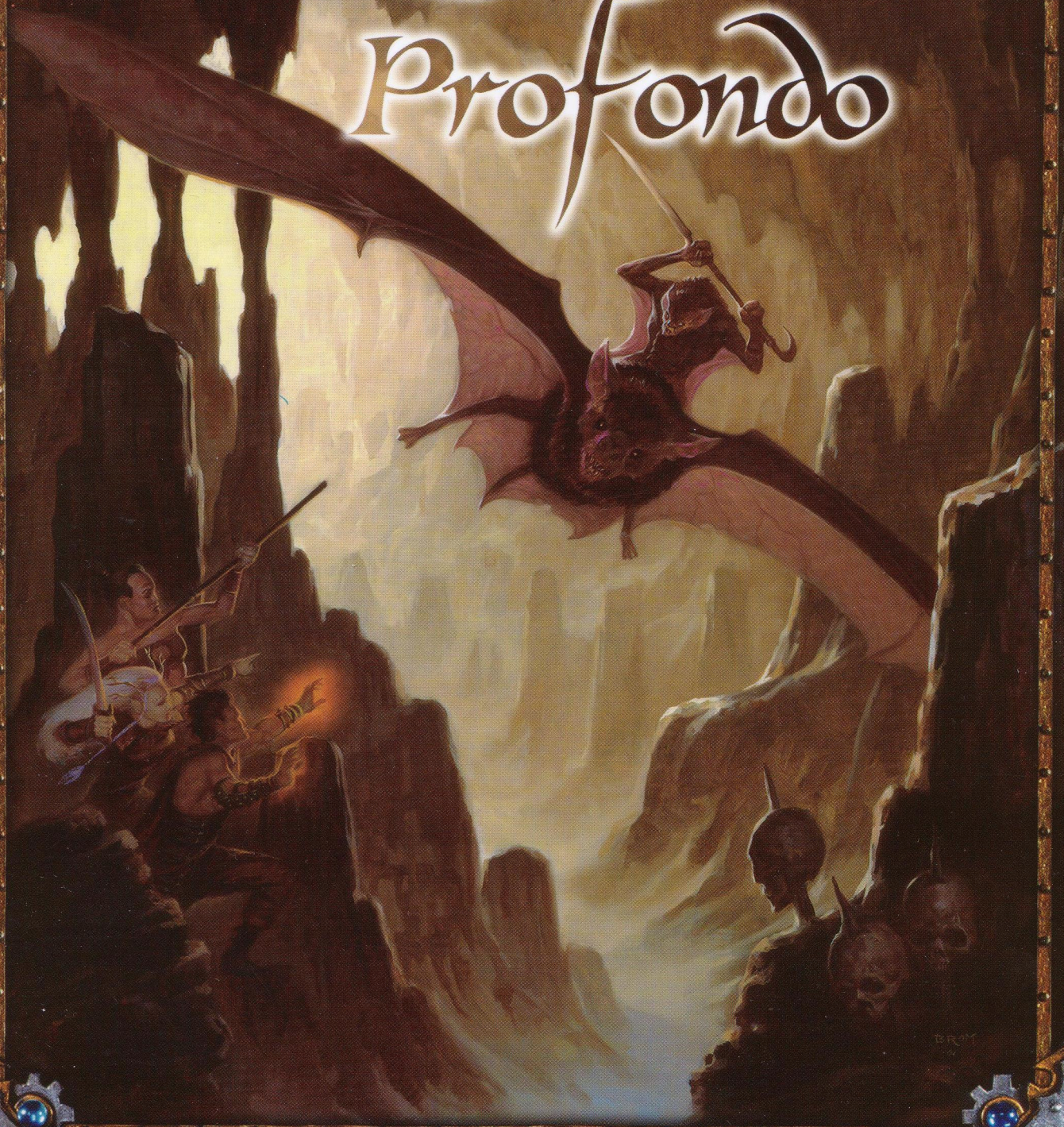


Un'avventura per personaggi di 13° livello

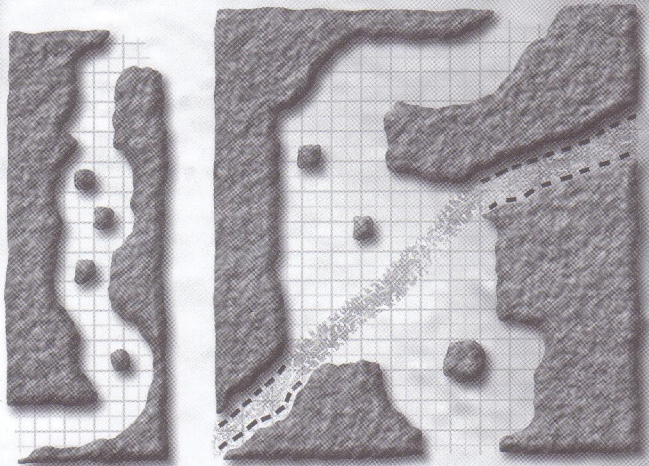
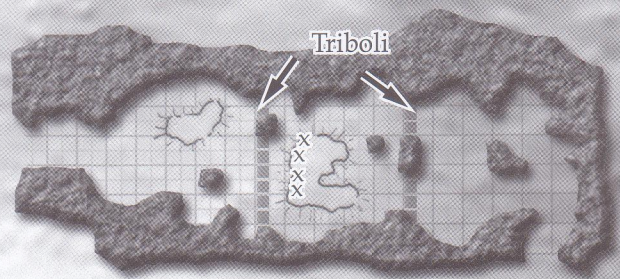
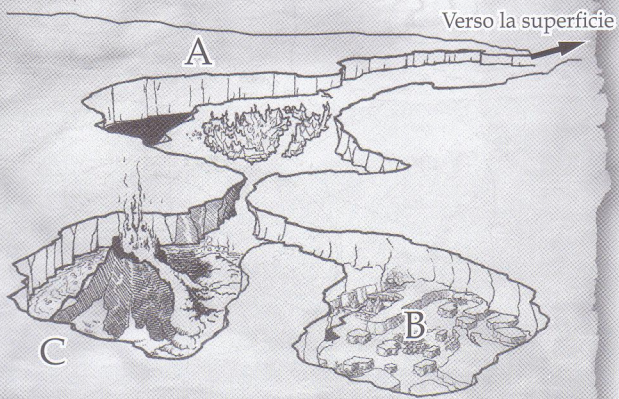


Orizzonte Profondo

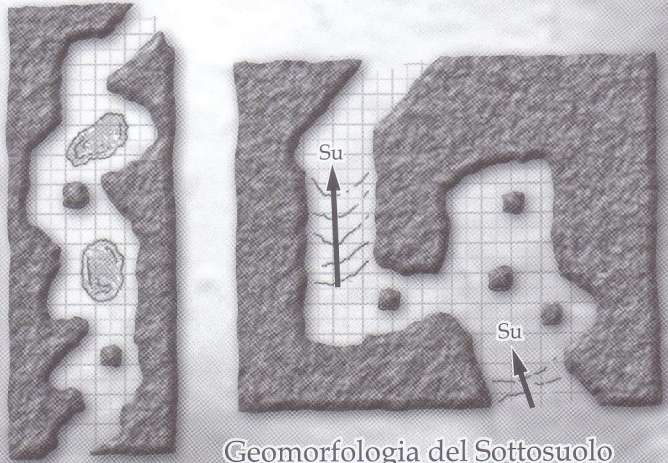
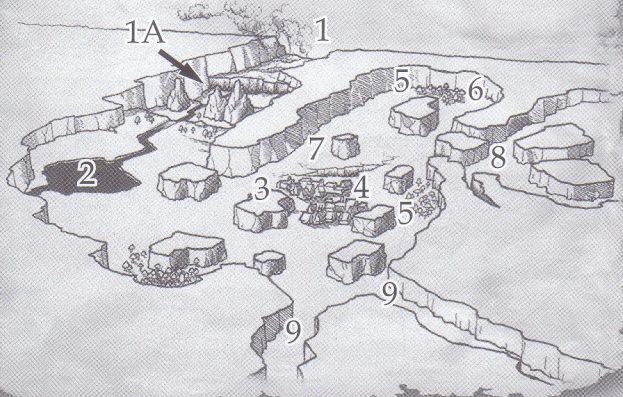


Skip Williams

Mappa 1: Il Reame dei desmodu
Non in scala




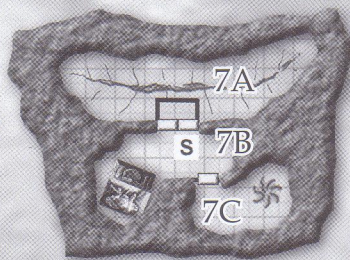
Mappa 2: L'Enclave dei desmodu
Non in scala



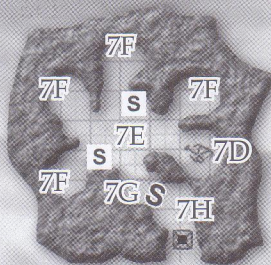
Geomorfologia del Sottosuolo



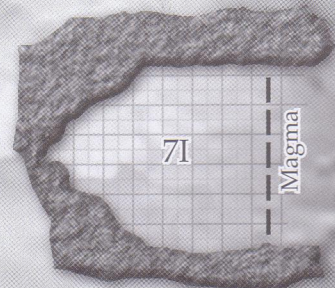
Scala  3 metri
1,5 metri



Mappa 2A: Santuario di Vesperian
Livello principale



Mappa 2B: Santuario di Vesperian
Livello superiore



Mappa 2C: Stanza del magma

ORIZZONTE PROFONDO

Crediti

Sviluppo del Progetto: **SKIP WILLIAMS**
Revisore: **DAVID NOONAN**
Direttore Creativo: **ED STARK**
Direttore Artistico: **DAWN MURIN**
Illustrazione di Copertina: **BROM**
Illustrazioni Interne: **DAVID ROACH**
Cartografia: **TODD GAMBLE**
Tipografi: **ERIN DORRIES, SONYA PERCIVAL**
Business Manager: **ANTHONY VALTERRA**
Direttore di Produzione: **CHAS DELONG**
Responsabile del Progetto: **JUSTIN ZIRAN**
Produzione Grafica: **DAWN MURIN**

Playtester: Jason Carl, Andy Collins, Monte Cook, Cameron Curtis, Jesse Decker, Michael Donais, David Eckelberry, Cory Herndon, Toby Latin, Will McDermott, Steve Miller, Rich Redman, Thomas Reid, Charles Ryan, Steve Schubert, Mike Selinker, Chris Thomasson, James Wyatt.

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

Indice

Introduzione.....	2
Desmodu.....	3
Inizio dell'avventura.....	4
Incontri casuali	4
Reame dei desmodu.....	6
Rovine di Chael-Rekshaar	6
Enclave dei desmodu.....	15
Cittadella delle salamandre	19
Concludere l'avventura	25
Appendice 1: Statistiche dei PNG	25
Appendice 2: Nuovi mostri	29
Appendice 3: Nuovi oggetti.....	31

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Mercedes Panzeca

Grafica e Impaginazione: Piermario Remeri

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



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360



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

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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc.
Il logo d20 system e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.
Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc.
Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

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



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

In *Orizzonte profondo* si offre ai personaggi giocanti (PG) la possibilità di scoprire una civiltà perduta ed eventualmente salvarla dall'estinzione.

Livelli di Incontro: L'avventura *Orizzonte profondo* è stata concepita per quattro personaggi di D&D di 13° livello che dovrebbero avanzare al 14° livello a metà avventura, per culminare alla fine al 15° livello. Dato che i PG affrontano nemici pericolosissimi, per i Dungeon Master (DM) con gruppi piccoli o inesperti potrebbe rivelarsi opportuno modificare alcuni incontri per assicurare ai personaggi una maggiore probabilità di sopravvivenza.

PREPARAZIONE

Per utilizzare quest'avventura il Dungeon Master necessita dei tre manuali base di D&D: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

Nell'avventura, il testo nei riquadri evidenziati contiene informazioni per i giocatori che il DM deve parafrasare o leggere ad alta voce, come sia più appropriato. I riquadri laterali contengono importanti informazioni riservate al DM, incluse istruzioni speciali. Le informazioni sui personaggi non giocanti (PNG) si trovano in forma abbreviata nelle scene in cui i giocatori li incontrano; per le statistiche complete dei PNG consultare l'Appendice 1.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Circa 300 anni or sono, i desmodu, una razza di umanoidi amichevoli simili a pipistrelli mostruosi, furono costretti a una guerra genocida contro i drow. Stanchi di combattere decisero di fingersi morti. I saggi della loro razza stabilirono che deviando il corso di un fiume di lava sarebbe stato possibile sigillare il loro reame e contemporaneamente distruggere la città drow più vicina.

Laudace piano funzionò. Il mondo si convinse che i desmodu si fossero estinti, sterminati in un'ultima disperata battaglia contro i drow. Solo una piccola colonia di salamandre che commerciava in minerali metallici con i desmodu rimase in contatto con la civiltà nascosta e, per proteggere il proprio approvvigionamento minerario, mantenne il segreto.

Tuttavia, tre mesi fa, un terremoto ha riaperto il reame dei desmodu e ha fatto emergere in superficie il fiume di lava che era stato deviato, provocando un sensibile raffreddamento nell'habitat delle salamandre. L'evento ha portato grande costernazione tra i desmodu, che sono incorsi in un'aspra controversia per decidere il da farsi. Questo a sua volta ha provocato una riduzione delle spedizioni di metallo destinate alle salamandre, accrescendone ulteriormente la rabbia. Contemporaneamente alcuni beholder, scoperti i ruderi della città drow, hanno iniziato a scavare tra le macerie per rinvenire eventuali tesori. Essi, inoltre, hanno stretto un patto con le salamandre: una volta terminati gli scavi nella città, insieme si sbarazzeranno dei desmodu.

SINTESI DELL'AVVENTURA

Orizzonte profondo è principalmente l'esplorazione di un dungeon, costellata di qualche elemento di mistero.

L'avventura ha inizio quando i personaggi discendono nel Sottosuolo, un vasto labirinto di passaggi e caverne sotterranee che giacciono in profondità al di sotto della superficie terrestre, per poi raggiungere il reame dei desmodu, costituito da una serie di vaste caverne.

La prima tappa è una città drow in rovina, adesso infestata da beholder. Una volta restituita la libertà agli schiavi dei beholder, strane creature somiglianti a pipistrelli e chiamate desmodu, gli eroi proseguiranno verso una benevola enclave di desmodu, dove verranno incaricati di investigare su un omicidio. Infine, assalteranno una tana infuocata piena di salamandre che tramano per sbarazzarsi dei desmodu una volta per tutte.

Lungo il cammino, si imbattono nei desmodu più svariati: esploratori, mercanti e razziatori. Ogni fazione persegue i suoi scopi personali adesso che è terminato l'isolamento che li nascondeva da secoli.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

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

- Una serie di terremoti e di eruzioni vulcaniche di recente ha sconvolto un'area solitamente stabile, arrecando devastazione. Alcune divinazioni hanno determinato che queste attività non sono interamente naturali e che peggioreranno se non vengono fermate. Ulteriori indagini portano al rinvenimento di una rete di antiche condutture di magma che scendono nel Sottosuolo.
- Tra i popolani hanno cominciato a diffondersi raccapriccianti racconti su creature aliene con ali coriacee, che emergono dagli abissi della terra e si librano in volo sulla campagna. Investigando sulle recenti dicerie non si giunge a scoprire bizzarre creature notturne volanti, bensì un complesso di caverne su cui si è aperto un accesso dopo un recente terremoto.
- Negli ultimi tempi alcune curiose sculture dalle fogge strane e dalle ancor più strane proprietà musicali cominciano a comparire nei negozi. Un saggio o un bardo sono in grado di stabilire che tali oggetti sono opera di una razza estinta: i desmodu, mostruosi pipistrelli scomparsi tre secoli prima in una guerra contro i drow. Un incantesimo di divinazione, quale ad esempio *conoscenza delle leggende*, rivela che gli oggetti risalgono a non più di tre mesi prima e che tuttavia non sono dei falsi. Ulteriori ricerche rivelano che alcuni avventurieri hanno barattato gemme e pozioni in cambio delle statue dopo aver incontrato nel Sottosuolo un gruppo di strane creature, simili a pipistrelli.

- Uno dei PG ha acquistato una mappa che sembrerebbe indicare il percorso verso la perduta città drow di Chael-Rekshaar.

Si tratta della stessa città drow distrutta dai desmodu, e la mappa è autentica. Tuttavia, i PG non troveranno nessun drow nella città.

DESMODU

L'Appendice 2 contiene le statistiche di gioco relative ai desmodu. I desmodu, comunque, sono creature complesse ma quando i PG si imbattono in essi non li trovano al culmine delle potenzialità. Questo è un momento di grandi sconvolgimenti nella loro civiltà, sconvolgimenti che hanno prodotto eroi, furfanti e martiri tra il popolo dei desmodu.

SOCIETÀ DEI DESMODU

In quest'avventura, i desmodu hanno formato varie fazioni indipendenti e ciascuna ha una sua personale idea su come gestire il ritorno della propria civiltà nel mondo della superficie.

La Fazione Guerriera: Questi desmodu ritengono di appartenere a una razza di combattenti che dovrebbe prendere con la forza ciò di cui necessita (o quantomeno di dover combattere se qualcuno li paga). I membri della fazione guerriera tendono a essere neutrali malvagi. Vari loro gruppi si sono diffusi nel Sottosuolo, compiendo scorrerie e talvolta servendo come mercenari. La loro meschinità si è spinta fino a ridurre in schiavitù altri loro simili, per poi rivenderli al primo acquirente.

Di solito questi desmodu per prima cosa attaccano e solo dopo fanno domande. Generalmente parlano solo i linguaggi che tutti i desmodu conoscono (Sottocomune, Terran e Desmodu). Se catturati, i desmodu appartenenti a questa fazione si aspettano di essere trattati come prigionieri di guerra. Se mai sospettassero che i PG hanno intenzione di ucciderli, rifiuterebbero di rispondere alle loro domande. Se invece vengono trattati con onore, sono disposti a fornire risposte in cambio della libertà.

La Fazione degli Esploratori: I desmodu che la compongono sono occupati ad esplorare il Sottosuolo e persino la superficie (nelle ore notturne), allo scopo di aggiornare le loro conoscenze sul mondo esterno e trovare alleati, partner commerciali e magari altre enclaves di desmodu.

Gli esploratori sono pronti ad accogliere ogni creatura intelligente che incontrano, anche se mantengono le distanze fino a quando non sia stabilita una relazione amichevole. Solitamente parlano il Comune, il Sottocomune, il Terran e il Desmodu.

La Fazione dei Mercanti: I desmodu di questa fazione si recano nei luoghi già visitati da razziatori o esploratori, in cerca di ricchezza e influenza. Preferiscono ricorrere al baratto piuttosto che alle armi, ma sono attenti a non farsi cogliere impreparati da eventuali attacchi, specialmente nelle zone frequentate dai razziatori. Viaggiano leggeri e prediligono le gemme, gli oggetti d'arte e altre merci trasportabili (le monete sono troppo pesanti per andar bene). Solitamente parlano il Comune, il Sottocomune, il Terran e il Desmodu.



Religione dei desmodu

I desmodu venerano una divinità chiamata Vesperian, signore dei volatili notturni. Una prova di Conoscenze (religioni) (CD 15) rivela che Vesperian è una divinità neutrale, oramai quasi dimenticata, che conta qualche adoratore tra i guffi giganti e i vampiri. Molte tribù primitive riconoscono Vesperian come patrono di pipistrelli e guffi.

Distintivi di appartenenza dei desmodu

Come indicato nell'Appendice 3, un distintivo di appartenenza di un desmodu serve a identificare il portatore rispetto agli altri desmodu, esattamente come un blasone contraddistingue un cavaliere. Questi oggetti possono essere "visti" agevolmente dai desmodu grazie alla loro capacità di vista cieca, ma anche una prova di Osservare (CD 15) ne rivela la presenza (non si dimentichi la penalità di -1 ogni 3 metri).

Un singolo desmodu può indossare svariati distintivi di appartenenza, che ne indicano la famiglia di provenienza, le amicizie, i riconoscimenti e così via. Ogni fazione che i PG incontrano nel corso dell'avventura, ha il suo distintivo personale, e la maggior parte dei suoi membri lo indossa insieme a qualsiasi altro distintivo già eventualmente posseduto.

Mercenari e razziatori: Il numero otto sovrapposto a un piccolo disco.

Esploratori: Tre dischi concavi uniti in un disegno che assomiglia a un trifoglio.

Mercanti: Una mezzaluna capovolta con una sbarra appiattita a ogni estremità (rappresenta una bilancia da mercanti stilizzata).

Parlare ai desmodu

Ogni desmodu incontrato dai PG durante quest'avventura conosce i rudimenti della storia del suo popolo e la filosofia delle varie fazioni, ed è in grado di rivelare quanto segue, se gli vengono poste le domande appropriate:

- "Il reame dei desmodu è sempre stato un luogo crudele. Abbiamo tentato di vivere in pace, ma avevamo nemici implacabili che desideravano renderci schiavi o persino utilizzarci come carne da macello: i drow, i mind flayer e i beholder."
- "Circa sei generazioni or sono, la nostra gente era impegnata in una guerra contro i drow e stava per essere sconfitta. Allora i nostri anziani escogitarono una soluzione per rivoltare la terra contro i nostri avversari. Molto al di sotto del santuario di Vesperian, i nostri maghi più potenti deviarono il corso di un fiume di fuoco. In questo modo bruciarono vivi i drow, e contemporaneamente seppellirono per sempre la nostra civiltà. Ma ora la terra ha tremato, e noi siamo di nuovo parte del mondo."

Una "generazione" corrisponde per i desmodu a 50 anni.

Anche se i desmodu al momento non annoverano tra le loro fila né maghi né chierici, un tempo erano molto numerosi (sei generazioni di isolamento hanno significato un sensibile declino per questa civiltà). Quegli incantatori riuscirono ad arginare un fiume di magma e a deviarlo, distruggendo la città dei drow e il passaggio che conduceva alla loro caverna.

- "Il gran sacerdote e guardiano del santuario è Baandar, un desmodu di veneranda età che siede nel santuario, riflettendo sui presagi e dispensando consigli."
- "Al momento esistono quattro tipi di desmodu: quelli che vogliono combattere, quelli che desiderano il commercio, quelli che vogliono esplorare e quelli che aspettano di sapere cosa ne verrà dalla lotta, dal commercio e dall'esplorazione."

di cibi essiccati, otri da riempire di volta in volta in eventuali sorgenti o corsi d'acqua incontrati e anche un'idea di dove si stiano dirigendo. Nella fase iniziale dell'avventura non è prevista alcuna mappa; si suppone che i PG siano in grado di trovare da soli la strada per il reame dei desmodu senza troppe difficoltà.

I personaggi che hanno ottenuto delle mappe potrebbero desiderare di ricorrere al teletrasporto. Una tale soluzione li condurrebbe nei pressi di Chael-Rekshaar.

Caratteristiche di un dungeon comune

Quest'avventura si svolge nel Sottosuolo. A meno che non sia diversamente indicato nel testo, i particolari relativi alle caratteristiche di pareti e porte sono i seguenti:

Soffitti: Nelle aree naturali, i soffitti sono alti il doppio rispetto all'estensione della stessa area. Nelle strutture, sono alti 4,5 metri.

Porte: Tutte le porte sono di pietra e non chiuse a chiave, anche se di solito sono bloccate.

◆ **Porte di pietra:** Spessore 5 cm; durezza 8; pf 30; CA 5; CD per sfondare 25.

Pavimenti: Nelle aree naturali, i pavimenti sono di roccia calcarea o vulcanica. Come tutti i pavimenti naturali, sono estremamente irregolari, con molti avvallamenti e fenditure. Su superfici come queste è impossibile correre o caricare.

Nelle strutture, i pavimenti sono di pietra levigata.

Illuminazione: I corridoi del Sottosuolo sono bui come una notte senza luna. Certe aree sono fiancheggiate da funghi fosforescenti, che illuminano l'area come una notte con la luna e il cielo coperto da nuvole. In aree simili i personaggi possono vedere fino a una distanza di circa 9 metri (18 metri con visione crepuscolare).

Sporgenze rialzate: Si innalzano di 6 metri sopra il livello del pavimento circostante.

Pareti: Nelle aree naturali, le pareti sono grezze e molto irregolari. Sono anche umide e spesso ricoperte di muschio. La CD delle prove di Scalare è 20. Le pareti naturali hanno uno spessore di almeno 90 cm.

◆ **Pareti naturali:** Spessore 90 cm; durezza 8; pf 540; CA 5; CD per sfondare 65.

All'interno di una struttura, le pareti sono di mattoni rinforzati dello spessore di almeno 30 cm. La CD delle prove di Scalare in questo caso è 15.

◆ **Pareti in mattoni rinforzati:** Spessore 30 cm; durezza 8; pf 360; CA 5; CD per sfondare 45.

INCONTRI CASUALI

Il viaggio nel reame dei desmodu si snoda attraverso buie caverne per circa 144 km. Per ogni ora trascorsa nel Sottosuolo, i personaggi hanno una probabilità dell'8% di imbattersi in qualcosa. Se si verifica un incontro, consultare la tabella seguente.

Note agli incontri casuali

La tabella degli incontri utilizza gli stessi termini e le stesse procedure delle tabelle degli incontri casuali nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

INIZIO DELL'AVVENTURA

Si suppone che i personaggi giocatori abbiano preso tutti i dovuti accorgimenti prima di avventurarsi nel Sottosuolo. Dovrebbero disporre di abbondanti scorte

INCONTRI CASUALI NEL SOTTOSUOLO			
d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-10	Mente	1d4+2 mind flayer	50% +1
11-20	Mente	1d2 beholder e mostro(i) soggetto(i) a charme (tirare sulla Tabella 4-25 della GDM)	50% +1
21-25	Mente	3 streghe notturne e 3 incubi	50% +1
26-40	Amico	1d3+1 desmodu esploratori*	Equipaggiamento
41-55	Amico	1d4+1 desmodu mercanti*	Equipaggiamento
56-65	Picchiatore	1d3+1 salamandre nobili	50% +1
66-85	Picchiatore	1d4+2 desmodu razziatori*	50% +1
86-88	—	Tirare sulla Tabella 4-25 della GDM	—
89-91	—	Tirare sulla Tabella 4-26 della GDM	—
92-94	—	Tirare sulla Tabella 4-27 della GDM	—
95-97	—	Tirare sulla Tabella 4-28 della GDM	—
98-100	—	Tirare sulla Tabella 4-29 della GDM	—

*Per le statistiche vedi l'Appendice 1.

Desmodu esploratori: Un gruppo di esploratori è guidato da un combattente di 3° livello (sergente), e ogni esploratore ha come cavalcatura un pipistrello da guerra (vedi Appendice 2). I soldati semplici del gruppo hanno l'equipaggiamento standard dei desmodu elencato nell'Appendice 2.

Desmodu mercanti: Oltre ai mercanti, il gruppo annovera 2d6 pipistrelli guardiani e 1d4 pipistrelli da guerra. Ogni mercante trasporta il tipico equipaggiamento dei desmodu. Il gruppo inoltre possiede 1d6 di ciascuno dei seguenti oggetti in vendita: *pozione di cura ferite leggere*, *pozione di protezione dagli elementi (fuoco)*, borsa dell'impedimento, bastone di fumo, verga del sole, pietra del tuono, fuoco dell'alchimista, fuoco di gelo*, maschera per respirare*, scorte d'aria extra*, e 15 metri di cavo desmodu*. Gli oggetti contrassegnati dall'asterisco sono oggetti nuovi descritti più dettagliatamente nell'Appendice 3.

Desmodu razziatori: I razziatori hanno lo stesso equipaggiamento degli altri desmodu. Utilizzare l'incontro "Imboscata" esposto più avanti, quando i PG incontrano i razziatori per la prima volta.

Geomorfologia del Sottosuolo

Le mappe incluse in quest'avventura contengono diverse sezioni di grotte e caverne da utilizzare come ambientazioni per incontri casuali. È possibile orientare liberamente tali mappe.

Incontro introduttivo: Imboscata (LI 14)

Gestire questo incontro in un momento qualsiasi prima che i PG raggiungano il reame dei desmodu. Serve a introdurli a questa antica civiltà e dà loro la possibilità di saperne di più sulla situazione che si apprestano ad affrontare. I desmodu razziatori compiono le loro scorrerie lungo la via che i PG devono percorrere per raggiungere il luogo in cui si svolge la parte cruciale dell'avventura. In questo incontro, un gruppo di razziatori particolarmente potenti rivendicano un tratto della via come proprio territorio.

Per questo incontro, utilizzare la mappa 1A. La direzione da cui provengono i PG non è rilevante.

Mentre procedete nell'oscurità, notate che il corridoio comincia ad ampliarsi, diventando più alto e più largo. Quasi nell'istante in cui ve ne rendete conto, il sibilo di numerose frecce fende l'aria tutt'intorno a voi.

I razziatori hanno intuito che il raggio visivo della maggior parte delle creature in grado di vedere al buio è di circa 18 metri, di conseguenza hanno trovato il luogo perfetto dove appostarsi per attendere l'arrivo di simili prede. Dal momento che la loro vista cieca ha un raggio d'azione di 36 metri, riescono facilmente ad avvistare i PG che avanzano (anche se invisibili) prima che questi ultimi li scorgano.

Nel soffitto vicino al centro della stanza, a circa 21 metri dal pavimento, si apre un camino naturale. Questo si innalza di altri 6 metri prima di sbu-

care in una stanza del diametro di circa 9 metri, che per i desmodu rappresenta una vera residenza di lusso. Un pezzo di cavo desmodu penzola dalla cima del camino fino alla sommità della sporgenza, fissata a uno degli uncini da scalata dei razziatori.

Creature: A ogni postazione indicata con una X, un desmodu è di sentinella per eventuali prede in avvicinamento. Inoltre, una delle precedenti vittime dei razziatori, un desmodu esploratore, giace legato nella stanza. I razziatori hanno intenzione di venderlo a uno schiavista di loro conoscenza.

➤ **Desmodu razziatori (6):** pf 114, 109, 112, 98, 119, 123; vedi Appendice 2. *Proprietà:* Oltre all'equipaggiamento desmodu standard, ogni razziatore ha una maschera per respirare, una *pozione di cura ferite leggere*, due bastoni di fumo, una verga del sole, una borsa dell'impedimento, due ampole di fuoco dell'alchimista e un'ampolla di fuoco di gelo.

➤ **Viday, desmodu prigioniero:** pf 116 (attualmente 38); vedi Appendice 2.

Tattiche: Quando i desmodu colgono i PG di sorpresa, i quattro che si trovano sulla sporgenza scoccano le loro frecce, mentre gli altri due che si trovano al suolo ricorrono alla capacità di speranza (i due poteri non sono cumulativi, ma i desmodu vogliono una maggiore probabilità di ottenere la durata massima).

I desmodu hanno sparpagliato dei triboli nelle aree che sulla mappa appaiono ombreggiate. È necessaria una prova di Osservare (CD 20) perché un personaggio inconsapevole li noti, ma chiunque si mettesse a cercarli li troverebbe facilmente (Cercare CD 5). Se un personaggio spende ulteriori 1,5 metri di movimento, è in grado di passare in tutta sicurezza attraverso un quadretto pieno di triboli. È necessaria un'azione di round completa per ripulire un quadretto dai triboli. Indipendentemente da quello che i PG fanno con i triboli, i desmodu sulla sporgenza continuano a scagliare le loro frecce.

I due desmodu al suolo rimangono nascosti fino a che un avversario non si avvicina alla sporgenza. In quel caso, i desmodu sulla sporgenza saltano giù, estraendo le loro notbora, mentre i due al suolo muovono all'attacco. Uno dei due usa disperazione contro gli intrusi. I desmodu cercano di concentrare i loro attacchi su uno dei personaggi, preferibilmente quello che hanno attaccato ai fianchi.

Quando la battaglia raggiunge il culmine, i desmodu stanno all'erta per ogni occasione favorevole a lanciare

il loro stridio stordente su quanti più avversari possibili. Mantengono il loro effetto di speranza e usano le loro detonazioni sonore sui personaggi che hanno difficoltà a colpire. Se danneggiati seriamente, utilizzano Maestria per migliorare la Classe Armatura e accendono i bastoni di fumo per occultarsi. Disponendo di vista cieca, non subiscono gli effetti del fumo, quindi riprendono ad attaccare sfruttando la loro portata superiore o i loro archi.

Se le sorti del combattimento volgono in loro sfavore, i desmodu scalano la sporgenza e poi si arrampicano lungo il cavo per raggiungere il loro rifugio. Si arrendono solo se la fuga risulta impossibile.

Sviluppo: Se i PG sconfiggono i razziatori, il loro prigioniero implora l'aiuto degli eroi. Se i personaggi catturano un desmodu o liberano il prigioniero (il cui nome è Viday), vengono a conoscenza di parecchie notizie riguardanti i desmodu. Viday è ansioso di rispondere alle domande dei PG e si offre di guidarli fino all'enclave dei desmodu.

Tesoro: Oltre al loro equipaggiamento, i razziatori hanno raccolto una *pozione di tocco del ghou*, una *pozione di scurovisione*, 279 mo e una cintura sulla cui fibbia d'argento è incastonato un onice nero (del valore di 28 mo), e hanno accumulato tutto nella loro stanza. Qui si trova anche l'equipaggiamento di Viday (l'equipaggiamento standard di un desmodu).

REAME DEI DESMODU

I desmodu occupano solo una di tre grandi caverne intercomunicanti. Le altre due ospitano le rovine della città drow di Chael-Rekshaar e la cittadella infuocata delle salamandre. La mappa 1, che mostra l'intera area, non è in scala e serve solo a indicare la posizione delle caverne e la loro interconnessione. Ci sono circa 72 km di caverne e tunnel tra le aree principali indicate sulla mappa. Mentre i personaggi stanno viaggiando tra Chael-Rekshaar, l'enclave dei desmodu e la cittadella delle salamandre, tirare ogni ora per gli incontri casuali.

A. Rovine di Chael-Rekshaar

In questo luogo non rimangono altro che macerie di blocchi lavici. L'unico edificio ancora in piedi è il precedente tempio di Lolth, utilizzato ora come quartier generale da un trio di beholder impegnati a depredare le rovine della città. Le mappe 3A, 3B e 3C rappresentano in dettaglio il tempio.

Caratteristiche

Il tempio ha tre piani scavati nella roccia solida. In origine la facciata era scolpita nelle sembianze di un gigantesco ragno di pietra. Il terremoto e la colata lavica che distrussero la città causarono anche la cancellazione di gran parte del frontespizio, ma le parti superstite più intatte mostrano ancora i tratti aracnidi.

Con la distruzione della città, le fondamenta rocciose del tempio subirono uno slittamento e adesso l'intera struttura risulta inclinata di circa 30 gradi, poiché il lato nord si è inabissato provocando un innalzamento del lato sud.

Pavimenti: I pavimenti del tempio in origine erano fatti di pietra liscia, ma adesso risultano gravemente

danneggiati e presentano profonde spaccature. Gli smottamenti e le crepe rendono impossibile correre o caricare.

Pareti: Poiché l'intero edificio è inclinato verso nord, qualsiasi parete all'estremità sud di una stanza presenta una pendenza superiore ai 90 gradi, che aggiunge un +10 alla CD delle prove di Scalare.

Grate: Le pareti di numerose stanze presentano grate di metallo che si affacciano sulla stanza adiacente. Tali grate sono fatte di metallo spesso 10 cm perforato con buchi di 2,5 cm.

▀ **Grata:** Spessore 10 cm; durezza 10; pf 120; CA 5; CD per sfondare 35.

Porte: Tutte le porte di pietra del tempio presentano motivi ornamentali che ricordano le ragnatele e non sono chiuse a chiave. Un tempo avevano tutte delle serrature, che sono state per la maggior parte divelte dai beholder e dai loro scagnozzi. In certe aree si trovano alcune botole a senso unico.

▀ **Botola a senso unico:** Spessore 10 cm; durezza 8; pf 60; CA 5; CD per sfondare 28. La botola si apre automaticamente se la si spinge da sopra, ma occorre sfondarla per riuscire ad aprirla da sotto.

Abitanti

I beholder hanno assoldato un gruppo di desmodu mercenari perché si occupino della sicurezza. Possono inoltre contare su un vasto assortimento di schiavi e altri servitori, incluse quattro salamandre che lavorano come fabbri.

Se i PG catturano un servitore o liberano uno schiavo, potrebbero ottenere delle informazioni su ciò che accade nel tempio.

Schiavi: Questi sventurati sono stati tutti catturati dai beholder o rivenduti loro dai desmodu razziatori. La loro conoscenza dei fatti non va oltre la personale routine quotidiana. Se liberati e trattati bene, quando vengono interrogati, possono riferire ai PG quanto segue:

- “Badavamo ai fatti nostri quando siamo stati catturati e costretti a lavorare.”
 - “I beholder hanno usato i loro raggi oculari per scavare i tunnel nella roccia lavica. Questo posto un tempo era una città drow, e i beholder hanno il loro da fare a depredarla. Presumo abbiano bisogno di noi per recuperare tutto il salvabile.”
 - La tecnica utilizzata dai beholder consiste nel perforare la roccia con i loro raggi di *disintegrazione* fino a trovare i resti di una costruzione. A quel punto intervengono gli schiavi, che procedono a scavare con le mani così da evitare che qualsiasi oggetto di valore possa essere disintegrato per errore.
 - “Quando abbiamo raccolto un buon numero di oggetti, li riportiamo qui e li separiamo. I beholder hanno al loro servizio un gruppo di creature di fuoco che riparano o fondono il metallo, mentre i beholder rastrellano qualsiasi cosa sembri di valore.”
 - “Le creature di fuoco si trovano proprio nella stanza a sud del grande salone. Da qualche parte a sudovest del salone, si trova una caserma delle guardie, mentre un'altra è al livello superiore, dove vivono i beholder.”
- Il “grande salone” è la zona indicata con il numero 4.

- “Qui vivono tre o quattro beholder, ma adesso ce ne sono soltanto due, almeno così pensiamo. I beholder vivono al livello superiore. Li vediamo librarsi sopra la scalinata distrutta all'estremità est del grande salone.”

Desmodu mercenari: Queste creature fanno parte della fazione guerriera. Le loro conoscenze equivalgono a quelle degli schiavi, con qualche particolare in più. Per esempio, sono in grado di descrivere piuttosto bene quello che si trova nelle aree dalla 1 alla 9, le aree 22 e 23. Non sanno nulla sul resto del tempio.

Sanno che le “creature di fuoco” sono salamandre provenienti dal vulcano, e hanno la convinzione che tali salamandre siano mercenari (o almeno siano state in qualche modo assoldate) esattamente come loro.

Salamandre: Le salamandre dell'area 8 provengono dal vulcano (area C sulla mappa 1). Di rado si allontanano dalla loro stanza infuocata e non conoscono il tempio meglio degli schiavi. La loro presenza qui è dovuta a un accordo stipulato tra i loro capi e i beholder. Disprezzano i desmodu e sono a conoscenza di un piano dei loro capi per attaccarli servendosi dell'aiuto dei beholder. Tuttavia, non smano di rivelare tale informazione e dicono di essere abili artigiani del metallo che si procurano semplicemente da vivere. È possibile scoprire la verità lanciando con successo un incantesimo *individuazione dei pensieri* o superando una prova di Intimidire (CD 17). Le salamandre vuotano il sacco se ritengono che così facendo potranno aver salva la vita.

Beholder: Conoscono a menadito tutto il tempio eccezion fatta per le aree che vanno dalla 16 alla 21, attualmente allagate. Sanno che nel dungeon si è insediato un kraken, ma non ne conoscono l'esatta ubicazione. Si propongono di saccheggiare la città prima che i mind flayer la invadano, quindi di unirsi alle salamandre nell'attacco all'enclave dei desmodu. Le salamandre vogliono impadronirsi della ricchezza minerale controllata dai desmodu. I beholder vogliono solo raccogliere schiavi e qualche statua interessante. Ma non rivelano nessuna delle loro intenzioni a meno che non siano soggetti a charme.

Pianoterra del Tempio

La mappa 3A mostra questo livello. Alcune porzioni sono allagate, e sulla cartina sono ombreggiate. Le linee numerate indicano l'approssimativa profondità dell'acqua.

1. Entrata principale (LI 11)

Quest'area un tempo veniva utilizzata come piazza. Ha un soffitto alto 18 metri.

Vi trovate in una zona il cui pavimento in pietra chiara risulta deformato in più punti e ricoperto da un motivo che ricorda una gigantesca ragnatela. Qui e là crescono macchie di funghi fosforescenti, che gettano una debole luminescenza violacea sulla scena.

A est si erge una rupe calcarea che raffigura l'enorme bassorilievo di una testa di ragno, alta forse 12 metri. Un'ampia scalinata, gravemente danneggiata, scende dalle fauci del ragno. Balaustre di pietra scolpite a rappresentare le mandibole pelose di

un ragno fiancheggiano la scala.

Una parete di nera roccia vulcanica si innalza a sud e va a congiungersi con la balaustra. Un buco ben definito, largo circa 3 metri, fora la roccia nera.

A nord si trova un'area allagata chiusa da una parete di roccia lavica nera.

Creature: Una coppia di chuul (nelle locazioni indicate con A) e un desmodu mercenario (nella locazione indicata con B) sorvegliano l'entrata.

➔ **Chuul (2):** pf 104, 107; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 37.

➔ **Desmodu:** pf 105; vedi Appendice 2.

Tattiche: I chuul rimangono nascosti in acqua. Mentre sono in acqua, ottengono un bonus di circostanza +7 alle prove di Nascondersi.

Il desmodu si tiene nascosto in una nicchia al di sopra delle scale. Ha usato la propria capacità di speranza e mantiene la concentrazione sull'effetto; questo conferisce ai chuul un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, ai danni con le armi, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.

Quando i chuul vedono qualcuno entrare nel tempio senza essere scortato da un beholder, caricano all'attacco, sfruttando i loro attacchi di afferrare migliorato per immobilizzare i nemici che sembrano pericolosi. Il desmodu salta fuori dalla nicchia e attacca al fianco gli intrusi, utilizzando nel frattempo la sua capacità di disperazione contro i PG. Dopodiché combatte al meglio delle proprie possibilità, compiendo attacchi in mischia ai fianchi contro gli avversari e utilizzando il suo stridio a detonazione contro gli avversari che non riesce a colpire.

Se uno dei chuul subisce più di 30 danni, entrambe le creature si ritirano in acqua e si inabissano. Se vengono inseguiti, combattono sott'acqua fino alla morte. Se il desmodu subisce 90 o più danni, fugge su per le scale attraverso l'area 3 e va ad avvertire il beholder dell'area 4.

Sviluppo: Qualsiasi disordine qui richiama i due desmodu dell'area 2 dopo 1 round (vedi area 2 per i dettagli).

2. Cortile (LI 11)

Quest'area, il cui soffitto è alto 18 metri, un tempo faceva parte della piazza antistante il tempio. Quando il magma deviato dai desmodu raggiunse la città, a est si formò un muro di lava che sigillò questa zona. I beholder sono riusciti a scavarsi una via di accesso a questo luogo ricorrendo ai raggi di *disintegrazione* e creando un tunnel alto 3 metri e largo altrettanto. Sopra all'apertura del tunnel si trova una sporgenza (come mostrato nella mappa). Un'apertura nella parete nord, a un'altezza di circa 6 metri, consente l'accesso all'area 3.

Creature: Due desmodu sono accampati qui e sor-

Muoversi e combattere sott'acqua

Quando guadagnano o camminano sott'acqua, le creature si muovono a metà della loro normale velocità, o alla loro velocità natatoria, se ne possiedono una. Le creature con effetti di *libertà di movimento* sono in grado di guadare o camminare sul fondo alla loro velocità normale.

È difficile per i personaggi terrestri combattere contro avversari immersi. I personaggi senza una velocità natatoria o senza *libertà di movimento* subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni. Inoltre qualsiasi arma tagliente o contundente, qualsiasi attacco con artigli o con la coda infligge danni dimezzati (innanzitutto sottrarre 2, quindi dividere per due il resto), ma un colpo andato a segno infligge sempre almeno 1 danno. Persino le creature che hanno una velocità natatoria infliggono danni dimezzati con armi taglienti o contundenti a meno che non si trovino sotto l'effetto di *libertà di movimento*.

Gli attacchi col fuoco non hanno effetto sott'acqua a meno che nella loro descrizione non sia specificato diversamente.

vegliano l'area 1. Stanno sdraiati sulla sporgenza sovrastante l'apertura del tunnel.

➤ **Desmodu (2):** pf 114, 122; vedi Appendice 2.

Tattiche: Se disturbati, i desmodu ricorrono alle loro capacità sonore e attaccano dalla sporgenza sovrastante il tunnel. Se messi alle strette, saltano nell'area 3 e cercano di fuggire verso l'area 4.

Sviluppo: Qualsiasi disordine nell'area 1 mette in all'erta i desmodu che si trovano qui dopo 1 round. Uno raggiunge l'area 3, quindi si affretta giù per le scale verso l'area 1. L'altro si reca direttamente all'area 1.

3. Anticamera

Le tre fosse nel pavimento, scendendo per 18 metri, conducono rispettivamente alle aree 20 (fossa sud), 21 (fossa centrale) e 16 (fossa nord) sul livello del dungeon. Attualmente sono tutte piene d'acqua, tra 1,5 e 3 metri sotto il livello del pavimento.

Quest'area un tempo sfoggiava due ampie finestre con vetri neri sulle pareti nord e sud. Tali finestre rappresentavano gli "occhi" nella facciata del tempio, ma entrambe sono andate in frantumi. Dall'apertura sud, che si affaccia sull'area 2 circa 6 metri più sotto, pendono ancora dei frammenti di vetro. La finestra a nord è stata cancellata. Da qui i personaggi possono facilmente passare a guado o nuotare verso l'area 12.

Un paio di porte di ferro rivestite di rame si aprono verso est. Sono decorate con un motivo a ragnatela e recano il simbolo di Lolth (un ragno nero con la testa di una drow). I beholder tengono chiuse le porte.

➤ **Porte principali:** Spessore 5 cm; durezza 10; pf 60; CA 5; CD per sfondare 28.

4. Sala principale (LI 14)

Quest'alta stanza risuona del clangore del metallo battuto, del fruscio di piedi strascicati e dello scia-bordio dell'acqua. Una scala a chiocciola vicina al centro della stanza scende verso l'oscurità. A est della scalinata centrale, addossate al muro che fa angolo, si trovano un paio di rampe di scale che sembrano portare di sopra ma, dopo circa 12 metri, terminano bruscamente in un cumulo di macerie.

Un'ampia pozza d'acqua putrida riempie la metà nord della sala.

Nella metà sud, un'incredibile varietà di creature lavora assiduamente una gran quantità di roccia vulcanica e di pezzetti di metallo contorto. Vedete grandi umanoidi simili a pipistrelli delle dimensioni di un ogre; altre creature, altrettanto grandi ma più magre, con la pelle verde chiazzata; e ancora lucertole bipedi, più piccole e con tanto di coda; e pochi umanoidi somiglianti a pesci. Tutte queste creature sono incatenate insieme per le caviglie.

Una delle creature simili a pipistrelli è in piedi sul cumulo di macerie e osserva la scena. Un'altra continua a camminare avanti e indietro lungo la fila delle creature incatenate, punzecchiando i prigionieri con un dito artigliato.

Un tempo questa stanza serviva come luogo per le riunioni e le cerimonie informali tra i fedeli. Le scale sul lato est conducevano all'area 22 salendo per 24 metri fino al livello superiore, ma sono state distrutte dai beholder. Se i PG esaminano il soffitto, possono scorgere la sommità delle vecchie scale. La rampa di scale centrale scende per 18 metri fino all'area 19 al livello del dungeon.

I beholder usano quest'area per esaminare e smistare il materiale che i loro schiavi recuperano in qualche parte della città. Funge inoltre come principale punto difensivo. La stanza ha un soffitto alto 24 metri.

Sulla mappa, il rettangolo ombreggiato indica le rispettive posizioni delle aree 22 e 23 al livello superiore. Questo può essere importante se i PG cercano di entrare nel livello superiore; per i dettagli, vedi area 22.

Creature: Le guardie simili a pipistrelli sono desmodu mercenari assoldati per sorvegliare gli schiavi. In questo turno lavorano dodici schiavi: tre desmodu, quattro troll, tre lucertoloidi e due kuo-toa.

C'è una probabilità del 50% che uno dei lucertoloidi sia in realtà un mind flyer che indossa una *tunica del mimetismo*. Si tratta di una spia inviata dalla città di Ilkkool-Rrem per scoprire cosa stanno tramando i beholder. Se il mind flyer non è qui, si trova nell'area 7. Gli altri schiavi sanno la verità sul mind flyer, ma non l'hanno rivelata ai carcerieri, poiché la spia ha comprato il loro silenzio con profferte di cibo e minacciando di mangiar loro il cervello se non cooperano. Il mind flyer potrebbe facilmente scappare grazie alla sua capacità *spostamento planare*.

Tutti gli schiavi hanno subito danni debilitanti a causa della fatica, dei maltrattamenti e della fame (tranne il mind flyer che ha lanciato *charme* su un paio di guardie). Ogni schiavo è ammanettato ai due schiavi ai suoi lati con una catena lunga 1,5 metri.

Ma il vero sorvegliante di questa stanza è un beholder che trascorre il suo tempo nascosto al di sotto del livello del pavimento, nella scala a chiocciola.

➤ **Beholder:** pf 72; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 26.

➤ **Desmodu mercenari (2):** pf 111, 118; vedi Appendice 2.

➤ **Desmodu schiavi (3):** pf 102, 104, 99 (60 danni debilitanti ciascuno); vedi Appendice 2.

➤ **Kuo-toa schiavi (2):** pf 11, 8 (6 danni debilitanti ciascuno); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 113.

➤ **Lucertoloidi schiavi (2 o 3):** pf 11, 13, 10 (6 danni debilitanti ciascuno); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 118.

➤ **Mind Flyer (1 o 0):** pf 50; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 129. *Proprietà: Tunica del mimetismo.*

➤ **Troll schiavi (4):** pf 63, 66, 60, 71 (21 danni debilitanti ciascuno); vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 176.

Tattiche: Quando avvistano i PG, i mercenari li salutano e sorridono, li accolgono e domandano loro cosa li abbia condotti fin lì. Così facendo mettono in allarme il beholder nel pozzo delle scale. Senza tirarla troppo per le lunghe i desmodu invitano i personaggi a entrare nella stanza. Il beholder attende di saltare fuori alle spalle dei PG quando gli passano accan-



to. Se i PG sono sospettosi, alla fine i desmodu usano gli archi per attaccare. Una volta che il combattimento ha avuto inizio, i desmodu ricorrono alle loro capacità sonore mentre il beholder prova i suoi raggi di *disintegrazione*, *carne in pietra* e *dito della morte*, tentando, quando li utilizza, di tenersi fuori dalla mischia. Il desmodu in cima al cumulo di macerie (alto 12 metri) usa il suo avvolgicavo per calarsi giù in tutta sicurezza e unirsi alla lotta. I desmodu concentrano i loro attacchi sui nemici con le armature più leggere, mentre il beholder usa i suoi raggi oculari sugli avversari con armature più pesanti.

Se il beholder subisce almeno 30 danni, ricorre al suo cono antimagia e scappa attraverso uno degli scivoli verso l'area 23 al livello superiore. Se i desmodu mercenari sono ancora vivi quando il beholder fugge o viene ucciso, scappano anch'essi e cercano di raggiungere l'area 6.

Gli schiavi, persino il mind flayer, non combattono a meno che non vengano attaccati.

Sviluppo: Una battaglia in quest'area mette in allarme il beholder e i desmodu delle aree 22 e 23 del livello superiore.

Se i desmodu mercenari dell'area 2 hanno allertato il beholder, questi richiama tutti i desmodu dell'area 6. Ciascuno di essi si apposta dietro una delle porte nella metà nord della stanza, aspettando che il combattimento cominci.

Il desmodu di guardia sul cumulo di macerie ha le chiavi delle manette degli schiavi. Se vengono liberati, gli schiavi avvertono i PG della presenza del mind flayer. Se scoperto, quest'ultimo ricorre alla sua capacità *spostamento planare* per fuggire. Se invece i personaggi non dovessero liberare gli schiavi, il mind flayer coglie l'occasione per usare di nascosto *charme sui mostri* su uno dei PG. Indipendentemente dal successo o dal fallimento dell'attacco, il mind flayer pedina il gruppo, in cerca dell'opportunità di utilizzare il suo *flagello mentale* e succhiare un paio di cervelli. Se il mind flayer riesce a tenere uno dei PG sotto scacco con *charme sui mostri*, cerca di allontanarlo dal gruppo.

Gli schiavi sono troppo stanchi e abbattuti per unirsi ai PG, ma i desmodu ritengono di essere in grado di ritornare alla propria colonia dopo un paio di giorni di riposo e qualche pasto decente.

Tesoro: Nel cumulo di macerie si trovano urne danneggiate, pezzi di roccia vulcanica, barre metalliche contorte, abiti cenciosi, armature rovinare e pezzi di monete fuse. Alcuni di questi oggetti sono incastrati in frammenti di roccia. Un'accurata ricerca rivela materiale recuperabile per un valore complessivo di 1.300 mo.

5. Feritoie

Quest'area un tempo serviva come posto di guardia per l'entrata principale al tempio, ma è stata sigillata quando la colata lavica ha distrutto la città.

6. Caserma (LI 13)

Questa stanza spaziosa sembra avere un soffitto a volta, ma non riuscite a vedere molto bene dato che è seminascosto da una rete di cavi e vari pezzi di tela che pendono dall'alto, come se si trattasse di una tenda da campo montata sottosopra. Il resto della stanza è vuoto, eccetto per una grossa catasta di mobili sconquassati e addossati lungo la parete nord. Tre varchi nella catasta rivelano altrettante porte verso nord.

I drow utilizzavano questa stanza come caserma per le guardie. Il ciarpame addossato alla parete nord è tutto quel che resta dei mobili di un tempo. I beholder e i loro scagnozzi hanno rivoltato la stanza da cima a fondo.

Vi risiede adesso una squadra di desmodu mercenari. Sono stati loro a tendere i cavi e legare i pezzi di tela per costruirsi delle amache.

Creature: Qui vivono dieci desmodu mercenari, ma in un qualsiasi momento soltanto cinque si trovano qui.

Desmodu mercenari (5): pf 110, 118, 116, 110, 120; vedi Appendice 2.

Tattiche: I desmodu stanno nascosti nelle amache. Superando una prova di Osservare (CD 25) è possibile indovinarne approssimativamente la posizione.

A meno che non siano stati avvertiti di un imminente attacco, i desmodu non riconoscono immediatamente i PG come intrusi. Uno di essi, ancora assonna-

to, fa capolino da dietro un'amaca e chiede ai personaggi cosa vogliano. Se i PG rispondono che cercano un posto dove dormire, il desmodu li invita a sistemarsi dove preferiscono. Ma non appena parlano tra loro dei nuovi venuti, i desmodu si rendono conto dell'errore e affrontano i PG.

Quando si scatena la lotta, i desmodu usano le loro capacità sonore. Uno ricorre a speranza, un secondo a disperazione mentre gli altri saltano giù dalle amache piombando in mezzo ai PG. Nel round successivo, i desmodu riempiono la stanza delle loro strida stordenti. Dopodiché usano i bastoni di fumo per oscurare la visibilità dei personaggi, quindi si lanciano all'attacco. Se tre desmodu muoiono, i superstiti se la danno a gambe più presto che possono, uscendo dal tempio.

Tesoro: La catasta di ciarpame addossato alla parete nord nasconde una pila ordinata di due dozzine di lingotti d'argento. Ogni lingotto pesa 2,25 kg e ha un valore di 25 mo.

7. Sala mensa

Questa stanza un tempo serviva come sala da pranzo per il personale del tempio. I beholder l'hanno interamente sgomberata e hanno approntato lungo le pareti una serie di manette per incatenarvi gli schiavi.

Creature: In qualsiasi momento, vi si trovano incatenati dodici schiavi: tre desmodu, quattro troll, tre lucertoloidi e due kuo-toa. Si tratta del secondo turno di lavoro; un analogo gruppo è ora all'opera nell'area 4. C'è una probabilità del 50% che uno dei lucertoloidi sia in realtà un mind flayer che indossa una *tunica del mimetismo* (vedi area 4 per i dettagli; il mind flayer può trovarsi qui o nell'area 4).

8. Cucina (LI 10)

Le porte che conducono in questa stanza sono roventi. Toccarle infligge 1d6 danni da fuoco, e aprirne una provoca una fiammata che infligge 2d6 danni da fuoco in una propagazione di 4,5 metri. Dopo la fiammata, si diffonde nella stanza un calore meno intenso che persiste fino a quando il fuoco continua a bruciare all'interno.

Quando aprite la porta venite investiti da una vampata d'aria incandescente che vi brucia la pelle e vi fa quasi stramazzone a terra. Una pallida luce arancione e una soffocante coltre di fumo riempiono la stanza che sembra essere completamente in fiamme.

Quattro creature simili a serpenti, ma con un torso umanoide, si affannano intorno a una forgia improvvisata e a diversi crogiuoli che traboccano tutti di metallo fuso o incandescente fino a risultare bianco. Una delle creature vi guarda, ringhiandovi: "Chiudete la porta! State facendo disperdere tutto il calore!"

I beholder hanno fatto di questa stanza un'immensa fornace, e qui quattro salamandre lavorano per trasformare i rottami di metallo in oggetti più utili.

Il pavimento è ricoperto di carboni ardenti che arrivano ad altezza caviglia, e cumuli più grandi di carboni

incandescenti mantengono attivi la forgia e i crogiuoli. Chiunque entri in questa stanza subisce 10d6 danni da fuoco ogni round e può prendere fuoco (vedi "Prendere fuoco", nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Inoltre, il fumo prodotto dal carbone invade la stanza, fornendo metà occultamento a chiunque si trovi al suo interno. Le creature che non sono immuni al fuoco devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra contro il fumo (vedi "Fumo" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*) o trascorrere il round soffocando e tossendo.

Creature: Qui quattro salamandre comuni lavorano il metallo trattenendone una parte come pagamento.

➔ **Salamandre comuni (4):** pf 38, 44, 32, 40; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

Tattiche: Le salamandre non hanno abbastanza fegato per combattere. Se attaccate, tre salamandre usano un'azione di difesa totale mentre la quarta capovolge uno dei crogiuoli, versando il metallo fuso che si espande in un cono lungo 3 metri. Le creature all'interno del cono subiscono 20d6 danni da fuoco; un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) dimezza i danni. Le salamandre ripetono questa tattica fino a che non hanno svuotato tutti e quattro i crogiuoli, poi si danno alla fuga.

8A. Magazzini

Queste piccole stanze servivano un tempo come dispense alimentari. Adesso sono piene di lingotti metallici.

Tesoro: Le due stanze contengono 116 lingotti d'argento (ciascuno pesa 2,25 kg e ha un valore di 25 mo), 105 lingotti d'oro (ciascuno pesa 2,25 kg e ha un valore di 250 mo), 2 lingotti di platino (ciascuno pesa 2,25 kg e ha un valore di 2.500 mo), oltre a numerosi lingotti di ferro, acciaio e bronzo (tutti di valore trascurabile).

8B. Deposito di carbone

Quest'area un tempo era costituita da un paio di dispense per la cucina. I beholder l'hanno trasformata in un deposito per il carbone. Attualmente contiene un mucchio di carbone alto 3,6 metri, che blocca la porta che conduce all'area 9.

9. Biblioteca

Un tappeto malandato e polveroso copre il pavimento, dove sono sparsi anche centinaia di fogli di carta e varie schegge di legno. C'è un forte odore di muffa. Tra i rottami sono visibili frammenti più grandi, la maggior parte dei quali sono tutto quel che rimane di un grande tavolo. Al centro della stanza vedete anche dei barili e delle casse impilate, con in cima una lampada la cui fiamma arde senza produrre fumo. Almeno una dozzina tra picconi, zappe e pale sono ammucchiati vicino ai barili e alle casse.

Questa stanza era la biblioteca del tempio. I suoi numerosi scaffali si sono rovesciati quando la città è stata distrutta. I beholder e i loro schiavi hanno portato via tutto quello che era rimasto intatto.

Le casse e i barili contengono carne di lucertola sala-

ta, funghi secchi e del liquore maleodorante. I picconi, le zappe e le pale sono strumenti supplementari per gli scavi gettati qui dai beholder. La lampada è una scultura di bronzo su cui è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*.

Tesoro: Una prova di Valutare (CD 15) rivela che la lampada è un prodotto dell'artigianato drow. Vale 150 mo e pesa 450 grammi.

Sviluppo: Il vrock dell'area 10 sorveglia questa stanza attraverso lo spioncino della porta segreta. Attacca non appena ritiene che il momento gli sia favorevole.

10. Studio segreto (LI 13)

In questa stanza un tempo erano conservati i libri e le pergamene più preziosi del tempio, e fungeva da studio privato per i membri anziani del clero. Vi si trova ancora un bassorilievo della dea Lolth (un ragno bulboso con la testa di una drow). I beholder hanno portato via tutti gli oggetti di valore.

Creature: I beholder hanno sguinzagliato nella stanza un atavico abitante, un vrock prima intrappolato in una gemma da un incantesimo *intrapolare l'anima*. I beholder lo hanno liberato sotto l'impulso della curiosità e gli hanno affidato l'incarico di uccidere chiunque metta piede nelle aree 9 e 10, a meno che non sia scortato da un beholder.

► **Vrock:** pf 72; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 45. **Proprietà:** 2 pozioni di eroismo, 2 pozioni di sfocatura, pietra magica (fuso trasparente).

Tattiche: Il vrock sorveglia l'area 9 per la maggior parte del tempo, interrompendosi di tanto in tanto per schiacciare un pisolino o passeggiare per la stanza. All'arrivo dei PG esiste una probabilità del 50% che stia sorvegliando la stanza attraverso lo spioncino della porta segreta. Se sta guardando, si prepara immediatamente per attaccare. Anche se non sta guardando, il vrock effettua una prova di Ascoltare ogni round e potrebbe sentire i PG se questi esplorano l'area 9 o vi intrattengono una conversazione.

Se il vrock si accorge dei PG prima che essi ne percepiscano la presenza, beve una *pozione di sfocatura* e subito dopo una *pozione di eroismo*, quindi lancia *immagine speculare*. Dopodiché irrompe nella stanza attraverso la porta segreta o utilizza la sua capacità *teletrasporto senza errore* per piazzarsi in una posizione tatticamente favorevole, quale ad esempio il corridoio che dall'area 9 procede verso ovest, o in qualche anfratto dell'area 9. In un caso o nell'altro, coglie comunque di sorpresa i personaggi.

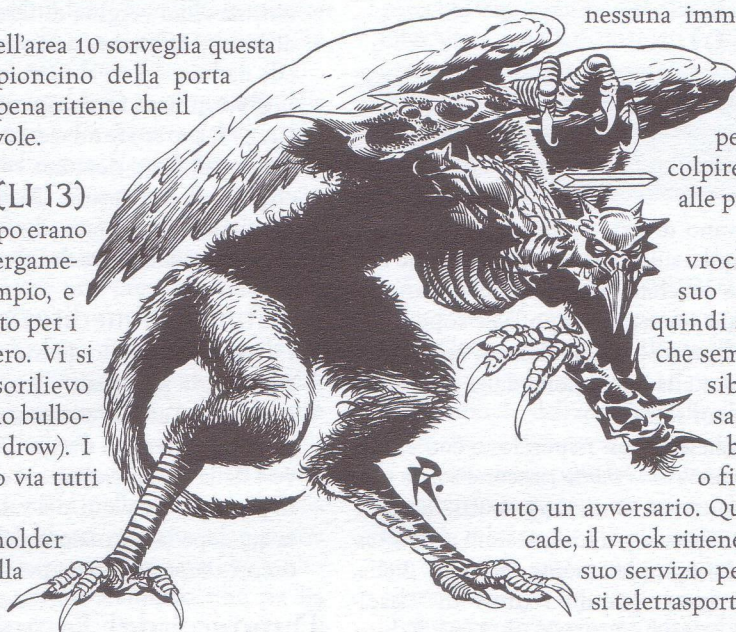
Se invece viene scoperto, si teletrasporta nell'area 5 e beve le sue pozioni, lancia *immagine speculare*, quindi torna indietro per attaccare. Se nel frattempo i PG sono andati via, inizia a cercarli, non importa quanto questa ricerca possa essere lunga.

L'incantesimo *sfocatura* fa sì che la maggior parte degli attacchi portati contro il vrock abbiano una pro-

babilità del 20% di mancare il bersaglio, e anche i colpi andati a segno probabilmente colpiscono una delle *immagini speculari* del vrock. È importante verificare le possibilità di mancare il bersaglio relative all'incantesimo *sfocatura* ancor prima di accertarsi che sia stata colpita un'immagine speculare. Se l'incantesimo *sfocatura* fa sì che il bersaglio venga mancato, non viene colpita

nessuna immagine speculare. La *pozione di eroismo* conferisce al vrock un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Quando infine il vrock attacca, ricorre al suo stridio stordente, quindi attacca l'avversario che sembra più debole (possibilmente un avversario stordito). Combatte fino alla morte o finché non ha abbattuto un avversario. Quando un avversario cade, il vrock ritiene di aver compiuto il suo servizio per i beholder, quindi si teletrasporta altrove.



11. Grotta dei chuul (LI variabile)

Questa è la tana dei chuul che sorvegliano l'area 1. Vi ritornano di tanto in tanto per nutrirsi e riposare.

Con l'aiuto dei beholder vi hanno eretto delle palizzate sommerse fatte di metallo e pietra, per tenere lontani gli squali crudeli dell'area 12.

► **Palizzate:** Spessore 7,5 cm; durezza 10; pf 30; CA 5; CD per sfondare 23. Rispetto alla stanza le palizzate sono inclinate verso l'esterno, quindi è facile scalarle per uscire (Scalare CD 0), mentre è difficile scalarle per penetrare al loro interno (Scalare CD 20). Gli aspiranti scalatori che falliscono la prova per 5 o più punti subiscono 1d6 danni.

Tesoro: In mezzo alla stanza sotto la superficie dell'acqua, i chuul hanno raccolto un mucchio di teschi e gingilli, una curiosa combinazione derivante dai trofei di morti e spoglie che i beholder forniscono loro. In mezzo al mucchio si possono trovare due calcedoni e un crisolito del valore di 50 mo ciascuno, dieci perle del valore di 10 mo ciascuna, una tabacchiera d'argento decorata con turchesi (del valore di 100 mo), due pietre del tuono, una borsa dell'impedimento, cinque dardi da balestra+2 e 500 ma.

Sviluppo: I chuul di solito sorvegliano l'area 1. Se i PG dovessero arrivare qui senza prima averli sconfitti, la coppia si precipiterebbe qui per difendere il tesoro.

12. Grotta degli squali (LI 13)

La foiba di questa stanza conduce all'area 16 nel livello del dungeon. La sporgenza sul lato est della stanza si alza fino a 6 metri per raggiungere il pavimento delle aree 13 e 14.

Creature: Qui vivono quattro squali crudeli al servizio del kraken dell'area 17.

► **Squali crudeli (4):** pf 135, 153, 118, 137; vedi

Manuale dei Mostri, pagina 17. Nota: il corretto rapporto faccia/portata per queste creature è 3 m per 6 m/3 m.

Tattiche: Gli squali tentano di mordere e inghiottire la prima creatura che giunge a tiro. Uno squalo che subisca più di 75 danni si immerge in fondo alla foiba recandosi all'area 16 sul livello del dungeon, per avvertire il kraken dell'area 17 della presenza dei personaggi.

13. Prigione (LI 0)

Un paio di facce scheletriche vi osservano biecamente dalla zona in ombra all'estremità nord di quest'area allagata.

I drow rinchiudevano diversi prigionieri nei piccoli cubicoli che sono qui e sulla parete nord si trovano tuttora incatenati due scheletri. Uno è quello di un'elfa, l'altro apparteneva a un nano. Dopo aver sopportato terribili torture nell'area 14, furono lasciati qui a morire di fame in seguito alla distruzione della città avvenuta circa tre secoli or sono.

Sviluppo: Gli scheletri non rispondono con efficacia a incantesimi *parlare con i morti*: riescono solo a pronunciare parole sconnesse in mezzo a sbuffi, rantoli e schiocchi di denti. Tuttavia, un incantesimo *parlare con i morti* non sarebbe completamente sprecato. L'elfa, Narina Farivenn, stava spiando i drow di Chael-Rekshaar quando venne catturata. Il nano, Ulnur Torvast, era un ingegnere che aiutava i desmodu nel progetto di deviare il corso del magma verso Chael-Rekshaar. Venne catturato durante uno degli ultimi scontri tra i desmodu e i drow.

Sia Narina che Ulnur sono in grado di fornire i propri nomi e quello della città di Chael-Rekshaar. Entrambi sono a conoscenza dei desmodu e della guerra contro i drow. Ulnur può fornire notizie sul tempio di Vesperian e sulla stanza del magma nell'area 7 dell'enclave dei desmodu.

14. Stanza delle torture (LI 11)

In questa lunga stanza, assicurati all'irregolare pavimento di pietra con grossi anelli, si trovano diversi strumenti di tortura ancora sudici. Riconoscete una rastrelliera, delle sedie equipaggiate di morse e serrapollici, e una vergine di ferro rossa di ruggine. Quest'ultimo strumento rimane in parte aperto, come se fosse stato chiuso con troppa foga sull'ultima vittima. La porzione della parete est ancora intatta è occupata da una grata di metallo, anch'essa arrugginita.

Gli strumenti di tortura si sono conservati praticamente intatti in quanto sono avvitati al pavimento, ma sono tutti inutilizzabili, eccetto la vergine di ferro.

Creature: Dentro alla vergine di ferro abita ancora qualcuno, un mohrg estremamente potente, che un tempo era un drow assassino cui capitò di uccidere la persona sbagliata. Quando la città venne distrutta si trovava già rinchiuso in questo terribile sudario in fin di vita e più tardi si risvegliò come non morto.

➔ **Mohrg della vergine di ferro:** pf 136; vedi Appendice 1.

Tattiche: Il mohrg ritiene che la vergine di ferro sia la sua dimora. Per secoli ha atteso di poter ghermire una creatura vivente che giungesse a portata. Se un PG apre la vergine di ferro, il mohrg l'attacca cogliendolo di sorpresa. Diversamente, balza fuori avventandosi sulla vittima più vicina.

Se riesce a paralizzare qualcuno, il mohrg chiude la vittima nella vergine di ferro (che richiede una prova di lottare effettuata con successo), infliggendole così 6d6 danni.

➔ **Vergine di ferro:** Spessore 5 cm; durezza 10; pf 60; CA 5; CD per sfondare 28. I personaggi fuori dalla vergine di ferro riescono, semplicemente sollevando il chiavistello, ad aprirla. Un personaggio intrappolato al suo interno può tentare di sfondarla, ma subisce una penalità di -2 alle prove di Forza e 6d6 danni nel tentativo.

15. Stanze di meditazione

I drow utilizzavano queste tre stanze per le riflessioni e gli svaghi personali.

Tesoro: Tutte le stanze sono stipate di mobili e altri oggetti impregnati d'acqua. Tuttavia, nell'angolo a sud-ovest della stanza centrale si trova una spilla da mantello in platino e diamanti, del valore di 5.000 mo, dimenticata qui dopo la distruzione della città. Per trovare la spilla occorre superare una prova di Cercare (CD 15).

Dungeon del Tempio

Questo livello è completamente sommerso. Vedi il riquadro laterale "Muoversi e combattere sott'acqua" (pagina 7) per le regole sui combattimenti sott'acqua. La mappa 3B mostra questo livello.

16. Grotta inferiore

Generalmente questa stanza è vuota. Ha un soffitto alto 12 metri. Un camino naturale nel soffitto sale fino alla foiba dell'area 12 sul livello del pianoterra. Inoltre, all'estremità sud della stanza c'è uno scivolo che, salendo per 6 metri, si collega alla fossa nord dell'area 3 sul livello del pianoterra. Lo scivolo è dotato di una botola a senso unico. La foiba nell'alcova a ovest si ricongiunge al fondo di un lago sotterraneo. I cumuli rocciosi sono alti 6 metri e impediscono la visuale ai personaggi che camminano sul fondo, ma non alle creature che nuotano a più di 6 metri sopra il pavimento della stanza.

Sviluppo: Il kraken dell'area 17 sorveglia questa zona e si spinge fin qui per attaccare gli intrusi che vi individua.

17. Santuario (GS 13)

Questa stanza ha un soffitto a cupola che al centro misura 12 metri. L'apertura che si affaccia sull'area 16 raggiunge un'altezza di circa 9 metri. La caratteristica più evidente della stanza è una pedana circolare con un idolo alto 5,4 metri dalle sembianze di ragno.

Trappola: Le mandibole dell'idolo possono afferrare qualunque cosa di taglia non superiore alla Grande, che tocchi le mandibole stesse o si trovi nell'area quadrata con lato di 3 metri direttamente davanti all'idolo.

➔ **Mandibole dell'idolo ragno:** GS 10; +20 mischia, 6d6 danni; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). *Nota:* Le mandibole possono tentare una

prova di lottare gratuita quando colpiscono e hanno un modificatore totale alle prove di lottare di +28. Se le mandibole riescono a trattenere, possono stritolare la vittima per 5 round oppure teletrasportarla all'area 21, a seconda di quale sia l'opzione selezionata nella trappola (attualmente è la funzione di teletrasporto). Il potere di teletrasporto funziona solo sulle creature. Se viene posizionato un oggetto tra le mandibole mentre la trappola è programmata per il teletrasporto, le mandibole rilasciano l'oggetto dopo 1 round.

È possibile selezionare una delle due opzioni della trappola girando una chiave nella serratura che si trova sotto l'occhio sinistro del ragno, ma la chiave attualmente si trova nell'area 18. Una prova di Scassinare Serrature (CD 30) effettuata con successo cambia l'opzione selezionata. Quando stritolano una vittima, le mandibole devono superare una prova di lottare per infliggere 6d6 danni.

Creature: Un kraken ha fatto di questo luogo la sua dimora e ha stipulato una difficile tregua con i beholder. Per il momento, si accontenta di rimanere qui e vedere cosa gli riserva il destino.

➔ **Kraken:** pf 295; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 111.

Tattiche: Il kraken si trova nella metà nord della stanza e con il suo corpo blocca la porta segreta che conduce all'area 18. In questo ambiente non ha molto spazio per muoversi, ma tutto sommato non ne ha bisogno visto che con i suoi tentacoli riesce ad attaccare fino a una distanza di 30 metri. Ricorre efficacemente alla sua capacità di afferrare migliorato; il suo modificatore totale alle prove di lottare è +44, ma solitamente subisce una penalità di -20 alle stesse prove per non essere considerato in lotta. Trascina entro la portata del suo becco (3 m) la prima creatura che riesce ad afferrare e morde la vittima mentre la stritola.

Se il kraken subisce più di 50 danni, afferra l'avversario che ritiene più pericoloso. Se riesce a coinvolgere quell'avversario nella lotta, lo spinge nelle mandibole del ragno spedendolo all'area 21 con il teletrasporto. Se subisce 200 danni, usa la sua nuvola di inchiostro e tenta di fuggire nell'area 16 attraverso la foiba.

Sviluppo: Il kraken sorveglia l'area 16 e usa i suoi tentacoli per attaccare qualsiasi creatura avvistata (a meno che tale creatura non sia uno squalo crudele o sembri tale).

18. Sagrestia

I drow utilizzavano questa stanza per riporvi paramenti e altri oggetti sacri. È qui che il kraken nasconde il suo tesoro.

Tesoro: Il kraken ha nascosto il suo tesoro tra i resti dei mobili. In cima a un cumulo di paccottiglia, in bella vista, vi sono 300 mp. È anche possibile trovare ulteriori 100 mp, la statuetta di giada di un ragno (700 mo), un *pugnale affilato*+1 e un *turibolo del castigo* (realizzato in forma di ragno), ma i PG devono mettersi a scavare in mezzo al ciarpame. Inoltre, sotto a tutte le cianfrusaglie ammassate nell'angolo a nordest, è sepolta la chiave che serve a modificare le opzioni della trappola nell'area 17. Per trovarla, è necessaria una prova di Cercare (CD 20) effettuata nell'angolo. La chiave non è un oggetto magico e non ha alcun valore in termini monetari.

19. Scalinata

Queste scale salgono per 18 metri fino a raggiungere l'area 4 sul livello principale.

20. Stanza sacrificale

Il pavimento di questa stanza è disseminato di ossa di svariate creature. I drow tenevano in questa stanza parecchi ragni mostruosi che divoravano le offerte di cibo "vivo", scagliato quaggiù dall'area 3 sul livello principale. Lo scivolo all'estremità nord della stanza ha uno sportello a senso unico, mentre il condotto che si apre subito sopra lo sportello sale per 13,5 metri fino a raggiungere la fossa sud dell'area 3.

Tutte le porte che conducono a questa stanza sono chiuse a chiave.

21. Camera del recuperatore (LI 11)

Come l'area 20, questa stanza ha uno scivolo dotato di uno sportello a senso unico. Il condotto che si apre subito sopra lo sportello sale per 13,5 metri fino a raggiungere la fossa centrale dell'area 3 sul livello principale. Tutte le porte che conducono a questa stanza sono chiuse a chiave.

Creature: L'originario abitante di questa stanza, un recuperatore, si trova ancora qui. Essendo un costrutto, non è minimamente disturbato dall'esser rimasto imprigionato sott'acqua per oltre 300 anni senz'aria e senza cibo.

➔ **Recuperatore:** pf 61; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 41. La creatura è dotata di un attacco col morso (+7 mischia, 2d6+3 danni). *Proprietà:* Un *anello di protezione*+3 (che conferisce al recuperatore CA 25) e un *anello di libertà di movimento*.

Tattiche: Dato che indossa un *anello di libertà di movimento*, il recuperatore non subisce nessuna penalità per il fatto di trovarsi sott'acqua, però il suo raggio di fuoco è inefficace. Il recuperatore comincia con gli attacchi in mischia, ma usa i suoi raggi contro gli avversari che si tengono fuori portata. È troppo stupido per rendersi conto che il raggio di fuoco non funziona. Se gli avversari fuggono, il recuperatore cerca di inseguirli. È in grado di strisciare fuori dalle porte di questa stanza rivolte a est, ma non può passare attraverso la porta segreta nell'area 19, né attraverso i passaggi larghi 1,5 metri che si trovano su questo livello, o attraverso lo scivolo. Se riesce a catturare un avversario che fugge, ricorre alla sua capacità di afferrare migliorato per ghermirlo, quindi lo riporta indietro per poi ucciderlo.

Livello superiore

Su questo livello, illustrato nella mappa 3C, un tempo viveva il personale del tempio. Adesso invece è abitato dai beholder.

22. Posto di guardia (LI 11)

Le due alcove sul lato est di questa stanza costituivano un tempo i pianerottoli delle scale che, scendendo per 18 metri, conducevano all'area 4 sul livello principale.

Creature: Due desmodu stanno sempre di guardia in quest'area.

➔ **Desmodu (2):** pf 125, 110; vedi Appendice 2.

Tattiche: I desmodu fanno del loro meglio per impedire agli intrusi di penetrare dal basso in questa stanza. Se devono difendersi da un solo avversario, uno

dei due si pone direttamente davanti alla prima alcova, bloccandone l'accesso, mentre l'altro si posiziona tra le due alcove. Ciò consente al secondo desmodu di attaccare l'intruso e difendere la seconda alcova, se necessario. L'intruso può contare solo su metà copertura (bonus di copertura +4 alla CA) contro il secondo desmodu. Qualora vi siano invece più avversari contemporaneamente, ciascun desmodu si posiziona davanti a un'alcova in modo da bloccarne l'accesso.

Se un personaggio dovesse riuscire a oltrepassare il desmodu (ad esempio, con una prova di Acrobazia effettuata con successo), le guardie tenteranno attacchi per sbilanciarlo con le loro notbora.

In ogni caso, non appena l'avversario fa la sua comparsa, un desmodu ricorre alla sua capacità sonora di speranza mentre l'altro a quella di disperazione.

Sviluppo: I desmodu di quest'area avvertono il beholder dell'area 23 nel caso in cui sentano o vedano qualcosa di strano nell'area 4.

Qualsiasi movimento sospetto qui richiama il beholder dell'area 23, che dirige il suo cono antimagia sulle alcove (vedi area 23) e grida per chiamare i desmodu dell'area 24, che arrivano dopo 2 round.

Se il beholder dell'area 4 fugge dai PG, viene ad aspettarli in questa stanza.

23. Alloggio dei beholder (LI 13)

I beholder usano quest'area per riposarsi e rilassarsi. C'è uno specchio a figura intera sulla parete nord davanti al quale sono soliti rimirarsi e agghindarsi. La parete sud e parte del soffitto sono stati imbottiti in modo da trasformarsi in comodi giacigli per dormire.

Sugli scaffali addossati alla parete ovest si trova un vasto assortimento di creature di taglia Piccolissima, Minuta e Minuscola, che i beholder hanno pietrificato, tra cui grilli, pipistrelli, topi e qualche gambero. Sotto due di queste creature pietrificate sono nascoste le chiavi che aprono i due scrigni dell'area 25. Sugli scaffali si trovano anche alcune dozzine di volumi recuperati dalla biblioteca (area 9). Questi tomi, che trattano della storia di Chael-Rekshaar, sono talmente impregnati d'acqua e ammuffiti che risultano difficili da leggere. Il volume finale racconta, dal punto di vista dei drow, gli avvenimenti sulla guerra combattuta tra drow e desmodu.

Creature: Questa stanza è utilizzata da tre beholder, ma in un qualsiasi momento se ne trova solo uno intento a riposare. Un beholder infatti è di guardia all'area 4, mentre il terzo sorveglia un gruppo di schiavi al lavoro in città.

➤ **Beholder:** pf 78; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 26.

Tattiche: Se i PG raggiungono questa stanza senza essere scoperti e attaccano, il beholder va a cercare aiuto aprendosi un passaggio e disintegrando la parete ovest, se necessario. Usa i suoi raggi di *lentezza*, *paura*, *charme* e *charme sui mostri* per ritardare il suo inseguimento. Prima di andarsene, recupera gli oggetti magici sugli scaffali (vedi il paragrafo "Tesoro" più avanti) usando la bocca e il raggio di *telecinesi* per trasportarli.

È probabile che il beholder sappia che i PG stanno arrivando, perché i desmodu dell'area 22 l'hanno avvertito oppure perché il beholder dell'area 4 si è rifugiato qui.

In ogni caso, il beholder si muove tra i due pilastri che separano questa stanza dall'area 22 e dirige il suo

cono antimagia sulle alcove dell'area 22, chiamando nel frattempo in suo aiuto i desmodu dell'area 24. Il beholder mantiene il suo cono antimagia fino a quando gli intrusi non hanno sconfitto i desmodu o raggiunto in altra maniera questo livello. A quel punto, interrompe il raggio e colpisce la *campana dell'interruzione*.

Se il beholder ha un alleato (un desmodu sopravvissuto, un altro beholder o un PG soggetto al suo incantesimo *charme*), porge a quest'ultimo un'ampolla di *colla meravigliosa* impartendogli istruzioni perché la sparga su una parete o sul soffitto. Quindi il beholder usa il suo raggio di *telecinesi* per scagliare un avversario (preferibilmente uno con uno scarso tiro salvezza sulla Volontà, come un guerriero o un ladro) contro la colla, e lo immobilizza fino a quando la colla non abbia fatto presa. I personaggi immobilizzati in tal modo devono spogliarsi dei vestiti o dell'armatura per poter ritornare a combattere.

Diversamente, il beholder o i beholder usano al meglio i loro raggi oculari. Qualsiasi beholder ridotto a 25 o meno punti ferita batte in ritirata verso l'area 26 e tenta di fuggire.

Tesoro: La raccolta di libri vale 500 mo. Vi è anche una *campana dell'interruzione* che penzola da uno scaffale e una borsa contenente un'ampolla di *solvente universale* e tre ampolle di *colla meravigliosa*.

Sviluppo: Qualsiasi rumore sospetto su questo livello o nell'area 4 al pianoterra mette in allarme il beholder, che si reca sul luogo da cui proviene la confusione.

Qualsiasi clamore qui immediatamente mette in allarme i due desmodu dell'area 22 e richiama i desmodu dell'area 24 dopo 2 round.

24. Caserma dei desmodu (LI 11)

Questa zona è simile all'area 6.

Creature: Vivono qui quattro desmodu, ma sono presenti solo due alla volta (gli altri due sono in servizio nell'area 22).

➤ **Desmodu (2):** pf 112, 122; vedi Appendice 2.

Tattiche: È fortemente probabile che i desmodu di quest'area si imbattano nei PG nelle aree 22 o 23. Se i PG arrivano qui senza essere notati, i desmodu presumono, almeno inizialmente, che non si tratti di intrusi. Ma come il desmodu addormentato nell'area 6, si renderanno presto conto di aver a che fare con dei nemici e non con degli ospiti.

Tesoro: Da qualche parte sotto un cumulo di ciarpame, è nascosta una pila di dodici lingotti d'argento simili a quelli dell'area 8A.

Sviluppo: Come indicato altrove, i desmodu di quest'area rispondono ai disordini nelle aree 22 e 23.

25. Tesorerie

Queste stanze un tempo erano camere da letto, ma adesso vengono utilizzate dai beholder per riporvi tesori molto fragili che è meglio non sistemare nell'area 8A, o fin troppo facili da trasportare per essere lasciati in balia delle salamandre nell'area 8. In ogni stanza si trova una pila di mobili ridotti a pezzi e di statue in frantumi, in cui è nascosto un piccolo scrigno di metallo chiuso a chiave (le chiavi per aprirli sono nell'area 23).

Tesoro: Lo scrigno nell'area 25A contiene uno zaffiro a stella del valore di 1.000 mo, quarantuno perle del valore di 10 mo ciascuna, una *pozione di scurovisione*, una per-

gamena divina con *dissolvi magie* (incantatore di 5° livello) e un diadema di platino in foggia di ragno con otto diamanti al posto degli occhi (del valore di 5.000 mo).

Lo scrigno nell'area 25B contiene uno spinello blu scuro del valore di 500 mo, due perle d'argento del valore di 100 mo ciascuna, due crisoliti del valore di 50 mo ciascuno, quarantasei ematiti del valore di 10 mo ciascuna, una pergamena divina con *devastazione*, *silenzio* e *infliggi ferite moderate* (incantatore di 3° livello) e una *bachchetta del silenzio* (34 cariche, incantatore di 3° livello).

26. Via di fuga (LI 10)

Questa era la stanza della gran sacerdotessa del tempio. I beholder l'hanno sventrata e hanno scavato un condotto sul lato ovest del soffitto. Il condotto procede in direzione sudovest per circa 800 metri per emergere infine sul lago sotterraneo. I beholder utilizzano questo condotto come via di fuga e vi hanno piazzato, più o meno ogni 90 metri, cumuli di rifiuti spessi 6 metri con la funzione specifica di bloccare il tunnel. Un beholder non ha alcuna difficoltà a spazzarli via utilizzando un paio di volte il suo raggio di *disintegrazione*.

Crollo: Appena a est del condotto per fuggire, i beholder hanno asportato una sezione quadrata del soffitto con lato di 3 metri e alta 6 metri. Hanno riempito la cavità di macerie e puntellato il tutto con un pilastro di pietra. Un beholder che fugge utilizzando questo condotto può distruggere il pilastro e provocare una frana per bloccare la stanza e, possibilmente, seppellire i suoi inseguitori.

Un personaggio che rimane imprigionato sotto il soffitto crollato subisce 20d6 danni e può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per dimezzare i danni. I personaggi che falliscono il tiro salvezza sono immobilizzati sotto le macerie. I personaggi immobilizzati subiscono danni in base a quanto spiegato nel paragrafo "Frane e valanghe", nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Occorrono 1d6 minuti per tirare fuori, scavando, un personaggio sepolto dalle macerie.

Nani, ladri e personaggi che usano l'incantesimo *scopri trappole* possono scoprire il soffitto pericolante come se si trattasse di una trappola (Cercare CD 20). Non è possibile disarmare il soffitto pericolante con una prova di Disattivare Congegni, tuttavia un personaggio che analizza con successo il soffitto pericolante con una prova di Disattivare Congegni (CD 20) scopre che la trappola non può essere attivata fino a quando il pilastro rimane in piedi.

◆ **Pilastro di pietra:** Spessore 30 cm; durezza 8; pf 90; CA 5; CD per rompere 35.

B. Enclave dei desmodu

I desmodu non possiedono un forte senso di identità di gruppo, ragion per cui questo luogo non ha un nome ufficiale.

👑 **Enclave dei desmodu (villaggio):** Magico; AL NB; limite di 200 mo; Risorse 4.500 mo; Popolazione 450; Isolata (desmodu 100%).

Autorità: Baandar, desmodu Adp8.

Personaggi importanti: Anziani, Dhun e Chinda, rispettivamente desmodu maschio e femmina Com5.

Altri: Tenenti di pattuglia (3), desmodu Com5; sergenti di pattuglia (8), desmodu Com3; Mekmit, apprendista di Baandar, desmodu Adp3.

Note: Durante la guerra tra i desmodu e i drow, questa enclave era in prima linea, e sin dalla fine della guerra è diventata il rifugio dei desmodu. Come è stato esposto in precedenza, l'enclave rimase tagliata fuori dal resto del mondo a causa dell'attività del vulcano fino a circa tre mesi fa, quando una serie di terremoti mutarono le caratteristiche geotermiche della regione. Oggi l'enclave è un paese di frontiera da dove i desmodu mercanti ed esploratori partono alla scoperta del mondo. Gli anziani dell'enclave bandiscono ogni forma di schiavitù e di scorrerie, ma alcune bande di desmodu fuorilegge operano nelle vicinanze (come senza dubbio i PG hanno già avuto modo di scoprire).

Caratteristiche

L'enclave occupa una caverna lunga circa 390 metri e larga 330 metri. Le seguenti caratteristiche sono comuni in tutta la caverna.

Soffitti: Nella caverna principale il soffitto raggiunge un'altezza di 90 metri, eccetto dove diversamente indicato.

Pavimenti: Il pavimento della caverna principale è di pietra calcarea naturale e molto irregolare. È impossibile correre o caricare, tranne che in pochissime aree (vedi le descrizioni delle singole aree).

Illuminazione: I desmodu hanno trapiantato funghi fosforescenti prelevati da caverne vicine che proiettano una tenue luce nella maggior parte delle aree.

Punti di interesse

A differenza delle altre aree descritte in questa avventura, l'enclave non rappresenta un dungeon. I suoi abitanti sono numerosi, organizzati e (nell'insieme) amichevoli. Se i PG esordiscono attaccando i cittadini, dovranno presto vedersela con l'intera enclave e saranno eliminati in brevissimo tempo.

1. Ingresso

Il passaggio che conduce a quest'area è lungo all'incirca 9,6 km ed è saturo di fumi tossici provenienti dai numerosi sfiatoi geotermici disseminati lungo il sentiero.

Un gruppo che si sposta a una velocità di 9 metri impiega un'ora per percorrere questo sentiero (30 minuti se i personaggi vanno veloci). Poiché inalano i fumi nocivi, i personaggi devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) ogni 10 minuti o subire 1d4 danni temporanei alla Costituzione più altri 1d4 danni temporanei alla Costituzione dopo 1 minuto. Un incantesimo *ritarda veleno* o una maschera per respirare desmodu (vedi Appendice 3) nega gli effetti.

1A. Crepaccio e terrapieno (LI 14)

Questa zona presenta un crepaccio e due rupi con una serie di cascate che si gettano nel crepaccio pieno di lava fusa. La superficie della lava si trova circa 24 metri più in basso. Quando raggiunge la lava, l'acqua si trasforma in vapore, riempiendo l'area di una foschia che oscura la visuale. La visibilità è normale fino a un raggio di 6 metri. A una distanza compresa tra 6 e 12 metri, le creature hanno metà occultamento. Oltre i 12 metri, la visibilità è completamente oscurata.

Rourmed e il suo gruppo

Rourmed giunse presso l'enclave spinto dal desiderio di scoprire la causa dei terremoti e delle eruzioni vulcaniche di cui si è parlato nell'introduzione. Rourmed rappresenta una cabala di personaggi malvagi che si augurano che l'eruzione volga al peggio (le loro precise motivazioni possono essere stabilite dal DM).

Quando Rourmed incontrò Baandar e venne a sapere dello sbarramento di magma, ne fu in un primo tempo sollevato. Tuttavia, si rese presto conto che chiunque fosse riuscito a far leva sulla natura buona di Baandar sarebbe anche stato in grado di avere la meglio su di lui per aprire una breccia nello sbarramento e far cessare i terremoti. Rourmed prese immediatamente contatto con le salamandre, riferendo loro le sue conclusioni. Di conseguenza, le salamandre strinsero un'alleanza con i beholder ed escogitarono il piano per soggiogare i desmodu. Nel frattempo, Rourmed è tornato all'enclave, mentre aspetta il momento opportuno per assassinare Baandar. Il chierico ritiene che l'arrivo dei PG gli fornisca esattamente questa opportunità.

Il crepaccio, nel suo punto più stretto, raggiunge un'ampiezza di circa 18 metri. Qui i desmodu hanno costruito un ponte di fortuna, congiungendo due pilastri di roccia con un cavo. I personaggi possono attraversare il ponte superando una prova di Scalare o di Equilibrio (CD 15). Se cade dal ponte, un personaggio precipita per 24 metri nella lava fusa, subendo 8d6 danni dalla caduta e 20d6 danni da fuoco.

Le due rupi sono alte circa 18 metri, e i PG devono scalarle (Scalare CD 15) o sorvolarle per entrare nell'enclave.

Creature: Un gruppo di sentinelle stanno di vedetta contro gli intrusi. Grazie alla loro vista cieca riescono a "vedere" senza impedimenti attraverso la nebbia e il vapore. Salutano chiunque vedano, dapprima in Sottocomune quindi in Comune. A meno che i PG non appaiano ostili o pericolosi, le sentinelle li lasciano passare, persino aiutandoli ad attraversare il crepaccio e a scalare le rupi. Se i PG domandano di Baandar, le sentinelle li indirizzano al santuario (area 7), se chiedono dove trovare un alloggio, ancora una volta saranno inviati al santuario per incontrare Baandar. Se i PG hanno al seguito qualche desmodu schiavo o prigioniero, due delle sentinelle scortano immediatamente il gruppo fino al santuario per consultare Baandar.

➤ **Desmodu sergente:** pf 131; vedi Appendice 1.

➤ **Desmodu (3):** pf 114, 113, 118; vedi Appendice 2. **Proprietà:** Oltre all'equipaggiamento standard dei desmodu, ciascuna creatura ha una *pozione di cura ferite leggere*, due bastoni di fumo, due borse dell'impedimento e due pietre del tuono.

➤ **Pipistrelli da guerra (4):** pf 95 ciascuno; vedi Appendice 2.

➤ **Pipistrelli guardiani (4):** pf 30 ciascuno; vedi Appendice 2.

2. Lago (LI 0)

Questo specchio d'acqua è freddo, profondo e brulica di crostacei sotterranei che i desmodu catturano per cibarsene o rivenderli nella piazza del mercato.

3. Quartiere residenziale (LI 0)

La maggior parte degli abitanti della colonia ha la sua dimora tra le case addossate a questo massiccio pilastro di pietra. Sono edificate in cima al pilastro e contro il soffitto circostante, a circa 45 metri dal pavimento della caverna. Lo spesso strato di guano intorno alla base del piedritto è prodotto da migliaia di pipistrelli che popolano questa zona.

4. Piazza del mercato (LI variabile)

Quest'area costituisce il cuore dell'enclave in molti sensi. Qui i desmodu si riuniscono per discutere le notizie del giorno e riflettere sul significato degli ul-

mi avvenimenti. Qui e là giacciono grandi mucchi di minerali: spedizioni di merce non rivendicata destinate alla cittadella delle salamandre.

Qui il pavimento della caverna è stato livellato, per cui è possibile correre e caricare.

In questa piazza, i PG possono trovare una gran varietà di merci in vendita, ma potrebbero avere non poche difficoltà negli acquisti. Da queste parti il baratto rappresenta la moneta di scambio per la maggioranza dei mercanti, anche se si può convincerli ad accettare un pagamento in gemme, oggetti d'arte e monete d'oro e d'argento, pur andando incontro a una maggiorazione del 25%. I PG possono usare il baratto per qualsiasi cosa non superi il limite di costo di 200 mo, inclusi oggetti di manifattura desmodu (vedi Appendice 3). Molti degli oggetti risultano alquanto "alieni", come per esempio le bevande ricavate dai funghi, le fette di boleti al posto del pane, carne di lucertola piuttosto che di maiale o di manzo, e così via.

Creature: Un totale di 2d6 desmodu mercanti, e circa il triplo di desmodu comuni popolano in qualsiasi momento la piazza del mercato. Quando i PG arrivano per la prima volta, è presente anche un gruppo di PNG provenienti dalla superficie: Delka, Rourmed, Eryinna ed Engrim, giunti fin qui per investigare sulle cause dei terremoti che hanno sconvolto la superficie. A differenza dei PG, non vogliono che questi terremoti cessino. Rourmed e i suoi compagni hanno fatto visita alle salamandre e ne conoscono le intenzioni. Si trattengono nei pressi dell'enclave per essere sicuri che nessun benefattore venga a disturbarli e loro piani.

➤ **Desmodu mercanti (2d6):** Desmodu Esp2; pf 117 ciascuno; vedi Appendice 1.

➤ **Desmodu (2d6x3):** pf 114 ciascuno; vedi Appendice 2.

➤ **Delka:** Mezzorca/mezzo-drago Grr11; pf 109; vedi Appendice 1.

➤ **Engrim:** Elfo Mag13; pf 45; vedi Appendice 1.

➤ **Eryinna:** Mezzelfa Ldr9/Grr4; pf 69; vedi Appendice 1.

➤ **Rourmed:** Umano Chr13; pf 88; vedi Appendice 1.

Tattiche: I desmodu sono molto incuriositi dai PG, ma contemporaneamente si dimostrano molto discreti. La maggior parte di loro non parla il Comune, per cui i PG vengono studiati in maniera molto educata a meno che qualcuno di loro non parli il Sottocomune o il Terran.

Il gruppo di PNG evita di tradire le proprie intenzioni sotto gli occhi di tutti questi desmodu. Rimangono quindi piuttosto in disparte a meno che i PG non facciano il primo passo cercando di intavolare una qualche conversazione. In questo caso, i PNG cercano di sapere quante più notizie possibili sui PG senza rivelare nulla di se stessi.

Il chierico Rourmed venera Erythnul. Pur non indossando apertamente il simbolo sacrilego della divinità, lo tiene comunque in tasca. Ogni giorno lancia sui compagni un incantesimo *allineamento impercettibile* che vanifica molti tentativi di divinare l'allineamento del gruppo. Il mago Engrim ha un serpente famiglio che rimane nella stanza dei PNG quando essi si recano nella piazza del mercato.

Se i personaggi attaccano i PNG, l'intero gruppo sfrutta la difesa totale, chiamando aiuto. Immediatamente i desmodu si interpongono tra i due gruppi e tentano di fermare la lotta.

Sviluppo: Se i PG provocano uno scontro qui, la maggior parte dei desmodu in grado di combattere giunge sul posto. Vedi la sezione "Sviluppo" nel paragrafo "Pattuglia di guardia", alla pagina successiva.

5. Coltivazioni di funghi

In queste aree i desmodu coltivano funghi commestibili.

6. Pascolo delle lucertole

In quest'area i desmodu fanno pascolare le lucertole giganti come gli umani fanno con le pecore.

Creature: Un paio di desmodu pastori di lucertole sono contenti di scambiare quattro chiacchiere con i PG.

➤ **Desmodu pastori di lucertole (2):** pf 110, 109; vedi Appendice 2. *Proprietà:* Oltre all'equipaggiamento standard dei desmodu, ogni pastore ha due bastoni di fumo, tre borse dell'impedimento, due pietre del tuono, due ampole di fuoco dell'alchimista e un'ampolla di fuoco di gelo.

7. Santuario di Vesperian

Questa struttura (illustrata nelle mappe 2A, 2B e 2C) costituisce il cuore dell'enclave. L'ingresso si trova circa 6 metri più in basso rispetto al lato nord di un crepaccio profondo più di 90 metri (vedi area 7I). Una debole luce rossa, simile a un tizzone ardente, brilla sul fondo del crepaccio.

7A. Ingresso

I desmodu raggiungono questa sporgenza semplicemente saltando giù per poi risalire fino alla caverna principale. Per chi non è avvezzo alle altezze, questa sporgenza appare piuttosto pericolosa. Una caduta da una simile altitudine precipita un personaggio per 90 metri fino all'area 7I che, contrariamente alle apparenze e grazie allo sbarramento esistente, non è piena di magma incandescente.

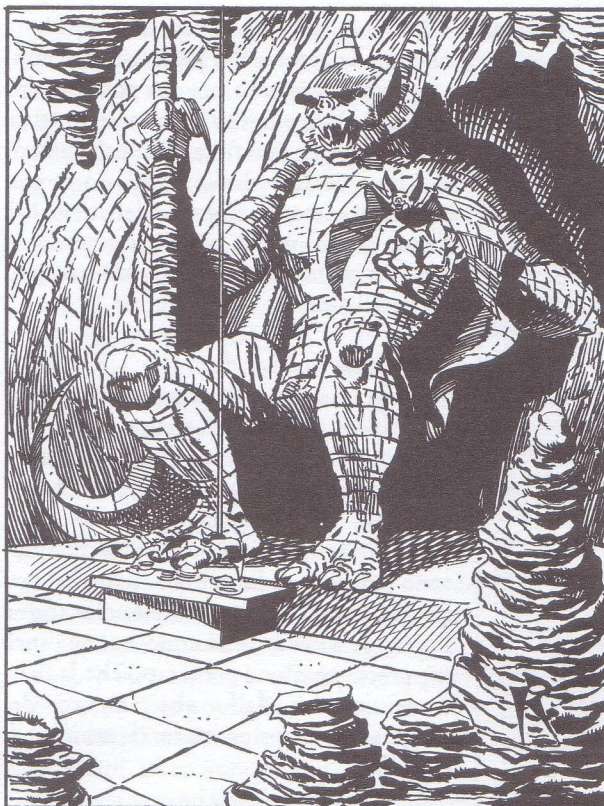
Le porte che conducono all'area 7B rimangono aperte per la maggior parte del tempo.

7B. Cappella

In quest'area si trova una statua del dio Vesperian, raffigurato come un desmodu che tiene un pipistrello in una mano e una notbora ripiegata nell'altra. Davanti alla statua si trova un piccolo altare con un incensiere a forma di pipistrello che vi penzola sopra. Sull'altare vi sono offerte di cibo e incenso.

L'incensiere è in realtà un *turibolo della divinazione* sottratto al tempio di Lolth della città drow di Chael-Rekshaar. In origine aveva la forma di un ragno, ma i desmodu l'hanno modificato per conferirgli la foggia di un pipistrello. I desmodu del posto lasciano ogni giorno delle offerte, che vengono raccolte da Baandar e dal suo apprendista Mekmit: generalmente il cibo viene consumato e l'incenso bruciato nell'incensiere.

La botola sul soffitto è una porta segreta che conduce all'area 7E.



Creature: Di solito la stanza è vuota, eccezion fatta per una grande colonia di pipistrelli che si sono stabiliti qui. Almeno un centinaio di pipistrelli stanno appollaiati a testa in giù sul soffitto in qualsiasi momento. Ciononostante, Baandar e Mekmit tengono la stanza piuttosto pulita, spalando via tutto il guano due volte al giorno. Oltre ai pipistrelli, Baandar o Mekmit rimangono sempre, a turno, nella stanza (probabilità del 50% di incontrare uno dei due).

➤ **Pipistrelli (100):** pf 1 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 199.

➤ **Baandar:** Desmodu Adp8; pf 186; vedi Appendice 1.

➤ **Mekmit:** Desmodu Adp3; pf 124; vedi Appendice 1.

7C. Sagrestia

Baandar e Mekmit usano questa piccola stanza per riporvi paramenti, attrezzi (tra i quali spiccano due pale incrostate di guano) e qualche provvista. Il cammino naturale conduce all'area 7D.

7D. Foiba

Questa foiba conduce in basso all'area 7C.

7E. Corridoio

Questo passaggio contiene pochi scaffali su cui sono appoggiati alcuni testi sacri dedicati a Vesperian, vari registri dell'enclave e un libro sulla storia della guerra tra desmodu e drow (raccontata dal punto di vista dei desmodu). Quest'ultimo tomo, per uno studioso, ha un valore di 200 mo e costituirebbe un'importante reperto da mettere a confronto con l'analogo testo che si trova nell'area 23 del tempio drow.

La botola sul pavimento scende fino all'area 7B. La botola sul soffitto sale per 6 metri fino al livello principale della caverna.

7F. Cubicoli

Queste stanze erano le camere del personale del tempio all'epoca in cui il santuario era un posto molto affollato. Ogni cubicolo contiene un letto, un forziere per i vestiti e l'equipaggiamento e un piccolo scrittoio completo di sgabello. Attualmente, nessuno dei cubicoli è abitato tranne quello più a ovest, usato da Mekmit quando non è in servizio o in giro per l'enclave.

7G. Stanza di Baandar

Questa camera spoglia non è molto diversa dai cubicoli dell'area 7E, tranne per il fatto che ospita una scrivania più grande. In mezzo a tutte le pergamene sparse su quest'ultima c'è un piccolo diario dove Baandar annota i suoi pensieri, in cui possono leggersi anche notizie dettagliate su come funziona lo sbarramento che argina il magma. Una recente annotazione esprime preoccupazione per il fatto che la pressione causata dallo sbarramento del magma possa minacciare il mondo di superficie.

7H. Stanza nascosta

La botola di questa stanza si apre per rivelare un condotto che scende per 90 metri fino all'area 7I. Fino a poco tempo fa, questo passaggio costituiva l'unico accesso all'area 7I, ma un terremoto ha aperto un secondo condotto nel pavimento del crepaccio.

7I. Stanza del magma

Un lento fiume di magma un tempo scorreva lungo questo percorso. Il lato ovest del condotto lavico è crollato mentre quello est è formato da una massa di magma ribollente trattenuta da un incantesimo *muro di forza*.

Dopo aver studiato la geologia di quest'area, i desmodu determinarono che innalzando uno sbarramento in questo punto, e un altro nella caverna vicina (dove adesso si trova la cittadella delle salamandre), sarebbe stato possibile innalzare il livello del corso lavico e sigillare così l'enclave seppellendo contemporaneamente la città drow. Il piano funzionò

meglio del previsto, seppellendo la città e creando la stanza del fuoco (mappa 1, area C) che si è dimostrata l'habitat ideale per le salamandre alleate dei desmodu.

Lo sbarramento in realtà è costituito da una serie di quattro incantesimi *muro di forza* permanenti, ciascuno alto 6 metri e largo 15 metri, che uniti formano una diga alta 24 metri e a sua volta larga 15 metri. Distruggendone una sezione qualsiasi (preferibilmente quella più in basso) verrebbe liberata una quantità di magma sufficiente a far cessare temporaneamente i terremoti. Così facendo, però, si provocherebbe anche il risucchio del magma dalla cittadella delle salamandre

(vedi caverna C), e un rovinoso abbassamento della temperatura del loro habitat. Il ripristinato flusso del magma potrebbe provocare un'eruzione nella stanza dell'enclave, ma il rischio può essere sventato sigillando il crepaccio con incantesimi *muro di forza* o *muro di pietra*, oppure aprendo il condotto lavico sul lato ovest.

Per mettere fine una volta per tutte alla minaccia dei terremoti in superficie, i personaggi devono distruggere anche lo sbarramento dell'area 12A della cittadella delle salamandre.

8. Miniere

È qui che i desmodu estraggono ferro e argento, ma dato che recentemente le salamandre non hanno accettato il rifornimento di minerali, le miniere ora sono inattive.

9. Uscite

Questi due passaggi si inoltrano per parecchi chilometri nel Sottosuolo. A discrezione del DM, potrebbero condurre fino ad altre colonie di desmodu.

Avvenimenti

Si verificano due eventi mentre i personaggi visitano l'enclave.

Pattuglia di guardia (LI 15)

Una pattuglia di desmodu in sella a pipistrelli da guerra sorvola la caverna. I personaggi incontreranno questa pattuglia ogni ora se si aggirano per l'enclave, oppure ogni 4 ore se si riposano sul pavimento della caverna.

Creature: La pattuglia ha gli stessi componenti del gruppo di sentinelle dell'area 1A.

Tattiche: I desmodu usano le loro lance da cavaliere pesanti per compiere attacchi in volo in sella ai pipistrelli da guerra e inviare i pipistrelli guardiani ad attaccare ripetutamente gli incantatori. Se un avversario riesce a contrattaccare nonostante queste loro tattiche "mordi e fuggi", i desmodu smontano dalle cavalcature per combattere a piedi, con l'aiuto dei pipistrelli. La pattuglia combatte fino a quando il sergente non scappa o rimane ucciso. Il sergente fugge quando ridotto a 60 o meno punti ferita.

Sviluppo: Se i PG riescono a sconfiggere l'intera pattuglia in un'area isolata (praticamente ovunque, tranne le aree 3, 4 o 7), è improbabile che qualcuno noti quanto sta accadendo, perché la pattuglia non verrà data per dispersa se non dopo parecchie ore. Se i personaggi si scontrano con la pattuglia in un'area pubblica, in pochi minuti l'intera colonia saprà cosa succede, e tutti i desmodu accorreranno in cerca di vendetta.

Se i PG si scontrano con la pattuglia e qualche desmodu riesce a scappare, il fuggitivo si dirige all'area 3 per riferire sull'accaduto. Nel giro di 30 minuti, un gruppo di sessanta desmodu in sella a pipistrelli da guerra, più tutti i desmodu PNG importanti, cercano i PG per ucciderli.

Questo grande reparto si raccoglie dapprima più numeroso possibile entro 9 metri dai PG per lanciare i loro attacchi con lo stridio, e poi avanza per rastrellare i superstiti. Ricorrere prontamente a un incantesimo *silenzio* vanifica questa tattica e potrebbe fornire ai PG il tempo sufficiente a fuggire.

Baandar

Baandar è il capo dell'enclave grazie alla sua età (quasi 200 anni) e alla sua abilità come adepto. Quando i terremoti colpirono l'enclave circa tre mesi fa, Baandar iniziò subito a riflettere sul da farsi. Consultò i suoi libri di storia e lanciò molti incantesimi *comunione* con il *turibolo della divinazione* del santuario. Attraverso le sue divinazioni, Baandar scoprì presto che l'isolamento della sua gente era ormai finito, ma non sapeva come affrontare la situazione.

Baandar dovette confrontarsi con un misto di euforia e panico, insorto nell'enclave quando i desmodu si divisero in fazioni ciascuna con idee differenti su come reagire alla nuova situazione. Baandar si adoperò perché fosse mantenuta la calma, sostenendo gli sforzi delle fazioni dei mercanti e degli esploratori e cercando di mantenere l'attenzione della fazione guerriera concentrata sulla difesa del territorio dei desmodu.

Mentre succedeva tutto ciò, le salamandre alleate dei desmodu divenivano sempre più adirate poiché la loro caverna continuava a raffreddarsi e perché i rifornimenti di minerale erano sempre meno consistenti. Di recente, Baandar ha inviato una delegazione di desmodu a assicurare le salamandre, ma i suoi ambasciatori non hanno più fatto ritorno poiché le salamandre li hanno imprigionati e resi schiavi. Al momento sono costretti a lavorare duramente nell'area 12 della cittadella delle salamandre.

Omicidio (LI variabile)

Svariate ore dopo l'arrivo dei PG all'enclave, e preferibilmente dopo che i PG hanno avuto modo di parlare con Baandar almeno una volta, il chierico malvagio Rourmed e i suoi compagni si intrufolano nel santuario e tentano di uccidere Baandar. Rourmed sceglie di agire proprio quanto Mekmit è assente, e di ricorrere alla sua *pozione di alterare se stesso* per assomigliare a uno dei PG (conferirgli un bonus di +12 alle prove di Camuffare), mentre il resto del gruppo entra nel *buco portatile* di Erynna. Arrivato al santuario, Rourmed convince un desmodu che passa da quelle parti, ad aiutarlo a scendere, allo scopo di creare un testimone che potrà poi riferire che un PG si trovava sulla scena del delitto.

Una volta entrato nel santuario, Rourmed racconta a Baandar di avere terribili notizie a proposito delle salamandre: stanno preparando un attacco! I due si recano nella stanza di Baandar per discuterne in privato. Rourmed non nota, tra gli altri pipistrelli presenti nella stanza, Rikit, il famiglio di Baandar.

Arrivati nella stanza di Baandar, Rourmed fa uscire i suoi compagni dal *buco portatile*. I quattro uccidono Baandar dopo un duro scontro, quindi si impossessano del suo equipaggiamento e del *turibolo della divinazione*, e scaraventano il cadavere nell'area 7I (non rendendosi conto che la stanza non è piena di magma), dopodiché fanno ritorno ai loro alloggi nell'area 3.

Circa 12 ore dopo, Mekmit scopre che Baandar è scomparso (e che il turibolo è stato rubato). Il lasso di tempo è più che sufficiente perché i colpevoli cancellino le tracce del loro passaggio, guariscano eventuali ferite e recuperino gli incantesimi.

Il piano di Rourmed è destinato a fallire se i PG riescono a mantenere il loro sangue freddo. Potrebbe anche accadere che essi si trovino al santuario, quando arrivano gli assassini. Infatti se i PG fanno una buona impressione su Baandar, quest'ultimo si offre di ospitarli al santuario, senza che Rourmed possa venirlo a sapere. In questo caso, i PG hanno buone probabilità di salvare Baandar e conquistarsi la riconoscenza dell'intera enclave.

Se i PG alloggiavano invece nell'area 3, è possibile che uno di essi scorga Rourmed mentre si allontana camuffato. Se decidono di seguirlo, potrebbero salvare Baandar.

Anche se Rourmed riesce a ritornare al suo alloggio sano e salvo, Rikit è in grado di accusarlo dell'omicidio. Anche se tutti i desmodu sanno parlare con i pipistrelli, i loro poteri funzionano come un incantesimo *parlare con gli animali* e Rikit non è un animale. Un tempestivo incantesimo *linguaggi* lanciato dai PG svela l'intera faccenda così come è stata vista da Rikit. Anche senza l'incantesimo *linguaggi*, Rikit finisce per condurre i PG e i capi dell'enclave al cadavere di Baandar nell'area 7I, dove un incantesimo *rianimare morti* lanciato dai PG stabilisce la verità oltre ogni possibile dubbio.

Se vengono affrontati, Rourmed e il suo gruppo tentano la fuga. I desmodu sono ben lieti di lasciare che i PG inseguano i fuggitivi, se così desiderano.

Il DM potrebbe scegliere di lasciare irrisolto il mistero della sparizione di Baandar, in modo da ricavare un'ulteriore avventura per i PG. Ad esempio, gli anziani dell'enclave potrebbero decidere di mettere

alla prova tanto Rourmed quanto i PG, sfidandoli a scoprire cosa sia successo veramente all'adepto. Gli anziani non accetteranno i risultati degli incantesimi di divinazione, che si basano solo sulla parola dell'incantatore che li ha lanciati. Il gruppo di Rourmed nasconde gli oggetti rubati nel *buco portatile*, tenendoli in tal modo fuori dalla portata di incantesimi come *localizza oggetto* (gli oggetti infatti non si trovano sullo stesso piano di esistenza dei personaggi e pertanto sono fuori dal raggio di azione dell'incantesimo). Un incantesimo *localizza oggetto* rivelerebbe la posizione del cadavere di Baandar, se si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo.

C. Cittadella delle salamandre

Un gruppo di salamandre nobili risiede qui insieme ai propri servitori. Considerano quest'area una base d'appoggio ove rilassarsi tra le varie scorriere compiute nel Sottosuolo. Le salamandre, inoltre, commerciano in metallo con i desmodu vicini. Di recente, hanno accettato una proposta avanzata dai loro nuovi confinanti, i beholder, e hanno cominciato a commerciare in schiavi desmodu.

I beholder e le salamandre intendono attaccare i desmodu molto presto. Se l'attacco avrà successo, le salamandre assumeranno il controllo delle miniere che attualmente sono gestite dai desmodu. Questa zona è rappresentata nelle mappe 4A e 4B.

Caratteristiche

La cittadella è formata da un complesso di caverne su due livelli. La maggior parte del complesso è caldo come un forno: una temperatura ideale, persino un po' troppo fresca, per le salamandre.

Pavimenti: I pavimenti della cittadella sono fatti di lava inframmezzata da piccoli dossi, buche e sporgenze, il che rende necessario superare una prova di Equilibrio (CD 13) per riuscire a correre o caricare. Chi fallisce la prova cade, interrompendo il proprio movimento e rendendo necessaria un'azione equivalente al movimento per rimettersi in piedi. Le salamandre che vivono nella cittadella sono avvezze a muoversi su questo terreno accidentato, di conseguenza usufruiscono di un bonus di competenza +2 alle prove di Equilibrio.

Ambiente

La cittadella risulta un luogo invivibile per chiunque non sia immune al fuoco.

Temperatura: A meno che non sia diversamente indicato, la temperatura all'interno della cittadella è di circa 49°C. Questo calore estremo infligge danni debilitanti ai personaggi non protetti dal fuoco. Per i dettagli, vedi "Pericoli del caldo", nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Baandar e Rourmed

Quando Rourmed e i suoi compagni sono arrivati presso l'enclave, non sono riusciti a conquistare la fiducia di Baandar, specie dopo che gli incantesimi di divinazione lanciati da quest'ultimo non gli hanno fornito alcun indizio né sul temperamento, né sulle intenzioni dei nuovi venuti.

Quando arrivano i PG, Baandar è altrettanto sospettoso, anche se fornirà ugualmente spiegazioni relative al suo popolo e alla guerra sostenuta contro i drow e altre razze malvagie del Sottosuolo. È disposto ad ascoltare con comprensione ciò che i PG gli raccontano dei terremoti in superficie, ma spiega altresì che si è impegnato con le salamandre a non provocare una falla nello sbarramento per non ridurre in tal modo la temperatura nel loro habitat.

Tuttavia, se i PG hanno liberato qualche desmodu che era stato ridotto in schiavitù, Baandar dimostra tutta la sua gratitudine. Se i PG rivelano le reali intenzioni delle salamandre, Baandar non ha più alcuna riserva riguardo il provocare una falla nello sbarramento per vendicare il tradimento degli alleati.

Se i PG dovessero impressionare favorevolmente Baandar con le loro azioni e il loro buon carattere, questi insiste perché si trattengano al santuario come suoi ospiti personali. Questa offerta probabilmente gli salverebbe la vita.

Visibilità: A meno che non sia diversamente indicato, l'aria nella cittadella è satura di vapori sulfurei che limitano la visuale. La visibilità è normale fino a una distanza di 6 metri. Tra i 6 e i 12 metri, le creature hanno metà occultamento. Oltre i 12 metri, la visibilità risulta oscurata.

Rumore: Le onde sonore non si trasmettono bene all'interno della cittadella, perciò tutte le prove di Ascoltare subiscono una penalità di circostanza -5. La sala principale (area 5) e la fucina (area 12) sono particolarmente rumorose, perciò in queste zone tutte le prove di Ascoltare subiscono una penalità di circostanza -10.

Abitanti

Le salamandre nobili detengono il comando e si occupano di difendere la cittadella. Il chierico malvagio Rourmed le ha messe in guardia contro eventuali ficcanaso, per cui sono pronte a uccidere qualsiasi visitatore inaspettato (come ad esempio i PG) che possa in qualche modo interferire con i loro piani. Combattono fino alla morte rifiutandosi di collaborare con i PG.

Le salamandre comuni sono membri giovani della comunità abituati a essere tiranneggiati. Si arrendono quasi subito in caso di minacce, e sono pronti a rivelare qualsiasi cosa per avere salva la vita. Conoscono gli avvenimenti recenti che hanno interessato la cittadella, come anche la sua disposizione generale e quel che vi si trova.

Gli schiavi desmodu sono composti da mercanti, razziatori ed esploratori catturati negli ultimi mesi. Tra questi schiavi, sei erano membri di una delegazione inviata da Baandar per appianare i contrasti con le salamandre. Tutti gli schiavi si sono resi più o meno conto delle vere intenzioni delle salamandre, ma non conoscono praticamente nulla della loro cittadella.

1. Ingresso

Un insidioso sentiero si snoda lungo il lato di un cono vulcanico per circa 15 metri, terminando presso un'alta spaccatura sul fianco della montagna. Un sottile filo di vapore bianco si innalza dall'apertura, da cui si intravede una ripida scalinata naturale che conduce all'interno della montagna.

La spaccatura è alta 3 metri e larga 1,5 metri. Una prova di Osservare (CD 15) o una prova di Cercare (CD 10) rivela macchie di sangue e ciuffi di capelli lasciati dalle carcasse e dagli schiavi che le salamandre hanno trascinato fin qui.

1A. Posto di guardia (LI 8)

Vi trovate in una stanza irregolare, di cui è difficile riuscire a cogliere le esatte dimensioni a causa del vapore caldo che riempie il posto. Riuscite a scorgere due o tre sagome che si muovono davanti a voi in mezzo alla foschia.

Il vapore proviene dal geyser dell'area 2. Qui la visibilità è peggiore che nel resto del complesso. La visibilità è normale entro 3 metri. Tra i 3 e i 6 metri, le creature

hanno metà occultamento. Oltre i 6 metri, la visibilità è completamente oscurata.

Creature: Un paio di salamandre comuni e un paio di segugi infernali sono sempre qui di guardia. Le salamandre dipendono dalla capacità di olfatto acuto dei segugi per individuare eventuali intrusi che si avventurano in mezzo alla foschia. Durante i loro turni di guardia si annoiano molto e passano il tempo giocando con gli astragali, chiacchierando e scagliando sassolini contro un grande gong, usato per dare l'allarme e appeso sulla parete nell'angolo nordovest della stanza.

➤ **Salamandre comuni (2):** pf 33, 43; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153. **Proprietà:** Un set di astragali e tre ampole di fuoco di gelo ciascuna (sottratte ai desmodu prigionieri).

➤ **Segugi infernali (2):** pf 22, 21; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 157.

Tattiche: Le due salamandre solitamente si posizionano a 4,5 metri dall'apertura che conduce fuori, così da risultare appena visibili a chiunque entri nella stanza da qualsiasi direzione. I segugi infernali ringhiano all'approssimarsi di intrusi e le salamandre salutano i nuovi arrivati in Comune. Se non riconoscono i visitatori, ne domandano l'identità e il motivo della loro venuta. Le salamandre sanno che non è atteso nessun visitatore, ma preferiscono che siano le salamandre nobili che stazionano nell'area 5 a vedersela con gli intrusi. Dopo aver scambiato qualche parola, indicano ai visitatori l'uscita sud in direzione dell'area 5, dicendo: "Andate a sud, oltrepassate il geyser e girate a destra alla prima svolta."

Se i PG provano a interrogare le salamandre, queste a un certo punto perdono la pazienza e attaccano. In combattimento, i segugi infernali soffiato sugli avversari, quindi si avvicinano per attaccare in mischia, combattendo poi fino alla morte. Le salamandre posizionano le loro lance, poi scagliano le ampole di fuoco di gelo. Se subiscono più di 16 danni, le salamandre fuggono in direzione dell'area 7 e suonano il gong (azione gratuita) mentre vi passano davanti.

Sviluppo: Nessuno nota nulla di strano fino a che una delle salamandre non scappa o qualcuno suona il gong. Quest'ultimo può essere udito nelle aree comprese tra 2 e 10. Le salamandre in fuga si dirigono a ovest verso l'area 7, poi a sud verso l'area 5.

2. Geyser

Quest'area è satura di vapori bollenti prodotti dall'attività geotermica. Il vapore limita la visibilità a 1,5 metri. A una distanza compresa tra 1,5 e 3 metri, le creature hanno metà occultamento. Oltre i 3 metri, la visibilità è totalmente oscurata. Il vapore, inoltre, infligge 6d6 danni da fuoco a ogni round. Le zone ombreggiate sulla mappa indicano la presenza del vapore.

3. Foiba

La foiba di quest'area scende per 18 metri fino all'area 11. Il condotto a spirale che da essa si diparte degrada dolcemente, rendendo agevole la scalata (Scalare CD 5).

4. Stanze private (LI variabile)

Le salamandre nobili che risiedono nella cittadella utilizzano queste stanze per riposare e riporvi i loro averi.

In alcuni punti la pietra è stata accuratamente levigata fino a ottenere delle lisce cavità che le salamandre usano come letti. Ogni stanza dispone di uno sfiatatoio per il vapore o di una pozza di fango ribollente, così da risultare satura di vapori caldi. I personaggi subiscono 1d6 danni da fuoco per ogni round trascorso in queste stanze.

Creature: Le aree 4A e 4B sono ognuna la dimora di due salamandre; le aree 4C e 4D ospitano ciascuna quattro salamandre. Tuttavia all'arrivo dei PG, in ogni stanza è presente una salamandra nobile. Le rimanenti si trovano fuori a caccia o stanno rilassandosi nell'area 5.

➔ **Salamandre nobili (4):** pf 112, 119, 108, 120; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

Tattiche: Se i PG infastidiscono una salamandra nobile, la creatura intima loro di uscire immediatamente dalla stanza e di recarsi nella sala principale. Se i PG esitano, la salamandra si offre di accompagnarli, rimanendo nella retroguardia mentre i PG camminano avanti. La salamandra è impaziente e attacca se i personaggi si rifiutano di andare. In combattimento la salamandra attacca al meglio delle sue possibilità. Dopo 1 o 2 round, la salamandra si rende conto di essere in svantaggio e grida in Ignan per chiedere aiuto.

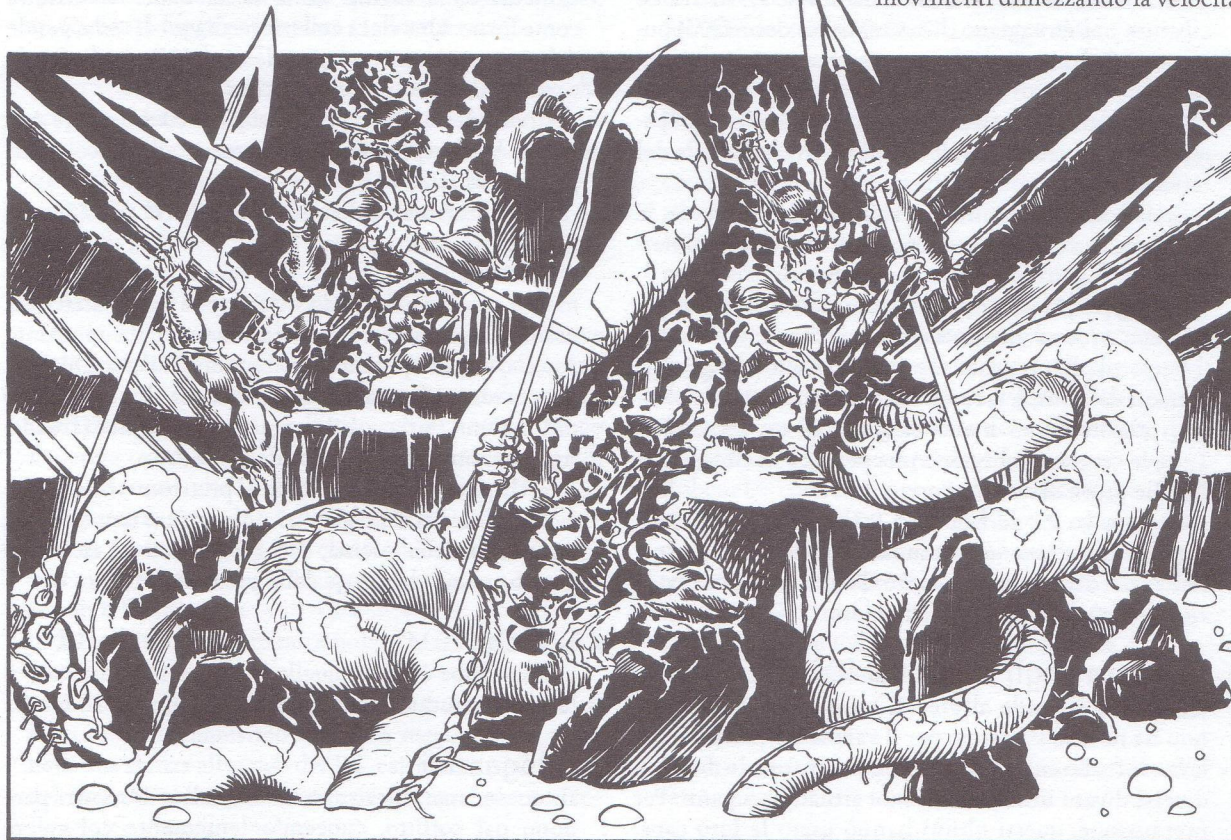
Tesoro: Le salamandre nascondono i loro oggetti di valore negli sfiatatoi e nelle pozze. Il solo contatto con il fango ribollente o con il vapore infligge 1d6 danni da fuoco. In realtà entrare in uno sfiatatoio o in una pozza infligge 10d6 danni da fuoco ogni round. Le pozze e gli sfiatatoi contengono un totale di 600 ma, 1.600 mo, 80 mp, cinque agate striate del valore di 10 mo ciascuna, tre corniole del valore di 50 mo ciascuna, un granato del valore di 100 mo e un topazio giallo oro del valore di 500 mo.

Sviluppo: Le altre salamandre che abitano nella cittadella rimangono all'oscuro della colluttazione qui fino a che la salamandra attaccata non invoca aiuto. Anche in quel caso, solo quanti vivono nelle altre parti dell'area 4 prestano attenzione alla richiesta di soccorso. Se sono presenti, potrebbero intervenire anche l'intendente e il capitano (aree 9 e 10).

5. Sala principale (LI variabile)

Il passaggio che state percorrendo termina bruscamente in una sporgenza che si immerge per circa 15 centimetri in una pozza di fango ribollente. Al di là della pozza, vedete un'ampia stanza dal soffitto alto, anch'essa piena di fango in ebollizione. Al centro della stanza c'è un'area rialzata sgombra dal fango, dove si trovano due creature delle dimensioni di un ogre, con il busto umano e la parte inferiore del corpo da serpente. Sono distese sulla roccia, con le code immerse nel fango. Appena più a sudovest di quest'area, si scorge una pozza di lava fusa che schiuma e ribolle, facendo riecheggiare di sibili la stanza e proiettando una fioca luminescenza su ogni cosa. Altre due creature serpentine si rilassano nella lava.

In questa stanza l'aria è piuttosto limpida grazie all'alto soffitto, ma è calda al punto da essere ustionante. I personaggi subiscono 1d6 danni da fuoco per ogni round trascorso qui. La pozza di fango è profonda solo 30 cm, ma è altrettanto bollente. Chiunque vi venga in contatto subisce 1d6 danni da fuoco, e se prova a guardarla subisce 10d6 danni da fuoco ogni round. Il fango, inoltre, rallenta i movimenti dimezzando la velocità



e rende impossibile correre o caricare, anche se le salamandre sono in grado di scivolare sulla superficie alla loro normale velocità.

La pozza di lava nell'angolo sudovest è profonda 1,5 metri tranne sopra la foiba, che è profonda 9 metri e presenta sul fondo un portale naturale di accesso al Piano Elementale del Fuoco. Anche solo toccare la lava infligge 2d6 danni da fuoco per ogni round di esposizione. Immergersi nella lava infligge 20d6 danni da fuoco ogni round. In entrambi i casi, il personaggio viene ricoperto dalla lava quindi subisce danni dimezzati (rispettivamente 1d6 e 10d6) ogni round per i successivi 1d3 round.

Creature: Le quattro creature sono salamandre nobili, che si trovano qui per rilassarsi e godersi il calore.

➤ **Salamandre nobili (4):** pf 112, 104, 105, 119; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153. **Proprietà:** Ogni salamandra ha una *lancia lunga*+3 Enorme e tre giavellotti Grandi. Il bonus di attacco delle salamandre con i giavellotti è +15/+10/+5, mentre i giavellotti infliggono 1d8+6 danni, più 1d8 danni da fuoco.

Tattiche: Prima di attaccarli, le salamandre impiegano qualche momento a fare commenti condiscendenti nei confronti dei PG. Sperano in questo modo di attirarli all'interno della stanza, dove gli eroi sarebbero ustionati dall'aria calda e rimarrebbero impantanati nel fango. Le salamandre usano dapprima i giavellotti e le loro capacità magiche. Il loro attacco iniziale include almeno un incantesimo *dissolvi magie* con effetto ad area. Dopo un round di incantesimi, le quattro salamandre attaccano con le lance lunghe. Non bisogna dimenticare che una lancia lunga è un'arma con portata, di conseguenza le salamandre possono utilizzarla per attaccare avversari che si trovano a una distanza di 3 o 4,5 metri, ma non se sono lontani solo 1,5 metri. Le creature indietreggiano di 1,5 metri, se occorre, oppure usano le lance per colpire un personaggio in seconda fila.

Se le salamandre sanno dell'arrivo dei PG, si preparano allo scontro evocando ciascuna un elementale del fuoco Enorme.

Se la battaglia comincia a volgere a loro sfavore, le salamandre si ritirano nella pozza di lava e vi si immergono per fuggire sul Piano Elementale del Fuoco.

Sviluppo: Al verificarsi di disordini, sopraggiungono dopo 2 round gli efreet dall'area 6. Tuttavia, la lava e il fango ribollenti producono molto rumore, e gli altri abitanti del complesso non noteranno eventuali scompigli che risultino meno eclatanti di un terremoto. Tutte le creature subiscono una penalità di circostanza -10 alle prove di Ascoltare.

Premio in PE ad hoc: Se i PG sconfiggono le salamandre in questa stanza, aumentare il premio esperienza del 50%, tenendo conto della vantaggiosa posizione sopraelevata delle salamandre.

6. Camera degli ospiti (LI 10)

Quest'area è simile all'area 4, tranne per il fatto che non ha né uno sfiatatoio per il vapore né una pozza di lava. Attualmente è arredata con un tavolo basso e diversi divani utilizzati dai suoi attuali occupanti. Per precauzione, questi ultimi hanno usato le loro capa-

cità *immagine permanente* per creare enormi massi, color rosso incandescente, che bloccano l'ingresso alla stanza.

Creature: Attualmente vivono qui due efreet. Sono giunti dalla Città di Ottone per negoziare prodotti metallici e schiavi con le salamandre. Sono ansiosi di acquistare alcuni desmodu schiavi o mercenari, considerati una novità e apprezzati per le loro qualità speciali.

➤ **Efreet (2):** pf 65, 67; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 89.

Tattiche: Gli efreet non hanno alcun desiderio di scontrarsi con i PG, anche se potrebbero ingaggiare con loro una lotta per qualche tempo, giusto per impressionare i loro ospiti e per divertirsi. Se qualcuno comincia a ficcanasare intorno ai massi illusori, gli efreet usano la loro capacità *muro di fuoco* per rendere i massi realmente "incandescenti" (dato che al momento sembrano solo infuocati). Se questo non servisse a scoraggiare gli intrusi, cominciano a lanciare fiamme ricorrendo alla loro capacità *produrre fiamma* (il loro bonus di attacco a distanza è +16, e i danni 1d4+10).

Se devono vedersela con una reale minaccia, gli efreet volano nell'area 5 e cercano di tenersi fuori portata, lanciano fiamme, compiono attacchi in mischia contro avversari in volo e ricorrono alla pozza di lava come fonte di fiamma per le loro capacità *pirotecnica* (prima di usare fuochi d'artificio accettati avvertono le salamandre parlando in Ignan). Dopo 3 o 4 round, annoiatisi, si rendono invisibili ed escono attraverso la pozza di lava dell'area 5. Si ritirano prima se seriamente minacciati.

7. Cucina (LI 9)

In questa stanza una massa di scorie incandescenti provenienti dalla fucina viene usata dalle salamandre come forno. Una ricca collezione di vasi di rame pende dal soffitto, mentre una grande catasta di piatti, ciotole e vassoi di rame è impilata vicino al forno.

Creature: Un elementale del fuoco maggiore è il cuoco: le sue specialità sono la carne alla brace e altri piatti arrosto.

➤ **Elementale del fuoco maggiore:** pf 178; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 74.

Tattiche: L'elementale del fuoco ignora puntualmente quanto gli accade intorno. Se viene attaccato, usa la sua portata in mischia (3 metri) e il suo talento Attacco Rapido per limitare il numero di attacchi che i PG possono effettuare contro di lui. Se ridotto a meno di 100 punti ferita o se è soggetto ad attacchi di freddo, fugge via attraverso la foiba dell'area 7A.

Sviluppo: Poiché il cuoco è piuttosto scontroso e facile agli scatti d'ira, gli altri abitanti non fanno caso al trambusto della cucina, accorrendo solo al richiamo che annuncia che un qualche pasto è in tavola.

7A. Foiba

Questa foiba è come quella dell'area 2, tranne per il fatto che conduce all'area 16, scendendo per 18 metri.

8. Magazzini

In queste stanze, carcasse di animali e di mostri pendono dal soffitto, cuocendo lentamente col calore

dell'aria. Vi si trovano anche vasi contenenti bevande, e cataste di posate.

9. Alloggio dell'intendente (LI 8)

Questa stanza è simile all'area 4, eccetto per una piccola pozza di lava profonda circa 6 metri che si ricollega alla pozza di lava dell'area 4 attraverso una stretta fenditura della roccia. Un lungo divano è addossato alla parete sud, insieme a un alto narghilè in ottone e argento sorretto da un piedistallo.

Creature: La stanza è l'alloggio di Zubenel, un efreeti che deve rimanere al servizio di Helkitrin, la salamandra capitano, per 1.001 giorni.

➤ **Zubenel, efreeti:** pf 68; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 89. **Proprietà:** Scimitarra+1 Enorme. Quando impugna la scimitarra, Zubenel ha un bonus di attacco +16/+11 e infligge 2d6+9 danni più 1d6 danni da fuoco.

Tattiche: Se colto di sorpresa, Zubenel fugge laddove si trova Helkitrin (nell'area 10 o nell'area 12) ricorrendo a un *muro di fuoco* per coprirsi la fuga.

Se sente l'allarme o nota che i PG stanno ficcanasando nelle stanze adiacenti, ha il tempo di prepararsi ad affrontarli. Si rende invisibile e poi usa la sua capacità *immagine permanente* per creare l'illusione di un'avvenente elfa imprigionata in una gabbia che lentamente viene calata nella pozza di lava. Se necessario, invocherà l'aiuto dei PG per attirarli nella trappola. Quando i personaggi entrano nella stanza, la "prigioniera" sembra sul punto di svenire per la paura. Non appena si muovono verso la gabbia, Zubenel carica e tenta di spingerne uno nella pozza di lava. Il bonus della spinta di Zubenel è +12 (+4 per la taglia, +2 per la carica, +6 per la Forza). Se Zubenel riesce a sorprendere i PG, o se li batte al tiro per l'iniziativa, li coglie alla sprovvista e i PG non possono compiere attacchi di opportunità quando Zubenel tenta la sua spinta. Una volta scoperto, Zubenel fugge per cercare Helkitrin.

Sviluppo: Zubenel sorveglia attentamente l'area 10 e cerca di attirare dentro la stanza qualsiasi intruso che scopre aggirarsi da quelle parti. Si mette in allarme per qualsiasi rumore sospetto nell'area 4, ma non interviene a meno che non glieli ordini Helkitrin.

Tesoro: Il narghilè di Zubenel pesa 2,25 kg e ha un valore di 35 mo.

10. Alloggio del capitano (LI 13)

Questa stanza è simile alle aree 4 e 9. Qui vive Helkitrin, la salamandra capitano. Un ampio sfiatatoio riempie di vapore l'alcova nella parete est della stanza, con il letto di pietra di Helkitrin subito a ovest. Lungo la parete ovest c'è una sporgenza sollevata da terra di circa 1,5 metri, che Helkitrin usa come scrivania.

Creature: Quando i PG entrano nella cittadella, esiste una probabilità del 50% che Helkitrin si trovi qui, e una probabilità del 50% che si trovi nell'area 12 a parlare con il fabbro.

➤ **Helkitrin:** Salamandra nobile Mag5; pf 163; vedi Appendice 1.

Tattiche: Helkitrin solitamente è sempre sotto l'effetto di un incantesimo *armatura magica*. Se si trova nella sua stanza all'arrivo dei PG, esiste una probabilità del 50% che abbia già consumato per quel giorno l'incantesimo *armatura magica*.

Se ha il tempo per prepararsi a uno scontro, lancia anche *scudo*, *sfoatura*, *protezione dagli elementi (freddo)* e *ritirata rapida*. Quando ha esaurito gli incantesimi difensivi, evoca un elementale del fuoco Grande.

Una volta ingaggiata la battaglia, evoca un elementale del fuoco Grande (se non l'ha già fatto in precedenza) e continua con *dissolvi magie* lanciato contro il maggior numero di avversari possibili. Di solito preferisce lanciare incantesimi piuttosto che compiere attacchi di stritolamento, quindi aspetta il momento opportuno per lanciare *fulmine*. Inoltre, usa *muro di fuoco* e *palla di fuoco* se ritiene che possano essere efficaci. Cerca di tenere il suo incantesimo *scudo* rivolto verso quanti più avversari possibili, favorendo i propri attacchi in mischia piuttosto che i *dardi incantati* della sua bacchetta. Helkitrin con la sua botta di coda raggiunge una portata di 3 metri e con l'enorme lancia lunga una portata di 4,5 metri.

Quando combatte all'interno o vicino alla sua stanza, può chiamare in suo aiuto il suo servitore, l'efreeti Zubenel che, combattendo al fianco del padrone, gli volteggi attorno, tenendosi fuori portata e attaccando ripetutamente i nemici con le fiamme prodotte grazie alla capacità *produrre fiamma* (bonus di attacco a distanza +13, danni 1d4+10) e al *muro di fuoco*. Helkitrin potrebbe ordinare all'efreeti di entrare in mischia, se queste tattiche dovessero risultare inefficaci. Se messo alle strette, Helkitrin chiede a Zubenel di soddisfare tre suoi desideri, vale a dire di duplicare gli incantesimi *parola del potere accecare*, *orrido avvizzimento* e infine *teletrasporto senza errore*. L'efreeti usa i primi due effetti contro i PG (CD del tiro salvezza 21), mentre ricorre al teletrasporto per sparire velocemente insieme al padrone dalla scena della battaglia. Helkitrin e Zubenel comunicano in Ignan.

Sviluppo: Helkitrin si aspetta che i suoi servitori combattano le loro battaglie personali, ma se sente un allarme va ad accertare la natura dei disordini dell'area 4. In ogni caso corre comunque in aiuto dell'efreeti nell'area 9 e viceversa.

Tesoro: Nello sfiatatoio per il vapore, Helkitrin nasconde il suo libro degli incantesimi (che ha la copertina di ferro e le pagine di ottone), 90 mp, tre corniole del valore di 50 mo ciascuna, un granato del valore di 100 mo e un topazio giallo oro del valore di 500 mo.

Se i PG recuperano il medaglione d'oro di Helkitrin, Zubenel è costretto a porsi al loro servizio o a soddisfare i loro desideri. Helkitrin ha il medaglione da circa 90 giorni, e occorre tener conto di questo periodo trascorso per calcolare il lasso di tempo in cui Zubenel rimane al servizio dei PG. Se Helkitrin esprime i suoi desideri durante il combattimento, allora i PG non potranno avvalersene.

11. Camino est

Questo camino sale per 18 metri fino alla foiba dell'area 3.

Protezioni multiple di Helkitrin

Gli incantesimi di Helkitrin gli conferiscono una CA di 31 (28 senza l'incantesimo *armatura magica*) e una probabilità del 20% che gli attacchi diretti contro di lui manchino il bersaglio. Gli incantesimi, inoltre, assorbono i primi 60 danni da freddo subiti dalla salamandra e aumentano la sua velocità a 12 metri.

Helkitrin dovrebbe effettuare i suoi tiri salvezza prima di sottrarre i danni da freddo dall'incantesimo *protezione dagli elementi*, e solo dopo applicare gli effetti del suo *anello della resistenza agli elementi*.

12. Fucina (LI variabile)

La fenditura che si apre lungo la parete ricurva a sud di questa stanza emette una luminescenza bianca, come fosse incandescente. Sopra la fenditura sono stati sistemati vari crogiuoli contenenti metallo fuso e una massiccia forgia. Gli operai che vi si affaccendano intorno proiettano grottesche ombre sulle pareti. Vedete una creatura grande e goffa, con il corpo per metà serpentino, che martella una sottile lamina di metallo tenuta ferma da una creatura ancora più possente e fatta di fiamma.

Squadre di grandi umanoidi simili a pipistrelli lavorano duramente per tenere vive le fiamme e trascinano pesanti carichi di metallo. Quattro creature simili a serpenti (versioni più piccole del fabbro) li spronano con la punta delle lance.

Le salamandre sfruttano il calore geotermico per fondere i minerali e forgiare il metallo raffinato. Ai desmodu è affidata gran parte del lavoro manuale, tranne la forgiatura vera e propria. Versano il metallo fuso e trasportano fin qui i minerali dall'area 13, riportando indietro il metallo raffinato non destinato alle forge.

Creature: Qui lavorano il fabbro, una salamandra nobile, e il suo assistente, un elementare del fuoco anziano, che supervisionano un gruppo di salamandre comuni e gli sventurati desmodu schiavi. Esiste inoltre una probabilità del 50% che Helkitrin, la salamandra capitano, si trovi qui a parlare con il fabbro.

➤ **Salamandra nobile:** pf 112; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

➤ **Elementare del fuoco anziano:** pf 204; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 77.

➤ **Salamandre comuni (4):** pf 36, 41, 40, 37; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

➤ **Desmodu schiavi (8):** pf 102, 101, 105, 105, 99, 98, 103, 100 (15 danni debilitanti ciascuno); vedi Appendice 2.

Tattiche: Le salamandre comuni non hanno abbastanza fegato per combattere. In uno scontro, dapprima attaccano il nemico ma non appena incontrano le prime difficoltà a colpirlo, si impauriscono. Quando accade, tentano semplicemente di non intralciare i loro superiori ricorrendo al contempo a un'azione di difesa totale. Se un avversario si avvicina a un crogiolo, una salamandra comune lo rovescia, facendone fuoriuscire il metallo fuso proprio come nell'area 8 della città drow. In ogni caso, le salamandre rimangono all'interno della stanza, fino a quando il fabbro (ed Helkitrin, se si trova qui) non vengono uccisi.

Il fabbro si arrampica dentro alla forgia e da lì combatte, se ci riesce (il fuoco della forgia infligge 20d6 danni da fuoco ogni round), altrimenti ricorre a tattiche simili a quelle delle salamandre dell'area 5. L'elementare del fuoco usa la sua velocità e il suo talento Attacco Rapido, esattamente come l'elementare del fuoco nell'area 7.

Helkitrin, se è presente, ricorre alle tattiche descritte nell'area 10, anche se non è escluso che possa anche lui rifugiarsi nella forgia.

Sviluppo: Dopo 2 round, le salamandre dell'area 14 si uniscono alla battaglia.

12A. Sbarramento del magma

Quest'angolo della fucina ha una fenditura piena di magma fino all'orlo. Malgrado il ribollire e lo schiumare del magma, non se ne versa una sola goccia sul pavimento della stanza.

Un muro di forza evita che il magma della fenditura possa debordare e inondare l'intera cittadella delle salamandre. Tuttavia, la pressione generata dallo sbarramento (e da quello che si trova nell'enclave dei desmodu) ha spinto il magma verso l'alto, provocando dei terremoti in superficie. Per porre fine alla minaccia dei cataclismi, i personaggi devono distruggere entrambi gli sbarramenti di magma. Distruggerne solo uno arresta i terremoti per un paio di mesi, fino a quando la pressione non si sarà di nuovo accumulata.

Se il muro di forza viene distrutto, il magma comincia ad infiltrarsi dalla fenditura, inondando l'intera cittadella delle salamandre nell'arco di una settimana.

13. Magazzini

Le salamandre conservano qui i minerali grezzi e i lingotti di metallo raffinato.

Tesoro: Nella stanza più a ovest, in mezzo ai lingotti di ghisa e di bronzo accatastati, si trovano 48 lingotti d'argento (del peso di 2,25 kg e del valore di 5 mo ciascuno). Questa stanza contiene anche l'equipaggiamento sottratto ai desmodu, comprendente cinque ampole di fuoco di gelo, tre maschere per respirare, due pietre del tuono, quattro bastoni di fumo, tre *pozioni di cura ferite leggere* e una borsa dell'impedimento.

14. Caserma (LI 9)

Quest'area è simile all'area 4, eccetto che per le otto cavità lisce che fungono da letti.

Creature: Qui vivono una dozzina di salamandre comuni, di cui però solo sei sono presenti in qualsiasi momento. Quattro si trovano nella fucina (area 12) e due sono al posto di guardia (area 1A).

➤ **Salamandre comuni (6):** pf 38, 33, 36, 41, 40, 42; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 153.

Tattiche: Se vengono attaccate, le salamandre si ritirano rapidamente nell'area 12.

15. Alloggio del fabbro

Quest'area è simile alle aree 4 e 10. Il fabbro la definisce la propria casa, anche se passa la maggior parte del suo tempo nell'area 12.

Tesoro: Nello sfiatatoio per il vapore si trovano 22 lingotti di platino (del peso di 2,25 kg e del valore di 250 mo ciascuno) e una *lancia lunga+3 Enorme*, nuova fiammante.

16. Camino ovest

Questo camino sale per 18 metri fino alla foiba dell'area 7A.

17. Celle dei prigionieri

Le salamandre hanno trasformato queste stanze in celle per gli schiavi. Qui la temperatura si aggira intorno a 21°C.

Creature: In ogni stanza sono incatenati quattro desmodu schiavi. Sono molto stanchi ma non sono feriti.

➤ **Desmodu schiavi (8):** pf 102, 100, 97, 101, 107, 104, 107, 102; vedi Appendice 2.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta che i PG hanno visitato la città dei drow, l'enclave dei desmodu e la cittadella delle salamandre, l'avventura si conclude. Se non hanno rovinato tutto, le azioni dei personaggi riescono a convincere i desmodu che non possono più tornare al loro antico isolamento.

Se tutto è andato per il meglio, i personaggi hanno sconfitto i beholder e le salamandre, dando ai desmodu tempo sufficiente per esplorare il Sottosuolo, stando sempre all'erta perché i drow potrebbero ancora nascondersi da qualche parte. I PG saranno testimoni della nascita di una nuova era per i desmodu, che dovranno affrontare il pericolo di un'imminente estinzione.

Se i PG riescono a cavarsela nell'episodio dell'assassinio di Baandar, si conquisteranno la stima dei desmodu. Se hanno avuto la prontezza di spirito di lanciare sul cadavere di Baandar un incantesimo *rianimare morti* o simile, si sono conquistati anche dei validi alleati. Adesso che i beholder sono stati scacciati, i desmodu vogliono visitare, e magari colonizzare, la città dei drow. Ma se il kraken sopravvive, allora i desmodu avranno il loro bel daffare e potrebbero chiedere l'aiuto dei PG. Inoltre, alcuni desmodu ritengono che esistano ancora colonie di loro simili in altre caverne dimenticate del Sottosuolo. I personaggi potrebbero quindi unirsi alle spedizioni di esploratori o fare loro da intermediari con il mondo di superficie.

Ma se gli eventi volgono a sfavore dei PG, i desmodu saranno assaliti dai nemici. E anche se i PG riuscissero in qualche modo a sventare i loro piani, le salamandre e i beholder continuerebbero ad attaccare i desmodu per spazarli via. I drow potrebbero ritornare, desiderosi di vendicarsi della distruzione della città di Chael-Rekshaar. E se anche i PG sono stati i primi abitanti della superficie a indagare sulle cause dei terremoti, non saranno sicuramente gli ultimi.

APPENDICE 1: STATISTICHE DEI PNG

➤ **Baandar:** Desmodu Adp8; GS 16; umanoide mostruoso Grande; DV 12d8+60 più 8d6+40; pf 186; Iniz +4; Vel 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m; CA 23 (contatto 14, alla sprovvista 19); Att +21 mischia (1d4+6, 2 artigli), +19 mischia (1d6+3, morso) o +20/+15/+10/+5 mischia (2d6+7, 19-20, *notbora*+1), +20 mischia (2d6+4, *notbora*+1), +19 mischia (1d6+3, morso) o +16/+11/+6/+1 a distanza (1d8+4, crit x3, arco po-

tente lungo composito perfetto [bonus For +2]); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Stridio, capacità sonore, ferimento; QS Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, benefici del famiglia, galoppo, olfatto acuto, *parlare con i pipistrelli*, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori; AL NB; TS Temp +14, Rifl +15, Vol +20; For 22, Des 19, Cos 21, Int 15, Sag 21, Car 11. Altezza 247,5 cm.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Addestrare Animali +5, Ascoltare +14, Cavalcare +11, Empatia Animale +5, Equilibrio +13, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +14, Saltare +15, Scalare +14, Utilizzare Corde +9; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (*notbora*), Estrazione Rapida, Maestria, Mescere Pozioni, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Benefici del famiglia: Fornisce al padrone il talento Sensi Acuti (quando entro 1,5 m); il padrone può condividere gli incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Incantesimi preparati: (3/5/3/1; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-cura ferite minori (2), individuazione del magico; 1°-contrastare elementi, cura ferite leggere (3), mani brucianti; 2°-cura ferite moderate, *ragnatela*, vedere invisibilità; 3°-fulmine.

Proprietà dell'armatura+1, mantello della resistenza+1, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di ritarda veleno, notbora+1, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2), anello di protezione+1, pergamena con comprensione dei linguaggi, pergamena con contagio, 2 pergamene con resistere agli elementi (fuoco), pergamena con immagine speculare, pergamena con linguaggi, pergamena con rimuovi maledizione, 2 pergamene con neutralizza veleno, bardatura dei desmodu.

➤ **Rikit, pipistrello famiglia:** Bestia magica Minuta; DV 20; pf 93; CA 20 (contatto 16, alla sprovvista 18); QS Vista cieca 36 m, eludere migliorato, può trasmettere attacchi di contatto, può parlare con il padrone, può parlare con animali del suo tipo; Int 9; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice 1.

Abilità: Ascoltare +18, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +18.

Vista cieca (Str): Aggiunge +4 alle prove di Osservare e Ascoltare (già incluso sopra). Negata da silenzio (nel qual caso può vedere fino a 3 m).

➤ **Delka:** Mezzorca/mezzo-drago (nero) Grr11; GS 13; drago Medio; DV 11d10+44; pf 109; Iniz +5; Vel 6 m; CA 25 (contatto 11, alla sprovvista 24); Att +17 mischia (1d4+6, 2 artigli), +12 mischia (1d6+3, morso) o +20/+15/+10 mischia (2d6+13, 19-20, *spadone*+2), +12 mischia (1d6+3, morso) o +14/+9/+4 a distanza (1d8+5, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +4] con *freccette*+1); AS Arma a soffio; QS Immune a effetti di sonno e paralisi, immune all'acido, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +13, Rifl +8, Vol +8; For 23, Des 13, Cos 18, Int 10, Sag 12, Car 8. Altezza 197,5 cm.

Abilità e talenti: Cavalcare +8, Nuotare +13, Saltare +15; Arma Focalizzata (*spadone*), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata,

Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Specializzazione in un'Arma (spadone), Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di acido, 18 m, 1 volta al giorno, 6d4 danni, Riflessi dimezza CD 17.

Proprietà: Armatura completa+2, spadone+2, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +4), 20 frecce+1, pozione di cura ferite moderate, pozione di vigore, 2 pozioni di volare, mantello della resistenza+2, stivali della velocità, corda per scalare, anello della caduta morbida.

➤ **Desmodu mercante:** Esp2; GS 10; umanoide mostruoso Grande; DV 12d8+48 più 2d6+8; pf 117; Iniz +3; Vel 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m; CA 20 (contatto 12, alla sprovvista 17); Att +17 mischia (1d4+5, 2 artigli), +15 mischia (1d6+2, morso) o +16/+11/+6 mischia (2d6+5, 19-20, notbora perfetta), +16 mischia (2d6+2, notbora perfetta) o +13/+8/+3 a distanza (1d8+4, crit x3, arco potente corto composito perfetto [bonus For +2] con frecce perfette); AS Stridio, capacità sonore, ferimento; QS Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, benefici del famiglia, galoppo, olfatto acuto, *parlare con i pipistrelli*, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori; AL N; TS Temp +10, Rifl +11, Vol +13; For 20, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Addestrare Animali +5, Ascoltare +11, Cavalcare +10, Empatia Animale +5, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +15, Percepire Inganni +6, Raggiare +4, Saltare +14, Scalare +13, Utilizzare Corde +8, Valutare +6; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (notbora), Estrazione Rapida, Maestria, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, notbora perfetta, arco potente corto composito perfetto (bonus For +2), 20 frecce perfette, pozione di cura ferite leggere, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), bardatura di equipaggiamento dei desmodu, 2 bastoni di fumo, maschera per respirare, scorta d'aria extra, ampolla di fuoco di gelo, 2 borse dell'impedimento, 2 pietre del tuono.

➤ **Desmodu sergente:** Com3; GS 11; umanoide mostruoso Grande; DV 12d8+48 più 3d8+12; pf 131; Iniz +3; Vel 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m; CA 20 (contatto 12, alla sprovvista 17); Att +19 mischia (1d4+5, 2 artigli), +17 mischia (1d6+2, morso) o +18/+13/+8 mischia (2d6+5, 19-20, notbora perfetta o 2d6+5, crit x3, lancia da cavaliere pesante perfetta Grande), +18 mischia (2d6+2, notbora perfetta) o +19/+14/+9 a distanza (1d8+2, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +2] con frecce perfette); AS Stridio, capacità sonore, ferimento; QS Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, benefici del famiglia, galoppo, olfatto acuto, *parlare con i pipistrelli*, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori; AL NB; TS Temp +13, Rifl +12, Vol +11; For 20, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Addestrare Animali +8, Ascoltare +11, Cavalcare +13, Empatia Animale +5, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +11, Saltare +17, Scalare +16, Utilizzare

Corde +8; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (notbora), Estrazione Rapida, Maestria, Mobilità, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, notbora perfetta, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2), 20 frecce perfette, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), bardatura di equipaggiamento dei desmodu, 2 bastoni di fumo, maschera per respirare, scorta d'aria extra, 2 ampolle di fuoco di gelo.

➤ **Desmodu tenente:** Com5; GS 13; umanoide mostruoso Grande; DV 12d8+48 più 5d8+20; pf 148; Iniz +3; Vel 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m; CA 20 (contatto 12, alla sprovvista 17); Att +21 mischia (1d4+5, 2 artigli), +19 mischia (1d6+2, morso) o +20/+15/+10/+5 mischia (2d6+5, 19-20, notbora perfetta o 2d6+5, crit x3, lancia da cavaliere pesante perfetta Grande), +20 mischia (2d6+2, notbora perfetta) o +21/+16/+11/+6 a distanza (1d8+2, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +2] con frecce perfette); AS Stridio, capacità sonore, ferimento; QS Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, benefici del famiglia, galoppo, olfatto acuto, *parlare con i pipistrelli*, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori; AL NB; TS Temp +14, Rifl +12, Vol +11; For 21, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Addestrare Animali +10, Ascoltare +11, Cavalcare +16, Empatia Animale +5, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +11, Saltare +19, Scalare +17, Utilizzare Corde +8; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (notbora), Estrazione Rapida, Maestria, Mobilità, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, notbora perfetta, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2), 20 frecce perfette, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), bardatura di equipaggiamento dei desmodu, 2 bastoni di fumo, maschera per respirare, scorta d'aria extra, 2 ampolle di fuoco di gelo.

➤ **Engrim:** Elfo Mag13; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 13d4+13; pf 45; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (contatto 12, alla sprovvista 14); Att +9/+4 mischia (1d6, 18-20, stocco+1) o +10/+5 a distanza (1d6, crit x3, arco corto composito perfetto con frecce+1); QS Trattati elfici, benefici del famiglia; AL NM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +9; For 8, Des 15, Cos 13, Int 19 (21), Sag 13, Car 10. Altezza 162,5 cm.

Abilità e talenti: Alchimia +15, Ascoltare +10 (+12, quando Hew si trova entro 1,5 metri), Cercare +7, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (storia) +9, Osservare +10, Sapienza Magica +21, Scrutare +16; Arma Preferita (stocco), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Potenziali, Incantesimo Focalizzato (Evocazione), Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Trattati elfici: Immune agli incantesimi e agli effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza

sulla Volontà contro incantesimi o effetti di Ammalimento; visione crepuscolare; prova di Cercare entro 1,5 metri per notare una porta segreta o nascosta; Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, arco corto e spada lunga o stocco) come talenti bonus; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già incluso sopra).

Benefici del famiglio: Fornisce al padrone il talento Sensi Acuti (quando entro 1,5 m); il padrone può condividere gli incantesimi; il padrone ha un legame empatico; il padrone può *scrutare* attraverso il famiglio.

Incantesimi preparati (5/7/6/6/6/5/3/2; CD base = 15 + livello dell'incantesimo); 0-individuazione del magico, lettura del magico (2), luci danzanti, raggio di gelo*†; 1°-dardo incantato, foschia occultante*†, scudo, servitore inosservato*†, spruzzo colorato, unto*†; 2°-freccia acida di Melf*† (2), polvere luccicante*†, ragnatela*†, vedere invisibilità; 3°-distorsione (2), freccia infuocata*† (2), fulmine, nube maleodorante*†; 4°-invisibilità migliorata, nebbia solida*†, tempesta di ghiaccio, tentacoli neri di Evard*†; 5°-cono di freddo, freccia infuocata potenziata*†, muro di ferro*†, nube mortale*†; 6°-catena di fulmini, nebbia acida*†, sfera congelante di Otiluke; 7°-parola del potere stordire*†, spruzzo prismatico.

Libro degli incantesimi: 0-distruocere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, prestidigitazione, raggio di gelo*†, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1°-allarme, cambiare sembianze, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, foschia occultante*†, identificare, individuazione delle porte segrete, scudo, servitore inosservato*†, spruzzo colorato, unto*†; 2°-fiamma perenne, freccia acida di Melf*†, individuazione dei pensieri, invisibilità, polvere luccicante*†, ragnatela*†, resistere agli elementi, vedere invisibilità; 3°-blocca persone, chiarouidienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, distorsione, evoca mostri III*†, freccia infuocata*†, fulmine, nube maleodorante*†, palla di fuoco, sigillo del serpente*†, tempesta di nevischio*†; 4°-creazione minore*†, individuazione dello scrutamento, invisibilità migliorata, muro illusorio, nebbia solida*†, occhio arcano, riparo sicuro di Leomund*†, scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio, tentacoli neri di Evard*†, trappola di fuoco; 5°-cono di freddo, giara magica, legame planare inferiore*†, legame telepatico di Rary, muro di ferro*†, muro di pietra*†, nube mortale*†, segugio fedele di Mordenkainen*†; 6°-catena di fulmini, contingenza, evoca mostri VI*†, nebbia acida*†, sfera congelante di Otiluke; 7°-parola del potere stordire*†, porta in fase*†, spruzzo prismatico.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di Evocazione, che è la scuola di specializzazione di Engrim. Scuola proibita: Trasmutazione.

†Grazie al talento Incantesimo Focalizzato (Evocazione), la CD base dei tiri salvezza contro questi incantesimi è 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+2, fascia dell'intelletto+2, mantello della resistenza+1, stocco+1, anello dei controincantesimi (caricato con palla di fuoco), arco corto composito perfetto, 10 frecce+1, tappeto volante (1,2 m per 1,8 m, trasportato nel buco portatile di Eryinna).

➤ **Hew, serpente famiglio:** Bestia magica Minuscola; DV 13; pf 22; CA 24 (contatto 15, alla sprovvista 21); Att +11 mischia (veleno, morso); AS Veleno; QS Olfatto acuto, eludere migliorato, può trasmettere attacchi di contatto, può parlare con il padrone, può parlare con animali del suo tipo; RI 18; Int 12; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice 1.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Equilibrio +11, Nascondersi +18, Osservare +10, Scalare +12; Arma Preferita (morso).

Veleno (Str): Morso: veleno di vipera Minuscola; ferimento tiro salvezza sulla Tempra CD 11; danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Costituzione.

➤ **Eryinna:** Mezzelfa Ldr9/Grr4; GS 13; umanoide Medio; DV 9d6+9 più 4d10+4; pf 69; Iniz +9; Vel 9 m; CA 25 (contatto 16, alla sprovvista 20); Att +18/+13 mischia (1d6+5, 15-20, stocco+2) o +17/+12 a distanza (1d6+2, crit x3, arco potente corto composito+1 [bonus For +1] con frecce+1); AS Attacco furtivo +5d6; QS Eludere, tratti dei mezzelfi, trappole, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +10, Rifl +14, Vol +8; For 12, Des 21, Cos 13, Int 15, Sag 15, Car 11. Altezza 155 cm.

Abilità e talenti: Acrobazia +17, Ascoltare +17, Cavalcare +13, Cercare +15, Disattivare Congegni +14, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +17, Saltare +3, Scalare +9, Scassinare Serrature +17, Svuotare Tasche +17, Utilizzare Corde +17; Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (stocco), Iniziativa Migliorata, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (stocco).

Tratti dei mezzelfi: Immune agli incantesimi e agli effetti magici di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di Ammalimento; visione crepuscolare; Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, arco corto e spada lunga o stocco) come talenti bonus; bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già incluso sopra).

Schivare prodigioso (Str): Eryinna mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA indipendentemente dall'essere colta alla sprovvista o colpita da un avversario invisibile (se viene immobilizzata, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA). Non può essere attaccata ai fianchi se non da un ladro di 13° livello o superiore. Ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus per schivare di +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, buckler+2, mantello della resistenza+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, stocco+2, arco potente corto composito+1 (bonus For +1), 2 pozioni di velocità, 20 frecce+1, buco portatile più il tappeto volante di Engrim (1,2 m per 1,8 m).

➤ **Helkitrin:** Salamandra nobile Mag5; GS 14; esterno Grande; DV 15d8+60 più 5d4+20; pf 163; Iniz +7; Vel 6 m; CA 21 (contatto 12, alla sprovvista 18) o 24 (contatto 12, alla sprovvista 21) con armatura magica; Att +25/+20/+15/+10 mischia (2d6+12, crit x3 più 1d8

calore, *lancia lunga*+3 Enorme), +20 mischia (2d8+3 più 1d8 calore, botta di coda); AS Stritolamento 2d8+3 e 1d8 fuoco, calore, riduzione del danno 20/+2, capacità magiche; QS Sottotipo del fuoco, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +14, Rifl +13, Vol +16; For 22, Des 16, Cos 19, Int 21, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Artigianato (metallurgia) +23, Artista della Fuga +21, Ascoltare +21, Cercare +23, Concentrazione +23, Conoscenze (arcani) +15, Diplomazia +14, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +17, Osservare +21, Percepire Inganni +13, Raccogliere Informazioni +9, Raggiare +12, Sapienza Magica +20; Attacco Poderoso, Creare Armi e Armature Magiche, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Scrivere Pergamene.

Stritolamento (Str): Helkitrin infligge 2d8+3 danni dopo aver effettuato con successo una prova di lottare, più 1d8 danni da fuoco.

Calore (Str): Gli attacchi in mischia infliggono ulteriori 1d8 danni da fuoco.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *mani brucianti, muro di fuoco, palla di fuoco, sfera infuocata*; 1 volta al giorno: *dissolvi magie, evoca mostri VII* (elementale del fuoco Enorme); tutti come uno stregone di 15° livello (CD del tiro salvezza = 12 + livello dell'incantesimo).

Sottotipo del fuoco (Str): Immune al fuoco, danni raddoppiati dal freddo, tranne che con un tiro salvezza effettuato con successo.

Incantesimi preparati (4/5/3/2; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico (2), mano magica, raggio di gelo*; 1°-*armatura magica (3), ritirata rapida, scudo*; 2°-*freccia acida di Melf, invisibilità, sfocatura*; 3°-*fulmine, protezione dagli elementi*.

Libro degli incantesimi: 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del veleno, lampo, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, identificare, ipnosi, ritirata rapida, scudo, servitore inosservato*; 2°-*freccia acida di Melf, individuazione dei pensieri, invisibilità, localizza oggetto, sfocatura, vedere invisibilità*; 3°-*chiaro-udienza/chiaroveggenza, fulmine, linguaggi, protezione dagli elementi*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+1, bacchetta dei dardi incantati (21 cariche), turibolo dell'interdizione (a forma di ragno, un regalo dei beholder), pozione di cura ferite moderate, pozione di cura ferite gravi, anello della resistenza al freddo minore, medaglione d'oro con cinque opali incastonati (del valore di 2.000 mo). Il medaglione non è magico, ma l'efreeti Zubenel ne deve servire il proprietario per 1.001 giorni o fino a che non esaudisce tre dei suoi desideri.

➤ **Mekmit:** Desmodu Adp3; GS 11; umanoide mostruoso Grande; DV 12d8+48 più 3d6+12; pf 124; Iniz +3; Vel 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m; CA 20 (contatto 12, alla sprovvista 17); Att +17 mischia (1d4+5, 2 artigli), +15 mischia (1d6+2, morso) o +16/+11/+6 mischia (2d6+5, 19-20, notbora perfetta), +16 mischia (2d6+2, notbora perfetta) o +13/+8/+3 a distanza (1d8+4, crit x3, arco potente lungo composito perfetto [bonus For +2] con frecce perfette);

AS Stridio, capacità sonore, fermento; QS Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, benefici del famiglio, galoppo, olfatto acuto, *parlare con i pipistrelli*, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori; AL N; TS Temp +11, Rifl +12, Vol +14; For 20, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 17, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Addestrare Animali +5, Ascoltare +11, Cavalcare +10, Empatia Animale +5, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +11, Saltare +14, Scalare +13, Utilizzare Corde +8; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (notbora), Estrazione Rapida, Maestria, Mescere Pozioni, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente.

Incantesimi preparati (3/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, guida, individuazione del magico*; 1°-*comando, cura ferite leggere (2)*.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2), 20 frecce perfette, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), bardatura dei desmodu, 2 bastoni di fumo, maschera per respirare, scorta d'aria extra, 2 ampole di fuoco di gelo.

➤ **Mohrg della vergine di ferro:** GS 9; non morto Medio; DV 21d12; pf 136; Iniz +5; Vel 9 m; CA 15 (contatto 11, alla sprovvista 14); Att +16 mischia (1d6+5, 2 schianti), +11 mischia (paralisi, tocco di lingua); AS Afferrare migliorato, tocco paralizzante (CD 20, durata 1d4 minuti); QS Non morto; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +12; For 21, Des 13, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Nuotare +12, Osservare +15, Scalare +13; Arma Focalizzata (lingua), Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti.

➤ **Rourmed:** Umano Chr13; GS 13; umanoide Medio (umano); DV 13d8+26; pf 88; Iniz +1; Vel 9 m; CA 25 (contatto 12, alla sprovvista 24); Att +11/+6 mischia (1d8+1, *morning star*+1) o +12 a distanza (1d8+1, 19-20, balestra leggera perfetta con *dardi*+1); AS Intimorire non morti 3 volte al giorno; QS Lancio spontaneo (incantesimi infliggi); AL CM; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +13; For 10, Des 13, Cos 15, Int 12, Sag 17 (19), Car 10. Altezza 170 cm.

Abilità e talenti: Camuffare +2, Concentrazione +18, Conoscenze (religioni) +9, Guarire +12, Intimidire +2, Raggiare +16, Sapienza Magica +9, Scrutare +9; Arma Focalizzata (*morning star*), Combattere alla Cieca, Incantesimi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati (6/7/7/6/6/4/3/2; CD base = 15 + livello dell'incantesimo): 0-*guida, individuazione del magico (2), lettura del magico, resistenza, virtù*; 1°-*anatema (2), cambiare sembianze*, comando, cura ferite leggere (2), scudo entropico*; 2°-*allineamento imperscrutabile (4), arma spirituale, estasiare, invisibilità**; 3°-*anti-individuazione*, cura ferite gravi, occultare oggetto, preghiera, protezione dagli elementi (2)*; 4°-*cura ferite critiche, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, linguaggi, martello del caos**; 5°-*cerchio di guarigione, colpo infuocato, dis-*

solvi la legge*, resistenza agli incantesimi; 6°-animare oggetti*, barriera di lame, ferire; 7°-parola del chaos*, repulsione.

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

Proprietà: Armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, amuleto dell'armatura naturale+1, morning star+1, balestra leggera perfetta, 10 dardi+1, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1, talismano della Saggezza+2, bacchetta di cura ferite leggere (incantatore di 5° livello, 22 cariche), bacchetta di neutralizza veleno (incantatore di 8° livello, 30 cariche), 2 pozioni di volare, pozione di alterare se stesso, pergamene divine con rianimare morti, barriera di lame, epurare invisibilità e ristorare.

APPENDICE 2: NUOVI MOSTRI

Desmodu

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 6 m (12 m al galoppo), scalare 9 m

CA: 20 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato perfetta)

Attacchi: 2 artigli +16 mischia, morso +14 mischia; o notbora perfetta +15/+10/+5 mischia, notbora perfetta (mano secondaria) +15 mischia, +12 morso; o lancia da cavaliere pesante Grande +17/+12/+7 mischia, o arco potente lungo composito perfetto (bonus For +2) con frecce perfette +16/+11/+6 a distanza

Danni: Artiglio 1d4+5, morso 1d6+2, notbora 2d6+5, notbora (mano secondaria) 2d6+2, arco lungo 1d8+4

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

Attacchi speciali: Stridio, capacità sonore, ferimento

Qualità speciali: Vista cieca 36 m, scurovisione 18 m, galoppo, olfatto acuto, parlare con i pipistrelli, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro effetti sonori

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +11, Vol +10

Caratteristiche: For 20, Des 16, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 11

Abilità: Acrobazia +10, Addestrare Animali +5, Ascoltare +11, Cavalcare +10, Empatia Animale +5, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +11, Saltare +14, Scalare +13, Utilizzare Corde +8

Talenti: Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (notbora), Estrazione Rapida, Maestria, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Tempra Possente

Clima/Terreno: Sottosuolo

Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (4-7), truppa (8-18 più 1 capo di 2°-5° livello), colonia (20-80 più 5 anziani di 3° livello e 1 capo di 4°-6° livello), o enclave (100-600 più 10 anziani di 3° livello, 5 anziani principali di 5° livello e 1 capo di 5°-9° livello)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuna moneta, 1/2 beni, oggetti standard più equipaggiamento

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

I desmodu sono umanoidi somiglianti ai pipistrelli che vivono in profonde caverne del sottosuolo. Fino a poco tempo fa, molti studiosi ritenevano che queste creature si fossero estinte, spazzate via in un'antica guerra contro i drow.

I desmodu sono alti tra i 2,4 e i 2,7 metri, hanno il corpo ricoperto di pelliccia e la testa è simile a quella di un pipistrello. Le braccia sono lunghe, le gambe corte con una membrana di coriacea pelle nera che si tende tra le braccia e le gambe. Il colore della pelliccia può variare dal nero rossiccio al marrone rossiccio.

Queste creature sono bipedi e camminano in posizione eretta con un'andatura dondolante, ma possono anche mettersi carponi e galoppare al doppio della loro velocità di base. Il loro abbigliamento è ridotto al minimo, esclusione fatta per l'armatura e per una particolare bardatura che serve a trasportare oggetti e armi.

Hanno mani e piedi lunghi e stretti le cui dita, tozze e arcuate, presentano artigli retrattili e sono dotate, come i palmi delle mani e le piante dei piedi, diiglia che consentono a queste creature una presa molto salda.

I desmodu sono onnivori e generalmente non sono pericolosi a meno che non vengano attaccati.

Parlano il Sottocomune e il Terran in aggiunta al loro idioma, il Desmodu, una lingua fatta di emissioni ultrasoniche e subsoniche che nessun'altra creatura è in grado di parlare. I desmodu hanno voci profonde e piene, anche se, quando parlano una lingua diversa dalla propria, intervallano i loro eloqui con stridii acuti o sordi brontolii.

Combattimento

I desmodu ricorrono alle capacità sonore che possiedono per ottenere bonus e infliggere penalità agli avversari. L'arma preferita per la mischia è la notbora, un'esotica arma a doppia estremità di loro invenzione. Spesso si lanciano in mischia al galoppo, utilizzando bastoni di fumo per accecare gli avversari, e il talento Estrazione Rapida per estrarre le notbora e attaccare quando si rimettono in piedi. Un'altra delle loro tecniche preferite consiste nel piombare addosso agli avversari dall'alto. Sfruttano appieno la loro portata in mischia superiore. Una volta ingaggiata la battaglia, saltano e compiono acrobazie per oltrepassare la prima linea del nemico e assalire gli incantatori avversari o predisporre per gli attacchi ai fianchi.

Stridio (Sop): Una volta al giorno, un desmodu può emettere un grido acuto che riesce letteralmente a frantumare gli oggetti. Il desmodu può scegliere tra due effetti diversi:

Detonazione: Un raggio di ultrasuoni infligge 5d6 danni a qualsiasi creatura od oggetto colpiti. Il raggio ha una portata di 9 metri.

Stordimento: Il desmodu crea una scossa sonora che stordisce per 1d4 round tutte le creature (tranne gli altri desmodu) che si trovano in una propagazione di 9 m centrata sul desmodu. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) nega l'effetto.

Capacità sonore (Sop): A volontà, i desmodu possono emettere vibrazioni subsoniche che producono due diversi effetti. Occorre un'azione standard per principiare un effetto o concentrarsi per mantenerlo.

Disperazione: Gli avversari che si trovano in una propagazione di 9 m centrata sul desmodu subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità, ai tiri per i danni da arma, per tutto il tempo in cui il desmodu rimane concentrato e per i successivi 1d4 round. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) effettuato con successo nega quest'effetto sonoro che influenza la mente.

Speranza: Gli alleati che si trovano in una propagazione di 9 m centrata sul desmodu ottengono un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica, alle prove di abilità, ai tiri per i danni da arma, per tutto il tempo in cui il desmodu rimane concentrato e per i successivi 1d4 round. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) effettuato con successo nega quest'effetto sonoro che influenza la mente.

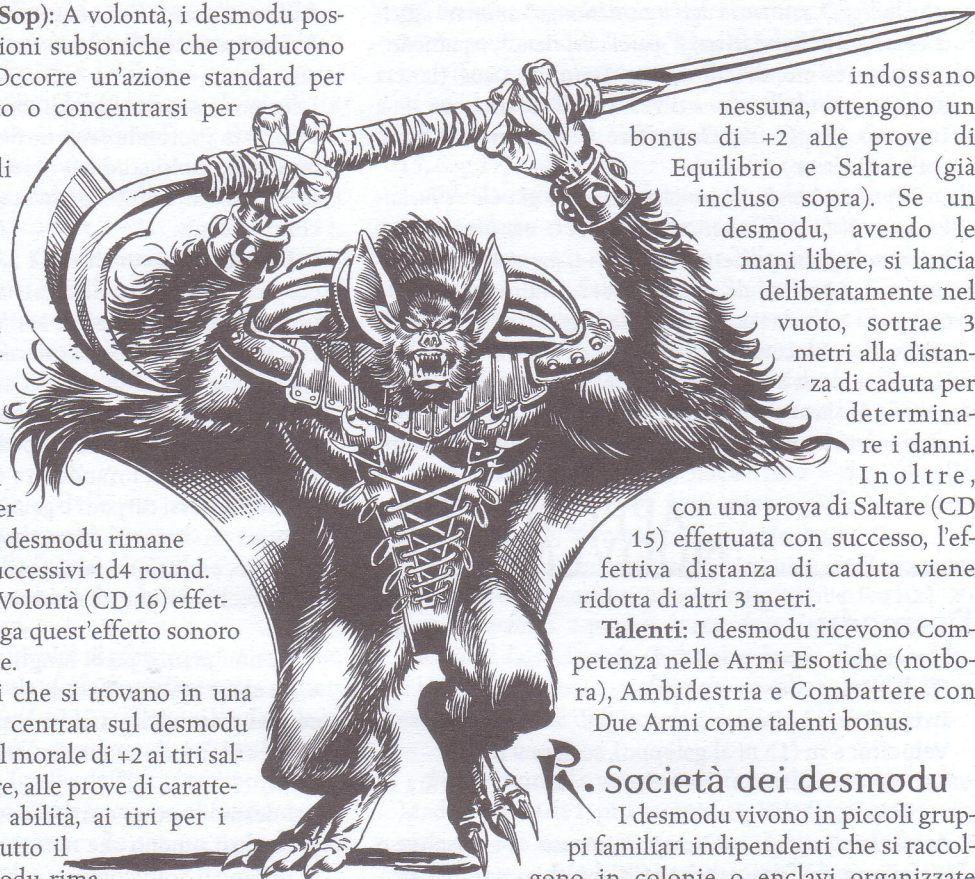
Ferimento (Str): La saliva dei desmodu contiene un anticoagulante, per cui le ferite inferte dai morsi di queste creature sanguinano copiosamente, infliggendo 1 danno per ogni round successivo oltre ai normali danni del morso. Molteplici morsi danno luogo a una perdita di sangue cumulativa. Il sanguinamento si arresta spontaneamente dopo 1 minuto. Una prova di Guarire (CD 15) effettuata con successo o il lancio di un incantesimo *cura* o di un altro incantesimo di guarigione (*guarigione, cerchio di guarigione* ecc.) arrestano l'emorragia.

Vista cieca (Str): Un desmodu può "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre creature, che gli consentono di localizzare oggetti e creature entro un raggio di 36 metri. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e costringe il desmodu ad affidarsi alla vista (buona quanto quella di un umano).

Galoppo (Str): Se ha le mani libere, un desmodu può mettersi carponi e galoppare, come fanno i gorilla, muovendosi a una velocità di 12 metri.

Parlare con i pipistrelli (Mag): A volontà, un desmodu può parlare con i pipistrelli. Questo potere funziona come un incantesimo *parlare con gli animali* lanciato da un druido di 1° livello, con la differenza che funziona solo con i pipistrelli.

Abilità: I desmodu ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e di Ascoltare, ma tali bonus si perdono nel caso in cui sia negata la loro vista cieca. Ottengono anche un bonus di +2 alle prove di lottare. Quando indossano un'armatura leggera o non ne



indossano nessuna, ottengono un bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Saltare (già incluso sopra). Se un desmodu, avendo le mani libere, si lancia deliberatamente nel vuoto, sottrae 3 metri alla distanza di caduta per determinare i danni. Inoltre, con una prova di Saltare (CD 15) effettuata con successo, l'effettiva distanza di caduta viene ridotta di altri 3 metri.

Talenti: I desmodu ricevono Competenza nelle Armi Esotiche (notbora), Ambidestria e Combattere con Due Armi come talenti bonus.

R. Società dei desmodu

I desmodu vivono in piccoli gruppi familiari indipendenti che si raccolgono in colonie o enclavi organizzate secondo uno schema flessibile così da condividere le risorse e creare una difesa comune. Rifuggono le organizzazioni sociali complesse e lasciano che le singole famiglie vivano liberamente. Ogni gruppo familiare include varie generazioni, in cui quella più vecchia rappresenta la categoria dominante. Similmente, in un'enclave, i desmodu più anziani e con maggiore esperienza formano un consiglio volto a dirimere eventuali dispute tra le famiglie e a dispensare consigli in merito a questioni esterne. Non è infrequente che desmodu coetanei ma provenienti da famiglie diverse si adottino vicendevolmente come fratelli. Tali desmodu, indicati con il termine compagni-coevi, si considerano come consanguinei.

I desmodu vivono in grandi caverne adorne di stalattiti e stalagmiti. Scavano nei soffitti per ricavare degli spazi abitabili, il cui ingresso rimane nascosto tra le stalattiti. Il pavimento delle caverne viene utilizzato per coltivarvi dei funghi, far pascolare lucertole e condurre qualsiasi altra attività che potrebbe essere difficile eseguire sul soffitto. I desmodu allevano una gran varietà di pipistrelli che utilizzano come cavalcature e guardiani.

Un insediamento desmodu contiene un numero di non combattenti (in maggioranza bambini) equivalente al 20% della popolazione idonea al combattimento. Quella dei desmodu è una società egualitaria, in cui i ruoli sono ricoperti indifferentemente da maschi e femmine.

Lo stile di vita di queste creature è molto semplice. Comprendono il valore delle armi e degli utensili, ma non accumulano monete né preziosi, ricorrendo esclusivamente al baratto come strumento di commercio. L'unico elemento di distinzione riconosciuto è il numero di pipistrelli e di lucertole posseduto da una famiglia.

Gli artigiani producono una gran varietà di prodotti ingegnosi e di ottima fattura. Apprezzano la buona musica, anche se la musica desmodu praticamente non può essere percepita da orecchie comuni (essendo composta di note ultrasoniche o subsoniche).

La divinità principale dei desmodu è Vesperian, loro creatore e protettore.

Equipaggiamento dei desmodu

Oltre alle armi e alla armature precedentemente elencate, un desmodu comune porta con sé anche una bardatura di equipaggiamento, uno o due distintivi di appartenenza, una borsa con le razioni, un avvolgicavo, un uncino da scalata, sei chiodi da rocciatore, e tre o quattro altri oggetti scelti dal seguente elenco: 1d2 *pozioni di cura ferite leggere*, 1d3 borse dell'impedimento, 2d4 bastoni di fumo, 1d3 verghe del sole, 1d3 pietre del tuono, una borsa di triboli, 1d3 ampolle di fuoco dell'alchimista, 1d3 ampolle di fuoco di gelo, una *pozione di protezione dagli elementi (fuoco)*, una maschera per respirare.

Per la descrizione dei nuovi oggetti, vedi l'Appendice 3.

Personaggi desmodu

I desmodu qualche volta divengono barbari o ladri, ma la loro classe preferita è quella del guerriero. Un desmodu guerriero è solitamente a capo del consiglio di anziani di una colonia. Maghi e chierici sono sconosciuti tra queste creature. Esistono alcuni bardi e stregoni, ma la maggior parte degli incantatori sono adepti. Se utilizzato come personaggio giocante, un desmodu senza nessun livello di classe dovrebbe essere introdotto nel gioco solo quando il DM consentisse a un personaggio di 14° livello di unirsi alla campagna.

Pipistrelli dei desmodu

I desmodu adorano i pipistrelli, infatti ne allevano esemplari di tutte le taglie come compagni, guardiani e animali da tiro. I pipistrelli allevati dai desmodu sono immuni agli effetti di stordimento e di disperazione dello stridio dei desmodu.

Pipistrello guardiano: Queste creature sono praticamente identiche ai pipistrelli crudeli, tranne per il fatto che sono più agili, hanno sensi ancora più affinati e il loro morso è particolarmente pericoloso. La saliva di un pipistrello guardiano contiene un anticoagulante naturale che agisce esattamente come la saliva dei desmodu. Questi ultimi utilizzano i pipistrelli guardiani principalmente come sentinelle.

► **Pipistrello guardiano dei desmodu:** Animale Grande; DV 4d8+12; pf 30; Iniz +6; Vel 6 m, volare 18 m (buona); CA 20 (contatto 15, alla sprovvista 14); Att +5 mischia (morso 1d8+4 e ferimento); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/1,5 m; AS Ferimento; QS Vista cieca 36 m, immune alle capacità speciali dei desmodu; AL N; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +6; For 17, Des 22, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +15 (+7 se negata la vista cieca), Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +15 (+7 se negata la vista cieca); Attacco Rapido, Mobilità, Schivare.

Pipistrello da guerra: Queste enormi creature, la cui apertura alare varia da 4,8 ai 5,4 metri, sono allevate e poi utilizzate dai desmodu come cavalcature e bestie da soma.

► **Pipistrello da guerra dei desmodu:** Animale Enorme; DV 10d8+50; pf 95; Iniz +6; Vel 6 m, volare 12 m (buona); CA 23 (contatto 14, alla sprovvista 17); Att +12 mischia (morso 2d6+7); Faccia/Portata 3 m per 3 m/3 m; QS Vista cieca 36 m, immune alle capacità speciali dei desmodu; AL N; TS Temp +12, Rifl +13, Vol +9; For 25, Des 22, Cos 21, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità: Ascoltare +11 (+7 se negata la vista cieca), Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +11 (+7 se negata la vista cieca).

APPENDICE 3: NUOVI OGGETTI

Questa appendice è divisa in due sezioni: "Tecnologia dei desmodu" e "Nuovi oggetti magici".

Tecnologia dei desmodu

I desmodu hanno creato svariati oggetti piuttosto particolari per rispondere alle esigenze della loro specie.

Avvolgicavo: Grazie a questo oggetto è possibile trasportare fino a 30 metri di cavo in un rocchetto chiuso. Quest'ultimo è azionato da un meccanismo a molla che permette di riavvolgere tutti e 30 i metri di cavo in 1 round, tirando con un punteggio di Forza di 16. È possibile predisporre l'apparecchio per svolgere o riavvolgere il cavo mentre ci si arrampica, oppure per frenare così da poter saltare nel vuoto per 30 metri senza danni.

Costo: 125 mo (175 con il cavo); **Peso:** 0,9 kg (2,7 kg con il cavo).

Bardatura: I desmodu non possono indossare cinture a causa dei lembi di pelle sui fianchi, perciò indossano una bardatura che viene legata intorno alle spalle e tra le gambe, con cinghie incrociate sul davanti e posteriormente per evitare che scivoli via.

Questa bardatura è dotata di anelli, ganci e legacci per trasportare armi ed equipaggiamento. Alla cintola è appeso un gancio rinforzato, destinato a trasportare un avvolgicavo.

Costo: 20 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Cavo: Questo cavo metallico è persino più sottile, più forte e più leggero della corda di seta. Risulta troppo sottile perché la maggior parte delle creature siano in grado di arrampicarsi agevolmente (Scalare CD 20), tuttavia i desmodu riescono a farlo automaticamente alla loro normale velocità di scalata. A ogni estremità il cavo è dotato di un moschettone, che permette di agganciarlo o sganciarlo velocemente a un chiodo da rocciatore, un arpione, un uncino da scalata o altri oggetti senza una prova di Utilizzare Corde.

Il cavo ha 10 punti ferita e durezza 5. È possibile spezzarlo con una prova di Forza (CD 32) effettuata con successo. Tuttavia, è molto resistente e impone una penalità di circostanza -2 alle prove di Utilizzare Corde.

Costo: 25 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Distintivo di appartenenza: Questo oggetto ricorda un cembalo di raffinata fattura oppure una campanella appiattita larga 7,5 o 10 cm. Quando viene colpito, emette un'unica nota musicale. Inoltre, quando viene raggiunto da un eco-segnale desmodu, risuona e produce un peculiare tono ultrasonico. Solitamente i desmodu scambiano tali distintivi con i loro compagni-coevi e li usano per riconoscersi in battaglia.

Costo: 5 mo; Peso: -.

Fuoco di gelo: Se esposta all'aria o all'umidità, questa sostanza appiccicosa e adesiva prosciuga il calore. Un'ampolla di fuoco di gelo può essere lanciata come arma deflagrante con un incremento di gittata di 3 metri. Un colpo diretto infligge 1d6 danni da freddo.

Nel round successivo a un colpo diretto, il bersaglio subisce ulteriori 1d6 danni da freddo, ma può impiegare un'azione di round completo per tentare di raschiare via o lavar via il fuoco di gelo prima di subire i danni addizionali. Per riuscire a rimuovere la sostanza, è necessario un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) effettuato con successo. Diluire la sostanza con una soluzione che sia almeno per un quarto alcolica o acida, come il vino o l'aceto, rimuove automaticamente il fuoco di gelo.

Costo: 40 mo; Peso: 0,45 kg.

Maschera per respirare: Questa maschera copre l'intero volto di chi la utilizza ed è dotata di lenti protettive e di una sacca piena di una sostanza alchemica che permette di respirare per un massimo di 4 ore. Indossando la maschera è possibile ignorare gli effetti di fumi tossici, eventuali tossine presenti nell'atmosfera e persino respirare sott'acqua o in un ambiente privo d'aria.

L'oggetto è composto da una maschera di cuoio perfetta con lenti (costo 50 mo), più la scorta d'aria alchemica, che costa 950 mo e può essere prodotta superando una prova di Alchimia (CD 20). Una scorta d'aria che sia stata in parte utilizzata non può essere combinata con un'altra scorta usata per ottenere una nuova scorta completa, ma può essere scartata e sostituita con una nuova scorta.

Costo: 1.000 mo; Peso: 2,25 kg.

Notbora: Questa esotica arma doppia Enorme ricorda un grosso bastone ferrato con una estremità ricurva. Grazie a un cardine centrale, la notbora può essere ripiegata per diminuirne l'ingombro. Chi la utilizza è in grado di aprire l'arma e bloccare il cardine premendo un fermo nascosto (un'azione gratuita quando si estrae la notbora). Lungo l'estremità diritta un fodero rimovibile nasconde una lama. L'estremità ricurva può essere utilizzata per compiere attacchi per sbilanciare. Se chi impugna la notbora viene a sua volta sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere l'arma per evitarlo.

Ciascuna delle estremità infligge 2d6 danni. L'estremità ricurva è un'arma contundente che infligge danni raddoppiati con un colpo critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 20. Anche l'altra estremità, quando il fodero inguaina la lama, infligge danni raddoppiati con un colpo critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 20. Se il fodero viene tolto, l'estremità diritta si trasforma in un'arma tagliente che infligge danni raddoppiati con un colpo

critico e minaccia un colpo critico con un tiro per colpire di 19 o 20.

Costo: 20 mo; Peso: 0,9 kg.

Nuovi oggetti magici

Gli oggetti descritti di seguito furono creati dai drow di Chael-Rekshaar e modellati originariamente in forma di ragni in onore della dea Lolth.

Turibolo della divinazione: Solitamente questo recipiente di metallo perforato ha la forma di un simbolo sacro di una divinità o di una qualche creatura totemica associata a un dio o un culto. Se viene riempito di incenso e acceso, il turibolo produce l'effetto di un incantesimo *preghiera* per tutto il tempo che l'incenso bruciando si consuma. Un personaggio che sorregge il turibolo acceso, può anche attivare i seguenti incantesimi:

Tre volte al giorno: *individuazione del magico, individuazione del bene o individuazione della legge*. L'utente può utilizzare uno degli effetti per tre volte, oppure ogni effetto una sola volta, oppure può scegliere qualsiasi altra combinazione che risulti in tre utilizzi al giorno. Alcuni turiboli possono individuare altri allineamenti.

Una volta al giorno: *presagio o localizza oggetto*.

Una volta alla settimana: *divinazione o visione del vero*.

Una volta al mese: *comunione*.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *comunione, divinazione, individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione della legge, localizza oggetto, preghiera, presagio, visione del vero*. Prezzo di mercato: 77.000 mo; Peso: 0,45 kg.

Turibolo del castigo: Quest'oggetto è simile al *turibolo della divinazione*. Quando viene acceso produce l'effetto di un incantesimo *preghiera* consentendo a chi lo sorregge di utilizzare i seguenti incantesimi:

Tre volte al giorno: *comando, devastazione o infliggi ferite leggere*.

Una volta al giorno: *arma spirituale o luce incandescente*.

Una volta alla settimana: *infliggi ferite critiche o cerchio di devastazione*.

Una volta al mese: *costrizione/cerca*.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *arma spirituale, cerchio di devastazione, comando, costrizione/cerca, devastazione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, luce incandescente, preghiera*. Prezzo di mercato: 77.000 mo; Peso: 0,45 kg.

Turibolo dell'interdizione: Quest'oggetto è simile al *turibolo della divinazione*. Quando viene acceso produce l'effetto di un incantesimo *preghiera* consentendo a chi lo sorregge di utilizzare i seguenti incantesimi:

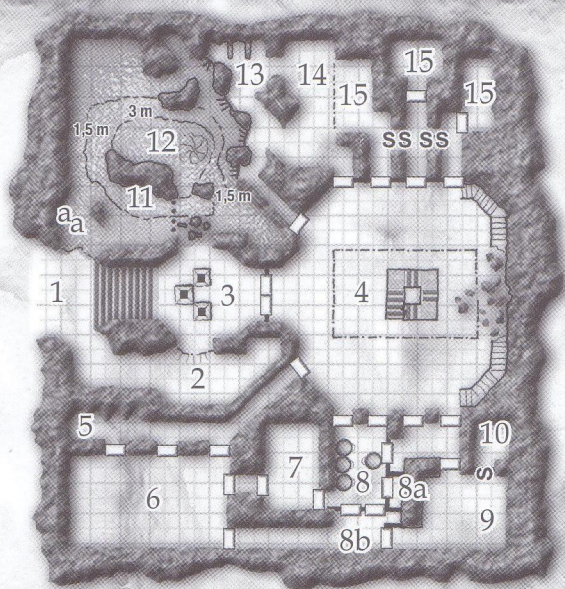
Tre volte al giorno: *scudo entropico, contrastare elementi o santuario*.

Una volta al giorno: *silenzio o dissolvi magie*.

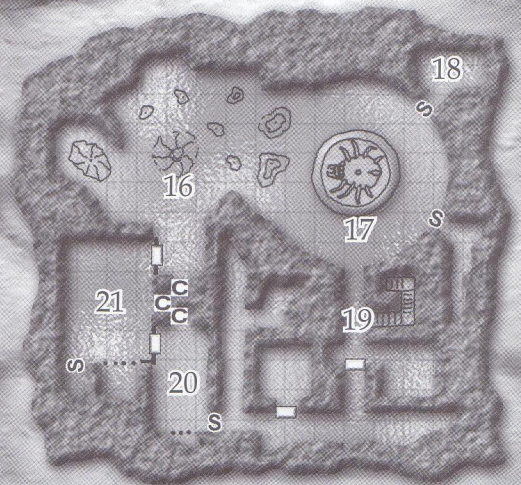
Una volta alla settimana: *immunità agli incantesimi o resistenza agli incantesimi*.

Una volta al mese: *barriera di lame*.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *barriera di lame, contrastare elementi, dissolvi magie, immunità agli incantesimi, preghiera, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo entropico, silenzio*. Prezzo di mercato: 77.000 mo; Peso: 0,45 kg.



Mapa 3A: Tempio in rovina Pianoterra

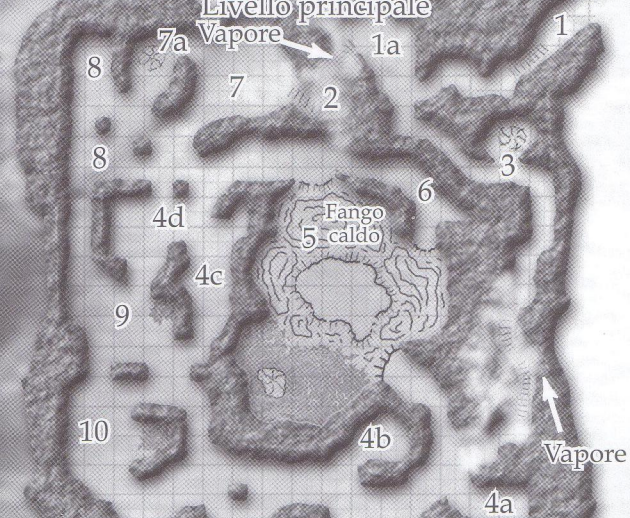


Mapa 3B: Tempio in rovina Dungeon

Mapa 3C: Tempio in rovina Secondo piano



Mapa 4A: Cittadella delle salamandre Livello principale



Mapa 4B: Cittadella delle salamandre Livello inferiore

Legenda

	Altare		Porta segreta
	Feritoia		Idolo ragno
	Saracinesca / Sbarre		Foiba
	Soffitto pericolante		Scale
	Crepaccio		Statua
	Crogiuolo		Botola nel soffitto
	Porte		Botola segreta
	Doppie porte		Muro di forza
	Forgia		Acqua
	Pozza di lava		Fango caldo
	Camino naturale		Vapore
	Scalinata naturale		Sporgenza rialzata
	Fossa aperta		Triboli
	Cumulo roccioso		
	Macerie		



Scala 3 metri
 1,5 metri

Orizzonte Profondo

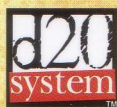
Il Sottosuolo nasconde molti segreti

Una serie di terremoti ed eruzioni vulcaniche hanno scosso un territorio solitamente tranquillo. Nelle notti senza luna sono state avvistate strane creature, alimentando le paure nella landa già turbata. Quando iniziano ad affiorare racconti di una perduta razza che un tempo combatté contro i drow, solo gli avventurieri più audaci osano calarsi nelle tenebre più profonde.

Orizzonte profondo è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Quest'avventura è stata creata per sfidare gli eroi di D&D® di 13° livello a scoprire e salvare una civiltà a lungo dimenticata.



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



Visita il sito web
www.25edition.it

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

ISBN 88-8288-058-3



Prezzo: € 9,95

Cod. 6026