il maligno Esaportale. Il pavimento della stanza, di marmo verde e avorio con mattonelle disposte a scacchiera, è ingombro di polvere e vecchie ossa. A un esame più approfondito, le ossa si rivelano umane, per la maggior parte talmente fragili da tramutarsi in polvere non appena vengono sfiorate. Nella sala vi sono due porte: entrambe di pietra, sono coperte di incisioni esoteriche e sono sbarrate (Scassinare serrature **CD 20**).

Un personaggio con l'abilità di Decifrare scritte (**CD 18**) può tradurre le iscrizioni in Loross sulle porte che indicano il confine con il *sancta sanctorum* della Scuola di Magia. Secondo quanto inciso sulle massicce porte, solo gli iniziati alla potente magia netherese possono varcare le soglie dei due portali presenti nella stanza. A dispetto di quanto scritto, non occorre possedere alcun potere o conoscenza speciale per poter passare oltre.

### *Sala esterna delle anime massacrate*

Chi varcasse la porta di pietra esterna si troverebbe in un ampio salone circolare, un tempo utilizzato come luogo di ritrovo e discussione per gli apprendisti e gli studenti non impegnati nello studio della magia netherese. La maggior parte degli abitanti della scuola venne massacrata in questo luogo dalle presenze ostili del Reame Remoto. Oggi le anime torturate dei netheresi infestano ancora queste sale.

Quando i PG entrano nel locale, leggete le seguenti note narrative.

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

*Anche le pareti sono coperte di lordume e in diversi punti crescono oscene forme fungine dall'umido aspetto e dai colori improbabili. Tra le masse organiche, che gocciolano un icore vischioso e ialino, si intravede anche qualcos'altro, ma è difficile capire di cosa si tratti.*

Se i PG dichiarano di avvicinarsi ai corpi, rivelate loro che si tratta di cadaveri di uomini e donne morti da tempo immemore ma curiosamente non ancora completamente rinsecchiti. Su di loro, infatti, grava la presenza ammorbante di un dusanu, un demone non morto delle muffe proveniente dal Reame Remoto, che infesta ancora oggi questa sala. Ma c'è di più! Un esame ravvicinato dei cadaveri, infatti, consente di scoprire che sono state amputate loro le mani (utilizzati da Yoachothug, il Verme che Cammina, per creare alcuni sciame di Artigli striscianti<sup>Antichi Imperi</sup>). Se i PG dichiarano, invece, di avvicinarsi alle formazioni fungine dove avevano intravvisto qualcosa di poco chiaro, continuate a leggere le seguenti note narrative.

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

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

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

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

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

Solo la *Telepatia* o incantesimi similari consentono di carpire qualcosa dai corpi assimilati alle pareti organiche, ma anche questi tentativi non sono esenti da rischi. Infatti, similmente a quanto accade per chi cerca di stabilire un contatto mentale con qualsiasi abitante del Reame Remoto, penetrare nelle menti folli di costoro costringe a effettuare un TS sulla Volontà (CD 14), per non subire un danno permanente di 1d4 punti di Saggezza.

Riuscito o meno il tiro salvezza, da questi poveri esseri è possibile scoprire le vicende della Scuola di Magia, in maniera analoga a quanto è possibile apprendere dai fantasmi del Santuario di Jergal. Inoltre queste creature mettono in guardia da Yoachothug, il Verme che Cammina, rivelando che è stato lui a mozzare le mani di tutte le vittime per creare degli orribili servitori non morti.

A questo punto, da un punto distante pressappoco 1d6+4 metri dalla compagnia, emerge dai funghi la presenza mortale del dusanu e, contemporaneamente, una Ciste mobile<sup>Liber Mortis</sup> avanza strisciando tra i corpi putrefatti.

Il dusanu utilizza immediatamente il suo potere di *Eruzione necrotica*<sup>Liber Mortis</sup> sul corpo del giovane netherese imprigionato nella parete, per colpire quanti più avversari possibili.

**DUSANU, DEMONIO DELLA MUFFA**

PF 54 (9 DV) **Riduzione del danno** 10/armi da taglio

CM non morto [umanoide] di taglia media

Iniz +6; Sensi Scurovisione 18 m, Ascoltare +11, Osservare +11

**Linguaggi** Loross

---

CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14

Immunità Eletticità, Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), Colpi critici, Danni non letali, Risucchi di caratteristica, Veleno, Effetti di sonno, Paralisi, Stordimento, Malattia, Effetti di morte, Qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra, Fatica e Sfinimento

Temp +3, Rifl +5, Vol +7

---

Velocità 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia artiglio +6 (1d8+1)

Attacco in mischia completo 2 artigli +6 (1d8+1)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +4/+5

Opzioni di attacco Spore della putrefazione, Capacità magiche

Capacità magiche (livello di potere 9)

1/giorno - *Eruzione necrotica*<sup>Liber Mortis</sup>

---

Caratteristiche For 13, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 14

Abilità Muoversi in silenzio +10

Talenti Multiattacco

---

**Spore della putrefazione** il mostro emette di continuo una nube di spore dall'odore pungente di cinabro in un raggio di 1,5 m. Tutte le creature viventi entro tale area subiscono 1d8+2 danni e devono superare un TS sulla Tempra (CD 16) per non essere infettati da una disgustosa malattia conosciuta come *Lebbra del Dusanu* (incubazione 1d3+1 giorni, danno 1d4 Cos). Il danno viene subito ogni giorno, finché la vittima non supera 3 TS consecutivamente, la malattia non viene curata magicamente o la creatura muore. Gli esseri che soccombono alla *Lebbra del Dusanu* risorgono dalla tomba 1-3 giorni dopo la morte sottoforma di Dusanu agli ordini del loro assassino

---

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

**CISTE MOBILE:** PF 23, vedi *Liber Mortis, Il Libro dei Non Morti*, pag. 92

*La camera del Verme*

Tra i folli discepoli dell'arcanista Arind, Yoachothug ha subito la sorte peggiore ed ora infesta le camere esterne della Scuola di Magia nella perenne ricerca di vittime da trascinare nel Reame Remoto attraverso il maledetto Esaportale. Un tempo Yoachuthug era il pupillo di Arind, il più promettente tra i suoi apprendisti e colui che insieme al maestro aprì il varco verso il Reame Remoto.

Non appena l'Esaportale venne spalancato all'interno della scuola, gli impetuosi venti venefici che ne scaturirono investirono il giovane mago netherese. Nonostante le protezioni lanciate su di sé e gli studi proibiti sui pericoli mortali dei portali comunicanti con il Reame Remoto, le folli radiazioni provenienti da quei luoghi alieni risucchiaron la mente dell'apprendista, lasciandone solo il corpo svuotato. Poco tempo dopo, mentre i vermi divoravano le carni dello stolto giovane mago, gli influssi magici provenienti dall'Esaportale fecero risorgere i resti in una forma di puro incubo.

Arind, ormai diventato un *Cervello nella Giara* avvertì il ritorno del suo apprendista prediletto, seppure in una forma totalmente diversa e molto più inquietante. L'apprendista ha dimenticato

il suo nome e, ora, è conosciuto come Yoachothug che in lingua Loross significa *Verme che Cammina*.

Questo orripilante orrore trascorre la sua esistenza nella stanza semi crollata, attorniato da un paio di sciami di Artigli striscianti<sup>Antichi Imperi</sup> creati dalle mani mozzate degli studenti e degli arcanisti netheresi, vittime delle entità aliene scatenate a seguito dell'apertura dell'Esaportale. Quando i PG entrano per la prima volta nella camera dello Yoachothug, leggete ai giocatori le seguenti note narrative.

*Un luogo corrotto dal male e contaminato dalla follia. Non esistono altre parole per descrivere la vasta camera sotterranea nella quale i PG fanno il loro ingresso. Nell'aria polverosa aleggia un fetore di antiche cose morte, mescolato al profumo dolciastro di incensi e cera profumati che, in tempi andati, sono stati certamente bruciati in abbondanza. Lungo le pareti, anche al centro, sono stati accumulate decine, se non migliaia, di candele di sego mezze sciolte. Alcune sono ridotte ormai a degli insignificanti moccoli, di altre rimangono solo macchie informi sul pavimento di pietra e altre ancora sono alte quanto un uomo adulto. Sono di forma, fogge e dimensioni molto diverse le une dalle altre.*

Ammettete una prova contrapposta tra l'abilità di Osservare dei PG con quella di Nascondersi del *Verme che Cammina*. Se i PG vincono la prova, quando il mostro si rivela, continuate nella lettura delle note narrative.

*Sfrigolando all'improvviso, come se fossero state accese da una presenza invisibile, le candele della stanza si accendono una dopo l'altra di fiamme verdognole. Di colpo l'aria già fetida si ammorbata di un vomitevole aflore di tomba, mentre una figura alta e lugubre fa capolino da dietro alcuni grossi ceri contorti, guardandovi attraverso una maschera di avorio. Nella stanza, però, non siete soli, da più parti si sentono dei fruscii e dei rumori simili a zampette veloci. Con la coda dell'occhio notate decine di minuscole forme scure sciamare fuori dai loro nascondigli come ragni repellenti: sono mani umane amputate, eppure in movimento grazie a qualche infernale necromanzia!*

Se, invece, i PG perdono la prova contrapposta, sono colti di sorpresa dallo Yoachothug e dai suoi Artigli striscianti, che possono sfruttare la sorpresa. In questo ultimo caso, leggete quanto segue.

*Sfrigolando all'improvviso, come se fossero state accese da una presenza invisibile, le candele della stanza si accendono una dopo l'altra di fiamme verdognole. Di colpo l'aria già fetida si ammorbata di un vomitevole aflore di tomba. Prima ancora di rendervene conto, una lugubre figura incappucciata e avvolta da un pastrano sbrindellato si fa avanti con orribile velocità, brandendo una verga nera di ferro meteorico tra le mani avvolte da luride bende. Prima che la creatura sia su di voi, avete il tempo di notare che il viso è coperto da una maschera d'avorio priva di espressione. Da decine di nascondigli, nel frattempo, sciamano fuori come osceni scarafaggi dozzine di Artigli striscianti, mani umane in vari stadi di putrefazione amputate all'altezza del polso che strisciano sul pavimento come ragni repellenti!*

Fintantoché nella stanza ardono le candele maledette, sull'area operano gli effetti di un sortilegio di *Dissacrare* (vedi *Manuale del Giocatore*, pag. 225), lanciato a livello incantatore 7, che rende più forti gli Artigli striscianti dello Yoachothug.

L'effetto può essere contrastato con un incantesimo di *Dissolvere il male* o di *Dispersione della magia* con le consuete possibilità di successo. Un altro sistema per dissolvere gli effetti malefici è quello di spegnere e rovesciare le candele in misura sufficiente a indebolire il sortilegio; per riuscire nell'intento occorrono due round completi per un personaggio (o un singolo round completo, se si impegnano due o più avventurieri).

I bonus derivanti dalla dissacrazione dell'area possono essere notati da un personaggio che superi una prova di Sapienza magica (CD 15).

#### **YOACHOTHUG, IL VERME CHE CAMMINA**

PF 79 (7 DV)

Mago arcanista livello 7

NM melma [parassita] di taglia media

Iniz +7; Sensi Vista cieca, Scurovisione 18 m, Ascoltare +10, Osservare +9  
Linguaggi Loross, Elfico, Abissale, Infernale

---

CA 19, contatto 19, colto alla sprovvista 16

Immunità Elettricità, Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), Colpi critici, Danni furtivi e da fiancheggiamento, Danni non letali, Risucchi di caratteristica, Veleno, Effetti di sonno, Paralisi, Stordimento, Malattia, Effetti di morte, Qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra, Fatica e Sfinimento

Qualità speciali Disgregazione

Temp +8, Rifl +8, Vol +7

---

Velocità 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia *Staffa di ferro abissale* +6 (1d6+1) o incantesimi

BAB/Lotta +6/+6

Equipaggiamento da battaglia *Staffa di ferro abissale* con 28 cariche rimaste

Opzioni di attacco Avvolgere, Presenza terrificante

Incantesimi da mago preparati (CD 14 + livello incantesimo)

Livello 4 - *Dardo incantato massimizzato* x3, *Globo di invulnerabilità inferiore*

Livello 3 - *Maledizione marcescente di Ulfestra*<sup>Libro delle Fosche Tenebre</sup>, *Velocità, Lentezza, Vista arcana*

Livello 2 - *Immagine speculare, Arto avvizzito*<sup>Libro delle Fosche Tenebre</sup>, *Evoca sciame, Trama ipnotica*

Livello 1 - *Dardo incantato, Raggio di indebolimento, Colpo accurato*

Livello 0 - *Lettura del magico, Individuazione del magico, Buio, Resistenza*

---

Caratteristiche For 10, Des 16, Cos 20, Int 18, Sag 12, Car 6

Talenti Scrivere pergamene, Escludere materiali, Schivare, Iniziativa migliorata, Incantare in combattimento, Incantesimi massimizzati

Abilità Concentrazione +15 (+19 se incanta in combattimento), Conoscenza arcana +10,

Intimidire +5, Nascondersi +7, Conoscenza dei Piani +12, Percepire intenzioni +5

Proprietà Maschera d'avorio della Difesa +2, Tunica dei Parassiti

---

**Avvolgere** il mostro può scegliere di avvolgere un avversario più grande rispetto a lui di non più di una categoria. Il verme tenta di abbracciare la sua vittima (provoca un attacco di opportunità). Con un attacco di contatto in mischia riuscito, la vittima viene immediatamente inglobata e circondata da una massa di parassiti verminosi, subendo 30 danni per via dei parassiti che mordono e rosicchiano il loro nuovo pasto. Una vittima che impiega un'azione di round completo può liberarsi dall'abbraccio e allontanarsi a metà della propria velocità dal verme, se lo desidera, ma non può fare altro. Altrimenti, per ogni round in cui rimane avvolta, la vittima subisce altri 30 danni. I costrutti sono immuni a questo attacco

**Presenza terrificante** quando lo Yoachothug avvolge la sua vittima, coloro che assistono alla scena (vittima compresa) devono superare un TS sulla Volontà (CD 11). Coloro che superano il tiro salvezza restano *Scossi*. In caso di fallimento diventano *Spaventati*. La vittima dell'attacco di Avvolgere del mostro ha una penalità di -5 al TS

**Disgregazione** se viene gravemente minacciato, il Verme che Cammina può separarsi come azione gratuita, semplicemente scomponendosi in una pila disgustosa di vermi, che strisciano via rapidamente, tentando di fuggire scavando nel terreno o infilandosi nelle crepe del pavimento. Finché qualsiasi parassita che lo compone sopravvive, esso può rigenerare altri parassiti e creare un nuovo corpo per accogliere l'intelligenza e la personalità dell'arcanista

Il Verme che Cammina è un orrore dalle forme umanoidi alto quasi due metri. Dalla sua oscura figura emana un disgustoso lezzo di marcio frammisto a un bizzarro odore di terra umida. Lo Yoachothug è avvolto da un pastrano verde coperto di rune geometriche dall'oscuro significato (si tratta di una *Tunica dei Parassiti* che, sul Verme, funge da protezione +4, senza gli effetti collaterali legati a questo tipo di oggetto maledetto).

Il volto incappucciato è nascosto da una maschera d'avorio priva di decorazioni: il manufatto riproduce gli stessi effetti di un paio di *Bracciali della Difesa* +2). Nonostante la maschera e la palandrana, i pallidi vermi grassi che compongono il corpo dell'arcanista sono impossibili da nascondere: cadono dalle falde del mantello, si contorcono rivoltanti sotto la tunica e strisciano per terra attorno alla sua figura.

Tra le mani adunche avvolte da bende putride, lo Yoachothug brandisce una *Staffa di ferro abissale* simile, nell'aspetto, a un bastone dentellato e corrosivo dalla ruggine. L'arma emana un odore di metallo bruciato, come quello che si avverte nelle fonderie (vedi appendice per i suoi poteri e per una descrizione dettagliata).

Se il Verme che Cammina viene ridotto a 50 PF o meno, utilizza la sua abilità di *Disgregazione* per fuggire e rifugiarsi alla corte dell'arcanista Arind, dove i PG dovranno di nuovo affrontarlo.

**SCIAMI DI ARTIGLI STRISCIANTI (2):** PF 27 ciascuno, vedi *Imperi perduti di Faerûn*, pag. 163

Gli sciami di Artigli striscianti furono creati dallo Yaochothug subito dopo l'eccidio degli arcanisti e degli studenti che dimoravano nella Scuola di Magia. Queste creazioni non morte attaccano furiosamente i PG e combattono fino alla morte.

Nella stanza non ci sono tesori e oggetti magici, oltre quelli posseduti dallo Yaochothug.

#### *Appartamenti di Ard-Drazú*

Oltrepassato il salone dello Yaochothug, i PG arrivano agli appartamenti dell'arcanista Ard-Drazú, il cui spirito tormentato era stato imprigionato dal Golem della Sventura, all'interno del Santuario di Jergal. Se i PG hanno esplorato quel luogo è probabile che siano sotto gli influssi del sortilegio di *Costrizione/Cerca*, che il mago ha lanciato su di loro per costringerli a uccidere il folle Arind. In questo caso il gruppo sarà in possesso anche dello Scettro dell'Esplosione netherese e della chiave cilindrica che permette di entrare senza rischi nella camera privata (vedi oltre).

Quando i PG entrano per la prima volta negli appartamenti di Ard-Drazú, leggete loro le seguenti note narrative.

*Antichi tappeti netheresi, polverosi e divorati dalle tarme, coprono interamente il pavimento di pietra di questo locale, che puzza di stantio e vecchiume. Un tempo la stanza doveva servire a qualche arcanista di rango. Le pareti sono rivestite di antiche librerie saccheggiate, un tavolo da lavoro si trova nei pressi della scalinata di pietra che continua a scendere nelle viscere sotterranee dell'isola. Decine di arnesi e strumenti arcani giacciono in frantumi. Su una ampia zona di parete libera è appeso un grande quadro, mentre in un angolo si trova una pesante porta di legno nero con rinforzi d'ottone interamente coperta di polvere e ragnatele.*

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

Il quadro, invece, è un oggetto incantato (emana una aura media di Abiurazione e Illusione, avvertibile con un incantesimo di *Individuazione del magico*). Quando i PG si avvicinano al ritratto, continuate a leggere.

*Il quadro è un ritratto a dimensioni naturali di un uomo di mezz'età seduto su un trono e avvolto in preziosi vesti dorate con un libro poggiato sul grembo e su uno sfondo nero. Indossa un elaborato copricapo cilindrico netherese sopra un volto che l'artista ha dipinto con un'espressione beffarda. Gli occhi del mago paiono brillare di intelligenza sotto sopracciglia grigie e cespugliose, ma la figura ritratta sembra emanare un'aura di minaccia latente.*

Se i PG hanno sconfitto il Golem della Sventura e hanno liberato le anime dei netheresi nel Santuario di Jergal, riconosceranno l'uomo dipinto nel ritratto: l'arcanista Ard-Drazú.

Il dipinto nasconde una trappola magica e un'illusione che ha consentito al mago netherese di nascondere il volume più prezioso della sua collezione: una copia delle *Trascrizioni Immonde di Ergon* (vedi *Le Orde dell'Abisso* pag. 104). Per accorgersi che il volume dipinto è vero, occorre superare una prova di Sapienza magica (**CD 28**), oppure utilizzare un incantesimo di *Visione del Vero*. Una volta compreso che si tratta di un'illusione è sufficiente tendere le mani verso il libro. Oltre all'illusione, però, le *Trascrizioni immonde di Ergon* sono protette anche da un incantesimo di protezione che si attiva se non viene pronunciata una formula magica particolare.

Un ladro può scovare la trappola superando una prova su Cercare (CD 31). Per disattivarla occorre superare una prova di Disattivare congegni (CD 31). Se la trappola viene fatta scattare, leggete le seguenti note narrative.

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

I raggi colpiscono con un attacco di contatto a distanza +8. In caso di successo i raggi agiscono come un incantesimo di *Disintegrazione* (livello di potere 12)!

Anche la porta che conduce alla Camera privata di Ard-Drazú è chiusa a chiave (Durezza 5, PF 20, Scassinare CD 20) e protetta da una *Runa del fuoco* (*Rune of Fire*, vedi *Rituals and Relics* pag. 103) resa permanente. Se fatta scattare, la runa provoca una esplosione di fuoco magico in un cono di 4,5 m a partire dalla porta e infligge 6d6 danni da fuoco, dimezzabili con un TS sui Riflessi (CD 15). Individuare e disattivare la trappola richiede, rispettivamente, una prova su Cercare (CD 28) e una su Disattivare congegni (CD 28).

La chiave cilindrica trovata nel Santuario di Jergal, dopo che Ard-Drazú e gli spiriti sono scomparsi, consente di aprire la porta senza rischi.

#### *Camera privata di Ard-Drazú*

Nella camera privata dell'arcanista Ard-Drazú si trova il dispositivo che anima l'Orrore corazzato silente, che potrebbe rappresentare la chiave di volta per consentire ai PG di sopravvivere allo scontro con i discepoli preclusi (*deathlock*) del folle Arind.

Quando gli avventurieri riescono ad aprire la porta della camera privata dell'arcanista Ard-Drazú, leggete ai giocatori le seguenti note narrative.

*Oltre la porta si apre una camera stretta e avvolta nelle ombre. Uno spesso tappeto scuro di fattura netherese copre il pavimento di pietra. Sulle pareti sono state ricavate alcune nicchie dove teschi umani brillano di una eterna luce spettrale. In fondo all'angusto locale si trova un tozzo altare di marmo sul quale è poggiato un vaso di terracotta privo di decorazioni.*

I teschi sono stati incantati con l'incantesimo di *Luce perenne*. Il tappeto, invece, è stato trattato con un antico sortilegio conosciuto con il nome di *Sabbie mobili netheresi*. Chiunque passi sopra il tappeto attiva la magia, trasformando il tappeto in una pozza incantata di sabbie mobili (per i dettagli consulta la *Guida del DM* a pagina 88). Per scoprire che il tappeto nasconde una trappola, un ladro (e solo un ladro) deve superare una prova su Cercare (CD 26). È sufficiente non camminare sul tappeto per evitare l'attivazione della trappola.

All'interno del vaso di terracotta si trova della polvere argentata e impalpabile. Un incantesimo di *Individuazione del magico* consente di percepire un'aura moderata di Trasmutazione, mentre una prova di Sapienza magica (CD 20) o di Conoscenza arcana (CD 25) permette di capire che la polvere serve ad animare la materia inanimata. Se la polvere contenuta nel vaso viene soffiata sull'armatura presente nella sezione *Antichi custodi* (vedi oltre), l'Orrore corazzato lì presente si animerà ai comandi di colui che lo ha risvegliato.

#### *Laboratorio degli studenti*

Un tempo gli studenti degli arcanisti netheresi che frequentavano la scuola si esercitavano in questo locale, per affinare le proprie competenze nelle arti dell'alchimia e della distillazione di elisir e pozioni.

*I PG fanno ingresso in un ampio salone dalla volta a crociera. In origine qui si eseguivano esperimenti alchimistici, ma un grave incendio ha devastato la sala, lasciando solo i resti carbonizzati di tavoli, attrezzature e armadi un tempo colmi di sostanze chimiche e reagenti. Nell'aria ristagna un fetore di fumo gelido e di materiali ridotti in cenere. L'intonaco che copriva pareti e soffitto e gli affreschi che li adornavano sono caduti in rovina e sostituiti da ampie macchie nere e grigie di fuliggine.*

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

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

Una prova riuscita su Sapienza magica (**CD 15**) consente di capire che il portale è una manifestazione corrotta di una *Porta dimensionale*. Lo studente cercò di fuggire dalle creature d'incubo che invasero la scuola da questo varco, ma qualcosa andò storto e lo studente andò incontro a una morte orribile.

Toccare il portale o cercare di attraversarlo provoca un'esplosione magica di forza che infligge 4d4 danni e scaglia il malcapitato a un quadretto di distanza (senza TS). Se poi non viene superato un TS sui Riflessi (**CD 15**), il malcapitato si considera anche prono.

Cercare di muovere la gamba e la mano, o di estrarre l'anello dalla mano scheletrica, provoca il medesimo effetto, a meno che non venga fatto da un ladro esperto (Disattivare congegni **CD 20**) e libera nella stanza lo Spirito maledetto<sup>Libro delle miniature</sup> in cui si è tramutato lo sfortunato studente e un trio di Sferzatori folli<sup>Libro delle miniature</sup> del Reame Remoto, imprigionati insieme al mago.

#### **SPIRITO MALEDETTO NETHERESE**

PF 25 (3 DV)

CM non morto [incorporeo] di taglia media

Iniz +2; Sensi Scurovisione 18 m, Ascoltare +5, Osservare +5

Linguaggi Loross

---

CA 13, contatto 13, colto alla sprovvista 11

Immunità Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), Colpi critici, Danni non letali, Risucchi di caratteristica, Veleno, Effetti di sonno, Paralisi, Stordimento, Malattia, Effetti di morte, Qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra, Fatica e Sfinimento

Temp +1, Rifl +3, Vol +2

---

Velocità volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)

Attacco in mischia tocco incorporeo +3 (1d8+1)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +1/-

Opzioni di attacco Aura di maledizione

---

Caratteristiche For -, Des 14, Cos -, Int 9, Sag 8, Car 13

Abilità Intimidire +7

Talenti Arma accurata (tocco), Robustezza

---

**Aura di maledizione** il marchio della perdita circonda lo spirito maledetto. Le creature nemiche adiacenti subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza

**Incorporeo** immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpito da un incantesimo o da un'arma magica, ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto energia positiva, energia negativa, effetti di forza come Dardo incantato, o attacchi portati con armi dal Tocco fantasma). Può attraversare oggetti solidi. Quando colpisce, lo spirito maledetto ignora le armature naturali, armature e scudi. Si muove sempre silenziosamente e non può essere individuato con l'udito a meno che non lo desideri. Una creatura incorporea non può cadere ed è priva di peso

---

**Descrizione breve** la tormentata figura immateriale umanoide, avvolta da antichi abiti stracciati di moda durante il periodo dell'Impero di Netheril, suggerisce una terribile sensazione di perdita che si irradia dalla sua figura incorporea. La parte superiore del corpo è ben

distinguibile, mentre quella inferiore sfoca in una forma spettrale. Gli occhi cavi e bianchi ardono di follia sanguinaria e odio inestinguibile verso i viventi

**SFERZATORI FOLLI (3):** PF 35, 31, 24, vedi *Manuale delle miniature*, pagg. 70-71

La vera di platino all'anulare dello Spirito maledetto netherese (valore 300 mo) è un magico *Anello della Caduta morbida*. In un angolo del laboratorio devastato è possibile scoprire (Cercare CD 18) una vecchia cassetta d'avorio talmente fragile che cade in frantumi se viene maneggiata senza cura; al suo interno si trovano 4 fiale polverose tappate e sigillate che contengono, rispettivamente: *Pozione di contrastare elementi [fuoco]* (rossa sciropposa), *Olio della Veste magica +4* (trasparente oleoso), *Pozione di Volo* (verde limpida), *Pozione di distorsione* (viola limpida). Le fiale sono etichettate in lingua Loross con l'indicazione del loro contenuto.

### *Le scale verso l'abisso*

Oltre i quartieri degli studenti una scala di pietra scende nelle viscere della terra, raggiungendo profondità insondabili. I gradini di pietra sprofondano per oltre un chilometro verso il basso. La discesa somiglia a un viaggio verso l'inferno.

Come protezione dei propri quartieri, Arind ha elaborato uno speciale incantesimo di *Simbolo* che riproduce gli effetti di una *Allucinazione mortale*. Il glifo magico si trova sulla sommità delle scale, ma i suoi effetti vengono scatenati quando gli intrusi si trovano a metà della scalinata. Un ladro può scoprire la presenza della trappola magica, effettuando una prova di Cercare (CD 29). La medesima CD è richiesta per disarmarla con una prova su Disattivare congegni. Quando i PG arrivano a metà della scalinata, l'*Allucinazione mortale* si attiva: leggete ai giocatori le seguenti note narrative.

*La china lungo il tunnel pare non avere mai fine. Sono stati scesi centinaia, forse addirittura migliaia, di gradini, mentre l'aria si è fatta sempre più umida e appiccicosa mano a mano che penetravate nelle oscure viscere della terra. In fondo al passaggio, dove un odore dolciastro sembra permeare la pietra, si scorge una debolissima luce rosata, talmente distante che appare e scompare alla vista. Avete appena il tempo di poggiare i piedi sull'ennesimo gradino della scala, prima di essere testimoni di una repentina quanto orribile trasformazione dell'ambiente. Il fetore aumenta rapidissimo, mentre le scale fremono, come dotate di vita autonoma, e il terreno sotto di voi diventa molle e liquido, simile a tessuto vivente. Anche le pareti e il soffitto dello stretto passaggio infernale mutano d'aspetto: la pietra diventa morbida, attraversata da grossi capillari gonfi di icore scuro, gocce di liquido gelatinoso essuda da ogni lato. I muri sussultano e rabbriviscono quasi fossero vivi; nell'arco di pochi istanti vi ritrovate in una sorta di blasfemo intestino pronto a digerire qualunque cosa. Tentacoli e villi ulcerosi strisciano fuori dalle pareti, lambendovi con un corrosivo tocco vischioso!*

L'*Allucinazione mortale* è stata preparata dall'arcanista Arind (livello di potere 12). I personaggi con l'abilità di Sapienza magica possono tentare di comprendere di essere vittima di una qualche stregoneria e riconoscere l'incantesimo con una prova riuscita (CD 24). In caso di successo possono cercare di disperdere l'incantesimo con un *Dissolvi magie* o con un contro incantesimo. In caso contrario, tutti i PG devono superare un TS sulla Volontà (CD 18) o morire.

### *Antichi custodi*

Giunti al termine delle scale, i PG si ritrovano in un piccolo vestibolo oltre il quale si apre un profondissimo pozzo dal cui fondo proviene una sinistra luminescenza rosata. Ai lati del vestibolo si trovano due alcove, all'interno delle quali montano la guardia due antiche armature polverose di elaborata fattura netherese. Una delle due è però annerita e contorta, come se fosse stata sottoposta a un calore elevatissimo che ne ha pregiudicato forma originaria e resistenza. L'altra armatura, invece, è ancora integra e in apparenti buone condizioni.

L'armatura meglio conservata è un antico Orrore corazzato (riconoscibile tramite una prova di Sapienza magica CD 22), che gli arcanisti netheresi utilizzavano come guardia. Dal giorno dell'apertura dell'Esaportale, il costrutto magico è rimasto dormiente. L'unico modo per risvegliare l'Orrore corazzato è quello di soffiargli addosso la polvere argentea trovata nelle

camere private di Ard-Drazú. Così facendo, il costrutto si animerà, seguendo al meglio delle sue capacità gli ordini di colui che lo ha risvegliato.

**ORRORE CORAZZATO:** PF 96, vedi *Imperi Perduti di Faerûn*, pagg. 182-184

Grazie al suo potere di *Camminare nell'aria*, l'Orrore corazzato è in grado di ingaggiare battaglia con i Preclusi (*deathlock*) che servono Arind e che si trovano al di là del *Pozzo della Cosa*. Purtroppo per i PG, però, l'automa magico non può in alcun caso attaccare un arcanista, a causa di antiche interdizioni lanciate durante il rituale di creazione. I sapienti maghi netheresi, infatti, volevano assicurarsi che nessuno dei loro colleghi potesse utilizzare l'Orrore come arma di offesa contro uno di loro. In conseguenza di ciò, l'automa non può attaccare Arind. Quello che è peggio è che, se i PG affronteranno Arind insieme all'Orrore corazzato, il folle *Cervello nella Giara* prenderà il controllo del costrutto, ordinando al mostro di distruggere gli intrusi!

### *Il Pozzo della Cosa*

Che abbiano animato o meno l'Orrore corazzato, quando gli avventurieri superano l'arco di pietra che conduce al *Pozzo della Cosa*, leggete le seguenti note narrative.

*Un abisso di inconcepibile profondità si apre davanti a voi e da esso provengono sbuffi di aria fetida. È difficile stabilire quanto possa essere profondo il vasto pozzo, il cui diametro supera i 12 metri. La struttura di pietra del vestibolo su cui vi trovate si estende per circa 6 metri all'interno della cavità. Dall'altra parte del pozzo, a circa mezza dozzina di metri di distanza c'è un piccolo balcone privo di parapetto che conduce a uno stretto corridoio immerso nelle tenebre. Le pareti sono rivestite da lastre di pietra scura e liscia e dal fondo del pozzo emana una sinistra fosforescenza rosa e un soffocato rumore flautato e dissonante. In alto il pozzo circolare sale ancora per una ventina di metri, prima di terminare con un soffitto a botte avvolto nel buio.*

In questo luogo d'incubo la stessa realtà è contorta. Grazie ai suoi oscuri poteri, l'arcanista Arind ha evocato dal Reame Remoto un'entità di smisurato potere totalmente folle.

Semplicemente è una *Cosa Che Non Dovrebbe Esistere*.

Quando i PG si affacciano sull'abisso avvertono che il suono flautato aumenta di intensità, così come la luminescenza rosata che proviene dal corpo dell'entità aliena.

Richiamati dalla *Cosa Che Non Dovrebbe Esistere*, dopo un round si affacceranno al balcone senza parapetto Drimantu e Katha, i due Preclusi discepoli di Arind. Armati entrambi di formidabili congegni magici e dotati di sortilegi potenti, i due non morti inizieranno ad attaccare al meglio delle loro possibilità gli intrusi.

*Dal passaggio immerso nelle tenebre di fronte a voi escono sul terrazzo sospeso due minacciose figure umane. Entrambe sono avvolte in ricche palandrane netheresi, una vermiglia e l'altra dorata, lunghe fino ai piedi. Sul capo indossano elaborate mitre intessute d'oro. Se in apparenza appaiono umani (un uomo e una donna), alla luce rosata che proviene dal pozzo rivelano la loro natura non morta. La pelle cianotica, rinsecchita e tesa su ossa sporgenti e gli occhi cadaverici brillanti di malizia sono segnali inequivocabili. Le due entità, un tempo forse arcanisti dell'antica Netheril, alzano le braccia. Le lunghe maniche delle vesti scivolano indietro, rivelando carni ormai indurite e mani terminanti con unghie nere e lucide, simili ad artigli. Dalle gole mummificate escono sillabe empie e l'aria attorno a loro crepita di potere maledetto e incantesimi letali.*

Il precluso maschile è Drimantu, mentre la donna si chiama Katha. Dopo la distruzione della Scuola di Magia, i due discepoli di Arind furono tramutati in mostri non morti e aiutarono il loro maestro a sottoporsi all'orripilante trasformazione in *Cervello nella Giara*.

Durante la lotta, comunicate ai PG che dal fondo del pozzo proviene un rumore osceno, come un mare di melma che sale lungo le pareti: un fetore insopportabile si leva dall'abisso, mentre cresce sempre più di intensità il suono flautato e la luce rosa. La *Cosa Che Non Dovrebbe Esistere* arriverà in cima al pozzo dopo 1d4+3 round!

Mentre sale il mostro fa uso del suo innato potere di *Invisibilità*, per cui non sarà possibile per i PG vedere effettivamente quale orrore sta arrivando, potendo intuire solo la fosforescenza connaturata alla natura blasfema della *Cosa Che Non Dovrebbe Esistere*.

#### DRIMANTU E KATHA, PRECLUSI

PF 26 (Drimantu), 23 (Katha) (3 DV ciascuno)

NM non morto di taglia media

Iniz +6; Sensi Scurovisione 18 m, Ascoltare +9, Osservare +9

Linguaggi Loross, Abissale, Infernale

---

CA 13, contatto 12, colto alla sprovvista 11

Immunità Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), Colpi critici, Danni non letali, Risucchi di caratteristica, Veleno, Effetti di sonno, Paralisi, Stordimento, Malattia, Effetti di morte, Qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra, Fatica e Sfinimento

Qualità speciali Resistenza allo scacciare +2

Temp +1, Rifl +3, Vol +4

---

Velocità 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia morso +1 (1d4) o *Lingua di Drakûr* [Spada corta netherese +2 Infuocata] +3 (1d6+2 [+1d6 da fuoco] 19-20/x2) solo Katha

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +1/+1

Opzioni di attacco Capacità magiche

Equipaggiamento da battaglia Verga Divoracarne<sup>Libro delle Fosche Tenebre</sup> (Drimantu), *Lingua di Drakûr* (Spada corta netherese +2 Infuocata)

Capacità magiche (Livello incantatore 3)

A volontà - *Individuazione del magico*, *Infliggi ferite minori* (CD 13), *Lettura del magico*, *Globo di acido inferiore*<sup>Perfetto arcanista</sup>

3/giorno - *Fulmine oscuro*<sup>Libro delle fosche Tenebre</sup>, *Infliggi ferite leggere* (CD 13), *Incuti paura* (CD 13)

2/giorno - *Glifo del ghoul*<sup>Liber Mortis</sup>, *Rintocco di morte* (CD 14)

---

Caratteristiche For 11, Des 15, Cos -, Int 14, Sag 13, Car 14

Abilità Concentrazione +6, Conoscenze arcane +8, Nascondersi +8, Sapienza magica +8

Talenti Allerta, Iniziativa migliorata

Drimantu utilizza come arma una terribile Verga Divoracarne (5 cariche), mentre la sua compagna Katha può contare sulla *Lingua di Drakûr*, una lama netherese ricurva sulla cui superficie sono state incise rune esoteriche che ricordano lingue di fiamma. Quando l'arma viene utilizzata in combattimento, le rune risplendono di luce rossastra ed esplodono in fiamme incandescenti a ogni colpo andato a segno. Sul pomolo dell'elsa della *Lingua di Drakur* è incastonato uno splendido rubino e l'impugnatura è rivestita di morbida pelle rossa.

Quando la *Cosa Che Non Dovrebbe Esistere* emerge dal pozzo, attacca furiosamente i PG.

Quando si rivela, leggete le seguenti note narrative.

*Finalmente la fosforescenza rosata si rivela per quello che è realmente, ma lo spettacolo che si presenta sotto gli occhi degli avventurieri è talmente orribile che la follia appare come l'unica salvezza. Una massa di intestini sanguinolenti del diametro di oltre 6 metri appare e scompare alla vista, come se l'oscena creatura facesse parte solo parzialmente di questa realtà. Un rumore disgustoso di carni flaccide rimbomba nel cervello di ciascun PG e un osceno coro di voci discordanti e di flauti maligni proviene dal corpo indecente che si agita forsennato. L'essere è una Cosa Che Non Dovrebbe Esistere, eppure si agita folle davanti a voi con inumana ferocia, resa ancora più terribile dall'indifferenza che percepite provenire da essa.*

L'entità proveniente dal Reame Remoto segue una logica completamente aliena. L'essere attacca i PG al massimo delle proprie capacità, ma ogni round dopo il primo il DM deve effettuare un d%. Con un risultato di 25 o inferiore, il mostro ritorna nelle profondità del pozzo.

I PG così temerari e sciocchi da scendere nel *Pozzo delle Cosa*, vengono inghiottiti dal Reame Remoto e sono considerati virtualmente morti.

#### LA COSA CHE NON DOVREBBE ESISTERE

PF 153 (13 DV); **Riduzione del danno** 10/bene

NM Aberrazione [Extraplanare] di taglia enorme

**Iniz** +5; **Sensi** Scurovisione 18 m, Ascoltare +7, Osservare +7

---

**CA** 19, contatto 9, colto alla sprovvista 18

**Qualità speciali** Mente aliena, Resistenza agli incantesimi 14, Aspetto folle

**Temp** +11, **Rifl** +7, **Vol** +7

---

**Velocità volare** 9 m (perfetta) (6 quadretti)

**Attacco in mischia** tentacolo +15 (1d10+8/19-20)

**Attacco in mischia completo** 3 tentacoli +15 (1d10+8/19-20)

**Spazio/Portata** 4,5 m/4,5 m

**BAB/Lotta** +8/+24

**Opzioni di attacco** Stritolare, Immolare

**Capacità magiche** (Livello incantatore 13)

A volontà - *Invisibilità*

3/giorno - *Invisibilità Rapida* (solo su se stessa)

---

**Caratteristiche** For 27, Des 13, Cos 25, Int 1, Sag 8, Car 14

**Talenti** Critico migliorato (tentacolo), Riflessi fulminei, Incantesimi rapidi (invisibilità), Arma focalizzata (tentacolo)

---

**Mente aliena** anche se *La Cosa Che Non Dovrebbe Esistere* non è immune agli attacchi mentali, tentativi in tal senso sono molto pericolosi. Chiunque cerchi di effettuare un attacco mentale o psionico contro questa entità o, semplicemente, cerchi di comunicare telepaticamente, deve superare un TS sulla Volontà (CD 18) per non subire 1d4+1 danni alla Saggezza. Questi danni vengono inflitti a prescindere dal successo o meno dell'attacco mentale e/o del contatto telepatico

**Stritolare** quando l'entità colpisce con un tentacolo inizia un attacco di lotta gratuito senza provocare un attacco di opportunità. In caso di successo, inizia una lotta e stritola la vittima per 1d10+8 danni automatici ogni round ulteriori. *La Cosa Che Non Dovrebbe Esistere* può stritolare avversari di qualsiasi taglia

**Immolare** una volta al giorno, *La Cosa Che Non Dovrebbe Esistere* può immolare di fiamme stregonesche un singolo bersaglio entro 30 m. La vittima subisce 6d8 danni (9d8 danni contro le creature che possiedono il sottotipo [buono]), dimezzabili con un TS sui Riflessi (CD 18). Metà del danno subito deriva dal fuoco e può quindi essere contrastato da incantesimi e protezioni dall'energia (fuoco), ma l'altra metà è di origine innaturale e non può essere contrastata. Inoltre, le fiamme blasfeme aderiscono al bersaglio e continuano a bruciare per 3 round, infliggendo 4d8 danni il secondo round e 2d8 danni il terzo (6d8 e 4d8 contro coloro che possiedono il sottotipo [buono]). Queste fiamme innaturali non possono essere spente con normali mezzi fisici, ma solo soffocate con l'uso di Acqua Benedetta

**Aspetto folle** l'aspetto della *Cosa Che Non Dovrebbe Esistere* è talmente osceno che chiunque lo contempla per la prima volta in un raggio di 36 m deve superare un TS sulla Volontà (CD 18) o essere Confuso o Terrorizzato (stessa percentuale) per 1d4 round. Chi supera il TS è immune all'Aspetto folle del mostro per 24 ore. Questo è un potere di influenza mentale basato sulla vista

#### *Il Fano di Arind, il folle arcanista*

Oltrepassato lo stretto budello (larghezza 1,5 m) che parte dal *Pozzo della Cosa*, i PG arriveranno finalmente al cuore oscuro e pulsante delle rovine della Scuola di Magia netherese. In questo luogo sinistro medita tetri pensieri da centinaia di anni il folle arcanista Arind, ormai neppure più umano, ma solo un *Cervello nella Giara*.

Al suo fianco si trova una coppia di Artiglieri Ossuti<sup>Manuale dei Mostri III</sup> e, se sopravvissuto all'incontro con i PG, anche lo Yoachothug.

Quando gli avventurieri entrano per la prima volta nell'area, leggete le seguenti note narrative.

*Pensieri di morte e visioni di follia si accavallano nella mente, mentre fate ingresso in questo fano netherese dimenticato. Un tempo doveva essere un luogo di preghiera, ove i potenti arcanisti, prima della caduta Netheril, innalzavano lodi alla divina Mystryl, la Signora della Magia. Sul pavimento polveroso è ancora visibile il grande mosaico di pietre azzurre raffigurante il simbolo della dea: una stella a quattro punte che escono da un cerchio perfetto. La volta a crociera mostra, invece, un antico affresco di battaglie tra giganti e divinità.*

*Nell'aria si sentono oscuri bisbigli e sibili malevoli di entità pietosamente nascoste alla vista, che sussurrano di cose innominabili nascoste nelle tenebre, di orrori cosmici in attesa tra le stelle lontane. Le voci sono così aliene che ognuno dei PG avverte le proprie viscere contorcersi dolorosamente, mentre una cappa di disperazione cala sullo spirito di tutti i presenti.*

*La fonte di questo male si trova esattamente al centro del fano, sopra un grosso piedistallo di marmo tempestato di gemme oscure. Un nadir di abiezione costituito da una grossa sfera di cristallo sostenuta da un pesante treppiede di un metallo sconosciuto, scuro e unto, simile a un ragno mostruoso. E all'interno della boccia, immerso in un liquido verdognolo viscoso e ribollente, si trova sospeso un cervello grigiastro. La cosa rattroppita galleggia all'interno del fluido, collegato a vene nerastre e deformi che pompano sostanze alchemiche all'interno dei suoi tessuti non morti. Ora è chiaro! I bisbigli, le suggestioni di morte e le voci disperate provengono da quell'orrendo simulacro sospeso in una vita artificiale al centro del sancta sanctorum della Scuola della Magia. Mentre contemplate con orrore il folle arcanista Arind, nella vostra mente iniziano a comparire immagini suggerite dai poteri psionici del Cervello nella Giara: "Benvenuti alla mia corte, mortali"*

Tirate per l'iniziativa. Se all'interno del gruppo si trova un personaggio che ha subito la costrizione magica di Ard-Drazú, costui si scaglierà contro il *Cervello nella Giara* non appena potrà agire, ma verrà intercettato dagli Artigli Ossuti che si nascondono nelle ombre, dietro il piedistallo dove poggia l'automa non morto.

**ARTIGLI OSSUTI (2):** PF 98 ciascuno, vedi *Manuale dei Mostri III*, pag. 13

#### *La tattica di Arind*

Prima dell'arrivo dei PG nel fano, il mostro lancerà su di sé gli incantesimi di *Protezione dal bene* (durata 9 round), *Protezione dalle frecce*, *Vedere invisibilità*, *Distorsione* (durata 9 round) e *Armatura magica*.

Arind effettuerà immediatamente un tentativo di *Dominare* il combattente più appariscente del gruppo, ordinando di abbattere un lanciatore di incantesimi (di preferenza un mago o uno stregone).

Mentre gli Artigli Ossuti (ed eventualmente lo Yoachothug, se presente) si fanno avanti per intercettare gli intrusi e impedire loro di attaccare Arind, il *Cervello nella Giara* si muoverà, utilizzando le zampe da ragno metalliche del suo sostegno per salire sulla parete e arrivare al soffitto, lontano dalla portata delle armi da mischia (l'oggetto possiede il potere di *Movimenti da Ragno*). Una volta là sicuro sul soffitto, come un'oscena ciste, l'arcanista non morto scaglierà contro i folli profanatori del fano tutti i suoi poteri mentali, alternando *Affondi mentali* devastanti a incantesimi di morte e follia.

Se l'Orrore corazzato animato in precedenza con la polvere dell'arcanista Ard-Drazú è ancora con il gruppo, Arind ne prenderà immediatamente possesso, ordinando di attaccare gli intrusi!

#### **ARIND, IL CERVELLO NELLA GIARA**

PF 55 (9 DV); **Riduzione del danno 10/magia** (contro armi a distanza, termina dopo avere assorbito 90 danni)

Arcanista e alienista netherese

CM Non morto di taglia minuscola

Iniz +6; **Sensi Vista cieca 18 m, Scurovisione 18 m, Ascoltare +12, Osservare +12**

**Linguaggi Telepatia**

---

**CA 23** (50% di essere mancato grazie a *Distorsione*), **contatto 23**, **colto alla sprovvista 21**  
**Immunità** Effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), **Colpi critici**, **Danni non letali**, **Risucchi di caratteristica**, **Veleno**, **Effetti di sonno**, **Paralisi**, **Stordimento**, **Malattia**, **Effetti di morte**, **Qualsiasi effetto che richieda un TS sulla Tempra, Fatica e Sfinimento**

**Qualità speciali** Intimorire i non morti, Resistenza allo scacciare +4, Follia, Movimenti da ragno  
**Temp +5; Rifl +9, Vol +12**

---

**Velocità** 6 m (4 quadretti) o volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)

**Attacco in mischia** nessuno

**Attacco a distanza** nessuno

**Spazio/Portata** 1,5 m/-

**BAB/Lotta** -/-

**Opzioni di attacco** Affondo mentale, Poteri psionici

**Incantesimi da arcanista preparati** (livello di potere 9, CD 14 + livello incantesimo)

Livello 4 - *Arto avvizzito*<sup>Liber Mortis</sup>

Livello 3 - *Fulmine magico, Distorsione*†

Livello 2 - *Allucinazione assillante*<sup>Perfetto Arcanista</sup>, *Vedere invisibilità*†, *Protezione dalle frecce*†

Livello 1 - *Charme sulle persone, Sonno, Protezione dal bene*†, *Armatura magica*†

Livello 0 - *Guida x2, Lettura della magia, Individuazione della magia x2*

† Attivo

**Poteri psionici**

3v/giorno - *Suggestione* (CD 20), *Telecinesi* (CD 22)

1v/giorno - *Dominare persone* (CD 22)

---

**Caratteristiche** For -, Des 16, Cos -, Int 18, Sag 12, Car 16

**Talenti** Allerta, Volontà di ferro

**Abilità** Conoscenze delle Arti psioniche +12, Conoscenza (Religione) +13, (Storia antica) +9, Diplomazia +11, Sapienza magica +10, Conoscenze arcane +12, Raggiare +9

---

**Movimenti da ragno** la struttura di metallo, che sostiene la boccia di cristallo dove è conservato il cervello di Arind, si muove a una velocità base di 6 metri e ha sempre attiva su di sé l'incantesimo di *Movimenti da ragno* e *Volare*

**Vedere invisibilità** come per l'omonimo incantesimo dei maghi di livello 2, vedi Manuale del Giocatore, pag. 306

**Affondo mentale** come azione standard il *Cervello nella Giara* può scatenare un massiccio assalto ai percorsi mentali degli avversari. Questo affondo infligge 2d10 danni a qualsiasi bersaglio con un punteggio di intelligenza di 3 o superiore che fallisce il proprio TS sulla Volontà (CD 18)

**Follia** chiunque cerchi di prendere di mira il *Cervello nella Giara* con un incantesimo di lettura del pensiero, controllo mentale o qualsiasi tipo di capacità telepatica (compresi i poteri psionici) subisce 1d4 danni alla Saggezza

**Intimorire i non morti** il mostro può intimorire o comandare non morti come un chierico di livello 9

Affrontare il folle Arind all'interno del suo covo è un'impresa degna di eroi ed è probabile che qualcuno dei personaggi soccomba sotto i colpi degli alleati mostruosi del *Cervello nella Giara* o a causa dei sortilegi malefici dell'arcanista non morto.

Quando il Cervello nella Giara è stato distrutto, leggete le seguenti note narrative.

*La carcassa annerita di metallo e tessuti cerebrali non morti che un tempo era stata l'arcanista Arind giace fumante sul pavimento del fano. I liquidi viscosi e maleodoranti, che conservavano l'orripilante essere, evaporano sibilandolo. Nell'aria immobile della camera inizia ad apparire una debole fosforescenza che si coagula in una impressionante figura spettrale di un antico arcanista netherese. Occhi ciechi vi scrutano fino a dentro l'anima senza ritegno.*

Se i PG sono stati nel Santuario di Jergal, riconosceranno nello spettro il terribile Ard-Drazú!

*"L'equilibrio deve essere ripristinato definitivamente!" Con una voce gracchiante e ultraterrena, l'essere incorporeo non sembra rivolgersi a nessuno in particolare. Occhi gelidi si fissano di nuovo su di voi, mentre nel cervello di ciascuno dei PG si accavallano voci e grida disperate di anime condannate alle pene dell'Inferno. In un istante la cacofonia malefica si estingue e il fantasma riprende a parlare. "È tempo che questa scuola venga distrutta", prosegue l'odiosa figura del netherese.*

*Sollevando le labbra decrepite in un orribile ghigno, il fantasma vi osserva di sottocchi: “Preferirei seppellirvi con le carcasse dei miei nemici, patetici esseri mortali, ma Ard-Drazú deve assegnarvi ancora un compito!”*

*Nelle sue mani adunche appare una scatolina di cuoio scuro riccamente decorata e modellata con simboli esoterici: “Ecco la guida ...”, sussurra sibillino il mostro, prima di sparire, lasciandosi dietro l’oggetto. Nello stesso momento la terra comincia a tremare ...*

Ecco una situazione in cui i giocatori devono agire in fretta. Con la distruzione di Arind, la Scuola di Magia netherese inizia a collassare su sé stessa. Infatti, senza più l’azione di contenimento operata dal non morto, gli influssi caotici provenienti dal Reame Remoto e fluiti nella struttura attraverso l’Esaportale iniziano a espandersi e a corrodere pietra e acciaio.

Nel giro di un’ora tutto l’edificio ipogeo crolla, seppellendo per sempre il varco extra dimensionale. Con la scuola franerà anche la volta della caverna dove vivono le sirenidi. In questo frangente i PG devono decidere cosa fare alla svelta. Per percorrere a ritroso la via fino alla salvezza, un’ora è appena sufficiente. Per rendere emozionante la fuga, il DM potrebbe utilizzare qualche elemento di tensione: crepe che si aprono di continuo sul pavimento e sulle pareti, figure spettrali senza forma che appaiono e scompaiono alla vista urlanti, come se fossero risucchiate fuori dall’esistenza, crolli generalizzati, crepitii e scricchiolii sempre più forti causati dalla roccia che si muove, ecc.

L’obiettivo di fondo non è uccidere i PG, ma rendere emozionante l’uscita dalla Scuola di Magia in rovina.

Ma i personaggi potrebbero essere avidi e, oltre a prendere la scatolina lasciata dal fantasma di Ard-Drazú, dichiarare di guardarsi attorno per cercare delle ricchezze nel fano di Arind. Chi decide di fare così si condanna a morte, rimanendo seppellito vivo dal crollo del sotterraneo, prima di riuscire a scappare. Ovviamente questa sorte può essere evitata se i PG hanno accesso a incantesimi di *Teletrasporto*, ma in questo caso sta al DM gestire la situazione.

Nel fano non ci sono tesori: del resto quale importanza può dare a oggetti preziosi o mondani una creatura che ha perduto ogni parvenza di umanità e che è rimasta a crogiolarsi nella follia suppurante proveniente dal Reame Remoto per secoli?

### **La scatolina di Ard-Drazú**

Cosa contiene la scatolina di Ard-Drazú?

Nella mia campagna essa contiene una bussola magica, il congegno che conduce alla perdita e distrutta città dell’Alto Netheril da cui provenivano Arind e Ard-Drazú. Seguendo la bussola, i PG viaggeranno fino agli inospitali territori di Narfell per raggiungere le rovine della enclave di Jiksudur, i cui resti ora formano la montagna nota come *Dito di Hark ...* ma questa è un’altra storia.

### **Appendice - Nuovi Oggetti Magici**

#### *Staffa di ferro abissale*

Forgiata dal metallo proveniente dai Laghi del Ferro Fuso sulla Pianura dei Portali Infiniti (il primo degli strati infiniti dell’Abisso), questo bastone appare come un semplice manufatto lungo e affusolato di metallo scuro corrosivo dalla ruggine e con numerose tacche e scalfitture sulla superficie.

L’oggetto emana di continuo un penetrante odore di metallo bruciato, come quello che si respira nelle fonderie e lascia sulle dita di chi lo maneggia macchie scure difficili da lavare via. La Staffa di ferro abissale consente al suo possessore di lanciare i seguenti incantesimi:

- *Protezione dal Bene* (1 carica)
- *Protezione dalla Legge* (1 carica)
- *Cerchio magico contro il Bene* (1 carica)
- *Cerchio magico contro la Legge* (1 carica)
- *Blasfemia* (4 cariche)
- *Parola del Caos* (4 cariche)
- *Muro di Ferro* (3 cariche)